DUNGEONS & DRAGONS®

CHAOS ÉLÉMENTAIRE

Les Secrets du Plan Inférieur

SUPPLÉMENT DU JEU DE RÔLE

Ari Marmell • Bruce R. Cordell • Luke Johnson

DUNGEONS & DRAGONS®

CHAOS ÉLÉMENTAIRE

Secrets du plan inférieur

SUPPLÉMENT DU JEU DE RÔLE

Ari Marmell • Bruce R. Cordell • Luke Johnson

TABLE DES MATIÈRES

1: CHAOS INCARNÉ 4
Les éléments de base 6
Nature et taille 6
Royaumes élémentaires 6
Flottabilité élémentaire 6
Mutabilité instable 6
Règle optionnelle : portée très longue 7
Voyager dans le Chaos Élémentaire .. 8
Collision élémentaire 8
Le vaisseau du chaos : chevaucher avec style 10
Particularités du plan 11
Dangers lies à la météo et à l'environnement 11
Terrains fantastiques élémentaires ... 12
Terrains fantastiques provenant d'autres sources 16
Dangers élémentaires 18
Flexibilité élémentaire 19
Défis de compétences 24
Négocier avec un éfrit 24
Raisonner avec un slaad 25
Raisonner avec l'insensé 26
Réparer un esquif des orages 26
Naviguer sur la mer de feu 27
Trames de campagne 28
Eléments cachés 28
Exploiter le chaos 29
Plus ils sont gros 30
Aventuriers planaires 31
Aventures 32
Amorces d'aventure et quêtes 32
Protecteurs 35
Shah Abdul-Azim Abassi 35
Le Conseil de pierre 36
Valaphyr 36
Zat 37
Ordres du Chaos 37
Le culte de l'Œil Elémentaire Ancestral 37
Les Veilleurs de Sépulcres 39
Les Voix de Xaos 40
Xaositectes 41
Artefacts 42
Plastron de Tziphal 42
Le Bâtisseur de Montagnes 43
Cristal de la Flamme d'Ebène 44
Vague 46

2: RACES DU CHAOS 48
Archons 50
Djinns 52
Efrits 53
Cartographier le Chaos 54
Changement dans la Cité d'Airain 55
Géants et titans 56
La bataille de la plaine de Torn .. 56
Genasi 58
Le voleur d'eau 59
Githzerai 60
Slaads 62
Autres races 64
Dao 64
Démons 64
Elémentaires 64
Humains 64
Nains 65
Originels 65
Phénixiens 65

3: DÉCORS ÉLÉMENTAIRES 66
Le Bazar brasillant 68
L'Entrelacs 70
La Grenaille 72
Irdoc Morda 74
Lonsoir, la cité de la pluie 76
Le marécage de Canaelin 78
Le Palais étouffant 80
La Pierre de Pandémonium 82
Les Piliers de la Création 84
Sanzerathad 86
La suprématie de l'esprit sur la matière 86
La mine scintillante 88
Rencontre : par-dessus bord 90
Rencontre : dans la fosse 92
Le corps lumineux 94
Rencontre : antichambre supérieure .96
Rencontre : cellule 98
Le tertre du Bâtisseur de Montagnes ... 100
Rencontre : les pentes 102
Rencontre : le tertre 104

4: AU CŒUR DES ABYSSES 106
Les tréfonds des profondeurs 108
Les strates infinies 108
Voyager dans les Abysses 109
Trames de campagnes abyssales .. 110
Echelon parangonique : un plan d'enfer 110
Echelon épique : le démon conquérant 111
Aventures abyssales 112
Sceller le portail 112
Les ruelles des démons (échelon parangonique ou épique) 112
Des démons à profusion 112
Le dernier témoin 113
Un piège pour le Prince des Bêtes . 113
Défis de compétences dans les Abysses 114
Détruire un portail démoniaque . 114
Folie abyssale 115
Fuir une horde démoniaque 116
Naviguer sur la Toile Démoniaque ... 116
Sites incontournables des Abysses .. 118
Mal Arundak, le Bastion de Confusion 118
Molor, le Royaume fétide 120
Juiblex, le seigneur sans visage .. 120
Les Plaines de Rouille 122
Les Aiguilles de Rajzak 124

5: LES CRÉATURES DU CHAOS ... 126
Abomination 128
Vase primitive 128
Les abominations uniques 128
Tempête qui marche 129
Archon 130
Archon de fer 130
Archon de boue 130
Démon élémentaire flétri 132
Démon de poussière 132
Calcineur fuligineux 133
Nuée chancreuse 133
Une rivalité de fratrie 134
Rocher grouillant 134
Eisk Jaat 136
Guerrier eisk jaat 136
Arbalétrier du givre eisk jaat 136
Mutilateur eisk jaat 136
Mystique eisk jaat 137
Elémentaire 138
Ecorcheur ventfantôme 138
Assassin givcendre 138
Solembraseur 138
Moissonneur orageadiamant 139
Tueur caustique 139
Chancre originel 140
Le chancre légendaire 140
Vivant, mais pas comme nous l'entendons 141
Slaad 142
Nuée de phage chaotique 142
Slaad vert dément 142
Slaad bleu glouton 142
Slaad gris dévastateur 143
Slaad rouge mastodonte 143
Slaad blanc (Slaad chronos) 144
Slaad noir entropique 144

LES MAÎTRES DES ÉLÉMENTS 146
Ehkahk 146
Molosse de fumée 147
Liricosa 148
Les disciples de Liricosa 149
Sirrajadt, l'Orage Vengeur 150
Djinn chassenuées 151
Solkara, la Vague Ecrasante 152
Xixecal, le Glacier Vivant 153
Mirmakur, le Prêtre Enragé 154
Cultistes de la Vague Ecrasante .. 154
Ygorl, Seigneur de l'Entropie 156
Shkiv 156
Skirnex, la Voix d'Ygorl 157
Acolyte de l'Entropie 158

Nouveaux monstres 159
A propos des auteurs 159

CHAPITRE 1

Chaos Incarné

Royaume désordonné et exubérant, le Chaos Élémentaire est incompréhensible pour ceux qui n'en ont pas fait eux-mêmes l'expérience. Ici, le feu parle et les éclairs rêvent, le fer est rongé par la haine et les mers par la faim.

Parfois aussi vastes que des continents, des îles de terre, de cendres, de boue, de sel, voire de fumée ou de feu semi-solide flottent dans des cieux infinis. Des fleuves d'eau, de lave ou d'air liquide s'écoulent d'océans qui ne sont limités par rien de solide, traversent des paysages de cristal brisé et se déversent le long de falaises constituées d'éclairs tangibles. Des vents de vapeurs lourdes suivent les courants du chaos, escaladant en puissance jusqu'à devenir d'énormes tempêtes de grêle brûlante et de tonnerre tranchant.

Aussi déconcertante que soit la substance du Chaos Élémentaire, les visiteurs doivent s'attendre à pire encore. Rien ne sert de chercher à s'orienter. Les lieux changent constamment d'emplacement. Même la gravité y est capricieuse, se manifestant différemment selon qu'elle s'exerce sur des êtres vivants ou des objets.

Ce chapitre vous aide à comprendre ce lieu tumultueux. Grâce à son contenu, vous pouvez mieux amener vos joueurs à se représenter les merveilles, les terreurs et les bizarreries du royaume. Il vous propose des outils qui vous permettront d'intégrer le Plan inférieur dans vos aventures et vos campagnes, vous assurant que vos joueurs le vivront comme un endroit véritablement hors de toute expérience humaine. Ce chapitre traite des sujets suivants.

- **Les éléments de base :** une présentation globale qui inclut des mécanismes de jeu pour le voyage, l'orientation et la gravité.
- **Particularités du plan :** des descriptions et des règles pour d'inhabituels environnements, terrains et dangers du Chaos Élémentaire.
- **Défis de compétences :** des situations qui pourraient survenir pendant que les aventuriers explorent le plan.
- **Trames de campagne :** des exemples de trames de campagne emblématiques du Chaos Élémentaire, une pour chaque variété de campagne planaire mentionnée dans le supplément du *Manuel des Plans*.
- **Aventures :** une sélection d'idées d'aventure, dont des exemples d'amorces.
- **Protecteurs :** une présentation globale de protecteurs élémentaires pour votre groupe d'aventuriers.
- **Ordres du Chaos :** des organisations qui pourraient servir d'ami, d'adversaire ou les deux à la fois.
- **Artefacts :** de puissants objets magiques qui détiennent des liens avec le Chaos Élémentaire ou ses habitants.

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

LES ÉLÉMENTS DE BASE

TRAITS DU CHAOS ÉLÉMENTAIRE

Tel qu'il a été présenté initialement dans le *Manuel des Plans*, le Chaos Élémentaire possède les traits suivants qui sont développés dans les sections qui suivent.

Type : plan fondamental.
Taille et forme : infini dans son étendue.
Gravité : flottabilité élémentaire.
Mutabilité : instable.

Nature et taille

Le Chaos Élémentaire est la source des substances et de l'énergie qui constituent tous les autres plans du multivers. La pierre et la fumée, le feu et le métal, l'eau et la lumière, la glace et les éclairs, le vent et la magie brute : toutes leurs combinaisons forment la substance du Plan inférieur.

Ainsi, le Chaos Élémentaire est considéré comme étant l'un des deux plans fondamentaux, l'autre étant la Mer Astrale. Ces deux royaumes amarrent le cosmos tout entier : sans eux le monde, ainsi que la plupart des autres plans, ne pourraient pas exister.

Le Chaos Élémentaire est infini en taille et en forme, mais chacune de ses régions et localisations connues est contenue dans un espace certes gigantesque, mais fini. Ceux qui voyagent au-delà de ses étendues connues pourraient faire de stupéfiantes découvertes qui feraient de l'ombre à la Cité d'Airain ou aux Piliers de la Création, mais il est plus probable qu'ils se retrouvent complètement perdus dans l'environnement le plus incompréhensible et le plus hostile que l'on puisse concevoir.

ROYAUMES ÉLÉMENTAIRES

Le Chaos Élémentaire est peut-être infini dans son ensemble, mais il n'en est pas de même de ses divers royaumes élémentaires. Variant de quelques mètres de diamètre à un volume suffisant pour engloutir des mondes, ces contrées sont taillées à partir du Chaos Élémentaire par de la puissante magie ou des individus à la volonté incroyable. Dans ces régions, l'environnement est relativement stable. Certaines ont une gravité normale. D'autres font preuve d'une flottabilité élémentaire semblable à celle du Chaos Élémentaire, mais peut-être avec une direction différente pour le haut et le bas. D'autres encore ont une gravité subjective, par laquelle chaque créature décide pour elle-même de la verticalité. La plupart sont dépourvues de la mutabilité instable du Chaos Élémentaire : leur substance est fixée par le pouvoir ou l'esprit qui les a créées.

D'innombrables royaumes élémentaires peuplent le Plan inférieur. Parmi les plus connus, il y a la Cité d'Airain, divers monastères githzerai et les terribles Abysses qui comptent à la fois comme royaume élémentaire et comme plan à part du Chaos Élémentaire.

Flottabilité élémentaire

Le Chaos Élémentaire n'a ni nord ni sud, ni lever ni coucher de soleil. La gravité exerce une attraction dans une direction cohérente afin de donner un haut et un bas à ce plan dont les autres aspects sont imprévisibles. Et encore, la gravité n'est-elle pas toujours fiable.

Les objets inanimés et la matière originaires du Chaos Élémentaire ne sont pas soumis à la gravité. Des îles de terre ou de glace (qu'on appelle également îlots célestes), des fleuves qui coulent sans avoir de lit et de vastes océans qui ne sont pas délimités par des rivages, tous restent suspendus dans les cieux du Chaos Élémentaire. Lancez un caillou par-dessus une falaise et il va rester en suspens là où son élan se sera épuisé. Soulevez de l'eau dans le creux de vos mains et elle restera en suspension une fois vos mains ôtées.

Les objets non-originaires de l'endroit, par contre, ainsi que les créatures vivantes (quelle que soit leur origine) ne bénéficient pas de cette flottabilité. Pour eux, la gravité fonctionne comme dans le royaume naturel. Lâchez votre épée, et elle heurtera le sol à vos pieds. Jetez-vous du bord d'un îlot céleste, et vous pourriez vous retrouver à chuter pendant très longtemps, le temps de bien réaliser votre erreur de jugement.

De toute manière, qu'il soit ou non originaire du royaume, un objet ne reste jamais très longtemps au même endroit : tous sont emportés par les perpétuels courants de chaos du plan.

Courants de chaos

Des courants de chaos modèlent le Plan inférieur, mais personne ne s'accorde pour dire ce qu'ils sont exactement.

Les courants de chaos fournissent une explication facile pour le caractère fondamentalement aléatoire du Chaos Élémentaire. Des masses de terre et d'autres éléments se déplacent constamment, rendant chaque lieu temporaire et souvent insignifiant. Une île qui était ici hier sera ailleurs demain. Une route qui était autrefois droite serpente aujourd'hui pour revenir sur elle-même. Les vents soufflent de manière imprévisible, les tempêtes se déplacent en opposition aux courants aériens, les montagnes s'élèvent et chutent... et tout cela sans schéma apparent. Les observateurs justifient négligemment de tels changements en expliquant qu'il s'agit d'une métaphore correspondant à la réalité de l'existence dans le Chaos Élémentaire.

Néanmoins, sur ce plan, le chaos est une force tout aussi réelle que le feu ou l'électricité et qui possède ses propres marées et courants. Des vaisseaux élémentaires tels que les *dirigeables du chaos* s'accrochent à quelque chose, et cette même énergie guide les slaads et les autres êtres entropiques dans leurs parcours mystérieux. Que les courants de chaos soient responsables des fluctuations qu'on leur attribue n'est pas évident, mais on n'a pas trouvé meilleure explication.

Mutabilité instable

Les îles dérivent, les vents changent, l'eau se transforme en feu, les fleuves changent de cours et les éclairs se taillent des tunnels à travers les terres. Les voyageurs ne peuvent pas escompter qu'une destination reste au même

Déplacer un objet: action simple.
- **DD:** le DD dépend de la taille de l'objet: TP ou plus petit, DD 5 ; P ou M, DD 10 ; G, DD 15 ; TG, DD 20 ; Gig, DD 25.
- **Succès:** vous déplacez un objet que personne ne porte. Vous déplacez l'objet de 1 case, + 1 case par tranche de 5 points au-delà du DD.
- **Échec:** vous ne pouvez effectuer de nouvelle tentative pour déplacer le même objet qu'après un repos court.

Altérer un objet: Action simple.
- **DD**: le DD dépend de la taille de l'objet: TP ou plus petit, DD 20 ; P ou M, DD 25 ; G, DD 30 ; TG, DD 35 ; Gig, DD 40.
- **Succès:** vous transformez un objet naturel que personne ne porte en un élément ou un type d'énergie différent mais de même taille. Ainsi, un rocher peut être transformé en boule de feu.
- **Échec:** vous ne pouvez effectuer de nouvelle tentative pour altérer le même objet qu'après un repos court.

Stabiliser une zone: 1 minute.
- **DD:** le DD est égal à 5 + 1 par case affectée.
- **Succès:** vous bloquez une zone dans sa forme actuelle pour les prochaines 24 heures. Doublez l'aire de la zone ou la durée pour chaque tranche de 5 points au-delà du DD.
- **Échec:** vous ne pouvez effectuer de nouvelle tentative pour stabiliser la même zone qu'après un repos prolongé.

Altérer une zone: 1 minute.
- **DD:** le DD est égal à 20 + 1 par case affectée. Ajoutez 10 au DD si la zone a été stabilisée (cf. ci-dessus). Doublez l'aire de la zone ou la durée pour chaque tranche de 5 points au-delà du DD.
- **Succès:** vous changez le terrain d'une zone pour les prochaines 24 heures. Ainsi, une plaine rocheuse dénudée peut être transformée en forêt.
- **Échec:** vous ne pouvez effectuer de nouvelle tentative pour altérer la même zone qu'après un repos prolongé.

endroit d'un jour sur l'autre, ou même conserve la même forme ou la même substance. Certaines régions changent constamment, d'heure en heure, voire de minute en minute. D'autres restent stables pendant des centaines voire des milliers d'années pour être soudain remodelées en un instant par de violentes convulsions.

La plupart des fluctuations dans le Chaos Élémentaire sont aléatoires, mais certaines transformations sont mues par la volonté d'êtres vivants. Le Plan inférieur est si sujet au changement que n'importe quel esprit puissant peut façonner son environnement sans recourir à la magie, bien que certains rituels rendent la tâche plus facile. En exerçant sa concentration, une créature peut faire en sorte qu'un objet bouge ou même change de forme et de substance : ainsi, un feu intense pourrait être transformé en sculpture de glace, ou un grand cristal brut transformé en grès. Un être particulièrement puissant peut même temporairement altérer la nature de toute une région.

Influencer le chaos

Dans le Chaos Élémentaire, les créatures peuvent altérer leur environnement en passant un certain temps à se concentrer et en réussissant un test d'Intelligence (cf. ci-contre).

Seuls des objets qui ne sont portés par personne peuvent être déplacés ou altérés. Vous pouvez utiliser cette instabilité planaire pour créer des rencontres intéressantes : des terrains qui s'élèvent et qui tombent, des appuis qui passent de solide à liquide, des mares d'eau qui se transforment en dangers enflammés.

Mutabilité en combat

Les créatures à l'esprit fort peuvent attaquer leurs ennemis en manipulant le Chaos Élémentaire. Il s'agit d'une attaque de base à volonté, telle que décrite ci-dessous.

Ce système nécessite que le Maître de Donjon exerce son jugement quant à ses effets en combat. Pour une option de combat simplifiée, référez-vous au pouvoir *influencer l'instabilité* décrit ci-dessous.

Influencer l'instabilité — Attaque de base

Vous soumettez le plan à votre volonté, projetant violemment un objet qui est à proximité sur votre adversaire, ou manifestant une énergie qui le blesse.

À volonté ✦ cf. texte
Action simple **Distance** 15/30
Cible: une créature
Attaque: Intelligence contre Réflexes
Spécial: si vous êtes formé en Arcanes, vous pouvez ajouter le bonus d'altération de votre focaliseur à votre jet d'attaque. Ce pouvoir ne devient pas une attaque de focaliseur.
Réussite: 2d10 + modificateur d'Intelligence dégâts. Ces dégâts peuvent être d'acide, d'électricité, de feu, de froid, de poison, radiants, de tonnerre ou sans type
Niveau 21: 4d10 + modificateur d'Intelligence dégâts.

Vous pouvez ajuster l'efficacité de cette attaque suivant le lieu, en imposant un malus aux jets d'attaque lorsqu'un royaume est plus stable ou accordant un bonus dans les zones faciles à altérer.

Règle optionnelle : portée très longue

Les armes qui lancent des projectiles sont habituellement fabriquées dans le monde, ce qui fait que la flottabilité élémentaire du Chaos Élémentaire n'a aucun effet sur leurs munitions. Mais que se passe-t-il lorsqu'un personnage utilise une arme à projectile qui a été fabriquée dans le Chaos Élémentaire, ou décide simplement de ramasser une pierre et de la lancer ? Bien que de tels objets ne soient pas soumis à la gravité, ils sont tout de même déviés de leur trajectoire par les courants de chaos qui façonnent invisiblement le Chaos Élémentaire, tout comme la gravité agit sur un missile dans le monde.

Là où le bouillonnement chaotique du plan est plutôt apaisé, vous pourriez autoriser qu'un projectile d'origine élémentaire bénéficie d'une catégorie de distance supplémentaire. La portée très longue commence à la limite extrême de la portée longue et atteint deux fois cette limite. Les attaques effectuées à portée très longue subissent un malus de -5 aux jets d'attaque. Au-delà de cette distance, même si le projectile ne rencontre aucun autre obstacle, il est impossible de toucher la cible, à l'exception de circonstances exceptionnelles et d'une visée digne d'un dieu.

Voyager dans le Chaos Élémentaire

Il est difficile de s'orienter dans le Chaos Élémentaire. Dans le monde, les voyageurs peuvent se repérer aux caractéristiques géographiques, au soleil, aux étoiles et au compas, et les lieux sont dans leur majorité accessibles à pied ou par bateau. À l'inverse, le Plan inférieur ne présente que peu de caractéristiques géographiques fiables et le voyage à pied ne peut être planifié que dans quelques régions stables, telles que la Cité d'Airain, Zerthadlun ou le marécage de Canaelin (page 78).

Néanmoins, le Chaos Élémentaire contient quand même des étendues à la surface solide. Certaines sont composées de substances dangereuses, mais beaucoup ne sont pas en soi plus difficiles à traverser que certaines régions du monde, sauf là où elles sont traversées de grands gouffres, de sommets incroyablement hauts, de murs d'électricité ou de fleuves d'acide. Il y en a même qui présentent des repères géographiques raisonnablement permanents. En revanche, il peut être plus ardu d'atteindre une telle surface que de la traverser.

Chevaucher le chaos

Ceux qui se rendent sur ce plan et qui n'ont d'autre option à leur disposition peuvent embarquer sur des masses dérivantes, quoiqu'il faille être un aventurier particulièrement désespéré ou audacieux pour recourir à un tel mode de voyage. Un périple embarqué, qu'on appelle parfois «chevaucher le chaos», exige de sauter d'un corps en déplacement rapide à un autre, progressant en zigzag vers une destination finale. Vu le mouvement constant du Chaos Élémentaire, ce n'est qu'une question de temps avant qu'une masse stable dérive dans la bonne direction.

Dans certaines régions, des îlots célestes adéquats passent régulièrement. Ailleurs, les masses sont visibles dans le ciel mais difficiles à atteindre. Afin de faire le saut entre deux îlots, il pourrait falloir payer un bref vol en aéronef, effectuer un rituel de téléportation ou invoquer un escalier flottant par le simple exercice de la volonté. En dernier recours, des voyageurs pourraient soudoyer un titan pour qu'il les catapulte à travers le vide.

Indépendamment du problème à résoudre pour atteindre la masse sur laquelle embarquer, un voyageur doit déterminer lequel des objets passant à proximité constitue le meilleur moyen de locomotion. En l'absence de méthode de prédiction, pour chevaucher le chaos, il est essentiel de choisir une masse habitable se déplaçant dans la bonne direction, en espérant qu'elle maintienne le même cap. Une méthode courante pour choisir un «vaisseau» dérivant adéquat a été élaborée par les éfrits au moyen d'une pratique divinatoire appelée *al-buraj*. Pour s'assurer une telle aide, il faut par contre toujours être prêt à y mettre le prix, sans compter que toute négociation avec les éfrits est une aventure périlleuse. D'autres créatures pourraient avoir une compréhension plus instinctive des courants de chaos, mais leurs services en tant que guide sont difficiles à obtenir, quel que soit le prix.

Collision élémentaire

Lorsque de grandes masses d'éléments entrent en collision, il s'ensuit un cataclysme. Un corps pourrait briser l'autre en morceaux, créant de nouvelles masses en un instant de violence extrême. Parfois, l'un absorbe ou englobe l'autre, comme lorsqu'un îlot céleste s'enfonce dans un vaste océan et devient un continent englouti. Les deux objets pourraient même se transformer mutuellement: un îlot céleste et une énorme boule de feu pourraient créer un continent de lave, de même, une tempête de vent et un océan de magma pourraient engendrer une pluie de feu.

En créant une collision élémentaire imminente, vous pouvez établir une limite de temps aux exploits des personnages ou mettre en place la dynamique d'une sortie dramatique.

Vol

Le déplacement en vol est accessible à travers des sorts ou des objets magiques mais, pour la plupart de ces méthodes, le temps durant lequel l'aptitude est conférée est trop court pour servir à l'exploration. Un personnage pourrait être capable de sauter d'un îlot ou d'un véhicule à un autre, mais guère plus. D'autres sources de vol, tels que les *tapis volants* et les montures créées par le rituel Destrier fantôme, sont limités par des restrictions d'altitude et sont ainsi incapables de voler entre des masses séparées d'une grande distance.

Certains rituels et objets permettent de voler longtemps, mais même ces solutions ne sont pas sans danger. Dans le monde, lorsque l'effet de vol s'estompe, il y a fréquemment une surface solide à proximité pour y atterrir. Dans le Chaos Élémentaire, cette garantie n'existe pas. De plus, certains vols magiques prennent fin si le personnage concerné effectue une autre action que voler. Se retrouver en combat tout en étant très éloigné d'une surface solide pourrait se révéler mortel. Il n'y a que peu de pouvoirs, dont le *char de nuage* du prêtre, qui soient véritablement efficaces pour voler sur de longues distances.

Téléportation

Comme il est difficile de voyager dans le plan, de nombreuses villes du Chaos Élémentaire ont recours aux cercles de téléportation. Ce moyen de transport est courant dans la Cité d'Airain et peut être trouvé dans d'autres avant-postes éfrits, dans les communautés genasi et géantes, dans les monastères githzerai et les quartiers généraux de factions et de cultes du monde dans le Chaos Élémentaire. On dit que le tristement célèbre Palais étouffant (page 80) a des cercles de téléportation de fumée solidifiée qui bouge lentement en suivant un schéma prédéterminé, ce qui ne les rend utiles qu'à certains moments.

Les voyageurs peuvent trouver des cercles de téléportation à des emplacements apparemment aléatoires sur les diverses masses dérivantes du Chaos Élémentaire. Certains sont des anneaux gravés dont on connaît les origines et qui marquent les sites d'anciennes communautés ou places fortes. D'autres ont été créés par des factions discrètes pour faciliter des rassemblements secrets dont les buts sont encore dissimulés. Plus étranges que les autres, quelques cercles semblent n'avoir été créés par personne et sont issus des seules fluctuations aléatoires du chaos et de la magie. Il existe un point de transport de sinistre réputation, constitué de feu éternel et flottant dans le vide sans rien pour y poser le pied.

Évidemment, les cercles de téléportation ne sont utiles qu'à ceux pour lesquels leurs symboles n'ont pas de secrets. Certaines signatures de portail (telles que les cercles publics de la Cité d'Airain) peuvent être apprises en se livrant à des recherches, mais beaucoup de combinaisons runiques nécessitent une étude directe. Du coup, la téléportation est un meilleur moyen que l'exploration pour revenir à un endroit connu.

Véhicules et montures

Les montures et les véhicules, vaisseaux magiques compris, sont des modes habituels de traversée du Chaos Élémentaire. Certains groupes d'aventuriers achètent le leur et engagent leur propre équipage, mais la plupart louent les services de transporteurs établis.

Il est relativement facile de trouver des véhicules qui se rendent à des centres commerciaux et des communautés majeurs, tels que la Cité d'Airain et Lonsoir (page 76). Par contre, plus on voyage loin du cœur des civilisations du plan, plus de tels vaisseaux deviennent rares.

Le Bazar Brazilliant (page 68) est une caravane de wagons qui parcourt le Chaos Élémentaire, faisant parfois escale dans le monde ou sur d'autres plans. Les voyageurs ont le droit de l'accompagner s'ils ont les moyens de s'acquitter d'une somme modeste et participent à la tâche. Les voyageurs qui cherchent à se défiler, qui ne paient pas assez ou qui suscitent la colère du responsable de caravane risquent de devenir une marchandise de plus à vendre ou à acheter aux éfrits.

Bien des voyageurs préfèrent monter des créatures natives du Chaos Élémentaire, tels que des griffons de flammegivre, parce que de telles montures s'orientent facilement dans ce plan insensé. Des créatures naturelles, telles que les hippogriffes, sont également courantes, mais correspondent plus aux trajets courts. De façon générale, les montures sont plus risquées que les vaisseaux inanimés : il pourrait ne pas y avoir d'endroit sûr pour se poser lorsque l'animal fatigue.

Certains personnages concluent des accords avec de grandes créatures du Chaos Élémentaire pour les transporter en toute sécurité. Il serait cependant excessivement insultant de considérer des êtres aussi intelligents comme des montures, mieux vaut les traiter comme des compagnons. Le dragon anguille est l'une de ces créatures, ainsi que les dragons tempête et pyroclastique (cf. *Draconomicon: Dragons Chromatiques*), bien que les voyageurs doivent trouver le moyen d'endurer les dégâts infligés par leur aura.

VÉHICULES ET MONTURES DU CHAOS ÉLÉMENTAIRE

Monture ou Véhicule	Vitesse terrestre	Km par jour	Km par heure
Aéronef (cf. CA page 17)	vol 15	270[1]	11,25
Appareil de Kwalish (cf. CA page 18)	6, nage 6	22,5, 22,5	4,5, 4,5
Dirigeable du chaos	vol 10	180[1]	7,5
Dromon planaire (cf. MP page 159)[2,4]	nage 5	90[1]	3,75
Esquif des orages[3]	vol 100	1 800[1]	75
Gorgone de fer (cf. BF page 145)	6	45	4,5
Gorgone des tempêtes (cf. BF page 145)	vol 10	75	7,5
Griffon (cf. BF 151)	vol 15	112,5	11,25
Griffon de flammegivre (cf. BF page 151)	vol 15	112,5	11,25
Hippogriffe (cf. BF page 146)	vol 15	112,5	11,25
Hippogriffe auguste (cf. BF page 146)	vol 12	90	9
Nef transplanaire (cf. MP page 159)[2]	vol 15	240[1]	11,25
Oiseau-tonnerre (cf. BF page 227)	vol15	112,5	11,25
Ornithoptère (cf. CA page 19)	vol 5	37,5	3,75
Vaisseau du chaos	vol 12	216[1]	9

CA = Le Comptoir de l'Aventure, BF = Bestiaire Fantastique
MP = Manuel des Plans

1 : Ce vaisseau peut voyager 24 heures par jour au lieu de 10.
2 : Ce vaisseau peut passer d'un plan à un autre.
3 : Les *esquifs des orages* "chevauchent" les éclairs d'un endroit à un autre. Si aucune tempête ou autre source d'électricité n'existe dans une région, un esquif ne peut pas s'y déplacer.
4 : Les *dromons planaires normaux* ne sont capables de voyager que sur l'eau, mais ils sont nombreux à être enchantés pour survivre à des liquides destructeurs comme le magma ou l'acide. Quelques-uns ont des accessoires qui ressemblent, à des skis et qui peuvent être abaissés pour naviguer sur de la boue épaisse, de la neige, ainsi que de sable ou du sel légèrement tassé ; ce genre de voyage réduit la vitesse de déplacement terrestre de moitié.

Vitesse de déplacement des véhicules et des montures

Le *Manuel des Joueurs* (page 261) donne les temps de voyage pour des montures et des véhicules de base. Le supplément *Le Comptoir de l'Aventure* (page 15) aborde un plus large éventail. La table de cette page présente des véhicules et des montures qui sont habituelles ou adaptées au Chaos Élémentaire.

En plus des modificateurs de terrain donnés à la page 261 du *Manuel des Joueurs*, utilisez le modificateur suivant pour les voyages dans le Chaos Élémentaire en utilisant des créatures qui ne sont pas originaires du plan.

MODIFICATEUR AUX VOYAGES DANS LE CHAOS ÉLÉMENTAIRE

Multiplicateur	Circonstances
× 3/4	Monture non-élémentaire

Les nefs transplanaires et les *dromons planaires* sont le plus souvent associés au Chaos Élémentaire, mais d'autres véhicules ont été développés pour voyager dans le plan. Voici leur description.

Esquif des orages
Véhicule de taille Gig

Pv 250 **Espace** 2 x 4 cases **Prix** 20 000 po
CA 4 ; **Vigueur** 20, **Réflexes** 2
Immunités électricité
VD vol 100

Pilote

Le pilote doit se tenir au gouvernail, généralement à l'arrière de l'*esquif des orages*.

Équipage

En plus du pilote, un *esquif des orages* a besoin d'un équipage de trois personnes, chacune devant entreprendre une action simple à chaque round pour contrôler le véhicule. Réduisez la vitesse de vol de l'*esquif des orages* de 40 pour chaque membre d'équipage manquant. À une vitesse de vol de 0, l'*esquif des orages* est incontrôlable.

Charge

Dix créatures de taille M ; une tonne de cargaison.

Incontrôlable

Un *esquif des orages* incontrôlable avance sur l'éclair à la moitié de sa VD.

Quille électrique

Un *esquif des orages* vole sur les éclairs. La foudre que chevauche l'esquif ne peut pas infliger de dégâts à son pilote, son équipage ou ses passagers.

Dirigeable du chaos
Véhicule de taille TG

Pv 100 **Espace** 2 x 3cases **Prix** 13 000 po
CA 4 ; **Vigueur** 12, **Réflexes** 4
VD vol 10

Pilote

Le pilote doit contrôler les ailes du *dirigeable du chaos* des deux mains.

Équipage

En plus du pilote, un *dirigeable du chaos* a besoin d'un équipage de quatre personnes, chacune devant entreprendre une action simple à chaque round pour contrôler le véhicule. Réduisez la vitesse de vol du dirigeable de 4 pour chaque membre d'équipage manquant. À une vitesse de vol de 0, le *dirigeable du chaos* est incontrôlable

Charge

Six créatures de taille M ; 50 kg de cargaison.

Incontrôlable

Un *dirigeable du chaos* incontrôlable avance à la moitié de sa VD dans une direction déterminée au hasard.

Propulsion du chaos

Un *dirigeable du chaos* chevauche les courants d'énergie chaotique qui se propagent dans tout le Chaos Élémentaire, il ne peut donc pas fonctionner ailleurs. Sa propulsion est au mieux incertaine. Les passagers d'un *dirigeable du chaos* sont parfois prisonniers d'un calme, d'autres fois expédiés dans des endroits inconnus, ou encore projetés vers leur destination en un clin d'œil. En moyenne, un dirigeable se déplace à la vitesse indiquée.

LE VAISSEAU DU CHAOS : CHEVAUCHER AVEC STYLE

La méthode la plus fiable pour traverser le Plan inférieur est d'embarquer sur un *vaisseau du chaos*. Il n'existe qu'une poignée de ces énormes vaisseaux et, bien qu'il puisse être difficile d'en trouver un ou d'être accepté à bord, bien des aventuriers trouvent que cela en vaut la peine.

Le pont supérieur d'un vaisseau du chaos standard est de 39 m de proue à poupe, tout entouré d'une rambarde de 1,50 m de hauteur et munie de pied tous les 1,50 m par lesquels des cordes peuvent être attachées pour arrimer des membres d'équipage ou de la cargaison.

Un de ces véhicules joue un rôle majeur dans l'aventure d'échelon épique *Prince des Morts-Vivants*. L'illustration sur la page opposée représente les caractéristiques principales d'un *vaisseau du chaos*.

Gaillard d'arrière : cette structure de deux étages occupe l'essentiel de l'arrière du vaisseau. Une volée de marches permet d'accéder au premier étage et une seconde au second étage. Le niveau supérieur du gaillard d'arrière contient la roue du gouvernail qui dirige l'embarcation.

Écoutilles : les trois écoutilles du pont principal donnent accès aux ponts inférieurs, où la cargaison est entreposée.

Sphères d'anarchie : ces trois sphères de cristal sont tenues dans des nacelles. Chacune contient l'essence du chaos, mise en bouteille, et fournit l'énergie motrice du vaisseau.

Cercles magiques : chacun de ces cercles inscrits fournit un accès, par téléportation, à un lieu éloigné et différent qui dépend de la position actuelle du vaisseau et des rituels qui ont été employés pour leur création.

Vaisseau du chaos
Véhicule de taille C

Pv 2 000 Espace 27 x 16 cases **Prix** n/a
CA 3 ; **Vigueur** 20, **Réflexes** 2
VD vol 12 (stationnaire), partiel 15

Pilote

Le pilote doit se tenir au gouvernail qui se trouve au sommet du gaillard d'arrière. La roue du gouvernail est montée sur un levier à cardan qui contrôle l'inclinaison et l'altitude. Des câbles courent sous le pont et sont rattachés à trois nacelles de *sphères d'anarchie*. Ces *sphères d'anarchie* fournissent l'énergie motrice et ascensionnelle. Sans pilote ou équipage, le vaisseau reste stationnaire, mais les deux sont nécessaires pour avancer.

Équipage

En plus du pilote, un *vaisseau du chaos* a besoin d'un équipage de trois personnes pour tout autre déplacement que rester stationnaire. Chaque membre doit être posté adjacent à l'une des trois *sphères d'anarchie*. Chacun doit entreprendre une action simple à chaque round pour aider à contrôler le vaisseau une fois qu'il est en route. Réduisez la vitesse de vol du vaisseau de 4 pour chaque membre d'équipage manquant. Si sa vitesse de vol tombe à 0 alors qu'il est en route, le vaisseau ne peut être dirigé et il est incontrôlable, auquel cas il faut que le pilote et les trois membres d'équipage passent trois rounds consécutifs à leur poste pour rétablir le contrôle.

Charge

200 créatures de taille M ; 4 000 tonnes de cargaison.

Incontrôlable

Quand le vaisseau est incontrôlable, il avance à la moitié de sa VD. À chaque round, lancez un d20. Sur un résultat de 1-5, le vaisseau descend. Il descend de 5 cases par round pendant les 10 premiers rounds où il est incontrôlable. Après cela, il descend de 10 cases par round. Si le vaisseau heurte un îlot solide dans le Chaos Élémentaire ou les Abysses après avoir été incontrôlable pendant plus de 20 rounds, il est détruit.

Ajusté au chaos

Un *vaisseau du chaos* ne fonctionne que dans le Chaos Élémentaire et les Abysses.

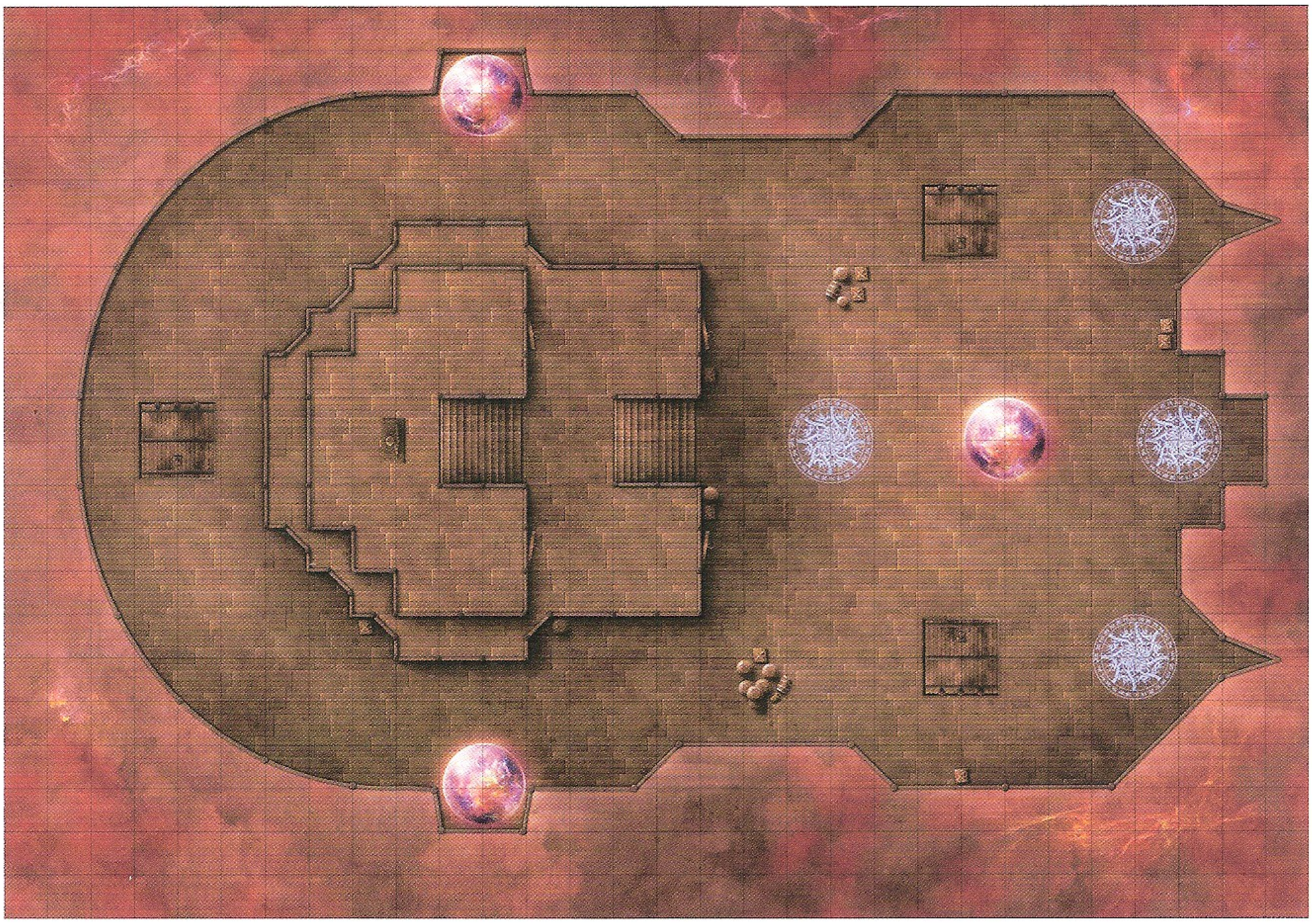
Gouvernail et trois sphères d'anarchie (focus de navigation)

Ce véhicule est équipé de trois *sphères d'anarchie* qui servent de focus de navigation pour le gouvernail monté au sommet du gaillard d'arrière.

TROUVER SON CHEMIN

Le haut et le bas ne sont jamais un problème dans le Plan inférieur, mais les points cardinaux n'ont aucun sens. Aucun soleil ne se lève ni ne se couche pour établir la direction. Les masses terrestres dérivent continuellement. C'est un miracle que quiconque parvienne à trouver son chemin dans ce lieu en mutation perpétuelle. Les voyageurs qui peuvent voir leur destination ont peu de chance de se perdre. Pour les autres, la navigation est un souci permanent.

Les créatures élémentaires perçoivent instinctivement le flux du chaos dans leur environnement et pourraient servir de guide aux étrangers qui recherchent leurs services. Certains êtres, tels que les éfrits, prétendent discerner des logiques dans les fluctuations apparemment aléatoires du plan. Les natifs peuvent utiliser Arcanes ou Nature pour naviguer. Les étrangers qui ont passé plusieurs mois dans le Chaos Élémentaire et qui se sont plus ou moins accoutumés à sa turbulence peuvent faire de même. D'autres explorateurs ne peuvent utiliser qu'Arcanes. Le défi de compétences "Perdus dans la nature" (cf. *Guide du Maître*, page 78) et le défi de compétences "Naviguer sur la mer de Feu" à la page 27 sont de bons exemples de la manière de gérer la navigation dans le Plan inférieur.



PARTICULARITÉS DU PLAN

Un pieu de tonnerre solidifié jaillit brutalement d'un champ de magma bouillonnant avant de se dissiper sous forme de nuages orageux. Ces nuages produisent des pluies torrentielles qui solidifient le magma. Cette roche incandescente se brise en une nuée d'îlots célestes qui s'écrasent dans une mer d'acide. L'impact déclenche un tsunami qui se déverse dans des lacs volatiles d'électricité liquide, adhérant à une rive recouverte de givre. Une explosion fait fondre la plage glacée et propulse un fleuve dans les cieux limpides. Ce torrent rapide s'écrase contre une plaine de feu. La rencontre de ces deux éléments opposés engendre un geyser de vapeur sifflante d'un kilomètre de large et à la hauteur incroyable. La vapeur élémentaire est si chaude qu'elle vaporise tout ce qui est à proximité.

De telles manifestations chaotiques secouent continuellement le Plan inférieur. Certaines sections du plan ne sont accueillantes que pour les originels. D'autres ne sont habitées que par des créatures engendrées dans le creuset bouillonnant, ou par ceux qui sont protégés magiquement de ces extrêmes violents.

Pourtant, toutes les régions du Chaos Élémentaire ne sont pas interdites aux visiteurs. Dans l'infinité de ce plan fondamental, il existe d'innombrables régions et chemins ouverts aux gens qui ne sont pas du cru, bien qu'il faille un peu de préparation, une bonne dose d'audace et un pas prudent pour survivre à un tel périple.

Vous pouvez utiliser les outils suivants pour créer des environnements de rencontre évocateurs et interactifs dans le Chaos Élémentaire et les Abysses. Une brève description de la météo et des environnements étranges du plan précède des détails sur plusieurs nouveaux types de terrain fantastique. Enfin, cette section présente des dangers et des défis de compétences destinés à pimenter les rencontres élémentaires.

Dangers liés à la météo et à l'environnement

La météo, telle qu'on la trouve dans le monde, se manifeste également dans le Chaos Élémentaire mais sous une forme souvent plus violente. Dans ces lieux, la lumière est obscurcie par le brouillard, la vue coupée par les blizzards, et l'endroit martelé par la pluie, les tornades, les tempêtes de sable et les coups de vent. Il existe des formes plus étranges encore de phénomène météorologique : des brouillards de glace, des pluies acides, des cyclones enflammés et des bourrasques de rochers.

Le rituel Résistance aux éléments est un outil pratique quand on traverse le Chaos Élémentaire, mais il a ses limites. Les sections les plus hospitalières du plan présentent des températures qui sont comprises entre les extrêmes du monde naturel, de - 45 à 60 degrés Celsius mais, dans la majorité des régions du plan, les

températures vont au-delà. De plus, l'atmosphère peut varier sensiblement en un clin d'œil. Là où les températures sont extrêmes, les créatures dépourvues de protection périssent rapidement, et même des individus protégés ne peuvent pas tenir éternellement.

La compétence Endurance évalue la capacité d'un personnage à résister aux dangers de l'environnement. Pour ce qui est des dangers normaux tels qu'ils sont rencontrés dans le monde et dans les régions hospitalières du Chaos Élémentaire (cf. *Guide du Maître,* page 158), un personnage doit réussir un test d'Endurance toutes les 8 heures ou perdre une récupération, à moins d'être sous la protection de Résistance aux éléments. Dans des régions moins hospitalières, les DD du test d'Endurance n'augmentent pas dramatiquement mais leur fréquence s'accélère. Les personnages dépourvus de la protection de Résistance aux éléments doivent effectuer un test toutes les 5 minutes ou perdre une récupération. Ceux qui sont protégés par le rituel doivent effectuer un test toutes les 8 heures ou perdre une récupération.

Les conditions extrêmes du Chaos Élémentaire sont décrites ci-dessous. Bien que le rituel Résistance aux éléments neutralise la plupart des dangers, les menaces qu'exerce l'environnement du Chaos Élémentaire sont plus graves. Le terme "originel" indique un extrême qui oblige un personnage à effectuer des tests d'Endurance même lorsqu'il est protégé par Résistance aux éléments. Pour de telles régions, le rituel Résistance aux éléments originels fournit une protection plus sûre (cf. l'encadré « À grand danger, grande magie »).

Condition	DD d'Endurance
Tempêtes originelles	20
Vents originels	21
Froid originel	22
Chaleur originelle	22
Absence d'air	26*
Froid glacial originel	26
Chaleur suffocante originelle	26
Fumée ou cendre originelle	26
Chaos originel en mutation	31

*** Ce test doit être effectué à chaque minute au lieu de toutes les 5 minutes, et Résistance aux éléments n'en diminue pas la fréquence.**

À grand danger, grande magie

Dans bien des régions du Chaos Élémentaire, le rituel Résistance aux éléments réduit mais n'élimine pas les dangers environnementaux. Ces situations extrêmes nécessitent un rituel plus puissant et beaucoup plus rare: Résistance aux éléments originels.

Les deux rituels « désactivent » des dangers environnementaux. Tant qu'un personnage n'a pas atteint la fin de l'échelon parangonique, il n'est pas capable d'endurer des éléments plus intenses au moyen du rituel Résistance aux éléments originels.

Gardez à l'esprit que ces rituels protègent les personnages des dangers de l'atmosphère ambiante et des précipitations normales du plan. Ils ne les protègent pas contre les attaques élémentaires effectuées par le terrain, les dangers ou les pouvoirs de créatures élémentaires.

Résistance aux éléments originels

Les flammes vous lèchent, les éclairs crépitent autour de vous, mais vous n'en avez cure.

Niveau: 17
Catégorie: Exploration
Temps d'incantation: 10 minutes
Durée: 24 heures
Coût des composants: 4 300 po
Prix d'achat: 12 000 po
Compétence-clé: Arcanes (aucun test)

Vous désignez jusqu'à huit participants au rituel, vous compris, qui ignoreront les malus et les tests d'Endurance associés aux conditions météorologiques et environnementales extrêmes du Chaos Élémentaire.

Une créature affectée, ainsi que son équipement, ignore les effets défavorables infligés par des températures extrêmes et autres menaces ambiantes. Les attaques de créatures, les terrains, les pièges et les dangers ne sont pas concernés par cette protection. Dans les zones où vous effectueriez normalement un test d'Endurance toutes les 8 heures grâce à l'effet de Résistance aux éléments, Résistance aux éléments originels vous en dispense tant que vous êtes sous son effet.

Terrains fantastiques élémentaires

Même comparé aux lieux les plus bizarres du monde, le terrain étrange du Chaos Élémentaire est fantastique. Peu de créatures, en dehors des éfrits, sont capables de nager dans la mer de Feu, et seuls les êtres élémentaires les plus robustes peuvent survivre au martèlement meurtrier d'une tempête de terre. D'autres endroits sont parcourus de tant d'énergie élémentaire bouillonnante qu'ils semblent prendre vie lorsque des créatures viennent trop près.

Les dangers suivants ne sont qu'un aperçu de l'éventail des terrains fantastiques qui existent dans le Plan inférieur. Vous pouvez utiliser cette sélection pour créer une panoplie de caractéristiques qui ajouteront un aspect imprévisible aux rencontres, ou vous pouvez mélanger leur matière et leurs fonctions pour créer des nouveaux terrains passionnants et bien à vous: de la glace rampante, de la foudre gelée ou de la brume de feu.

Certains des terrains dangereux décrits ci-dessous sont typiques des Abysses. Pour autant, la nature éternellement changeante du Chaos Élémentaire signifie qu'ils pourraient tout aussi bien apparaître n'importe où sur le plan.

Bassin originel

Des fontaines volatiles d'énergie élémentaire liquide peuvent jaillir n'importe où dans le Chaos Élémentaire, transformant ceux qui s'y baignent.

Effet: une créature qui reste dans une case qui contient un bassin originel pendant tout son tour de jeu acquiert un mot-clé élémentaire choisi au hasard ainsi qu'un avantage correspondant, indiqué dans la table ci-dessous. Ou alors, une créature qui se trouve dans la case du bassin peut dépenser une action simple pour s'asperger de ce liquide, acquérant le mot-clé ainsi que l'avantage correspondant même si elle n'y termine pas son tour de jeu.

Chaque fois qu'une créature acquiert un effet de bassin originel alors qu'elle est déjà soumise à un effet précédemment acquis, l'effet antérieur prend fin. Sinon, une créature qui est sous l'effet d'un bassin originel lance un d20 à la fin de son tour de jeu. Sur un résultat de 9 ou moins, l'effet prend fin.

Les créatures d'origine élémentaire affectées par un bassin originel peuvent effectuer un jet de sauvegarde pour éviter son effet.

d6	Mot-clé	Effet
1	Terre	Vous bénéficiez de résistance 5 à tous les dégâts.
2	Feu	Vos attaques de corps à corps infligent 1d6 dégâts de feu supplémentaires par échelon.
3	Glace	Chaque créature qui débute son tour de jeu adjacente à vous est ralentie jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
4	Électricité	Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, vous ne conférez pas d'avantage de combat ni ne subissez un malus de -5 aux jets d'attaque quand vous courez.
5	Tonnerre	Chaque créature qui débute son tour de jeu adjacente à vous est hébétée jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
6	Eau	Vous pouvez vous décaler au prix d'une action mineure.

Utilisation : les bassins originels créent des interactions aléatoires intéressantes pour les monstres comme les personnages. Vous pouvez les placer dans une rencontre lorsque vous voulez une bataille étrange et imprévisible. Ou alors, les bassins originels sont utiles dans des zones qui contiennent des portails ou d'autres zones à l'accès restreint qui ne sont accessibles qu'aux créatures ayant un mot-clé élémentaire particulier.

Boue colérique

Dans certaines parties des Abysses, la terre elle-même est sujette à des crises de rage folle qui déforment la réalité. Certains marécages puants contiennent une boue inquiétante qui draine la santé mentale des créatures qui s'y trouvent, les poussant à la violence à travers la douleur psychique. Sa consistance est normale mais elle présente un lustre huileux qui reflète la lumière en un arc-en-ciel aux couleurs malsaines.

Effet : les zones de boue colérique sont un terrain difficile. Toute créature qui se trouve dans une case de boue colérique et qui réussit un coup critique avec une attaque de corps à corps inflige 1d10 dégâts supplémentaires par échelon avec cette attaque. De plus, une créature qui débute son tour de jeu dans une case de boue colérique et qui n'effectue pas une attaque de corps à corps avant la fin de son tour de jeu subit 5 dégâts psychiques par échelon.

Utilisation : la boue colérique est semblable à la pierre de sang (*Guide du Maître*, page 68) mais plus impitoyable. Elle est typiquement utilisée pour créer des goulots d'étranglement qui contraignent à des batailles rapprochées, celles qu'affectionnent tout particulièrement les démons.

Bourbier acide

Tout bourbier peut être dangereux et incapacitant. Dans le Chaos Élémentaire, une zone marécageuse remplie de liquide caustique rend ce péril bien plus redoutable. Des mers composées d'un liquide capable de dissoudre la chair sont bordées de rives criblées de landes dans lesquelles un acide bouillonnant émerge à grosses bulles de sous le sol. La traversée de telles confluences de boue et d'acide peut se révéler mortelle, ce qui incite des créatures avides de solitude à construire des bastions au cœur de ce terrain inhospitalier.

Effet : une case de bourbier acide est un terrain difficile pour les créatures dépourvues de déplacement tellurien. Elles s'enfoncent dans le bourbier, de la vase s'accrochant à leur chair et leurs vêtements. De plus, toute créature qui débute son tour de jeu dans une case de marécage acide subit 5 dégâts d'acide continus par échelon et est ralentie (sauvegarde annule les deux).

Utilisation : le bourbier acide oblige les personnages à progresser plus lentement à travers une zone. Des monstres artilleurs ou contrôleurs tirent profit de ce terrain pour gêner les attaquants de corps à corps.

Brume de poussière d'os

Dans des sections désolées des Abysses, et particulièrement dans la région redoutée de Thanatos (cf. *Manuel des Plans*, page 82), d'étranges nuages de fine poussière blanche flottent dans l'air et crépitent d'énergie nécrotique. Cette étrange brume draine l'énergie vitale des créatures qui s'y trouvent, la dissipant ou la corrompant pour conférer de la puissance aux morts-vivants qui se trouvent à proximité.

Effet : les champs de brume de poussière d'os sont légèrement voilés. Toute créature vivante située dans une case contenant ce terrain ne récupère que la moitié des points de vie accordés par des effets de guérison. De plus, chaque fois qu'une créature vivante reçoit un effet de guérison alors qu'elle est dans une brume de poussière d'os, chaque créature morte-vivante située à 3 cases ou moins d'elle bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la créature morte-vivante.

Utilisation : associer de la brume de poussière d'os avec des morts-vivants est une évidence. Mais même sans morts-vivants, la brume rend n'importe quel combat plus dangereux en réduisant l'efficacité des guérisons. Les brutes s'y lancent, sachant que les dégâts infligés par leurs coups puissants persisteront plus longtemps. Vous pouvez poster des artilleurs en bordure d'un champ de brume de poussière d'os pour dissimuler l'ennemi et handicaper les contre-attaques à distance.

Brumes électriques

Ces champs de brouillard de couleur gris-bleu qui flottent dans le Chaos Élémentaire sont dangereux à traverser rapidement. Les brumes électriques s'agglutinent généralement en zones de 5 cases de côté, mais on a déjà vu dans des territoires dangereux des masses qui se mesurent en kilomètres, en largeur comme en profondeur.

Effet : lorsque les particules qui se trouvent dans les brumes sont agitées, de l'électricité est déchargée. Toute créature qui pénètre plus de 2 cases de brumes électriques au cours d'une seule action de mouvement subit 5

dégâts d'électricité par échelon. Les cases contenant de la brume sont légèrement obscurcies.

Utilisation : les brumes électriques forcent les créatures à ralentir ou à en subir les conséquences. Les monstres artilleurs fondent sur les créatures qui se déplacent lentement dans la brume, bénéficiant d'attaques plus nombreuses au prix d'une légère baisse de précision. Les créatures élémentaires qui ont une résistance ou une immunité aux dégâts d'électricité se délectent de ces zones.

Champ d'altération des énergies

Dans la zone d'un champ d'altération des énergies, l'air crépite et le sol vrombit. Le terrain peut être aussi grand que toute la zone de rencontre ou se limiter à quelques cases de côté.

Effet : lorsqu'une créature qui se trouve dans le champ effectue une attaque avec un type de dégâts, ou qu'elle est la cible d'une telle attaque, le type de dégâts de l'attaque change. Pour une attaque qui a une zone d'effet, le type de dégâts ne change que pour la partie qui recouvre le champ.

Les champs d'altération des énergies sont fondamentalement chaotiques, chacun produisant un effet différent. Utilisez la table suivante pour déterminer le nouveau type de dégâts, lançant le dé pour chaque type de dégâts de l'attaque. Si le nouveau type est le même, rien ne se passe ; une attaque qui possède deux types de dégâts ou plus finit à la place avec un seul type.

d8	Énergie	d8	Énergie
1	Acide	5	Électricité
2	Froid	6	Poison
3	Feu	7	Radiant
4	Force	8	Tonnerre

Les créatures formées en Arcanes peuvent manipuler un champ d'altération des énergies au prix d'une action mineure.

Arcanes DD facile : une créature qui réussit ce test peut faire qu'une cible ignore l'effet du champ d'altération des énergies jusqu'à la fin de son tour de jeu.

Arcanes DD moyen : une créature qui réussit ce test peut changer le type de dégâts de ses attaques effectuées dans le champ pour un nouveau type autorisé par le champ. Cet effet dure jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Arcanes DD difficile : une créature qui réussit ce test peut changer le type de dégâts de toutes les attaques effectuées dans le champ pour un nouveau type autorisé par le champ. Cet effet dure jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Utilisation : un champ d'altération des énergies permet aux personnages comme aux monstres d'ajuster leurs types de dégâts et ajoute un élément de surprise à une rencontre. Il peut constituer un terrain stratégique capital lors d'une bataille, permettant à une créature spécialisée en un type de dégâts de se diversifier ou d'affecter des créatures qui bénéficieraient normalement d'une résistance.

Cours de terre

Occasionnellement, le monde subit des coulées de boue ou des avalanches. Dans le Chaos Élémentaire, la terre bouge constamment sous forme de fleuves de roche, de poussière ou de boue.

Effet : chaque zone de cours de terre a une direction de courant (cf. « Terrain sous-marin », *Guide du Maître*, page 45). Différentes sections d'une même zone pourraient couler dans des directions différentes, créant une trajectoire particulièrement turbulente.

Les cases de cours de terre constituent un terrain difficile. Chaque créature qui débute son tour de jeu dans une zone de cours de terre glisse de 3 cases dans la direction du courant. Si elle est entraînée dans une zone dont le courant part dans une direction différente, elle parcourt la distance restante dans la nouvelle direction. La créature doit également effectuer un test d'Acrobaties ou d'Athlétisme pour éviter de s'enfoncer dans le courant et d'être étreinte (utilisez la table « Catégorie de difficulté du test de compétence par niveau » à la page 24 pour déterminer des DD et des difficultés appropriés).

Les créatures qui possèdent déplacement tellurien ignorent tous les effets de cours de terre.

Utilisation : le terrain cours de terre contraint les personnages à aller dans une certaine direction ou les place en situation désavantageuse face à des créatures qui disposent de déplacement tellurien. Toute une zone de rencontre remplie de cours de terre peut cependant se révéler frustrante, assurez-vous donc que la rencontre prévoit d'autres terrains ainsi que des récompenses pour un usage astucieux de compétences pour contourner le cours de terre.

Cristal déphasé

Ce cristal translucide et argenté est de la même famille que la roche déphasée (cf. *Manuel des Plans*, page 22). On peut l'amener à libérer son énergie extra-dimensionnelle et déphaser une créature pendant un bref instant.

Effet : lorsqu'une créature termine son déplacement dans une case de cristal déphasé, elle acquiert déphasage jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Cette case ne peut plus affecter de créature jusqu'à la fin de la rencontre.

Utilisation : allié à des obstacles qui restreignent un champ de bataille, le cristal déphasé confère aux personnages ou aux monstres une mobilité accrue. Vous pouvez restreindre les effets du terrain en limitant le nombre de cases qu'il couvre. Efforcez-vous de ne pas utiliser le cristal déphasé comme passage obligé pour se rendre dans une zone ou une rencontre spécifique à moins que le terrain ne soit suffisamment grand pour affecter le groupe tout entier à la fois.

Feu glacé

Des portions du Chaos Élémentaire sont plongées dans un froid si intense que même le feu gèle. Ailleurs, le feu et la glace se mêlent en complète contradiction de ce qu'ont pu connaître les esprits habitués au monde naturel. Ce mélange des opposés est hautement instable : le changement le plus subtil dans l'environnement peut déclencher une explosion dramatique.

Effet : les plaques de feu glacé ne sont habituellement pas plus grandes que 6 cases contigües, mais des plaques plus larges peuvent exister. Lorsqu'une créature dépourvue du mot-clé froid pénètre dans une case adjacent à du feu glacé, ou qu'une case de feu glacé est soumise à des dégâts d'électricité, de feu ou de tonnerre, cette case explose. L'effet est une explosion de proximité 1, centrée

sur la case d'origine, infligeant 1d8 dégâts de feu et de froid par échelon.

Utilisation : une zone de rencontre qui contient plusieurs emplacements de feu glacé restreint sévèrement les endroits sûrs du champ de bataille. Une telle limite favorise particulièrement les soldats et contraint les personnages à effectuer de difficiles choix tactiques en cours de combat.

Graisse démoniaque

Dangereuse et handicapante, cette bizarre vase noire est une caractéristique de terrain courante partout dans les Abysses. Elle est particulièrement répandue là où de grands nombres de démons s'assemblent pour de longues périodes.

Effet : la masse infâme empeste et rend les appuis délicats, constituant de grandes zones de terrain difficile. Une créature non-démoniaque qui termine son tour de jeu dans une case de graisse démoniaque subit 5 dégâts d'acide et de poison par échelon. De plus, la tâche huileuse réagit à certaines attaques en s'allongeant et en se fixant sur les créatures qui s'y trouvent. Toute créature qui est touchée par une attaque d'acide ou de poison alors qu'elle se trouve dans une case de graisse démoniaque subit 5 dégâts d'acide et de poison continus par échelon (sauvegarde annule).

Utilisation : la graisse démoniaque est un complément naturel aux démons qui sont dotés d'attaques d'acide ou de poison, tels que les bébiliths, les mezzodémons et les vrocks. Contre les personnages dépourvus de protection contre ces types de dégâts, les attaques handicapantes des démons sont encore plus efficaces.

Gueules de glace

De loin, ces étendues de permafrost semblent tranquilles, mais lorsqu'une créature s'en approche, le sol gelé semble s'animer et des ouvertures apparaissent, semblables à des bouches, pour claquer après les pieds de la créature. Prises individuellement, les gueules voraces sont petites et lentes, mais leur morsure collective est handicapante.

Effet : si une créature qui ne dispose pas de déplacement glacé débute et termine son tour de jeu dans le même espace que des gueules de glace, elle subit 5 dégâts de froid par échelon et est immobilisée (sauvegarde annule). La créature affectée ne peut pas effectuer de jet de sauvegarde contre cet effet à la fin de son tour de jeu suivant.

Utilisation : de larges sections de gueules de glace peuvent encourager les personnages à traverser une zone de rencontre précipitamment et peuvent décourager les attaquants à distance de rester au même endroit. Les archons de glace sont connus pour recourir à des gueules de glace pour protéger leurs forteresses cristallines.

Jet élémentaire

Des éruptions de substances ou d'énergie élémentaire surviennent couramment sur le Plan inférieur. Des substances en tout genre peuvent jaillir de surfaces solides, de corps liquides, de tempêtes déchaînées... ou de rien.

Effet : un jet élémentaire remplit une zone d'explosion de 1 case par échelon centrée sur une case d'origine déterminée. Le jet peut surgir à intervalles ou lorsqu'une créature vient à 1 case du centre de la zone d'explosion. Pour les éruptions à intervalles, le jet élémentaire détermine son initiative au début du combat ou prend effet à un moment déterminé du round ; pour un jet élémentaire aléatoire, vous pourriez déterminer son initiative à chaque round.

Gueules de glace

JULIE DILLON

L'effet d'un jet élémentaire dépend du type d'énergie ou de la substance qu'il déverse. Vous trouverez ci-après un récapitulatif des jets élémentaires les plus courants et de leurs effets. Il existe également des jets exotiques qui contiennent plus d'une substance.

Acide : 5 dégâts d'acide par échelon, et 5 dégâts d'acide continus par échelon (sauvegarde annule).

Givre : 5 dégâts de froid par échelon, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Électricité : 5 dégâts d'électricité par échelon, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). Si une cible est déjà hébétée, elle est étourdie à la place (sauvegarde annule).

Terrain exotique, effets standard

Le Chaos Élémentaire est un endroit de magie sauvage et d'éléments changeants, mais tous ses terrains n'exigent pas des règles spéciales. Vous pouvez ajuster un terrain d'apparence normale pour qu'il ait des caractéristiques inhabituelles qui donnent de la vie au Plan inférieur. Ce qui semble être un lac pourrait être traversé comme s'il s'agissait de terre ferme. La pierre pourrait s'écouler comme de l'eau et utiliser les mêmes règles de combat et de déplacement. L'électricité pourrait ramper lentement du sol jusqu'au ciel, permettant à une créature de l'escalader comme s'il s'agissait d'un haricot géant.

Terrains fantastiques provenant d'autres sources

Plusieurs autres livres de *D&D* présentent des terrains fantastiques qui peuvent être rencontrés dans le Chaos Élémentaire.

Guide du Maître

Brumes givrantes (page 67)
Cristal réfléchissant (page 67)
Magnétite (page 68)
Pierre de sang (page 68)
Rampe (page 68)
Tornade et tourbillon (page 69)

Guide du Maître 2

Bourbier gluant (page 58)
Éclats de tonnerre (page 59)
Flamme de jade (page 59)
Givre rampant (page 59)
Nœud d'énergie (page 59)
Nuage catalyseur (page 60)
Pierre de rage (page 60)
Trait de pierre (page 61)
Vent déferlant élémentaire (page 61)

Manuel des Plans

Cristaux énergétiques (page 21)
Roche déphasée (page 22)
Source abyssale (page 22)
Suintement élémentaire (page 22)

Magma : 5 dégâts de feu par échelon, et 5 dégâts de feu continus par échelon (sauvegarde annule).

Gaz empoisonné : 5 dégâts de poison par échelon, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

Tache d'huile brûlante : 5 dégâts de feu par échelon, et la cible se retrouve à terre.

Tonnerre : 5 dégâts de tonnerre par échelon, et la cible est poussée de 2 cases à partir de la case d'origine du jet.

Utilisation : les jets élémentaires découpent une zone de rencontre et donnent aux personnages une raison de se déplacer de certaines manières, que ce soit pour éviter les effets des jets ou pour les exploiter de manière tactiquement ingénieuse. Les créatures qui disposent de résistances ou d'immunités aux effets du jet peuvent profiter de celui-ci pour bloquer leurs ennemis et leur infliger des dégâts.

Pâleur infectieuse

Des poches d'air vicié dérivent dans les Abysses. Ces vapeurs sont souvent invisibles et celles qu'on peut apercevoir paraissent inoffensives. La lumière dans une zone de pâleur infectieuse semble légèrement différente de celle qui est autour. Par ailleurs, les créatures qui se trouvent dans ce terrain paraissent maladives et faibles, et toutes les blessures qu'elles subissent semblent suppurer.

Effet : chaque zone de pâleur infectieuse véhicule une maladie spécifique (cf. *Guide du Maître*, pages 49-50). Toute créature qui débute et termine son tour de jeu dans une case de pâleur infectieuse (même si ce sont des cases différentes de la même zone) est exposée à cette maladie. Une affection courante des Abysses est la variole des démons, décrite ci-dessous.

Utilisation : ce terrain fonctionne bien avec des morts-vivants et des créatures élémentaires, car les deux sont généralement immunisées aux maladies et ne craignent pas de se trouver dans la zone. La maladie que vous choisissez détermine à quel point la pâleur est effrayante. Essayer de positionner ce terrain autour de zones que vous voulez rendre délicates d'accès ou à des endroits que vous voulez que les personnages traversent rapidement.

Saillies démoniaques

Ces zones de roche tranchante et irrégulière se forment lorsque des démons sont piétinés par leurs congénères, ou plus généralement sont violemment absorbés par la surface environnante. Bien qu'on les rencontre le plus souvent dans les Abysses, les saillies démoniaques peuvent apparaître à tout endroit où une horde de démons se déplace.

Effet : les cases contenant des saillies démoniaques sont un terrain difficile, mais toute créature peut traverser cet espace normalement en subissant 5 dégâts par échelon et par case pénétrée. Les démons sont immunisés à cet effet, les aspérités s'écartant de leur passage ou se rétractant dans le sol. De plus, un démon qui occupe une case de saillies démoniaques peut utiliser sa résistance variable sans réduire son nombre limite d'utilisations pour la rencontre en cours.

Utilisation : les saillies démoniaques servent très bien de murs et de remparts dans des repaires de démons. Les rares démons dotés d'une quelconque patience utilisent ces aspérités pour ralentir ou affaiblir les ennemis en approche.

Variole des démons — Maladie niveau 5+

Typiquement véhiculée par des pâleurs infectieuses qui flottent à travers les Abysses, la variole des démons peut également s'attraper au travers d'attaques de corps à corps effectuées par des démons infectés.

Attaque : niveau de la rencontre + 3 ou niveau du démon + 3 contre Vigueur
Endurance stabilisation (DD 10 + niveau de la rencontre ou niveau du démon), amélioration (DD 15 + niveau de la rencontre ou niveau du démon)

Le malade est guéri.

Effet initial : le malade développe un eczéma multicolore de variole écœurante. Chaque fois qu'un coup critique est réussi contre lui, le malade subit 1d10 dégâts supplémentaires et est hébété (sauvegarde annule).

La variole commence à suppurer et à former des croûtes. Le malade perd une récupération qu'il ne récupère qu'une fois guéri. Chaque fois qu'un coup critique réussit contre lui, il subit 1d10 dégâts supplémentaires et est hébété (sauvegarde annule). Quand le malade est en péril, il est également ralenti.

Dernier stade : le malade meurt et 1d6 dretchs (*Bestiaire Fantastique 2*, page 59) s'extirpent de son cadavre.

Souffle du chaos

Une zone de souffle du chaos présente d'imprévisibles et puissantes bourrasques de vent qui s'étendent haut dans l'atmosphère, affectant aussi bien les créatures volantes que celles au sol. Ces coups de vent occupent plusieurs zones de 1 à 4 cases de diamètre chacune. Les courants de chaos réagissent au mouvement et aux autres perturbations, ce qui donne l'impression qu'ils sont dotés de conscience.

Effet : lorsqu'une créature entre dans une case qui contient du souffle du chaos ou y débute son tour de jeu, elle glisse de 1d4 cases dans une direction choisie au hasard et doit effectuer un jet de sauvegarde pour éviter de,se retrouver à terre. Les créatures qui ont déjà le droit à un jet de sauvegarde pour éviter de se retrouver à terre bénéficient d'un bonus de +2 à ce jet.

Une créature située dans une case de souffle du chaos peut tenter un test facile d'Athlétisme ou d'Acrobaties pour réduire la distance du glissement de 1 case, plus 1 case par tranche de 5 points au-delà du DD. Une créature qui ne glisse pas du tout ne se retrouve pas à terre.

Utilisation : un souffle du chaos déstabilise les manœuvres stratégiques en ajoutant aux déplacements un élément d'incertitude. Puisque ce terrain est difficile à remarquer (nécessitant un test difficile de Perception), il peut prendre de court les deux camps d'un affrontement.

À cause de l'instabilité du Chaos Élémentaire, l'effet d'un souffle du chaos pourrait ne pas s'appliquer systématiquement à tous les cas. Dans certaines zones, les bourrasques pourraient ne pas être suffisamment intenses pour affecter les plus grandes créatures. Les créatures de l'air pourraient détecter une telle zone et l'éviter, ou vous pourriez décider qu'elles possèdent une résistance innée à ses effets.

Pour causer encore plus de désorganisation, et donc de complexité, vous pourriez faire que le souffle du chaos affecte potentiellement toute la zone de rencontre au lieu de certaines de ses cases. Au début de son tour de jeu, chaque créature a un risque d'être prise dans une bourrasque, peut-être sur un jet de 1-4 sur un d20.

Terre rampante

La substance du Chaos Élémentaire témoigne parfois d'une volonté destructrice, principalement sous la forme d'élémentaires. Mais la conscience n'est pas nécessaire pour obtenir un comportement semblable à celui du vivant. La terre rampante en est un exemple parfait qui ressemble à un sol normal mais qui s'anime lorsqu'on marche dessus, puis s'apaise quelques instants après.

Effet : lorsqu'une créature termine son déplacement dans une case de terre rampante, elle déclenche cette case et toutes les cases adjacentes qui contiennent ce terrain. Le sol s'élève et se déplace de 1d4 cases dans une direction aléatoire, emportant avec lui toute créature qui se trouve dans cet espace. Le déplacement est si rapide et abrupte qu'une créature se trouvant dans une case de terre rampante doit effectuer un jet de sauvegarde pour éviter de se retrouver à terre.

Une section de terre rampante n'est habituellement pas plus large que 4 cases de côté, mais on en a connu de plus grandes dans des sections particulièrement instables du Chaos Élémentaire.

Utilisation : le Chaos Élémentaire contient plusieurs types de terrain fantastique qui créent un environnement dynamique, mais la terre rampante est particulièrement efficace. Un tel terrain décourage les créatures de terminer leur déplacement dans certains espaces, ce qui les force à aller plus loin qu'elles ne l'auraient fait autrement (ce qui avantage des combattants de corps à corps), voire les incite à ne pas bouger du tout (ce qui en fait des proies faciles pour les attaques à distance). Vous pourriez également fixer la direction ou la destination vers laquelle la terre rampante se déplace afin de pousser l'action dans un certain sens ou accroître les effets de contrôle des monstres.

Tonnerre liquide

Après qu'un orage élémentaire puissant a ravagé une région du Chaos Élémentaire, il reste des mares grises et tranquilles. Ces flaques à l'apparence innocente sont en fait constituées d'un liquide hautement volatile qui s'est condensé par la force de la tempête. Les mares de tonnerre liquide sont si instables que leur taille dépasse rarement 1 case.

Effet : une mare de tonnerre liquide reste calme et lisse comme un miroir jusqu'à ce qu'une créature ou un objet y pénètre. Elle libère alors l'immense énergie de tonnerre qui est emmagasinée en elle, balayant une créature dans sa case et chaque créature adjacente à cette case. La force de la déflagration projette les créatures affectées dans les airs à une distance de 3 mètres par échelon. Toute créature qui retombe au sol subit 1d10 dégâts par échelon, mais peut effectuer un test d'Acrobaties comme d'habitude pour réduire les dégâts de chute.

Utilisation : le tonnerre liquide est un obstacle simple mais dangereux. Les créatures qui ont des pouvoirs de déplacement forcé les emploient avec une grande efficacité.

Vent strangulateur

La pression de ce vent est si grande et ses bourrasques si turbulentes qu'il ralentit voire suffoque ceux qui y font trop d'efforts. Les vents sont suffisamment forts pour gêner la précision des attaques à distance et de zone, magiques ou non. Un jet de vent strangulateur fait typiquement 3 cases de large et de 6 à 8 cases de long à l'échelon parangonique, et 5 cases sur 10 à l'échelon épique.

Effet : une créature qui débute son tour de jeu dans une case de vent strangulateur est ralentie jusqu'au début de son tour de jeu suivant. Une créature qui court ou qui effectue un double déplacement dans un vent strangulateur est hébétée (sauvegarde annule) à la fin de ce déplacement, même si elle ne se trouve plus dans la zone du vent. À chaque jet de sauvegarde raté, la cible perd une récupération.

Les créatures subissent un malus de -5 aux jets d'attaque à distance ou de zone qui sont effectuées depuis ou vers une zone de vent strangulateur.

Utilisation : le vent strangulateur constitue un formidable rempart qui pénalise les créatures qui essaient de se déplacer rapidement à travers la zone. Les brutes et les soldats élémentaires, tels que les mastards de magma (cf. *Bestiaire Fantastique*, page 104) et les démons, adorent combattre dans un vent strangulateur. Ils peuvent prendre leur temps pour mettre la pâtée à leurs ennemis sans trop se préoccuper des attaques à distance.

Dangers élémentaires

Les contrées sauvages du Chaos Élémentaire sont aussi dangereuses que n'importe lequel des habitants du plan. Un large éventail de dangers menace les imprudents, et même les natifs préfèrent se tenir à l'écart de certaines régions. Les dangers présentés ici se rajoutent à ceux qui figurent dans le *Guide du Maître* et le *Manuel des Plans*.

Boue gorgone **Obstacle niveau 8**
Danger 350 px

Cette boue verte et visqueuse constitue des poches dans les marécages et les terrains mous. Elle jaillit autour de ceux qui la dérangent et s'empare de leurs pieds avant de durcir et de les emprisonner dans la terre.

Danger : ce danger consiste en 10 cases situées sur un champ plus large de boue ou de terre meuble. Le danger affecte toute créature qui pénètre dans une de ses cases.

Perception

✦ DD 19 : le personnage peut déterminer si des cases adjacentes contiennent de la boue gorgone.

Autre compétence : Arcanes

✦ DD 14 : le personnage reconnaît la nature du danger.

Déclencheur

Lorsqu'une créature pénètre dans une case de boue gorgone, le danger attaque.

Attaque

Action d'opportunité **Corps à corps**
Cible : la créature qui a déclenché l'action
Spécial : une créature qui a déplacement tellurien ou qui est immunisée à la pétrification est immunisée aux effets de la boue gorgone.
Attaque : +11 contre Vigueur
Réussite : la cible est immobilisée (sauvegarde annule).
Premier jet de sauvegarde raté : la cible est maîtrisée (sauvegarde annule). *Second jet de sauvegarde raté :* la cible est pétrifiée (sauvegarde annule).
Échec : la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Contre-mesures

✦ Un personnage peut effectuer un test d'Athlétisme DD 14 pour bénéficier d'un bonus de +2 au prochain jet de sauvegarde contre l'effet de la boue, ou conférer ce bonus à une créature adjacente.

✦ Un personnage qui effectue un test d'Arcanes DD 19 siphonne l'énergie élémentaire de la boue et rend 1 case inerte, plus 1 case par tranche de 5 points au-delà du DD.

Promotion d'élite (700 px)

✦ Augmentez de 2 les DD pour les tests de Perception, d'Athlétisme et d'Arcanes.

✦ Si la cible rate un jet de sauvegarde contre l'effet pétrifié, une sauvegarde ne peut plus mettre fin à cet effet. Les alliés de la cible doivent physiquement briser la boue durcie pour la dégager (CA 2 ; Réflexes 2, Vigueur 15 ; pv 90). Chaque attaque qui inflige des dégâts à la boue durcie inflige la même quantité de dégâts à la cible emprisonnée (après réduction de résistance 20 à tous les dégâts conférée par l'état défavorable pétrifié).

Nœud lumineux **Mitrailleur niveau 11**
Danger 600 px

Une masse élémentaire lumineuse irradie des piques d'énergie par vagues.

Danger : le nœud occupe habituellement 1 case, mais il peut atteindre 3 cases de côté. Un nœud inflige des dégâts d'électricité, de feu, de force ou radiants (choisissez-en un ou lancez un d4). Son énergie est attirée par les corps en mouvement à portée. Les créatures peuvent entrer dans son espace.

Perception

Un nœud lumineux émet une lumière vive dans un rayon de 10 cases. Aucun test n'est nécessaire pour le remarquer.

Autre compétence : Arcanes

✦ DD 21 : le personnage reconnaît la nature du danger.

Initiative +2

Déclencheur

Lorsqu'une créature pénètre dans une case qui est située dans un rayon de 10 cases de l'espace du nœud lumineux, le danger détermine son initiative. Le danger effectue également une attaque d'opportunité contre toute créature qui pénètre dans son espace ou y débute son tour de jeu.

Attaque

Action simple **Distance** 10
Ou **Action d'opportunité**
Cible : une créature ou la créature qui déclenche l'attaque
Attaque : +15 contre Réflexes
Réussite : 2d8 + 5 dégâts d'un type tiré de la liste suivante, ainsi qu'un effet déterminé par ce type.
Feu : 1d8 dégâts de feu supplémentaires, et la cible acquiert vulnérabilité feu 5 (sauvegarde annule).
Force : la cible est poussée de 2 cases, se retrouve à terre et est ralentie (sauvegarde annule).
Électricité : la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Radiant : la cible est aveuglée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts.

Contre-mesures

✦ En réussissant un test d'Acrobaties DD 21 dans le cadre d'une action de mouvement, un personnage peut pénétrer dans l'espace du nœud sans déclencher d'attaque d'opportunité.

✦ Un personnage adjacent à l'espace d'un nœud ou à l'intérieur de celui-ci peut tenter un test d'Arcanes DD 16 au prix d'une action de mouvement. Si le test est réussi et que la prochaine attaque du nœud réussit également, traitez l'attaque comme un échec. Si le test réussit et que la prochaine attaque du nœud rate, l'attaque n'inflige aucun dégât.

✦ Un personnage qui se trouve dans l'espace du nœud peut tenter un test d'Arcanes DD 21 au prix d'une action de mouvement. Les résultats sont comme pour le test d'Arcanes DD 16 ci-dessus. De plus, trois tests réussis dissipent le nœud, éliminant le danger.

✦ Un personnage qui se trouve dans l'espace du nœud peut tenter un test d'Arcanes DD 26 au prix d'une action simple. Les résultats sont comme pour le test d'Arcanes DD 21 ci-dessus. De plus, un personnage qui réussit un test peut forcer le nœud à attaquer la cible de son choix à portée.

Promotion d'élite (1 200 px)

✦ Le nœud attaque deux fois par tour. Chaque attaque peut avoir un type de dégâts différent.

✦ Dissiper le nœud nécessite la réussite de six tests d'Arcanes DD 21 au lieu de trois.

Pluie d'acier **Mitrailleur niveau 15**
Danger 1 200 px

Devant vous, des rideaux de pluie tombent avec un claquement métallique. En dessous, le sol n'est même pas humide.

Danger : de minuscules éclats de métal tombent du ciel et s'enfoncent dans le sol ou dans les créatures qu'ils touchent. Le danger occupe trois zones, chacune de 3 cases de côté. Les cases de pluie d'acier sont légèrement obscurcies. Au début de chaque round, le danger se déplace de 1d8 cases dans une direction déterminée au hasard ou que vous choisissez.

Perception

Aucun test n'est nécessaire pour remarquer la pluie.

✦ DD 23 : la créature voit que les « gouttes de pluie » sont métalliques.

Autre compétence : Arcanes

✦ DD 23 : le personnage reconnaît la nature du danger.

Déclencheur

Lorsqu'une créature pénètre dans une case de pluie d'acier ou y débute son tour de jeu, le danger attaque.

Attaque

Action d'opportunité **Corps à corps**
Cible : la créature qui déclenche l'attaque
Attaque : +20 contre CA
Réussite : 1d10 + 5 dégâts, et 10 dégâts continus (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts.

Contre-mesures

✦ Un personnage qui tient un bouclier peut le mettre au-dessus de lui au prix d'une action mineure, bénéficiant d'un bonus de +1 à la CA contre la pluie d'acier mais perdant tout bonus de bouclier à la CA et aux Réflexes contre d'autres attaques. Ces ajustements à la CA durent jusqu'au début du tour de jeu suivant de la créature.

✦ Si un personnage effectue un test d'Acrobaties DD 23 dans le cadre d'une action de mouvement et termine son déplacement hors de la zone de pluie d'acier, il ne déclenche pas d'attaque en traversant le danger.

✦ En réussissant un test d'Arcanes DD 18 au prix d'une action mineure, un personnage peut forcer une zone de pluie d'acier à ne pas bouger au début du round suivant. En réussissant un test DD 27, le personnage peut déplacer cette zone de 1d4 cases dans la direction de son choix.

Promotion d'élite (2 400 px)

✦ Augmentez de 2 les DD pour les tests de Perception, d'Acrobaties et d'Arcanes.

✦ La pluie d'acier occupe quatre zones, chacune de 4 cases de côté.

✦ Une précipitation inoffensive voile légèrement toute la zone de rencontre. Lorsqu'une créature est sur le point de pénétrer dans une case adjacente à la pluie d'acier, elle effectue un test de Perception DD 23 au prix d'une action libre ; si elle réussit, elle aperçoit les aiguilles de métal avant de rentrer dans cette case.

FLEXIBILITÉ ÉLÉMENTAIRE

Les dangers du Chaos Élémentaire sont légions. Ceux de cette section peuvent être transformés au niveau du style ou de l'approche sans grande altération de leur mécanisme. La plupart du temps, il suffit simplement d'ajuster le type de dégâts.

Néant absorbant **Mitrailleur niveau 15**
Piège 1 200 px

Une masse de noirceur palpitante se désagrège en une nuée d'éclats de néant qui flottent au-dessus du sol, chacun absorbant la lumière, la vie et la santé mentale.

Danger : le néant absorbant occupe 9 cases contigües. Chacune doit partager un côté, et pas seulement un coin, avec au moins une autre.

Perception

Aucun test n'est nécessaire pour remarquer la masse.

Autre compétence : Arcanes

✦ DD 23 : le personnage reconnaît la nature du danger.

Initiative +2

Déclencheur

Le néant absorbant est capable de sentir les créatures vivantes non-démoniaques dans un rayon de 20 cases, qu'il ait ou non une ligne de mire sur elles. Lorsque cela se produit, le danger détermine son initiative. La masse se déplace à son tour, coulant dans l'air ou se traînant à la surface jusqu'à une case occupée par une créature vivante non-démoniaque. Sa VD est de 5, vol 5 (stationnaire). Puis elle attaque de telles créatures qui débutent leur tour de jeu dans sa zone.

Attaque

Action d'opportunité **Corps à corps**
Cible : chaque créature vivante non-démoniaque qui débute son tour de jeu dans la case du néant absorbant
Attaque : +18 contre Vigueur
Réussite : 1d10 + 6 dégâts psychiques, et 10 dégâts psychiques continus, et la cible est affectée par la folie du néant absorbant (sauvegarde annule les deux). Tant qu'une cible consciente est affectée par la folie, elle doit effectuer à son tour de jeu une attaque de base contre un allié ou subir 10 dégâts psychiques supplémentaires à la fin de son tour de jeu.
Spécial : une créature ne peut pas effectuer de jet de sauvegarde contre l'effet du néant absorbant tant qu'elle est dans la case de celui-ci.

Contre-mesure

✦ Un personnage peut attaquer une case de néant absorbant (CA 29 ; autres défenses 27 ; pv 30 ; demi-dégâts contre les attaques de corps à corps et à distance). Une fois réduite à 0 point de vie, cette case de néant absorbant est détruite.

Promotion d'élite (2 400 px)

✦ Le néant absorbant remplit 18 cases contigües.

✦ Augmentez ses bonus aux jets d'attaque de 2.

✦ Augmentez toutes ses défenses de 2.

Portes de l'hiver **Furtif niveau 16**
Danger 1 400 px

La température ambiante chute brutalement et de la gelée blanche scintille au loin. Tout est tranquille... jusqu'à ce qu'un mur de glace se dresse violemment devant vous.

Danger : au tour de jeu du danger, un mur de glace aux bords irréguliers s'élève du sol. Ce danger a une seule case d'origine, mais son effet est étendu.

Perception

Aucun test n'est nécessaire pour remarquer la zone du danger. Entre le moment où le danger est déclenché et celui où il attaque, les créatures peuvent voir le givre au sol bouger, s'élever et se craqueler.

✦ DD 25 : le personnage remarque une zone de givre épais, qui correspond à la case d'origine du danger.

Autre compétence : Arcanes
✦ DD 25 : si le personnage est conscient du givre épais dans la case d'origine, il reconnaît la nature du danger.
Initiative +2
Déclencheur
Le danger se déclenche normalement lorsqu'une créature qui n'a pas le mot-clé froid vient à 20 cases ou moins de la case d'origine. La case d'origine doit avoir une ligne d'effet sur cette créature. Il peut y avoir d'autres déclencheurs. Lorsqu'il est déclenché, le piège détermine son initiative. À son tour de jeu, il crée un mur de glace dans une partie de la zone de rencontre, déterminée au hasard.
Attaque
Action simple **Zone** mur 10 à 20 cases ou moins
Effet : un mur de glace jaillit jusqu'à une hauteur de 6 cases. Toute créature qui débute son tour de jeu adjacente au mur subit 2d6 + 6 dégâts de froid. Le mur bloque la ligne de mire et les mouvements. Si le mur apparaît dans un espace occupé par une créature, celle-ci glisse d'un côté du mur (déterminé au hasard) et se retrouve à terre.
Le mur persiste jusqu'au début du tour de jeu suivant du danger, puis se brise en glaçons et s'écroule. L'espace précédemment occupé par le mur devient un terrain difficile qui persiste jusqu'à la fin de la rencontre.
Contre-mesures
✦ Un personnage peut effectuer un test d'Acrobaties DD 20 ou un test d'Athlétisme DD 25 au prix d'une action d'opportunité lorsque le mur apparaît dans son espace ; s'il réussit, le personnage peut s'éloigner du mur en se décalant de 2 cases et effectuer un jet de sauvegarde pour éviter de se retrouver à terre. Un personnage qui est normalement autorisé à un jet de sauvegarde pour éviter de se retrouver à terre bénéficie d'un bonus de +2 au jet.
✦ En réussissant un test d'Arcanes ou de Nature DD 20 au prix d'une action mineure, un personnage peut déterminer la taille approximative et l'emplacement du prochain mur.
✦ Un personnage peut tenter un test d'Arcanes DD 22 au prix d'une interruption immédiate lorsque le mur apparaît. En cas de réussite, le personnage place 1 case du mur dans une case contigüe différente. Le mur ne peut pas se retrouver dans la case d'origine. Par tranche de 5 points au-delà du DD, le personnage peut modifier l'emplacement de 1 case supplémentaire.
✦ En réussissant un test d'Arcanes DD 25 au prix d'une action simple, un personnage peut drainer l'énergie de la case d'origine. Après trois tests réussis, le danger est désactivé pour les prochaines 24 heures.
✦ Un personnage qui effectue un test d'Athlétisme DD 20 dans le cadre d'une action de mouvement peut passer à travers une partie du mur, laissant une ouverture qui transforme la case en terrain difficile à la place de terrain bloquant. Le personnage subit 1d6 + 6 dégâts de froid pour s'être déplacé à travers le mur de cette façon.
Promotion d'élite (2 800 px)
✦ Augmentez de 2 les DD pour les tests de Perception, d'Acrobaties, d'Athlétisme, d'Arcanes et de Nature.
✦ Le mur s'écroule en terrain difficile après 2 rounds. Ainsi, après le premier round, le danger a deux murs installés à la fois plutôt qu'un. Ces murs peuvent se croiser.

Portes de l'hiver

Éruptions élémentaires **Obstacle niveau 18**
Piège 2 000 px

La zone qui est devant vous tremble alors qu'elle projette de la chaleur et de petits arcs électriques. Soudain, une partie de la zone explose vers le haut en un déchaînement de furie élémentaire.

Danger : une surface contient des éléments instables dans une zone de 10 cases de côté. Cinq cases de cette zone sont prêtes à éclater.
Perception
Aucun test n'est nécessaire pour remarquer la zone du danger.
✦ DD 25 : le personnage peut distinguer si des cases adjacentes sont prêtes à exploser.
Autre compétence : Arcanes
✦ DD 25 : le personnage reconnaît la nature du danger.
Déclencheur
Lorsqu'une créature non-élémentaire pénètre dans une case qui est prête à exploser, cette case attaque avec un effet aléatoire. Une fois qu'elle a attaqué, la case n'est plus prête à exploser mais un effet secondaire persiste (cf. ci-dessous).
Attaque principale
Action d'opportunité **Corps à corps**
Cible principale : la créature qui a déclenché l'attaque
Attaque principale : +22 contre Vigueur

JASON A. ENGLE

Réussite : lancez un d8 pour déterminer l'effet de l'attaque.
1—Acide : 2d6 + 5 dégâts d'acide, et 10 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).
2—Froid : 2d8 + 5 dégâts de froid, et la cible principale est immobilisée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. *Effet secondaire :* la cible principale est ralentie (sauvegarde annule).
3—Feu : 2d10 + 5 dégâts de feu, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). Chaque fois qu'une cible principale subit les dégâts continus, chaque créature qui lui est adjacente subit 5 dégâts de feu.
4—Force : 1d10 + 5 dégâts de force, et la cible principale est projetée 6 m en l'air, puis retombe dans sa case d'origine (subissant 2d10 dégâts), et se retrouve à terre.
5—Électricité : 3d6 + 5 dégâts d'électricité, et la cible principale est hébétée (sauvegarde annule).
6—Poison : 3d6 + 5 dégâts de poison, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule). Chaque fois que la cible principale subit les dégâts continus, chaque créature qui lui est adjacente subit 5 dégâts de poison.
7—Radiant : 2d6 + 5 dégâts radiants, et la cible principale est aveuglée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. *Effet secondaire :* la cible principale subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).
8—Tonnerre : 3d6 + 5 dégâts de tonnerre, et la cible principale est poussée de 1d6 cases, se retrouve à terre et est assourdie (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts.
Effet : le danger effectue une attaque secondaire qui est une explosion de proximité 1 centrée sur la cible principale.

Attaque secondaire
Cible secondaire : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque secondaire : +21 contre Réflexes
Réussite : 1d8 + 5 dégâts du même type que l'attaque principale.
Effet : l'explosion crée une zone de terrain difficile qui persiste jusqu'à la fin de la rencontre. Lorsqu'une créature pénètre dans la zone ou y débute son tour de jeu, le danger effectue une autre attaque secondaire au prix d'une action d'opportunité. Au tour de jeu du danger, à chaque round, cette zone d'effet s'élargit d'une case jusqu'à un maximum de 4 cases.

Contre-mesures
✦ En réussissant un test d'Acrobaties DD 25 effectué dans le cadre d'une action de mouvement, un personnage peut traverser la zone du danger sans déclencher l'attaque principale. Si le personnage termine son déplacement dans une case prête à exploser et qui n'a pas encore été déclenchée, il déclenche l'attaque principale de cette case.
✦ Un personnage qui réussit un test d'Arcanes DD 20 au prix d'une action mineure peut choisir 1 case de la zone du danger qui n'explosera pas à ce round.
✦ Un personnage qui réussit un test d'Arcanes DD 25 au prix d'une action simple peut forcer 1 case qui est prête à exploser à exploser immédiatement, ou alors il peut disperser son énergie élémentaire afin que la case ne puisse exploser pendant les prochaines 24 heures.

Promotion d'élite (4 000 px)
✦ Augmentez de 2 les DD pour les tests de Perception, d'Acrobaties et d'Arcanes.
✦ 10 cases de la zone sont prêtes à exploser.

Champ de transformation élémentaire — Furtif niveau 18
Danger — 2 000 px

L'air tremble sous l'effet de la chaleur comme dans un désert et crée une zone de distorsion étrangement colorée. Soudain, un compagnon est horriblement transformé.

Danger : l'air ondule sur une large zone couvrant 10 cases de danger, déterminées aléatoirement.

Perception
Aucun test n'est nécessaire pour voir l'air onduler.
✦ DD 25 : le personnage peut distinguer si des cases adjacentes contiennent un champ de transformation élémentaire.

Autre compétence : Arcanes
✦ DD 25 : le personnage reconnaît la nature du danger.

Déclencheur
Lorsqu'une créature pénètre dans une des cases du champ, le danger attaque.

Attaque
Action d'opportunité **Corps à corps**
Cible : la créature qui a déclenché l'attaque
Attaque : +21 contre Volonté
Réussite : la cible devient une créature de feu, subissant 15 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). Tant qu'elle n'a pas réussi un jet de sauvegarde contre les dégâts de feu continus, les effets suivants s'appliquent également.
✦ La cible est immunisée aux dégâts de feu provenant d'une autre source que ce danger.
✦ Toutes les attaques de la cible infligent des dégâts de feu plutôt que leur type normal.
✦ Toute créature qui débute son tour de jeu adjacente à la cible subit 10 dégâts de feu.
Premier jet de sauvegarde raté : une plus grande partie de sa substance se transformant en feu, la cible est également ralentie (sauvegarde annule les deux).
Deuxième jet de sauvegarde raté : la cible est également immobilisée (sauvegarde annule tout).
Troisième jet de sauvegarde raté : la cible est définitivement transformée en une colonne non-vivante de feu semi-solide et cesse de subir les dégâts de feu continus de ce danger. Chaque créature qui débute son tour de jeu adjacente à cette colonne subit 10 dégâts de feu. Le rituel de Rémission peut restaurer la cible à son état normal.
Spécial : le champ de transformation élémentaire n'attaque pas les créatures qui sont déjà sous l'effet d'une attaque précédemment réussie de sa part. Les créatures qui sont déjà immunisées au feu ne sont pas affectées par ce danger.

Promotion d'élite (4 000 px)
✦ Augmentez de 2 les DD pour les tests de Perception et d'Arcanes.
✦ Le danger inflige un type de dégâts supplémentaire. Chaque attaque n'a qu'un seul type de dégâts, mais le danger peut viser une créature qui est déjà sous l'effet d'une de ses attaques de l'autre type (remplacez « feu » par le second type approprié).

Champ de pierres ascensionnelles — Furtif niveau 19
Danger — 2 400 px

Dans un craquement retentissant, un morceau du sol jaillit de sous vos pieds et s'élève comme une fusée.

Danger : lorsque ce danger est déclenché, des morceaux de sol s'éjectent vers le haut, au risque d'emporter des créatures avec elles. Le danger occupe une zone d'au moins 10 cases de côté ; les cases attaquantes sont déterminées aléatoirement.

Perception
✦ DD 22 : le personnage remarque un ensemble de fissures sur toute la surface et voit que certains blocs délimités par les fissures se tordent et sont agités de secousses.
Autre compétence : Nature
✦ DD 27 : comme Perception, cf. ci-dessus.
Initiative +2
Déclencheur
Le déclencheur pour un champ de pierres ascensionnelles peut être aléatoire, lié aux actions de créatures ou programmé dans le temps. Lorsqu'un champ est déclenché, déterminez son initiative. Entre le moment du déclenchement et celui de l'attaque, les personnages qui sont dans la zone savent que quelque chose ne va pas : des parties du sol se mettent à vibrer et sursauter violemment. Au tour de jeu du champ, une de ses cases au hasard est l'origine d'une explosion de proximité. La même case ne peut pas attaquer plus d'une fois par rencontre.
Attaque
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : +22 contre Réflexes
Réussite : la cible est projetée 9 m dans les airs et retombe. Elle subit 3d10 dégâts et se retrouve à terre dans une case choisie au hasard à 3 cases ou moins de sa position de départ.
Échec : la cible glisse dans une case inoccupée adjacente à l'explosion. Si aucune case n'est disponible, l'attaque réussit automatiquement.
Effet : l'explosion crée une zone de terrain difficile.
Contre-mesures
✦ En réussissant un test de Nature DD 27 au prix d'une action mineure, un personnage peut déterminer la case sur laquelle le danger centrera son attaque à son prochain tour de jeu.
✦ Un personnage qui connaît la case qui sera attaquée ensuite par le danger peut tenter un test d'Arcanes ou de Larcin DD 22 au prix d'une action simple. En cas de réussite, le personnage stabilise cette case de telle sorte que le danger n'attaque pas ce round-là.
Promotion d'élite (4 800 px)
✦ Augmentez de 2 les DD pour les tests de Perception et de Nature.
✦ Le danger attaque deux fois par round.

Champ de pierrefoudre — Gardien niveau 21
Danger — 3 200 px

Un léger flou perturbe l'air, et une odeur d'ozone titille vos narines. Vous sentez une vibration dans vos os juste avant qu'un impressionnant déchaînement de foudre s'abatte.

Danger : un champ de pierrefoudre est une zone chargée du potentiel d'un orage. Lorsqu'une créature pénètre dans la zone, elle déséquilibre le champ ce qui cause une décharge électrique tonnante. Le champ occupe habituellement une zone de 10 cases de côté. Les prédateurs et les charognards qui sont à proximité d'un champ de pierrefoudre sont attirés par le son de l'explosion.
Perception
✦ DD 22 : le personnage reconnaît que quelque chose ne va pas dans le coin.
Autre compétence : Arcanes
✦ DD 27 : le personnage reconnaît la nature du danger.
Initiative +2
Déclencheur
Lorsqu'une créature pénètre dans une case du champ de pierrefoudre, le danger détermine son initiative.
Attaque
Action simple **Corps à corps**
Cible : chaque créature prise dans la zone du danger
Attaque : +26 contre Vigueur
Réussite : 1d10 + 3 dégâts d'électricité. Chaque créature adjacente à la cible subit 5 dégâts de tonnerre et est poussée de 1 case.
Échec : demi-dégâts.
Promotion d'élite (6 400 px)
✦ Augmentez le bonus aux jets d'attaque du champ de pierrefoudre de 2.
✦ Une cible touchée par le danger est également hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu.

Plaque de néant — Obstacle niveau 22
Danger — 4 150 px

La surface devant vous semble sèche et stérile, et l'air glacial pèse sur votre esprit. Soudain, le sol s'ouvre et révèle un néant agité.

Danger : lorsqu'une créature qui est située dans le danger agit violemment, la zone sous elle cède et la fait chuter dans un néant avide. Une plaque de néant occupe généralement de 20 à 30 cases contigües, chacune devant avoir un côté, et pas seulement un coin, en commun avec au moins une autre.
Perception
✦ DD 24 : le personnage remarque que la zone devant lui est peu sûre et fragile.
Déclencheur
Si une créature tente de sortir d'une case de plaque de néant sans se décaler, effectue une attaque ou est touchée par une attaque alors qu'elle est dans une case de plaque de néant, le danger attaque.
Attaque
Action d'opportunité **Corps à corps**
Cible : la créature qui déclenche l'attaque
Attaque : +25 contre Réflexes
Réussite : 1d8 + 3 dégâts, et la cible disparaît dans le néant. Elle réapparaît instantanément 6 m au-dessus d'une case déterminée au hasard à 1d4-1 cases de distance et retombe à la surface, subissant 2d10 dégâts. Si la créature tombe dans son espace d'origine, elle subit à nouveau des dégâts et disparaît dans le néant, retombant à nouveau dans une nouvelle case.
Échec : la cible glisse dans une case adjacente inoccupée. S'il n'y en a pas, l'attaque réussit automatiquement.
Effet : l'espace libéré par la cible reste ouvert sur le néant. Une créature forcée à pénétrer dans l'ouverture peut tenter de se rattraper en effectuant un jet de sauvegarde avant de tomber. Si elle le rate, l'attaque de la plaque de néant réussit automatiquement contre elle.

Brèche planaire chaotique — Mitrailleur d'élite niveau 23
Danger — 10 200 px

Un flux brillant d'acide crépitant bondit d'une grosse masse de matière flottante à une autre comme de la foudre avant de se transformer en une pluie de flèches d'argent qui fondent vers le sol.

Danger : une brèche planaire chaotique est un phénomène instable à cheval sur plusieurs dimensions et qui dérobe ailleurs des objets aléatoires et de l'énergie pour les

déposer dans le Chaos Élémentaire avec un effet néfaste. Le danger couvre généralement un espace d'au moins 10 cases de côté.

Perception

Les changements surviennent si rapidement et imprévisiblement dans la zone d'une brèche planaire chaotique qu'il est impossible de ne pas en remarquer une lorsqu'elle est en activité.

✦ DD 29 : le personnage détecte de subtils changements dans l'air et les surfaces proches, annonciateurs de l'imminente ouverture d'une brèche planaire chaotique.

Initiative +4

Déclencheur

Une brèche planaire chaotique peut se déclencher aléatoirement ou quand une créature vivante entre pour la première dans le champ. Une fois déclenché, le danger détermine son initiative. À son tour de jeu, la brèche planaire chaotique attaque à partir d'une case de sa zone, déterminée au hasard.

Attaque

Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : +26 contre Réflexes
Réussite : lancez un d6 pour déterminer l'effet de l'attaque.

1—**Épée à deux mains :** 2d10 + 8 dégâts, et une créature adjacente à la cible subit 5 dégâts. Puis l'épée disparaît.

2—**Poussée d'arbre :** 1d8 + 5 dégâts, et la cible se retrouve à terre. Une case de l'espace de la cible devient un terrain difficile jusqu'à la fin de la rencontre.

3—**Nuée de crapauds acides :** 2d8 dégâts d'acide, et 10 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule). Puis les crapauds s'enfouissent dans le sol et disparaissent.

4—**Sables mouvants :** la cible est maîtrisée (sauvegarde annule). *Effet secondaire :* la cible est immobilisée (sauvegarde annule). Une explosion de proximité 2 centrée sur la cible est un terrain difficile jusqu'à la fin de la rencontre.

5—**Sarcophage de pierre :** 10 dégâts continus, et la cible est enfermée dans le sarcophage (sauvegarde annule les deux). Tant qu'elle est enfermée, la cible n'a de ligne de mire ou d'effet sur aucune créature, et aucune créature n'a de ligne de mire ou d'effet sur elle. D'autres créatures peuvent attaquer le sarcophage pour dégager la cible enfermée (CA 5 ; Réflexes 5, Vigueur 10 ; pv 40).

6—**Bandeau en argent :** la cible acquiert vulnérabilité 20 à tous les dégâts (sauvegarde annule).

Échec : lancez un d4 pour déterminer l'effet de l'attaque.

1—**Bouclier mort-vivant :** des bras de zombies sortent du sol dans l'espace de la cible. Lorsque celle-ci se déplace, les bras des morts-vivants se déplacent avec elle. Ils ne l'attaquent pas. La prochaine attaque qui réussit contre la cible touche les bras à la place, et ils se décomposent.

2—**Rafraîchi :** la cible regagne une récupération et, s'il avait été utilisé, son second souffle.

3—**Simulacre :** un double de la cible apparaît à 1d6 cases d'elle. Au tour de jeu suivant de la cible, celle-ci et le simulacre entreprennent leurs actions simultanément ; ces actions peuvent être différentes. Le simulacre peut effectuer les mêmes attaques que l'original. Puis le simulacre disparaît.

4—**Racines et branches :** une végétation happante remplit une explosion de proximité 3 centrée sur la cible ; +28 contre CA ; 1d12 + 6 dégâts, et la cible est étreinte (DD 33 pour évasion).

Mare de vase putréfiante — Obstacle niveau 28

Danger — 13 000 px

La surface de cet étang visqueux de couleur noir-vert est parsemée de bouts de chair. Des formes serpentines perturbent la mare fétide, révélant le reflet d'un croc ou l'aperçu d'un œil exorbité.

Danger : ces mares noirâtres et animées de haine, de folie et de décomposition inondent les régions inférieures des Abysses. Elles surviennent mois fréquemment dans d'autres coins du Chaos Élémentaire et sur d'autres plans. Les mares de vase font généralement 5 cases de côté mais peuvent atteindre des tailles supérieures, surtout dans les endroits les plus dangereux des Abysses.

Perception

Aucun test n'est nécessaire pour remarquer la mare.

Autre compétence : Arcanes

✦ DD 28 : le personnage reconnaît la nature du danger.

Initiative +2

Déclencheur

Au début de la rencontre, déterminez l'initiative du danger. Il effectue une attaque de *tentacule happant* une fois par round lorsque des créatures sont à portée. Lorsqu'une créature pénètre dans la zone de la mare ou y débute son tour de jeu, le danger effectue une attaque de *vase engluante*.

Tentacule happant Attaque

Action simple **Corps à corps** 3
Cible : une créature non-démoniaque
Attaque : +31 contre Réflexes
Réussite : 1d8 + 6 dégâts d'acide, et 15 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule). La cible est tirée de 4 cases vers l'une des cases de la mare.

Vase engluante Attaque

Action d'opportunité **Corps à corps**
Cible : la créature qui déclenche l'attaque
Attaque : +31 contre Vigueur
Réussite : 2d8 + 10 dégâts d'acide, et la cible est étreinte (DD 26 pour évasion), subit 15 dégâts de poison continus (sauvegarde annule), et est exposée à une variole des démons de niveau 28 (cf. page 16).

Contre-mesures

✦ Un personnage peut préparer une attaque de corps à corps contre un tentacule qui l'attaque ou un de ses alliés adjacents (une attaque contre une de ces cibles compte comme un seul déclencheur pour cette action préparée). En cas de réussite (toutes les défenses des tentacules sont de 40), le danger ne peut plus effectuer d'attaque de *tentacule happant* (sauvegarde annule).

Promotion d'élite (26 000 px)

✦ Augmentez de 2 le bonus aux jets d'attaque du danger.
✦ La mare effectue deux attaques de *tentacule happant* à chaque round. Une action préparée séparée est nécessaire pour attaquer et neutraliser chaque tentacule.
✦ Augmentez les dégâts de l'attaque *vase engluante* à 3d8 + 10.

Champ de transformation multiélémentaire — Furtif niveau 28

Danger — 13 000 px

Juste à la limite de votre champ de vision, quelque chose scintille.

Danger : l'air scintille sur une large zone, dissimulant 10 cases de ce danger, réparties aléatoirement.

Perception

Aucun test n'est nécessaire pour voir l'air scintiller.

✦ DD 33 : le personnage peut distinguer si une des cases adjacentes contient un champ de transformation multiélémentaire.

Champs de transformation multiélémentaire

Autre compétence : Arcanes
✦ DD 33 : le personnage reconnaît la nature du danger.
Déclencheur
Lorsqu'une créature pénètre dans une des cases du champ, le danger attaque.
Attaque
Action d'opportunité **Corps à corps**
Cible : la créature qui déclenche l'attaque
Attaque : +31 contre Volonté
Réussite : la cible devient une créature de plusieurs éléments, subissant 5 dégâts d'acide continus, 5 dégâts de froid continus, 5 dégâts de feu continus, 5 dégâts d'électricité continus, 5 dégâts de poison continus et 5 dégâts de tonnerre continus (sauvegarde annule tout). Tant qu'elle n'a pas réussi de jet de sauvegarde contre les dégâts continus, les effets suivants s'appliquent également.
✦ La cible est immunisée aux dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid, de poison et de tonnerre provenant d'une autre source que ce danger.
✦ Toute créature qui débute son tour de jeu adjacente à la cible subit 15 dégâts d'un des types suivants, déterminé aléatoirement : acide, électricité, feu, froid, poison ou tonnerre.
Premier jet de sauvegarde raté : la cible est également immobilisée (sauvegarde annule les deux).
Second jet de sauvegarde raté : la cible est définitivement transformée en une colonne non-vivante de plusieurs éléments et cesse de subir les dégâts continus. Le champ de transformation répète l'attaque contre chaque créature adjacente à la cible. De plus, chaque créature qui débute son tour de jeu adjacente à la colonne subit 10 dégâts d'un des types suivants, déterminé aléatoirement : acide, électricité, feu, froid, poison ou tonnerre. Le rituel de Rémission peut restaurer la cible.
Spécial : un champ de transformation multiélémentaire n'attaque pas les créatures qui sont déjà sous l'effet d'une attaque précédemment réussie de sa part.

DÉFIS DE COMPÉTENCES

Bien que le Plan inférieur abrite des myriades d'ennemis, il présente aussi des épreuves qu'on ne peut surmonter par le recours aux armes. Le simple fait de traverser les paysages toujours fluctuants du Chaos Élémentaire peut se révéler une épreuve. Même en conversation, le Plan inférieur est imprévisible. Certains habitants élémentaires sont prêts à parlementer, mais uniquement si le négociateur obéit à certaines règles de bienséance, apaise les craintes de son interlocuteur ou démontre clairement l'avantage de conclure un accord.

Les exemples suivants de défis de compétences représentent ceux que des personnages peuvent rencontrer au cours de leur exploration du Chaos Élémentaire. Référez-vous à la table de l'encadré pour que les DD des défis soient d'une difficulté adaptée à votre groupe.

Négocier avec un éfrit

Arrogants et rusés, les éfrits sont durs en affaires. Ils répugnent à devoir quoi que ce soit à quiconque et adorent piéger des créatures pour qu'elles se retrouvent à leur service. Les personnages doivent obtenir un objet, une information ou une faveur de la part d'un éfrit sans payer plus qu'il n'est raisonnable.

Ce défi de compétences peut être le point de départ pour une équipe qui doit négocier avec plusieurs membres d'une organisation d'éfrits. Cet effort impliquera probablement de traiter avec des membres de différents niveaux de la société éfrit. Si c'est le cas, le défi pourrait mériter une complexité plus élevée, prendre plus de temps, ou être divisé en plusieurs parties.

Niveau : deux niveaux au-dessus de celui du groupe, ou du même niveau que l'éfrit (px égaux à la récompense d'un monstre standard du niveau du défi, ou de deux monstres standard du niveau de l'éfrit si celui-ci est élite).

Complexité : 1 (nécessite 4 succès avant 3 échecs), ou 2 (nécessite 6 succès avant 3 échecs) si l'éfrit est élite.

Compétences principales : Arcanes, Bluff, Diplomatie, Intimidation.

Arcanes (DD moyen pour le niveau, action simple) : le personnage fait preuve d'une connaissance de la culture éfrit. Si le résultat dépasse le DD de 5 ou plus, il mentionne quelque chose qui concerne directement l'éfrit en question, tel qu'un ancêtre important ou une histoire à propos de sa maison noble. Un succès à ce test confère un bonus de +2 à tous les tests de Diplomatie que le personnage effectuera par la suite au cours de ce défi. On ne peut obtenir qu'un seul succès avec cette compétence dans le cadre de ce défi.

Bluff (DD difficile pour le niveau, action simple) : il est difficile d'embobiner un éfrit intelligent et manipulateur, mais le simple fait de bien jouer le jeu peut impressionner la créature même lorsqu'elle voit clairement les mensonges. La première fois que ce test échoue de moins de 5, l'éfrit est amusé par la tentative et le résultat ne compte pas comme un échec.

Diplomatie (DD moyen pour le niveau, action simple) : les éfrits sont vaniteux, ils s'attendent à ce que les créatures inférieures leur témoignent une juste déférence

JULIE DILLON

pendant les négociations. Un personnage qui est respectueux et sait quelle est sa place a sa voie vers le succès toute tracée. Si le résultat du test dépasse le DD de 5 ou plus, il mentionne quelque chose qui concerne l'éfrit en question personnellement, ce qui lui confère un bonus de +2 à tous ses tests de Diplomatie au cours de ce défi.

Intimidation (DD difficile pour le niveau, action simple) : les éfrits réagissent mal lorsqu'on exerce des tactiques brusques sur eux. Il faut être une créature véritablement terrifiante pour pouvoir intimider un éfrit. Vous pourriez cependant arguer d'une réputation de tueur de monstres, car les éfrits respectent les individus endurcis par les combats. Un test réussi au moyen de cette compétence compte comme 2 succès pour la réussite de ce défi de compétences, mais ne peut être obtenu qu'une fois. Toute tentative supplémentaire d'utiliser Intimidation irrite l'éfrit et engendre un échec automatique.

Compétences secondaires : Acrobaties, Larcin.

Acrobaties ou Larcin (DD difficile pour le niveau, action simple, après qu'un test d'Arcanes, de Bluff, de Diplomatie ou Intimidation a échoué) : un éfrit en colère peut parfois être apaisé par un spectacle, comme des acrobaties impressionnantes ou des tours de passe-passe sidérants. Un test réussi avec l'une de ces compétences annule un échec dans le cadre de ce défi mais ne compte pas comme un succès.

Succès : si les personnages gagnent suffisamment de succès, ils obtiennent ce qu'ils voulaient obtenir de l'éfrit à un prix honnête. Un groupe qui réussit le défi de compétences sans obtenir plus d'un échec pourrait même se voir accorder une petite remise de la part d'un éfrit impressionné.

Échec : si les personnages obtiennent 3 échecs, ils obtiennent tout de même ce qu'ils veulent, mais seulement au prix fort ou s'ils acceptent de rendre tout d'abord service à l'éfrit. Ce service pourrait devoir être rendu immédiatement, mais les éfrits préfèrent généralement les demandes sans limite de temps qui rendent les autres redevables sur une durée indéfini.

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

La table ci-dessous, reproduite à partir du *Guide du Maître*, fournit des DD pour les tests de compétence faciles, moyens et difficiles selon le niveau du défi de compétences. Utilisez les valeurs appropriées lorsque vous ajustez un défi de compétences à un niveau spécifique.

DIFFICULTÉ DU TEST DE COMPÉTENCES EN FONCTION DU NIVEAU

Niveau	Facile	Moyen	Difficile
1-3	5	10	15
4-6	7	12	17
7-9	8	14	19
10-12	10	16	21
13-15	11	18	23
16-18	13	20	25
19-21	14	22	27
22-24	16	24	29
25-27	17	26	31
28-30	19	28	33

RAISONNER AVEC UN SLAAD

Rares sont les créatures qui embrassent le chaos aussi absolument et volontairement que les slaads. Il est incroyablement difficile de communiquer et de raisonner avec ces créatures.

Ce défi de compétences est approprié lorsque les personnages doivent interagir avec un slaad sans passer par le combat. Cela peut être aussi simple que délivrer un message important ou aussi compliqué que commercer. La négociation pourrait également être une tentative visant à convaincre le slaad d'agir comme le souhaitent les aventuriers, par exemple de les laisser tranquilles.

Niveau : égal au niveau du groupe, ou au niveau du slaad (px égaux à la récompense d'un monstre standard

JAKE MASBRUCH

du niveau du défi, ou de deux monstres standard du niveau du slaad si celui-ci est élite).

Complexité : 1 (nécessite 4 succès avant 3 échecs), ou 2 (nécessite 6 succès avant 3 échecs) si le slaad est élite.

Compétences principales : Bluff, Diplomatie, Intimidation.

Bluff (DD difficile pour le niveau, action simple) : tromper un slaad n'est pas facile, compte tenu de sa conception étrange de l'univers. Lorsqu'un bluff ne réussit pas, la créature est excitée, persuadée que le personnage a révélé un nouvel aspect de la réalité qu'elle n'avait pas encore envisagé.

Diplomatie (DD difficile pour le niveau, action simple) : un slaad ne reconnaît pas les règles de la diplomatie ; il perçoit la flatterie ou la logique comme du subterfuge déguisé, ce qui le met en colère. Une fois qu'un personnage a raté un test de Diplomatie, le prochain échec obtenu avec cette compétence compte comme 2 échecs supplémentaires dans le cadre du défi de compétences. Un test d'Arcanes réussi (cf. ci-dessous) informe le personnage de cette réaction extrême.

Intimidation (DD moyen pour le niveau, action simple) : bien qu'un slaad se braque facilement face à d'autres approches, il réagit positivement à l'intimidation. Il perçoit l'agressivité comme la seule forme acceptable d'interaction sociale.

Compétences secondaires : Arcanes, Intuition.

Arcanes (DD difficile pour le niveau, action libre) : le personnage comprend les réactions des slaads au dialogue. Il apprend quelles sont les difficultés des tests avec les compétences principales, ainsi que les conséquences d'un second échec en utilisant Diplomatie (cf. ci-dessus). On ne peut obtenir qu'un seul succès avec cette compétence dans le cadre de ce défi.

Intuition (DD difficile pour le niveau, action simple) : bien que les slaads soient des créatures du chaos, elles suivent malgré tout une forme de logique tordue. Ces règles changent cependant rapidement. Un personnage intuitif détecte les variations d'intonation, de contexte et d'interaction dans les gestes du slaad, son langage corporel et son babillage incessant. Un succès avec cette compétence confère un bonus de +2 aux tests de Bluff, de Diplomatie et d'Intimidation qui seront effectués au cours du défi de compétences. On ne peut obtenir qu'un succès au moyen de cette compétence dans le cadre de ce défi.

Succès : si les personnages obtiennent suffisamment de succès, ils réussissent à conclure un accord avec le slaad.

Échec : si les personnages obtiennent 3 échecs, le slaad ne les comprend pas et réagit d'une manière aléatoire. Lancez un d6 et consultez la table suivante pour déterminer ses actions. Si vous préférez, choisissez l'option qui correspond le mieux à l'aventure en cours.

d6	Réaction
1	**Le slaad est convaincu que les personnages n'existent plus et les ignore à moins qu'ils ne l'attaquent.**
2	**Le slaad comprend le contraire de ce que les personnages essaient d'exprimer. On ne peut plus le faire changer d'avis, sauf en engageant un nouveau défi de compétences dont la complexité sera augmentée de 1.**
3	**Le slaad s'enfuit, convaincu que les personnages sont de puissants individus qui lui veulent du mal.**
4	**Le slaad coasse continuellement et bruyamment jusqu'à ce que les personnages l'attaquent ou partent. Ce coassement attire l'attention d'autres slaads ou de créatures hostiles de l'endroit.**
5	**La tête du slaad explose en une attaque qui est une explosion de proximité 3 ; niveau du défi de compétences + 4 contre Vigueur ; 2d4 + 5 dégâts. Le reste du corps du slaad s'en va.***
6	**Le slaad attaque dans un état de rage. Chaque fois qu'il réussit une attaque de corps à corps, celle-ci inflige 1d6 dégâts supplémentaires.**

***Les personnages ne gagnent aucune expérience pour avoir « tué » ce slaad. Sa tête se reconstitue peu de temps après.**

RAISONNER AVEC L'INSENSÉ

Ceux qui ne sont pas fous pourraient éprouver quelque difficulté à comprendre la psychologie bizarre d'un slaad. Même une simple conversation est une expérience frustrante. Tenter d'apprendre quoi que ce soit d'un slaad peut carrément donner l'impression de devenir fou. L'échange suivant illustre la difficulté qu'il y a à raisonner avec un slaad.

Udal la Lame : Écoute, créature, nous ne sommes pas ici pour te faire du mal. Nous cherchons simplement la Porte Cosmique, par laquelle nous pourrons voir tous les plans dans leur multitude s'aligner brièvement ! Vous en avez sans doute entendu parler ?

Slaad : Les vagues s'abattent sur le ciel.

Udal : Euh, certes... Mais écoutez ! J'ai quelque connaissance vous concernant, vous les slaads. Vous cherchez à découvrir la voie vers une réalité supérieure pour échapper à la prison du connu, n'est-ce pas ? Si vous nous aidez à trouver la Porte Cosmique, vous en profiterez aussi !

Slaad : Le visage derrière ton visage est un mensonge. La Porte est un mensonge ! Tu es un mensonge !

RÉPARER UN ESQUIF DES ORAGES

Parfaitement profilés, les *esquifs des orages* constituent le mode de locomotion le plus rapide pour parcourir le Chaos Élémentaire. Mais leur construction, ainsi que les puissantes forces qui les propulsent, les rendent sujets aux accidents.

Dans ce défi de compétences, les personnages doivent réparer un *esquif des orages* endommagé en un temps limité. Peut-être que l'esquif chevauche une tempête houleuse et risque de s'écraser sur un îlot céleste, à moins que les personnages ne doivent décoller avant qu'une horde de démons les rattrape.

Niveau : égal au niveau du groupe (px égaux à la récompense pour un monstre d'élite du niveau du groupe).

Complexité : 2 (nécessite 6 succès avant 3 échecs).

Compétences principales : Acrobaties, Arcanes, Athlétisme, Larcin.

Acrobaties (DD moyen pour le niveau, action simple) : le personnage utilise son agilité et son équilibre pour l'aider dans ses réparations. On ne peut obtenir qu'un succès au moyen de cette compétence dans le cadre de ce défi.

Arcanes (DD moyen pour le niveau, action simple) : le personnage canalise des forces mystiques pour réparer une partie de l'*esquif des orages*.

Athlétisme (DD moyen pour le niveau, action simple) : le personnage a recours à la force et aux prouesses physiques pour aider aux réparations. On ne peut obtenir qu'un succès au moyen de cette compétence dans le cadre de ce défi.

Larcin (DD difficile pour le niveau, action simple) : le personnage compte sur ses doigts agiles et sur sa précision avec les appareils mécaniques et magiques pour réparer une partie de l'*esquif des orages*.

Compétences secondaires : Nature, Perception, spécial.

Nature (DD difficile pour le niveau, une fois par heure) : si les personnages en ont le temps et l'occasion, un ou plusieurs d'entre eux peuvent fouiller les environs pour trouver des objets utiles aux réparations. Un test réussi avec cette compétence confère un bonus de +2 aux tests d'Arcanes ou de Larcin au cours de ce défi. Les personnages ne peuvent tenter ce test qu'une fois dans le cadre de ce défi.

Perception (DD difficile pour le niveau, interruption immédiate, lorsqu'un test d'Arcanes ou de Larcin échoue) : le personnage montre une erreur de réparation avant qu'elle ait lieu. Ainsi, il annule l'échec déclencheur mais ceci ne compte pas pour autant comme un succès dans le cadre de ce défi.

Point d'action (spécial, action libre) : un façonneur peut dépenser un point d'action pour annuler 1 échec dans le cadre de ce défi.

Succès : si les personnages obtiennent 6 succès, l'*esquif des orages* est réparé.

Échec : si les personnages obtiennent 3 échecs, l'*esquif des orages* est toujours endommagé et ne peut pas être réparé par le groupe. Celui-ci doit trouver un nouveau vaisseau ou quelqu'un de plus compétent qui puisse réparer celui-ci.

Si un façonneur fait partie du groupe, il peut dépenser un point d'action pour recommencer le défi de compétences.

Naviguer sur la mer de Feu

Alors que les personnages remplissent le rôle d'équipage pour un *dromon planaire* ou un autre vaisseau capable de parcourir la mer de Feu, ils œuvrent pour éviter les dangers et naviguer sur les courants.

Ce défi de compétences suppose que les personnages peuvent orienter le vaisseau et que la durée du voyage est de cinq jours. La même structure de base peut être utilisée pour des voyages plus courts, ou vous pouvez enchaîner deux défis de compétences ou plus pour des périples plus longs.

Chaque jour du voyage, à moins qu'un personnage effectue un test d'Arcanes pour maintenir le bon cap (cf. l'entrée correspondante ci-dessous), le groupe obtient 1 échec. De plus, au moins deux personnages doivent effectuer des tests d'Athlétisme, d'Acrobaties ou d'Endurance chaque jour pour l'entretien du vaisseau sous peine d'obtenir 1 échec. Si les deux tests d'entretien obtiennent un succès, le groupe obtient 1 succès dans le cadre du défi. Sinon, ils obtiennent 1 échec.

Chaque personnage peut effectuer un seul test de compétence, principal ou secondaire, par jour.

Niveau : égal au niveau du groupe (px égaux à la récompense pour quatre monstres standard du niveau du groupe).

Complexité : 4 (nécessite 10 succès avant 3 échecs).

Compétences principales : Arcanes, Athlétisme, Acrobaties, Endurance.

Arcanes (DD moyen pour le niveau) : le personnage puise dans sa compréhension du Chaos Élémentaire pour préparer un cap et le maintenir. Un maximum de deux alliés peut aider à ce test.

Athlétisme (DD moyen pour le niveau ; test d'entretien) : le personnage utilise la force pour aider à l'entretien et aux réparations. Les alliés ne peuvent pas aider à ce test. Une réussite contribue au défi de compétences comme décrit ci-dessus.

Acrobaties (DD moyen pour le niveau ; test d'entretien) : le personnage profite de sa souplesse pour aider à l'entretien et aux réparations. Les alliés ne peuvent pas aider à ce test. Une réussite contribue au défi de compétences comme décrit ci-dessus.

Endurance (DD moyen pour le niveau ; test d'entretien) : grâce à sa ténacité, le personnage aide à l'entretien et aux réparations. Les alliés ne peuvent pas aider à ce test. Une réussite contribue au défi de compétences comme décrit ci-dessus.

Compétences secondaires : Nature, Larcin.

Nature (DD difficile pour le niveau) : le personnage conseille le navigateur. Si le test d'Arcanes du jour a échoué, un test réussi avec cette compétence annule l'échec du défi de compétences. Si le test d'Arcanes a réussi, le personnage qui effectue le test d'Arcanes du jour suivant bénéficie d'un bonus de +2.

Larcin (DD difficile pour le niveau) : le personnage rapièce la coque ou effectue quelque autre rafistolage astucieux. Si un seul test d'entretien du jour a réussi ou aucun n'a réussi, une réussite avec cette compétence annule l'échec du défi de compétences. Si au moins un des tests d'entretien a réussi, les personnages qui effectuent les tests d'entretien du jour suivant bénéficient chacun d'un bonus de +2.

Succès : si les personnages obtiennent 10 succès, ils arrivent sans encombre à destination.

Échec : si les personnages obtiennent 3 échecs, ils ne parviennent pas à arriver à destination par eux-mêmes. Comme un échec à ce défi de compétences pourrait immobiliser le groupe, vous devriez anticiper cette éventualité. Les personnages pourraient être attaqués par des pirates et s'emparer d'un nouveau vaisseau s'ils gagnent le combat, ou être capturés s'ils perdent. Ou alors, les personnages pourraient rencontrer un équipage amical qui les emmène jusqu'au rivage (peut-être moyennant finance), ou encore ils pourraient se traîner jusqu'au port le plus proche à quelque distance de leur destination.

TRAMES DE CAMPAGNE

Le Chaos Élémentaire est facile à utiliser : une rencontre avec un élémentaire par-ci, une aventure avec une conjonction planaire par-là. Mais les trames d'histoires qui impliquent le Plan inférieur n'ont pas besoin d'être aussi limitées. Faire du Chaos Élémentaire l'élément central d'une campagne est une manière intéressante et satisfaisante d'intégrer le Plan inférieur dans vos parties.

Il n'est pas nécessaire que toutes les aventures de la campagne se déroulent dans le Chaos Élémentaire. En fait, il ne vaut mieux pas. En effet, l'essentiel de l'attrait qu'exerce le Chaos Élémentaire tient dans sa nature incompréhensible, et ce serait le banaliser que de trop y exposer vos joueurs. De plus, l'environnement du plan est dangereusement inapproprié pour des personnages d'échelon héroïque. L'influence du Chaos Élémentaire peut se faire ressentir tout le long d'une campagne, même si quelques événements seulement s'y déroulent.

Le supplément du *Manuel des Plans* discute de quatre genres de campagnes planaires. Dans une campagne ayant pour thème l'origine des monstres, les plans sont la source des adversaires, mais le groupe ne voyage que rarement, voire jamais au-delà du monde naturel. Une campagne d'aventures exotiques permet aux personnages de voyager vers un autre plan de temps à autre. Dans une campagne de progression planaire, les personnages visitent de nombreux plans au cours de leur progression dans l'histoire. Une campagne extraplanaire se déroule entièrement au-delà du monde.

Chacune des quatre trames de campagne qui suivent illustre un de ces types de campagne, axé ou basé sur le Chaos Élémentaire. Vous pouvez les utiliser comme cadre de travail que vous remplissez de détails à votre guise, ou comme une inspiration pour la conception de votre propre campagne.

Éléments cachés

La Cité d'Airain a récemment été ébranlée par un chamboulement. Des éfrits malins et préparés ont profité du chaos, consolidant leur place au pouvoir et accroissant l'autorité de leur maison noble. Le chamboulement fut si important que la ville est tombée sous l'influence d'un nouveau Seigneur des éfrits.

Sheikh Ma'mun ne fait pas partie des éfrits qui profitent de ces changements. Ses complots complexes ont cédé le pas devant ceux de certains qui ont été plus chanceux et qui ont agi plus rapidement. Fulminant de l'occasion perdue, Ma'mun a tourné son attention vers le monde naturel. S'il ne peut s'emparer du pouvoir de l'intérieur, il lancera sa course à la suprématie de l'extérieur.

Échelon héroïque : Rumeurs de guerre

Les différentes communautés d'où proviennent les personnages ont constitué une alliance et s'échangent nerveusement des messagers. Leurs chefs ont entendu dire que la grande cité-état de Hassiek est en train de masser ses troupes en prévision d'une guerre. L'état belliqueux a déjà conquis un certain nombre de villages avoisinants et semble sur le point de s'étendre. Avec le temps, les héros sont de plus en plus souvent engagés pour escorter des individus importants de ville en ville pour préparer la guerre, ou pour collecter des informations sur les régions conquises par Hassiek. Ils découvrent que la cité-état est effectivement en expansion et qu'on trouve dans ses troupes des êtres élémentaires, des démons et des praticiens arcaniques spécialisés dans la magie élémentaire.

Alors que les personnages atteignent le sommet de l'échelon héroïque, ils apprennent que les dirigeants de Hassiek sont conseillés par les adorateurs d'un originel et que des saboteurs ont infiltré les gouvernements qui se dressent contre Hassiek. Lorsque les personnages rentrent à leur base avec ces nouvelles, l'alliance jure de se débarrasser de ces ennemis et de s'opposer fermement à Hassiek.

Échelon parangonique : Terre brûlée

Compte tenu de ce que les personnages ont appris, les dirigeants alliés réalisent que la guerre contre Hassiek est non seulement inévitable mais également nécessaire. Ils doivent empêcher les adorateurs de se tailler leur propre royaume dans la région. Les aventures des personnages à l'échelon parangonique varient, mais presque toutes ont un rapport ou un autre avec la guerre. On pourrait demander aux personnages d'empêcher les agents de Hassiek d'acquérir des objets magiques ou des rituels puissants, de défendre des villes contre des sièges auxquels elles ne pourraient survivre sans assistance, et d'entreprendre des missions d'infiltration et de sabotage.

Pendant ce temps, l'influence du Chaos Élémentaire sur Hassiek devient de plus en plus évidente. Des élémentaires, des démons et des archons figurent de plus en plus fréquemment dans les armées de la cité-état. Les agents de Hassiek infestent des villages de têtards de slaads, une forme d'arme biologique destinée à répandre le phage chaotique (cf. page 142). Les personnages apprennent que certains prisonniers détenus par Hassiek ont été envoyés ailleurs à des fins inconnues. Enfin, ils découvrent que les dirigeants de Hassiek ne sont que les marionnettes de leurs conseillers, un cercle d'éfrits sous la direction de Ma'mun.

Échelon épique : Victoire ou mort

Des créatures horribles nées dans le Plan inférieur ravagent la campagne, terrorisant d'innocents villageois, et de sinistres augures se multiplient. Des adorateurs élémentaires, complotant avec les éfrits, développent des rituels afin d'ouvrir des brèches qui donneront sur le Chaos Élémentaire, inondant les villes assiégées d'énergie élémentaire brute et de tempêtes rageuses. Les personnages doivent stopper ces tentatives et cette mission occupe les tout premiers niveaux de l'échelon épique. Ce faisant, les personnages apprennent que les captifs de Hassiek sont envoyés au Chaos Élémentaire pour y gonfler les rangs des esclaves au domicile de Ma'mun.

Les personnages finissent par découvrir que Ma'mun cherche à conquérir une large portion du monde et à utiliser ses ressources soit pour renverser le Seigneur des éfrits, soit, si cela échoue, pour fonder son propre royaume élémentaire dans le monde. Seul un assaut

ultime, désespéré, au cœur du Chaos Élémentaire pour affronter Ma'mun peut arrêter cette progression inexorable. Les personnages doivent vaincre le seigneur éfrit pour l'empêcher de transformer leurs maisons et les terres alentour en royaume d'esclavage, de feu et de mort.

Exploiter le chaos

Solariel est un ange doté d'une mission : détruire les originels une bonne fois pour toutes. Pour cette créature immortelle, l'emprisonnement est trop bon pour eux. Tant qu'ils sont en vie, il y a un risque qu'ils se libèrent. Même s'ils ne s'échappent pas, bien des créatures continuent de les vénérer, et la destruction des originels plongerait donc les ennemis des dieux dans la plus grande confusion. La plupart des immortels pensent qu'il est illusoire de tenter de détruire les originels, mais le maître divin de Solariel est curieux de voir ce que l'ange pourrait accomplir et lui laisse le champ libre.

Solariel sait qu'il ne sera pas facile de détruire les originels, mais il a un plan. Bien qu'ils soient nés du Chaos Élémentaire, les originels ont des enveloppes corporelles et des pensées finies, ce qui en fait des points d'ordre dans le Plan inférieur. L'ange se dit que la meilleure façon de les détruire est d'exploiter une force de pure entropie : les slaads.

Échelon héroïque : Travail livresque

Les personnages rencontrent Solariel dès le début de leur carrière. L'ange pourrait avoir été impressionné par leur réussite lors d'une mission, ou par leur foi, ou il pourrait les choisir en désespoir de cause. L'immortel les engage à son service mais ne leur révèle pas son but ultime, expliquant simplement qu'il a besoin d'aide afin de mener à bien un projet de victoire majeure du bien sur le mal.

Solariel pourrait avoir plusieurs groupes d'aventuriers à son service, mais les personnages se révèlent les plus capables. L'ange les observe au cours de leur progression à travers l'échelon héroïque, leur accordant de temps à autre un conseil ou une mission bien récompensée. Ces aventures surviennent dans le monde et sont essentiellement sans rapport avec le plan de Solariel.

À la demande de Solariel, les personnages dérobent un livre de connaissances originelles. Cet acte leur vaut l'inimitié d'un culte dédié à l'originel Mual-Tar, surnommé le Serpent-Tonnerre (cf. *Manuel des Plans*, page 70). Le culte envoie des élémentaires et prend l'initiative de détruire le groupe. Au fur et à mesure que les personnages approchent de l'échelon parangonique, ils réussissent à annihiler le culte mais son chef s'enfuit. Solariel envoie le groupe dans le Chaos Élémentaire sur une *nef transplanaire* pour capturer ce chef en fuite. Au cours de ce périple, le groupe rencontre des slaads et constatent de visu leur puissance destructrice.

Échelon parangonique : Travail de recherche

Les personnages reviennent dans le monde et entreprennent quelques aventures annexes. Les nouvelles de leurs activités se sont répandues et ils doivent repousser les attaques d'autres cultes originels, même au cours d'activités qui n'ont rien à voir avec eux. À l'insistance de Solariel, ils lancent un assaut préventif contre un culte encore plus fort, attaquant sa place forte et vainquant le géant qui y règne.

Lorsque les personnages sont à peu près à mi-chemin de l'échelon parangonique, Solariel leur révèle une partie de son plan. Il veut apprivoiser les slaads, ou du moins exercer un contrôle sur leurs pulsions destructrices, et est prêt à mettre cette idée en application.

Tout d'abord, les personnages doivent retourner au Chaos Élémentaire et y affronter les slaads directement. L'ange charge le groupe de rapporter des échantillons d'anatomie slaad, à savoir de la chair, des organes et des os, ainsi qu'un têtard vivant. Solariel donne aux personnages le contrôle de la *nef transplanaire* et leur laisse le champ libre quant à la manière d'affronter les slaads. L'immortel leur suggère malgré tout plusieurs régions à explorer, l'une étant Sanzerathad, le monastère githzerai assiégé (cf. page 86). Les personnages entreprennent une mission ou deux pour le compte des githzerai et gagnent leur confiance. Grâce à ces alliés précieux, le groupe dispose alors d'une base d'opération sûre pour poursuivre leurs expéditions dans le Plan inférieur.

Échelon épique : Les œuvres des anges

Lorsque les personnages atteignent l'échelon épique, Solariel et eux ont rassemblé toutes les informations dont ils ont besoin. L'immortel explique alors l'étape suivante de son projet. Les personnages pourraient avoir de sérieux doutes sur le sujet, mais l'ange les convainc en insistant sur le grand bien qui s'ensuivra, une fois un originel détruit, sous-entendant peut-être que l'un d'entre eux est sur le point de s'échapper.

Afin d'établir un contrôle sur des créatures aussi sauvages que les slaads, quelque chose de vraiment remarquable est nécessaire. L'information acquise oriente les personnages vers Liricosa (cf. page 148), un ermite githzerai vénéré qui pourrait être vital dans le projet. Solariel est convaincu que le moine a réussi à exercer un tel contrôle sur son corps et sur son environnement qu'il pourrait contrôler une armée entière de slaads s'il disposait d'un artefact du nom de *Sceptre du dirigeant*. Du moins pendant un temps, même court. Cependant, il faut tout d'abord s'assurer la possession de l'artefact et l'aide de Liricosa.

Une fois qu'ils ont accompli ces tâches préliminaires, Solariel et les personnages mettent leur projet en route. Ils assemblent une armée de slaads et partent à l'assaut d'un originel dans le royaume où il est emprisonné, affrontant les plus puissants de ses fidèles, jusqu'à enfin atteindre son corps contenu. C'est alors que tout va de travers. Plutôt que de détruire l'originel, les slaads ne détruisent que ses chaînes. Poussant un cri de triomphe, l'horreur se libère. Il élimine Solariel avec une aisance méprisante avant de se tourner contre le groupe. Une bataille ultime s'ensuit qui fera trembler le cosmos.

Plus ils sont gros...

À une époque si ancienne qu'elle en est mythique, les dieux et les originels s'affrontèrent pour régner sur la création. De nombreux originels, vaincus mais pas tués, furent confinés dans des prisons divines et laissés en suspension dans les profondeurs du Chaos Élémentaire. Solkara, la Vague Écrasante (cf. page 152), était l'un d'entre eux, une entité d'une puissance destructrice indescriptible. Depuis lors, ses fidèles serviteurs luttent pour la libérer en assaillant de feu élémentaire le glacier qui la retient captive.

Le chef de l'une de ces sectes est le titan des tempêtes fou Mirmakur, le Prêtre enragé (cf. page 154). Depuis des siècles, il essaie de libérer l'originelle. Frustrés par ses efforts dans le Chaos Élémentaire, le titan a tourné son regard ailleurs. Mirmakur a récemment appris que des sources de feu puissant, peut-être suffisamment intense pour faire fondre la prison de Solkara, existent en dehors du Plan inférieur. Le titan ne reculera devant rien pour s'emparer de ce pouvoir.

Échelon héroïque : Brindille

Au cours de quelques aventures sans autre rapport, les personnages prennent progressivement conscience de quelque chose d'étrange. Dans certains des donjons et certaines des ruines qu'ils explorent, ils rencontrent un nombre inhabituel d'adversaires au profil élémentaire : des chauves-souris de feu, des bêtes magmatiques de bas niveau, des galeb duhrs, et ainsi de suite. Ces créatures ne sont pas des résidents normaux de ces zones, car ce sont eux qui ont tué les créatures d'origine. Les intrus élémentaires semblent à la recherche de quelque chose.

Simultanément, les personnages entendent parler de meurtres dans diverses grandes villes et cités commis par des créatures mortes-vivantes. Les héros pourraient être amenés à enquêter par curiosité ou parce qu'ils ont été engagés pour le faire par des aristocrates apeurés ou des administrateurs débordés. Ils apprennent que les victimes des meurtres étaient des membres clandestins de cultes diaboliques et que les morts-vivants les ont interrogés sur leurs confrères de culte. Le groupe se retrouve à suivre la piste du maître de ces morts-vivants, un seigneur vampire qui demeure en Gisombre. Les personnages l'affrontent, pénétrant dans sa forteresse et se frayant un chemin à travers ses sbires morts-vivants. Ils découvrent que le vampire n'éprouve aucune animosité envers les diabolistes et n'est qu'un maillon de la chaîne. Il a été engagé pour apprendre tout ce qu'il peut sur les cultes diaboliques de la région, et son employeur est un géant de feu.

Échelon parangonique : Étincelle

Revenant à leur univers et se demandant probablement pourquoi un géant de feu engagerait des morts-vivants pour enquêter sur des cultes diaboliques, les personnages

JASON A. ENGLE

trouvent la région en proie à la fureur. Toutes sortes de géants, y compris ceux qui sont connus pour ne pas collaborer avec d'autres, ont attaqué plusieurs villes et font le siège des cités principales.

La majeure partie de la carrière du groupe à l'échelon parangonique consiste à affronter des bandes de géants pillards, à briser des sièges et à libérer des prisonniers afin d'en savoir plus sur ce qui se passe. Ils finissent par déterminer que toutes les communautés attaquées hébergent un culte de Méphistophélès. Les géants concentrent leurs attaques contre les domiciles et les autels des adorateurs et ont capturés nombre d'entre eux vivants. Les personnages pourraient être enclins à laisser les adorateurs de diables à leur sort, mais il y a aussi des innocents qui meurent aux mains des géants.

Après avoir affronté des adversaires de plus en plus puissants, les personnages apprennent que les actions des géants sont orchestrées depuis une forteresse au cœur du Chaos Élémentaire. Ils doivent explorer des portions de ce plan et peut-être s'y faire des alliés. Au bout du compte, ils doivent s'infiltrer dans un bastion regorgeant de géants et de leurs gardes archons, ou le prendre d'assaut. Ils confrontent les chefs titans et découvrent la vérité sur ce qui se passait : un géant des tempêtes, prêtre de Solkara, cherche à ravir le secret du feu infernal aux adorateurs de Méphistophélès. Le titan, Mirmakur, est convaincu que ce feu, chargé du pouvoir diabolique d'âmes damnées, pourrait être capable de faire fondre la glace enchantée par les dieux qui emprisonne la Vague Écrasante. S'il a raison, un terrible originel pourrait bientôt être lâché sur le cosmos.

Échelon épique : Flamme

Les aventuriers d'échelon épique s'engagent dans une course contre le temps. Tout en collectant des informations sur Mirmakur, et peut-être également sur Solkara et Méphistophélès, les personnages doivent survivre aux attaques incessantes des soldats envoyés par le titan des tempêtes. Ils finissent par remonter la trace de leurs attaquants jusqu'au Chaos Élémentaire et au repaire de Mirmakur, mais Prêtre enragé est parti depuis longtemps. Il est descendu au second niveau des Neuf Enfers avec une escorte des plus puissants fidèles à la recherche de la source de feu infernal.

Partant à la suite du titan, les personnages se retrouvent impliqués dans une guerre entre les créatures élémentaires d'invasion et les plus puissants agents de Méphistophélès sur le terrain. À contrecœur, le groupe accepte de s'associer aux diables contre une menace commune. Après bien des efforts, Mirmakur parvient enfin à récupérer une certaine quantité de feu infernal contenu dans un réceptacle mystique. Il laisse une force de bonne taille derrière pour retarder ses ennemis tandis qu'il revient dans le Chaos Élémentaire. Les personnages se débarrassent de l'arrière-garde et se lancent à sa poursuite. Ils arrivent juste à temps pour affronter le géant des tempêtes sur la glace de la prison de Solkara et tentent d'arrêter Mirmakur avant qu'il ne libère la Vague Écrasante.

Aventuriers planaires

Le noble éfrit Qassemi a traité avec les puissances sombres pour mettre au point un projet sinistre, mais il a besoin d'aide pour le mener à bien. S'il réussit, il frappera un coup fatal contre les githzerai du Chaos Élémentaire, tout en gardant la capacité de nier toute implication. Ce qui commence comme une série de bonds planaires se termine en décision cornélienne et en terrible confrontation.

Cette trame de campagne commence et finit dans le Chaos Élémentaire mais passe par tous les autres plans. Des personnages de presque n'importe quelle race pourraient y participer, du githzerai au gobelin en passant par le minotaure.

Échelon héroïque : Mutinerie sur le Phelddagrif

Les personnages commencent comme esclaves à bord d'une petite *nef transplanaire* baptisée le *Phelddagrif*. Dans leur première aventure, ils se libèrent, submergeant le capitaine genasi et s'emparant du vaisseau.

Peu après, les personnages reçoivent un message du noble éfrit Qassemi, propriétaire du *Phelddagrif*. Plutôt que de se mettre en colère, l'être élémentaire est impressionné. Il propose un marché aux évadés : ils peuvent conserver la *nef transplanaire*, sans rien devoir ni être poursuivis, tant qu'ils acceptent de travailler pour lui de temps à autre, sans poser de questions. Si les personnages insistent pour avoir des détails, l'éfrit explique seulement que certaines tâches ont besoin d'être effectuées mais qu'il ne peut pas en prendre la responsabilité publiquement.

Tout au long de l'échelon héroïque, les personnages voyagent à travers les plans, visitant des mondes fantastiques et allant à l'aventure là où elle les porte. La Féerie, la Gisombre et le monde sont des lieux probables pour des aventures d'échelon héroïque, mais le groupe pourrait également visiter la Mer Astrale. Les aventuriers reçoivent quelques missions de la part de Qassemi, essentiellement des tâches mineures concernant le transport de cargaison ou de personnages.

Échelon parangonique : Le grand jeu

Au cours de l'échelon parangonique, les personnages sont de plus en plus impliqués dans les affaires de Qassemi et dans ses machinations et activités dans la Cité d'Airain. Ils infiltrent la place forte d'un éfrit rival et attaquent les vaisseaux de commerce d'un autre. Entre ces missions, le groupe continue ses voyages, visitant probablement les domaines de la Mer Astrale. Les personnages approchant de l'échelon épique, Qassemi les convoque au Chaos Élémentaire. L'éfrit a une tâche pour eux : un assassinat. Peu lui importe si les aventuriers ont des objections morales à une telle mission. Ils ont accepté de se mettre à son service et ils doivent en honorer les obligations. La cible est un individu à bord d'une grande *nef transplanaire* qui voyage actuellement quelque part dans le Chaos Élémentaire.

Échelon épique : Abattre les portes

La cible de l'assassinat est bien protégée par des créatures élémentaires, des golems et d'autres êtres puissants. Une enquête ou de l'observation révèle qu'il s'agit d'une githzerai très âgée du nom de Mericam. Elle est un des Piliers

qui protègent Zerthadlun (cf. *Manuel des Plans*, page 78) et est en mission à l'extérieur de la cité, ce qui est rare. Mericam explique que Qassemi la veut morte pour la même raison qu'elle est en dehors de Zerthadlun : elle réunit des alliés pour attaquer Cendrenoire, un avant-poste vassal important de la Cité d'Airain. Les éfrits de ce fort conspirent à détruire Zerthadlun. Elle insiste pour que les personnages prennent partie.

Si les personnages complètent leur mission et tuent Mericam, ils sont responsables de la destruction de la plus grande cité githzerai du cosmos, et ce stigmate les hante pour le restant de leur carrière. S'ils choisissent de se retourner contre Qassemi, ils attaquent Cendrenoire à la tête d'une armée qui associe githzerai et créatures élémentaires. Alors que la force d'assaut occupe l'essentiel des troupes de Qassemi, les personnages se forcent un chemin dans le palais et y affrontent les gardes éfrits, flanqués de démons et de dragons. La campagne atteint son apogée lorsqu'ils se retrouvent face à Qassemi et le voient pour ce qu'il est vraiment. Qassemi est devenu une bête énorme, à la fois éfrit, dragon et démon.

AVENTURES

Même si votre campagne n'est pas axée sur le Chaos Élémentaire, toutes sortes d'aventures peuvent y emmener les personnages ou impliquer des créatures ou des phénomènes ayant une signature élémentaire.

L'aventure la plus basique est celle d'un donjon ou d'une ruine-type garnie de monstres, de pièges et de terrains au thème élémentaire. Des trames plus complexes pourraient incorporer des thèmes, ou mêler des intrigues, qui se concentrent sur certains détails du Chaos Élémentaire. Ainsi, un donjon pourrait être empli d'élémentaires parce qu'un ancien portail vers le Plan inférieur est lentement en train de s'y ouvrir. Peut-être que les personnages essaient de récupérer un puissant artefact avant les serviteurs de l'éfrit renégat Sheikh Ma'mun (cf. la trame de campagne « Éléments cachés » à la page 28).

Le simple fait de survivre à l'environnement dangereux et turbulent du Chaos Élémentaire peut être une épreuve considérable, même pour des personnages qui ne craignent habituellement pas les intempéries. En insistant sur le danger environnant, vous renforcez la sensation extraplanaire que procure l'aventure et ajoutez à toute rencontre le stress d'un temps limité, avec des rations qui diminuent par exemple. Pour le moins, la nature bizarre et périlleuse du Chaos Élémentaire devrait être un des facteurs de telles aventures. On devrait y trouver certains terrains étranges du plan ainsi que ses incomparables dangers pour rappeler aux joueurs que le groupe est en train d'explorer un royaume qui n'a rien de naturel. Rien ne réduit plus l'impact d'une aventure dans le Chaos Élémentaire que de donner à l'environnement un aspect ordinaire.

Toutes les aventures dans le Chaos Élémentaire ne nécessitent pas que des élémentaires en soient les principaux participants. Les héros pourraient s'allier à des djinns ou des githzerai contre une menace supérieure, coopérer avec une maison éfrit contre un clan plus dangereux ou mener une armée d'archons contre une horde de slaads qui menace de déferler sur le monde.

AMORCES D'AVENTURE ET QUÊTES

Les ébauches d'intrigue et les quêtes qui suivent peuvent vous aider à mettre en place un éventail d'aventures dans le Chaos Élémentaire. Certaines histoires se déroulent entièrement dans le Plan inférieur ; d'autres commencent dans le monde pour se décaler plus tard. N'hésitez pas à les utiliser telles quelles en ajustant les détails et les niveaux selon vos besoins, ou en faire une source d'inspiration pour élaborer vos propres aventures.

L'évaluation de niveau qui est indiqué pour chaque amorce d'aventure avant le titre n'est qu'une estimation approximative. Chacune comporte des amorces de quête et des récompenses, dont les quantités sont prévues pour un groupe de cinq personnages du niveau indiqué.

9 : SUR LES ROCHERS

La communauté naine de Martel, près des monts Aubeforge, a un problème. Depuis plusieurs mois, de plus en plus de villages nains situés dans la chaîne de montagnes ne donnent pas signe de vie, des communautés entières disparaissant du jour au lendemain. Plus récemment, des fermes périphériques aux terres de Martel même ont subi le même sort : des familles entières ont disparu sans laisser de trace. Les nains de Martel veulent demander l'aide de leurs voisins du val de Nentir, mais les communautés montagnardes du coin, au caractère quasiment insulaire, ne font pas confiance aux étrangers. Plus les nains tardent dans leur entêtement et leur orgueil à demander de l'aide extérieure, plus grandes seront leurs pertes.

Les nains disparus ont été enlevés par une tribu de galeb duhrs sortis du ventre des monts Aubeforge. Ces serviteurs ancestraux de la tribu de géants des collines Rochefront en ont assez d'être contraints au travail forcé. Comme cela ne leur vient pas à l'esprit d'abandonner leurs maîtres, ces galeb duhrs ont décidé à la place d'augmenter les effectifs des serviteurs des géants. Les nains qui ont été enlevés sont détenus jusqu'à ce que les galeb duhrs pensent en avoir un nombre suffisant pour les remplacer comme esclaves auprès des géants des collines.

Amorce de quête : un des nains de Martel, faisant fi des préférences des isolationnistes, demande de l'aide auprès de Cascadonne ou d'une des autres cités à proximité. Les personnages ont vent de cet appel au secours. Ils enquêtent sur les disparitions en pistant, tendant des embuscades ou en se rendant aux villes attaquées.

Un des personnages (surtout un nain) peut également entretenir une relation personnelle avec Martel ou les autres communautés naines des montagnes. Il ou elle décide d'apporter son aide après avoir entendu des rumeurs de difficultés.

Px de quête : les nains des montagnes sont furieux que des étrangers se mêlent de leurs affaires, et honteux que leurs ennuis aient été révélés. Si les personnages parviennent à ce que les nains les acceptent sans recourir à des menaces ou à la violence, ou sans laisser tomber et laisser les insupportables isolationnistes à leur sort, ils reçoivent une récompense de quête mineure de 400 px.

Lorsque les personnages apprennent que les responsables sont des galeb duhrs, ils gagnent une autre récompense de quête mineure de 400 px.

Amorce de quête : une fois que les galeb duhrs ont été identifiés comme étant à la racine du problème, les nains qui avaient accepté la présence des personnages font appel à eux pour retrouver les ravisseurs, libérer les otages et empêcher de nouveaux raids. Certains aventuriers pourraient choisir de faire cela parce que c'est ce qui est juste ; ceux qui sont mercenaires peuvent être incités à agir contre une récompense correspondant à une ou deux parts de trésor de niveau 8.

Px de quête : pour trouver le repaire des galeb duhrs, il faut plus que fouiller quelques grottes de montagne. Leurs tunnels sont des conduits qui mènent au Chaos Élémentaire, débouchant au cœur d'un immense îlot céleste en suspension dans une tempête folle. En plus des galeb duhrs, les personnages doivent combattre diverses créatures élémentaires sous le signe de la terre. Ils pourraient se retrouver face à certains des géants des collines de Rochefront.

Si les héros libèrent les nains enlevés et font suffisamment mal aux galeb duhrs pour les décourager de tenter une telle action de nouveau, ils gagnent une récompense de quête majeure de 2 000 px. Si vous avez inclus des adversaires de plus haut niveau ou élaboré une aventure plus longue qui s'étale sur plusieurs niveaux, la récompense devra être plus élevée.

13 : Graines de chaos

Les githzerais du monastère de Henzathra, quoique martiaux et insulaires, sont pacifiques. Pourtant, récemment et sans avertissement, ils ont attaqué plusieurs *dromons planaires* et *nefs transplanaires*, ainsi que quelques communautés marchandes genasi. Ces assauts sont des pillages : les githzerais collectent toutes les marchandises qu'ils trouvent et repartent, se battant et tuant juste ce qu'il faut pour récupérer leur butin. Ce qu'ils volent n'a pas de valeur particulière : il s'agit surtout de nourriture et de produits de première nécessité, qui ont été soit cultivés dans les régions plus hospitalières du Chaos Élémentaire, soit importés depuis le monde.

Les githzerais de Henzathra sont en train de se préparer pour un siège. L'un d'entre eux s'est récemment retrouvé en possession d'un morceau de pierre provenant des Abysses qui vibre d'un pouvoir maléfique. Dernièrement, un groupe de démons a découvert l'existence de la pierre abyssale. Ces derniers pensent que l'énergie de la pierre peut transformer d'autres sortes de slaads en slaads du néant portant la marque des Abysses. Les démons comptent raser le monastère, s'emparer de la pierre et faire progresser leurs propres machinations destructrices. Les githzerais ont eu vent de l'attaque imminente et comptent se battre jusqu'au dernier.

Si vous souhaitez compliquer l'intrigue un peu plus, envisagez d'impliquer un slaad puissant, et inhabituellement subtil, dans la quête de la pierre maléfique. Lui aussi est au courant de son existence et cherche à empêcher les démons de mettre la main dessus. Ce slaad agit dans les coulisses, mettant des bâtons dans les roues des démons et aidant les héros lorsqu'ils s'y attendent le moins.

Amorce de quête : un village genasi ou le capitaine d'une *nef transplanaire* ou d'un *dromon planaire* dans le Chaos Élémentaire contacte les personnages, ou profite du fait qu'il les connaît d'une aventure précédente. Il leur demande de mettre fin aux raids des githzerais.

Px de quête : il n'est pas difficile de contrer les attaques. Les githzerais ne recherchent pas le combat acharné et arrêtent leurs raids dès que le siège démoniaque de Henzathra commence. Si les personnages les suivent et apprennent la vérité (pas si facile compte tenu de la façon dont les githzerais se méfient de tout le monde) ils gagnent une récompense de quête mineure de 800 px.

Amorce de quête : une fois que les personnages ont appris la vérité derrière l'attaque démoniaque, ils ne devraient pas avoir trop de mal à aider les githzerais. Des démons qui ont le pouvoir de transformer n'importe quel slaad en slaad du néant représentent une mauvaise nouvelle pour tout le monde.

Px de quête : si les personnages aident les githzerais à repousser la première vague d'assaut, ils gagnent une récompense de quête mineure de 800 px. S'ils parviennent à détruire la cabale démoniaque qui recherche la pierre, ils gagnent une récompense de quête majeure de 4 000 px. Ils gagnent une autre récompense mineure de 800 px s'ils suggèrent une méthode facilement réalisable de détruire la pierre ou de la rendre inoffensive.

20 : Guerre des saisons

Les cours de la Féerie sont presque autant en proie à la discorde que celles du Chaos Élémentaire, bien que leurs conflits soient plus subtils. Des factions féeriques œuvrent en permanence pour prendre l'avantage sur une autre, luttant pour plus d'influence, de magie, de territoire ou de prestige. La plupart des créatures féeriques évitent la guerre ouverte pour préférer des luttes plus feutrées, mais il y a des éléments marginaux de la Cour des Étoiles suffisamment en colère, mauvais ou désespérés pour verser ouvertement le sang. Récemment, une guerre entre un fief de la Cour d'Été et certains nobles des Cours de Pénombre et d'Hiver a eu des répercussions hors de Féerie. Les Hivernins ont recherché des alliés auprès de créatures du froid et de la glace dans le Chaos Élémentaire. La Cour d'Été a fait de même en faisant appel à des créatures de feu. Il en résulte une bataille intermittente entre plusieurs factions.

Les personnages partent de la cité du val d'Irriad, une communauté pacifique dans un cadre bucolique du monde. Peut-être qu'ils viennent de terminer une aventure, ou peut-être qu'ils recherchent des objets que l'on ne trouve que dans une communauté de cette taille. Tout semble normal, sauf que le temps est étrangement doux et sec pour cette époque de l'année. Alors que les personnages sont encore en ville, l'alarme est donnée et les portes se ferment brutalement. Une armée d'archons de feu, accompagnés d'élémentaires à base de feu et de géants de feu, s'avance sur le val d'Irriad.

Amorce de quête : le val d'Irriad a besoin de l'aide des personnages pour repousser l'assaut. Les personnages ne peuvent vaincre les monstres par eux-mêmes, mais ils peuvent fournir à la ville assiégée un soutien bien nécessaire. De plus, ils sont les seuls dans le coin à pouvoir apporter une aide efficace.

Px de quête : pour avoir aidé à repousser l'attaque, les personnages gagnent une récompense de quête mineure de 2 800 px.

Amorce de quête : les personnages pourraient être curieux de découvrir la raison pour laquelle l'armée élémentaire s'attaque au val d'Irriad. Même s'ils ne le sont pas, les chefs de la ville, eux, veulent des réponses et offrent une récompense pour des informations supplémentaires.

Si les personnages décident d'enquêter, ils remontent la trace des attaquants jusqu'à une de leurs nombreuses bases fortifiées. Là, ils découvrent que les créatures de feu ont été attaquées et repoussées par une armée plus importante d'êtres élémentaires basés sur l'eau et le froid. En étudiant les diverses batailles qui se déroulent dans toute la région et en interrogeant les survivants, les héros apprennent que les deux armées élémentaires sont en train de résoudre par procuration une guerre entre des puissances féeriques. Chaque faction lutte pour prendre le contrôle d'une région du monde comme base de départ. Cette région-ci comporte un certain nombre de portails menant vers le Chaos Élémentaire.

Px de quête : si les personnages découvrent l'origine de l'armée d'invasion, ils gagnent une récompense de quête mineure de 2 800 px.

Amorce de quête : à ce stade, les personnages pourraient être enclins à se terrer dans un coin et laisser le conflit se dérouler jusqu'à son terme, mais ils ne peuvent pas. Le val d'Irriad représente un objectif trop précieux: si une des armées s'en empare, la cité devient un bastion fortifié avec une force de travail importante. De plus, l'influence de la Féerie et du Chaos Élémentaire menace le monde. La météo change radicalement selon le camp qui domine. Lorsque les armées de feu progressent, la région devient chaude et desséchée ; lorsque les forces du froid avancent, des vents glaciaux et des blizzards balaient la contrée. Les récoltes et les troupeaux tombent malades à cause de la désorganisation des cycles et l'approvisionnement vient à manquer.

Les héros ne sont pas assez puissants pour empêcher les armées de se battre. Ils peuvent par contre se rendre à la source du problème en rompant les alliances des Cours de Féerie avec leurs représentants du Chaos Élémentaire. Une telle tâche requiert de la diplomatie, du tact, de l'intimidation et peut-être même des démonstrations de puissance physique. Il faut convaincre les archons qui dirigent les armées des deux camps que la guerre a un coût trop élevé ou qu'elle est contre leurs intérêts. Les personnages peuvent également résoudre le conflit en affrontant les nobles des cours féeriques en guerre. Mettre fin à la guerre nécessite de s'aventurer dans les eaux troubles de la politique, de soudoyer des officiels à coups de faveurs et de lancer des attaques ciblées.

JULIE DILLON

Px de quête : si les personnages réussissent contre les chefs d'armée ou les nobles féeriques, au choix, ils gagnent une récompense de quête majeure de 14 000 px.

26 : Les nouveaux voisins

Ébranlée par une récente agitation, la Cité d'Airain est mal préparée pour faire face à un nouveau royaume élémentaire qui est apparu à proximité de la ville. La garnison d'un avant-poste rapporte qu'il n'a fallu que quelques heures à une nébuleuse de fumée caustique et de feu liquide qui avait été en activité depuis des décennies pour se transformer. Un mur de fer chargé d'électricité entoure dorénavant une plaine de roche de plus d'un kilomètre de diamètre. Les nobles éfrits savent quelle quantité de puissance physique et de force mentale est nécessaire pour stabiliser des portions du plan, et ils sont très inquiets de la présence aussi proche d'un être suffisamment puissant pour remodeler une étendue aussi large aussi rapidement. Ils ont hâte de déterminer si ce nouveau venu est une menace ou un allié potentiel.

Amorce de quête : le Seigneur des éfrits a bien du mal à rétablir l'ordre dans le sillage des troubles dernièrement survenus dans la cité. Bien qu'il n'ait pas d'alliés à disposition capables d'enquêter sur l'événement, le monarque ne peut pas laisser ce mystère irrésolu sans perdre la face. Engager les personnages constitue la solution idéale, puisque ce sont des étrangers sacrifiables qui n'ont aucun lien contraignant avec la moindre faction éfrit.

Px de quête : si les personnages infiltrent ce nouveau royaume élémentaire et apprennent l'identité de son maître, et peut-être ses intentions, ils gagnent une récompense de quête mineure de 9 000 px.

Amorce de quête : le maître de ce nouveau royaume est Qualquineska, une druide naga originelle qui a gardé des secrets élémentaires pendant des millénaires. La naga est récemment tombée sur une magie si puissante qu'elle pense pouvoir l'utiliser pour son ascension au rang de véritable originelle. La création de son propre royaume dans le Chaos Élémentaire n'est que la première étape du processus.

Px de quête : à vous de voir quelle est la magie à laquelle Qualquineska a accès et ce dont elle a besoin pour son ascension. Les personnages gagnent une récompense de quête majeure de 45 000 px s'ils arrêtent la naga, et une récompense supplémentaire de quête mineure de 9 000 px s'ils trouvent un moyen d'empêcher une autre créature puissante de faire comme elle.

Protecteurs

Ceux qui se rendent dans le Chaos Élémentaire peuvent affronter des slaads, se retrouver embarqués dans les machinations d'éfrits rusés, ou commercer avec les githzerai xénophobes. Des personnages qui interagissent régulièrement avec le plan, ou qui se font remarquer les puissances qui y règnent, pourraient également y trouver un protecteur élémentaire. Cette section décrit plusieurs bienfaiteurs élémentaires possibles envers les personnages. Ils remplissent à peu près le même rôle que les protecteurs du monde naturel en fournissant des missions, de l'équipement, de la sécurité et des sources d'aventure.

Les protecteurs présentés ici sont des archétypes de leur race ou de leur organisation. Vous pouvez les introduire à l'improviste dans votre campagne tels quels, ou les utiliser comme exemples lorsque vous créez vos propres personnages protecteurs.

Shah Abdul-Azim Abassi

Karadjin éfrit (cf. *Bestiaire Fantastique*, page 100)

Les éfrits de la Cité d'Airain collectent toutes sortes d'outils, y compris des outils vivants. Des pions mortels peuvent leur rendre service de bien des manières.

Historique

Toute sa vie, Abdul-Azim Abassi a été profondément impliqué dans la politique de la Cité d'Airain. Il est un éfrit de haut rang dans la ville, avec de nombreux éfrits subalternes et des dizaines d'esclaves à son service. En même temps, il répond lui-même à des nobles plus puissants. Abdul-Azim renâcle à cet aspect de sa situation et aspire à plus de pouvoir.

Utilisation de Shah Abdul-Azim

Abdul-Azim complote pour accroître son propre pouvoir politique et diminuer celui de ses rivaux. La société éfrit est si complexe et étendue que le shah peut accomplir ces objectifs de différentes manières, ce qui donne lieu à un grand nombre de possibilités d'aventure.

Abdul-Azim peut envoyer des personnages sur des missions de types suivants.

- Espionner ou saboter le domaine d'un éfrit rival.
- Réprimer une révolte d'esclaves.
- Fomenter une révolte d'esclaves pour discréditer un rival.
- Acquérir un objet, une personne ou une information.
- Détruire les ennemis d'Abdul-Azim ou des éfrits en général, tels que les pirates genasi ou une colonie slaad.
- Établir des relations amicales, peut-être en vue d'échanges commerciaux, avec des puissances du monde ou d'ailleurs.

- ✦ Trouver une nouvelle source de matériaux bruts pour que les esclaves d'Abdul-Azim les pillent.

Le Conseil de Pierre

Titans de la terre (cf. *Bestiaire Fantastique*, page 126)

Trois titans de la terre constituent le Conseil de Pierre. Ils règnent sur un îlot céleste creusé de tunnels et grouillant de serviteurs : des géants des collines, des nains et des kobolds asservis, des galeb duhrs, des élémentaires de terre et quelques géants de pierre.

Historique

Le Conseil de Pierre s'est créé lorsque un groupe de titans de la terre conquit l'îlot céleste et nommèrent leur nouveau domaine Toutenpierre. Aspirant à avoir un royaume à eux, les titans entreprirent d'acquérir des sujets. Aujourd'hui, après des dizaines de raids sur le monde pour s'emparer d'esclaves nains et kobolds, Toutenpierre est maintenant criblé de passages. Des créatures élémentaires ne cessent d'arriver, attirées par la puissance de Toutenpierre, mais l'îlot céleste n'a plus d'espace pour les accueillir.

Utilisation du Conseil de Pierre

Les titans de la terre ne sont peut-être pas les plus futés de leur espèce, mais les membres du Conseil de Pierre sont suffisamment intelligents pour réaliser que leur royaume doit s'étendre ou se briser. Cela fait un moment que les titans cherchent à annexer un nouveau territoire pour la population croissante de Toutenpierre.

Des personnages au service du Conseil de Pierre pourraient profiter de leur intelligence généralement plus élevée pour tromper leurs protecteurs. Si les titans de la terre devaient cependant s'apercevoir d'un tel comportement, ils mobiliseraient tous leurs moyens pour punir les transgresseurs.

Le Conseil de Pierre peut envoyer des personnages sur des missions de types suivants.

- ✦ Explorer une zone inoccupée du Chaos Élémentaire afin de déterminer si elle pourrait servir en vue d'une expansion de Toutenpierre.
- ✦ Voyager dans le monde pour obtenir plus d'esclaves capables d'annexer de nouveaux territoires.
- ✦ Attaquer et conquérir une région voisine du Chaos Élémentaire mais contrôlée par une autre force, telle que d'autres géants, des slaads, des githzerais ou des éfrits.
- ✦ Concevoir une manière pratique d'étendre Toutenpierre, telle que trouver une méthode fiable de transformer la substance élémentaire avoisinante en terre.

Valaphyr

Djinn tonnant (cf. *Bestiaire Fantastique 2*, page 71)

Les djinns sont natifs du Chaos Élémentaire, mais cela fait longtemps qu'ils n'ont pas été une puissance conséquente. Une grande partie de leur population reste piégée dans des objets ou d'autres prisons magiques, et les djinns libres ont perdu beaucoup de leur puissance d'antan. Tous les djinns rêvent de retrouver leur gloire passée, Valaphyr plus que tout autre.

Historique

Après avoir passé des millénaires emprisonné dans une flûte magique, Valaphyr gagna sa liberté lorsqu'un groupe d'aventuriers découvrit l'instrument doré dans le trésor d'un jeune dragon. Un membre imprudent du groupe souffla dans l'instrument avant qu'il ait été précisément identifié. Après un temps indéterminé de torpeur magique, le djinn n'avait qu'une hâte, celle d'exercer son pouvoir. Les aventuriers, affaiblis par leur bataille contre le dragon, n'avaient aucune chance. Valaphyr reprit leur équipement magique pour lui et l'ajouta au trésor du dragon, puis il s'assura un passage vers le Chaos Élémentaire. Une fois arrivé, il se trouva un toit auprès d'un groupe de djinns dans une petite citadelle des nuages.

Valaphyr s'était expliqué sa longue incarcération par une incroyable malchance, mais il a appris depuis que la plupart de ceux de son espèce avaient eu encore moins de chance. Le djinn a juré de libérer sa race de ses chaînes et de punir les dieux de lui avoir infligé un traitement aussi cruel. Dans ce but, il prévoit de libérer les djinns, de récupérer leurs possessions d'antan et, au final, de libérer un originel qui marchera avec eux sur les domaines des dieux.

Utilisation de Valaphyr

Bien que son premier acte de djinn libre ait été de tuer les aventuriers qui l'avaient libéré sans le vouloir, Valaphyr n'éprouve aucune animosité envers leurs semblables. Il apprécie la débrouillardise et l'audace des groupes d'aventuriers et fait régulièrement appel à eux pour atteindre ses objectifs. Il ne veut surtout pas se mettre en danger et il considère la vie de ses congénères trop précieuse pour la risquer. À l'inverse, les aventuriers ne coûtent pas cher à engager et leur vie n'a aucune valeur aux yeux de Valaphyr.

Le djinn cherche à recevoir toute équipe d'aventuriers qui passe à proximité de sa citadelle dans les nuages. Il fait également des efforts particuliers pour inviter des aventuriers dont il croit qu'ils sont exceptionnellement capables. Bien qu'il ne fasse que peu de cas de leur bien-être, il traite de tels personnages honnêtement : il a besoin de leurs services et préfère ne pas se faire inutilement des ennemis. D'un autre côté, il n'a guère de patience pour ceux qui lui manquent de respect, à lui ou aux djinns en général.

Valaphyr peut envoyer des personnages sur des missions de types suivants.

- ✦ Sauver un djinn d'une prison magique.
- ✦ Vaincre les habitants actuels d'une ancienne place forte djinn.
- ✦ Tuer un dévot divin ou un serviteur divin important.
- ✦ Conclure une alliance avec d'autres alliés des originels ou des ennemis des dieux.

- Collecter des objets magiques ou un artefact pour les djinns.

Zat

Mage psychique githzerai (cf. *Bestiaire Fantastique*, page 133)

Malgré leur insularité, les githzerais doivent de temps à autre rechercher les services d'étrangers. Quelques rares individus, dont Zat, font des efforts particuliers pour les trouver.

Historique

Zat a sa base d'opération dans la cité genasi de Seuil (page 59), où elle garde un œil sur le portail massif qui mène vers le monde naturel. Elle a toujours vécu dans le Chaos Élémentaire et a grandi dans la fascination des légendes sur la race githzerai. Bien qu'elle soit jeune, elle est devenue une excellente mage psychique et a récemment voyagé à Seuil pour le compte de ses supérieurs githzerais. Ils lui fournissent ce dont elle a besoin pour qu'elle puisse tenir le rôle de protecteur compétent.

Utilisation de Zat

Zat fréquente la zone qui est près du portail afin d'être certaine d'être la première à entrer en contact avec des visiteurs. De temps à autre, elle utilise le passage pour trouver et établir des agents dans le monde naturel. Bien qu'elle ne soit pas native de la ville, Zat en est venue à aimer Seuil et son peuple. Elle sert les intérêts des githzerais, ceux de la cité de Seuil ainsi que ses intérêts personnels.

Zat peut envoyer des personnages sur des missions de types suivants.

- Tuer des ennemis des githzerais, notamment des flagelleurs mentaux et des githyankis, pour lesquels Zat offre une récompense permanente.
- Servir de diplomates auprès d'une race ou d'une organisation dans le monde qui hésiterait à se retrouver en présence de githzerais ou qui leur serait hostile.
- Retrouver des objets githzerais perdus ou un individu de cette race.
- Établir le contact avec une colonie githzerai ou genasi dans le monde ou dans un coin reculé du Chaos Élémentaire.
- Espionner une puissance dans le Chaos Élémentaire, telle que les éfrits de la Cité d'Airain ou un culte dédié à un originel.

ORDRES DU CHAOS

À l'exception des éfrits les plus puissants, les puissances qui demeurent dans le Chaos Élémentaire sont rarement plus organisées que le plan où elles vivent. La nature perpétuellement changeante du plan et les grandes distances entre les communautés empêchent qu'un contrôle soit exercé sur de multiples populations. Ces chefs qui inspirent les cultes ne recherchent pas la coopération entre les sectes ou la constitution d'institutions religieuses plus vastes. Les habitants qui ne sont pas originaires du Plan inférieur doivent consacrer tellement de temps et d'efforts à survivre qu'il leur reste peu d'énergie ou de motivation pour courir après d'autres buts.

Pourtant, étant une source incroyable de pouvoir, le Chaos Élémentaire attire des groupes d'individus qui cherchent à en explorer les profondeurs. Vous trouverez ci-dessous quelques exemples d'organisations en rapport avec le Chaos Élémentaire. Comme toujours, choisissez les détails qui vous plaisent ou utilisez-les comme source d'inspiration pour créer vos propres groupes.

Le culte de l'Œil Élémentaire Ancestral

Le temple du Mal Élémentaire : presque tous les sages, prêtres ou aventuriers ont entendu son nom murmuré sous forme de rumeurs et de légendes. Il a été détruit plus d'une fois par les forces du bien. Et à chaque fois il a ressurgi de ses ruines pour harceler le monde.

Le temple du Mal Élémentaire n'est qu'un symptôme d'une maladie plus profonde. C'est le site le plus sacré du culte de l'Œil Élémentaire Ancestral, une organisation terrifiante que même ses fidèles ne comprennent pas complètement. Ses adorateurs ne sont pas hautement organisés et des luttes internes pour s'emparer du contrôle du temple sont permanentes. Pour autant, si une des sectes parvenait à imposer sa volonté aux autres et à de nouveau rendre son importance au groupe, elle pourrait orienter les formidables ressources du culte pour mettre fin à la création de multiples façons.

Connaissance du culte de l'Œil Élémentaire Ancestral

Arcanes, Histoire ou Religion DD 15 : le tristement célèbre temple du Mal Élémentaire était le cœur d'une secte religieuse qui terrorisait ses environs. Le groupe engageait des bandits, traitait avec des démons et des puissances maléfiques, et fut à l'origine de bien des destructions avant d'être vaincu.

Histoire DD 20 : le culte du Mal Élémentaire est réapparu de nombreuses fois et le temple fut détruit et reconstruit au moins deux fois.

Arcanes ou Religion DD 25 : le culte dont on disait qu'il était du Mal Élémentaire était en fait une secte d'adorateurs de Zuggtmoy, un immonde démon femelle de vase et de champignons. Les apparences élémentaires de la secte correspondaient à une tentative de la part du seigneur démon pour attirer un plus large éventail de fidèles. Lorsque l'aspect de Zuggtmoy fut tué au cours

d'un raid sur le temple, ses fidèles perdirent la foi et le démon s'intéressa à autre chose.

Arcanes ou Religion DD 30 : Zuggtmoy n'était qu'un pion dans une conspiration plus vaste et elle n'était pas la véritable puissance à l'origine du temple du Mal Élémentaire. Le culte de l'Œil Élémentaire Ancestral était la menace ultime, une organisation qui vénérait une entité originelle au pouvoir immense. Son nom est inconnu, mais certaines rumeurs laisseraient à penser que d'autres originels auraient coopéré, y compris Imix, le Seigneur du Feu.

Religion DD 40 : le titre d'Œil Élémentaire Ancestral ne fait pas référence à un originel mais au Dieu Enchaîné, Tharizdun, le « père » fou des Abysses. Le fait qu'il soit à l'origine du culte de l'Œil Élémentaire Ancestral n'est connu que des membres les plus haut placés de la secte, et tous les adorateurs de Tharizdun n'en font pas partie. Le culte ne représente qu'un groupe de fanatiques déments, même si c'est un des plus importants et des plus célèbres.

Organisation

Pratiquement dépourvu d'organisation et de direction unifiée, le culte de l'Œil Élémentaire Ancestral n'a jamais atteint son potentiel maximal. Pour autant, ses membres œuvrent sans relâche, cherchant clandestinement plus de pouvoir pour leur protecteur maléfique. Leur objectif ultime est faire venir Tharizdun dans le monde naturel, un événement qui serait catastrophique pour le cosmos tout entier.

Chef : seuls quelques chefs de faction ont une chance d'atteindre la suprématie dans la secte. Falrinth, un magicien humain, est un ancien fanatique qui a déjà survécu à deux offensives distinctes contre le temple. Dein, un sorcier géant de pierre, croit que les humanoïdes naturels n'ont pas leur place dans le culte sauf en tant qu'esclaves. Karreska Mainrouge est une druide orque dont la demi-sœur aînée, Smigmal, fut une championne de la secte jusqu'à ce qu'elle soit tuée.

Siège : le temple du Mal Élémentaire est un énorme édifice de pierre aux sculptures hideuses et aux gargouilles démoniaques, construit et reconstruit en styles variés au fil des années. Le temple contient de nombreux passages vers les Abysses et le Chaos Élémentaire, ainsi que plusieurs poches du Plan inférieur qui se sont formées dans le monde naturel.

Les légendes racontent que le temple existe à la fois dans le monde et dans le Chaos Élémentaire, deux moitiés spirituelles de la même structure que les frontières planaires gardent distinctes. D'après les histoires, si les deux temples devaient un jour être réunis, ils constitueraient un énorme conduit permanent entre les plans. Sur des kilomètres, les limites entre les dimensions fluctueraient et deviendraient indistinctes, ouvrant le passage à une invasion de créatures démoniaques et élémentaires.

Hiérarchie : la hiérarchie du culte est simple : celui qui a le pouvoir dirige. Tous les fidèles sont dévoués à l'expansion du mal élémentaire en tant que concept, même si certains dirigent cette dévotion vers des entités différentes. Ce but commun maintient le culte opérationnel.

ERIC L. WILLIAMS

Membres : bien que ses chefs soient habituellement des combattants de qualité ou des lanceurs de sorts élémentaires, le culte est ouvert à tous. L'adoration de Tharizdun n'y est pas requise, que ce soit avant ou après l'adhésion. Ceux qui sont égoïstes, amers, ambitieux, anarchiques ou s'intéressent aux savoirs interdits sont tous attirés par le culte. Maléfiques et obsédés, ils recherchent le pouvoir aux dépens des incroyants et sont accueillis à bras ouverts.

De nombreux adorateurs ne sont pas des humanoïdes naturels. Ils comptent dans leurs rangs des élémentaires souhaitant exercer leur supériorité sur le monde, des géants rêvant du retour de leur empire oublié et des démons qui se délectent de l'occasion de se livrer à la destruction.

Histoire

Il est impossible de dire quand le culte de l'Œil Élémentaire Ancestral est apparu pour la première fois. Des adorateurs de Tharizdun, sous l'un ou l'autre de ses noms, existent depuis la Guerre de l'Aube. Lorsque le temple fut bâti pour la première fois il y a des décennies, il semblait être dédié aux puissances destructrices des éléments, mais était en fait au service du démon Zuggtmoy. Même alors, certains membres vénéraient en secret l'Œil Élémentaire Ancestral, œuvrant à orienter la secte vers leurs propres objectifs. Leur rôle était-il majeur dès le départ, ont-ils manipulé le démon pour qu'elle fonde le culte ? Sont-ils arrivés plus tard pour profiter de ce que Zuggtmoy avait entrepris ? La secte est si fermée et les dires de ses factions si variés que personne ne peut le dire.

Objectifs et méthodes

L'objectif ultime du culte est d'affaiblir les frontières entre le monde et le Chaos Élémentaire (ou les Abysses) et ainsi libérer son terrible maître. Il cherche à accroître le pouvoir de ses membres, surtout de ses chefs, tout en offrant des sacrifices dignes de leur maître dans l'espoir de lui conférer suffisamment de force pour qu'il se libère.

Ce que l'organisation n'a pas, elle le compense par sa détermination et sa puissance brute. En tant que groupe, les adorateurs sont extrêmement puissants et érudits. À plus d'une occasion, ils ont réussi à convoquer des êtres horrifiants dans le monde.

Les adorateurs se livrent à diverses machinations. Ces complots ont déjà concerné l'emprisonnement et l'endoctrinement d'entités puissantes, l'utilisation de magie pour pousser des populations entières à la folie, la transformation de créatures puissantes en monstres élémentaires, et l'affaiblissement des frontières entre le monde et le Chaos Élémentaire. Et pendant ce temps, ils ont également amené de grands groupes, y compris d'autres adorateurs, à vénérer une entité et à lui offrir des sacrifices tout en leur faisant croire qu'il s'agissait d'une autre.

Idées d'aventure

Les mots « temple du Mal Élémentaire » peuvent suffire à mettre vos joueurs dans les starting blocks. Pour ceux qui ont encore besoin d'être convaincus, voici quelques manières d'impliquer leur personnage.

Le culte de l'Œil Élémentaire ajoute un thème élémentaire à toute une campagne. Ses serviteurs et sbires peuvent apparaître aux premiers niveaux, enlevant des personnes pour des sacrifices ou recherchant les mêmes objets magiques que les personnages. À l'échelon parangonique, les personnages pourraient lutter contre des prêtres de plus haut niveau et contre divers monstres élémentaires, peut-être même en lançant des expéditions dans le Chaos Élémentaire ou les étages supérieurs du temple du Mal Élémentaire. À l'échelon épique, les héros peuvent explorer les profondeurs du temple et s'attaquer aux puissances démoniaques ou élémentaires auxquelles les factions de la secte sont dévouées.

Les Veilleurs de Sépulcres

Confrontés aux années qui passent, aux grandes richesses et au pouvoir qui attend qu'on s'en saisisse, même ceux qui s'astreignent avec zèle à un objectif vertueux peuvent se perdre. Ce fut le cas des Veilleurs de Sépulcres.

Cet ordre saint se consacrait autrefois à la surveillance des liens divins appliqués aux originels et existaient pour avertir les divers ordres religieux et temples du monde de ce qui se passerait si ces prisons venaient à s'affaiblir. Cependant, depuis sa création, le groupe a dégénéré pour se transformer en une bande de pillards et de chasseurs de trésors. Poussés par leur ambition, ils fouillent les tombes et les prisons des originels pour leur gain personnel.

Connaissances des Veilleurs de Sépulcres

Arcanes, Histoire ou Religion DD 20 : les Veilleurs de Sépulcres furent créés par des membres des premières religions. Redoutant que les troubles du Chaos Élémentaire puissent aveugler les dieux, ils dressèrent plusieurs forts dans le Plan inférieur, surveillant les prisons et les tombes des originels afin de s'assurer qu'aucun ne reviendrait.

Cela fait des siècles qu'on n'a guère entendu parler d'eux.

Arcanes ou Histoire DD 30 : les Veilleurs de Sépulcres n'ont pas disparu, mais l'ordre a évité de se faire remarquer parce que ses membres se sont détournés de leur mission d'origine. Ils se sont plutôt consacrés au pillage des sépulcres originels pour leurs trésors anciens et leur puissante magie, qu'ils aient été laissés là à l'époque de la Guerre de l'Aube ou amassés par des adorateurs tentant de libérer leurs maîtres originels.

Organisation

Au début de leur existence, les Veilleurs de Sépulcres étaient considérés comme des héros et des martyrs, et on écrivit des paraboles et des psaumes à leur sujet. Aujourd'hui, l'organisation garde son existence secrète. Ses activités actuelles ne sont connues que de leurs contacts réguliers, de plusieurs habitants au fait du Chaos Élémentaire et d'une douzaine de grands prêtres de cultes originels et d'églises divines. Aucun ne pense grand bien des Veilleurs de Sépulcres.

Chef : le chef de l'organisation est élu à la demande, principalement sur la base de ses exploits. Le chef actuel est Ephram Kiembretz, un invocateur humain, mais il n'est pas loin de la retraite. Son successeur probable est Lathlenvia Viell, une voleuse halfeline.

ERIC L. WILLIAMS

Siège : aux rares occasions où les Veilleurs de Sépulcres s'assemblent, ils le font sur une *nef transplanaire* appelée *Princesse de glace*, un galion qui parcourt les cieux et les vapeurs du Plan inférieur.

Hiérarchie : les Veilleurs de Sépulcres sont divisés en cellules autonomes de procureurs, qui sont essentiellement des groupes d'aventuriers et de chercheurs le plus souvent âgés. Chaque équipe a son propre commandant qui répond au chef de l'organisation.

Membres : le groupe accepte toute personne suffisamment capable et ambitieuse pour voyager dans les régions dangereuses du Chaos Élémentaire où les originels sont emprisonnés ou ensevelis. Des sages exceptionnellement érudits ou experts servent de chercheurs ; tous les autres membres des Veilleurs de Sépulcres sont des aventuriers. Les fidèles sont les bienvenus, qu'ils vénèrent un dieu ou un originel, tant qu'ils ne s'opposent pas aux activités des Veilleurs de Sépulcres.

Histoire

Les Veilleurs de Sépulcres ont peu de traces de leur histoire. On dit que l'organisation fut fondée quelques générations après la fin de la Guerre de l'Aube. Compte tenu de la puissance des mythes concernant cette époque, cette affirmation ne peut pas être confirmée.

Il y a un millier d'années, certains membres cessèrent d'éprouver de l'intérêt pour leur travail de veille dans l'éventualité d'un événement dont tout le monde doutait qu'il surviendrait un jour. À la place, ils s'intéressèrent de plus en plus aux trésors et aux pouvoirs qu'il y avait à acquérir dans le Chaos Élémentaire. Ceux qui dirigeaient la société, quel que soit leur degré de dévotion, ne purent résister aux richesses et à l'influence que ces chasseurs de trésors introduisirent chez les Veilleurs de Sépulcres. Au départ, ils justifiaient leurs actions en déclarant qu'ils utilisaient ces ressources pour se protéger contre le retour des originels, mais l'excuse finit par être abandonnée. Le jour où un voleur du nom d'Avirras fut acclamé comme chef il y a plusieurs siècles de cela, la société bascula complètement et l'apparence de la surveillance se transforma en pillage déclaré.

Objectifs et méthodes

Les objectifs des Veilleurs de Sépulcres sont simples : localiser les lieux où des originels sont au repos, vivants ou morts, et piller les puissants et précieux trésors qui s'y trouvent. Certains membres aspirent à être suffisamment riches pour acheter et vendre des cités entières. D'autres aiment se mesurer à des dangers que même des dieux trouveraient éprouvants. Certains recherchent le pouvoir politique, la conquête ou même l'apothéose, et croient que ces objets pourront les aider à l'obtenir. Il y en a encore, rares, qui sont fidèles à la mission d'origine, gardant un œil sur les originels et contrecarrant les projets de leurs confrères.

La plupart des Veilleurs de Sépulcres explorent le Chaos Élémentaire. Le reste effectue des recherches dans les plus grandes bibliothèques du monde et dans les histoires enregistrées des quelques cultures élémentaires ayant pris la peine de conserver de tels écrits. Une fois la sépulture ou la prison d'un originel localisée, une équipe de pilleurs de tombe s'y rend pour s'emparer de toute richesse ou magie qu'elle contient.

En d'autres termes, les Veilleurs de Sépulcres sont une guilde d'aventuriers uniquement intéressés par les donjons les plus meurtriers et les adversaires les plus redoutables.

Idées d'aventure

Les Veilleurs de Sépulcres peuvent avoir le rôle d'alliés, d'ennemis ou de recruteurs. Le groupe pourrait coopérer avec les personnages pour explorer la tombe d'un originel, ou vouloir récupérer le même artefact qu'eux. Les héros pourraient rejoindre les Veilleurs de Sépulcres pour accomplir le but d'origine du groupe, à savoir s'assurer qu'aucun originel ne s'éveille. Ils pourraient également être envoyés par une organisation religieuse pour contrer l'organisation car elle craint que les intrusions des Veilleurs de Sépulcres puissent être à l'origine même de l'éveil que le groupe craignait autrefois.

Les Voix de Xaos

Cette organisation est respectée par les rares individus qui sont au courant de son existence, et crainte par les individus encore plus rares qui la connaissent bien. En tant que cabale d'explorateurs arcaniques et scolastiques qui étudient la nature du Chaos Élémentaire, les Voix de Xaos (prononcé comme « chaos ») ont des ambitions qui, si elles devaient se réaliser, pourraient conférer à ses membres l'accès à des informations potentiellement destructrices pour le monde.

Connaissances des Voix de Xaos

Arcanes ou Histoire DD 15 : les Voix de Xaos constituent un collège de magiciens, d'érudits, de druides, de prêtres et d'explorateurs qui recherchent une compréhension totale du Chaos Élémentaire. Bien que de petits sous-groupes se réunissent dans le monde, les principaux campus du groupe sont dans le Plan inférieur.

Histoire DD 20 : les Voix de Xaos n'ont pas de motivation commune pour les unir dans leur étude du Chaos Élémentaire. Certains membres collectent les connaissances pour le principe. D'autres espèrent comprendre la magie qui sous-tend toute réalité et ainsi accroître leurs propres aptitudes. D'autres encore recherchent à contrôler diverses créatures élémentaires et les originels, que ce soit pour maintenir l'ordre divin ou dans l'espoir de libérer les originels et de contrôler leur incroyable puissance.

Arcanes ou Histoire DD 25 : les Voix de Xaos sont le résultat d'une fusion de deux ordres : les Xaositectes, une faction anarchiste qui opérait à l'intérieur de la cité de Sigil, et l'Élémentaire Lyceum, un mélange entre une cabale et un club réservé aux chercheurs qui s'intéressent à tous les sujets en rapport avec les éléments et les originels.

Arcanes DD 30 : un des principaux axes de recherche des Voix est l'étude du chaos. En identifiant des logiques dans ce que les autres perçoivent comme l'aléatoire du Plan inférieur, ils pensent pouvoir prédire l'avenir. Ils espèrent apprendre à manipuler la nature du Chaos Élémentaire et par là-même le monde.

Organisation

Les Voix de Xaos ne constituent pas une organisation clandestine, mais leurs activités et leurs recherches sont

DAVE ALLSOP

des secrets jalousement gardés. Chaque membre mène ses propres expériences en cachette, refusant de partager ses preuves et ses conclusions même avec les autres membres.

Chef : plutôt qu'un ordre structuré, les Voix de Xaos sont une assemblée d'individus de même philosophie et leur direction est informelle. Les membres élisent un directeur, qui approuve les dépenses et les activités globales du groupe, mais qui n'a pas vraiment son mot à dire en ce qui concerne les actions individuelles des membres. Le détenteur actuel du poste est le directeur Callum Rell, un invocateur déva.

Siège : le groupe possède un certain nombre de petites institutions et lieux de rencontre dans le monde. Des complexes plus prestigieux sont disséminés à travers les régions stables du Chaos Élémentaire, dont une bibliothèque dans la Cité d'Airain. Le collège central de l'organisation est situé à l'extérieur de la cité githzerai de Zerthadlun, suffisamment loin pour que les githzerai ne renâclent pas à sa présence, mais suffisamment près pour profiter de l'influence stabilisatrice de la cité sur ses alentours.

Hiérarchie : à l'exception du directeur élu, aucune Voix de Xaos n'a d'autorité officielle sur une autre. Officieusement, les associés font preuve de déférence envers les chercheurs influents, puissants et établis depuis longtemps.

Membres : officiellement, le groupe est ouvert à tous ceux qui recherchent la connaissance et la compréhension du chaos, de l'ordre naturel et du Plan inférieur. En fait, seuls sont admis ceux qui font preuve d'assez de puissance pour survivre aux rigueurs du Chaos Élémentaire, ou qui apportent un savoir ou des références que le groupe ne possède pas encore. N'importe quelle Voix peut présenter un candidat. La confirmation nécessite l'approbation d'un autre membre d'ancienneté au moins égale, ainsi que celle du directeur. De même, n'importe qui peut être mis sur une liste noire à la décision du directeur et de deux membres seniors.

Histoire

Avant même que l'on enregistre l'histoire du monde, les Xaositectes étaient déjà une faction philosophique dans la grande cité planaire de Sigil. Certains membres étaient de purs anarchistes, mais beaucoup se consacraient à la recherche de la signification et des principes du chaos. Le mantra du groupe était que la réalité est chaotique et que sa maîtrise doit passer par la compréhension du désordre.

Les Xaositectes finirent par être dissous, partiellement à cause des efforts de sectes rivales et partiellement pour obéir à un décret de l'énigmatique Dame de la Douleur. Les anarchistes continuèrent comme avant : que leur importait l'existence d'une structure publique ? Des membres plus embrigadés recherchèrent de nouveaux domiciles et un nouvel investissement. Ils entrèrent en relation avec l'Élémentaire Lyceum, une cabale de sages et de chercheurs qui étaient fascinés pour l'effet théorique du Chaos Élémentaire sur les événements du monde. L'alliance des connaissances théoriques du Lyceum et de l'expérience appliquée des anciens Xaositectes donna naissance au groupe que l'on connaît aujourd'hui sous le nom de Voix de Xaos.

Xaositectes

Il y a quelque temps, un grand conflit se déclencha dans les rues de Sigil, remodelant des factions, des organisations et des systèmes entiers de croyances. Bien que la Dame de la Douleur n'ait pas été affectée et soit restée en charge, de nombreuses autres institutions de moindre importance furent ébranlées voire renversées, y compris la faction qu'on appelait les Xaositectes. Le terme organisation est abusif pour ce groupe. Bien que plus ancien que bien d'autres, cet ordre aux liens souples avait la manie de se dissoudre, de se reformer et de changer de nom. Non seulement un tel comportement fait qu'il est difficile d'en compiler un historique fiable, mais cela suscite une interrogation : les premiers Xaositectes ont-ils tous disparu, ou y en a-t-il encore qui parcourent les plans ? Les Voix de Xaos n'en ont cure.

Objectifs et méthodes

Toutes les Voix sont unies dans leur objectif de comprendre le Chaos Élémentaire, depuis la découverte de schémas dans les fluctuations de son énergie à l'étude de l'influence exercée par ce plan fondamental sur la nature de la réalité et des événements dans le monde.

Pourquoi collectent-ils ces informations, comment procèdent-ils et que comptent-ils en faire ? Les réponses varient d'un membre à l'autre. Certaines Voix, dont le directeur actuel, ne s'intéressent qu'à la récolte d'informations et peut-être à l'utilisation de cette compréhension pour aider les autres. Ils observent et enregistrent les mouvements du Chaos Élémentaire et le comportement des élémentaires pour tenter d'en découvrir la logique. D'autres membres manipulent les activités des élémentaires, voire effectuent des expériences sur eux, pour en apprendre plus sur les secrets du Plan inférieur. Ils cherchent à accroître leur propre perspicacité magique, peut-être même en utilisant la puissance du Chaos Élémentaire pour acquérir une dimension divine. Jusqu'ici, leurs efforts ont été vains.

Certaines Voix entretiennent des liens avec les éfrits de la Cité d'Airain dans l'espoir d'en apprendre plus sur le système de divination *al-buraj* (cf. « Cartographier le chaos » page 54), mais sans succès pour le moment. Le caractère à long terme de *al-buraj* en est une raison, mais c'est surtout que les éfrits refusent de coopérer avec des étrangers qui essaient de découvrir leurs secrets. Les rares éfrits à envisager cette idée exigent quelque chose de majeur en échange.

Idées d'aventure

Les Voix de Xaos peuvent être un catalyseur pour toutes sortes d'aventures, que ce soit comme alliés des personnages, comme ennemis ou, vu l'éventail des méthodes et des objectifs de ses membres, comme les deux.

Les membres les plus érudits du groupe pourraient engager les personnages pour collecter des informations, observer certains habitants du Chaos Élémentaire, récupérer des objets magiques ou cartographier un lieu précis. Ils pourraient requérir de l'aide contre des élémentaires ou des cultes ennemis dont la puissance les dépasse, ou pour livrer des fournitures vitales à leurs bastions dans le Chaos Élémentaire.

Les membres les plus ambitieux du groupe pourraient devenir des adversaires récurrents des aventuriers. Ils pourraient s'allier à des éfrits marginaux qui échangent des connaissances sur *al-buraj* en échange d'assistance pour divers complots. Ils pourraient déclencher une guerre entre communautés du Chaos Élémentaire en enlevant et en procédant à la vivisection d'êtres élémentaires. Ils pourraient même conquérir une région grâce au pouvoir obtenu par une compréhension approfondie de la nature élémentaire.

Artefacts

D'innombrables reliques magiques ont leurs origines dans le Plan inférieur. Les artefacts qui suivent pourraient provenir du Chaos Élémentaire ou avoir un rapport avec lui. Leur histoire, leur but et leurs pouvoirs peuvent animer des aventures ou des campagnes entières.

Plastron de Tziphal

Le *Plastron de Tziphal* est approprié pour des personnages arrivés au milieu de l'échelon parangonique et plus.

Plastron of Tziphal — Échelon parangonique

Ce plastron de cérémonie est fait de pierre noire. Sous l'effet du burin qui l'a taillé, la surface a perdu quelques éclats et les bords sont irréguliers. Lorsqu'il est porté, il se fond dans la chair du porteur et transforme sa peau en une armure pierreuse aussi dure qu'un harnois.

Bien qu'il ait l'apparence d'un plastron, le *Plastron de Tziphal* fonctionne comme un *harnois de guerre* +4. Il possède les propriétés et les pouvoirs suivants.

Altération : CA

Propriété : vous bénéficiez de résistance poison 10.

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet égal au bonus d'altération actuel du *Plastron* à vos jets de sauvegarde contre les effets qui ralentissent, immobilisent, pétrifient ou maîtrisent et qu'un jet de sauvegarde annule.

Pouvoir (quotidien) : action simple. Vous bénéficiez de résistance 5 à tous les dégâts jusqu'à la fin de la rencontre ; ou
interruption immédiate. *Déclencheur :* une attaque réussit contre vous. *Effet :* vous bénéficiez de résistance 15 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir à la Vigueur égal au bonus actuel d'altération du *Plastron*.

Pouvoir (quotidien) : action libre. *Déclencheur :* vous effectuez un jet de sauvegarde pour mettre fin à un effet. *Effet :* vous relancez le jet de sauvegarde en question à nouveau et vous utilisez le résultat de votre choix.

Objectifs du Plastron de Tziphal

- Contrer et détruire les adorateurs de dieux, surtout de divinités qui existaient au temps de la Guerre de l'Aube.
- Accroître l'influence des élémentaires et des originels, ainsi que des créatures de terre, de pierre et qui pétrifient que Tziphal a créées.
- Localiser le sépulcre de Tziphal, au cœur du Chaos Élémentaire, et ramener l'originel à la vie.

Incarner le Plastron de Tziphal

Le *Plastron* ne communique pas beaucoup avec son porteur, exprimant ses désirs par bouffées d'émotions. L'artefact pourrait projeter de la rage envers une créature qu'il veut voir morte, de la peur pour quelqu'un qu'il veut éviter ou une envie pour un endroit où il veut se rendre. Peu importe au *Plastron* la manière dont le porteur accomplit ces objectifs.

Dans sa haine, le *Plastron* encourage son porteur à attaquer les personnages divins et les créatures immortelles. Cependant, si l'artefact anticipe une occasion d'atteindre l'un de ses objectifs, il pourrait être capable de tolérer la présence de tels ennemis à court terme.

LE BÂTISSEUR DE MONTAGNES

Personne ne sait aujourd'hui si Tziphal est vraiment mort. Malmené et maudit par les dieux, il gît dans un cairn au cœur du Chaos Élémentaire (cf. « Le tertre du Bâtisseur de Montagnes » page 100). Le corps qui est à l'intérieur pourrait être sans vie, ou alors au repos dans un état intermédiaire entre la vie et la mort. Les créatures qui disposent de pouvoirs de pétrification (les « enfants » de Tziphal) et quelques adorateurs de l'originel prétendent parfois entendre une voix basse et grondante à la limite de leur perception. Ils ne peuvent pas encore discerner les mots, mais ils ressentent le besoin, toujours plus fort, d'en rechercher la source et d'obéir à toute instruction qu'elle pourrait avoir pour eux.

Peu de descriptions du Bâtisseur de Montagnes ont survécu, et celles-ci sont souvent contradictoires même si elles s'accordent toutes à dire que sa chair avait la teinte et la consistance de la pierre. Certains représentent l'originel comme une énorme silhouette humanoïde en pierre massive, dépourvue de traits, dressée de toute la hauteur de ses cent mètres. D'autres images le dessinent comme une créature bien plus longue que haute avec une douzaine de pattes et plusieurs torses qui se balancent. Toutes les histoires décrivent Tziphal comme étant d'une taille inconcevable, ce qui est un détail curieux compte tenu qu'aucune créature d'une telle taille n'aurait pu rentrer dans le tertre mystique qui est supposé être sa tombe. Soit toutes les légendes sur l'apparence de Tziphal sont fausses, soit le Bâtisseur de Montagnes était capable de changer de forme à une amplitude considérable.

Que Tziphal vive encore ou non dépend des besoins de votre campagne, mais vous n'avez pas besoin de l'impliquer personnellement pour élaborer des aventures autour de lui. De nombreux cultes du Bâtisseur de Montagnes existent encore chez les créatures élémentaires réputées pour avoir été créées par lui, ainsi que chez les humanoïdes du monde. De nombreux fidèles cherchent à restaurer la gloire de l'originel, alors que d'autres pensent suivre un mandat sacré qui les charge de pétrifier tous les êtres naturels. Les chefs de tels cultes prétendent être guidés par cette mystérieuse voix basse. Disent-ils la vérité ou prononcent-ils le nom de Tziphal pour justifier leurs propres ambitions ? Que leur dit de faire la voix ? Et est-ce vraiment la voix de Tziphal, ou celle de quelque autre entité qui abuse de la foi de ses adorateurs ?

Connaissances du Plastron de Tziphal

Arcanes DD 20 : le *Plastron* fut taillé dans la chair de roche de Tziphal le Bâtisseur de Montagnes, qu'on dit être le père des créatures qui pétrifient. L'armure conserve une petite partie du pouvoir de l'originel, ainsi que sa haine de l'ordre divin qui causa sa chute.

SYMBIOSE

Valeur de départ	5
Le porteur gagne un niveau	+1d10
Le porteur termine une quête qui contribue à libérer un originel	+3
Le porteur est un goliath ou un nain	+1
Le porteur tue une créature immortelle ou un personnage divin (maximum 1/jour)	+1
Le porteur gagne un niveau sans avoir tué de créature immortelle ou de personnage divin	-1
Le porteur est un personnage immortel ou divin	-3
Le porteur contrecarre des actions qui contribuent à la libération d'un originel	-4

Heureux (16-20)

« Je suis un élu de Tziphal. Il arpentera de nouveau le monde, laissant dans son sillage des forêts de pierre, et je m'épanouirai dans son ombre. »

Le porteur est un champion digne des originels. Le *Plastron* fait tout ce qui est en son pouvoir pour garder le champion en vie et l'aider à réussir.

Le bonus d'altération de l'artefact passe à +5.

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet à la Vigueur égal au bonus d'altération actuel du *Plastron*.

Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. *Déclencheur :* une attaque de corps à corps réussit contre vous. *Cible :* la créature qui a effectué l'attaque. *Effet :* la cible est immobilisée (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté :* la cible est maîtrisée (sauvegarde annule). *Deuxième jet de sauvegarde raté :* la cible est pétrifiée (sauvegarde annule). *Troisième jet de sauvegarde raté :* la cible est pétrifiée (aucune sauvegarde).

Satisfait (12-15)

« Bien que je sois encore un être inférieur fait de chair mortelle, je peux devenir bien plus grâce au pouvoir des originels. »

Le *Plastron* considère toujours le porteur comme inférieur, mais il voit en lui du potentiel. Il lui confère du pouvoir dans l'espoir d'en faire un instrument plus utile.

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests basés sur la Force et un bonus d'objet de +2 aux jets de dégâts effectués avec une arme.

Propriété : le bonus d'objet aux jets de sauvegarde ne s'applique qu'aux effets qui vous sont imposés par un personnage divin ou une créature immortelle.

Normal (5-11)

« Je sens que cette armure me méprise, mais elle souhaite que je sois l'instrument de sa volonté. »

L'armure trouve désagréables les êtres non-élémentaires et ceux qu'elle considère indignes, mais elle préfère

avoir un porteur, quel qu'il soit, plutôt qu'aucun. Elle est aussi patiente que la terre et la pierre, prête à attendre que ce porteur-ci se révèle finalement digne.

Mécontent (1–4)

« *Le Plastron est de plus en plus écœuré en ma présence. Il voit en moi toutes les faiblesses de ceux qui n'ont aucun héritage élémentaire.* »

Le *Plastron* a perdu tout espoir que le porteur puisse se révéler utile. Il attend le bon moment pour changer de porteur, à moins que le porteur améliore sa symbiose.

Le bonus d'altération de l'artefact passe à +3.

Propriété : vous subissez un malus de-2 aux jets d'attaque et de dégâts contre les créatures de terre et celles qui ont des pouvoirs de pétrification.

Spécial : chaque jour, la première fois qu'un coup critique réussit contre vous, vous êtes immobilisé (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté :* vous êtes maîtrisé (sauvegarde annule). *Deuxième jet de sauvegarde raté :* vous êtes pétrifié (sauvegarde annule). *Troisième jet de sauvegarde raté :* vous êtes pétrifié (aucune sauvegarde).

En colère (0 ou moins)

« *Je représente tout ce que le Plastron méprise, tout ce que Tziphal cherche à détruire. Je dois mourir pour ouvrir la voie au retour de Tziphal.* »

Le *Plastron* considère son porteur comme un autre ballot d'énergie divine dans une enveloppe de chair qui ne mérite que d'être détruite.

Le bonus d'altération de l'artefact passe à +2.

Propriété : vous subissez un malus de -2 aux jets d'attaque et de dégâts contre les créatures élémentaires.

Propriété : les créatures élémentaires et de terre réussissent des coups critiques contre vous sur un résultat de 19-20.

Spécial : chaque jour, la première fois qu'un coup critique réussit contre un allié que vous pouvez voir, cet allié est immobilisé (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté :* l'allié est maîtrisé (sauvegarde annule). *Deuxième jet de sauvegarde raté :* l'allié est pétrifié (sauvegarde annule). *Troisième jet de sauvegarde raté :* l'allié est pétrifié (aucune sauvegarde).

Changer de porteur

« *Le Bâtisseur de Montagnes appelle...* »

Le *Plastron de Tziphal* disparaît, réapparaissant ailleurs dans le monde pour poursuivre sa quête. Si le *Plastron* est au moins satisfait, le porteur acquiert une apparence de pierre ainsi qu'un bonus permanent de +1 à la CA et un bonus permanent de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets ralenti, immobilisé, pétrifié ou maîtrisé qu'un jet de sauvegarde annule.

Un *Plastron* mécontent ou en colère maudit le porteur, drainant l'essence vitale de son corps et le transformant en golem de pierre du même niveau. Le golem est contraint à rechercher le culte originel le plus proche et à servir ses membres comme s'il avait été créé par eux.

Le porteur ne peut être restauré à la vie et en chair qu'en réduisant le golem à 0 point de vie et en effectuant ensuite les rituels de Rémission et Rappel à la vie, dans cet ordre.

Cristal de la Flamme d'Ébène

Le *cristal de la Flamme d'Ébène* est approprié pour des personnages en fin d'échelon épique.

Le *cristal* est un artefact torturé. Son objectif est de libérer Tharizdun, mais une malédiction divine l'empêche de réaliser ce but.

Cristal de la Flamme d'Ébène — Échelon épique

Ce cristal noir de la taille d'un poing et à la forme de flamme murmure de manière menaçante lorsqu'on s'en saisit. Il offre du pouvoir mais s'accompagne de corruption.

Le *cristal de la Flamme d'Ébène* est un focaliseur +6 possédant les propriétés et les pouvoirs suivants. Lorsqu'un porteur s'empare pour la première fois de l'artefact, il peut choisir de quelle sorte de focaliseur il prend le fonctionnement.

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d10 dégâts, et la cible subit 10 dégâts de feu et nécrotiques continus et est affaiblie (sauvegarde annule les deux)

Propriété : lorsque vous utilisez un pouvoir d'attaque avec ce focaliseur, vous réussissez un coup critique sur un résultat de 19-20.

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus de +4 aux tests pour se dégager d'une étreinte, et d'un bonus de +5 aux jets de sauvegarde contre les effets immobilisé et maîtrisé.

Pouvoir (rencontre ✦ guérison, focaliseur) : réaction immédiate. *Déclencheur :* vous réduisez une créature dans un rayon de 10 cases à 0 point de vie. *Effet :* vous pouvez dépenser une récupération ou effectuer un jet de sauvegarde contre chaque effet qui est sur vous et qu'un jet de sauvegarde peut annuler. La créature qui a déclenché le pouvoir est complètement détruite. Elle tombe en poussière et ne peut plus être ressuscitée au moyen du rituel Rappel à la vie (les pouvoirs de destinée épique qui permettent de revenir de la mort, ou toute autre magie de cette puissance, fonctionnent toujours).

Pouvoir (quotidien ✦ feu, nécrotique) : action libre. *Déclencheur :* vous réussissez une attaque au moyen d'un pouvoir de feu ou nécrotique en utilisant ce focaliseur. *Effet :* la cible subit également 20 dégâts de feu et nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Le porteur acquiert la propriété suivante grâce à la malédiction divine et non à l'artefact.

Propriété : chaque jour et jusqu'à ce que vous utilisiez un des pouvoirs du *cristal de la Flamme d'Ébène*, à chaque fois que vous dépensez une récupération, vous gagnez un nombre de points de vie supplémentaires égal à la moitié de votre niveau.

Objectifs du cristal de la Flamme d'Ébène

Le *cristal de la Flamme d'Ébène* œuvre à libérer le Dieu Enchaîné, mais la malédiction divine dont il est imprégné a ses propres objectifs. Les objectifs de l'artefact et de la malédiction sont présentés séparément.

Objectifs de l'artefact

✦ Libérer le Dieu Enchaîné.

- Corrompre le porteur aux valeurs du mal et de la destruction.
- Conférer de la puissance à ceux qui vénèrent l'Œil Élémentaire Ancestral.

Objectifs de la malédiction

- Contenir la puissance de l'artefact.
- S'assurer que le *cristal* ne tombe jamais entre les mains d'un adorateur de l'Œil Élémentaire Ancestral.
- Placer le *cristal* en possession d'un héros juste et vertueux qui remplira le rôle de gardien.

Incarner le cristal de la Flamme d'Ébène

Le porteur reçoit des rêves et des visions qui proviennent à la fois de l'artefact et de la malédiction divine. Le *cristal* tente le personnage avec des promesses de pouvoir en échange d'une soumission à sa volonté. Les visions de la malédiction supplient le personnage de rester fort et de contenir l'artefact, révélant les terribles conséquences d'une libération du Dieu Enchaîné.

Connaissances du cristal de la Flamme d'Ébène

Arcanes DD 26 : certains chercheurs prétendent que cet artefact est une larme de Tharizdun, le Dieu Enchaîné, tombée lorsque les divinités l'incarcérèrent dans une prison secrète. D'autres érudits pensent qu'il s'agit d'une graine maléfique qu'il sema dans le Chaos Élémentaire avant son emprisonnement, et qui œuvre encore aujourd'hui pour obtenir son évasion.

Arcanes DD 31 : cet artefact est objet de désir pour les adorateurs dépravés de l'Œil Élémentaire Ancestral, et fardeau pour tout aventurier élu pour l'empêcher de tomber entre leurs mains. Autrefois, un groupe de dieux tentèrent sans succès de le détruire. Du coup, ils le placèrent sous le coup d'une puissante malédiction divine, le forçant à sans cesse changer de porteur. Le porteur du *cristal* est chargé de le contenir, tandis que l'artefact le tente en lui proposant ses pouvoirs afin de servir son maître, le Dieu Enchaîné.

SYMBIOSE

Valeur de départ	**5**
Le porteur gagne un niveau	**+1d10**
Le porteur utilise l'artefact pour détruire entièrement une créature	**+2**
Le porteur utilise l'un des pouvoirs du *cristal* (maximum 1/jour)	**+1**
Le porteur tue le serviteur d'une divinité ou d'une entité autre que Tharizdun	**+1**
Le porteur tue un démon ou un serviteur de Tharizdun	**-1**
Le porteur utilise le *cristal* comme focaliseur tout le long d'une rencontre de combat sans utiliser une seule fois ses pouvoirs	**-2**

Heureux (16-20)

« *La Flamme d'Ébène me montre la formidable terreur du réveil du Dieu Enchaîné. Un sentiment de gloire m'emplit en sachant que je permets à cet événement monumental de se rapprocher.* »

ERIC L. WILLIAMS

Le *cristal* croit que son porteur partage avec enthousiaste son objectif de libérer Tharizdun.

Pouvoir (quotidien) : aucune action. *Déclencheur :* vous mourrez. *Effet :* vous revenez à la vie avec un nombre de points de vie égal à votre valeur de péril. Chaque créature dans un rayon de 5 cases subit 20 dégâts de feu et nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Satisfait (12-15)

« *J'ai entrepris les premiers pas sur la voie du véritable pouvoir de la destruction totale.* »

Bien que l'artefact espère mieux, le porteur semble être sa meilleure option du moment pour libérer le Dieu Enchaîné.

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus de +5 aux jets de sauvegarde contre la mort.

Normal (5-11)

« *L'artefact et la malédiction divine qui est sur lui sont en harmonie parfaite. Je les entends tous deux me parler, m'encourager ...* »

Ni l'artefact ni la malédiction divine n'ont de grands espoirs pour le porteur, mais ils ne le considèrent pas pour autant comme un danger pour leurs objectifs.

Mécontent (1–4)

« *Le cristal me considère comme un pion des créatures aveugles qui ne peuvent pas accepter la vérité que Tharizdun leur a montrée.* »

Le *cristal* est déçu par les actions du porteur, mais continue de lui proposer ses pouvoirs dans l'espoir d'un changement. La malédiction confère au porteur une plus grande résistance afin de contenir le pouvoir du *cristal*.

La malédiction divine confère la propriété suivante.

Propriété : chaque jour et jusqu'à ce que vous utilisiez un des pouvoirs du *cristal de la Flamme d'Ébène*, chaque fois que vous dépensez une récupération, vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde.

En colère (0 ou moins)

« *Le cristal trouve que je suis un faible qui ne peut accepter le sort ultime de l'univers.* »

Le *cristal* a hâte de changer de porteur, alors que la malédiction s'efforce tant qu'elle peut de l'en empêcher.

Le porteur perd les propriétés de l'artefact mais ne bénéficie pas de la propriété de la malédiction. La colère de l'artefact est si intense qu'il parvient à bloquer cet aspect de la malédiction.

Changer de porteur

« *Il est temps qu'un autre défende la cause.* »

Le *cristal de la Flamme d'Ébène* change de porteur lorsqu'il est heureux ou en colère, généralement au moment d'un changement de niveau du porteur. L'artefact disparaît, se mettant en situation d'être découvert par son prochain porteur. S'il est heureux, il passe à un nouveau porteur maléfique qui fondera un culte de la Flamme d'Ébène et œuvrera à réaliser l'objectif ultime de l'artefact. Si l'artefact est en colère, c'est la malédiction divine qui prend effet à la place, emportant le *cristal* vers un nouveau champion qui sera son gardien pendant un temps.

Lorsque le *cristal* est heureux quand il change de porteur, il confère le pouvoir spécial suivant au porteur.

Consumer par la Flamme d'Ébène — Pouvoir accordé par artefact

Quotidien ✦ guérison
Interruption immédiate — **Personnelle**
Déclencheur : vous réduisez une créature dans un rayon de 10 cases à 0 point de vie.
Effet : vous pouvez dépenser une récupération. La créature qui a déclenché le pouvoir est complètement détruite. Elle tombe en poussière et ne peut plus être ressuscitée au moyen du rituel Rappel à la vie (les pouvoirs de destinée épique qui permettent de revenir de la mort, ou toute autre magie de cette puissance, fonctionnent toujours).

Lorsque le *cristal* est en colère quand il change de porteur, la malédiction divine accorde une faveur au porteur. La prochaine fois que le personnage meurt, il se relève à son prochain rang d'initiative avec tous ses points de vie et tous ses pouvoirs de rencontre restaurés.

Vague

Vague est approprié pour des personnages en bas de l'échelon parangonique.

Vague — Échelon parangonique

Ce trident est finement décoré d'images aquatiques. Lorsqu'on s'en saisit, il émet une ferveur divine qui pousse son porteur à le suivre.

Vague est un *trident magique* +3 (cf. *Le Comptoir de l'Aventure*, page 9) avec les propriétés et les pouvoirs suivants.
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +3d6 dégâts, ou +3d10 dégâts contre les créatures aquatiques ou élémentaires qui ne vénèrent pas Mélora ou un de ses exarques
Propriété : vous possédez une vitesse de nage égale à votre vitesse terrestre.
Propriété : vous ne pouvez pas être surpris par des créatures aquatiques ou élémentaires qui ne vénèrent pas Mélora ou un de ses exarques.
Pouvoir (rencontre) : action mineure. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous ignorez l'abri et le camouflage lorsque vous effectuez une attaque avec *Vague* contre des créatures aquatiques ou élémentaires qui ne vénèrent pas Mélora ou un de ses exarques.

Objectifs de Vague

- Répandre le culte de Mélora et de son exarque Sékolah.
- Étendre la suprématie de Mélora et de Sékolah à toutes les créatures aquatiques et d'eau, et à tous les corps d'eau de tous les mondes et tous les plans.

Incarner Vague

La plupart du temps, *Vague* reste silencieux, mais il ordonne immédiatement à son porteur d'agir si l'occasion se présente de poursuivre ses objectifs. Il est particulièrement déterminé à attaquer les créatures aquatiques et élémentaires qui ne sont pas des adorateurs de Mélora ou

de Sékolah. Si le porteur ne réagit pas rapidement et de manière décisive, *Vague* se met en colère, l'insulte et le maudit, avant de se retirer dans un silence renfrogné.

Connaissances de Vague

Arcanes DD 18 : ce trident fut fabriqué par des géants qui étaient emprisonnés par des ennemis aquatiques et détournés de leurs maîtres originels, devenant de fervents fidèles de Sékolah, exarque de Mélora.

SYMBIOSE

Valeur de départ	5
Le porteur gagne un niveau	+1d10
Le porteur vénère Mélora ou un de ses exarques	+2
Le porteur tue une créature aquatique ou élémentaire qui ne vénère pas Mélora ou un de ses exarques (maximum 1/jour)	+1
Le porteur refuse d'attaquer une créature aquatique ou élémentaire qui ne vénère pas Mélora ou un de ses exarques (maximum 1/jour)	-1
Le porteur attaque une créature qui vénère Mélora ou un de ses exarques (maximum 1/rencontre)	-2
Le porteur est une créature aquatique ou élémentaire qui ne vénère pas Mélora ou un de ses exarques (maximum 1/jour)	-4

Heureux (16-20)

« *Le pouvoir irrésistible de la marée coule en moi, et je guide ce pouvoir au nom de Mélora.* »

Vague et son porteur sont en parfaite harmonie, œuvrant ensemble à porter la parole de Mélora.

Le bonus d'altération de l'artefact passe à +4.
Critique : +4d6 dégâts, ou +4d10 dégâts contre des créatures aquatiques ou élémentaires qui ne vénèrent pas Mélora ou un de ses exarques
Propriété : lorsque vous utilisez cette arme, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires contre des créatures aquatiques ou élémentaires qui ne vénèrent pas Mélora ou un de ses exarques.
Propriété : lorsque des créatures aquatiques ou élémentaires qui ne vénèrent pas Mélora ou un de ses exarques vous prennent en tenaille, vous ne leur donnez pas d'avantage de combat.
Pouvoir (quotidien) : action simple. Jusqu'à ce que vous preniez un repos prolongé, chaque allié dans un rayon de 20 cases peut respirer sous l'eau comme s'il était sous l'effet d'un rituel de Respiration aquatique.

Satisfait (12-15)

« *Bien que je sois né sur la terre ferme, mon âme est marine.* »

Vague est satisfait de son porteur mais pense qu'il pourrait faire de plus grands efforts pour accomplir ses objectifs.

Propriété : quand vous maniez *Vague*, vous gagnez le mot-clé aquatique (cf. *BF page* 280).
Pouvoir (quotidien) : action simple. Jusqu'à la fin de la rencontre, chaque allié situé dans un rayon de 10 cases peut respirer sous l'eau comme s'il était sous l'effet d'un rituel de Respiration aquatique.

Normal (5-11)

« *Vague exige que je vénère Mélora et que je porte sa gloire sur les vagues.* »

Vague attend du porteur qu'il se montre disposé à l'aider dans ses objectifs.

Mécontent (1-4)

« *Le trident est insatisfait de moi et sa colère monte.* »

Le porteur ne fait aucun effort pour porter la parole de Mélora. *Vague* est sur le point de décider qu'il doit trouver un remplaçant, à moins que quelque chose ne change, et vite.

Spécial : vous ne bénéficiez pas de l'avantage de *Vague* contre la surprise face à des créatures aquatiques ou élémentaires qui ne vénèrent pas Mélora ou un de ses exarques.

En colère (0 ou moins)

« *La terrible colère de la mer est sur moi, transmise par la propre colère de Vague.* »

Vague a désespéré de son porteur et s'apprête à prendre congé.

Le bonus d'altération de l'artefact passe à +2.
Critique : +2d6 dégâts, ou +2d10 dégâts contre les créatures aquatiques ou élémentaires.
Spécial : vous ne gagnez pas de vitesse de nage.

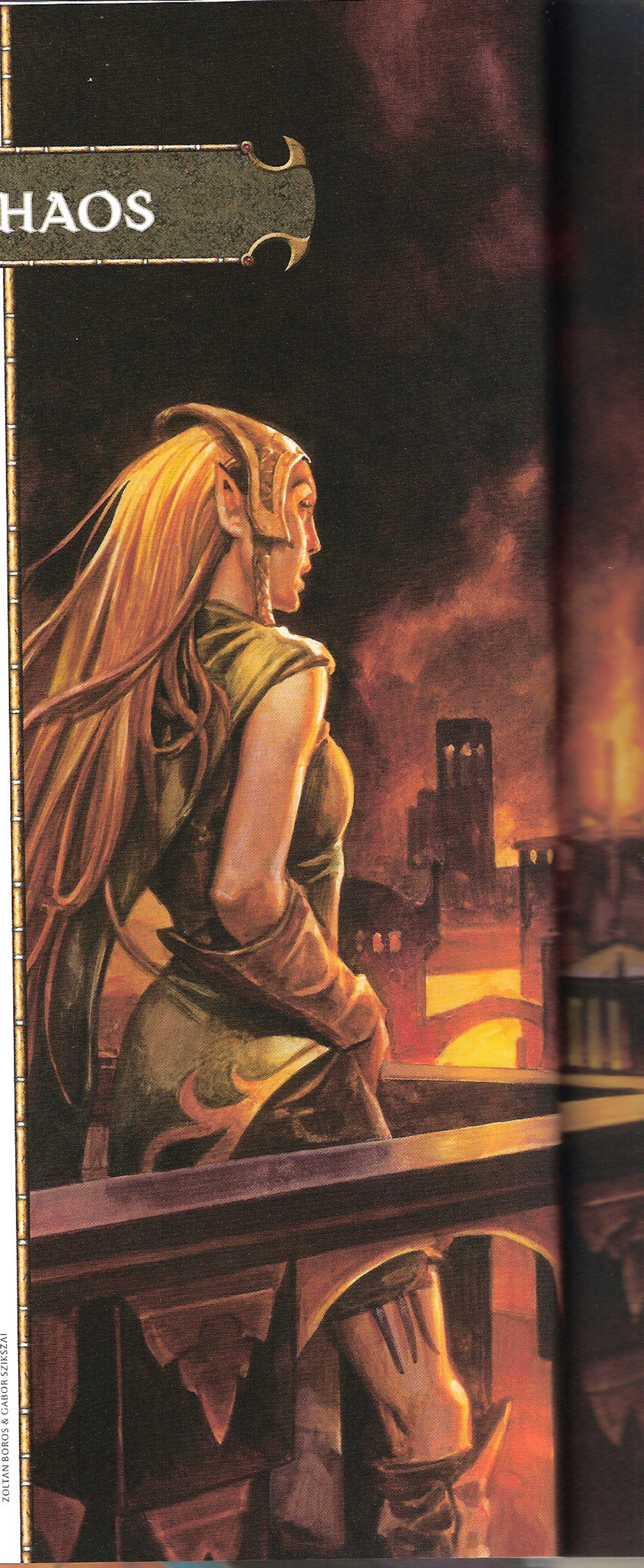
Changer de porteur

« *Comme la mer, Vague est capricieux. Il recherche maintenant de nouveaux horizons.* »

Vague veut aller là où il peut poursuivre ses objectifs. Lorsque le porteur gagne son prochain niveau, l'artefact disparaît, sa pensée et ses autres aptitudes se rendant vers une autre terre en quête d'aide pour porter la parole de Mélora. Si *Vague* est au moins satisfait à son départ, son porteur acquiert une vitesse de nage égale à sa vitesse terrestre.

CHAPITRE 2

Races du Chaos



ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

Le Chaos Élémentaire est étrange, et ses habitants le sont tout autant. En effet, l'environnement y est si différent de celui du monde naturel qu'il est difficile pour les formes de vie des deux plans de se ressembler.

Quand on pense aux natifs du Plan inférieur, on songe en premier lieu aux élémentaires : amalgames bestiaux de substances animés d'une volonté qui dépasse à peine l'instinct de survie. Mises à part ces créatures sauvages, il existe cependant de nombreuses autres races intelligentes, chacune dotée de sa propre culture.

Ce chapitre traite des principales races du Chaos Élémentaire, de leurs sociétés, de leurs croyances et de leur comportement. Certaines constituent des nations organisées, à l'image de l'empire rigide et despotique des éfrits ; d'autres, comme les slaads erratiques, ne partagent guère que leur physiologie et leur attitude envers autrui. Leur liste inclut :

- **les archons :** ces soldats élémentaires créés pendant la guerre de l'Aube forment des colonies enrégimentées consacrées à la guerre et à rien d'autre.
- **les djinns :** êtres à l'héritage noble et ancien, aujourd'hui dispersés et emprisonnés, les djinns recherchent la liberté et la vengeance.
- **les éfrits :** êtres de feu tyranniques, les éfrits s'orientent dans ce plan imprévisible grâce à leur tradition mystique qu'ils appellent *al-buraj*.
- **les genasi :** malgré leur héritage élémentaire, les genasi luttent pour survivre dans le Plan inférieur.
- **les géants et les titans :** autrefois serviteurs des originels, ces puissants êtres élémentaires ont maintenant leurs propres ambitions.
- **les githzerais :** ayant fui leur passé d'esclaves, ce peuple discipliné impose l'ordre au milieu du chaos.
- **les slaads :** follement destructeurs et selon toute apparence déments, les slaads n'ont pas de véritable société et poursuivent les bouillonnantes tempêtes de chaos qui balaient le Plan inférieur. Contrairement aux apparences, leur comportement aurait-il un sens profond ?
- **les autres races :** ces êtres existent dans le plan en petit nombre ou isolément. Certains proviennent du monde naturel, tels les humains et les nains qui exploitent les ressources de cet endroit fantastique. À l'autre extrémité du spectre, certains représentent de terribles dangers : des démons bestiaux avides de destruction et des originels emprisonnés qui luttent pour se libérer et se venger en détruisant le monde.

ARCHONS

Soldats disciplinés des éléments désordonnés, les archons se passent de nourriture comme de confort. Créés pour la guerre, ils ne vivent que pour combattre.

Aux premiers jours de la guerre de l'Aube, les originels n'envisageaient pas qu'ils pouvaient perdre. Les dieux étaient moins nombreux, et les mortels qui les servaient faciles à tuer. Mais au fur et à mesure que les dieux apprirent à œuvrer ensemble en tant que force unifiée, leurs anges firent de même, formant une armée de haute qualité qui décimait les hordes élémentaires.

Les originels, guère capables de comprendre une telle organisation, n'auraient jamais songé d'eux-mêmes à constituer une véritable armée sans conseil extérieur. Certains érudits affirment que les premiers djinns fournirent l'idée ; d'autres qu'elle fut suggérée par un ange ou même une divinité qui trahit la cause des dieux. Ce n'est qu'alors que les originels étudièrent la nature de la vie dans le Chaos Élémentaire et identifièrent la manière de la modeler autour d'un but ordonné.

Les originels dissocièrent des élémentaires sauvages, séparant leurs composants et les remodelant en êtres plus contrôlables. Ils fabriquèrent de nouvelles enveloppes à partir de substance inanimée puis conférèrent à leurs créations une conscience. Ces premiers archons naquirent avec la certitude que leur existence avait un but, certitude inaltérée par un quelconque libre arbitre. Ceux qui suivirent furent tout aussi intensément obsédés et impossibles à arrêter que leurs prédécesseurs.

Des archons apparaissent parfois spontanément à partir de la concentration de certains éléments, appelée « forges à archon ». Ces événements ne surviennent pas souvent, mais lorsque c'est le cas, un grand nombre de nouveau-nés archons apparaissent. Nombre de leurs forteresses se sont construites autour de tels endroits. On dit qu'une personne qui connaîtrait les bons rituels pourrait soumettre à ses ordres tous les archons qui émergent d'une forge donnée.

Connaissance de la société archon

Arcanes DD 20 : au cours de la guerre de l'Aube, les originels modelèrent les archons à partir d'élémentaires, à l'image des anges créés avant eux par les dieux. Il est dit que les originels auraient été guidés en cela par quelqu'un d'extérieur à leur groupe.

Arcanes DD 25 : la société archon est fondée sur le grade, et chaque membre connaît sa place dans la hiérarchie. Les archons n'existent que pour la guerre et s'entraînent constamment pour le conflit suivant. Parfois, ils prennent des esclaves pour effectuer le travail manuel ou pour servir d'adversaires lors d'entraînements martiaux.

Arcanes DD 30 : parfois, des archons apparaissent spontanément dans des lieux à l'activité élémentaire intense. Un tel endroit, qu'on appelle « forge à archons », est souvent le site d'une forteresse archon.

Arcanes DD 35 : les archons bâtissent des forteresses partout dans le Chaos Élémentaire. La plus importante est le grand empilement de pierre de Thrak-Harda, mais la triple Mordram Bek constitue la plus grande menace pour le monde naturel.

Vie et culture

Il existe aujourd'hui des archons de tout type, que ce soit de glace ou de feu, d'air ou de fer. Bien que leur agencement physique diffère, leurs communautés ont toujours la même structure, dictée par la raison d'être martiale pour laquelle ils ont été créés : ainsi, les archons n'érigent pas tant des cités que des places fortes.

Dans une place forte archon, le grade détermine tous les aspects de la vie. Un seul archon dirige, des adjudants transmettent ses ordres aux commandants de bataillon, et ainsi de suite en descendant la chaîne de commandement jusqu'au soldat du rang. Il peut être difficile pour quelqu'un de l'extérieur de déterminer le grade d'un individu, puisque les archons eux-mêmes ne s'encombrent pas de titres : chacun sait simplement lorsqu'il est face à un supérieur.

Les archons n'ont pas d'ambitions personnelles ; ils ne rivalisent pas pour monter de grade et ne remettent pas en cause l'autorité des autres. Chacun est satisfait de son rang, sachant que son rôle lui permet de contribuer au mieux à l'efficacité de l'organisation. Dès l'instant de sa création, un archon est pleinement conscient de ses capacités physiques et de son talent inné pour la stratégie et la tactique. Le chef d'un fort est l'archon à la puissance et la sagacité militaire les plus grandes.

Lorsqu'ils ne sont pas en train de faire la guerre, les archons passent leur temps à faire des simulations de combat et des exercices tactiques. L'entraînement améliore leurs compétences martiales et les prépare à toute situation qu'ils pourraient s'imaginer rencontrer au combat. En vérité, une telle activité satisfait principalement leur besoin inné à faire la guerre, et les occupe jusqu'à leur prochaine vraie bataille.

À de rares occasions, les archons réduisent d'autres créatures en esclavage. De tels esclaves sont soumis à une existence courte et misérable. Certains effectuent un travail manuel, et beaucoup sont tués au cours d'entraînements militaires, obligés de combattre à mort contre leurs maîtres. Les autres meurent souvent du fait de la négligence des archons. Si ces derniers traitent mal leurs esclaves, ce n'est pas par cruauté délibérée mais parce qu'ils n'envisagent pas à quel point les créatures de chair sont fragiles.

État d'esprit et interaction

Bien qu'il ne soit pas évident d'après leur société rigidement disciplinée, l'alignement chaotique mauvais des archons apparaît dans leur perception des autres. Conçus comme instruments de guerre, les archons ont un but unique qui prime sur tout : combattre les créatures non élémentaires. Ils n'ont aucune autre raison d'être et on ne peut les convaincre d'abandonner la violence ; il s'agit d'un impératif biologique, aussi irrésistible que le besoin qu'ont d'autres races de se reproduire.

D'autres êtres confondent souvent ce besoin avec une obsession du génocide, mais les archons n'éprouvent pas le besoin d'éradiquer toutes les autres créatures. S'ils le faisaient, à quoi serviraient-ils ensuite ? C'est là le point de la psychologie archon que les autres ont le plus de mal à saisir : les archons vivent pour le combat, pas nécessairement pour la victoire. La victoire permet à un archon de survivre et de combattre de nouveau, mais elle n'est pas son but.

Plutôt que d'attendre que des ennemis viennent à eux, des archons se font engager comme soldats, gardes ou assassins. N'accordant aucune importance à la richesse matérielle, ils travaillent pour tout employeur en mesure de leur proposer un combat, même s'il n'est pas de nature élémentaire. Des archons pourraient acheter des armes et des outils avec leur rémunération, mais la majeure partie de ce qu'ils gagnent en échange de leurs services accumule la poussière dans leur bastion. En fait, les archons seraient très satisfaits que des étrangers viennent à eux pour tenter de leur ravir leurs trésors. Un combat est un combat, qu'il soit offensif ou défensif.

Principaux sites

Les archons conquièrent parfois des colonies d'autres races et les convertissent en places fortes. La plupart de ces forteresses sont cependant neuves et destinées à la défense et au rassemblement de troupes. Des centaines de forts sont disséminés dans le Chaos Élémentaire ; plusieurs sont suffisamment grands ou tristement réputés pour qu'on en fasse mention.

Irdoc Morda

Ce bastion des archons de fer (présentés en détail aux pages 74-75) est bien connu comme étant un endroit de pouvoir pour ces soldats élémentaires. Ce qui est moins connu, c'est qu'il marque leur lieu de naissance, là où pour la première fois une créature autre qu'un originel fut capable d'altérer la nature d'une forge à archons. Il n'y a que peu d'entités au sein du Chaos Élémentaire qui connaissent ce fait.

Alors que la guerre de l'Aube faisait rage, les originels et leurs serviteurs remarquèrent que les créatures des dieux se forgeaient des armes. Les premières furent des outils de bois et de pierre, puis elles gagnèrent en résistance avec le bronze, et encore plus avec le fer. Aidés de leurs chefs de guerre et de leurs fidèles, les originels se mirent à forger leurs propres armes pour renforcer les entités élémentaires dont la substance aurait sinon été moins résistante ou destructrice.

Alors que les archons, les galeb duhrs et les autres serviteurs élémentaires exploitaient les ressources minières de l'endroit qui deviendrait Irdoc Morda, leur simple présence commença à influencer et modeler le Chaos Élémentaire qui les entourait. Cette influence produisit une forge à archons sur le site, comme c'est fréquemment le cas à l'endroit où sont concentrés un grand nombre d'archons. Des archons de terre et de pierre furent les premiers à y apparaître. Mais au fur et à mesure que les mineurs creusaient plus profondément dans la veine et fabriquaient de plus en plus d'armes de fer, la nature des créatures qui émergeaient de la forge se mit à changer. C'est ainsi que les premiers archons de fer vinrent à exister.

Non seulement c'était là la première fois que de nouveaux types d'archons apparaissaient sans l'intervention des originels, mais leur émergence était apparemment la résultante des pensées et des désirs de ceux qui étaient déjà présents. Alors qu'ils se concentraient sur la forge de puissantes armes en fer, les archons d'Irdoc Morda créèrent également des armes de fer vivantes.

Si cette supposition est vraie, et que l'apparition des archons de fer ne fut pas une simple coïncidence, les implications sont époustouflantes. N'importe quelles créatures élémentaires en nombre suffisant, se concentrant suffisamment et ayant accès à une forge à archons, pourraient potentiellement créer une nouvelle espèce de ces soldats élémentaires.

Mordram Bek

Ce fort puissant relie trois endroits différents. Des portails permanents relient le centre de Mordram Bek dans le Chaos Élémentaire à deux annexes dans le monde : la première dans une chaîne de montagnes isolée et l'autre à près de deux mille kilomètres de là sur un archipel. Les immenses casernes de la forteresse contiennent des milliers d'archons, prêts à prendre le monde en tenaille.

Thrak-Harda

Thrak-Harda est une fortification étendue en pierre, non seulement bâtie pour héberger une énorme armée d'archons de terre, mais aussi pour garder une gemme mystique que la légende a baptisé le Diamant du Désespoir. Thrak-Harda est gouverné par Roi Brakkamul, un titan de pierre auquel les archons se sont soumis de façon à protéger la gemme plus efficacement. Les pouvoirs du Diamant demeurent inconnus, mais ils doivent être terribles quand on voit que des archons sont prêts à surmonter leurs instincts pour veiller sur lui.

DJINNS

Créatures à la volonté changeante et aux envies capricieuses, les djinns vivaient autrefois dans le seul but de donner au néant une forme et une utilité. Ils étaient célèbres pour des œuvres artisanales dont l'ingéniosité, la beauté et la conception n'avaient d'égal que la résistance. Entre leurs mains, la matière brute du Plan inférieur était aussi modelable que la glaise. La légende raconte que beaucoup des plus beaux objets actuellement existant aujourd'hui sont de pâles copies des originaux qui se trouvent encore dans les salles fortes des éfrits ou dans des propriétés djinns perdues. Mais le riche et fier héritage culturel djinn fut dispersé aux quatre vents il y a déjà bien longtemps.

Les anciens djinns se sont rangés au côté des originels contre les dieux et, en punition, furent enfermés dans des objets du monde à la forme inaltérable. L'histoire de leur chute est largement connue, mais les suppositions des érudits diffèrent quant à son origine. Selon la théorie qui prévaut, les djinns, bien qu'ils ne soient pas belliqueux de nature, ont perçu la lutte des originels comme la leur : l'enjeu était de conserver la maîtrise de la création. Puisque les djinns d'aujourd'hui n'ont plus le pouvoir quasi illimité que détenait autrefois leur race, cette conjecture pourrait s'approcher de la vérité.

Vie et culture

Avant la guerre de l'Aube, les djinns pouvaient se vanter d'avoir la société la plus avancée de toutes les races élémentaires. Dépourvue du caractère enrégimenté de la civilisation éfrit et du fanatisme militant des titans, elle était au contraire une merveille d'inspiration débridée, d'intelligence et de créativité. Seigneurs des airs et du ciel, les djinns se considéraient la noblesse naturelle du Chaos Élémentaire, situés littéralement et moralement au-dessus des autres êtres. Cette attitude persiste chez les rares membres de la race qui existent aujourd'hui.

Dans les cieux, les citadelles djinns étaient des merveilles des temps anciens. Chacune était à la fois une vaste forteresse dans les nuages et le siège de gouvernement, une galerie d'art splendide et le domicile d'une tribu de formidables guerriers djinns menés par un puissant calife. Les ruines de certaines citadelles célestes flottent encore en dérivant dans le Plan inférieur, attendant que quelqu'un leur rende leur gloire passée. Les djinns laissent cependant beaucoup de ces endroits à l'abandon pour se souvenir de leur déchéance et modérer les ardeurs de ceux qui les contemplent.

Connaissance de la société djinn

Arcanes DD 20 : les djinns sont une ancienne race élémentaire qui détenait une maîtrise inégalée des airs et des nuages. Les dieux les emprisonnèrent pour les punir d'avoir soutenu les originels au cours de la guerre de l'Aube.

Arcanes DD 25 : les djinns se considéraient les dirigeants naturels du royaume élémentaire, et ils bâtirent de magnifiques palais flottants qui sont aujourd'hui largement à l'abandon. Dirigée par un calife, chaque forteresse des nuages était un monument qui célébrait l'art avec une splendeur à couper le souffle.

Arcanes DD 30 : les djinns prétendent que leur race naquit avec le premier nuage et qu'ils y bâtirent la Première Cité. Certains disent que si un calife djinn emprisonné parvenait à s'échapper et à trouver la Première Cité, tous les autres se retrouveraient également libérés.

État d'esprit et interaction

L'état d'esprit des djinns d'aujourd'hui n'a pas grand-chose en commun avec celui de leurs formidables ancêtres. Ils sont devenus une race sinistre qui vit en diaspora, souhaite désespérément se débarrasser du fardeau d'une punition humiliante, mais aussi regagner ne serait-ce qu'un écho de sa gloire passée.

Au lieu de bâtir de grandes cités, les djinns vivent en petits clans ou voyagent seuls, parfois accompagnés d'une poignée d'alliés élémentaires et de serviteurs de confiance. Leur nombre a augmenté depuis la guerre de l'Aube, mais les grands califes restent emprisonnés en expiation des actes de leurs sujets. Jusqu'à ce que ces djinns de plus grande puissance soient libérés, les autres voient peu de raisons de reconstruire leur société telle qu'elle fut.

Sites principaux

La plupart des maisons ancestrales des djinns furent détruites au cours de la guerre de l'Aube ou tombèrent en ruine suite à leur emprisonnement. Pourtant, un de ces lieux légendaires subsiste et pourrait être le salut de cette race.

La Première Cité

Les djinns mentionnent rarement l'origine de leur espèce. Mais dès qu'on réussit à en inciter un à parler de la Première Cité, il en raconte l'histoire avec une expression de fierté et un regard songeur.

Les djinns pensent que leur race est née à l'endroit du Chaos Élémentaire où le premier nuage s'est formé. Ce nuage grandit et grandit jusqu'à s'étendre sur des kilomètres dans toutes les directions. Les djinns y bâtirent la Première Cité, une ample œuvre d'art vivant qui fut le domicile ancestral de leur race. C'est également ici que les djinns développèrent la pratique rituelle d'*al-buraj* (cf. « Cartographier le chaos », page 54) pour mieux s'orienter dans le royaume originel et le parcourir.

Comme bien des endroits du Plan inférieur, cette Première Cité était toujours en mouvement. Mais sa présence avait tellement de poids qu'elle altérait l'essence même du Chaos Élémentaire sur son passage. Même les dieux, lorsqu'ils sortirent vainqueurs de la guerre de l'Aube, ne réussirent pas à détruire la cité. Alors ils la vidèrent de ses habitants et la laissèrent dériver pour l'éternité... ou jusqu'à ce que les djinns y retournent triomphalement.

Certains djinns croient qu'il suffit qu'un seul des califes emprisonnés soit libéré et parvienne à retrouver la Première Cité pour que la punition des dieux soit défaite. Cet acte unique libèrerait tous les autres califes et la race retrouverait sa gloire.

ÉFRITS

Les éfrits sont les plus connus et les plus redoutés des grandes races élémentaires. Ils sont célèbres pour l'aisance avec laquelle ils acceptent de quitter le Chaos Élémentaire à l'appel des mortels... mais pas à n'importe quel prix. Arrogants et rechignant à servir, les éfrits s'efforcent de pervertir tout arrangement dans lequel ils s'engagent, adhérant à la lettre du contrat plutôt qu'à son esprit. D'où l'axiome « Prenez garde à ce que vous demandez à un éfrit, il pourrait vous prendre au mot. »

Certains éfrits pensent qu'ils étaient l'archétype qui a servi d'inspiration à la création des entités de feu, que ce soit au début par les originels ou ensuite par la volonté maligne à qui l'on doit la formation des Neuf Enfers. Cette théorie des origines explique la prévalence des flammes chez les plus anciens diables, ainsi que leur ressemblance avec les éfrits. Une telle perspective est typique de ces derniers, qui se voient comme la première race élémentaire et les maîtres de droit du Plan inférieur. Cette attitude les a d'ailleurs mis en conflit avec les anciens djinns.

Contrairement à la plupart des autres créatures élémentaires, la guerre de l'Aube ne concerna presque pas les éfrits. Ils n'avaient pas plus d'affinité avec les originels qu'avec les dieux naissants. Ils observèrent depuis la périphérie, satisfaits de renforcer leur propre base de pouvoir dans le Plan inférieur pendant que d'autres ravageaient le Plan Supérieur (la Mer Astrale). Des rumeurs chuchotées évoquent une faction d'éfrits qui se seraient impliqués vers la fin de la guerre, mais uniquement dans le but d'aider les dieux à punir les djinns pour leur participation. La véritable histoire est inconnue, de même que la nature de l'aide qui aurait été fournie, mais la présentation de preuves appuyant cette affirmation pourrait bien relancer le conflit ouvert entre ces deux anciennes races.

Vie et culture

Anciens et comploteurs, les éfrits ont développé une société complexe. Leur demeure ancestrale, la Cité d'Airain, s'enorgueillit d'abriter plus de 200 000 éfrits, et près du double d'esclaves, et a évolué au cours des millénaires jusqu'à atteindre sa structure actuelle. Se répandant au-delà de la Cité d'Airain à travers le vaste Chaos Élémentaire, les éfrits emmènent leurs lois sacrées partout où ils vont.

La culture éfrit est un curieux mélange de tradition sophistiquée, rigoureusement respectée depuis longtemps, et de mercantilisme associé au libre-échange. Au sommet de cette pyramide sociale trône le Seigneur des éfrits. Choisi chez l'une des maisons nobles les plus puissantes et les plus prospères, le seigneur détient l'autorité suprême. Sous lui, il y a un conseil de vizirs (connus dans leur ensemble sous le nom d'Anneau de Fumée), représentants les autres maisons nobles qui dominent le reste de l'aristocratie éfrit. Sous la noblesse, il y a la classe des marchands, puis les résidents libres des autres races, et enfin la caste des esclaves. Une armée entière de ces derniers a juré de défendre la Cité d'Airain.

Les éfrits sont réputés pour leurs coutumes mercantiles et leur structure sociale bureaucratique, mais non moins pour leur tradition d'érudition et d'étude. Les bibliothèques de la Cité d'Airain font l'envie de l'univers lettré, et même les sages non élémentaires reconnaissent que les éfrits ont traduit la langue originelle en écriture Barazhad. Les éfrits ont une compréhension inégalée du Chaos Élémentaire et des déplacements des corps qui s'y trouvent grâce à leur maîtrise d'une ancienne pratique divinatoire appelée *al-buraj*.

Connaissance de la société éfrit

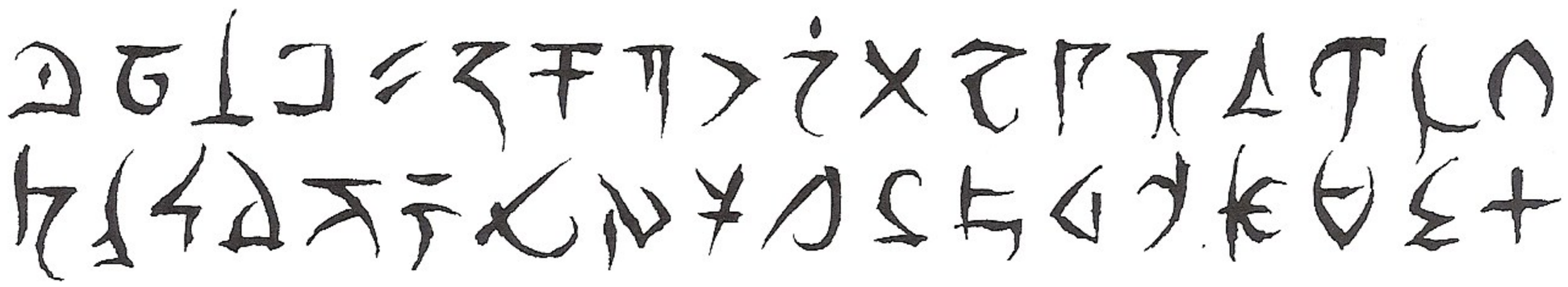
Arcanes DD 20 : les éfrits sont une ancienne race élémentaire connue pour sa ruse et sa maîtrise du feu. Ils restèrent neutres au cours de la guerre de l'Aube et ont ainsi évité la destruction subie par les autres. Les éfrits s'efforcent de conclure des accords qui leur sont avantageux et adhèrent à la lettre du contrat plutôt qu'à son esprit.

Arcanes DD 25 : les éfrits prétendent qu'ils sont la noblesse du Chaos Élémentaire, et non les djinns. Les deux races sont ennemies de longue date et certaines histoires disent que les éfrits ont donné aux dieux le moyen d'emprisonner les djinns.

Arcanes DD 30 : l'érudition est aussi importante aux éfrits que le pouvoir et la possession de biens. La Cité d'Airain contient de vastes bibliothèques de savoir, et les éfrits furent les premiers à retranscrire la langue originelle en écriture Barazhad. Les éfrits ont perfectionné la navigation élémentaire d'*al-buraj*, qui avait en premier été inventée par les djinns.

Arcanes DD 35 : la société éfrit est strictement structurée, reposant sur l'esclavage, et chacune de leurs villes est régie par leurs lois sacrées. En plus de la célèbre Cité d'Airain, les éfrits ont établi des cités et des avant-postes dans tout le Plan inférieur. Parmi elles, la Porte Incandescente est une formidable forteresse qui garde l'accès-même des Abysses.

Écriture Barazhad



État d'esprit et interaction

La Cité d'Airain est une destination relativement accueillante dans le Chaos Élémentaire inhospitalier, et offre un havre sûr contre les dangers du plan. Puisque c'est un des rares lieux qui reste en place, la cité est devenue le centre de commerce du Plan inférieur et du cosmos au-delà. Les éfrits, malgré leur arrogance, n'ont pas la stupidité de refouler les visiteurs... et le profit qu'ils représentent.

Bien que les étrangers soient tolérés dans la cité, ils doivent respecter des règles strictes. Les forces de sécurité sont très présentes, surtout autour du port et du Palais de Charbon (la citadelle du seigneur), et les transgressions à la loi sont punies de périodes de servitude à la durée variable. En revanche, on laisse habituellement tranquilles ceux qui ne causent aucun désordre.

Cartographier le chaos

Étant stable par rapport au reste du Chaos Élémentaire, la Cité d'Airain présente des avantages évidents. Non seulement elle offre un abri contre les tornades de chaos (cf. *Manuel des Plans*, page 67) et les autres périls planaires, mais ce poste d'observation immobile permet aux habitants d'étudier la tempête en détail.

Les éfrits mènent cette investigation éternelle au moyen d'une forme rituelle « d'astronomie » appelée *al-buraj*. Si cet art fut à l'origine créé par les djinns, ils ont peu contribué à son progrès depuis leur affaiblissement survenu à la fin de la guerre de l'Aube. Les éfrits cartographient des schémas dans les fluctuations du Chaos Élémentaire, qui d'après eux révèlent non seulement ce qui s'est passé mais sont également annonciateurs d'événements futurs.

La pratique d'*al-buraj* associe des approches apparemment incompatibles : une philosophie naturelle rigoureuse et un rituel à la dévotion intense. Un observateur enregistre précisément les mesures de la composition des corps élémentaires ainsi que leur déplacement à travers le plan relativement à sa position d'observateur ; la Cité d'Airain et sa stabilité fournissent un point de référence connu. Cette précision mathématique est associée à une méditation profonde pour révéler des vérités métaphoriques, souvent au cours d'une transe induite par de puissants élixirs.

Les pratiquants rituels de cet art, nommés *sahaars*, sont des membres importants et respectés de la société éfrit. Tout à la fois oracle, climatologue et conseiller en sécurité, un *sahaar* prédit les tempêtes imminentes et suit les déplacements des îlots célestes et des autres corps élémentaires qui pourraient menacer les voyages. Dans les temples, des observatoires donnent à tous les *sahaars* l'aptitude de contempler n'importe quelle zone du Chaos Élémentaire.

Les éfrits prétendent que les autres êtres sont physiquement et mentalement incapables de pratiquer l'*al-buraj*, ou même de saisir ses implications cosmologiques les plus profondes. Une telle revendication pourrait n'être basée que sur le goût des éfrits pour le secret et sur leur arrogance plutôt que sur la vérité.

Le travail des esclaves tient une grande place dans la société éfrit, et le concept de servitude est complexe et ancestral. Il est au cœur de la vision qu'ont les éfrits du monde, peut-être même au cœur de leur nature. L'asservissement à un autre éfrit est la plus sévère punition possible dans la culture de cette race. Certains érudits affirment que les éfrits ont autrefois été asservis par les premiers originels de feu.

Sites principaux

Les éfrits règnent sur un empire qui exerce son autorité sur des gens, des lieux et des ressources bien éloignés de leur région d'origine. Ils maintiennent leur domination au moyen d'une armée d'archons asservis et contrôlent des domaines partout dans le Plan inférieur.

La Cité d'Airain

Endroit le plus célèbre du Chaos Élémentaire, la demeure ancestrale des éfrits est décrite en détail dans le supplément le *Manuel des Plans* (cf. pages 73-76).

Dar el-Hariq

Les rares personnes informées sur les *sahaars* (cf. l'encadré « Cartographier le chaos ») et sur leur service auprès des éfrits au fil des siècles savent que leurs temples ne sont pas limités à la Cité d'Airain. La pratique d'*al-buraj* implique l'utilisation d'observatoires multiples, chacun pouvant être localisé par n'importe quel autre, comme des balises dans la tourmente de fluctuation éternelle. C'est ainsi que les *sahaars* effectuent la triangulation arcanique qui est la base de cet art rituel.

Au fil des millénaires, alors que les éfrits se répandaient dans le Chaos Élémentaire, ils établirent plusieurs observatoires satellites pour mieux servir aux *sahaars* de la Cité d'Airain et pour la gloire supérieure de leur race. Dar el-Hariq fut l'un de ces sites, une partie d'un ancien avant-poste élevé sur un bloc massif de terre élémentaire chutant à travers le plan. L'avant-poste fut perdu aux mains d'assaillants qui émergèrent d'une tornade de chaos passant à proximité, mais le temple observatoire demeura. Aujourd'hui, un groupe d'éfrits rebelles y résident, effectuant leur propre rituels *al-buraj* et attendant la parfaite occasion d'agir.

La Porte Incandescente

Le nom de cette imposante forteresse du Chaos Élémentaire est trompeur. Bien qu'elle ait effectivement des portes, ce n'est pas à elles que la Porte Incandescente doit son nom, mais à son but.

Il y a des millénaires, le Seigneur des Éfrits envoya une armée d'éfrits, accompagnée d'un état-major des plus puissantes créatures artificielles que leur magie pouvait animer, pour une mission sans retour dans le Chaos Élémentaire. L'objectif de la légion était de trouver le principal portail vers les Abysses qui soit le plus proche de la Cité d'Airain, de trouver un emplacement défendable le surplombant, et d'y construire une tour de guet.

Le résultat fut une forteresse inviolable, peuplée d'éfrits et de leurs serviteurs artificiels. Elle est restée à peu près au même endroit depuis, au seuil même des Abysses. Au cours de toutes ces longues années,

le Sultan d'Airain

les soldats de la Porte Incandescente n'ont jamais volontairement traversé le portail ni révélé l'existence de leur forteresse aux étrangers. Les déplacements des gardiens sont strictement régulés, et ils restent vigilants à tout instant, malgré la monotonie de la tâche. Toujours, ils guettent, en prévision du jour où la bouche des Abysses s'ouvrira pour déverser ses horreurs.

La tour de Djamela

La tour de Djamela est bâtie sur une île flottante aux flancs raides qui se dresse au milieu de la mer de Feu. Au loin à l'horizon, les hautes tours de la Cité d'Airain scintillent au-dessus de la brume de chaleur créée par la mer de lave. Une ancienne digue de pierre entoure l'île, renforcée par des rituels arcaniques qui aident à maintenir la lave à l'écart. La tour elle-même est un monolithe d'obsidienne pure qui domine l'île.

Il y a des années, l'île était la demeure de Djamela, une mage éfrit excentrique qui se passionnait pour l'étude du chaos brut. Elle s'intéressait particulièrement à la mutabilité du Chaos Élémentaire qu'elle cherchait à endiguer et à contrôler. Sa recherche était si dangereuse qu'elle fut chassée de la Cité d'Airain, suite à quoi elle emménagea dans cet endroit isolé pour poursuivre son ouvrage.

Djamela éleva une tour monolithique pleine de pièges et convoqua des golems et des défenseurs spectraux pour se protéger contre les intrusions. Ses ennemis finirent malgré tout par la retrouver et la tuer. Les créatures que Djamela avait convoquées furent libérées et empêchèrent que quiconque puisse poursuivre ses recherches.

Sans sa créatrice pour maintenir les rituels de renforcement, la digue commença à se décomposer et l'île fut presque consumée par la mer de Feu. Un jour, un mercenaire shadar-kai du nom de Sarshan emménagea dans la tour et en prit le contrôle. Le shadar-kai prit également le contrôle des pièges de la mage.

JIM NELSON

Changement dans la Cité d'Airain

La campagne *The Scales of War* publiée dans le magasine *Dungeon* chronique des événements qui peuvent affecter la Cité d'Airain et qui sont résumés ici. Si vous placez vos propres histoires dans la Cité d'Airain, vous pourriez intégrer une partie de contenu suivant dans vos campagnes.

Bashamgurda, Seigneur des éfrits pendant près de quatre siècles, insulta et offensa les maisons nobles en autorisant qu'une force extérieure utilise la Cité d'Airain comme camp de base pour son armée, et les maisons le tinrent responsable du carnage qui s'ensuivit. Agissant avec le soutien de toutes les maisons nobles majeures, à l'exception bien sûr de celle de Bashamgurda, un général vétéran du nom d'Estumishu s'avança pour s'emparer du Trône d'Airain. Le coup d'État fut un succès, ne coûtant la vie qu'à Bashamgurda. Les conséquences furent moins modérées.

Folle de rage, la maison de Bashamgurda déclara la guerre contre la famille d'Estumishu, ce qui constituait une violation ouverte de la loi éfrit, et fut donc détruite pour cela. La garde du palais d'Estumishu, l'Anneau de Feu, massacra les mâles de la maison condamnée et firent de leurs épouses et enfants les esclaves du nouveau seigneur. Une poignée seulement s'échappa dans un avant-poste éloigné, Dar el-Hariq. Toutes les maisons ne cautionnèrent pas cette réaction draconienne, mais n'eurent d'autre choix que de s'aligner.

Ce chamboulement aux niveaux les plus élevés de la société éfrit a modifié la tradition d'accueil qui prévalait autrefois dans la Cité d'Airain. Aujourd'hui, l'anxiété qui se dégage des halls supérieurs du pouvoir imprègne l'humeur de la cité. La vie sous Bashamgurda avait été stable à défaut d'être satisfaisante pour certains nobles. Mais beaucoup de ceux qui pensaient connaître Estumishu, et ce qu'il représenterait une fois au pouvoir, se mettent à avoir des doutes.

Récemment, Estumishu a acquis le surnom de « Roi Souriant », supposément en référence à la façon dont ses dents démesurées dépassent de sa bouche même lorsqu'il se tait. Cela ne semble pourtant faire rire personne. La nouvelle du coup d'État d'Estumishu se répandant dans le Chaos Élémentaire, une grande proportion des autres communautés retient son souffle. Les éfrits constituent la puissance la plus importante et la mieux organisée du plan, et personne ne sait si le Roi Souriant a l'intention de maintenir le statu quo ou de diriger la société éfrit vers une nouvelle orientation inattendue.

GÉANTS ET TITANS

Au commencement, des géants de toutes les espèces travaillèrent longtemps pour leurs maîtres élémentaires afin de construire un endroit magnifique de beauté originelle, éternellement fluctuante, à l'image parfaite du Chaos Élémentaire qui l'avait engendré.

Puis les dieux s'en mêlèrent et changèrent tout. Ils rendirent le monde stable, prévisible... banal. De nouvelles races envahirent rapidement le nouveau royaume accueillant. Des villages poussèrent et devinrent des villes, de plus en plus grandes, jusqu'à devenir des nations. Les nains évidèrent la terre, les elfes inondèrent les endroits secs et les humains submergèrent le tout. Pour les originels, ce royaume structuré, gouverné par des créatures ayant la faveur des dieux, était une abomination. Ils essayèrent de le rendre à sa perfection initiale, mais ils furent renversés par les dieux ambitieux.

Depuis la fin de la guerre de l'Aube, les géants et les titans ont poursuivi leurs propres buts, mais certains restent loyaux aux originels emprisonnés et considèrent qu'il est de leur devoir de détruire ce que les dieux ont créé. Ils démolissent des bâtiments, brûlent des récoltes et versent le sang des créatures du monde dans l'espoir de revenir sur le triomphe des dieux et de libérer les originels afin de recréer le monde selon leur intention.

LA BATAILLE DE LA PLAINE DE TORN

Lorsque, il y a longtemps de cela, les dieux et les originels se livrèrent la guerre, une grande bataille se déroula sur une vaste plaine du monde naturel. D'un côté, il y avait les anges et d'autres serviteurs des dieux, menés par l'archange Odamielle. De l'autre, se tenaient des élémentaires et des archons commandés par le puissant archon de terre Phaeron. Les forces s'écrasaient sans cesse l'une contre l'autre, déchirant le sol et brûlant le ciel, mais les armées étaient trop équilibrées ; les affrontements se terminaient toujours sans vainqueur.

Aucun géant ne participait au début de la bataille, car ils étaient engagés ailleurs. Ayant cependant rapidement mené leur autre tâche à bien, ils firent marche forcée pour venir en renfort à leurs alliés sur la plaine. Les géants et les titans se lancèrent dans la mêlée, malgré leur épuisement après leurs précédentes batailles et leur marche.

Au cours de ce combat désespéré, le grand seigneur titan des tempêtes Thoran reprit son souffle, ayant massacré tous ceux qui s'étaient trouvés devant lui. À cet instant, Odamielle se débarrassa des créatures élémentaires qui lui faisaient face. Les regards de ces deux êtres puissants se croisèrent par-dessus la terre ravagée.

Odamielle chargea. Thoran leva les yeux vers les cieux et des nuages orageux obscurcirent le soleil. Dans une déflagration qui fendit la terre, un énorme trait de foudre s'abattit et réduisit l'archange en cendres.

C'est ainsi que Thoran remporta la bataille de la plaine de Torn. L'archon Phaeron s'agenouilla devant lui et lui rendit hommage.

CONNAISSANCE DE LA SOCIÉTÉ DES GÉANTS

Arcanes DD 20 : depuis la fin de la guerre de l'Aube, la plupart des géants ne sont plus au service des originels, mais ils continuent à détruire les créations des dieux dans l'espoir de remettre le cosmos dans son état d'existence initial.

Arcanes DD 25 : les géants s'organisent en petits groupes entraînés par des chefs puissants. Les titans sont suffisamment puissants pour stabiliser de larges portions du Chaos Élémentaire. Ils créent des domaines qui reflètent leur nature et ont à leurs ordres des géants et d'autres créatures élémentaires.

Arcanes DD 30 : les territoires des géants et des titans contiennent souvent des portails qui relient le monde au Chaos Élémentaire à travers des zones d'activité élémentaire intense.

VIE ET CULTURE

À peine civilisés, les géants sont organisés en bandes irrégulières tant qu'aucun chef ne se fait connaître pour en prendre la direction. Leurs motivations sont simples : ils aiment ceux de leur race ainsi que les créatures qui partagent leur élément de base, et ils détestent et détruisent le reste, même les autres géants.

Lorsque des géants finissent par former des communautés plus grandes, leurs caractéristiques dépendent de l'espèce des habitants. Les géants des collines et de terre se regroupent en clans dirigés par un chef, tandis que les géants de pierre vivent en tribus plus dispersées. Les géants du givre sont étroitement sous le contrôle d'un jarl qui n'accepte aucune contestation, et les géants du feu organisent des unités militaires sous un commandant unique. Les géants des tempêtes s'arrogent de grands espaces dans lesquels ils établissent des cours royales où se présentent toutes les espèces de géants.

Les titans portent leur nature élémentaire à l'extrême. Ils ne vivent que rarement dans le monde naturel qu'ils considèrent comme indigne de leur attention. Les communautés qu'ils établissent dans le Chaos Élémentaire ressemblent à celles de leur espèce si ce n'est que leur échelle est plus ambitieuse. Un seigneur titan puissant peut se tailler un territoire de plusieurs kilomètres de côté dans le Plan inférieur, et la puissance du titan attire des suivants à son service, habituellement d'autres titans et géants, ainsi que quelques autres créatures élémentaires.

Chaque propriété de titan est une zone relativement stable du Chaos Élémentaire, dominée par l'élément natif de son maître - feu dans le domaine d'un titan du feu, eau et vent dans celui d'un titan des tempêtes, et ainsi de suite. La nature fluctuante du plan fait que de tels royaumes sont parfois doués de conscience. Des seigneurs titans à la volonté particulièrement forte peuvent maintenir la cohérence de leurs territoires suffisamment longtemps pour qu'ils figurent sur certaines cartes du Chaos Élémentaire.

Les géants amassent souvent des trésors, ce qui est une raison suffisante pour que des aventuriers les affrontent, mais leurs territoires dans le Chaos Élémentaire abritent également des portails vers le monde. Ceux-ci s'ouvrent sur des régions inhospitalières, comme au cœur d'un volcan ou au centre d'une tempête déchainée. Parfois, une même

communauté de géants est à cheval sur les deux plans. Peut-être que les géants recherchent de tels endroits ou que leur présence ouvre des portails d'une façon ou l'autre. Quelle que soit leur origine, ces portails permettent aux géants de semer la destruction sur les deux plans.

État d'esprit et interaction

Les géants sont des créatures simples et directes. Ils aiment la destruction et leur élément préféré, et gravitent vers le pouvoir. Dépourvus de chefs, les géants sont des monstres ravageurs. Si un chef fort peut les unifier à un certain point, il ne fait généralement que constituer sa troupe personnelle de monstres ravageurs.

La plupart des géants s'occupent de leurs propres intérêts ou de ceux de leurs maîtres immédiats. Ils ont oublié leurs anciens seigneurs, les ignorent ou ne leur rendent qu'un hommage de principe. Il existe cependant une minorité non négligeable d'adorateurs des originels. Ces géants sont mieux organisés et se concentrent sur l'objectif à long terme de détruire les dieux et leurs serviteurs. Ils contrôlent leur nature impulsive, ce qui les rend plus rusés que les autres de leur espèce.

La plupart des créatures qui rencontrent des géants doivent se préparer au combat. Des personnages doués peuvent parfois négocier avec un chef géant ou titan pour s'assurer l'autorisation d'une traversée ou simplement pour éviter un affrontement. Les géants demandent généralement des trésors en échange.

Sites principaux

Comme les géants sont particulièrement dispersés et que leurs communautés sont très peu structurées, il existe peu de villes reconnues. Quand elles le sont, il s'agit de royaumes de titans et de centres de pouvoir importants, même si les visiteurs n'y trouvent presque que des difficultés.

Kaltenheim, le Royaume de la Glace Hurlante

Kaltenheim est le domaine du titan du givre Thrym, qui gouverne depuis sa citadelle de glace d'un bleu profond. Dans les paysages de son territoire glacial, on voit des mers recouvertes de glace, des cavernes pleines de stalactites de glace et des tempêtes de neige et de grêle si fortes qu'elles peuvent briser les os. Thrym bouillonne de colère contre son opposé, le titan du feu Surtur, et il complote constamment pour détruire cet ennemi et geler Sakath-Mazim, le royaume de Surtur. Kaltenheim est le reflet gelé de ce royaume brûlant.

Le Fort Gravé de Runes

Le titan mystique Xantis règne sur ce château dans une contrée reculée du Chaos Élémentaire. Le fort est faiblement peuplé de géants mystiques, de golems et de quelques autres créatures ayant un penchant arcanique. Des explorateurs githzerais affirment que Xantis n'a pas construit la forteresse et l'a juste découverte. Ses véritables bâtisseurs sont un mystère, ainsi que la signification des runes inscrites à sa surface. Xantis a l'intention de trouver les réponses aux deux énigmes et d'en tirer profit.

JAKE MASBRUCH

Sakath-Mazim, le Royaume de la Tempête de Cendres

Le puissant titan du feu Surtur règne sur ce royaume au sol enflammé et aux vents brûlants, chargés de cendres. Des élémentaires du feu en tout genre y arpentent un paysage à la chaleur accablante, tuant les étrangers qu'ils y trouvent. Dans son château où la lave coule éternellement, Surtur complote contre son ennemi personnel, le titan du givre Thrym.

Torrakor, le Royaume des Flots Noirs

La reine titan des tempêtes Ysaga règne sur cette étendue ravagée d'eaux noires : d'immenses vagues qui seraient le cauchemar de tout marin s'écrasent les unes contre les autres, poussées par des tempêtes féroces. Le tonnerre gronde constamment, et la seule lumière provient des éclairs qui s'abattent continuellement de nuages bouillonnants. Des créatures monstrueuses émergent, gueule ou tentacules en avant, pour s'emparer de toute créature suffisamment imprudente pour voyager sur ces eaux. Ysaga a œuvré dur pour protéger sa solitude, même contre d'autres êtres liés à ses éléments favoris. Certains disent qu'elle est attelée à la recherche d'un remède magique contre une ancienne malédiction ou tragédie. Quelle qu'en soit la raison, elle ne veut d'autre compagnie que celle des orages, des flots et des créatures inintelligentes qui résident en-dessous.

GENASI

Bien que la plupart des genasi résident dans le monde, un grand nombre d'entre eux habitent encore le Plan inférieur. Les genasi sont fortement attirés par les endroits où le pouvoir élémentaire est intense et, malgré ses dangers, ils ressentent l'appel du Chaos Élémentaire. Ils sont attirés par les lieux qui partagent leur manifestation élémentaire ; ainsi, les âmes d'eau se sentent plus en sécurité dans des environnements dominés par l'eau.

L'ORIGINE DES GENASI

Les premiers jours de la race ne sont pas relatés dans l'histoire, mais les genasi possèdent un nombre incroyable de mythes contradictoires à propos de leur création. Bien des légendes affirment que les genasi furent autrefois des humains qui se retrouvèrent imprégnés de pouvoir élémentaire. L'histoire la plus populaire et la plus reconnue déclare qu'un groupe de magiciens humains appelés *sha'irs* travaillèrent étroitement avec de puissants êtres élémentaires et finirent par si bien baigner dans l'énergie élémentaire que leurs enfants en furent imprégnés. Ils furent les premiers genasi.

D'autres histoires abondent. Peut-être que les genasi se sont développés à partir d'agents humains au service des originels, qui furent déformés par de l'énergie élémentaire sombre ; ou bien il s'agissait de courageux champions qui dérobèrent le pouvoir des originels. Peut-être qu'ils furent simplement pris au piège dans le Chaos Élémentaire et absorbèrent l'énergie ambiante.

Un certain nombre de genasi n'apprécient pas les implications de l'hypothèse selon laquelle ils seraient apparus à partir d'humains. Ils cherchent à se distancier des humains et à s'établir comme une race à part entière. Une version répandue affirme que les genasi furent les premiers humanoïdes créés : les originels fabriquèrent le cosmos bien avant l'arrivée des dieux et, alors qu'ils tissaient la matière brute de l'existence à partir du néant, leurs immenses pouvoirs dotèrent de vie une partie de cette matière. C'est ainsi que les premiers élémentaires naquirent. Les originels s'aperçurent bientôt que ces petits bouts d'agglomérats élémentaires n'agissaient pas au hasard ou instinctivement. Ils furent heureux du résultat et expérimentèrent en créant d'autres formes de vie. Beaucoup ne survécurent pas, mais les djinns, les éfrits, les géants et les genasi sont tous des résultats des efforts accomplis par les originels.

L'environnement impitoyable, ainsi que la concurrence sauvage avec les autres enfants des originels, éliminèrent les plus faibles de l'espèce genasi, de sorte qu'il ne resta que les plus intelligents. Bien que les survivants aient réussi à se défendre, ils étaient trop peu nombreux et ne pouvaient, en tant que groupe, s'opposer aux autres nouvelles races.

Vacillant au bord de l'extinction, les genasi se rassemblèrent pour une dernière tentative désespérée de protéger leur race : ils attaquèrent les originels. Beaucoup d'entre eux moururent dans cette tentative héroïque, mais quelques-uns survécurent, agrippés à des petits fragments du pouvoir de leurs créateurs. Recourant à des moyens arcaniques pour apprivoiser cette essence, ils créèrent les premières forges à archon. Puis, avec des armées de soldats élémentaires à leur disposition, les genasi se sont taillé des domaines et se sont multipliés, jusqu'à ce que d'autres serviteurs des originels volent les forges et s'en déclarent les créateurs.

Les genasi sont aussi dispersés dans le Chaos Élémentaire qu'ils le sont dans le monde, et il existe peu de communautés fortes dans l'un ou l'autre des royaumes. Ironiquement, les genasi ne peuvent pas tolérer les environnements extrêmes de leur demeure ancestrale et doivent donc lutter contre d'autres créatures, telles que les githzerais, les djinns et les géants, pour la possession du nombre réduit de zones habitables. Les genasi remportent rarement de tels conflits et se retrouvent ainsi à constituer des enclaves à l'intérieur des territoires d'autres races.

Les courants élémentaires du Plan inférieur influencent fortement les genasi qui en sont natifs, rendant leurs manifestations élémentaires plus extrêmes que celles des genasi qui sont nés dans le monde. Ainsi, les âmes de feu sont plus violents et plus destructeurs tandis que les âmes de terre sont plus déterminées et implacables. Ceux qui sont natifs du plan ne considèrent pas leur nature extrême comme inhabituelle et exploitent même leur harmonie élémentaire en passant d'une manifestation à une autre selon le besoin. Ainsi, une âme d'orage pourrait passer à une âme de terre lorsque la situation requiert de la patience.

VIE ET CULTURE

À cause de la faiblesse physique des genasi, les environnements hostiles du plan leur sont invivables. Beaucoup sont des esclaves dans la Cité d'Airain ou dans les villes d'autres êtres puissants ; ceux qui ne le sont pas peuvent tout juste s'offrir une existence modeste. D'autres vivent chez les githzerais, contribuant à leurs communautés et adoptant leurs usages.

Les quelques territoires genasi qui existent sur le Plan inférieur sont des zones bien fortifiées avec des défenseurs dévoués, à l'image des communautés githzerais. Cependant, à la différence de ces derniers qui surmontent les dangers du plan grâce à leurs liens sociaux étroits et leur entraînement martial intense, les genasi ont un système gouvernemental souple. Un conseil d'anciens arbitre les sujets importants, tandis que les citoyens travaillent ensemble pour s'assurer une survie mutuelle.

Chez les genasi, les artisans, les fermiers et les marchands travaillent avec des matériaux très différents de ceux du monde naturel. Leurs marchandises manufacturées incorporent des cristaux à pulsations, du feu semi solide ou des substances encore plus étranges ; les fermiers cultivent des récoltes riches en minéraux dans des marais vaseux ou élèvent des bêtes élémentaires dans des pâturages de glace striés d'éclairs.

CONNAISSANCE DE LA SOCIÉTÉ GENASI

Arcanes DD 20 : bien que les genasi soient des êtres élémentaires, ils ne sont pas natifs du Chaos Élémentaire et luttent pour y survivre. Des légendes contradictoires affirment qu'ils seraient nés d'humanoïdes imbus d'essence élémentaire, ou alors qu'ils auraient été créés par les originels pour chasser d'autres formes de vie.

Arcanes DD 25 : les genasi qui sont natifs du Plan inférieur manifestent les éléments plus intensément qu'ailleurs et ils sont capables d'alterner entre différentes manifestations.

Arcanes DD 30 : selon la légende genasi, la race joua un rôle majeur dans la préservation du monde contre les conséquences de la guerre de l'Aube, et les genasi vénèrent toujours le héros Twenisto, surnommé le Voleur d'Eau.

Arcanes DD 35 : certains genasi du Chaos Élémentaire constituent des groupes de chasse, appelés *zar-son*, qui parcourent le Plan inférieur à la poursuite de monstres élémentaires dangereux.

État d'esprit et interaction

Malgré toutes les épreuves endurées, les genasi dans leur ensemble n'ont pas de griefs envers les autres races élémentaires. Ils ressentent une sorte de fraternité avec tous les enfants des éléments, même si certains individus les maltraitent.

Certains genasi sont aujourd'hui amers en raison du statut inférieur de leur race et s'en vont, traversant des portails pour rejoindre le monde naturel. Mais beaucoup répugnent à quitter leur plan d'origine, aussi pénible soit-il d'y vivre. Un petit nombre de ces genasi constituent des bandes qu'ils appellent *zar-son*, ce qui se traduit approximativement par « grands chasseurs ». Une bande *zar-son* consiste en quatre à douze genasi, aux manifestations habituellement diverses, qui s'aventurent à travers le Chaos Élémentaire et combattent de puissantes créatures élémentaires. Certaines bandes n'existent que pour acquérir de l'expérience et de la force au cours de ces chasses, tandis que d'autres recherchent un endroit accueillant pour s'y établir.

Sites principaux

Les genasi ont tendance à se réunir en petites populations dans les cités des autres races, mais établissent de temps à autres leurs propres communautés.

Lonsoir

Cette cité marchande genasi, qui lutte pour survivre dans le Chaos Élémentaire, est détaillée dans le chapitre 3 (cf. page 76).

Entrechap

Cette ville genasi (population approximative : 4 000 habitants) est bâtie sur une poignée de petits îlots célestes, le plus grand ne dépassant pas un kilomètre et demi de diamètre. Bien que les genasi âme de vent, qui constituent l'essentiel de la population, se déplacent entre les rochers en volant, chaque îlot est relié à au moins un autre par des ponts de corde.

La ville est gouvernée par un géant des tempêtes énigmatique et à la perspicacité inhabituelle, nommé Aphyr. Grâce à l'experte diplomatie de son dirigeant, la ville a forgé une alliance avec des élémentaires et d'autres géants des tempêtes, et un cadre d'élite d'archons de l'air la défend. Les genasi de la cité sont particulièrement disciplinés, et beaucoup étudient la magie rituelle dans sa très complète bibliothèque. D'autres forces de la région commencent à considérer Entrechap et les objectifs d'Aphyr d'un œil inquiet.

Seuil

La plus grande cité genasi du Chaos Élémentaire est également celle qui a le plus de chances d'attirer les visiteurs venus du monde naturel. Avec une population de presque 10 000 genasi, Seuil est une ville grouillante d'activité, construite autour d'un énorme portail qui s'ouvre une fois par mois pendant 72 heures. À chaque fois, le portail se connecte à un endroit apparemment choisi au hasard dans le monde voire, rarement, sur un autre plan. Les genasi utilisent cette courte fenêtre d'opportunité pour vendre leurs marchandises, acquérir de nouvelles matières ou contacter des congénères perdus.

Le Quartier Sauvage

Cette partie du quartier Iskalat dans la Cité d'Airain (cf. *Manuel des Plans, pages* 73-76) est le domicile de la plupart des genasi de la ville. Beaucoup sont des esclaves libérés qui œuvrent pour la liberté de leur race. Malgré tout, la nature élémentaire des genasi joue contre eux ; avec autant d'âmes de feu qui vivent aussi près les unes des autres, les célébrations folles et des crises de rage explosent continuellement, d'où le surnom du quartier. Ayant peu de tolérance pour le chaos, les éfrits doivent constamment patrouiller pour réprimer les agitations. Malgré leurs nobles buts, les genasi sont devenus la cible de toutes les moqueries en ville.

Le Voleur d'Eau

Les genasi se considèrent pleins de ressources et astucieux, et rien n'illustre mieux cette attitude que l'histoire du Voleur d'Eau.

Au cours des longues années de la guerre de l'Aube, la vie dans le monde était une lutte permanente. Le paysage dévasté ne permettait pas d'y faire pousser de récoltes ou même d'y mener des reconstructions. Des cendres, du sel et des scories polluaient les cours d'eau et les lacs. Les créatures du monde n'avaient d'autre choix que de boire l'eau viciée, abrégeant leur vie et les exposant à d'horribles maladies.

Un groupe d'érudits genasi, qui avaient fui les maîtres originels il y a longtemps de cela et s'étaient établis dans le monde, décidèrent de résoudre ce problème. Ils savaient que le Chaos Élémentaire recélait de vastes ressources d'eau pure. Étant de nature élémentaire, les genasi étaient les mieux adaptés pour s'assurer un approvisionnement, mais les érudits ne trouvaient aucun volontaire pour se rendre au Plan inférieur. La crainte de la guerre et des originels les submergeaient.

Enfin, une âme d'eau genasi du nom de Twenisto se présenta à la porte des érudits. Il ne proposa pas de se rendre au Chaos Élémentaire pour s'emparer d'eau fraîche mais se contenta de sourire d'un air satisfait, prétendant l'avoir déjà fait. Les érudits puisèrent de l'eau dans leur puits et furent sidérés de la découvrir pure et potable, comme partout dans le monde.

Les genasi acclamèrent Twenisto comme un héros, l'appelant le Voleur d'Eau, et leurs traditions mythiques le déclarent être à l'origine de la survie de tous les peuples naturels. Les autres races restèrent ignorantes de cet exploit, bien que certains genasi fassent remarquer que des histoires similaires à celle de Twenisto existent chez d'autres cultures.

Le héros ne s'attarda pas dans le monde pour profiter des célébrations. Il retourna au Chaos Élémentaire, son cœur épris d'une belle élémentaire d'électricité. Une famille genasi importante, dont le nom de famille est Voleurdeau, prétend descendre de lui.

GITHZERAI

Les villes githzeraies sont celles que les visiteurs du Chaos Élémentaire trouveront les plus habitables. Elles sont plus stables que les villes genasi et moins sévères que les cités éfrits. Pourtant, les githzerais sont soupçonneux envers les étrangers, car tout ce qui est nouveau amène le changement, que les githzerais détestent. Ils étudient le chaos uniquement dans le but de le contrôler et de l'éviter. Pour mortellement sérieux et inamicaux qu'ils soient, ils refoulent rarement les gens dans le besoin.

Les githzerais forment un peuple introspectif qui se perçoit - littéralement - comme le calme au cœur de la tempête du Chaos Élémentaire. Ils pensent qu'en maîtrisant le chaos de l'univers, ils peuvent créer un ordre parfait qui mène à l'illumination. D'autres les décrivent comme des moines philosophes, et il est vrai que la culture githzeraie est fortement monastique. Cette structure ne leur est pas imposée par leurs dirigeants ; elle est une conséquence naturelle de l'état d'esprit githzerai mais aussi de la réalité de l'existence dans le Chaos Élémentaire.

Connaissance de la société githzeraie

Arcanes DD 20 : les villes githzeraies sont de rares points d'ordre dans le Chaos Élémentaire. Les githzerais sont sérieux et obsédés par le contrôle, mais ils aident les voyageurs dans le besoin.

Arcanes DD 25 : la perfection et la discipline sont les maîtres-mots des githzerais, et sont illustrées par leurs traditions monastiques. Les githzerais accordent également une grande importance à l'individualité et encouragent chacun à suivre sa propre voie.

Arcanes ou Histoire DD 30 : après que les anciens gith eurent renversé l'empire des flagelleurs mentaux qui les avaient réduits en esclavage, une scission se développa à propos de Gith, celle qui était leur chef. Zerthimon, son principal critique, eut le dessus au cours d'un duel contre elle et emmena ses partisans dans le Chaos Élémentaire. Ils devinrent les githzerais.

Arcanes DD 35 : quelque part dans le Chaos Élémentaire se trouve le légendaire monastère Arsanith. On dit qu'il est le centre de l'ordre parfait, dissimulé aux yeux de tous ceux qui n'en sont pas dignes. Quiconque a atteint l'illumination y est le bienvenu.

Vie et culture

Les githzerais s'efforcent de se perfectionner ainsi que leur culture, pensant que cette pratique est la voie vers l'illumination. Ils n'ont pas oublié les histoires qui relatent l'époque où ils étaient esclaves et c'est pourquoi leur société n'est que faiblement régulée. Pour autant, il en émerge un ordre réel et un sentiment de destinée partagée.

Les traditions monastiques unissent les githzerais dans leur poursuite d'un but commun. Leur entraînement met l'accent sur l'harmonie entre l'âme, l'esprit et le corps. Une concentration si intense donne accès à d'impressionnantes aptitudes mentales, affinées encore par l'effort constant de volonté qui est nécessaire pour contrôler le Chaos Élémentaire. Des exercices physiques incorporent des entraînements martiaux comme moyen de maîtriser le combat à mains nues, peut-être en reconnaissance de l'ancien duel entre Zerthimon et Gith.

Ayant juré de ne plus jamais laisser la tyrannie étouffer leur volonté, les githzerais poursuivent également leurs propres buts, que ce soit la guerre ou l'art. Ils aspirent à la perfection, même dans leurs loisirs et dans leurs vocations : un githzerai travaille aussi dur que le meilleur artisan ou fermier afin d'être le meilleur guerrier ou magicien.

L'origine des githzerais

Il y a une éternité, les flagelleurs mentaux régnaient sur un empire horrible qui s'étalait sur de nombreux plans. Aux premiers jours de l'empire, les illithids conquirent une race d'humanoïdes émaciés à la peau jaune. Avec l'expansion de l'empire, les flagelleurs mentaux s'emparèrent de plus de peuples pour en faire des serviteurs, des esclaves et de la nourriture, mais cette ancienne race d'humanoïdes restait la plus nombreuse.

Après des millénaires d'emprisonnement, une meneuse puissante du nom de Gith apparut chez ce peuple asservi. Elle dirigea une révolte contre les flagelleurs mentaux qui finit par causer l'effondrement de l'empire. Les esclaves furent libérés. Les flagelleurs mentaux fuirent dans les endroits profonds du monde, jurant de recouvrir leur puissance et d'exercer une terrible vengeance. Le nom d'origine de la race ayant été perdu depuis longtemps, les érudits l'appelèrent *gith* en honneur de la grande libératrice.

Les gith n'eurent pas longtemps pour célébrer leur nouvelle liberté. Avant même que leurs blessures ne se soient refermées et que les débris aient été déblayés, des problèmes apparurent. Les gith étaient toujours strictement enrégimentés et contrôlés par un chef qui les traitait comme une armée en guerre plutôt que comme un peuple libre prêt à construire une nouvelle société.

Si une telle discipline rassurait beaucoup de gith, d'autres ne la supportaient pas. Parmi ceux-ci, Zerthimon fut le plus actif à dénoncer Gith : bien qu'elle ait été une excellente commandante en situation de guerre, elle se révélait incapable de gouverner un peuple en temps de paix. Il lui demanda de se retirer.

Gith refusa d'abandonner son commandement, mais Zerthimon et ses partisans refusèrent de tolérer un autre tyran. Zerthimon lança un défi personnel à Gith. Les deux grands chefs gith levèrent leur lame, tachée du sang des flagelleurs mentaux, et s'affrontèrent sur le champ de bataille sous le regard des gith.

Bien que les talents martiaux de Gith aient été supérieurs, Zerthimon lui ravit l'avantage et gagna le duel. Il l'épargna, mais le conflit avait créé un schisme profond au sein de la race. Zerthimon emmena ses partisans loin de l'empire illithid détruit pour s'établir dans le Chaos Élémentaire. Gith et ses suivants quittèrent également le monde, mais se rendirent dans la Mer Astrale.

Les deux moitiés du peuple gith se développèrent en suivant des voies différentes et devinrent au bout du compte deux races séparées. Les partisans de Gith dans la Mer Astrale devinrent les githyankis, et les partisans de Zerthimon dans le Chaos Élémentaire devinrent les githzerais.

Chaque territoire githzerai est un oasis de calme dans l'agitation du Chaos Élémentaire, et prend habituellement la forme d'une ville murée perchée sur un îlot céleste. Les cénobites et les mages psychiques patrouillent les remparts, guettant les intrus. Un peu partout dans la cité-forteresse, d'autres githzerais méditent silencieusement, assis ou debout, exerçant la force de leur volonté pour maintenir le Chaos à l'écart. Les étrangers sont surveillés de près, des cénobites sont souvent affectés au suivi de leurs déplacements et de leurs humeurs.

En tant que créatures mortelles, les githzerais ont besoin de nourriture et d'eau. Ils peuvent orienter la mutabilité instable du plan pour transformer une partie de l'environnement proche en eau élémentaire, mais la nourriture est plus difficile à obtenir. Des récoltes et du bétail sont amenés d'autres plans, particulièrement depuis la Féerie et la Mer Astrale. Les visiteurs d'une ville githzeraie pourraient être surpris de trouver sur ses marchés des épis de mais argentés ou d'énormes porcs à peau rouge.

LE SORT DE ZERTHIMON

Comme il en est de bien des personnalités mythiques, le sort final de Zerthimon reste inconnu. Les historiens githzerais s'accordent à dire qu'après son duel avec Gith, Zerthimon emmena ses partisans dans le Chaos Élémentaire, où ils fondèrent leur société monastique. Ils sont aussi d'accord pour dire qu'il fut un meneur capable pendant de nombreuses décennies et qu'il forma les premiers moines githzerais. Puis, apparemment, il disparut tout simplement.

De nombreuses histoires prétendent raconter le sort de Zerthimon. La plus répandue chez les githzerais dit qu'il a atteint une forme profonde d'illumination, bien plus profonde que celle atteinte par l'ermite Liricosa (cf. page 148), peut-être même de l'ordre de l'intuition divine. Zerthimon transcenda sa forme mortelle pour devenir un être immortel d'énergie pure, guidant subtilement son peuple dans sa quête pour le suivre vers cet état suprême. Il n'est plus encombré de pensées violentes contre ses ennemis, et ceux qui perçoivent sa présence peuvent ressentir sa nature paisible.

D'autres érudits s'esclaffent à ces histoires, les traitant d'âneries existentielles. Zerthimon fut un grand chef et laissa un grand héritage, mais sa fin n'a rien d'un mystère. Il mourut, tout simplement, comme tous les mortels ; ses fidèles lui organisèrent de grandes funérailles, et tous apprirent son décès. Ce n'est que plus tard, lorsque la vie et la mort de Zerthimon furent occultées par le passage du temps, que les historiens et les rêveurs inventèrent des contes plus fantastiques le concernant.

Une histoire plus sombre, et qui offense la plupart des githzerais, dit que Zerthimon mourut effectivement, mais seulement en partie. Refusant d'abandonner son peuple, il s'aventura à pratiquer des arts interdits pour prolonger sa vie après sa mort. Il devint une liche, tout comme Gith. Cependant, après avoir effectué les rituels nécessaires à cet état, Zerthimon fut horrifié par ce qu'il avait fait. Il réalisa que si son peuple venait à le voir dans cet état, il se détournerait de ses enseignements et que tous ses accomplissements n'auraient servi à rien. Il s'enfuit vers un endroit oublié du Chaos Élémentaire, où il demeure toujours, aux prises avec le mal de son existence et essayant de guider son peuple sans qu'il s'en aperçoive.

Curieusement, les githyankis aussi s'offensent lorsqu'on évoque cette même histoire, parce qu'ils sont convaincus que le prestige de Gith se retrouverait diminué si le plus grand traître de leur race avait réussi à la rejoindre dans l'immortalité.

État d'esprit et interaction

Si les githzerais sont méfiants envers les étrangers, ils réservent leur véritable haine à leurs anciens ennemis : les flagelleurs mentaux et leurs frères violents, les githyanki. Ils tuent de telles créatures à vue et constituent des groupes spéciaux pour les chasser partout dans les plans. Quiconque cause grand tort au peuple githzerai pourrait aussi être la cible d'une poursuite implacable.

Les domaines majeurs

Les githzerais peuvent se vanter d'avoir plus de communautés dans le Chaos Élémentaire que la plupart des autres races, mais peu sont de taille suffisante pour être connues des étrangers.

Arsanith

Arsanith est une légende githzeraie, mais quelques voyageurs planaires rapportent avoir vu l'endroit de leurs yeux. On raconte que c'est un petit monastère au cœur du Chaos Élémentaire, loin de tout autre avant-poste de la civilisation, où seuls ceux qui ont atteint l'illumination résident. On dit que les habitants d'Arsanith ont un tel contrôle du chaos qui les entoure qu'ils l'altèrent instinctivement, tenant les créatures élémentaires et les démons à l'écart. De même, ils remarquent toute autre créature qui s'approche de leur monastère et dissimulent leur existence s'ils ne souhaitent pas qu'on les trouve. Cependant, on raconte aussi que quiconque a eu un aperçu de l'illumination est le bienvenu à Arsanit. Même un githyanki.

Sanzerathad

Cette colonie githzeraie survit tout juste dans les contrées sauvages du Chaos Élémentaire. Pour plus d'informations concernant Sanzerathad, référez-vous à la page 86.

Zerthadlun

La plus grande cité githzeraie du Chaos Élémentaire est un des meilleurs endroits pour que des étrangers profitent de la sécurité et du confort de la civilisation. Zerthadlun est décrit plus en détail dans le *Manuel des Plans*, pages 77-78.

SLAADS

Incarnant le désordre et l'entropie, les slaads revendiquent l'ensemble du Chaos Élémentaire comme leur terrain de vagabondage. Ce ne sont ni des originels, ni des élémentaires, ni des démons, mais ils sont le chaos en chair et en os, et ils se délectent de la furie du choc des éléments entre eux.

Parmi les slaads, ceux qui accordent plus d'importance à la connaissance et à l'intelligence qu'à l'instinct connaissent plusieurs centaines de mythes concernant leur espèce. La plupart se contredisent, mais il est un thème que tous partagent : les slaads affirment qu'ils sont les seuls êtres intelligents à habiter l'univers et que toutes les autres créatures qui se croient dotées de conscience ne doivent cette conviction qu'à leur propre imagination fiévreuse.

Selon la plupart des sages, le conflit entre les histoires sur l'origine des slaads invalide toutes les versions, et ce n'est qu'un exemple supplémentaire du chaos que les slaads embrassent. Pourtant, une théorie controversée prétend que toutes les histoires sont vraies parce qu'il existe beaucoup d'univers alternatifs, peut-être même en nombre infini. Que des slaads racontent individuellement des histoires différentes indique seulement que ces créatures uniques proviennent d'univers différents, et peut-être arrivent-elles encore à percevoir faiblement les royaumes qu'elles occupaient autrefois. Peut-être que des univers multiples s'effondrèrent en un seul cosmos et que les slaads continuent de se souvenir des possibilités infinies des autres trames temporelles. Aujourd'hui captifs d'une réalité unique, ils se rebellent contre ses restrictions et embrassent le chaos comme une manière de se libérer et d'accéder au multivers, plus vaste.

Les érudits considèrent généralement cette idée comme, au mieux, ridicule. Les pensées des slaads sont embrouillées d'images à rendre fou, et ils semblent conscients de choses qui dépassent la perception des autres créatures, mais ces faits ne constituent pas des preuves d'une réalité plus vaste.

Connaissance de la société slaad

Arcanes DD 20 : la plupart des slaads semblent sains d'esprits et distraits, comme s'ils étaient conscients de choses que d'autres créatures ne peuvent percevoir. Ceux qui sont capables de pensée plus raisonnée affirment qu'ils sont les seuls créatures intelligentes du cosmos.

Arcanes DD 25 : les slaads parcourent le Plan inférieur à la recherche de zones au chaos spectaculaire. Cette quête les amène parfois en contact avec des démons qui partagent leur goût pour la destruction, mais les deux groupes ne coopèrent pas.

Arcanes DD 30 : les slaads possèdent des centaines d'histoires contradictoires sur leurs origines, et une théorie prétend qu'elles seraient toutes vraies. Les slaads percevraient de multiples réalités comme une seule. Leur quête de chaos serait une tentative d'abattre les murs qui séparent les univers. C'est dans ce but qu'ils suivraient les tornades de chaos, la plus grande étant la Grande Tornade Rouge.

Arcanes DD 35 : de temps à autre, des slaads sont attirés par un étrange objet, connu sous le nom de Pierre de Procréation. Cet énorme artefact est nécessaire à leur reproduction, mais les érudits pensent qu'il pourrait aussi enfermer les slaads dans leur forme actuelle.

Vie et culture

La vie d'un slaad est remplie de désordre, la tranquillité et l'inactivité étant une torture pour ces créatures frénétiques. Le chaos leur est presque aussi vital que la nourriture, et lorsque le tumulte s'apaise, ils souffrent de crises d'insatisfaction.

Les slaads n'ont pas de domicile permanent et ne se reposent jamais. Ils errent dans le Chaos Élémentaire en petites troupes, chassant pour se nourrir et pour observer des phénomènes particulièrement chaotiques ou violents. Bien que les deux groupes ne partagent aucune affinité, on rencontre parfois des slaads accompagnant des démons : ils éprouvent la même attirance pour les actes de dévastation. Cependant, une fois la destruction accomplie, les deux groupes pourraient entrer en conflit.

Tout comme des tribus chasseresses du monde suivent les troupeaux migratoires, les meutes de slaads suivent la piste des tornades de chaos (cf. *Manuel des Plans*, page 67). Un orage pourrait entraîner de grandes masses de débris pierreux ou aqueux dans son sillage, créant temporairement un paysage que les slaads qui le suivent investiront brièvement. Les slaads se délectent de ces manifestations violentes de chaos et semblent immunisés à leurs effets. Ils fondent sur les créatures blessées par le tumulte de l'orage ou récupèrent des matériaux intéressants transformés par son pouvoir d'altération de réalité. Si les slaads perçoivent effectivement d'autres mondes simultanément, ils pourraient être attirés par les orages de chaos parce qu'ils pensent que les remparts entre les réalités multiples sont moins épais au centre d'un orage.

État d'esprit et interaction

Les slaads ne semblent intéressés que par des activités qui accroissent l'entropie, en particulier les actions violentes et l'augmentation de leur propre population grâce à la propagation de la phage chaotique (cf. page 142). Ainsi, leur interaction avec les autres créatures est rarement harmonieuse. Même des démons et des diables peuvent être liés par des pactes, aussi brefs soient-ils. Conclure un accord avec un slaad est pratiquement impossible.

Ceux qui adhèrent à la théorie des origines slaads qui fait référence à des mondes multiples pensent que le comportement des slaads a une explication plus profonde : les slaads répandent le chaos pour tenter d'abattre les liens structurés de la réalité. Limités à une seule existence, une seule ligne temporelle et une seule règle de cause à effet, les slaads se débattent contre l'ordre parce que c'est leur prison, et ils embrassent le chaos comme la clé vers la liberté.

Sites principaux

Les slaads errent à travers la majorité du Chaos Élémentaire, mais on les retrouve toujours à certains endroits.

La Grande Tornade Rouge

Les tornades de chaos brut qui balaient le Plan inférieur mettent en danger les voyageurs comme les natifs. Certaines sont si larges et si durables qu'elles ont été baptisées. La Grande Tornade Rouge est un de ces phénomènes monstres : un maelström bouillonnant et couleur sang qui dérive lentement à travers le Chaos Élémentaire.

Une tornade de chaos typique (cf. *Manuel des Plans*, page 67) dépasse rarement un ou deux mètres de rayon, mais la Grande Tornade Rouge s'étend sur des kilomètres dans toutes les directions. Plusieurs meutes de slaads la suivent, chevauchant des pierres de la taille de montagnes et criblées de terriers, ou nageant dans les mers miniatures qui tournoient dans son sillage. Quand la tornade se déchaine sur une région habitée, les slaads se lancent à la poursuite des survivants et les déchiquètent au moment où ceux-ci tentent de retrouver leurs repères.

Les tunnels qui percent les rochers balayés par la tornade sont jonchés de bizarreries qu'elle a ramassées, parfois précieuses, mais souvent rien d'autre que des déchets brillants. Des structures en ruine recouvrent l'une de ses masses rocheuses, apparemment les vestiges d'un complexe fondé par des humains dans le but d'établir une base pour leurs explorations du Chaos Élémentaire.

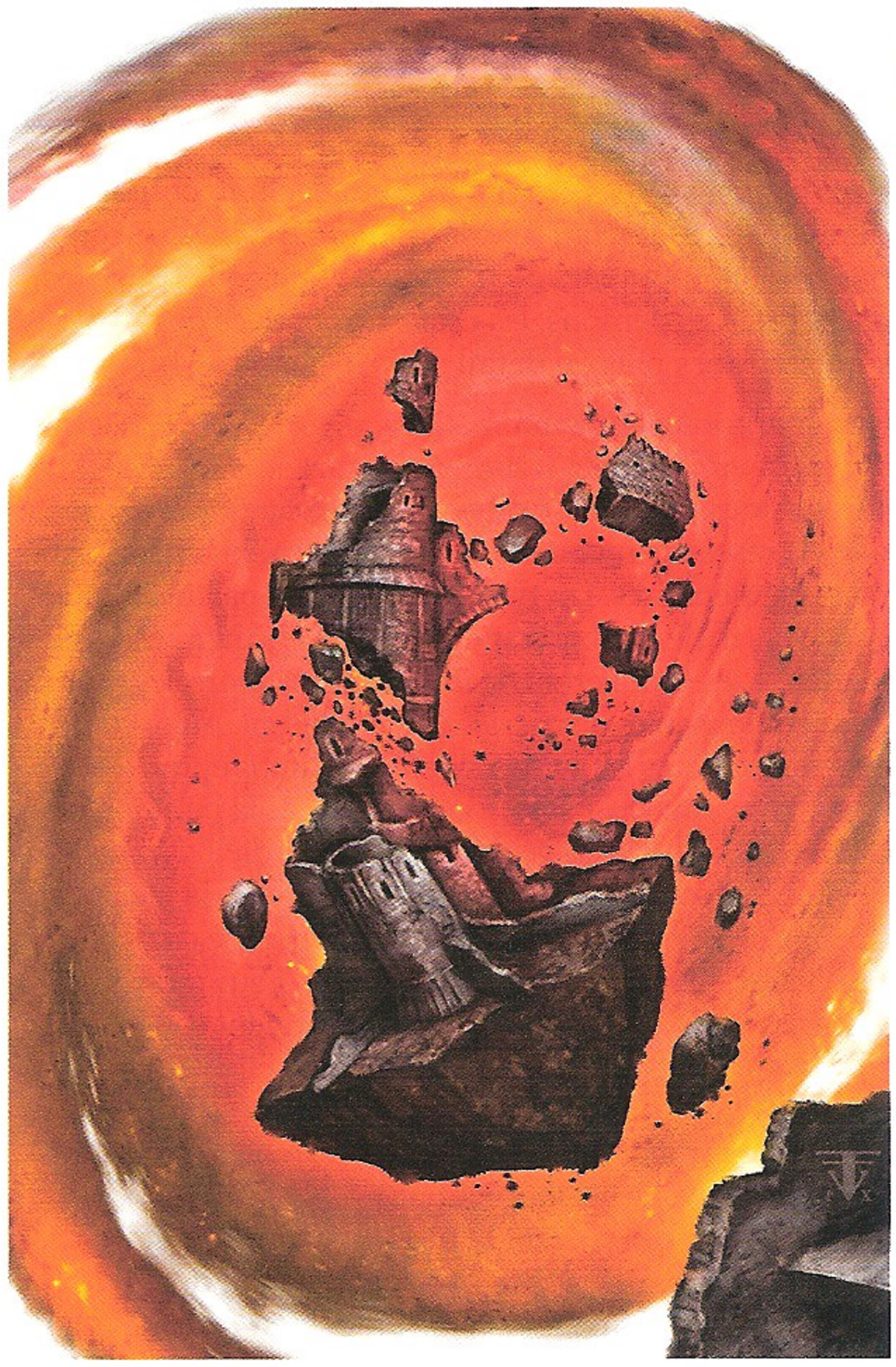
Les slaads entrent et ressortent de la Grande Tornade Rouge, mais il y en a toujours un au cœur de l'orage : un slaad du néant du nom de Vinakr Abudn. Les autres slaads fournissent nourriture et eau à la créature ébène tandis qu'elle médite constamment, recherchant une manière d'utiliser le pouvoir de la tornade pour abattre les murs de la création.

La Pierre de Procréation

Il existe une grande sphère multicolore en spirale de quelques centaines de mètres de diamètre qui dérive à travers le Chaos Élémentaire, dissimulée par un énorme vortex de furie élémentaire agitée. À la surface de la sphère, les spirales se fondent graduellement et trois anneaux de runes blanches enflammées la ceignent au-dessus, en dessous et à son équateur. Cette énorme structure est connue chez les slaads comme la Pierre de Procréation.

Toutes les quelques années, sans suivre d'agenda prévisible, un sous-groupe de la population slaad ressent un besoin irrésistible de se rendre à l'endroit de la Pierre de Procréation et de se reproduire. Le pouvoir de la pierre appelle sans cesse, attirant les slaads où qu'ils soient, leur permettant de la retrouver sans risque d'erreur à n'importe quel moment de son errance dans le Plan inférieur.

Les slaads convergent sur la Pierre de Procréation dans un état de frénésie reproductrice. Certaines qualités de la sphère activent les sacs à œufs sous leurs griffes, permettant la croissance de minuscules embryons



FRANZ VOHWINKEL

destinés à être implantés dans des proies ; sans quoi, les slaads ne produiraient aucune descendance. Quelques-uns de ceux qui se rendent à la pierre sont transformés en procréateurs slaads (cf. *Bestiaire Fantastique 2*, page 196) qui commencent à bourgeonner, des embryons poussant sous leur peau plutôt que sous leurs griffes.

Les runes sur la Pierre de Procréation ne sont écrites dans aucune langue connue, mais les slaads qui étudient leur race pensent qu'il s'agit d'une écriture arcanique. Quel qu'il soit, le phénomène qui a confiné les slaads à une réalité unique semble également empêcher ces créatures de chaos incarné de développer de nouvelles formes physiques au fil des générations. Les rejetons des slaads qui se rassemblent à la pierre sont limités à une poignée de formes à l'image de crapauds.

Les plus anciens slaads vivants, y compris Ygorl, Seigneur d'Entropie (cf. page 156) et Bazim-Gorag le Porteur de Feu, pourraient connaître la raison de leurs formes limitées. Ils pourraient même être responsables de la création des runes brûlantes. Si c'est le cas, aucun de ces slaads originels n'a jamais révélé en avoir connaissance. Cependant, des runes similaires apparaissent parfois sur la Pierre de Pandémonium (cf. page 82), un autre artefact curieux qui pourrait être une ancre physique participant à l'emprisonnement des slaads dans une seule existence.

Un slaad puissant et très âgé surnommé le Gardien de la Pierre reste toujours avec la sphère. Il veille à ce que la sphère reste inaccessible aux créatures qui ne sont pas slaads.

AUTRES RACES

Beaucoup d'autres races établissent également leur domicile dans le Plan inférieur, même si elles ne sont pas aussi nombreuses ou influentes que celles décrites ci-dessus. Les démons, les créatures natives des Abysses, sont abordées plus en détail dans le chapitre 4.

Dao

Ces créatures de terre recluses occupent une place unique dans le réseau complexe de relations entre les anciennes races élémentaires. Les dao ne prirent pas partie au cours de la guerre de l'Aube, demeurant neutres même lorsque les djinns les supplièrent de les aider. Les djinns les tinrent pour responsables des pertes qu'ils subirent. Aujourd'hui cependant, seuls les califes les plus endurcis éprouvent encore une rancœur contre cette race, car la punition des djinns fut au final infligée de la main des dieux.

Les dao sont des maîtres de la terre et de la pierre, et ils considèrent tout ce qui survient ou pousse dans ces matériaux comme étant leur propriété. Leur amour des gemmes ferait honte à un nain et ils seraient capables de traverser les plans pour établir une nouvelle mine si la veine était prometteuse. Le caractère possessif des dao les amène à reprendre les trésors de la terre à d'autres êtres qui, selon eux, ne les méritent pas.

Les dao ont la société la plus hiérarchisée de toutes les races élémentaires, à l'exception des éfrits. Le sharife est le dirigeant suprême, bien installé dans la demeure ancestrale de la race dans le Chaos Élémentaire. Cet endroit, appelé les Grandes Galeries Mornes, est taillé dans un bloc massif de terre libre. Bien que les dao creusent constamment, la pierre se renouvelle toujours de l'intérieur de sorte qu'ils ne peuvent jamais tout enlever. Ce cycle d'activité génère de grands séismes qui secouent toutes les Galeries.

Démons

Les démons vivent généralement dans les Abysses, et leur comportement est décrit plus en détail dans le chapitre 4. Puisqu'aucune frontière stricte ne sépare les Abysses du reste du Chaos Élémentaire, on peut rencontrer des démons partout dans le plan.

De façon générale, les démons ne constituent pas de communautés. Ils sont des engins vivants de destruction qui massacrent tout ce qui est en vue ; lorsqu'aucune autre victime n'est disponible, ils se tournent volontiers les uns contre les autres. Leurs ravages chaotiques n'ont aucune raison profonde, contrairement à ceux des slaads, mais découlent de leur nature.

De temps à autre, un démon plus ambitieux développe une envie de gouverner. Les plus puissants d'entre eux deviennent des princes démons, tandis que les moins puissants rudoient les démons encore plus faibles pour les enrôler à leur service et pour réduire d'autres créatures en esclavage plutôt que de les détruire. De tels dirigeants ont un instinct tout aussi destructeur que les autres démons, mais leur dévastation est légèrement plus organisée et effectuée à une plus grande échelle.

Chaque régime démoniaque reflète la personnalité de son dirigeant, mais tous partagent certaines caractéristiques. Il n'existe aucune loi, autre que celle de devoir obéir instantanément au moindre caprice du dirigeant, dont l'application est assurée par la cruauté et la torture. La vie quotidienne n'est ni plus ni moins qu'une lutte pour la survie : les faibles sont littéralement la proie des forts. Leurs dirigeants cherchent constamment à étendre leur influence en partant à la conquête de colonies voisines, et leurs armées démoniaques sont largement constituées de volontaires. Des soldats au service de suzerains démoniaques reçoivent un traitement légèrement meilleur que la plupart de leurs confrères, tant qu'ils continuent à remporter des victoires et n'irritent pas leur susceptible supérieur.

Élémentaires

Les élémentaires, de même que d'autres créatures élémentaires bestiales telles que les bêtes magmatiques, les serpents de feu et les griffons de flammegivre, sont les animaux sauvages du Chaos Élémentaire. Bien que certains soient plus intelligents que des bêtes naturelles, ce sont des créatures d'instinct plutôt que d'intellect. Ils consument et se reproduisent sans désir de fonder de communautés ou même de groupes irréguliers comme des tribus.

Les élémentaires s'assemblent parfois en meutes ou familles étendues qui chassent de manière plus ou moins organisée. De tels groupes ne gouvernent pas de régions comme des êtres intelligents, mais les dominent de leur nombre. De temps à autre, des créatures plus intelligentes du Plan inférieur capturent et dressent des élémentaires pour en faire des animaux familiers ou des serviteurs.

Humains

Le Chaos Élémentaire est le domicile d'un nombre considérable d'humains. Certains sont de nouveaux arrivants, mais beaucoup de groupes d'humains sont ici depuis des générations. À l'instar des genasi, la plupart des humains résident dans des communautés dominées par d'autres races. La Cité d'Airain a une grande population humaine, essentiellement

CRÉER DES BÊTES ÉLÉMENTAIRES

En plus des élémentaires présentés dans le *Bestiaire Fantastique* et les autres publications, d'innombrables bêtes élémentaires parcourent le Plan inférieur. Très peu de travail suffit pour transformer une bête ou une créature magique d'origine non élémentaire en sa version élémentaire. Un ours des cavernes pourrait devenir un prédateur à base de pierre en lui donnant simplement le mot-clé terre et une immunité à la pétrification ; un destrier noir peut être fait entièrement de feu et avoir le mot-clé feu et l'immunité au feu. De telles bêtes n'ont pas nécessairement l'apparence de leur équivalent naturel : un ours élémentaire pourrait ressembler à une imposante masse rocheuse, tandis qu'un requin pourrait être constitué d'une eau agressive pleine de dents de glace.

constituée d'esclaves, bien qu'on trouve également de manière répandue des serviteurs libérés, des marchands et des artisans. Les colonies genasi, quoique rares, comprennent fréquemment des minorités humaines de taille significative. Plusieurs communautés de géants gardent des humains comme esclaves. Il existe aussi quelques communautés essentiellement humaines, du village isolé luttant pour survivre au grand centre de commerce.

Comme les humains se reproduisent et essaiment plus rapidement que les autres races civilisées, il leur est encore plus difficile de survivre dans le Chaos Élémentaire. Rares sont les régions qui possèdent un sol suffisamment fertile et assez d'eau potable pour subvenir aux besoins d'une population en expansion, et qui soient en même temps dépourvues de créatures ou d'éléments dangereux. C'est pourquoi beaucoup de populations humaines naissantes ne survivent pas. Celles qui parviennent à subvenir à leurs besoins dans le Plan inférieur constituent des communautés tout aussi variées que celles du monde naturel, en culture et en gouvernement.

Nains

Les nains ne sont pas natifs du Chaos Élémentaire, mais quelques-uns y vivent néanmoins, cachés dans des rochers escarpés et des cavernes de régions montagneuses. Certains sont des descendants d'esclaves de géants qui ne mutèrent pas en nouvelles races, tels des galeb duhrs. D'autres sont arrivés plus récemment après avoir creusé si profondément dans le monde qu'ils furent transportés vers des régions de terre élémentaire du Plan inférieur. Les deux groupes sont insulaires et se méfient profondément des étrangers.

De telles communautés naines doivent survivre avec de faibles ressources, puisque les régions du Chaos Élémentaire permettant l'agriculture ou l'élevage sont rares. Leurs habitants commercent ou n'interagissent que rarement avec d'autres, sauf par nécessité, et leur attitude renfrognée ne fait que renforcer les pires stéréotypes d'une race qui est déjà considérée comme distante. Ces communautés développent des codes de loi stricts et complexes, et la punition pour la violation de ces traditions peut être brutale, ce qui est un autre facteur qui décourage les visiteurs. Pourtant, les nains prêteraient probablement une oreille compatissante aux étrangers qui recherchent de l'aide pour combattre des géants du feu ou pour libérer une population esclave, puisqu'ils n'ont jamais oublié leur lointain asservissement et en veulent encore à leurs ex-suzerains.

Originels

Ceux des originels à avoir survécu à la guerre de l'Aube demeurent emprisonnés ou profondément endormis, dispersés sur toute l'étendue du Chaos Élémentaire. La présence, même dormante, d'un originel affecte grandement le développement des communautés voisines, quelles que soient les races qui la peuplent. De telles sociétés évoluent progressivement vers un culte de cet originel, ou des originels en général, que ce soit sous forme de cultes secrets ou de temples déclarés. Peut-être que le lieu où repose l'originel attire ceux qui sont déjà enclins à le vénérer, ou alors sa présence influence-t-elle progressivement les esprits des autres êtres.

L'influence d'un originel est évidente dans l'apparence et dans la personnalité d'une communauté, même si le culte lui-même est secret. Une colonie bâtie sur un originel de pierre affiche une architecture basse et massive, tandis qu'une autre à proximité d'une entité d'eau présente des rues sinueuses et un art tout en courbes fines. Les régions autour de telles communautés sont le domicile de concentrations d'élémentaires qui partagent l'essence de l'originel, et les citoyens pourraient considérer de telles créatures comme sacrées.

Phénixiens

Ces humanoïdes naturels (décrits dans le *Bestiaire Fantastique 2*) partagent leur âme avec les phéras élémentaires, des entités ailées du feu qui sont peut-être de la famille du merveilleux phénix. Bien que la plupart des phénixiens résident dans le monde naturel, quelques-uns, fascinés par leur double nature, se sont rendus dans le Chaos Élémentaire dans l'espoir de retrouver les phéras avec lesquels ils partagent leur essence. Quoiqu'intelligents, les phéras n'ont pas le désir de former des communautés, préférant voler haut dans les cieux du Plan inférieur, seuls ou en nuées.

Si certains phénixiens rejoignent des communautés existantes, un petit nombre d'entre eux ont fondé leurs propres villages. Ces petites sociétés, sans être fondamentalement hostiles, ne cherchent pas à interagir avec les étrangers. Les voyageurs en besoin d'abri ou d'aide pourraient y être brièvement les bienvenus (ou du moins tolérés). Les phénixiens ont un sens rigide de l'honneur, mais celui-ci, comme leurs coutumes, varie grandement d'une communauté ou d'un individu à l'autre. Des hôtes précédemment affables pourraient soudain se retourner contre un visiteur en réaction à la moindre offense ou pour des raisons que l'étranger ne comprend jamais complètement.

Ceux qui errent

La sagesse conventionnelle et la doctrine religieuse maintiennent que tous les originels furent soit tués soit emprisonnés par les dieux à la fin de la guerre de l'Aube.

C'est faux.

Un petit nombre d'originels libres errent encore dans le cosmos, surtout dans le Chaos Élémentaire mais aussi dans les autres plans. On ne sait pas trop comment des êtres d'une telle puissance et au tel instinct destructeur peuvent rester cachés. Les érudits émettent deux hypothèses: soit les originels libres ont beaucoup perdu du pouvoir qu'ils avaient à leur apogée, soit ils sont si subtils que leur présence et leurs terribles machinations sont invisibles pour tous.

Même les sages les plus érudits ne connaissent que deux noms d'originel libre. L'un est Iktha-Lau l'Éternellement Vide, le froid absolu du néant le plus noir. L'autre, Ulctilantilokla, est une créature qui n'est que partiellement réelle et dont on dit qu'elle a germé du premier rêve du multivers.

CHAPITRE 3

DÉCORS ÉLÉMENTAIRES

LE CHAOS Élémentaire est infini : même les portions qui en sont connues des créatures du monde naturel écrasent ce dernier par comparaison. Vous êtes libres d'y faire cheminer les personnages parmi des décors préconçus ou d'en remplir les espaces inexplorés avec les cultures et les paysages bizarres, grotesques et éblouissants issus des profondeurs de votre psyché.

Que vous préfériez des exemples de zones d'aventure dans le Plan inférieur, ou que vous désiriez des informations sur ses régions les plus importantes ou les plus mal famées, nous avons ce qu'il vous faut. Ce chapitre présente dix décors du Chaos Élémentaire, certaines uniques et d'autres plus archétypales. En y incorporant des particularités qui s'accordent à l'étrangeté de ce plan tel que vous le percevez, il vous sera facile de les adapter pour les rendre spécifiques à votre campagne.

Chaque lieu décrit dans ce chapitre présente les informations suivantes.

- **Aperçu :** vous trouverez dans cette section une description générale du lieu et sa place dans le Plan inférieur.
- **Habitants et culture :** si la zone abrite des communautés, leur nature est décrite ici. Lorsque la région est trop sauvage pour qu'une société s'y implante, les autochtones importants sont présentés.
- **Principaux lieux :** cette section détaille les forteresses, villes et autres sites notables du lieu.
- **Aventures :** une liste des dangers et des particularités du terrain est présentée ici, suivie de quelques exemples de rencontres pour placer les personnages au cœur de l'action.

À la suite de ces dix sections se trouvent trois mini-aventures, comprenant des rencontres tactiques, qui mettent en scène divers décors intéressants du Chaos Élémentaire. Il vous est possible de les faire jouer en tant qu'aventures indépendantes, de les employer comme préludes à des aventures plus étendues, ou encore de les utiliser pour créer vos propres rencontres élémentaires.

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

LE BAZAR BRASILLANT

Cela commence comme un faible halo dans le lointain, flammes vacillantes perdues dans la noirceur d'un nuage d'orage roulant sur l'horizon. À mesure qu'elles se rapprochent, les volutes de fumée se figent pour former une voie suspendue traversant le néant.

Sur ce pont de nuées, des langues de feu prennent la forme de cavaliers azers et de genasi montés sur des chevaux de feu, tirant des calèches d'ébène, des chariots peints et des fourgons frappés d'airain. À l'intérieur, des marchands éfrits calculent la valeur de leurs biens. Des salamandres et des géants du feu marchent de concert, vivantes formes de flamme et de fumée.

C'est le Bazar brasillant, marché nomade et carnaval, originaire de la Cité d'Airain. Autrefois une simple caravane approvisionnant les postes avancés, le Bazar est devenu au fil du temps un marché aussi important que ceux de la cité qui l'a engendré. Il s'aventure loin dans le Chaos Élémentaire et jusque dans d'autres mondes.

Habitants et culture

Le Bazar brasillant compte des milliers de marchands encadrés par une cabale d'éfrits, le Brasier d'or. Rares sont ceux qui voient la totalité du bazar. En fonction de l'importance de sa destination, il peut aussi bien apparaître comme une poignée de chariots ou comme un convoi s'allongeant aussi loin que porte le regard.

Azers, genasi et géants sont chargés du labeur et de l'entretien de la caravane. Les créatures des flammes, telles que salamandres et géants portés sur le mysticisme, procurent des distractions secondaires : sculptures ignées, démonstrations de force et acrobaties. Mais les plus gros attroupements sont massés devant les étals pour examiner les marchandises rares et magiques qu'on y trouve.

Bien qu'il considère la Cité d'Airain comme sa patrie, le Brasier d'or ne doit allégeance ni au Seigneur des éfrits, ni aux maisons nobles. Toutes les créatures, y compris les éfrits, doivent payer pour les biens, les services et les informations que la cabale a acquis au gré de ses pérégrinations.

Principaux lieux

Le Bazar brasillant est composé de véhicules roulants et de machines conçues pour progresser facilement sur le pont de fumée. Celui-ci ce solidifie quelques mètres devant le premier chariot et s'évapore quelques dizaines de mètres derrière le dernier.

Parfois, le Bazar s'établit sur le sol ou tout autre surface solide. En d'autres occasions, les conducteurs forment une plateforme de fumée accessible aux chalands par des rampes ou des escaliers. À condition que l'endroit soit suffisamment important, le Bazar compte toutes les structures suivantes.

Le Marché doré : cette section de luxe du bazar est constituée de chariots fermés dont l'intérieur est plus vaste que l'extérieur. Ce phénomène repose sur des dimensions de poche semblables à celles utilisées pour les *sacs sans fond*. Des subalternes, qu'ils soient éfrits ou créatures inférieures, tiennent les autres stands du marché, mais le Marché doré est la chasse gardée du Brasier d'or.

Dans un chariot du Marché doré, des rangées de tables et des alignements d'étagères s'étendent dans de longs corridors éclairés par des chandeliers d'airain et du feu élémentaire solidifié. Toutes sortes d'objets magiques et de marchandises rares sont proposées ici, bien que leur prix soit plus élevé que dans la Cité d'Airain. Des portails relient celle-ci au Marché doré, permettant au Brasier d'or de refaire ses stocks régulièrement.

La roulotte du Surveillant : tout comme les chariots du Marché doré, l'intérieur des roulottes du Brasier d'or est plus vaste qu'il ne semblerait. La plus opulente de ces roulottes est le domicile du surveillant Héphrandion, le chef du Brasier d'or. À l'extérieur, ce grand chariot fermé est frappé d'airain et drapé de soie ; à l'intérieur, c'est un véritable manoir qui compte de nombreuses salles d'audience, des pièces secrètes et un sanctuaire dédié à l'originel Imix, le Seigneur du Feu.

Le Chapiteau : lorsque le Bazar brasillant reste à un endroit pour plus de quelques jours, ses manouvriers érigent un chapiteau de plusieurs centaines de mètres d'envergure. Couvert de runes barazhades et cousu de fils de feu élémentaire, le chapiteau protège la portion du marché qui se trouve à l'intérieur du mauvais temps et des aléas du plan.

Aventures

Les personnages peuvent se mettre en quête du Bazar brasillant pour trouver un objet rare, ou parce qu'ils ont entendu qu'un allié ou un ennemi participe au convoi. Ils peuvent même rejoindre la caravane pour voyager sous sa protection. Le marché nomade traverse parfois des régions de flammes et de chaleur écrasante pour apparaître dans des plans à l'extérieur du Chaos Élémentaire, ce qui permet aux aventuriers de le croiser dans leur monde ou dans la Féerie (et d'y suivre des pistes jusque dans le Chaos Élémentaire).

Les marchants du bazar sont rigoureusement amoraux, et leur propension à exploiter les malheureux peut parfois inspirer une intervention héroïque. Un éfrit pourra par exemple offrir de la nourriture à une communauté frappée par la famine – à condition de pouvoir en réduire en esclavage tous les premiers-nés. Un aventurier désespéré y trouvera peut-être un artefact, mais uniquement en échange d'une faveur future ou d'un serment d'allégeance à long terme. Les éfrits du Brasier d'or emploient des rituels pour s'assurer que ces serments sont respectés.

Caractéristiques de l'environnement

Le Bazar brasillant voyage au-dessus et au travers de presque tous les types de terrains. Ses seuls environnements caractéristiques permanents sont ceux qui voyagent avec lui.

Toile de tente : la toile du chapiteau protecteur est aussi robuste que le cuir et immunisée aux dégâts de feu. Elle régénère 10 points de vie par round.

Portails : quelques-uns des chariots du Marché doré renferment des portails menant à la Cité d'Airain.

Fumée : les cases remplies de fumée sont grandement voilées.

Fumée, solide : la fumée solidifiée sur laquelle le Bazar progresse a la robustesse de la pierre.

Rencontres de groupe

Lorsque le Bazar brasillant s'arrête dans de petites communautés, les éfrits du Brasier d'or laissent la direction des opérations à leurs serviteurs ; les rencontres peuvent par conséquent s'adapter à différents niveaux de personnages. Le Brasier d'or est prêt à embaucher quiconque peut se rendre utile et survivre aux conditions locales.

Rencontre de niveau 11 (3 200 px)
- 1 fantassin azer (soldat de niveau 14, cf. *BF* 27)
- 1 pyroflagellateur (franc-tireur de niveau 11, cf. *BF* 103)
- 2 destriers de feu* (francs-tireurs de niveau 13, cf. *BF* 63)

*Considérez les destriers de feu comme des destriers noirs, mais en remplaçant l'origine « ombre » par « élémentaire » et en ajoutant le mot-clé « feu ».

Rencontre de niveau 17 (8 000 px)
- 1 seigneur des bêtes azer (soldat de niveau 17, cf. *BF* 28)
- 3 guerriers azers (sbires de niveau 17, cf. *BF* 27)
- 1 molosse satanique pyrophore (brute de niveau 17, cf. *BF* 189)
- 2 archers salamandres (artilleurs de niveau 15, cf. *BF* 230)
- 1 aristocrate salamandre (contrôleur de niveau 15, cf. *BF* 231)

Rencontre de niveau 22 (22 600 px)
- 2 coureurs des flammes éfrits (francs-tireurs de niveau 23, cf. *BF* 100)
- 2 géants du feu (soldats de niveau 18, cf. *BF* 128)
- 1 forgeronnier géant du feu (artilleur de niveau 18, cf. *BF* 128)
- 1 titan du feu (soldat d'élite de niveau 21, cf. *BF* 129)

Rencontre de niveau 25 (41 400 px)
- 2 seigneurs des cendres éfrits (artilleurs de niveau 23, cf. *BF* 99)
- 2 coureurs des flammes éfrits (francs-tireurs de niveau 23, cf. *BF* 100)
- 1 chantre des bûchers éfrit (contrôleur de niveau 25, cf. *BF* 100)
- Héphrandion, chantre des bûchers éfrit démagogue (contrôleur d'élite de niveau 25, cf. *BF* 100 et *GdM* 178)

FRANZ VOHWINKEL

L'ENTRELACS

Le Chaos Élémentaire abrite des cours d'eau et d'autres liquides qui forment des océans, des fleuves et chutes qui plongent de plusieurs kilomètres dans le néant. Un certain nombre de fleuves sont utilisés pour le transport de personnes et de marchandises. Bateaux et dromons planaires alimentent les communautés établies sur les berges pour des prix moins élevés que ceux pratiqués par les capitaines de vaisseaux volants.

À plusieurs milliers de kilomètres de la Cité d'Airain, plus d'une douzaine de fleuves importants et des centaines de rivières convergent en un réseau nommé l'Entrelacs. Cette convergence de bras d'eau, de confluents et d'autres particularités fluviales s'étend sur des centaines de kilomètres. Des tourbillons se forment à certains confluents, tandis que mares, étangs et mers s'accumulent à d'autres. Les averses soudaines y sont fréquentes. Parfois, des berges de pierre ou de cristal bordent mers et fleuves, mais la plupart des étendues d'eau sont en suspension dans le vide sur différents plans horizontaux. Des îles, généralement de pierre, mais parfois constituées d'autres matières, parsèment les flots.

Tous les trajets maritimes d'importance à travers les régions cartographiées du Chaos Élémentaire passent à un moment ou à un autre par l'Entrelacs.

Habitants et culture

Des communautés sont implantées dans tout l'Entrelacs, sur terre, à la surface de l'eau et en dessous. Ci-dessous figurent respectivement les descriptions de la plus active, de la plus célèbre et de la plus profonde.

Les Araignées d'eau : de nombreux pirates écument les rivières et les berges de l'Entrelacs. Le terme « Araignée d'eau » s'applique à tous ceux-là, mais il se réfère plus précisément à une flottille de sept navires armés, enchantés contre la magie et les climats extrêmes de ce plan. L'une des tactiques favorites des Araignées d'eau consiste à se placer bord à bord avec un autre navire proche du rebord du fleuve ou du lac, et de menacer de le pousser par-dessus bord si l'équipage ne se rend pas.

Le chef des pirates, un barbare genasi âme d'eau nommé Thalkul, dirige la bande depuis le plus gros vaisseau, la *Veuve noyée*, une *nef transplanaire*, d'après la rumeur. Les Araignées d'eau possèdent plusieurs repaires dans l'Entrelacs et dans d'autres lacs et océans du Chaos Élémentaire. Le centre des opérations est un village caché, Port-Veuve.

Les Reillevaliens : dans la ville de Reilleval (voir plus loin) sont massés plusieurs milliers d'habitants. La population est composée principalement d'humains et de genasi, mais l'on y rencontre aussi des membres d'autres races. La cité est dirigée par un conseil marchand qui maintient la communauté au centre du commerce océanique de la région. Le conseil offre une récompense à quiconque démantèlera l'organisation des Araignées d'eau (voir plus loin) ; en attendant, les marchands payent tribut aux pirates pour préserver le commerce.

Les Submergés : dans les tréfonds des plus profondes étendues d'eau de l'Entrelacs vivent des êtres connus sous le nom de « Submergés ». Lorsque ces derniers désirent interagir avec ceux de la surface, ils emploient des intermédiaires – généralement des élémentaires d'eau, mais parfois des genasi âme d'eau ou des sahuagins. C'est parfois pour exiger une taxe de passage, parfois pour proposer de troquer de rares trésors sous-marins contre des objets magiques. Il arrive aussi qu'ils attaquent sans la moindre provocation.

Les théories ne manquent pas sur les origines des Submergés. Certains pensent qu'il s'agit d'un peuple d'élémentaires qui ont développé une intelligence anormale. D'autres estiment que ce sont des géants de tempêtes qui vouent un culte à Solkara, une fée aquatique échouée dans ce plan ou encore des esprits de l'eau élémentaire appelés marids.

Principaux lieux

Étant données son étendue et se diversité, l'Entrelacs peut servir de décor à n'importe quelle aventure aquatique. Les zones suivantes sont les plus notables.

L'Amarre : près de l'endroit où un large fleuve se jette dans un lac se trouve une île de pierre peu élevée nommée l'Amarre. Des rochers flottants la connectent à deux autres îles ancrées dans des cours d'eau adjacents. Les vaisseaux qui assurent le commerce de la région font relâche à l'Amarre. Des aventuriers qui chercheraient à se rendre ailleurs dans l'Entrelacs n'auraient pas de mal à trouver passage ici.

Château-Torrent : Château-Torrent est fait des rapides d'un grand fleuve. Les flots durcissent pour former une enceinte extérieure, une demi-douzaine de tours et des structures qui les connectent. Ces bâtiments issus du courant sont aussi durables et imperméables que la pierre.

De sombres silhouettes se déplacent parfois derrière les murs. Bien que les observateurs soient incapables de voir plus loin dans le château, des investigations suggèrent qu'il est entièrement rempli d'eau.

Nautebourg : dans une zone nommée les Crocs du fleuve, où des douzaines de navires ont fait naufrage, une petite ville, Nautebourg, s'est développée parmi les récifs et les coques brisées. Certaines parties de la ville flottent, amarrées aux rochers. Ponts de navires, passerelles et autres structures navales engorgent le canal, mais elles ont le mérite d'indiquer un passage sûr aux vaisseaux. Des équipages font escale à Nautebourg pour se reposer et commercer modestement.

Reilleval : Reilleval, la plus importante communauté de l'Entrelacs, est bâtie sur un groupe d'îles reliées entre elles par des ponts voûtés. L'une des îles, sur une rivière qui ne rejoint jamais le lac, est reliée au centre de la cité par un pont qui enjambe le néant.

Aventures

Avec sa concentration de communautés et de factions, l'Entrelacs offre les meilleures opportunités d'aventure navale dans le Chaos Élémentaire. Les personnages peuvent traverser la région en se rendant vers d'autres destinations ou enquêter sur les mystères de Château-Torrent ou des Submergés. À moins que les aventuriers aient à livrer des marchandises à Nautebourg ou à Reilleval, qu'ils démantèlent une secte de Solkara, ou qu'ils combattent (ou intègrent) les Araignées d'eau.

Caractéristiques de l'environnement

Berges : lorsqu'elles existent, les berges peuvent glisser ou couler sans prévenir. Leur surface instable est un terrain difficile.

Brume : la brume couvre la majeure partie de l'entrelacs. Les cases embrumées sont légèrement voilées.

Chutes d'eau : les chutes de l'Entrelacs peuvent être hautes d'une demi-douzaine de mètre ou plus. Les courants près des chutes font glisser les créatures de 2 à 5 cases de plus que les courants normaux.

Courants : les fleuves et les rivières, ainsi même que certains lacs et mers, sont parcourus par des courants puissants (cf. *Guide du Maître*, page 45).

Eau : l'eau de l'Entrelacs est généralement limpide et sans danger, mais elle peut abriter diverses menaces.

Eau, bouillante : toute créature qui commence son tour dans une case d'eau bouillante subit 1d8 dégâts de feu par échelon.

Eau, glaciale : toute créature qui commence son tour dans une case d'eau bouillante subit 1d6 dégâts de froid par échelon, et le DD du test d'Endurance pour éviter de perdre des récupérations par asphyxie est augmenté de 2.

Eau, solide : il arrive que l'eau de l'Entrelacs forme des objets solides même lorsque la température est au-dessus du point de congélation. Cette eau n'est pas de la glace, mais elle a la solidité de la pierre.

Rebords : certains cours d'eau sont dépourvus de berges, et certains n'ont même pas de lit. Une créature ou un navire qui tombe par-dessus le rebord, ou un objet dense qui coule à travers, chute jusqu'à ce qu'il heurte quelque chose de solide.

Tourbillons : les tourbillons sont des versions aquatiques des tornades (cf. *Guide du Maître*, page 69).

Vapeur : dans certaines parties de l'Entrelacs, les cours d'eau qui passent à côté de feu ou de magma libèrent de grandes quantités de vapeur. Les cases de vapeur sont légèrement voilées. Toute créature qui commence son tour dans une case de vapeur subit 1d6 dégâts de feu par échelon.

FRANZ VOHWINKEL

Rencontres de groupe

L'Entrelacs pullule de pirates et d'élémentaires liés à l'eau. Les îles et le ciel au milieu duquel sinuent les flots offrent quant à eux des possibilités de rencontre avec d'autres types de monstre.

Rencontre de niveau 10 (2 900 px)
- 2 hiérophantes de la Vague Écrasante (artilleurs de niveau 10, cf. page 154)
- 3 boucliers de pierre genasi (soldats de niveau 10, cf. *Bestiaire Fantastique* 2 127)
- 1 danger de geyser de vapeur* (mitrailleur de niveau 9)

*Traitez cela comme une éruption élémentaire (cf. page 20) qui a uniquement un effet de feu.

Rencontre de niveau 15 (6 800 px)
- 1 archon des tempêtes écumeux (soldat de niveau 17, cf. *Bestiaire Fantastique* 2 17)
- 3 archons d'eau engloutisseurs (brutes de niveau 13, cf. *Bestiaire Fantastique* 2 15)
- 2 archons d'eau ondoyants (contrôleurs de niveau 16, cf. *Bestiaire Fantastique* 2 16)

Rencontre de niveau 25 (42 350 px)
- 1 ver marin ancien* (soldat solo de niveau 24, cf. *BF* 266)
- 2 géants des tempêtes** (contrôleurs de niveau 24, cf. *BF* 127)

*Traitez-le comme un ver pourpre ancien, mais en ajoutant le mot-clé « aquatique », en diminuant la VD de base et la VD de fouissage de 2, et en ajoutant une VD de nage de 8.

**Les géants chevauchent le ver marin.

LA GRENAILLE

La Grenaille, une pagaille de petites masses de toutes les matières, est le berceau d'effets étranges et d'élémentaires plus étranges encore. À part ces derniers, les géants et les githzerais sont les seules créatures qui tentent de subsister dans cette turbulence.

Il y a peu, un groupe de githzerais découvrit parmi les îlots une forge à archons oubliée. Ils conçurent des plans pour prendre le contrôle de la forge et domestiquer la Grenaille. Avant qu'ils aient pu agir, des géants eurent vent de leurs desseins et les attaquèrent. Les élémentaires indigènes considérèrent les deux groupes comme des envahisseurs et réagirent en conséquence.

Depuis lors, les trois factions luttent pour le contrôle de cet endroit. Lorsqu'une des trois semble prendre l'avantage, les deux autres- et l'environnement chaotique de la Grenaille - la remettent à sa place.

Habitants et culture

Élémentaires, géants et githzerais sont établis dans des régions différentes de la Grenaille. Ils interagissent entre eux principalement en tant qu'adversaires.

Élémentaires : le maelström de la Grenaille attire les élémentaires d'autres lieux, et le chaos ambiant s'agglomère parfois pour donner naissance à d'autres de leurs congénères. Les élémentaires sont des créatures territoriales, qui attaquent les intrus à vue ; des élémentaires inhabituellement intelligents s'organisent en bandes pour coordonner leurs assauts. Les géants et les githzerais forcent ou bernent parfois des élémentaires pour les prendre à leur service.

Géants : lorsque le titan des tempêtes nommé Kazzamir eut vent de l'existence de la forge à archons dans la Grenaille, il entreprit de s'en emparer pour en utiliser le pouvoir et créer son propre royaume. Il rassembla une centaine de géants vagabonds et les invita à s'installer sur une multitude d'îlots négligés par les githzerais. Depuis ces têtes de pont, l'assaut des géants contre les githzerais fut lancé.

Les combats font rage depuis lors. Lorsque quelques géants tombent, d'autres prennent aussitôt leur place, attirés ici par les promesses de pouvoir et de conquête.

Githzerais : la majorité des créatures saines d'esprit préféreraient voir tomber la forge dans les mains des githzerais que de la savoir contrôlée par les géants. Les githzerais de la Grenaille, cependant, sont tellement focalisés sur leur lutte contre leurs imposants adversaires qu'ils n'ont pas pris le temps de réfléchir à ce qu'ils feraient de la forge s'ils venaient à gagner. Ils acceptent simplement la nécessité de ce combat.

Contrairement aux autres githzerais, ceux de la Grenaille se déparent parfois de leur attitude hautaine envers les étrangers pour accueillir des aventuriers, en fonction de l'avancement de la guerre. Ils ont besoin de toute l'aide qu'ils peuvent trouver.

Les quelques centaines de githzerais qui vivent ici sont répartis entre un monastère principal et quelques avant-postes. Ils sont tous menés par Glissa, une mage psychique. Des githzerais venus d'ailleurs viennent parfois leur prêter main-forte et remplacer leurs pertes.

Principaux lieux

Les marées du Chaos Élémentaire maintiennent la cohésion des innombrables fragments qui composent la Grenaille. Trois lieux d'importance sont décrits ci-dessous.

Forcarde : perché sur les cimes d'un vaste îlot de cristal, Forcarde est le monastère principal de la Grenaille. Bien que les githzerais l'aient érigé à la hâte, les matériaux dont il est fait - cristal cassant, or, argent et fer - lui confèrent une grande beauté. Les étrangers qui réussissent à s'attirer les bonnes grâces des githzerais trouvent ici refuge et pitance. Glissa a l'espoir de faire de Forcarde un lieu de méditation.

Actuellement, cependant, le monastère est tout sauf serein. Glissa concentre ses efforts sur la capture de la forge. Les githzerais doivent constamment rebâtir les murs détruits par les pluies acides, colmater les impacts

UNE PAGE D'UN JOURNAL JAUNI

Je me trouve maintenant dans une oasis de calme au sein de cette dimension démente. Après s'être déphasé dans le Chaos Élémentaire, mon vaisseau a échoué en ce lieu, auquel le plan doit sûrement son nom.

Dès que nous avons réapparu, le navire a commencé à tanguer pendant que des éclairs tombaient tout autour dans un vacarme de tonnerre. J'ai couru sur le pont pour faire le point, juste à temps pour voir deux énormes masses de roche fumante s'écraser l'une contre l'autre. Les débris incandescents se sont mis à pleuvoir autour de nous en transperçant la coque du vaisseau. J'ai crié pour appeler Igram, mais à ce moment le vent s'est brusquement levé dans un hululement assourdissant. J'ai senti mes entrailles se tasser lorsque la trombe a soulevé le navire, et j'ai su que nous étions condamnés.

Partout autour de moi, je voyais des morceaux de... choses flotter. Les érudits les appellent « îlots » : des masses agglomérées d'eau, de terre, de feu et de matières plus étranges comme des voiles d'éclairs, des nuages d'acide et des morceaux de glace. Pendant que notre vaisseau poursuivait son ascension, de plus en plus rapidement, j'ai pu voir des centaines, peut-être des milliers de ces îlots. Certains étaient de la taille de mon poing, d'autres devaient faire plusieurs kilomètres de large. Et ils ne flottaient pas paisiblement, comme je l'avais naïvement imaginé ; lancés à travers le néant, les îlots s'entrechoquaient, éclatant en morceaux sous le choc ou raclant leurs surfaces. J'imaginais déjà notre vaisseau broyé par les éléments en folie.

À ma plus grande honte, j'ai cédé à la lâcheté. J'ai sauté par-dessus bord. C'était la mort assurée ; mais c'était moins horrible que de rester sur ce navire en train de tomber vers le haut dans les mâchoires du chaos. Dans ma chute, je le vis se briser en morceaux, mais le hurlement miséricordieux du vent couvrit les cris de mes compagnons.

C'est alors qu'un miracle se produisit. Ma chute s'arrêta. Je n'avais pas heurté une quelconque surface ; j'avais simplement cessé de tomber. Regardant autour de moi, j'aperçus à ma plus grande surprise un petit navire qui louvoyait vers moi, mené par une poignée d'humanoïdes à la peau jaune.

des rochers volants et réparer les dégâts causés par les attaques des géants ou des élémentaires.

Forge à archons : bâtie sur un petit îlot de marbre moucheté d'or, la forge à archons ressemble à un bastion taillé dans la roche. Elle produit des archons d'air (cf. *Manuel des Plans*, page 114). Un individu qui aurait accès aux rituels adéquats pourrait se l'approprier et contrôler les archons.

La forge est discrète et résiste aux tentatives de capture ou de contrôle. Cette zone de la Grenaille est la plus chaotique, et c'est un véritable défi de simplement s'amarrer à cet îlot. Des îlots de feu ou de glace lancés à toute vitesse se croisent en tous sens parmi les nuages de brumes abrasives, les éclairs incessants et les trombes de vent qui en bloquent l'accès.

Les githzerais qui parvinrent les premiers à atteindre la forge la trouvèrent toujours gardée par des archons d'air incroyablement anciens. Ils découvrirent une cour jonchée d'esquilles d'os et des murs entaillés par de gigantesques griffes.

Zahazrian : le centre du pouvoir de Kazzamir est un îlot d'éclairs solidifiés nommé Zahazrian. La volonté du titan des tempêtes maintient l'îlot dans un état suffisamment cohérent pour qu'il soit possible d'y ériger des constructions. Seuls des géants de tempêtes et quelques élémentaires liés à l'électricité s'attardent sur sa surface crépitante.

Kazzamir vit dans une cabane faite d'arcs électriques qu'il appelle son château. Là, assis dans fauteuil - l'unique mobilier -, il rumine ses plans. Parfois, il part à l'aventure pour pourfendre des ennemis de son épée à deux mains ou entreprendre une mission qu'il croit pouvoir seul accomplir. Lorsqu'il revient, il découvre à chaque fois - à sa grande frustration - qu'il doit recréer Zahazrian.

Aventures

La Grenaille est un microcosme du Chaos Élémentaire qui capture parfaitement l'essence de ce plan capricieux. C'est le décor idéal pour présenter le Plan inférieur à un groupe de personnages qui vient d'y arriver. Après l'avoir parcouru, les aventuriers devraient avoir une meilleure idée des dangers du Chaos Élémentaire. Ceux qui s'attardent en ces lieux ont également un aperçu du jeu des factions.

Les personnages peuvent se rendre dans la Grenaille pour venir en aide aux githzerais, pour traquer les géants de Kazzamir, ou encore pour capturer la forge à archons pour le compte d'une autre puissance. Ils peuvent également y arriver par hasard ou y rechercher un trésor inconnu des géants comme des githzerais.

Caractéristiques de l'environnement

La Grenaille renferme toutes les caractéristiques environnementales présentées dans le chapitre 1 de ce livre ou dans le *Manuel des Plans*. Les créatures qui vivent ici peuvent prévoir le comportement de nombreux de ces phénomènes, y compris les champs de pierrefoudre, nœuds lumineux, champs de transformation multiélémentaire, champs de pierres ascensionnelles, et pluies d'acier. Cette capacité joue en leur faveur dans les combats contre des étrangers qui ignorent tout de ces effets.

Les terrains suivants sont également fréquents dans la Grenaille.

Bassins (cf. *Guide du Maître*, page 64) : de l'eau ou tout autre liquide (tel que de la foudre liquide) s'accumulent dans divers bassins.

Brumes givrantes (cf. *Guide du Maître*, page 67) : quelques zones sont suffisamment glaciales pour renfermer des plaques de cette glace qui draine la chaleur.

Champs de pierrefoudre (cf. page 22) : ces zones particulièrement dangereuses abondent dans la Grenaille.

Fontaines de puissance (cf. *Guide du Maître*, page 68) : toutes les déclinaisons de ce phénomène, adaptées à chacun des mots-clés élémentaires, sont présentes dans la Grenaille.

Tornades (cf. *Guide du Maître*, page 69) : les violentes turbulences qui agitent la Grenaille donnent souvent naissance à des tornades.

Rencontres de groupe

Dans la Grenaille, les aventuriers sont assaillis par des élémentaires, des géants, des githzerais et nombre de dangers naturels du Chaos Élémentaire. Il peut également arriver que les personnages rencontrent d'autres voyageurs, tels que groupes d'aventuriers ou éclaireurs éfrits, mais la plupart des créatures intelligentes évitent ces lieux.

Rencontre de niveau 11 (3 000 px)
- 1 assassin givcendre (franc-tireur de niveau 12, cf. page 138)
- 2 pyroflagellateurs (francs-tireurs de niveau 11, cf. *BF* 103)
- 1 danger de nœud lumineux (mitrailleur de niveau 11, cf. page 18)
- 1 fracasseur pierrepoing (brute de niveau 10, cf. *Bestiaire Fantastique 2* 101)

Rencontre de niveau 15 (6 000 px)
- 4 cénobites githzerais (soldats de niveau 11, cf. *BF* 132)
- 1 mage psychique githzerai (artilleur de niveau 14, cf. *BF* 133)
- 1 zerth githzerai (contrôleur d'élite de niveau 13, cf. *BF* 132)
- 1 danger de pluie d'acier (mitrailleur de niveau 15, cf. page 19)

Rencontre de niveau 21 (17 600 px)
- 1 danger de champ de pierrefoudre (gardien de niveau 21, cf. page 22)
- 2 archons de feu cendreux (artilleurs de niveau 20, cf. *BF* 23)
- 1 titan du feu (soldat d'élite de niveau 21, cf. *BF* 129)
- 1 danger de champ de pierres ascensionnelles (chasseur de niveau 19, cf. page 21)

Rencontre de niveau 27 (53 000 px)
- 1 danger de champ de transformation multiélémentaire (chasseur de niveau 28, cf. page 23)
- Kazzamir, titan des tempêtes (contrôleur d'élite de niveau 27, cf. *BF* 128)
- 2 gorgones des tempêtes (francs-tireurs de niveau 26, cf. *BF* 145)

IRDOC MORDA

Une ligne d'aiguilles rocheuses acérées marque les limites d'une masse terrestre de la taille d'un pays, en suspension dans le Chaos Élémentaire. Dans toutes les directions, une profusion d'excroissances métalliques jaillit des flancs des montagnes et de la face inférieure, telles des lames qui le transpercent. Certaines de ces protubérances brillent aussi vivement que des étoiles de la Mer Astrale ; l'éclat des autres est étouffé par la rouille. Ce sont les tours d'Irdoc Morda, forteresse des archons.

De longue date, les serviteurs des originels ont exploité l'îlot rocheux sur lequel se dresse Irdoc Morda. Dans les derniers temps de la guerre de l'Aube, archons et autres soldats élémentaires commencèrent à forger une quantité toujours plus importante d'armes, ayant appris des disciples des dieux la valeur de tels outils. C'est pourquoi les êtres élémentaires qui découvrirent cette île, particulièrement riche en fer et en métaux rares tels que l'adamantium, y établirent une opération minière. Pendant que des archons de terre et de glace surveillaient les géants et les galeb duhrs qui taillaient toujours plus profondément dans la roche, les originels forgeaient les premiers archons de fer avec le minerai des veines les plus riches.

Les mines en vinrent à fournir non seulement les archons, mais également un nombre toujours croissant de communautés élémentaires ; et davantage d'archons arrivèrent pour garder les installations et les mineurs. Après les premières fortifications de pierre, ils érigèrent leurs bastions avec du fer, tant était abondant le minerai. Aujourd'hui, les tunnels d'Irdoc Morda courent à travers les montagnes et ses tours jaillissent à plus de cent mètres de la surface.

Après la guerre de l'Aube, des factions élémentaires telles que des tribus de géants, des genasi et des éfrits continuèrent d'exploiter le minerai d'Irdoc Morda sous le regard vigilant des autochtones archons. Les mineurs finirent par épuiser les gisements, laissant seulement une coquille de roche autour d'un dense réseau de tunnels et de cavernes. Ils quittèrent alors Irdoc Morda, en quête de nouveaux filons. Les archons sont restés.

Habitants et culture

À Irdoc Morda résident des archons de presque tous les types. Ceux de la terre patrouillent les tunnels et les basses plaines, tandis que ceux de glace sont installés sur les extrémités (vers le haut, le bas ou les côtés, selon l'orientation de la tour). Parmi ces deux espèces vivent les archons de fer, implantés partout et de loin les plus nombreux. Des archons d'autres types encore sont présents en petit nombre, et sont généralement les émissaires de puissances élémentaires ou d'autres communautés d'archons.

Les archons de fer éprouvent pour Irdoc Morda un sentiment de possession inhabituel chez leurs congénères, et ils prétendent régenter tous les archons qui y vivent. Plus étrange encore, les autres acceptent ces prétentions. Le meneur des archons de fer, et par conséquent d'Irdoc Morda, est nommé « général reforgé ». Un champion des batailles fauchard (cf. page 130 et *Guide du Maître*, page 177) occupe actuellement cette position.

En dehors de cela, les archons d'Irdoc Morda se comportent comme ils font partout ailleurs. Ils acceptent leur grade et leur position, basés sur leurs capacités, exécutent leur devoir et transmettent les ordres.

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

Dans Irdoc Morda réside également une petite population d'esclaves. Composée principalement d'azers, d'eisk jaats (cf. page 136), de galeb duhrs et de genasi capturés lors des entreprises militaires des archons, elle aide à entretenir la forteresse. Peu d'entre eux survivent longtemps ; les archons peinent à comprendre les besoins des autres créatures, et de nombreux esclaves meurent de faim ou par négligence.

Principaux lieux

Les tunnels d'Irdoc Morda sinuent à travers la pierre des montagnes et s'enroulent vers le sommet des tours. Dans une multitude de salles, des archons polissent leurs techniques martiales, étudient les plans de communautés élémentaires proches, donnent audience à des étrangers et offrent leurs services à des originels déchus. Des salles dissimulées et gardées renferment le trésor que les archons ont reçu en paiement ou pris à des ennemis vaincus.

La Cavité : dans la Cavité, une immense caverne autrefois riche en minerai, les archons bâtissent la plus grande nef transplanaire jamais conçue. S'ils parviennent à l'achever - un labeur qui nécessitera de nombreuses années -, ils seront maîtres d'une forteresse mobile cuirassée de fer, quasiment invincible, d'où ils seront libres de livrer bataille pour leur compte ou celui d'autres volontés.

Tours de guet : des praticiens de la magie ont imprégné trois des tours d'Irdoc Morda de pouvoirs de scrutation et de magie divinatoire. Chacune de ces tours de guet - l'une domine la face supérieure, une autre pend sous la face inférieure, et la dernière est accrochée au flanc des formidables montagnes - contient une lentille qui permet à un observateur de voir à des kilomètres, même au travers d'une épaisse couverture nuageuse. Les créateurs de ces lentilles les ont également harmonisées avec trois lieux, permettant même à l'observateur inexpérimenté de les scruter. Les rumeurs abondent sur l'identité de ces lieux. S'agit-il d'autres forteresses d'archons, des lieux de sépulture d'originels, ou de régions d'autres mondes ?

La Veine : une légende parle d'un gisement de métal semblable au fer, inconnu des sages, qui resterait à découvrir dans les entrailles d'Irdoc Morda. Si elle existe, la Veine pourrait être la source d'un pouvoir qui affecte les archons, ainsi que d'autres créatures, et les fait se comporter de manière inhabituelle.

Aventures

Les personnages peuvent être amenés à affronter les archons d'Irdoc Morda en tant que soldats dans une lutte plus vaste, sans jamais s'aventurer dans la forteresse, à moins qu'ils ne tentent d'infiltrer ses tunnels à la logique inconcevable et ses couloirs défiant les règles de l'architecture. S'ils ont maille à partir avec quelque chose de pire que les archons, ils peuvent même envisager de trouver refuge à Irdoc Morda, auquel cas ils devront trouver quelque chose à offrir à ses occupants en échange.

Caractéristiques de l'environnement

La roche travaillée et le fer sont omniprésents dans les couloirs et les salles d'Irdoc Morda. Pics montagneux et plaines stériles se partagent la surface.

Magnétite : des veines de magnétite (cf. *Guide du Maître*, page 68) parsèment les parois.

Murs de scrutation : des parois de fer enchantées permettent aux créatures se tenant d'un côté de voir la pièce ou le couloir situé de l'autre côté. Au prix d'une action simple, une créature qui se concentre sur une de ces parois peut voir la zone de l'autre côté se superposer à son reflet sur le mur. Ces parois ne sont pas indiquées ; seuls ceux qui en connaissent l'emplacement et le fonctionnement, ainsi que les créatures capables de détecter la magie, peuvent en faire usage.

Parois de fer : les parois des tours et de certaines salles intérieures sont en fer. Utilisez le DD difficile pour le niveau de rencontre au moment de déterminer la difficulté pour les escalader ou s'y accrocher (cf. *Guide du Maître*, page 42).

Pente aimantée : dans certaines tours, les couloirs sont fortement inclinés et des morceaux de minerai magnétique sont fondus dans le fer des parois. Pour une créature montant la pente, cela constitue un terrain difficile. Une créature qui est poussée, tirée ou glissée dans le sens de la pente parcourt 1 case de plus qu'elle ne le devrait. Les créatures métalliques et les individus portant une armure lourde en métal sont immunisés à ces effets à cause de la force magnétique.

Plaques de rouille : certains points d'Irdoc Morda sont envahis par la même rouille empoisonnée que celle qui recouvre les archons de fer blessés. Toute créature en péril qui commence son tour dans une case envahie par cette rouille subit 5 dégâts de poison.

Rencontres de groupe

Irdoc Morda est une citadelle ; elle grouille donc naturellement de guerriers. Les autres menaces qui pèsent sur les intrus s'accordent également à la nature des lieux : bêtes élémentaires dressées, esclaves, pièges et autres.

Rencontre de niveau 14 (5 800 px)
- 1 archon de terre enragé (contrôleur de niveau 14, cf. *Bestiaire Fantastique 2* 19)
- 1 danger des portes de l'hiver (chasseur de niveau 16, cf. page 19)
- 1 archon de glace grêleux (artilleur de niveau 16, cf. *BF* 24)
- 2 intercepteurs archons de fer (soldats de niveau 14, cf. page 130)

Rencontre de niveau 17 (8 800 px)
- 1 archon de terre grondant (brute de niveau 17, cf. *Bestiaire Fantastique 2* 20)
- 1 danger de champ de givre éternel* (mitrailleur de niveau 18, cf. *GdM* 92)
- 1 archon de glace marteleur (soldat de niveau 19, cf. *BF* 24)
- 2 faucheurs archons de fer (francs-tireurs de niveau 16, cf. page 130)

*Comme un champ de flammes perpétuelles, mais provoquant des dégâts de froid.

Rencontre de niveau 21 (16 700 px)
- 1 rafale rocailleuse (contrôleur de niveau 23, cf. *BF* 103)
- 1 armure animée suprême (soldat d'élite de niveau 18, cf. *BF* 26)
- 1 archon de glace givreux (contrôleur de niveau 20, cf. *BF* 25)
- 2 archons de glace marteleurs (soldats de niveau 19, cf. *BF* 24)

ZOLTAN BORUS & GABOR SZIKSZAI

LONSOIR, LA CITÉ DE LA PLUIE

Lonsoir, une ville commerçante genasi, se montre accueillante envers les visiteurs. Les aventuriers trouvent facilement dans ses rues trempées de pluie des marchands prêts à leur vendre de l'équipement standard ou magique. Sous cette façade amicale se tapit cependant un sombre secret. Les gens de Lonsoir se sont tournés vers le prince démon Dagon (cf. *Bestiaire Fantastique 2*, page 47) pour préserver leur cité dans le Chaos Élémentaire. Et Dagon exige des sacrifices.

Vingt ans auparavant, une insurrection dans la Cité d'Airaïn élimina de nombreux membres d'une maison noble éfrite. Des esclaves de cette famille parvinrent à s'échapper, parmi lesquels quelques genasi qui fondèrent le village de Lonsoir sur un îlot céleste aux arêtes acérées. Grâce au soutien d'un monastère githzerai proche, le village parvint à survivre et l'endroit acquit une réputation de refuge sûr. De fil en aiguille, de plus en plus de genasi y furent attirés.

Il y a dix ans de cela, un vaisseau marchand éfrit fit escale à Lonsoir, et les genasi se révélèrent plus enclins à commercer que les githzerais. En moins d'un an, l'ancien village devint un comptoir commercial mineur. La ville continua à prospérer et à attirer toujours plus de genasi, ainsi que quelques autres créatures.

Cinq ans plus tard cependant, les nuages commencèrent à envelopper la cité. En l'espace de quelques mois, ils occultaient toute source de lumière extérieure. Puis une pluie viciée, buvable uniquement après avoir été filtrée, se mit à tomber. En remplissant une cuvette naturelle, l'eau forma des douves autour de Lonsoir et inonda les tunnels et les grottes qui sillonnent l'îlot céleste.

Peu après l'arrivée de la pluie, qui tombait toujours sans relâche, la ville commença à subir de fréquentes attaques de géants et d'archons. Les élémentaires nés du chaos tumultueux convergèrent vers la cité. Le commerce déclina, jusqu'à cesser complètement. Les bâtiments tombèrent en ruine et les murs s'effondrèrent. Les genasi se mouraient.

Poussés au désespoir, les habitants de Lonsoir accomplirent des sacrifices rituels pour implorer Dagon de venir à leur secours. Ils lui promirent leur cité, leurs vies et leurs âmes en échange de son aide.

Peu de temps après, des poissons démoniaques apparurent dans les douves, et les attaques s'espacèrent. Un commerce balbutiant se rétablit. Les citoyens laissèrent éclater leur joie et enfouirent la terreur de Dagon au plus profond de leur esprit.

À ce jour, la pluie n'a pas cessé. Les eaux d'écoulement font déborder les douves et jaillissent de trous autour de la base de l'îlot céleste.

Habitants et culture

La plupart des citoyens de Lonsoir sont des genasi. Ils vénèrent Dagon, ou du moins s'inclinent devant lui, même s'ils ne lui jurent pas allégeance. Malgré la pénombre et la pluie oppressantes, ils s'efforcent de faire bonne figure devant les étrangers et utilisent des manifestations de leur âme de feu ou de leur âme d'orage (cf. *Bestiaire Fantastique 2*, page 127) pour éclaircir les lieux. Ils souhaitent échapper aux griffes de Dagon mais ne trouvent aucun moyen de le faire.

Les habitants de Lonsoir sont fiers de la longévité de leur cité, car les communautés genasi sont rares et généralement éphémères. Ils accueillent volontiers leurs congénères et tentent de les endoctriner dans le culte de Dagon aussi rapidement que possible. Ceux qui résistent se retrouvent bien vite sanglés sur un autel sacrificiel dans les entrailles de la ville. Tous les trente jours environ résonne dans la ville une plainte déchirante qui pousse à la noyade tous ceux qui ne sont pas fidèles à Dagon. Les visiteurs qui arrivent à un autre moment sont à peu près en sécurité ; peu de genasi sont des fanatiques.

Toutefois, les habitants de Lonsoir sont un peu plus enclins à la colère, à la dépression et à l'obsession que les autres genasi, ce qui peut rendre les interactions sociales et le commerce délicats. La froidure et l'humidité sont omniprésentes. Les négociants font état de bizarreries, mais peu ont le moindre problème pour entrer dans la cité ou pour la quitter.

Les artisans genasi ont développé une technique qui leur permet de figer l'eau élémentaire pour lui donner la consistance de l'argile, afin de s'en servir pour façonner des objets. Ces créations résistent rarement à plus de quelques jours de voyage hors de Lonsoir. Les habitants boivent une bière brassée à partir de l'eau locale, de champignons et d'extraits élémentaires pilés. Ils se nourrissent d'une bouillie faite avec des minéraux broyés mélangés aux étranges poissons aux yeux protubérants qui ingurgitent la vase au fond des douves.

Principaux lieux

En surface, Lonsoir est une cité marchande qui a réussi à survivre aux épreuves du Chaos Élémentaire. Un examen plus attentif révèle une bien plus sinistre réalité.

Casernes : Lonsoir subit encore les assauts sporadiques de géants, d'élémentaires et d'autres créatures hostiles. (Des observateurs perceptifs pourraient remarquer que les attaquants ne sont jamais des démons.) Des hommes d'armes patrouillent les remparts et surveillent l'arrivée de vaisseaux. Des genasi âme de feu envoient des signaux aux patrouilles et aux voyageurs en approche.

Le Feu ronflant : les voyageurs fréquentent cette auberge, dont ils apprécient l'élémentaire de feu qui emplit l'âtre et chasse la froidure. Garl, le propriétaire, est un fervent de Dagon qui empoisonne parfois la nourriture de ses hôtes.

La Grande Cathédrale : la Grande Cathédrale, un temple de Dagon, est bâtie sous la principale place de marché. À l'intérieur, l'eau arrive à la taille et les flots viennent lécher le pied d'un autel trempé de sang, sous le regard de statues de poissons. Des genasi assistés d'autres créatures plus agressives en protègent l'entrée contre la curiosité des visiteurs.

La tour de Darmont : Darmont, un magicien shadarkai, s'est installé à Lonsoir depuis peu et y a érigé une tour. Il résiste à l'endoctrinement et ne semble pas affecté par la plainte périodique. Il vit reclus dans sa tour et passe son temps à examiner les nuages à la longue-vue ou à voler jusque dans la grisaille, où il disparaît parfois pendant des heures.

Tunnels : des démons prospèrent dans les tunnels inondés de Lonsoir. Les créatures sacrifiées reviennent

sous une forme corrompue et fétide, et les serviteurs de Dagon nagent et pataugent dans les ténèbres. Les genasi eux-mêmes ignorent ce qui rôde dans les zones les plus profondes, mais les fanatiques frissonnent d'extase à la mention de limons intelligents et de tentacules inquisiteurs.

Aventures

Lonsoir peut s'intégrer à votre campagne comme une simple cité marchande genasi affectée par l'étrangeté du Chaos Élémentaire. Si en revanche vous l'utilisez pour introduire le culte de Dagon, il peut être intéressant de plonger la zone dans une atmosphère de désespoir palpable et de sacrifices sanglants. Les personnages peuvent tenter d'échapper au culte, comme ils peuvent défendre la ville contre une des attaques sporadiques qui la visent ou enquêter sur une disparition mystérieuse. Les personnages les plus entreprenants (ainsi que les genasi compatissants) peuvent tenter de libérer la ville de l'emprise de Dagon.

Caractéristiques de l'environnement

Les influences élémentaires et démoniaques de Lonsoir donnent naissance à toute une variété de terrains et d'environnements étranges. Mousses et moisissures poussent partout.

Cercles sacrés : les adeptes de Dagon ont dédié au prince démon des zones sous Lonsoir et des pièces secrètes à la surface. Ces lieux fonctionnent comme des cercles sacrés (cf. *Guide du Maître*, page 67) pour les créatures chaotiques mauvaises. Certaines de ces zones renferment également des autels du zélote (cf. *Guide du Maître*, page 91).

Rampes : les parois de certains tunnels en pente sous Lonsoir sont couvertes de mucus ; ces tunnels se comportent comme des rampes (cf. *Guide du Maître*, page 68).

Pièges : les genasi ont truffé Lonsoir et ses souterrains de piège pour empêcher les visiteurs de découvrir la nature de leur culte. Ils emploient principalement des pièges gardiens, préférant décourager les curieux plutôt que de les tuer.

Pierre de sang : des années de sacrifices et de massacres gratuits sous Lonsoir ont provoqué l'apparition de plaques de pierre de sang (cf. *Guide du Maître*, page 68).

Pluie : en permanence tombe une pluie qui semble noyer l'âme. Les cases exposées à la pluie sont légèrement voilées, et les flammes normales s'éteignent.

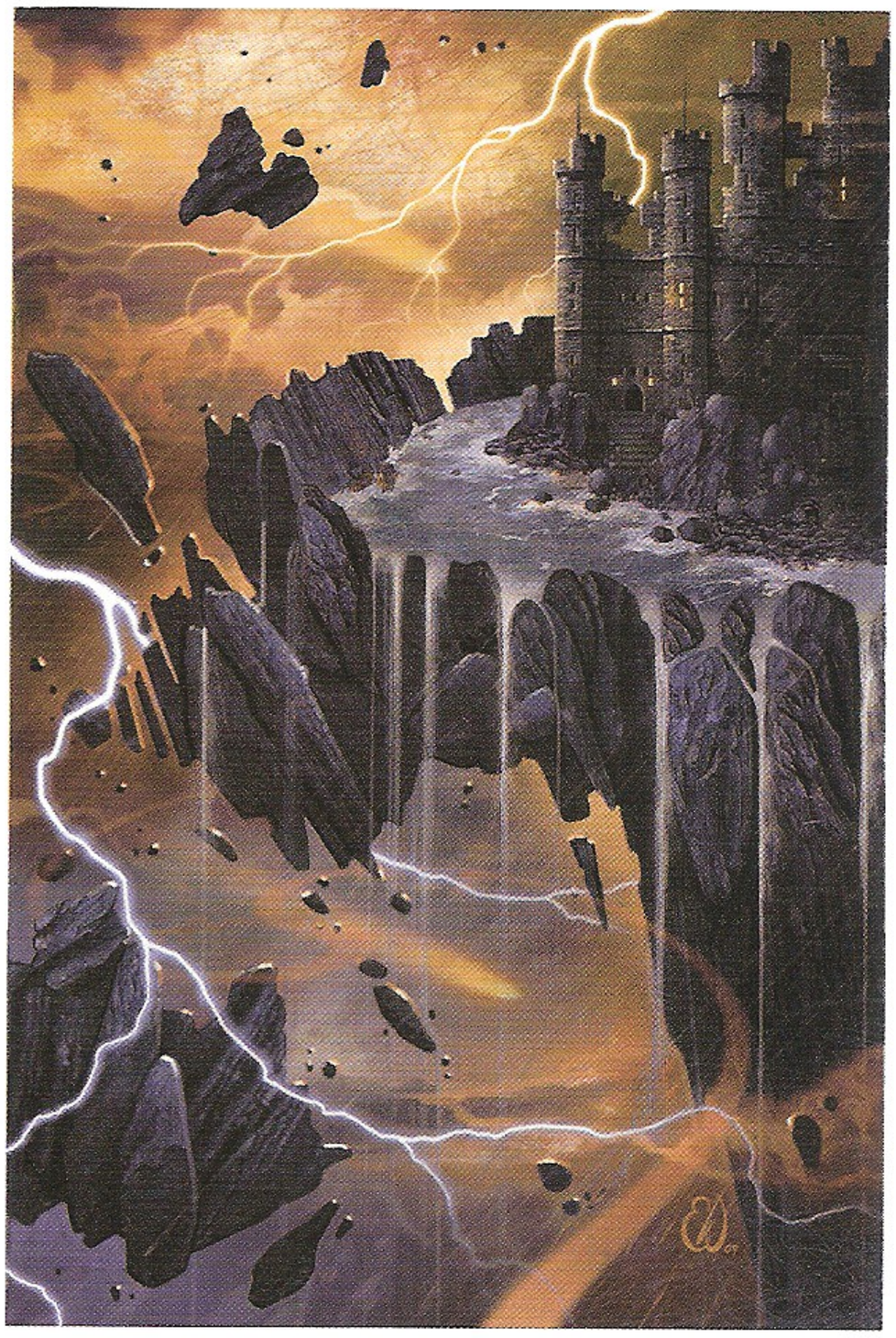
Eau : l'eau a envahi les tunnels qui courent sous la cité. Lorsqu'elle arrive au genou ou à la taille, elle constitue un terrain difficile. Pour les boyaux entièrement immergés, consultez « Combat aquatique » à la page 45 du *Guide du Maître*.

Rencontres de groupe

Si les personnages aperçoivent la face cachée, malsaine, de Lonsoir, il est possible qu'ils en arrivent à affronter les cultistes genasi et l'engeance de Dagon : démons, monstruosités sous-marines et aberrations corrompues par un mal indicible. Des répugnards peuvent être utilisés pour représenter les humanoïdes sacrifiés ou les genasi déformés par l'influence de Dagon.

Rencontre de niveau 8 (1 800 px)
- 1 canoloth (soldat de niveau 7, cf. *Manuel des Plans* 118)
- 2 éclats de mort (artilleurs de niveau 8, cf. *Bestiaire Fantastique 2* 96)
- 6 laquais genasi* (sbires de niveau 7, cf. *BF* 162)
- 1 danger de boue gorgone (obstacle de niveau 8, cf. page 18)

*Utilisez les caractéristiques des laquais humains.



Rencontre de niveau 12 (3 400 px)
- 1 berserker répugnard (soldat de niveau 9, cf. *BF* 224)
- 1 griffu répugnard (contrôleur de niveau 8, cf. *BF* 224)
- 1 mastodonte répugnard (brute de niveau 12, cf. *BF* 225)
- 2 devins répugnards (artilleurs de niveau 11, cf. *BF* 225)
- 1 vrock (franc-tireur de niveau 13, cf. *BF* 61)

Rencontre de niveau 16 (8 000 px)
- 1 oppresseur aboleth (contrôleur d'élite de niveau 18, cf. *BF* 8)
- 8 serviteurs aboleths (sbires de niveau 16, cf. *BF* 9)
- 8 dévastateurs canoloths (sbires de niveau 13, cf. *Manuel des Plans* 118)

Rencontre de niveau 20 (13 900 px)
- 1 abomination babélienne (contrôleur de niveau 18, cf. *BF* 34)
- 4 gardes kuo-toas (sbires de niveau 16, cf. *BF* 172)
- 1 mage larveux (artilleur d'élite de niveau 21, cf. *BF* 181)
- 1 plaque de néant (obstacle de niveau 22, cf. page 22)

ERIC L. WILLIAMS

LE MARÉCAGE DE CANAELIN

Large de plusieurs centaines de kilomètres, le marécage de Canaelin dérive dans les courants de chaos et s'accole parfois aux autres îles, pour quelques heures ou pour des années. Certaines parties de Canaelin ressemblent à une tourbière normale, parsemée de petits arbres et couverte d'une végétation ordinaire ; d'autres en revanche portent les marques de leur nature chaotique, et des buttes de glace et de pierre y émergent des flots tourbillonnants, portées au-dessus des boues caustiques par des courants défiant les lois de la nature.

Ce marais a reçu son nom d'explorateurs éladrin venus de Féerie, il y a deux siècles de cela. Ses horreurs et ses dangers ont terrassé depuis lors toutes sortes d'aventuriers, de voyageurs et d'élémentaires entreprenants.

Habitants et culture

Dans la tourbière subsistent des villages clairsemés. Les communautés les plus importantes sont celle des Mêcheurs et celle des fées de Raenrirriel.

Les Mêcheurs : les Mêcheurs sont un assortiment bigarré de fugitifs genasi venus de Seuil (cf. page 59) et de Lonsoir (cf. page 76), de githzerais trop indisciplinés pour les monastères, et d'esclaves échappés des geôles des éfrits. Leur nombre et les dangers du terrain les protègent de ceux qui les pourchassent. Quand ils n'attaquent pas vaisseaux et montures dans leur aéronef délabré mais bien armé, le Tempête de poison, les Mêcheurs passent leur temps à déjouer les pièges du marais ou à s'entraîner et à fourbir leurs armes dans l'espoir de vaincre un jour leurs oppresseurs.

Les fées de Raenrirriel : les fées de Raenrirriel sont établies dans le Canaelin depuis l'arrivée des premiers explorateurs éladrins. Au fil du temps, elles se sont transformées en créatures plus laides et viles encore. Une cabale de guenaudes dotées de pouvoirs élémentaires dirige cette communauté. Les guenaudes ont fini par se convaincre qu'elles sont destinées à dominer le plan. Après tout, les fées sont des créatures de la nature, et qu'est-ce que la nature sinon l'union des éléments ? Jusqu'à présent, toutefois, elles ne sont parvenues ni à élaborer des rituels élémentaires puissants, ni à s'immiscer dans la moindre société locale.

Principaux lieux

Partout dans le marécage, le terrain et les autres dangers forment une combinaison mortelle, et chaque partie du marais peut s'avérer fatale. Trois zones de sinistre réputation sont décrites ci-dessous.

L'Étang noir : fondrières et crevasses sont fréquentes dans le Canaelin, et l'Étang noir en fait partie. D'ordinaire une banale crevasse menant à un réseau de grottes souterraines boueuses, il se transforme à intervalles irréguliers en un portail vers Shedaklah, une strate marécageuse putréfiée des Abysses gouvernée par les seigneurs démons Juiblex et Zuggtmoy. Les énergies abyssales inondent la zone autour de l'étang. Les élémentaires qui meurent ici s'animent en démons élémentaires flétris (cf. page 132), et les mortels se relèvent comme goules abyssales (cf. *Bestiaire Fantastique*, page 146) ou autres horreurs.

Flottage : ce village, le foyer des Mêcheurs, est constitué de bâtiments faits de morceaux de pierre et de bois que leurs occupants ont récupérés en une centaine de lieux différents. Flottage est bâti sur une large butte de terre gorgée d'acide et entouré d'une palissade de pieux acérés couronnés d'éclats de verre et de fer.

Raenrirriel : cette communauté féerique est installée dans un bosquet de cyprès pétrifiés qui émergent d'un bassin peu profond empli d'une eau boueuse. Des éclairs d'un jaune maladif ou d'un violet d'ecchymose courent entre les arbres, illuminant fugacement parmi les branches des structures faites d'os, de fer, de pierre et de bois. Dedans vivent les fées les plus élevées dans la hiérarchie, tandis que leurs subalternes occupent les grottes formées sous la boue par les racines des arbres. Raenrirriel et ses environs sont plus stables que la plupart des endroits du Chaos Élémentaire ; à plusieurs centaines de mètres dans chaque direction, le paysage semble appartenir au monde naturel. Les créatures qui peuvent d'ordinaire manipuler les turbulences du plan en sont ici incapables.

Aventures

De tous les marais du cosmos, seuls la Tourbière dans le monde naturel (cf. *Draconomicon : Dragons chromatiques*, page 240), la Croupitude (cf. *Manuel des Plans*, page 42) et quelques cloaques de Gisombre sont plus étendus que celui du Canaelin. Une véritable soupe d'éléments bouillonne à travers le marécage et le traverser est une aventure en elle-même.

Le Canaelin abrite des portails qui mènent dans les marais d'autres Royaumes, y compris ceux mentionnés plus haut et les étendues bourbeuses de Minauros (cf. *Manuel des Plans*, page 100). Pendant la guerre de Sang (cf. *Manuel des Plans*, page 89), ce dernier portail a rendu de grands services aux diables.

Caractéristiques de l'environnement

La majeure partie du Canaelin est typique des marécages : mares peu profondes et terrain difficile. Des buttes s'élèvent des flaques bourbeuses et des zones plus profondes. L'eau s'arrête brusquement sous les rebords de ces îlots.

Le chaos immergé : l'eau omniprésente recouvre les obstacles et suinte jusqu'au tréfonds des grottes ténébreuses. Les créatures élémentaires, ainsi que les fées qui sont établies dans le Canaelin depuis plusieurs générations, tirent parti de ces flots stagnants pour progresser plus librement dans le marécage. Tant que ces créatures nagent dans au moins 1,5 mètre d'eau, elles se déplacent sans pénalité dans des espaces d'une taille inférieure d'un rang à la leur, et peuvent se faufiler dans des espaces d'une taille inférieure de deux rangs à la leur.

Jets élémentaires : des flots bouillonnants, glaciaux, corrosifs, ou vénéneux peuvent jaillir dans le marais sous forme de jets élémentaires, tel que décrit à la page 15.

Mousses énergétiques : des amas de mousses anormalement résistantes pendent aux branches et flottent à la surface des mares. Elles absorbent les énergies du froid, du feu, de l'électricité, du poison et du tonnerre de leur environnement chaotique. Chaque case de mousses énergétiques fonctionne comme une case de suintement élémentaire et comme une case de cristaux énergétiques (cf. *Manuel des Plans*, pages 21 et 22).

FRANZ VOHWINKEL

Croûte de glace : les eaux du marécage peuvent se couvrir de glace, formant un terrain difficile. Un personnage qui tombe à terre sur la surface gelée doit réussir un jet de sauvegarde ou passer au travers.

Portails : certaines parties de la tourbière, que ce soit à la surface ou sous l'eau, ont une connexion mystique avec d'autres lieux. Les zones liées par ces portails se trouvent généralement à 20 cases ou moins l'une de l'autre et en ligne de mire. Un personnage qui termine son tour de jeu dans l'espace occupé par l'un de ces portails est téléporté dans l'autre emplacement lié à celui-ci.

Eau des marais : les eaux du Canaelin s'écoulent de manière chaotique. À chaque round, le courant pousse une créature affectée de 4 cases ou moins (1d6 - 2, minimum 0) dans une direction déterminée aléatoirement. Reportez-vous à « Terrain aquatique » à la page 45 du *Guide du Maître* pour plus d'informations.

Eau des marais, acide : une créature qui débute son tour de jeu dans de l'eau acide des marais subit 1d6 dégâts d'acide. Si le résultat est 6, la créature est également aveuglée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Les bourbiers acides (page 13) sont fréquents aux abords des plus profondes mares d'eau acide des marais.

Eau des marais, bouillante : une créature qui débute son tour de jeu dans de l'eau bouillante des marais subit 1d8 dégâts de feu.

Eau des marais, glaciale : une créature qui débute son tour de jeu dans de l'eau glaciale des marais subit 1d6 dégâts de froid, et le DD du test d'Endurance effectué pour éviter de perdre des récupérations en cas d'asphyxie est augmenté de 2.

Eau des marais, bourbeuse : l'eau bourbeuse des marais constitue un terrain difficile pour les créatures qui nagent ou marchent dedans.

Arbres : les arbres des marais peuvent être vivants ou pétrifiés. Ils constituent du terrain bloquant et confèrent un abri.

Rencontres de groupe

Les rencontres que l'on peut faire dans les marais normaux s'appliquent aussi au Canaelin, mais avec une dimension élémentaire. Des prédateurs insolites écument les eaux, les villageois, suspicieux, s'attaquent aux voyageurs, et de l'environnement lui-même émane une volonté malfaisante.

Créez les guenaudes de Raenrirriel en appliquant les archétypes d'adepte du givre et de fils des flammes (*Guide du Maître*, pages 177 et 179), ou encore les archétypes de classe du druide, du shaman ou du magicien.

Rencontre de niveau 11 (3 175 px)
- 1 hiérophante de la Vague Écrasante (artilleur de niveau 10, cf. page 154)
- 2 initiés de la Vague Écrasante (soldats de niveau 8, cf. page 155)
- 1 zerth githzerai (contrôleur d'élite de niveau 13, cf. *BF* 132)
- 5 laquais humain (sbires de niveau 7, cf. *BF* 162)

Rencontre de niveau 22 (21 500 px)
- 2 calcineurs fuligineux (contrôleurs de niveau 19, cf. page 133)
- 1 nuée chancreuse (franc-tireur d'élite de niveau 21, cf. page 133)
- 1 danger de champ de flammes perpétuelles (mitrailleur de niveau 18, cf. *GdM* 92)
- 2 hezrous (brute de niveau 22, cf. *BF* 59)

LE PALAIS ÉTOUFFANT

Loin de la Cité d'Airain et des monastères githzerais se trouve Fumerolle, un duché qui n'obéit qu'à Ehkahk, le Duc fumant (cf. page 146). Au centre de Fumerolle, flottant sur des nuées de fumée turbulente, se dresse le Palais étouffant, d'où Ehkahk gouverne depuis plus d'un siècle.

Des formes ailées tournent derrière le voile de fumée et s'élèvent jusqu'à des hauteurs fantastiques parmi les faisceaux de tours fuselées. Les murs de la citadelle sont faits d'une fumée dure comme l'acier, semblable à un métal couvert de cendre. Les rares ouvertures pleurent des larmes de brume.

Le château existait longtemps avant qu'Ehkahk en prenne possession. La légende la plus répandue sur sa création prétend que le Duc fumant ou une créature similaire a transformé en fumée la matière nuageuse dont était faite une forteresse djinn. D'autres histoires attribuent la construction du palais à un dissident éfrit, un originel, ou à des diables qui avaient besoin d'un avant-poste pour la guerre de Sang. Les éfrits comme les djinns ont occupé le château à différentes périodes, mais Ehkahk le tient désormais fermement.

Habitants et culture

Les résidents indigents de Fumerolle aiment et craignent à la fois leur souverain. Ehkahk fait présent de gemmes et de magie à ceux qui lui plaisent, mais il exerce violemment son autorité sur quiconque l'offense ou lui désobéit.

Le duché comprend une demi-douzaine de masses terrestres de la taille d'une ville, ainsi que quelques douzaines de plus petites. Qu'elles soient faites de terre, de pierre ou marécageuses, toutes renferment des montagnes, des brumes et de la fumée. Les diverses races qui y vivent restent entre elles - élémentaires avec élémentaires, humains avec leurs congénères, et ainsi de suite - mais tous reconnaissent ce principe simple qui fonde leur gouvernement : les désirs des sbires d'Ehkahk sont des ordres.

La position des courtisans dans le Palais étouffant dépend de leur faveur auprès du Duc fumant. Ils intriguent pour s'élever et n'hésitent pas à désobéir et à discréditer subrepticement leurs supérieurs. Ehkahk a peu d'exigences sur ce sujet, mais il ne transige pas en revanche sur le respect qui lui est dû et sur le maintien de l'ordre.

Principaux lieux

Les créatures de tailles moyenne et grande peuvent se déplacer confortablement dans les larges couloirs et sous les hautes arches du Palais étouffant, en dépit de la forme effilée de celui-ci. À l'intérieur, d'innombrables escaliers mènent d'un lieu à un autre.

La bibliothèque : dans le donjon central du palais se trouve la bibliothèque d'Ehkahk, une colossale collection d'ouvrages. Même les plus grands temples de Ioun ou de Vecna ignorent certaines des chroniques oubliées et des savoirs mystiques consignés dans les pages des volumes conservés ici. Le but d'Ehkahk est d'acquérir la moindre parcelle de savoir écrit existant dans le cosmos.

Le Duc fumant passe une grande partie de son temps dans la bibliothèque à compulser ses livres et à écrire dans son journal (ou, si l'on en croit les racontars, à s'endormir sur ses écrits). Il scrute également son palais à travers la fumée (cf. « Caractéristiques de l'environnement »).

Le Comptoir tumultueux : devant les portes noircies du palais s'étale un marché bourdonnant, établi sur des masses de roche flottante et des chemins de fumée solidifiée. Les étals tanguent et roulent comme des bateaux au mouillage. Ici, les paysans de Fumerolle échangent marchandises et nouvelles entre eux ainsi qu'avec les courtisans et les marchands de passage. Ehkahk n'autorise dans Fumerolle qu'un seul cercle de téléportation public, situé dans le centre du marché. (Il existe à l'intérieur du palais quelques cercles de téléportation privés ou temporaires.)

Autres lieux d'importance

Le *Manuel des Plans* fournit plus d'informations sur certains des lieux les plus connus du Chaos Élémentaire.

Les Abysses (pages 78-83) : cette section du *Manuel des Plans* décrit brièvement le domaine des démons. Le chapitre 4 du présent ouvrage offre une présentation plus détaillée de l'environnement, des résidents et des aventures typiques que l'on peut y trouver.

La Cité d'Airain (page 73) : la flamboyante Cité d'Airain, dirigée par le seigneur des éfrits, est le siège de l'aristocratie éfrite et abrite de nombreux serviteurs et esclaves. Des canaux de magma la découpent en quartiers. En dépit de la chaleur accablante, marchands, négociants et aventuriers traversent les plans pour visiter les marchés de la cité.

La Lamentaille (page 76) : une formidable entité (certains évoquent l'originel Haemnathuun) repose dans la Lamentaille, un réseau de tunnels balayé par un vent hurlant creusé dans la roche. Le pouvoir de l'entité attire un large éventail de créatures, parmi lesquelles slaads, démons et explorateurs éfrits. La Lamentaille intéresse également les mystérieux dao (cf. page 64 de ce livre).

Le Neuvième Bastion (page 77) : il y a longtemps de cela, des chevaliers de l'empire déchu du Mira fondèrent le Neuvième Bastion, l'une des rares forteresses du Chaos Élémentaire tenue par des natifs du monde naturel. Les occupants du Neuvième Bastion servent les divinités Baine et Érathis. Bien qu'ils soient suspicieux envers les étrangers, ils offrent néanmoins refuge aux voyageurs extraplanaires.

Zerthadlun (page 77) : Zerthadlun est à la fois une cité et un vaste monastère. C'est la plus importante communauté githzerai et ce qui ressemble le plus à la capitale d'une nation pour cette race éparpillée parmi les plans. Par leurs efforts mentaux et physiques, les githzerais maintiennent l'aura paisible de ce lieu. Les autres monastères fondent leurs philosophies sur celles pratiquées à Zerthadlun. Bien qu'ils soient rares, les visiteurs peuvent trouver refuge ici, tant que leur présence s'harmonise avec l'existence ordonnée des habitants. Le monastère subit les attaques de slaads, de saboteurs éfrits et d'autres forces menacées par les githzerais ou par la cause de l'Ordre.

Les Geôles de cendre : lorsqu'ils ne sont pas exécutés sur-le-champ, ceux qui s'attirent le courroux du Duc fumant sont jetés dans les Geôles de cendre, loin dans les entrailles du Palais étouffant. Les vapeurs empoisonnées qui envahissent ces oubliettes font de chaque inspiration une torture : ceux qui les inhalent subissent les affres de l'asphyxie sans le répit qu'offriraient la perte de conscience ou la mort.

Le Jardin fuligineux : le Jardin fuligineux produit une profusion de plantes destinées aux pipes et aux braseros, tout une variété d'herbes à fumer et d'encens. Il se trouve dans une cour entre deux des tours de la citadelle. Des druides et des élémentaires dressés soignent la pléthore de végétaux qui y poussent dans un terreau importé de Féerie. La fumée et les cendres en suspension dans l'air qui se déposent sur les plantes leur donnent une apparence maladive malgré leur bonne santé.

Le Trône insondable : le Duc fumant tient sa cour dans une salle du donjon central. Il siège sur le Trône insondable, un symbole de pouvoir fait de fumée et enveloppé dans des voiles de fumerolles noires. À travers les vapeurs, son audience n'aperçoit que ses yeux. De ce siège, Ehkahk peut scruter les autres endroits du palais à travers la fumée (cf. « Caractéristiques de l'environnement ») et se téléporter à n'importe quel point de Fumerolle.

Aventures

Ehkahk cherche à consolider son pouvoir à Fumerolle et à protéger son peuple des menaces extérieures, mais il garde le secret sur ses autres objectifs. Pourquoi collectionne-t-il les savoirs anciens ? Pourquoi entretient-il des relations diplomatiques avec la Cité d'Airain et d'autres communautés ?

En raison de son goût du secret, Ehkahk peut remplir toutes sortes de rôles d'adversaire pour les personnages. Ces derniers peuvent posséder quelque chose qu'il désire, ou être à la recherche d'un objet magique ou de connaissances qu'il convoite également. Peut-être les personnages sont-ils alliés avec quelqu'un qu'Ehkahk considère comme un ennemi.

Le Duc fumant peut aussi aider les aventuriers. Ceux-ci peuvent lui demander sa permission pour accéder à sa bibliothèque, à moins qu'ils ne souhaitent négocier avec lui la libération d'un prisonnier enfermé dans les Geôles de cendre. Il est même possible qu'ils se retrouvent à Fumerolle par accident et qu'ils aient à louvoyer parmi les lois et les coutumes du duché avant d'être autorisés à poursuivre leur route.

Caractéristiques de l'environnement

La fumée et les vapeurs nauséabondes imprègnent le Palais étouffant. Seul le plus robuste des systèmes respiratoires peut en sortir indemne.

Fumée : la fumée emplit les salles et les corridors. Chaque créature autre qu'Ehkahk et ses sbires doit réussir un test d'Endurance DD 26 toutes les 8 heures ou perdre une récupération (cf. « Les dangers de l'environnement », *Guide du Maître,* page 159).

Fumée, magique : chaque pièce du Palais étouffant, à quelques exceptions près, comporte un brasero ou une flamme nue qui émet de la fumée magique. Ehkahk et ses serviteurs voient parfaitement à travers. Pour tous les autres personnages en revanche, les zones enfumées sont légèrement ou grandement voilées, en fonction de la densité de la fumée. Lorsqu'il se trouve dans la bibliothèque, sur le Trône insondable ou dans ses quartiers, Ehkahk peut effectuer une scrutation sur n'importe quelle pièce ou créature du palais au travers de la fumée.

Fumée, solidifiée : la fumée solidifiée qui constitue les murs et l'ameublement du Palais étouffant a la densité du fer.

Vapeurs empoisonnées : chaque créature vivante qui respire les vapeurs empoisonnées des Geôles de cendre doit faire des tests d'Endurance comme en cas d'asphyxie (cf. *Guide du Maître,* page 159). Les vapeurs empoisonnées n'infligent aucun dégât à une créature qui n'a plus de récupération, mais elles causent une souffrance continue, intolérable. Les créatures affectées doivent échapper aux vapeurs délétères avant de pouvoir regagner des récupérations.

Rencontres de groupe

Les personnages peuvent rencontrer toutes sortes d'entités dans Fumerolle, car Ehkahk accueille tous les *êtres qui lui jurent allégeance ; toutefois, les citoyens ne* combattent que lorsqu'ils y sont forcés. Les serviteurs et les soldats d'Ehkahk, de nature élémentaire pour la plupart, représentent la plus grande menace. Reportez-vous à la section « Ehkahk » de la page 146 pour d'autres suggestions de rencontres.

Rencontre de niveau 13 (4 600 px)
- 1 tyrannœil incendiaire (artilleur d'élite de niveau 13, cf. *BF* 260)
- 1 danger de nuage de vapeur élémentaire (mitrailleur de niveau 14, cf. *Manuel des Plans* 67)
- 2 pyroflagellateurs (francs-tireurs de niveau 11, cf. *BF* 103)
- 1 volute tempétueuse (contrôleur de niveau 13, cf. *Bestiaire Fantastique* 2 104)

Rencontre de niveau 18 (10 200 px)
- 3 archons d'air embusqués (chasseurs de niveau 16, cf. *Manuel des Plans* 114)
- 1 magus de feu infernal cambion (artilleur de niveau 18, cf. *BF* 41)
- 1 derviche élémentaire genasi (franc-tireur d'élite de niveau 18, cf. *Bestiaire Fantastique* 2 127)

Rencontre de niveau 21 (18 375 px)
- 2 djinns tonnants (artilleurs de niveau 20, cf. *Bestiaire Fantastique* 2 71)
- 1 sabre de feu éfrit (soldat de niveau 22, cf. *BF* 99)
- 2 archons de feu flamboyants (soldats de niveau 19, cf. *BF* 23)
- 3 molosses de fumée (soldats sbires de niveau 23, cf. page 147)

LA PIERRE DE PANDÉMONIUM

Lorsqu'elle se manifeste, la Pierre de Pandémonium apparaît uniquement dans le Chaos Élémentaire, à moins qu'elle ne soit forcée à se matérialiser ailleurs par de puissants magiciens ou sorciers. Cette flèche de 30 mètres de diamètre pour plus de 150 mètres de hauteur est un amalgame d'os, de chair, de glace, de roche, de vent, de bois et de bien d'autres matériaux, constamment changeants. Sur ses parois, de grossières sculptures explosent dans une éruption de feu grondant, d'éclairs crépitants, de tonnerre assourdissant ou de froid indicible, avant de s'apaiser. De flamboyantes runes blanches d'une écriture inconnue courent parfois sur la surface.

La Pierre de Pandémonium se manifeste de manière aléatoire ; même les éfrits qui emploient l'*al-buraj* (cf. page 54) sont incapables de prédire ses apparitions. Elle glisse soudain dans l'existence dans une éruption explosive de feu, de froid, d'électricité et de bien d'autres énergies, l'onde de choc de son apparition perceptible à travers tout le Chaos Élémentaire.

Ni les dieux ni les originels ne s'attribuent la création de la Pierre de Pandémonium. Ils connaissaient son existence avant même la guerre de l'Aube.

Habitants et culture

Lorsque la Pierre de Pandémonium disparaît, elle entraîne dans son sillage les objets et les êtres proches. Il arrive que des créatures qui ne parviennent pas à s'éloigner de la Pierre s'évanouissent avec elle. Ces créatures choisissent parfois de rester avec la Pierre de Pandémonium même lorsqu'elle reparaît. Ces occupants ont formé deux groupes et ont construit deux refuges permanents, l'un à la base et l'autre près de la pointe de la flèche.

Le personnel de la Maison du chemin vide : la Maison du chemin vide, une auberge construite près de la base de la Pierre de Pandémonium, est un sanctuaire extraplanaire connecté à d'autres lieux. Les êtres puissants qui la tiennent se comportent entre eux comme une famille. Leurs rangs comprennent un combattant genasi âme de terre/âme d'eau nommé Altayar, une arcaniste phénixienne appelée Tarsa, et Farzan, un djinn. Altayar raconte aux visiteurs que Farzan a choisi d'établir l'auberge ici, mais la rumeur prétend qu'il serait incapable de partir. Les autres membres du personnel traitent Farzan comme l'aîné d'un clan. Il interagit rarement avec les visiteurs.

La Maison du chemin vide est un terrain neutre où l'on peut garder en sécurité des informations sensibles, des objets dangereux ou des individus cherchant à se faire oublier. Elle abrite également une cabale élémentaire qui sert les intérêts des djinns, y compris ceux de Sirrajadt (cf. page 150) et de ses combattants. Le personnel met un terme aux querelles entre les hôtes.

Les Veilleurs de Demain : l'autre refuge permanent sur la Pierre de Pandémonium, près de la pointe, est occupé par les Veilleurs de Demain. Composé pour la plupart de maruths, ce groupuscule comprend également des anges qui n'ont juré allégeance à aucun dieu ainsi qu'un diable, l'Abrogateur, qui a trahi le contrat qui lie ses congénères à Asmodée.

Les Veilleurs de Demain croient que la Pierre de Pandémonium est le cocon d'une entité qui approche de sa maturité à mesure que le cosmos gagne en complexité – peut-être un dieu des dieux. Lorsque cet être sortira de sa chrysalide, les Veilleurs lui jureront allégeance ou, s'il menace leur existence, tenteront de le détruire.

Dans l'intervalle, ils défendent la Pierre de Pandémonium lorsque le besoin s'en fait sentir. Ils cherchent parfois compagnie à la Maison du chemin vide, mais les deux groupes n'agissent pas de concert et ne connaissent pas leurs secrets respectifs. Les Veilleurs surveillent également les activités des slaads qui sont attirés par la Pierre lorsqu'elle apparaît.

Slaads et autres factions : d'autres créatures répondent à l'appel de la flèche, démons, djinns, élémentaires, slaads et titans – tous avec des objectifs contradictoires. Même les seigneurs slaads se déplacent ; seul Ygorl, seigneur de l'Entropie (cf. page 156), réfrène cette pulsion.

Après quelques jours de guerre, un aîné slaad arrive sur les lieux, forçant les favoris dans la lutte à accélérer leurs plans ou à abandonner leurs desseins. Aucune créature suffisamment puissante pour tenir tête à l'aîné ne s'est jamais jointe à la mêlée. Le slaad épargne uniquement les résidents permanents de la flèche.

Une fois que les slaads ont mis en fuite les prétendants, ils commencent à croasser dans un discordant tintamarre. Les Veilleurs de Demain pensent que cette « chanson » favorise la gestation du dieu qui croît dans la Pierre de Pandémonium. D'autres estiment que la flèche elle-même est un slaad maintenu en sommeil par la cacophonique berceuse.

Principaux lieux

La surface de la Pierre de Pandémonium est en constante mutation. Les seules zones qui échappent à cet éternel changement sont la demeure des Veilleurs de Demain et la Maison du chemin vide.

Demeure des Veilleurs de Demain : près de la pointe de la flèche couronnée par des énergies inconstantes, les Veilleurs de Demain plongent leur regard vers le Chaos Élémentaire depuis un balcon d'obsidienne. À l'intérieur, plusieurs vastes salles communales et des chambres privées plus petites constituent leur foyer.

La Maison du chemin vide : tout comme la Pierre de Pandémonium, la Maison du chemin vide échappe à la détection et sort de la création pendant des durées indéterminées. Elle possède une double porte d'adamantium, avec le nom de l'établissement inscrit sur chaque battant en écriture barazhade et davek. Le hall d'entrée mène à une salle commune où visiteurs et résidents trouvent nourriture et boisson. Des chambres privées et une cuisine magique jouxtent la partie commune. Derrière le bar se trouvent des salles privatives accessibles uniquement aux propriétaires et à des clients triés sur le volet.

Depuis la salle commune et les chambres privées, les hôtes peuvent contempler en toute sécurité les slaads qui s'assemblent. Lorsque ceux-ci commencent à chanter, le personnel prévient que la flèche ne va pas tarder à sortir de l'existence. Quiconque reste à l'auberge se trouve catapulté à l'emplacement et à l'époque de l'apparition suivante de la Pierre de Pandémonium.

Les visiteurs qui recherchent des individus ou des objets cachés dans la Maison du chemin vide échouent généralement. Farzan maintient des portails vers d'autres domaines et enrôle de puissants défenseurs pour en interdire l'accès. Il a également appris à convoquer des slaads pour défendre l'auberge.

Aventures

Où que les personnages se trouvent dans le Chaos Élémentaire, la Pierre de Pandémonium peut venir à eux. Comme elle apparaît n'importe où dans le multivers, elle peut servir d'introduction pour une aventure à travers les plans. Les personnages peuvent découvrir un chœur de slaads, visiter la Maison du chemin vide ou rencontrer les Veilleurs de Demain.

Quelqu'un pourrait requérir l'aide du groupe pour l'escorter jusqu'à la Maison du chemin vide ; les personnages peuvent également avoir besoin de récupérer quelque chose dans l'auberge ou s'y réfugier pour échapper à un ennemi.

Les Veilleurs de Demain offrent des aventures basées sur leur expérience de la flèche et des slaads. Peut-être les aventuriers parviennent-ils à gagner leur confiance en leur rendant un service adapté, et apprennent-ils ainsi leur philosophie.

Caractéristiques de l'environnement

Tous les types de terrains et de dangers environnementaux du Chaos Élémentaire et des Abysses peuvent se rencontrer sur les pentes de la Pierre de Pandémonium. Deux phénomènes particuliers se déclenchent en réponse à des événements spécifiques.

Pentes : les surfaces de la Pierre de Pandémonium changent perpétuellement de forme et de substance. En certains endroits, elles s'inclinent graduellement, ce qui en fait des terrains difficiles. À d'autres emplacements, les pentes sont si raides que les créatures qui tentent de les gravir doivent réussir des tests d'Athlétisme de DD variables, jusqu'à un maximum de DD 27.

Trombe d'émergence : lorsque la Pierre de Pandémonium apparaît, une intense perturbation élémentaire se propage jusqu'à 200 mètres dans toutes les directions. Chaque créature prise dans la décharge doit réussir un test d'Acrobaties ou d'Athlétisme DD 23 ou glisser sur 2d20 cases, tomber à terre et subir 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule). Les créatures à la surface ou à l'intérieur de la flèche et celles adjacentes ne ressentent aucun effet de la trombe d'émergence.

Rencontres de groupe

Les slaads grouillent autour de la Pierre de Pandémonium, mais des groupes d'autres créatures arrivent également pour l'examiner.

Rencontre de niveau 8 (1 950 px)
- 1 éclat de mort (artilleur de niveau 8, cf. *Bestiaire Fantastique 2* 96)
- 3 slaads de flux (francs-tireurs de niveau 9, cf. *Bestiaire Fantastique 2* 185)
- 2 têtards slaads (chasseurs de niveau 5, cf. *BF* 243)

Rencontre de niveau 17 (9 400 px)
- 2 slaads bleus (brutes de niveau 17, cf. *BF* 244)
- 1 slaad gris dévastateur (artilleur de niveau 15, cf. page 143)
- 1 slaad vert (contrôleur de niveau 18, cf. *BF* 244)
- 1 slaad blanc (chasseur d'élite de niveau 16, cf. page 144)

Rencontre de niveau 21 (17 750 px)
- 2 slaads noirs (francs-tireurs de niveau 20, cf. *BF* 245)
- 2 procréateurs slaads verts (contrôleurs d'élite de niveau 18, cf. *BF* 244 et *Bestiaire Fantastique 2* 196)
- 1 danger de plaque de néant (obstacle de niveau 22, cf. page 22)

JIM NELSON

LES PILIERS DE LA CRÉATION

D'immenses piliers sont éparpillés dans le Chaos Élémentaire. Certains de ces « Piliers de la Création » se dressent parfaitement verticaux, tandis que d'autres sont franchement inclinés. Tous s'étendent à perte de vue dans les deux directions parmi les nuées tumultueuses et le ciel vide, au travers des océans fracassants et de la roche. Chacun d'entre eux est unique. Les érudits ont connaissance de l'existence de plus d'une demi-douzaine de ces piliers ; seuls les dieux et les originels les connaissent tous

Si l'on en croit les légendes, ces colonnes supportent le monde. Chaque pilier reposerait sur le sol du Chaos Élémentaire, d'où toute matière est issue et où se sont formés élémentaires, originels, et des formes de vie plus anciennes encore. Les colonnes parviendraient jusque dans le monde naturel, qu'elles infuseraient de l'essence de leur matériau principal.

Pourtant, il est généralement admis que le Chaos Élémentaire est infini, sans plafond ni plancher. Réconcilier cette idée avec celle de piliers supportant les plans supérieurs est du domaine des philosophes et des théologiens. Quoi qu'il en soit, les Piliers de la Création existaient avant la genèse du monde, et toutes les tentatives pour atteindre l'une ou l'autre de leurs extrémités ont échoué.

Toutes les matières élémentaires, ainsi que leurs combinaisons, pourraient avoir leurs piliers respectifs. Explorateurs planaires et puissances du Chaos Élémentaire sont les plus familiers avec les Piliers de la Création suivants : l'Obélisque de glace, la Tempête déchaînée et le Torrent de magma.

L'Obélisque de glace : formé de glaces aux teintes innombrables, l'Obélisque de glace, droit comme un interminable piquet, fait quelques centaines de mètres de diamètre. Il arbore les signes d'une influence intelligente : des runes de près d'un mètre de hauteur qui ressemblent à l'écriture barazhade.

La Tempête déchaînée : des nuages spongieux, presque solides, forment une enveloppe autour de la Tempête déchaînée, un conduit de vents hurlants, de pluie battante et de foudre. Ce pilier est incliné de quelques degrés par rapport à la verticale et son diamètre va de quelques centaines de mètres à plus de trois kilomètres. Des précisions sont exposées plus loin.

Le Torrent de magma : large de trois à huit kilomètres, le Torrent de magma est une masse ondoyante qui semble s'écouler comme sous l'influence de la gravité. En son centre, des crevasses se forment brusquement, tandis qu'à sa surface tourbillonnent des îles de débris volcaniques. Parmi celles-ci, certaines peuvent supporter le poids d'explorateurs, alors que d'autres se désintègrent à la moindre pression.

Autres piliers connus : des explorateurs ont répertorié d'autres piliers, dont un arbre aux arêtes tranchantes de roche cristalline, un rayon de pure radiance et une colonne de fange. Les piliers restants, s'ils existent, restent à découvrir.

La Tempête déchaînée

En raison de leur diversité, de leur nature mystique et du fait qu'ils incarnent l'essence profonde du Chaos Élémentaire, les Piliers de la Création sont loin d'être bien documentés. Le texte qui suit détaille ce que l'on sait de l'un des piliers les mieux connus, la Tempête déchaînée. Il vous suffira de puiser dans votre propre vision du Chaos Élémentaire pour créer les autres Piliers de la Création.

Habitants et culture

Peu de créatures s'attardent à proximité de la Tempête déchaînée. Quelques groupes de résidents s'y sont néanmoins installés.

Tharag Thryr, au cœur de la tempête, est le plus important. Jadis une communauté de titans et de géants des tempêtes, Tharag Thryr est devenue le lieu de culte de deux originels : Mual-Tar le Serpent-Tonnerre et Solkara la Vague Écrasante. Jusqu'à présent, seuls des élémentaires, quelques djinns, des genasi du culte de Solkara et des archons d'air, d'eau et des tempêtes ont établi résidence ici.

Principaux lieux

Dans les contours semi solides de la Tempête déchaînée se forment des cavités, des passages et quelquefois l'œil d'un cyclone : des clairières épargnées par le vent et la pluie. Des blocs de roche tournoient à la périphérie des nuages, balayés par les rafales de vent.

Le Champ-aux-nuages : une zone de nuage particulière attire les bêtes qui ont une affinité avec l'ouragan : griffons de flammegivre, gorgones des tempêtes et autres. Dans cette zone naissent également des élémentaires associés à la tempête tels que cyclones foudroyants, volutes tempétueuses, furies brisefiélon et démons de poussière (cf. page 132). Au lieu d'attaquer les autres prédateurs en quête de proies, ces élémentaires écument les nuées de concert avec eux.

Ragevent : Ragevent est un pays de vallées et de gorges aux parois de nuages qui existe simultanément au cœur de toutes les tempêtes de la création. Les pluies d'éclairs qui balayent ces lieux téléportent parfois les créatures foudroyées au sein d'un orage qui sévit ailleurs dans le Plan inférieur ou dans un autre monde.

Aventures

Les personnages peuvent visiter la Tempête déchaînée pour puiser dans sa magie d'électricité, de tonnerre ou d'eau. Ils peuvent également traquer des cultistes voués aux originels, enquêter sur la disparition d'une nef transplanaire ou d'un aéronef dans les environs, ou encore chercher à approfondir leur connaissance du Chaos Élémentaire et de la connexion entre la Tempête déchaînée et le monde naturel.

Caractéristiques de l'environnement

Nuages : des nuages ordinaires flottent dans les courants aériens et les couloirs nuageux. L'espace occupé par les nuages peut être légèrement ou grandement voilé en fonction de sa densité. Ces nuages se mêlent indistinctement aux zones de matière de nuage solide et semi-solide, formant des chausse-trappes invisibles.

Nuages, denses : des traces de matière de nuage peuvent se glisser dans les nuages normaux, qui forment alors des nuages denses. Cette matière visqueuse entrave les mouvements : à chaque fois qu'une créature pénètre dans une case de nuages denses, elle subit un malus cumulatif de -1 à sa VD. Une créature peut se débarrasser de cette pénalité au prix d'une action de mouvement. Les

créatures d'air ou d'eau sont immunisées à l'effet des nuages denses.

Matière de nuage : les surfaces solides et semi-solides dans la Tempête déchaînée – y compris les plafonds, sol et parois des salles et des tunnels – sont constituées d'une substance appelée « matière de nuage ».

Matière de nuage, semi-solide : elle forme la majeure partie du terrain. Toute créature qui débute son tour dans une case de matière de nuage semi-solide subit un malus de -1 à sa VD pendant ce tour. Les créatures qui ne disposent pas d'une VD de fouissage peuvent creuser dans la matière de nuage à une VD de 2 ou de la moitié de leur VD normal, le plus bas des deux. Cette matière cotonneuse offre des prises faciles ; tout test d'Athlétisme pour escalader une surface verticale de matière de nuage semi-solide bénéficie d'un bonus de +2.

Matière de nuage, solide : la matière de nuage solide est aussi dure que la pierre. Elle a exactement la même apparence que la semi-solide.

Climat extrême : dans certaines régions, le climat atteint une violence prodigieuse. Tempêtes, vents et froid originels y sont fréquents.

Air saturé : il arrive que de l'eau ou d'autres vapeurs saturent l'air à l'extrême et lui donnent une consistance surnaturellement épaisse. Toute créature vivante dans une zone d'air saturé doit retenir sa respiration ou s'asphyxier comme si elle se trouvait sous l'eau.

Brumes électriques : dans certains nuages, la foudre se condense en un brouillard électrique, créant des zones de brumes électriques (cf. page 13).

Suintement électrique : cette forme crépitante du suintement élémentaire (cf. *Manuel des Plans*, page 22) peut apparaître n'importe où.

Pluie : les zones exposées à une pluie fine sont légèrement voilées. Celles qui subissent un véritable déluge peuvent être grandement voilées. La pluie éteint les flammes naturelles non protégées.

Vent : la Tempête déchaînée est un maelström de violents courants aériens. Toute créature qui pénètre dans une case de vent violent est glissée de 1 à 3 cases (ou plus, pour les vents extrêmement puissants) dans la direction du vent. À tout autre égard, ces vents se comportent comme des tourbillons (cf. *Guide du Maître*, page 69). À certains endroits, ces rafales sont suffisamment puissantes pour se transformer en vent strangulateur (cf. page 17).

Rencontres de groupe

Autour de ce pilier, les monstres liés à la tempête abondent. Des créatures aquatiques vivent également dans les rivières et les cataractes alimentées par les pluies (qui peuvent tomber dans toutes les directions). D'autres types de créatures peuvent subsister dans les zones calmes ou, avec une aide magique, dans des cavernes de matière de nuage.

Rencontre de niveau 20 (14 000 px)
- 1 vieux dragon tempête (soldat solo de niveau 18, cf. *Draconomicon : Dragons chromatiques* 208)
- 2 tempêtes primaires (artilleurs de niveau 20, cf. *Draconomicon : Dragons chromatiques* 230)

Rencontre de niveau 27 (63 000 px)
- 1 chancre originel (artilleur solo de niveau 26, cf. page 140)
- 2 cyclones foudroyants (artilleurs d'élite de niveau 26, cf. *BF* 104)

JAKE MASBRUCH

SANZERATHAD

Les monastères githzerais prospères sont des symboles d'ordre et de stabilité dans le Chaos Élémentaire. Dans ces lieux de méditation et de contemplation, les githzerais apprennent en toute sérénité à contrôler les chaos externe et interne.

Sanzerathad n'en fait pas partie.

Les ascètes qui l'ont fondé ont choisi le pire des emplacements : un îlot céleste situé exactement à la conjonction de multiples courants de chaos. Peut-être y voyaient-ils un défi à relever, à moins qu'ils n'aient pas pris la mesure des dangers de ce lieu ; peut-être étaient-ils motivés par un tout autre impératif.

Pas même la maîtrise martiale et la discipline mentale les plus poussées ne peuvent entièrement contenir les forces ultraviolentes qui assaillent en permanence le monastère. Les marées de chaos s'écrasent toujours plus férocement sur les murs de Sanzerathad ; chaque jour, les githzerais perdent du terrain.

Aucun étranger ne sait pourquoi les githzerais de Sanzerathad continuent à lutter. Ce n'est que dans la plus grande confiance qu'ils révèlent l'existence d'une pièce dépourvue de portes, mais jamais ils ne divulguent ce que cette salle renferme.

Sanzerathad, de la taille d'une ville, se tapit derrière ses remparts de pierre sur une masse terrestre de quelques dizaines de kilomètres de large. Ses bâtiments ont été érigés par un pur effort mental, puis retravaillés et décorés par le savoir-faire manuel. À présent, ils sont arc-boutés contre le chaos dans le plaisant tracé géométrique typique de l'architecture githzerai.

LA SUPRÉMATIE DE L'ESPRIT SUR LA MATIÈRE

La plupart des créatures croient que le Chaos Élémentaire est la source de tout ce dont la réalité est faite. Le temps, l'âme, et certains aspects de la vie ont peut-être été façonnés par les dieux, mais tout le reste a émergé du Plan inférieur.

Qu'en est-il, alors, de la pensée elle-même ? Les idées et les rêves, les pulsions et les émotions - tout cela existait chez les originels et les premiers éfrits. D'innombrables créatures élémentaires intelligentes vivaient avant que les premiers mortels ne foulent le monde - avant, même, que ce monde ne soit formé. La pensée est-elle un autre élément tourbillonnant sous la membrane de la réalité ?

Peu de gens considèrent cette notion. Lorsqu'ils le font, ils la traitent simplement comme un amusant paradoxe philosophique. Pour les githzerais en revanche, la pensée est une chose parfaitement concrète. Ils la considèrent comme un élément au même titre que le feu ou l'eau. Cette croyance est au cœur des pratiques de nombre de leurs monastères, y compris Sanzerathad. Les githzerais ne s'y dressent pas tant contre le chaos que contre la folie.

Peut-être cette vision des choses est-elle correcte, ou peut-être est-elle une illusion à laquelle s'accrochent les githzerais. S'il est exact, le concept a des ramifications intéressantes. Le plan des Rêves a-t-il émergé du Chaos Élémentaire, tout comme le monde ? Les pensées corrompues et les rêves déments ont-ils été le germe qui a donné naissance au Royaume Lointain ? Des voyageurs pourraient dans ce cas contempler de véritables lacs de pensée et acquérir savoirs, rêves ou illusions à leur contact. Des élémentaires de pensée pourraient parcourir le plan, et des structures de pensée pure pourraient s'y dresser. Peut-être la Pièce sans portes renferme-t-elle une pensée si terrible que sa libération corromprait l'existence entière.

Habitants et culture

Parce qu'ils emploient tous leurs efforts à contenir le tumulte du chaos ambiant, les githzerais de Sanzerathad fonctionnent à peine comme une société. Dans la mesure où ils les reconnaissent, ils suivent les coutumes githzerais. Quelques-uns entretiennent des potagers et font commerce de leurs victuailles. Tous les autres se répartissent en deux groupes : les lames de la Discipline et les mains de l'Ordre. Le capitaine des lames de la Discipline et le custode des mains de l'Ordre se partagent la responsabilité de diriger la communauté. Lorsqu'ils sont en désaccord, le plus vieux et le plus révéré des instructeurs, un barde du nom de maître Arzendreth, les départage.

Les lames de la Discipline : à l'aide de la magie, des arts martiaux, de leurs esprits aiguisés et de leurs armes, les lames de la Discipline protègent l'aspect physique de Sanzerathad. Sous le commandement du capitaine Issithertha, une magelame, les lames se dressent devant les portes de Sanzerathad pour affronter démons, élémentaires, slaads et pire encore. Ils patrouillent les rues pour détruire les créatures qui se manifestent au hasard des remous du chaos. Ils vivent dans la violence et meurent jeunes.

Les mains de l'Ordre : Pour rejoindre les mains de l'Ordre, un githzerai n'a besoin que d'une volonté à toute épreuve. Les membres de cette confrérie passent des heures en intense concentration, travaillant par quarts, pour maintenir la cohérence de Sanzerathad. Le custode Zitholt, un mage psychique, est à leur tête.

Principaux lieux

Sanzerathad abrite les cellules monacales, les réfectoires et les dojos typiques d'un monastère githzerai. Il renferme également les zones uniques suivantes.

La chapelle : la chapelle, près du centre du monastère, peut contenir des dizaines de githzerais en méditation. Son architecture attire le regard de mur en mur, puis vers le haut, où une conjonction de lignes et d'angles favorise la méditation. En dehors de cela, aucun ornement ne distingue cette pièce d'une autre. Au moins une douzaine de mains de l'Ordre s'y trouvent à tout moment.

Le mur d'enceinte : entre les dangers physiques du chaos et Sanzerathad se dresse le mur d'enceinte, un ouvrage de pierre épais de plusieurs mètres et gravé de runes et de formes géométriques symbolisant l'ordre et la force d'âme. Deux portes d'acier couvertes de runes brisent la continuité du mur. En permanence, les lames de la Discipline patrouillent les murs montent la garde aux portes.

La Pièce sans portes : au plus profond de Sanzerathad est cachée la plus importante de ses salles. L'épaisseur de ses parois rivalise avec celle du mur d'enceinte. Aucune porte ne permet d'y entrer. Seule la force brute (et la défaite des efforts combinés des mains de l'Ordre) peut ouvrir un passage à travers la roche.

Personne en dehors des githzerais ne sait ce que la pièce contient. Abrite-t-elle un objet sacré ? Un recueil de connaissances ? Le cœur d'un originel en sommeil ? Une relique des flagelleurs mentaux auxquels les githzerais ont échappé il y a bien longtemps ? Un portail menant au cœur de Zerthadlun, par lequel le chaos s'infiltrerait s'il n'était confiné ? Les curieux ne peuvent que spéculer - ou attendre que le chaos finisse par triompher de Sanzerathad.

Le verger : à la fois potager et pâturage, le verger s'étend près de la chapelle. Six githzerais, parmi lesquels au moins deux mains de l'Ordre, soignent les plantations et quelques animaux.

Aventures

Les aventuriers pourraient se retrouver à Sanzerathad après avoir été emportés par un orage de chaos ou détournés de leur route par une attaque. Ils peuvent avoir suivi des rumeurs évoquant la Pièce sans portes, attirés par la promesse des merveilles de légende qu'elle peut renfermer. Ils peuvent également tenter de persuader les githzerais d'accepter leur aide, que ce soit de leur propre initiative ou à la demande d'un moine agissant sans l'accord de ses supérieurs. Les personnages sont peut-être envoyés par une autre communauté confrontée au chaos, dans l'espoir que les githzerais de Sanzerathad acceptent d'offrir leurs conseils.

Caractéristiques de l'environnement

À l'intérieur du mur d'enceinte de Sanzerathad, le monastère est sillonné de banales rues de pierre (à l'exception des surprises nées des tumultueux courants de chaos). Le décor est tout autre de l'autre côté des remparts.

Terrain changeant : à l'extérieur de Sanzerathad, les marées de chaos qui engloutissent le terrain sans la moindre logique métamorphosent le paysage d'un moment à l'autre. Tous les types de terrains et de dangers environnementaux peuvent se manifester ici.

Débordement de chaos : à l'intérieur des murs de Sanzerathad, il arrive que des débordements de chaos se produisent. Un banal corridor peut à tout moment se transformer en un passage marécageux, une paroi de pierre se changer en glace, les portes et couloirs mener soudain à de nouveaux endroits du monastère. (Vous pouvez au choix dessiner le plan du monastère en plusieurs sections et réarranger celles-ci ou simplement considérer une porte comme un portail menant ailleurs dans Sanzerathad.)

Tornade de chaos : les tornades de chaos (cf. *Manuel des Plans*, page 67) qui balayent l'îlot altèrent en permanence le terrain.

Rencontres de groupe

Les rencontres aux alentours de Sanzerathad impliquent généralement des démons, des élémentaires, des slaads et toutes créatures qui ont une affinité naturelle avec le chaos. Des variantes élémentaires ou chaotiques des toutes sortes de créatures, plus particulièrement d'aberrations ou de morts-vivants, apparaissent spontanément en ces lieux où la réalité est en constante métamorphose. Certaines de ces engeances du chaos se stabilisent et parviennent à demeurer dans l'existence ; d'autres se fondent dans le chaos ambiant après quelques instants. La plupart se manifestent hors des remparts du monastère. Parfois, cependant, lorsque les mains de l'Ordre flanchent, des murs qui se distordent et des altérations de l'environnement signalent une nouvelle arrivée dans l'enceinte ; toute lame de Discipline disponible - et peut-être les personnages - se rue aussitôt à sa rencontre pour l'exterminer.

Rencontre de niveau 13 (4 600 px)
- 5 dévastateurs canoloths (sbires de niveau 13, cf. *Manuel des Plans* 118)
- 1 danger de tornade de chaos (mitrailleur de niveau 16, cf. *Manuel des Plans* 67)
- 2 mastodontes répugnards (brutes de niveau 12, cf. *BF* 224)
- 1 slaad gris (franc-tireur de niveau 13, cf. *BF* 244)

Rencontre de niveau 19 (13 200 px)
- 1 danger de tempête de braises d'Avernus (mitrailleur d'élite de niveau 18, cf. *Manuel des Plans* 23)
- 2 abominations babéliennes (contrôleurs de niveau 18, cf. *BF* 34)
- 13 rejetons slaads (francs-tireurs sbires de niveau 17, cf. *Bestiaire Fantastique 2* 195)

Rencontre de niveau 21 (18 600 px)
- 1 slaad noir (franc-tireur de niveau 20, cf. *BF* 245)
- 1 danger de tornade de chaos (mitrailleur de niveau 16, cf. *Manuel des Plans* 67)
- 1 nuée chancreuse (franc-tireur d'élite de niveau 21, cf. page 133)
- 2 vagabonds pourrissants (soldats de niveau 20, cf. *BF* 262)
- 1 danger de champ de pierres ascensionnelles (chasseur de niveau 19, cf. page 21)

LA MINE SCINTILLANTE

Une zone d'aventure pour cinq personnages de niveau 8

Le Chaos Élémentaire renferme un peu de tout. Comme dans les autres mondes, cependant, les substances qui ont de la valeur - certains minerais et minéraux, par exemple - se font rares.

Hak Karlum, la plaine des Facettes, est l'un des gisements qui renferment ces substances précieuses. Cette petite île est principalement constituée de curieux cristaux dans les profondeurs desquels croissent des gemmes. Exploiter ces cristaux permet de récolter diamants, émeraudes et rubis, ainsi que des trésors arcaniques tels que du cristal réfléchissant ou du cristal déphasé.

Histoire

Arcanes ou Histoire DD 14 : Hak Karlum était autrefois une forteresse tenue par des archons. Ceux-ci savaient que les cristaux sur lesquels ils étaient établis contenaient des gemmes de grande valeur, mais ils les dédaignèrent jusqu'à ce qu'elles attirent l'attention d'autres êtres : humains, éfrits, xorns et géants. Les archons se retrouvèrent alors au cœur de nombreuses batailles, tant offensives que défensives.

Arcanes ou Histoire DD 16 : le prince démon Graz'zt envoya un bataillon de démons pour abattre le bastion archon afin de pouvoir en piller les richesses. Les démons submergèrent les archons sous le nombre et les boutèrent hors de leur domaine. N'étant pas des travailleurs particulièrement acharnés, les envahisseurs amassèrent les gemmes qu'ils pouvaient facilement arracher aux parois et quittèrent les lieux. Pendant bien longtemps, la plaine des Facettes demeura oubliée de tous à l'exception d'un occasionnel xorn saisi de fringale.

Arcanes ou Histoire DD 19 : les Maldroks, une tribu de géants des collines, vit à la fois dans le Chaos Élémentaire et dans le monde naturel grâce à un portail que ses membres ont découvert dans une grotte inexplorée. Lorsqu'ils firent cette découverte et celle de Hak Karlum, les géants mirent leur galeb duhrs au travail pour creuser une mine qui produisit bien vite de vastes richesses. La tribu des Maldroks prospéra car ses membres étaient suffisamment intelligents pour ne pas révéler l'emplacement du filon. Leur population a crû au point que les géants sont devenus une menace pour les pays avoisinant leur territoire dans le monde réel.

Régulièrement, après quelques semaines, les Maldroks et leurs galeb duhrs quittent la mine pour répartir le fruit de leur labeur parmi les membres de la tribu et pour les échanger avec leurs alliés. À présent, les géants viennent tout juste de se lancer dans une de ces expéditions, et la mine est dés

Amorce : Exploitez le trésor de Hak Karlum

Lorsque les personnages cherchent des indices dans le cadre de leurs quêtes en cours, ils entendent parler de Hak Karlum, de ses gemmes et de ses cristaux arcaniques, ainsi que peut-être de rituels qui les utilisent comme composants. Ils peuvent rechercher ces cristaux pour leur propre compte ou avoir à rapporter des échantillons à un employeur. Ils peuvent décider de mettre un terme à l'expansion des géants qui menacent la région en volant une partie des richesses de la mine et en entravant l'opération.

Px de quête : si les personnages obtiennent des échantillons des cristaux de la mine, ils gagnent une récompense de quête mineure de 350 px.

Environnement

Hak Karlum, de la taille d'une petite île, est constituée de roches cristallines qui forment des crevasses, des collines et d'autres terrains. Les personnages peuvent se retrouver pris dans plusieurs rencontres - incluant peut-être un géant ou deux - avant d'atteindre la mine. Étendez la zone qui entoure celle-ci comme bon vous semble, ou permettez aux personnages de localiser immédiatement la mine si vous préférez les jeter dans l'action.

Zone 1 : L'accès supérieur

Un grand trou dans la surface de Hak Karlum donne accès à la mine et à son intérieur. Le rebord de cette ouverture est à 30 mètres du sol. Sur la bordure, des fixations destinées aux échelles de cordes pendent, vides. (Les géants qui restent entrent et sortent de la mine en escaladant les parois. Des gargouilles portent les galeb duhrs.) Plutôt que de perdre de la place avec des cordages et des poulies, les contremaîtres de la mine font léviter dans le conduit les tas de gemmes et de cristaux trop lourds pour être portés.

Rencontre tactique : « Par-dessus bord », page 90.

Zone 2 : Les corniches

Trois corniches sont accrochées aux parois de la fosse à diverses hauteurs. Leur altitude est indiquée sur la carte par rapport au fond de la mine. Ainsi, la corniche marquée « 19,5 m » est à 16,5 mètres au-dessus du sol sous l'ouverture, lui-même surélevé de 3 mètres par rapport au fond de la mine.

Rencontre tactique : « Par-dessus bord », page 90.

Zone 3 : La caverne principale

Le son résonne étrangement dans la caverne principale et la lumière scintille en milliers de reflets dans les parois de cristal. Le sol est incliné vers le fond, en s'éloignant du conduit d'accès, jusqu'à son plus bas niveau dans le coin nord-ouest.

Rencontre tactique : « Dans la fosse », page 92.

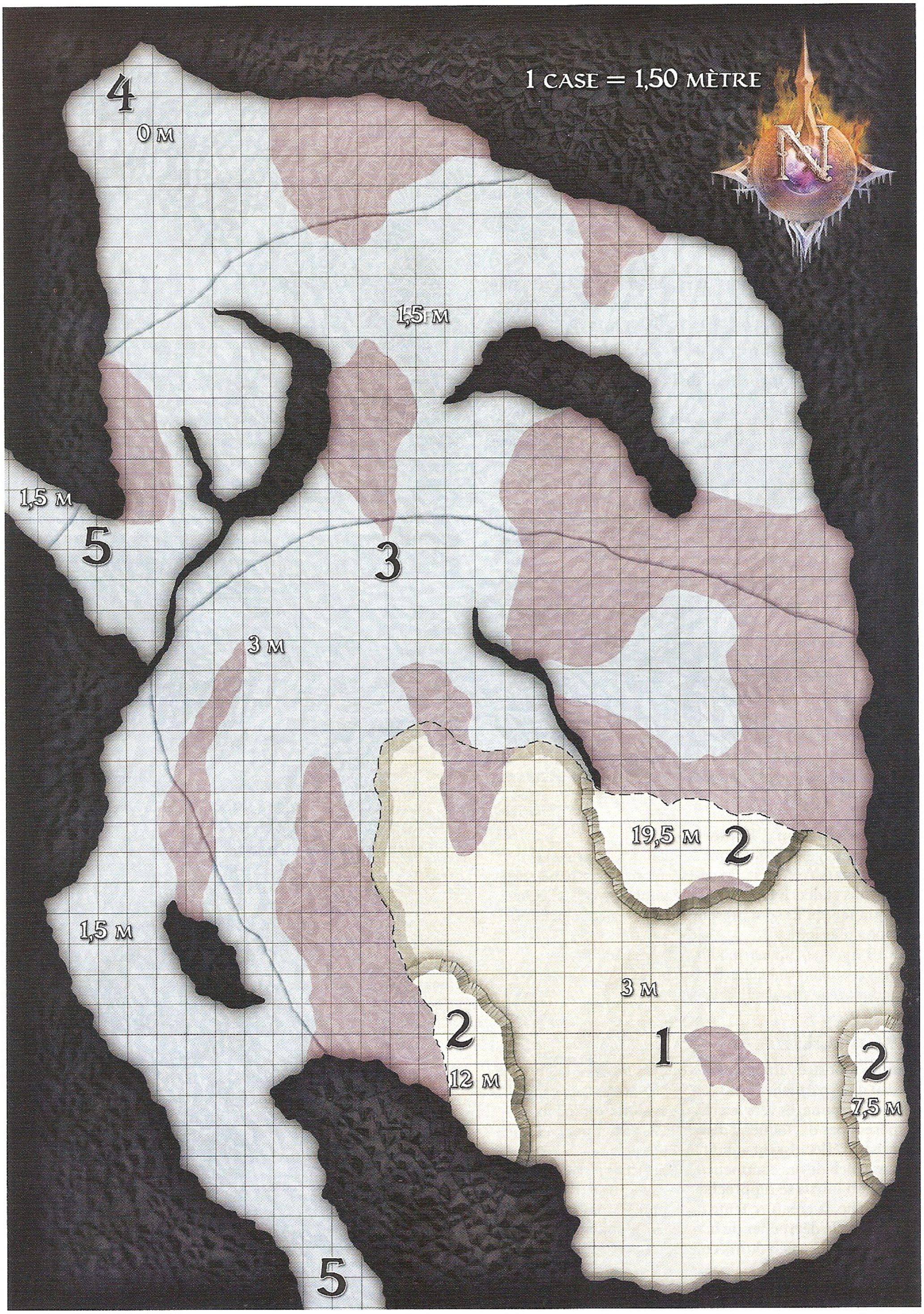
Zone 4 : Les parois tranchantes

Une paroi aux arêtes coupantes porte la marque d'entailles récentes faites par des pioches et autres outils d'excavation. Des gemmes luisent à l'intérieur.

Rencontre tactique : « Dans la fosse », page 92.

Zone 5 : Passages latéraux

Les passages latéraux peuvent soit se terminer en cul-de-sac, là où les mineurs ont abandonné l'excavation, soir mener à d'autres salles (si vous désirez étendre la mine).


1 case = 1,50 mètre
4
0 m
1,5 m
1,5 m
5
3
3 m
19,5 m
2
1,5 m
3 m
2
12 m
1
2
7,5 m
5

RENCONTRE : PAR-DESSUS BORD

Rencontre de niveau 9 (2 200 px)
La récompense en expérience est ajustée pour tenir compte du terrain qui avantage les galeb duhrs et les gargouilles.

CONFIGURATION

2 galeb duhrs briseterres (B)
3 gargouilles (G)

Les galeb duhrs et les gargouilles gardent l'ouverture qui mène à la mine afin de s'assurer que personne ne profite de l'absence des travailleurs partis livrer le produit de leur labeur.

Lorsque les PJ approchent de l'ouverture, lisez ce qui suit :
Le cristal fait jouer reflets, mirages et ombres devant vous comme un spectacle de marionnettes. En vous approchant d'une ombre plus vaste, vous réalisez qu'il s'agit de la mâchoire béante d'une fosse. Arrivés à son rebord, vous en estimez la profondeur à une trentaine de mètres. La crevasse plonge profondément dans le sol de cristal. Ses parois reflètent la lumière à un angle étrange et projette une myriade d'ombre. Trois corniches dépassent des parois à différentes hauteurs.

Test de Perception
DD 14 *Sur la corniche du milieu, un rocher roule sur le côté pour révéler une forme humanoïde. Un bloc similaire est visible sur le sol au fond de l'ouverture.*
DD 19 *Trois autres silhouettes de pierre, dissimulées dans les ombres, déploient leurs ailes et font jouer leurs griffes. Vous remarquez également sur le sol et les corniches des plaques de cristal qui semblent différentes du reste. Deux de ces plaques paraissent particulièrement transparentes. Les autres sont seulement un peu étranges, comme si elles étaient faites d'une tout autre matière*

Test d'Arcanes ou d'Exploration
Un personnage qui remarque les plaques de cristal différentes peut faire ce test. En cas de succès, lisez le passage ci-dessous et décrivez le cristal cassant et le cristal réfléchissant tels qu'ils sont présentés dans « Particularités de la zone » plus loin.
DD 19 *Après un examen minutieux, vous identifiez les plaques cristallines inhabituelles comme des morceaux de cristal cassant et de cristal réfléchissant.*

TACTIQUE

Tous les monstres attaquent dès que les intrus atteignent le niveau de la corniche la plus élevée. Ils tentent de repousser les personnages vers le cristal cassant. Comme ils ne disposent pas d'attaques à distance, ils se tiennent à l'écart du cristal réfléchissant autant que possible.

Les galeb duhrs commencent avec *jet de pierres*. Lorsqu'un intrus se rapproche de celui qui se trouve sur la corniche, la créature tente de le pousser par-dessus bord ou de le décrocher de la paroi avec son onde de choc. Les deux galeb duhrs combattent jusqu'à la mort.

2 galeb duhrs briseterre (B) **Artilleur niveau 8**
Humanoïde élémentaire (terre) de taille M 350 px

Initiative +4 **Sens** Perception +12 ; perception des vibrations 10
Pv 73 ; **péril** 36
CA 22 ; **Vigueur** 23, **Réflexes** 18, **Volonté** 20
Immunités pétrification, poison
VD 4 (déplacement tellurien), fouissage 6

⊕ **Coup** (simple ; à volonté)
+13 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts.

Jet de pierres (simple ; à volonté)
Explosion de zone 1 à 10 cases ou moins; +13 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts. Toutes les cases dans la zone deviennent du terrain difficile. Le briseterre peut créer des pierres à lancer quand il n'y en a pas autour de lui.

Onde de choc (simple ; recharge ⚄ ⚅)
Explosion de proximité 2 ; +12 contre Vigueur ; 1d6 + 6 dégâts, et la cible est poussée de 1 case et se retrouve à terre.

Alignement non aligné **Langues** géant, nain
Compétences Discrétion +9
For 23 (+10) **Dex** 10 (+4) **Sag** 16 (+7)
Con 19 (+8) **Int** 12 (+5) **Cha** 12 (+5)

3 gargouilles (G) **Chasseur niveau**
Humanoïde élémentaire (terre) de taille M 400 px

Initiative +11 **Sens** Perception +12 ; vision dans le noir
Pv 77 ; **péril** 38
CA 25 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 19, **Volonté** 19
Immunités pétrification
VD 6, vol 8 ; voir aussi *attaque en vol*

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
+14 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts.

Attaque en vol (simple ; se recharge après l'utilisation de *forme de pierre*)
La gargouille vole jusqu'à 8 cases et effectue une attaque de base de corps à corps à tout moment durant son déplacement sans provoquer d'attaque d'opportunité de la part de la cible. Si l'attaque touche, la cible est jetée à terre.

Forme de pierre (simple ; à volonté)
La gargouille se change en statue et gagne résistance 25 à tous les dégâts, régénération 3, et perception des vibrations 10. Elle perd tous ses autres sens et ne peut entreprendre aucune action autre que pour revenir à sa forme normale (au prix d'une action mineure).

Alignement mauvais **Langues** originel
Compétences Discrétion +12
For 21 (+9) **Dex** 17 (+7) **Sag** 17 (+7)
Con 17 (+7) **Int** 5 (+1) **Cha** 17 (+7)

Les gargouilles s'élancent dans les airs et déclenchent des *attaques en vol*. Elles se concentrent sur les personnages en pleine escalade, en utilisant des attaques de bousculade pour les jeter dans le vide. N'étant pas les plus intelligents des monstres, elles se posent sur n'importe quel type de cristal si cela leur permet de se placer derrière leurs adversaires. S'il ne reste plus qu'une gargouille en péril, elle tente de fuir en s'enfonçant dans la mine pour rejoindre le géant des collines.

GARGOUILLES EN VOL

Étant donné que les gargouilles restent en vol autant que possible, gardez à l'esprit les règles de vol suivantes au moment de faire jouer cette rencontre.

- Tant qu'elle est en vol, une gargouille ne peut pas faire d'attaques d'opportunité ni se décaler.
- Une gargouille s'écrase au sol si elle ne vole pas sur au moins 2 cases durant son tour de jeu et qu'elle ne termine pas son tour de jeu au sol.
- Une gargouille en vol qui est jetée à terre s'écrase au sol.
- S'écraser au sol signifie que la gargouille tombe de 12 mètres sans dommage. Si une chute de cette hauteur amène la gargouille au sol, celle-ci ne subit aucun dégât. Si elle se trouve encore au-dessus du sol, la gargouille tombe de la distance restante et subit des dégâts de chute.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Parois lisses : les parois de la fosse offrent peu de prises, ce qui fait monter à 19 le DD du test d'Athlétisme pour les escalader.

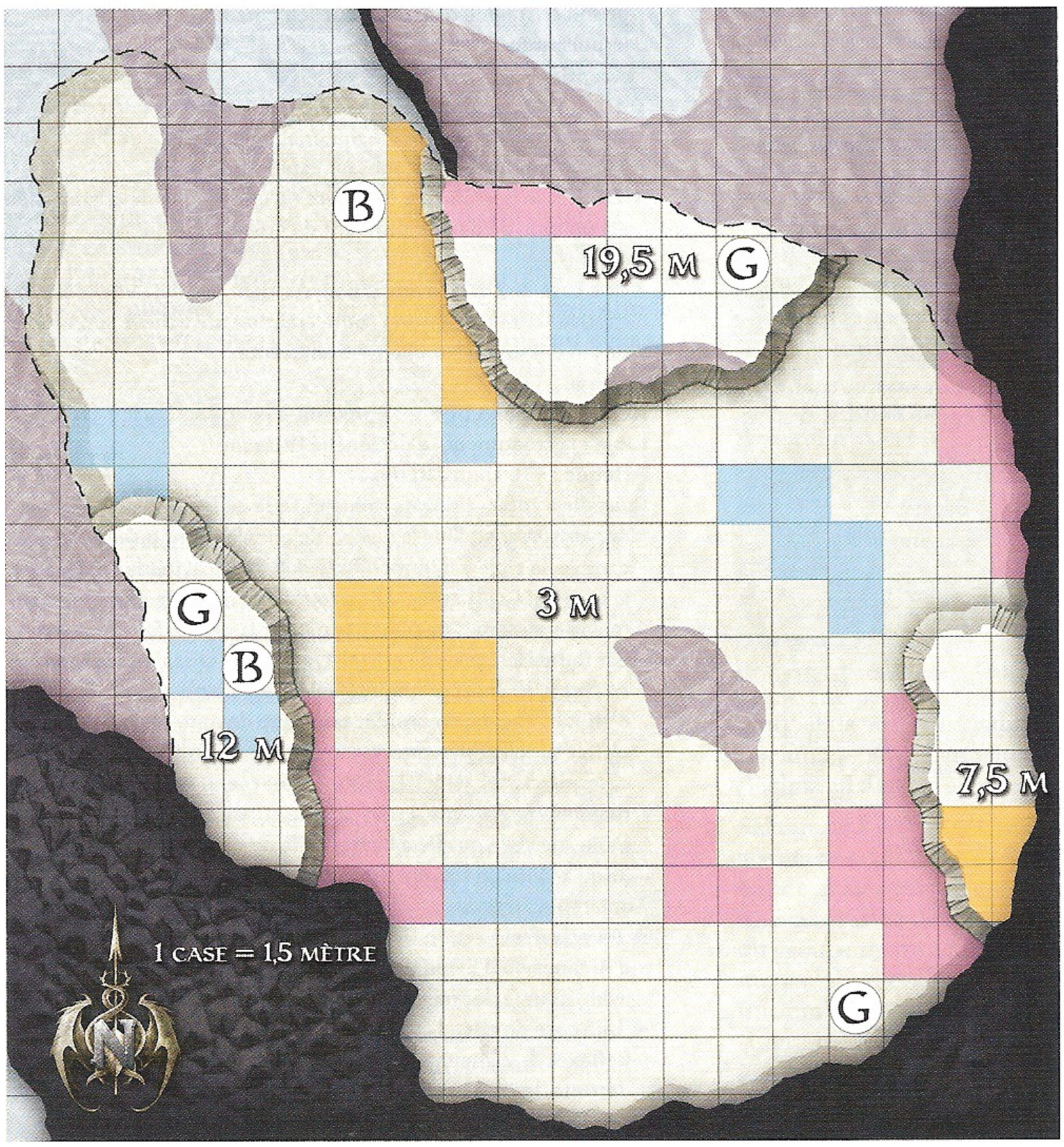
Lumière : la lumière du jour éclaire vivement les 6 premiers mètres du trou et éclaire faiblement les zones plus profondes. Les parois de cristal réfléchissant augmentent de 2 cases le rayon des sources de lumière des personnages.

Cristal cassant : une créature peut traverser ou se tenir normalement sur une case de cristal cassant. (Ces zones sont représentées sur le plan tactique par un ombrage violet.) Lorsqu'une créature dans une de ces cases subit des dégâts, le cristal éclate ; la créature est jetée à terre et la case devient du terrain difficile.

Cristal réfléchissant : le cristal réfléchissant tord l'espace. Une créature qui se tient dessus peut regarder à ses pieds et voir tous les autres emplacements de cristal réfléchissant à 20 cases ou moins. Une créature peut porter des attaques à distance à travers le cristal réfléchissant en visant une cible sur une autre case de cristal réfléchissant ou adjacente à l'une de ces cases. La distance jusqu'à une créature attaquée par ce biais est de 1 case. (Ces zones sont représentées sur le plan tactique par les cases bleues.)

Cristal déphasé : ce cristal translucide, argenté, peut être excité jusqu'à décharger son énergie extra-dimensionnelle et déplacer une créature hors de phase pour une courte durée. Lorsqu'une créature achève son mouvement sur une case de cristal déphasé, elle gagne déphasage jusqu'à la fin de son prochain tour. Cette case ne peut pas affecter une autre créature jusqu'à la fin de la rencontre (Ces zones sont représentées sur le plan tactique par les cases orange.)

Décombres : les éclats de cristal constituent un terrain difficile. (Ces zones sont représentées sur le plan tactique par les cases roses.)



RENCONTRE : DANS LA FOSSE

Rencontre de niveau 9 (2 000 px)
La récompense en expérience est ajustée pour tenir compte du terrain qui avantage le géant des collines.

CONFIGURATION

1 danger de cristal avide (C)
1 géant des collines (G)

Un contremaître géant des collines est resté dans la mine pour aider les galeb duhrs et les gargouilles à la protéger. À moins que les personnages n'aient combattu dans un silence complet lors de la rencontre précédente, ils ne peuvent pas surprendre le géant.

En guise de précaution contre les intrus et contre les serviteurs qui tenteraient de voler le trésor de la mine, le shaman des géants a converti une partie du cristal réfléchissant de la caverne en cristal avide.

Lorsque les PJ atteignent le sol de la fosse, lisez ce qui suit :
Le sol de la caverne descend en pente douce devant vous jusqu'à des parois de cristal à plusieurs dizaines de mètres. Des stalactites et stalagmites de cristal luisent doucement. La lumière est réfléchie en tous sens, et les sons sont étouffés. Un géant des collines s'avance pesamment vers vous en faisant tournoyer sa massue.

Géant des collines (G) **Brute niveau 13**
Humanoïde naturel (géant) de taille G 800 px

Initiative +5 **Sens** Perception +7
Pv 159 ; **péril** 79
CA 25 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 21, **Volonté** 23
VD 8

⊕ **Massue** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +15 contre CA ; 2d10 + 7 dégâts.

⸸ **Massue gourmande** (simple ; rencontre) ✦ **arme**
Le géant des collines effectue une attaque de massue contre deux cibles de taille M ou inférieure ; en cas de réussite, la cible est poussée de 2 cases et jetée à terre.

↛ **Jet de rocher** (simple ; à volonté)
Distance 8/16 ; +15 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts.

Alignement chaotique mauvais **Langues** géant
Compétences Athlétisme +16

For 21 (+11)	**Dex** 8 (+5)	**Sag** 12 (+7)
Con 19 (+10)	**Int** 7 (+4)	**Cha** 9 (+5)

Équipement armure de peau, massue

Lorsque le géant des collines est adjacent à une stalactite ou à une stalagmite, il peut la frapper avec une attaque et la pulvériser dans un essaim d'éclats de cristal. La stalactite ou stalagmite est détruite.

Cristal pulvérisable **Terrain à usage unique**
La massue du géant s'écrase dans le cristal en projetant sur vous une nuée d'éclats.

Action mineure
Condition : le géant doit être adjacent à une stalactite ou une stalagmite de cristal.
Test : le géant effectue une attaque de base de corps à corps contre le cristal (CA 5).
Réussite : la stalactite ou la stalagmite est pulvérisée et effectue une attaque, qui est une décharge de proximité 3 ou une explosion de proximité 1 (au choix du géant) centrée sur la case de la stalactite ou de la stalagmite.
Cible : chaque créature prise dans la décharge ou l'explosion
Attaque : +13 contre Vigueur
Réussite : 1d10 + 3 dégâts.
Effet : la décharge ou l'explosion devient une zone de terrain difficile qui perdure jusqu'à la fin de la rencontre.

Cristal avide (C) **Chasseur niveau 13**
Danger 800 px

Le sol cristallin émet un bourdonnement sourd, et absorbe soudain la créature qui se tient dessus dans un éclair douloureux.

Danger : lorsqu'il est déclenché, le cristal avide absorbe une créature proche qui se retrouve captive d'une étroite prison cristalline d'où elle peut seulement observer la scène, impuissante.

Perception
✦ DD 18 : le personnage remarque que les plaques de cristal avide sont faites du même matériau que le cristal réfléchissant.

Autre compétence : Arcanes ou Exploration
✦ DD 23 : le personnage découvre qu'une plaque de cristal avide est un type de danger différent du cristal réfléchissant.

Déclencheur
Une case de cristal avide qui ne contient pas déjà une créature captive tente de capturer toute créature qui achève son tour de jeu dessus ou sur une case adjacente.

Attaque
Action d'opportunité **Proximité** explosion 1
Cible : la créature qui a déclenché l'attaque
Attaque : +16 contre Réflexes
Réussite : 2d6 + 2 dégâts radiants, et la cible est capturée dans une prison cristalline (sauvegarde annule). Tant qu'elle est captive, la cible est immobilisée dans une cavité de cristal sous la case qui l'a attaquée. Elle a tout juste assez de place pour se tenir debout mais ne peut pas quitter la cavité. Elle peut voir par toutes les cases de cristal avide ou de cristal réfléchissant situées à 20 cases ou moins d'elle. La cible n'a aucune ligne d'effet et aucune créature n'a de ligne de mire ni de ligne d'effet sur elle (bien que son image apparaisse dans d'autres cases de cristal avide). Lorsque l'effet prend fin, la cible réapparaît adjacente à une case de cristal avide à 20 cases ou moins de celle qu'elle a libérée. Elle ne peut plus être capturée jusqu'à la fin de son prochain tour de jeu.

Contre-mesures
✦ Au prix d'une action simple, un personnage peut faire un test d'Arcanes ou d'Exploration DD 18 contre une case de cristal avide pour la désactiver jusqu'à la fin de la rencontre.
✦ Une case de cristal avide peut être attaquée. Elle a CA 5, Réflexes 3, Vigueur 8, et 20 points de vie. Une fois qu'elle est détruite, la case est désactivée.

Tactique

Le géant des collines charge pour se mettre au contact - en prenant peut-être un round auparavant pour lancer un bloc de cristal s'il ne peut pas arriver jusqu'aux intrus - et fait pleuvoir les coups sur le personnage qui semble le plus endurci. Le géant sait qu'il doit éviter le cristal cassant et comment utiliser le cristal réfléchissant, mais il ignore comment tirer parti du cristal déphasé. Il attire ses ennemis près des stalactites et stalagmites afin de les blesser en pulvérisant le cristal dans un jet d'éclats.

Particularités de la zone

Lumière : la zone est faiblement éclairée. Les parois de cristal réfléchissant augmentent de 2 cases le rayon des sources de lumière des personnages.

Plafond : le plafond est haut de 4,5 à 6 mètres.

Fines parois de cristal : elles sont représentées par des zones noires larges d'une demi-case ou moins. Ces parois sont transparentes et elles n'obstruent pas les lignes de mire, mais elles bloquent les lignes d'effet. Le cristal fin est aussi fragile que du verre ; chaque case a CA 5, Vigueur 10, et 5 points de vie. Briser la fine paroi de cristal dans une case n'affecte pas les cases adjacentes.

Épaisses parois de cristal : elles sont représentées par des zones noires larges de plus d'une demi-case. Une case contenant du cristal épais est opaque ; elle bloque lignes de mire et lignes d'effet et est aussi solide que la pierre (CA 4, Vigueur 12, 80 pv).

Cristal cassant : une créature peut traverser ou se tenir normalement sur une case de cristal cassant. (Ces zones sont représentées sur le plan tactique par un ombrage violet.) Lorsqu'une créature dans une de ces cases subit des dégâts, le cristal éclate ; la créature est jetée à terre et la case devient un terrain difficile.

Cristal réfléchissant : le cristal réfléchissant tord l'espace. Une créature qui se tient dessus peut regarder à ses pieds et voir tous les autres emplacements de cristal réfléchissant situés à 20 cases ou moins. Une créature peut porter des attaques à distance à travers le cristal réfléchissant en visant une cible située sur une autre case de cristal réfléchissant ou adjacente à l'une de ces cases. La distance jusqu'à une créature attaquée par ce biais est de 1 case. (Ces zones sont représentées sur le plan tactique par les cases bleues.)

Cristal déphasé : ce cristal translucide, argenté, peut être excité jusqu'à décharger son énergie extra-dimensionnelle et déplacer une créature hors de phase pour une courte durée. Lorsqu'une créature achève son mouvement sur une case de cristal déphasé, elle bénéficie de l'effet déphasage jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Cette case ne peut pas affecter une autre créature jusqu'à la fin de la rencontre. (Ces zones sont représentées sur le plan tactique par les cases orange.)

Décombres : les éclats de cristal constituent un terrain difficile. (Ces zones sont représentées sur le plan tactique par les cases roses.)

Stalactites : ces formations cristallines sont indiquées par des pointes vers le bas. En raison de la hauteur à laquelle elles pendent, elles constituent un terrain difficile uniquement pour les créatures de taille G et plus et pour les créatures volant à une altitude supérieure à 1,5 mètres.

Stalagmites : ces formations cristallines, indiquées par des pointes vers le haut, sont relativement courtes. Elles comptent comme du terrain difficile uniquement pour les créatures de taille M ou inférieure.

Conclusion

Après avoir triomphé des quelques gardiens de la mine, les personnages sont libres d'arracher aux parois quelques unes des précieuses gemmes. Chaque membre du groupe qui passe au moins 1 heure à creuser dans la mine récolte des gemmes pour une valeur totale de 80 po (un cinquième d'un trésor de niveau 8).

Il y a de nombreux moyens d'étoffer cette aventure. Si la mine a été piégée pour signaler les intrusions aux géants des collines, ces derniers envoient une importante bande armée enquêter. Il est possible également de placer une contrainte de temps en rendant imminent le retour du groupe de mineurs. Des quêtes ultérieures peuvent mener à rechercher d'autres cristaux, mettre en place une embuscade contre le groupe de mineurs géants, ou à suivre ces derniers jusqu'à leur tribu et prendre d'assaut leur camp.

LE CORPS LUMINEUX

Une zone d'aventure pour cinq personnages de niveau 15

Des nuées tumultueuses rugissent dans les hautes sphères du Chaos Élémentaire. Le Corps lumineux est l'une d'entre elles, un vestige d'une apocalypse future qui se matérialise dans le présent. Ses mystères attirent aussi bien aventuriers et explorateurs que viles créatures.

Histoire

Arcanes ou Histoire DD 18 : le Corps lumineux, large de plusieurs kilomètres, ressemble à une virgule de nuages orageux sillonnée d'éclairs qui fonce à travers le Chaos Élémentaire. De loin, les observateurs n'y voient rien de plus qu'une boule de feu sur le point de se consumer en implosant.

Arcanes ou Histoire DD 20 : la vitesse du Corps lumineux le rend difficile à localiser ; toutefois, la magicienne Torhana Âmencre a créé une douzaine de mécanismes, semblables à des compas, qui pointent vers lui. Trouver l'un de ces compas est un véritable défi en raison de la valeur et de la rareté de ceux-ci... et parce que Torhana a disparu depuis deux décennies.

Arcanes ou Histoire DD 23 : les expéditions qui ont croisé la course du Corps lumineux et percé son voile d'ouragans ont trouvé un noyau fait d'une pierre crayeuse contenant des fossiles et des artefacts. Un compte-rendu décrit une cité entièrement préservée, à l'architecture dérangeante, emplie des formes d'êtres inidentifiables.

Arcanes DD 26 : si l'on en croit les écrits de Torhana Âmencre, le Corps lumineux est un vestige apocalyptique provenant d'un lointain futur, qui contiendrait la connaissance d'événements à venir. Elle ne semble pas avoir réussi à déterminer si son apparition est un avertissement ou un simple accident.

Amorce : Trouver Torhana

Une humaine nommée Gaija Meloran contacte les aventuriers. Elle a découvert les papiers de sa grande-tante disparue, Torhana Âmencre, avec un compas qui pointe vers un phénomène d'un autre monde, le Corps lumineux. Gaija n'a jamais connu sa grande-tante et souhaite la retrouver.

Px de quête : si les personnages trouvent Torhana Âmencre et rapportent à Gaija Meloran ce qu'il est advenu d'elle, ils gagnent une récompense de quête mineure de 1 200 px.

Amorce : Dévastation slaad

Une bande de slaads est à la recherche du Corps lumineux dans l'espoir de percer les barrières entre les réalités. Dans leur recherche, ils ont laissé un sillage de destruction à travers le cosmos. Les personnages ont été témoins de la dévastation ou en ont perçu des rumeurs, et ils ont décidé de mener les créatures à la justice. Ils peuvent également être embauchés par un commanditaire ou par le chef d'une communauté pour mettre un terme à leurs méfaits.

Px de quête : si les personnages parviennent à vaincre les slaads et à revenir avec des preuves de leur succès, ils gagnent une récompense de quête majeure de 6 000 px.

Arrivée

Les personnages doivent affronter le voile de tempête et un arc-en-ciel de slaads avant d'atteindre le cœur du Corps lumineux.

Lorsque les PJ aperçoivent le Corps lumineux au loin, lisez ce qui suit :
Les nuages d'orage approchent en roulant, dévalant les cieux dans une trajectoire courbe. Des éclairs de feu et de foudre rugissent dans son sillage. Une déchirure dans les nuées révèle un noyau crayeux jonché d'aspérités. L'entaille se referme, et l'ouragan passe en bouillonnant.

Les personnages doivent rattraper le Corps lumineux et traverser le voile de tempête pour atteindre le noyau.

Environnement

Le noyau du Corps lumineux fait quelques kilomètres de diamètre. L'ouragan qui l'enveloppe s'étend sur un kilomètre et demi autour de lui, avec seulement une centaine de mètres d'espace dégagé sous sa partie inférieure.

VD : considérez le Corps lumineux comme ayant une VD en vol de 10. Il est suffisamment réduit pour que croiser sa trajectoire nécessite des calculs.

Gravité : les créatures situées à 60 mètres ou moins du Corps lumineux le ressentent comme le « bas » et tombent vers lui.

Voile de tempête : les nuages d'orage qui protègent le noyau sont violents et dangereux. Lorsqu'une créature les traverse et pénètre dans une case dégagée sous le voile, la tempête effectue contre elle un attaque d'opportunité : +18 contre Réflexes ; 1d10 + 10 dégâts d'électricité et de feu.

À la surface

Lorsque les PJ atteignent la surface du Corps lumineux, lisez ce qui suit :
Une étendue de pierre crayeuse se perd à l'horizon. Les ossements fossilisés d'animaux, d'humanoïdes, de dragons et de titans parsèment la pierre, mêlés à des siècles de ruines et aux morceaux éparpillés d'un colosse.

Les ruines présentent tout un éventail de styles architecturaux, mais leur état de délabrement interdit toute identification de la culture qui les a bâties.

Les moignons de quatre tours brisées définissent une cour en creux large de 100 mètres. Légèrement éloigné du centre de la cour se dresse le corps presque entièrement pétrifié d'un slaad ; à l'exception d'une zone de chair qui subsiste autour de sa bouche et de son torse, tout son corps est pris dans la pierre. Le slaad garde un conduit qui mène à l'intérieur du Corps lumineux.

Test de Perception
DD 11 *D'autres visiteurs ont laissé des traces de leur présence, débuts d'excavation et détritus sous la forme de piquets de tente, outres vides, outils brisés et déchets enterrés.*
DD 18 *Les lieux sont parsemés d'écailles de couleurs variées, de larges empreintes laissées par des pieds palmés dotés d'orteils griffus, et des carcasses d'oiseaux de feu portant la marque de larges mâchoires.*
DD 23 *Les fossiles et les ruines décrivent des alignements grossiers qui convergent vers un point éloigné.*

Les créatures qui réussissent le test DD 23 peuvent remonter la convergence jusqu'à la cour.

Test d'Arcanes
Un personnage qui remarque les écailles, les empreintes palmées et les carcasses d'oiseau de feu peut effectuer ce test.
DD 18 *Ces traces ressemblent à celles laissées par des slaads.*

Lorsque les PJ peuvent voir les tours brisées de la cour, lisez ce qui suit :
Les vestiges de quatre piliers se dressent dans le paysage. À mesure que vous en approchez, vous vous rendez compte qu'ils forment les quatre angles d'une cour concave large d'une centaine de mètres. Près du centre du bol se dresse une statue évoquant une grenouille humanoïde, faite d'une pierre différente du reste du décor. Cette sculpture ne montre aucune trace d'érosion. Dans le sol à côté d'elle, des décombres crayeux forment un cercle qui évoque l'embouchure d'un conduit.

Un phénomène imprévisible a partiellement changé l'un des explorateurs slaads en pierre. Cet état particulier est un cas unique qui rend ses objectifs et ses désirs encore plus difficiles à comprendre que d'ordinaire. Il peut avertir ses congénères situés en dessous de l'arrivée d'intrus. Toutefois, ses réactions sont suffisamment ralenties pour que les personnages aient le temps de l'empêcher de nuire ou de le gagner à leur cause.

Lorsque les PJ approchent du slaad pétrifié, il prévient en originel :
« N'approchez plus, ou je préviens les quêteurs en dessous. Oh, voyez ce qu'ils m'ont fait. »

Gardien slaad pétrifié
Les personnages peuvent apaiser ou vaincre le slaad pétrifié en remportant ce défi de compétences.

Niveau : 15 (4 800 px).

Complexité : 4 (nécessite 10 succès avant 3 échecs).

Compétences principales : Arcanes, Bluff, Diplomatie, Intimidation.

Arcanes (nécessite le talent Lanceur de rituels ; DD 23, action simple) : le personnage utilise sa connaissance d'un rituel magique pour relancer le processus qui a partiellement pétrifié le slaad. Sur une réussite, le slaad se rapproche de la pétrification totale. Une réussite avec cette compétence compte comme deux réussites pour le défi. Un échec compte également pour deux.

Bluff (nécessite la connaissance de la langue originelle ; DD 23, action simple) : le personnage ment au slaad et le rassure. Sur une réussite, la créature est suffisamment intriguée pour préférer continuer à interagir avec les intrus plutôt que d'avertir ses congénères.

Diplomatie (nécessite la connaissance de la langue originelle ; DD 23, action simple) : le personnage tente de se concilier le slaad, peut-être en offrant une nourriture particulière ou en lui exposant un raisonnement illogique.

Intimidation (nécessite la connaissance de la langue originelle ; DD 18, action simple) : le personnage menace le slaad d'ennui, de violence, ou de toute autre chose qu'il craint, pour le convaincre de rester silencieux.

Compétences secondaires : Intuition, spécial.

Intuition (DD 23, action simple) : le personnage tente de suivre la logique démente du slaad. En cas de réussite, chaque personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux tests suivants de Bluff, Diplomatie ou Intimidation durant le défi. Une réussite ne compte pas dans les réussites du défi de compétences. Les personnages peuvent tenter ce test autant de fois qu'ils le souhaitent mais ne peuvent réussir qu'une fois.

Rituel (spécial) : le rituel Rémission met un terme à la pétrification du slaad. Ce slaad bleu glouton (cf. profil de caractéristiques plus bas) crie pour prévenir les slaads dans l'antichambre supérieure de la présence des aventuriers, puis attaque ces derniers. Le défi de compétences échoue automatiquement, bien que les personnages reçoivent de l'expérience pour avoir vaincu le slaad.

Réussite : le slaad permet aux personnages de descendre dans le conduit sans alerter les créatures présentes dans l'antichambre supérieure.

Échec : le slaad émet un long et bruyant croassement qui alerte ses congénères.

Zone 1 : Antichambre supérieure
L'expédition de Torhana Âmencre a creusé le conduit gardé par le slaad partiellement pétrifié. Quelques jours plus tôt, une bande de slaads a rouvert ce passage et a accédé à l'antichambre. Celle-ci comporte une écoutille scellée qu'ils ne sont pas parvenus à ébranler.

Rencontre tactique : « Antichambre supérieure », page 96.

Zone 2 : Cellule
Sous l'écoutille dans l'antichambre supérieure, un passage vertical aboutit à une cellule dont les parois sont faites d'un matériau dur et lisse bien différent de la roche calcaire rencontrée jusqu'à présent. Le dos d'un squelette humanoïde émerge partiellement d'un mur translucide.

Rencontre tactique : « Cellule », page 98.

RENCONTRE : ANTICHAMBRE SUPÉRIEURE

Rencontre de niveau 16 (7 600 px)

CONFIGURATION

1 slaad bleu glouton (G)
1 slaad gris dévastateur (D)
1 slaad vert dément (V)
1 slaad blanc (B)

Lorsque les PJ regardent dans le conduit, lisez ce qui suit :
Un conduit vertical descend de 40 mètres jusqu'à une surface blanche.

Les parois du conduit peuvent être escaladées avec un test d'Athlétisme DD 18. Si les personnages peuvent voler, ils peuvent utiliser ce mode de déplacement pour descendre.

Lorsque les PJ atteignent le sol de la salle, lisez ce qui suit :
Dans cette salle, une série de terrasses de 4,5 mètres descend vers l'est jusqu'à un sol plat. Des éboulements ont réduit les lieux à une fraction de leur taille d'origine. Dans la section restante, de grandes statues d'humanoïdes revêtues d'énergie élémentaire se dressent dans une glorieuse pose. Une créature grise dotée d'une large tête aplatie s'acharne sur une écoutille dans le sol du niveau le plus bas.

Si les slaads savent que les PJ arrivent, ajoutez:
Trois créatures semblables à la grise, de couleurs et de tailles variées, bondissent vers vous.

Slaad bleu glouton (G) **Soldat d'élite niveau 14**
Humanoïde élémentaire de taille G — 2 000 px

Initiative +14 **Sens** Perception +13 ; vision nocturne
Pv 332 ; **péril** 166
CA 28 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 26, **Volonté** 26
Immunités phage chaotique
Jets de sauvegarde +2
VD 6, téléportation 4
Points d'action 1

⊕ **Griffes avides** (simple ; à volonté) ✦ **maladie**
Allonge 2 ; +19 contre CA ; 1d8 + 9 dégâts, et la cible est étreinte et exposée au phage chaotique (cf. page 142). Le slaad bleu glouton peut étreindre jusqu'à deux créatures de taille M ou inférieure à la fois.

Bile corrosive (mineure ; à volonté) ✦ **acide**
Une créature étreinte par le slaad bleu glouton subit 10 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

Langue caustique (opportunité, lorsqu'une créature étreinte par le slaad bleu glouton échappe à cette étreinte ; à volonté) ✦ **acide**
Allonge 2 ; vise la créature qui l'a déclenchée ; +17 contre Vigueur ; la cible est jetée à terre et subit 10 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

Griffes insatiables (simple ; à volonté)
Le slaad bleu glouton effectue deux attaques de griffes avides.

Gerbe de bile (mineure ; recharge ⚅) ✦ **acide**
Décharge de proximité 5 ; +15 contre Vigueur ; 1d8 + 6 dégâts, et 10 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, originel
For 23 (+13) **Dex** 20 (+12) **Sag** 13 (+8)
Con 16 (+10) **Int** 4 (+4) **Cha** 20 (+12)

Slaad vert dément (V) **Contrôleur d'élite niveau 13**
Humanoïde élémentaire de taille G — 1 600 px

Initiative +8 **Sens** Perception +16 ; vision nocturne
Pv 268 ; **péril** 134
CA 27 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 23, **Volonté** 25
Immunités phage chaotique
Jets de sauvegarde +2
VD 6, téléportation 4
Points d'action 1

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté) ✦ **maladie**
Allonge 2 ; +18 contre CA ; 2d8 + 5 dégâts, et la cible est exposée au phage chaotique (cf. page 142).

Croassement aliénant (simple ; se recharge lorsque le slaad vert dément est en péril pour la première fois et à nouveau lorsqu'il dépense un point d'action) ✦ **psychique**
Décharge de proximité 5 ; +16 contre Volonté ; 2d12 + 5 dégâts psychiques, et le slaad vert dément fait glisser la cible de 3 cases et la jette à terre. Jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la cible, celle-ci doit dépenser une action simple pour se relever.

Visions aliénantes (mineure 1/round ; à volonté) ✦ **charme**
Explosion de proximité 2 ; vise un ennemi pris dans l'explosion ; +16 contre Volonté ; la cible doit effectuer une attaque de corps à corps à volonté au prix d'une action libre contre l'un de ses alliés dans son allonge. Le slaad vert choisit l'attaque et la cible alliée.

Convulsion mentale (réaction immédiate, lorsque le déplacement d'un ennemi l'amène au contact du slaad vert ; à volonté) ✦ **psychique**
Explosion de proximité 1 ; +13 contre Volonté ; 2d6 + 5 dégâts psychiques. Si l'attaque touche l'ennemi qui l'a déclenchée, ce dernier est également hébété (sauvegarde annule).

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, originel
Compétences Athlétisme +15, Discrétion +13
For 19 (+10) **Dex** 14 (+8) **Sag** 21 (+11)
Con 22 (+12) **Int** 16 (+9) **Cha** 14 (+8)

Si les slaads ignorent que les PJ arrivent, ajoutez ce qui suit à la place :
Trois créatures semblables à la grise, de couleurs et de tailles variées, se reposent à divers endroits.

Si les PJ tentent d'engager une conversation, lisez ce qui suit :
La créature grise se retourne vers vous et répond en originel : « Les rêves vous ont-ils menés ici, comme nous ? Rêves de futurs passés et d'histoire disloquée ? De mondes qui ne sont pas ce monde ? Pouvez-vous ôter le couvercle de l'œil de demain qui nous nargue ? Êtes-vous succulents et pleins de sang juteux ? »

Le slaad gris continue à s'acharner sur l'écoutille ou à cracher des questions jusqu'à ce que les héros approchent à 5 cases de lui, ou qu'ils attaquent les slaads. À ce moment, tous les slaads attaquent.

TACTIQUE

Le glouton et le dément s'avancent en premier. Le dément tente de désorienter les adversaires, tandis que le glouton va au contact pour étreindre tout ce qu'il peut. Le slaad gris dévastateur reste en retrait et utilise *trait dévastateur* pour maintenir les ennemis à portée des autres. Le slaad blanc attend les occasions d'exploiter son avantage de combat et ne se divise en répliques temporelles que s'il est en difficulté.

Slaad gris dévastateur (D) **Artilleur (meneur) niveau 15**
Humanoïde élémentaire de taille M — 1 200 px

Initiative +10 **Sens** Perception +11 ; vision nocturne
Pv 116 ; **péril** 58
CA 27 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 28, **Volonté** 26
Immunités phage chaotique
VD 6, téléportation 6

⊕ **Griffe dévastatrice** (simple ; à volonté) ✦ **maladie**
+22 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts, le slaad gris dévastateur fait glisser la cible de 2 cases et celle-ci est exposée au phage chaotique (cf. page 142).

↝ **Trait dévastateur** (simple ; à volonté)
Distance 20; +20 contre Réflexes ; 2d8 + 6 dégâts, et le dévastateur slaad gris fait glisser la cible de 3 cases. Si l'attaque inflige un coup critique, le slaad gris peut la répéter au prix d'une action libre.

↯ **Brume de chaos** (interruption immédiate, lorsque touché par une attaque à distance ; recharge ⚅ ⚄ ⚃)
Explosion de proximité 20; vise l'attaquant qui a déclenché ce pouvoir; +20 contre Volonté ; l'attaque qui a déclenché ce pouvoir vise à la place l'un des alliés de la cible, au choix de celle-ci.

↯ **Saut dimensionnel** (mouvement ; à volonté) ✦ **téléportation**
Explosion de proximité 10; vise une créature prise dans l'explosion; +20 contre Volonté (aucun jet d'attaque nécessaire contre un allié); le slaad gris téléporte la cible à n'importe quel emplacement dans l'explosion.

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, originel
Compétences Athlétisme +14, Discrétion +15

For 14 (+9)	**Dex** 17 (+10)	**Sag** 19 (+11)
Con 20 (+12)	**Int** 23 (+13)	**Cha** 16 (+10)

Répliques temporelles de slaad blanc **Chasseur sbire niveau16**
Humanoïde élémentaire de taille M — 0 px

Initiative +16 **Sens** Perception +14; vision nocturne
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 29 ; **Vigueur** 29, **Réflexes** 27, **Volonté** 26
VD 6, téléportation 4

⊕ **Griffes probabilistes** (simple ; à volonté)
+21 contre CA ; 8 dégâts, et la cible est hébétée jusqu'au début du tour de jeu suivant de la réplique temporelle.

Avantage de combat
Une réplique temporelle inflige 2 dégâts supplémentaires à toute créature qui lui confère un avantage de combat.

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, originel

For 20 (+13)	**Dex** 19 (+12)	**Sag** 13 (+9)
Con 22 (+14)	**Int** 7 (+6)	**Cha** 14 (+10)

Slaad blanc (B) **Chasseur d'élite niveau16**
Humanoïde élémentaire de taille M — 2 800 px

Initiative +16 **Sens** Perception +14 ; vision nocturne
Pv 248 ; **péril** 124
CA 29 ; **Vigueur** 29, **Réflexes** 27, **Volonté** 26
Immunités phage chaotique
Jets de sauvegarde +2
VD 6, téléportation 4
Points d'action 1

⊕ **Griffes probabilistes** (simple ; à volonté) ✦ **maladie**
+21 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du slaad blanc et est exposée au phage chaotique (cf. page 142).

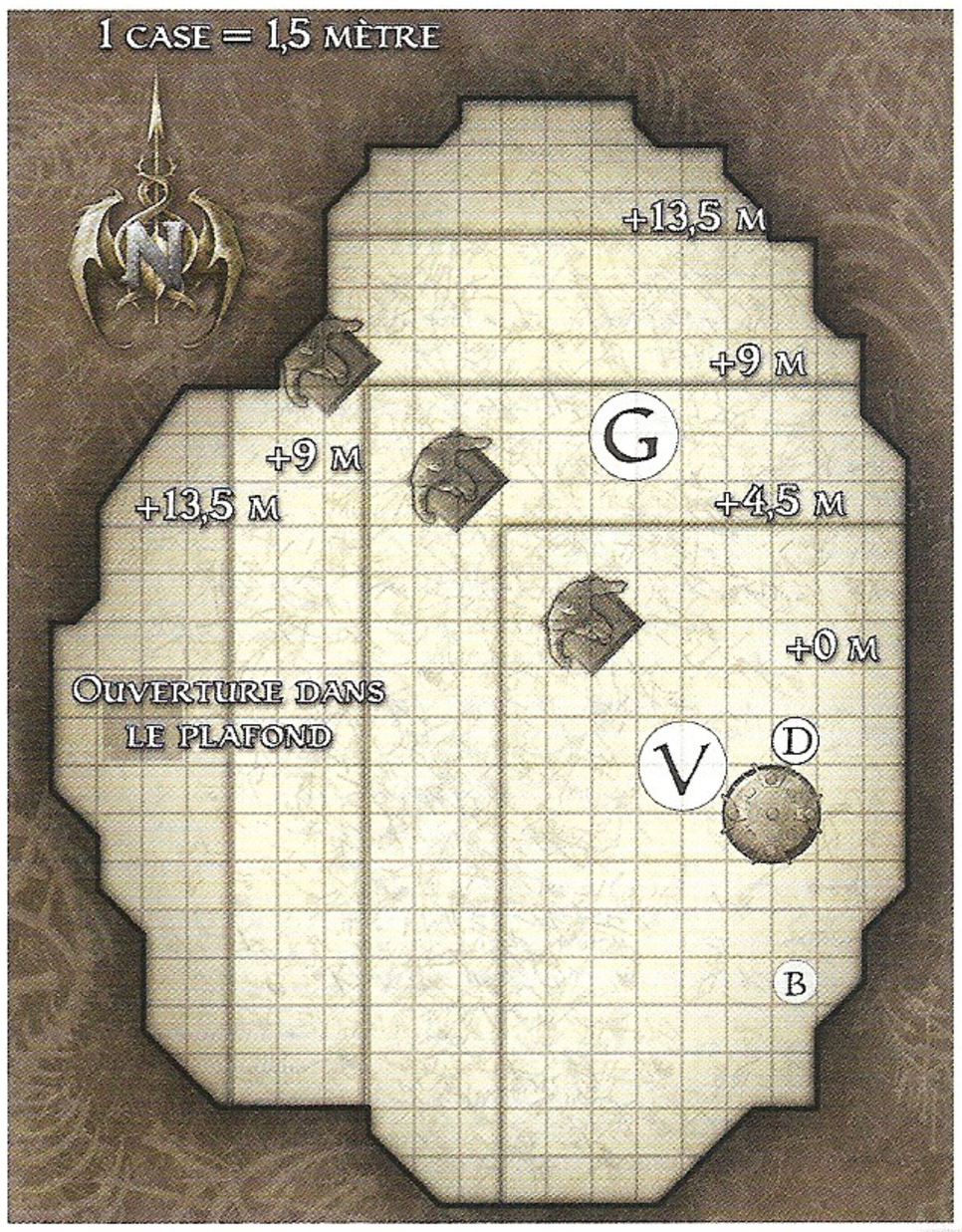
Scission temporelle (simple ; se recharge lorsque le slaad blanc est en péril pour la première fois ou qu'il utilise un point d'action)
Le slaad blanc se divise en six répliques temporelles de slaad blanc, qui apparaissent chacune dans un espace inoccupé à 5 cases ou moins de l'emplacement précédemment occupé par le slaad blanc. Ce dernier disparaît, et il ne peut pas attaquer ni être attaqué jusqu'à ce qu'il réapparaisse. Les répliques temporelles agissent au tour d'initiative du slaad blanc. Lorsque la dernière réplique temporelle a été réduite à 0 point de vie, le slaad blanc réapparaît à 5 cases ou moins de l'espace occupé par cette réplique et peut agir normalement à son prochain tour d'initiative. Voir également *rémanence*.

Rémanence
À chaque fois qu'un slaad blanc réapparaît après que ses répliques temporelles ont été réduites à 0 point de vie, tous les ennemis qu'il peut voir lui confèrent un avantage de combat jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Avantage de combat
Un slaad blanc inflige 1d6 dégâts supplémentaires contre toute créature qui lui confère un avantage de combat. De plus, cette créature est hébétée (sauvegarde annule), et non hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du slaad.

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, originel
Compétences Athlétisme +18, Discrétion +17

For 20 (+13)	**Dex** 19 (+12)	**Sag** 13 (+9)
Con 22 (+14)	**Int** 7 (+6)	**Cha** 14 (+10)



PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : des tiges luisantes qui dépassent de la tête de chacune des statues répandent une lumière vacillante qui éclaire faiblement la salle.

Ouverture dans le plafond : ce conduit d'entrée est long d'environ 12 mètres.

Statues : les trois grandes statues sont en pierre (CA 4 ; Réflexes 4, Vigueur 12 ; 80 pv). Elles confèrent un abri. Un personnage peut faire un test d'Athlétisme DD 18 pour en escalader une.

Écoutille : ce dôme métallique (l'élément octogonal sur le plan tactique) est maintenu fermé par trois grands crampons. Le mot « Âmencre » est gravé sur l'un des côtés. Pour les créatures non élémentaires, ouvrir l'écoutille nécessite un test de Force ou de Larcin DD 28. La subtile magie qui imprègne l'écoutille bloque totalement les créatures élémentaires ; toutefois, l'acharnement des slaads est presque venu à bout de cette magie.

RENCONTRE : CELLULE

Rencontre de niveau 15 (6 500 px)

CONFIGURATION

3 âmes-en-peine du néant (A)
1 vase spirituelle (V)
Torhana, vampire esprit (T)

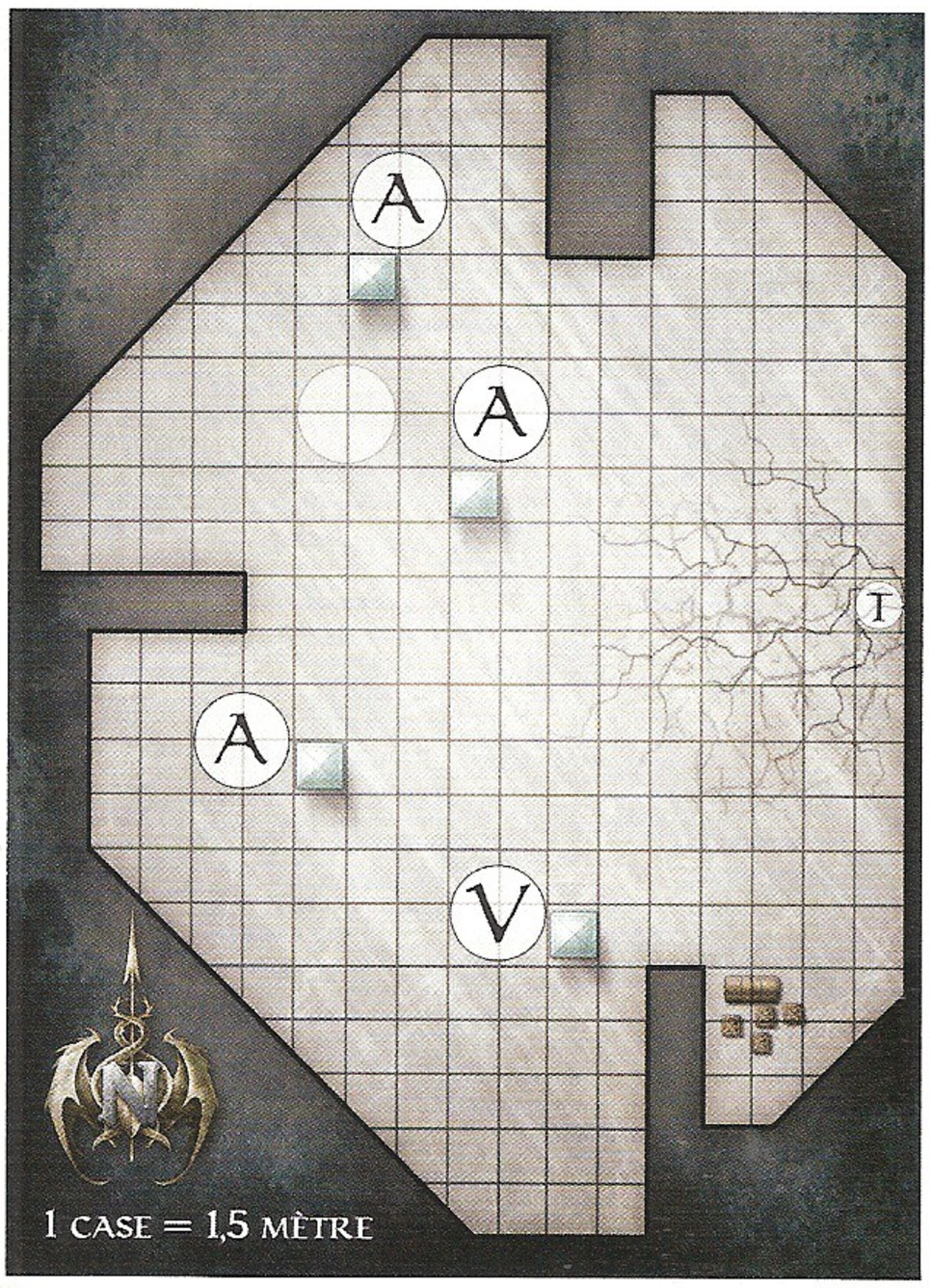
Sous l'écoutille, un conduit grossier descend sur 4,5 mètres jusqu'au plafond de la cellule. La tentative de Torhana pour découvrir les secrets du Corps lumineux s'achève ici, à un pas du succès.

Lorsque les PJ voient la salle, lisez ce qui suit :
Le sol et toutes les parois de cette pièce à l'exception d'une sont lisses et argentés, comme des miroirs voilés. Des obélisques cristallins émergent du sol. Une brume vaporeuse ondoie jusqu'à hauteur de cheville, trop fine pour dissimuler quoi que ce soit. Des caisses sont empilées dans un angle éloigné.

Le mur à l'est est différent. Il laisse passer une radiance diffuse qui souligne le dos d'un squelette d'humanoïde de ce côté et des formes indistinctes de l'autre. Des cicatrices rayonnent depuis le squelette dans la paroi et le sol.

Test de Religion
DD 23 *La brume au sol est imprégnée de magie nécromantique mais semble sans danger sous sa forme actuelle.*

Lorsque les PJ arrivent à 5 cases du squelette, lisez ce qui suit :
Un esprit sort du squelette et s'agglomère pour prendre la forme d'une humaine. Elle se tourne vers vous et déclare : « Tant de choses



3 âmes-en-peine du néant (A) **Brute niveau 14**
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille G 1 000 px chaque

Initiative +13 **Sens** Perception +7 ; vision dans le noir
Nihilisme (nécrotique) aura 2 ; chaque ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 10 dégâts nécrotiques et ne peut pas dépenser de récupération jusqu'au début de son tour de jeu suivant.
Pv 116 ; **péril** 58 ; voir aussi *décharge de mort*
Régénération 10
CA 26 ; **Vigueur** 25, **Réflexes** 27, **Volonté** 24
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 15, immatériel ; **Vulnérabilités** radiant (si l'âme-en-peine du néant subit des dégâts radiants, régénération est inactif jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
VD vol 6 (stationnaire) ; déphasage ; voir aussi *survol ombreux*

⊕ **Frappe du néant** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+15 contre Réflexes ; 2d8 + 7 dégâts nécrotiques, et jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, l'âme-en-peine du néant est invisible pour la cible.

↯ **Néant** (simple ; recharge ⚅ ⚄ ⚃) ✦ **nécrotique**
+15 contre Réflexes ; 2d8 + 4 dégâts nécrotiques, et la cible subit 15 dégâts nécrotiques continus et un malus de -2 à ses jets de sauvegarde (sauvegarde annule les deux).

✧ **Décharge de mort** (lorsque réduite à 0 point de vie) ✦ **nécrotique**
Décharge de proximité 3 ; vise les ennemis ; +15 contre Vigueur ; 2d8 + 7 dégâts nécrotiques, et la cible perd deux récupérations. *Échec :* demi-dégâts, et la cible perd une récupération.

Survol ombreux (mouvement ; rencontre)
L'âme-en-peine du néant se décale de 6 cases.

Rejeton âme-en-peine
Tout humanoïde tué par l'âme-en-peine du néant est animé au début du tour de jeu suivant de sa créatrice comme une âme-en-peine dotée de libre-arbitre. Elle apparaît dans l'emplacement où elle est morte (ou le plus proche espace inoccupé). Rappeler l'humanoïde tué (par le biais du rituel de Rappel à la vie) ne détruit pas l'âme-en-peine engendrée.

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun
Compétences Discrétion +18

For 20 (+12)	**Dex** 23 (+13)	**Sag** 10 (+7)
Con 16 (+10)	**Int** 10 (+7)	**Cha** 18 (+11)

à voir et à apprendre ! Êtes-vous ici pour percer le voile ? pour contempler ce que j'ai contemplé ? Venez, regardez avec moi ! »

L'esprit de Torhana continue de murmurer par à-coups. Toutefois, n'ayant jamais atteint ce qu'elle a passé sa vie à tenter de voir, elle finit par se lasser des paroles. Sa convoitise des vivants la submerge et ricoche dans la brume, réveillant le souvenir des âmes de ses compagnons. Des formes s'élèvent du tapis vaporeux et prennent lentement consistance pour révéler des âmes-en-peine du néant et une vase spirituelle.

TACTIQUE

Les âmes-en-peine du néant tentent d'englober les personnages dans leur aura de *nihilisme*, tandis que la vase spirituelle attaque stupidement la cible la plus proche.

Torhana se laisse flotter dans le combat et porte des attaques de *contact de l'esprit* lorsqu'elle peut. Elle possède les personnages morts ou inconscients dès qu'elle en a la possibilité.

Vase spirituelle (V) **Chasseur d'élite niveau 16**
Animé naturel (aveugle, vase, mort-vivant) de taille G 2 800 px

Initiative +20 **Sens** Perception +10; vision aveugle 10
Pv 166 ; **péril** 83 ; voir aussi *division*
CA 32 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 32, **Volonté** 31 ; voir aussi *déphasage fuyant*
Immunités maladie, poison, regard ; **Résistances** nécrotique 10, immatériel; **Vulnérabilités** radiant 10
Jets de sauvegarde +2
VD vol 6 (stationnaire) ; voir aussi *siphon spirituel* et *déphasage défensif*
Points d'action 1

Ⓘ Siphon spirituel (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Allonge 2 ; +19 contre Vigueur ; 3d6 + 5 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule). La vase spirituelle bénéficie de déphasage jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Division (lorsque en péril pour la première fois; rencontre)
La vase spirituelle se divise en deux vases de taille G, l'une occupant l'espace de la vase d'origine et l'autre un espace adjacent. Chacune des créatures a un nombre de points de vie égal à la moitié des points de vie actuels de la créature d'origine. Les deux créatures agissent au tour d'initiative de celle d'origine. Les effets qui s'appliquaient à la créature d'origine ne s'appliquent plus à ses rejetons. La vase spirituelle ne peut pas se diviser si elle est réduite à 0 point de vie par l'attaque qui l'a mise en péril. Livrés à eux-mêmes, les deux individus se recombinent à la fin de la rencontre en une seule vase spirituelle, qui possède autant de points de vie que la somme des individus.

Avantage de combat
Une vase spirituelle inflige 2d6 dégâts supplémentaires contre toute créature qui lui confère un avantage de combat.

Déphasage défensif (mineure ; lorsque la vase spirituelle bénéficie de déphasage; à volonté)
La vase spirituelle se décale de 1 case.

Déphasage fuyant (lorsque la vase spirituelle bénéficie de déphasage)
La vase spirituelle bénéficie d'un bonus de +2 bonus en CA et Réflexes.

Alignement non aligné **Langues** –
Compétences Discrétion +21
For 16 (+11) **Dex** 26 (+16) **Sag** 15 (+10)
Con 17 (+11) **Int** 2 (+4) **Cha** 11 (+8)

Particularités de la zone

Lumière : la lumière qui passe au travers du mur translucide éclaire faiblement la pièce.

Conduit d'entrée : le cercle plus clair représente une ouverture de 3 mètres de diamètre dans le plafond sous l'écoutille que les personnages ont ouverte lors de la rencontre précédente.

Plafond : le plafond est à une hauteur approximative de 4,5 mètres.

Obélisques : les obélisques bloquent les lignes de mire. Ils vont du sol au plafond. Un obélisque peut être escaladé grâce à un test d'Athlétisme DD 23.

Fissures : les cases contenant des fissures rayonnant depuis le squelette constituent un terrain difficile.

Mur translucide : toute créature vivante qui touche le mur à l'est est maîtrisée (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté :* la créature est maîtrisée et sombre dans l'inconscience (sauvegarde annule les deux). *Deuxième jet de sauvegarde raté :* la créature est pétrifiée dans un minerai cristallin et se fond dans le mur (pas de sauvegarde).

Caisses : ces caisses contiennent des provisions, de la corde, de l'eau et d'autres équipements, tous préservés par magie. Un coffre dans l'une des caisses renferme les fonds restants de l'expédition : deux trésors de niveau 15.

Torhana, vampire esprit (T) **Chasseur niveau 12**
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M 700 px

Initiative +14 **Sens** Perception +11 ; vision dans le noir
Pv 66 (99 si dans un corps possédé) ; **péril** 33
CA 24 ; **Vigueur** 23, **Réflexes** 24, **Volonté** 26
Immunités maladie, poison; **Résistances** nécrotique 5, immatériel (forme d'esprit uniquement); **Vulnérabilités** radiant 5
VD 6 (corps possédé uniquement), vol 6 (forme d'esprit uniquement); déphasage (forme d'esprit uniquement)

Ⓘ Griffes (simple ; corps possédé uniquement; à volonté) ✦ **nécrotique**
+17 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts plus 1d6 + 4 dégâts nécrotiques.

Ⓘ Contact de l'esprit (simple ; forme d'esprit uniquement ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+15 contre Réflexes ; 2d6 + 6 dégâts nécrotiques.

ǂ Absorption de sang (simple ; nécessite un avantage de combat; corps possédé uniquement; se recharge lorsqu'une créature adjacente à Torhana est mise en péril) ✦ **guérison**
+15 contre Vigueur ; 2d12 + 8 dégâts, la cible est affaiblie (sauvegarde annule), et Torhana regagne 16 points de vie.

ǂ Possession de corps (mineure ; à volonté)
Torhana peut posséder le corps mort ou inconscient d'un humanoïde de taille M ou inférieure. Tant qu'elle est dans un corps possédé, elle a les traits suivants :
✦ Elle perd vol 6, déphasage et *contact de l'esprit*.
✦ Elle gagne VD 6, griffes, *absorption de sang*, et un bonus de +7 aux tests basés sur la Force.
✦ Elle perd son immatérialité et gagne 33 points de vie temporaires. Lorsqu'elle perd la totalité de ces points de vie temporaires, le corps tombe à terre dans sa case et Torhana retrouve sa forme d'esprit.
✦ Tant qu'il est possédé, le corps ne peut pas regagner de points de vie ni se réveiller. Une créature mourante est considérée comme stabilisée tant que Torhana possède son corps. Guérir la créature possédée inflige à Torhana autant de dégâts que la quantité de points de vie regagnés.
✦ Les attaques au corps à corps et à distance ne peuvent viser que Torhana. Les attaques de proximité et de zone visent à la fois la créature possédée et Torhana.
✦ Torhana peut quitter un corps possédé au prix d'une action mineure. Lorsqu'elle le fait, elle retrouve sa forme d'esprit et le corps tombe à terre dans la case que Torhana occupe.
✦ Une fois que Torhana quitte un corps, elle ne peut plus le posséder à nouveau jusqu'à la fin de la rencontre.

Vulnérabilité à la lumière du jour
Si Torhana débute son tour de jeu à la lumière directe du soleil, elle est hébétée et ne peut plus utiliser *possession de corps* jusqu'à la fin de son tour de jeu.

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun
Compétences Bluff +17, Discrétion +15
For 6 (+4 or +11) **Dex** 18 (+10) **Sag** 10 (+6)
Con 16 (+9) **Int** 10 (+6) **Cha** 22 (+12)

Conclusion

Les personnages ont découvert l'horrible destin de l'expédition de Torhana : le Corps lumineux est un piège mortel.

Si vous désirez enrichir cette aventure, vous pouvez par exemple lier le mystérieux corps céleste à une catastrophe future dans votre univers de jeu. Un chapitre entier de la campagne pourrait être dédié à la quête des secrets que Torhana n'est pas parvenue à découvrir, ou à trouver un moyen de contempler ses visions sans être détruit par le mur fatal. Les derniers événements de la campagne pourraient mettre en scène les personnages qui tentent d'empêcher l'apocalypse prédite.

LE TERTRE DU BÂTISSEUR DE MONTAGNES

Une zone d'aventure pour cinq personnages de niveau 25

Tziphal le Bâtisseur de montagnes, l'originel des plissements de roche, de la pétrification et des volcans, fut presque tué à la fin de la guerre de l'Aube. Les dieux enfouirent ce qui restait de son corps sous des pierres de Céleste qu'ils scellèrent avec un mortier de terre astrale et de sang divin. Ils tissèrent les forces élémentaires pour faire léviter le site funéraire et le dissimulèrent au plus profond du Chaos Élémentaire. Tziphal est resté en stase depuis lors.

Histoire

Arcanes ou Religion DD 27 : le corps de Tziphal le Bâtisseur de montagnes gît sous un tertre érigé par les divinités qui l'ont vaincu lors de la guerre de l'Aube. Tziphal a créé la plupart des espèces qui ont le pouvoir de pétrifier, ou du moins leurs ancêtres. Son cairn attire ces créatures, ainsi que d'autres êtres de terre et de pierre.

Arcanes ou Religion DD 32 : Tholundru, un géant de pierre graveur de runes malformé, a passé des années à parcourir les plans pour faire sortir Tziphal de sa torpeur. Ce faisant, il a découvert les secrets des originels. Il a appelé à son aide et modelé des forces primordiales.

Amorce : Empêcher le réveil de Tziphal

Le tertre du Bâtisseur de montagnes a depuis bien longtemps attiré jusqu'à lui Tholundru. Depuis lors, avec une ferveur toute religieuse, le géant a cherché le moyen de réanimer l'originel. Dans ses efforts, Tholundru a réveillé des monstruosités de la guerre de l'Aube, dont des horreurs chasseresses et un colosse originel. Tholundru a placé le colosse en faction devant le tertre pour le protéger contre les hérétiques et envoyé les horreurs chasseresses à la recherche de composants pour le rituel de réanimation.

Les horreurs chasseresses rencontrent les personnages au cours d'une de ces missions. Après enquête, les aventuriers apprennent que d'autres horreurs chasseresses ont été employées pour voler des composants servant à un rituel de réanimation particulièrement puissant. Avec l'aide de cultistes de Tziphal, aiguillonnés par Tholundru, elles ont également enlevé ou tué des serviteurs des dieux. Le groupe peut trouver le portail planaire du géant sur un site du culte ou traquer une horreur chasseresse jusqu'à lui

PX de quête : si les personnages empêchent Tholundru d'accomplir le rituel de réanimation, ils gagnent une récompense de quête majeure de 35 000 px.

PORTAIL PLANAIRE

Tholundru a ouvert un portail planaire à travers lequel ses horreurs chasseresses peuvent aller et venir. L'unique ouverture sur le site du tertre peut être liée à plusieurs autres lieux. Ce portail n'apparaît pas sur les cartes de la zone mais se dresse plus bas sur les pentes des montagnes.

Environnement

Les personnages peuvent arriver par les portails planaires de Tholundru, ou ils peuvent trouver le site funéraire par d'autres moyens. Le tertre est caché parmi trois îlots célestes qui forment un massif montagneux autour de sa sphère protectrice.

Pendant que les PJ approchent du tertre, lisez ce qui suit :

Trois masses de terre forment un massif montagneux dont s'écoulent trois puissants torrents : l'un de boue, un autre de lave, et le dernier de sel semi-liquide. Une plateforme de marbre, soutenue par quatre colonnes, repose dans la crevasse qui s'est formée entre les trois îlots. Plusieurs statues dépassent de son sommet, certaines dans la continuité des colonnes. Les sculptures entourent une immense pile de pierres.

Test d'Arcanes
DD 30 *Vous déduisez que le tertre n'est plus dans l'alignement temporel de ses environs, et qu'un objet proche en est responsable.*

Lave : une rivière de lave dévale l'une des pentes du massif. Le magma s'engouffre dans une fissure entre les montagnes et pleut sur le Chaos Élémentaire.

Boue : de la boue fumante glisse sur l'une des pentes. Elle s'écoule par un espace entre les masses rocheuses et se solidifie lentement en tombant à travers le Chaos Élémentaire.

Sel : un flot dessicatif de sel tout juste fluide suit l'une des pentes avant de se répandre dans le Chaos Élémentaire.

Tertre hors du temps : le tertre est visible, mais il est décalé dans le temps par rapport au reste de la zone et existe quelques secondes en avance du présent. Ce décalage empêche les curieux de déranger le site funéraire. Une créature ne peut accéder à celui-ci qu'avec une clé spécifique, qui se trouve entre les mains du colosse originel qui se tient debout dans la rivière de lave.

Zone 1 : Les pentes

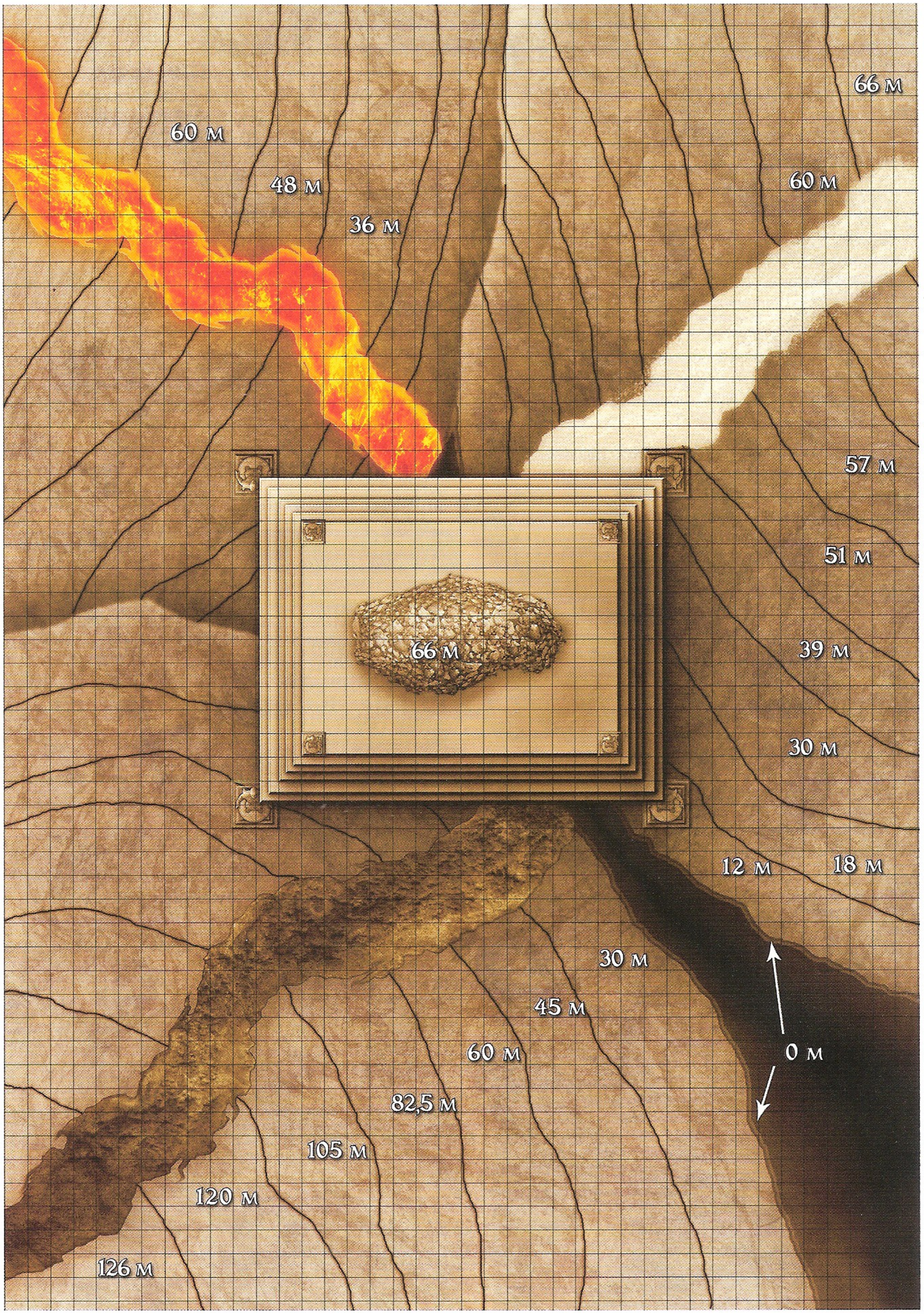
Des rivières de lave, de sel et de boue s'écoulent le long des pentes dans une vallée dont le fond s'ouvre sur le néant sans limite du Chaos Élémentaire. De là, les torrents tombent à perte de vue. Les personnages qui désirent gagner accès aux pentes ou au tertre doivent auparavant vaincre les gardiens qui réagissent à la présence des intrus.

Rencontre tactique : « Les pentes », page 102.

Zone 2 : Le tertre

Le tertre ainsi que sa plateforme et ses piliers sont légèrement décalés dans le temps par rapport au reste de la zone. Le colosse originel sur les pentes détient la clé qui peut rétablir l'alignement temporel du lieu.

Rencontre tactique : « Le tertre », page 104.


60 м
48 м
36 м
66 м
60 м
57 м
51 м
66 м
39 м
30 м
12 м
18 м
30 м
45 м
60 м
0 м
82,5 м
105 м
120 м
126 м

RENCONTRE : LES PENTES

Rencontre de niveau 26 (47 500 px)

CONFIGURATION

1 colosse originel (C)
1 horreur chasseresse (H)
6 xorns de Tziphal (X)

Les serviteurs de Tziphal protègent son tombeau des créatures qui n'ont pas sa faveur. Au moyen de la clé qu'il tient fermement dans sa main gauche, le colosse peut rétablir l'harmonie temporelle du tertre avec la zone environnante. Tholundru lui a ordonné de n'autoriser l'accès qu'à lui et aux autres fidèles de Tziphal.

Si les personnages tentent d'escalader les piliers, d'atterrir sur la plateforme ou d'interagir de quelque façon que ce soit avec le tertre avant d'avoir activé la clé, ils passent simplement à travers comme si l'objet n'était pas là.

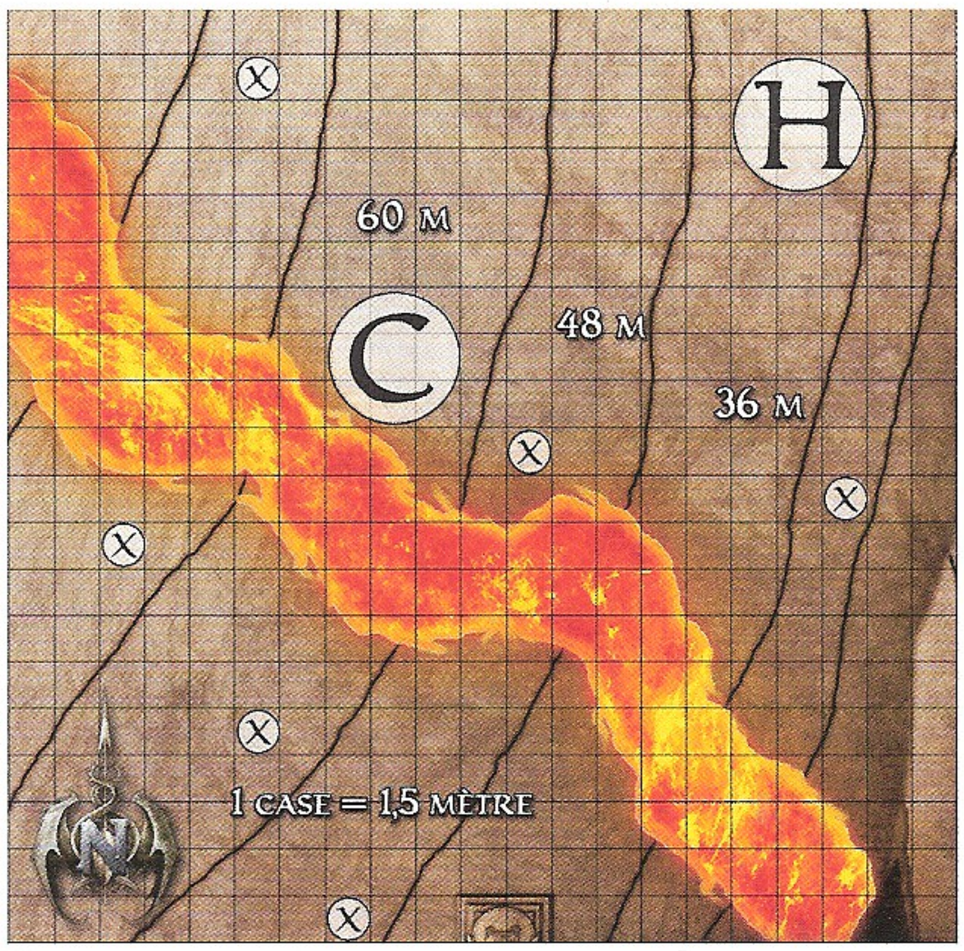
Lorsque les PJ sont suffisamment proches des pentes pour distinguer les détails, lisez ce qui suit :
Une gigantesque silhouette humanoïde se dresse au-dessus de la lave qui dévale l'un des trois îlots célestes.

Ne placez pas l'horreur chasseresse tant que les personnages ne l'ont pas remarquée. Les xorns n'apparaissent que lorsqu'ils surgissent de sous terre pour attaquer.

Test d'Arcanes
DD 31 *La silhouette près de la lave est une créature artificielle dotée d'une aura de pouvoir élémentaire. La lave ne semble pas l'affecter.*

Test de Perception
DD 31 *Une très grande créature semblable à une araignée métallique rôde parmi les éboulis près de la rivière de lave. Les deux gemmes de ses yeux flamboient de pouvoir élémentaire.*

Les monstres attaquent dès que les personnages se rapprochent d'eux ou les assaillent.



TACTIQUE

Les monstres font tout leur possible pour jeter les personnages dans la lave. L'horreur chasseresse entame le combat avec ses *rayon oculaire* puis utilise *appréhension de la proie* pour porter les ennemis au-dessus de la lave avant de les lâcher. Les xorns de Tziphal s'en remettent à leur *jaillissement chtonien* pour envoyer les adversaires la tête la première dans le flot de magma.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : la lave luisante et la lumière du jour éclairent vivement la zone.

Pentes : les pentes constituent un terrain difficile pour les créatures qui les montent. Une créature jetée à terre sur une pente glisse de 1d4 cases sur les éboulis. Tout déplacement forcé dans le sens de la pente est augmenté de 2 cases.

Rivière de lave : une créature qui débute son tour adjacente à la lave subit 1d10 dégâts de feu. Une créature qui pénètre dans la lave ou y débute son tour de jeu subit 5d10 dégâts de feu. Le courant fait glisser les créatures de

Colosse originel (C) **Brute d'élite niveau 28**
Animé élémentaire (créature artificielle) de taille TG 26 000 px

Initiative +21 **Sens** Perception +22
Présence élémentaire (acide, électricité, feu, froid, tonnerre) aura 5 ; chaque créature qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 15 dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid et de tonnerre.
Pv 640 ; **péril** 320
CA 40 ; **Vigueur** 44, **Réflexes** 37, **Volonté** 38
Immunités maladie, terreur, poison, sommeil ; **Résistances** 15 variable (3/rencontre)
Jets de sauvegarde +2
VD 10
Points d'action 1

Coup (simple ; à volonté)
+29 contre CA ; 3d10 + 14 dégâts.

Coup colossal (simple ; à volonté) ✦ **acide, électricité, feu, froid, tonnerre**
Décharge de proximité 3 ; +29 contre CA ; 3d10 + 14 dégâts, le colosse originel peut effectuer une attaque secondaire. *Attaque secondaire :* décharge de proximité 3 ; +28 contre Vigueur ; 3d8 dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid et de tonnerre, et la cible est jetée à terre.

Coup de pied instinctif (réaction immédiate, quand un ennemi se déplace de manière à être adjacent au colosse; se recharge quand le colosse est en péril pour la première fois) ✦ **acide, froid, feu, électricité, tonnerre**
Vise la créature en question ; +30 contre Vigueur ; 3d8 + 7 dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid et de tonnerre, et la cible est poussée de 4 cases et jetée à terre.

Pierre originelle (simple ; à volonté) ✦ **acide, électricité, feu, froid, tonnerre**
Distance 20 ; +29 contre Réflexes ; 3d6 + 14 dégâts, et le colosse originel peut effectuer une attaque secondaire qui est une explosion 5 centrée sur la cible. *Attaque secondaire :* +28 contre Vigueur ; 3d8 dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid et de tonnerre, et la cible secondaire est jetée à terre.

Alignement non aligné **Langues** –
For 38 (+28) **Dex** 25 (+21) **Sag** 27 (+22)
Con 30 (+24) **Int** 3 (+10) **Cha** 15 (+16)

3 cases vers le trou au fond de la vallée. La rivière de lave est profonde de 6 mètres et un test d'Athlétisme DD 24 est nécessaire pour y nager.

Une créature qui tombe dans la rivière et qui est emportée jusqu'à son embouchure est engloutie par une cataracte de lave tourbillonnante avant de tomber par le trou. En plus des dégâts dus à son immersion dans la lave, la créature subit 5d10 dégâts à cause de la violence des remous lorsque le torrent se déverse dans le Chaos Élémentaire. Plus d'un kilomètre en contrebas s'étend une plaine rocheuse ; toute créature qui ne peut pas voler ou arrêter sa chute d'une autre manière est en grand danger.

Conclusion

Lorsqu'il est vaincu, le colosse libère la clé, faite d'obsidienne polie.

Lorsque les PJ triomphent du colosse, lisez ce qui suit :
Le colosse tremble, se craquelle et tombe en morceaux. Son poing gauche serré se détache et éclate sur le sol. Dans les décombres est visible un imposant bloc d'obsidienne façonné en un passe-partout.

Pour accéder au tertre, les personnages ont besoin de la clé. Si celle-ci est tombée dans la lave, il leur faudra utiliser une perche ou le pouvoir de *manipulation à distance* pour l'attraper, ou tout autre moyen qui leur permettra de la récupérer.

Une fois la clé en leur possession, les personnages doivent réussir un test d'Arcanes DD 30 pour l'activer. Cela a pour effet de replacer le tertre dans l'alignement temporel.

Lorsque le tertre revient dans le cours du temps, lisez ce qui suit :
Une fissure fend le ciel. La plateforme cesse de scintiller et prend une apparence plus réelle.

Les personnages peuvent désormais escalader les colonnes, voler sur la plateforme ou sauter dessus depuis les pentes.

6 xorns de Tziphal (X) **Franc-tireur sbire niveau 25**
Créature magique élémentaire (terre) de taille M — 1 750 px chacun

Initiative +21 — **Sens** Perception +20; vision à 360 degrés, vision nocturne
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 38 ; **Vigueur** 38, **Réflexes** 36, **Volonté** 37
Immunités feu, poison
VD 5, fouissage 5 ; cf. aussi *passage dans la terre*

⨭ **Triples griffes** (simple ; à volonté)
Une, deux, ou trois cibles; +29 contre CA ; 9 dégâts.

Jaillissement chtonien (simple ; rencontre)
Le xorn de Tziphal se déplace sous terre de sa vitesse de fouissage et attaque un ennemi qui n'est pas en vol et sous l'espace duquel il passe: +28 contre Vigueur ; 15 dégâts, et la cible est poussée de 4 cases et jetée à terre.

Passage dans la terre
Un xorn de Tziphal peut creuser à travers la lave et la pierre comme s'il s'agissait de terre meuble.

Retraite (réaction immédiate, lorsque manqué par une attaque de corps à corps; à volonté)
Le xorn de Tziphal se déplace de sa VD de fouissage.

Alignement chaotique mauvais — **Langues** commun, originel
For 27 (+20) — **Dex** 24 (+19) — **Sag** 26 (+20)
Con 28 (+21) — **Int** 10 (+12) — **Cha** 15 (+14)

Horreur chasseresse (H) **Soldat niveau 27**
Animé élémentaire de taille TG — 11 000 px

Initiative +24 — **Sens** Perception +20 ; vision dans le noir, vision lucide 10
Pv 248 ; **péril** 124
CA 43 ; **Vigueur** 39, **Réflexes** 40, **Volonté** 38
Immunités charme, terreur; **Résistances** 5 à tous les dégâts
VD 8

⨭ **Griffes** (simple ; à volonté)
Allonge 3 ; +34 contre CA ; 2d8 + 8 dégâts.

⨭ **Appréhension de la proie** (simple ; utilisable uniquement lorsque l'horreur chasseresse ne maintient pas une créature étreinte; à volonté)
Allonge 3 ; +30 contre Vigueur ; 2d8 + 8 dégâts, et la cible est étreinte. L'horreur chasseresse peut déplacer une créature qu'elle étreint sans faire d'attaque de Force.

Rayons oculaires (simple ; un rayon se recharge à chaque tour - jetez un d4 pour déterminer lequel) ✦ **acide, feu, froid, tonnerre**
L'horreur chasseresse tire avec tous ses rayons au prix d'une seule action simple, mais chacun doit viser une créature différente: distance 10; +32 contre Réflexes.
1 - **Rayon acide:** 2d10 + 9 dégâts d'acide, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).
2 - **Rayon glacial:** 2d10 + 9 dégâts de froid, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).
3 - **Rayon de feu:** 2d10 + 9 dégâts de feu, et 15 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
4 - **Rayon fracassant:** 2d10 + 9 dégâts de tonnerre, et la cible est étourdie (sauvegarde annule).

Autoréparation (simple ; se recharge lorsque en péril pour la première fois) ✦ **guérison**
L'horreur chasseresse regagne 20 points de vie et bénéficie d'un bonus de +4 à sa CA jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Précision infaillible (simple ; quotidien) ✦ **téléportation**
L'horreur chasseresse ressent la direction générale de la cible ou de la plus proche créature du type qu'il lui a été ordonné de trouver. L'horreur se téléporte dans un espace situé à 10 cases ou moins de la cible. Celle-ci n'a pas besoin d'être dans le même plan que l'horreur quand cette dernière utilise ce pouvoir.

Alignement non aligné — **Langues** –
For 26 (+21) — **Dex** 29 (+22) — **Sag** 25 (+20)
Con 24 (+20) — **Int** 2 (+9) — **Cha** 10 (+13)

Boue et sel

Bien qu'elles ne soient pas montrées sur le plan tactique, les deux autres pentes et leurs rivières élémentaires peuvent très bien servir de décor à cette rencontre à la place ou en plus de celle-ci.

Rivière de boue: se déplacer à travers la boue épaisse est difficile et épuisant. Nager nécessite un test d'Athlétisme DD 28, et le DD du test d'Endurance pour éviter la noyade est augmenté de 4. Le flot visqueux constitue un terrain difficile pour les nageurs. Lorsqu'une créature immergée dans la boue sort de la rivière, la vase qui lui colle dessus la ralentit (sauvegarde annule). La boue est emportée vers le bas de la pente par un courant de 3 cases.

Rivière de sel: le sel semi-fluide forme une masse mouvante dans laquelle il est presque impossible de nager: cela nécessite un test d'Athlétisme DD 32. La rivière constitue un terrain difficile pour tous les nageurs et le DD du test d'Endurance pour éviter la noyade est augmenté de 6. Le sel draine l'humidité de la chair et aveugle toute créature qui est immergée dedans; une fois qu'elle a quitté la rivière, la créature reste aveuglée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Le sel est emporté vers le bas par un courant de 2 cases.

RENCONTRE : LE TERTRE

Rencontre de niveau 27 (62 000 px)

CONFIGURATION

1 gorgone du séisme (G)
3 statues aux serpents (S)
Tholundru, géant de pierre (T)

Après avoir activé la clé d'obsidienne et être parvenus sur la plateforme, les personnages doivent se mesurer aux gardiens du tertre, dont Tholundru lui-même.

Seule la mort peut détourner celui-ci de ses projets pour ressusciter Tziphal ; les aventuriers ne peuvent que l'affronter ou battre en retraite.

Lorsque les PJ parviennent sur la plateforme, lisez ce qui suit :

Des marches grossières montent vers un dais de pierre encadré par quatre statues d'humanoïdes enlacés par des serpents. Au centre du dais se dresse un cairn de rochers étincelants scellés par un mortier noir reluisant. Sur le tertre se tient une grande créature évoquant un taureau fait de pierres changeantes.

Devant est agenouillé un géant difforme à la peau couleur de pierre. Il se relève et vous transperce du regard. Son corps et son pic de guerre luisant sont couverts de runes.

Trois des quatre statues aux serpents sont des pièges, que Tholundru active lorsque le combat commence.

Gorgone du séisme (G) **Soldat niveau 26**
Créature élémentaire (terre) de taille G — 9 000 px

Initiative +21 **Sens** Perception +19 ; vision lucide 6
Trépidation aura 3 ; au début du tour de jeu de la gorgone du séisme, chaque ennemi pris dans l'aura est tiré de 3 cases. Tout ennemi dépourvu de déplacement tellurien considère la zone comme un terrain difficile.
Pv 245 ; **péril** 122
CA 42 ; **Vigueur** 40, **Réflexes** 36, **Volonté** 38
Immunités projection à terre, pétrification, déplacement forcé
VD 6 (déplacement tellurien), escalade 6

⊕ **Cornes** (simple ; à volonté)
+33 contre CA ; 3d6 + 10 dégâts, et la cible glisse de 3 cases et est jetée à terre.

Regard écrasant (simple ; à volonté)
Distance 20; +31 contre Vigueur ; 2d8 + 9 dégâts, et la cible est tirée de 4 cases et jetée à terre.

Piétinement (simple ; à volonté)
La gorgone du séisme se déplace de sa VD et peut pénétrer dans les espaces occupés par les ennemis. La gorgone du séisme effectue une attaque contre chaque ennemi dans l'espace duquel elle pénètre : +31 contre Réflexes ; 1d10 + 10 dégâts, et la cible est jetée à terre.

Souffle d'éruption (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **feu, poison**
Décharge de proximité 5 ; +31 contre Vigueur ; 2d8 + 8 dégâts de feu plus 2d8 + 8 dégâts de poison, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Alignement non aligné **Langues** –
For 30 (+23) **Dex** 23 (+19) **Sag** 26 (+21)
Con 29 (+22) **Int** 2 (+9) **Cha** 8 (+12)

3 statues aux serpents (S) **Mitrailleur niveau 26**
Piège — 9 000 px chacune

Les serpents sculptés dans ces statues se tordent et tournent en fixant sévèrement les intrus de leur regard luisant.

Piège : les sculptures de serpents sont enchantées et pétrifient ceux qui les déclenchent.

Perception
✦ DD 27 : le personnage remarque des runes cachées dans les contours des sculptures.

Autre compétence : Arcanes
✦ DD 29 : le personnage découvre que les runes contiennent la magie de chaque statue. Les détruire ou les décharger devrait suffire à désactiver la statue.

Initiative +21

Déclencheur
Lorsque le combat s'engage sur la plateforme, Tholundru active le piège, qui fait un jet d'initiative.

Attaque
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : +29 contre Vigueur (ne provoque pas d'attaque d'opportunité)
Réussite : 3d8 + 5 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté :* la cible est maîtrisée (sauvegarde annule). *Deuxième jet de sauvegarde raté :* la cible est pétrifiée (pas de sauvegarde). Les créatures qui sont immunisées à la pétrification ne sont pas affectées par cette attaque.
Échec : demi-dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin du prochain tour de jeu du piège.

Contre-mesures
✦ Un personnage peut faire un test d'Arcanes DD 28 ou de Larcin DD 32 au prix d'une action simple ; en cas de réussite, il décharge quelques-unes des runes de la statue. À chaque fois qu'un de ces tests réussit, le piège fait un jet d'attaque et subit un malus cumulatif de -2 à son initiative. Au troisième test réussi, le piège est désactivé.
✦ Un personnage peut attaquer le piège pour effacer les runes (CA/Réflexes 2 ; Vigueur 38 ; 150 pv), mais cela confère au piège un bonus de +2 à son prochain jet d'attaque contre l'attaquant. L'attaquant sent l'énergie affluer vers lui. Réduire les runes à 0 point de vie désactive le piège mais ne le détruit pas.

Vortex de grain siliceux tourbillonnant **Franc-tireur sbire niveau 23**
Créature magique élémentaire (air, terre) de taille M — px –

Initiative +21 **Sens** Perception +17
Rafale de sable aura 1 ; chaque ennemi pris dans l'aura subit un malus de -2 à toutes ses défenses.
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 37 ; **Vigueur** 35, **Réflexes** 36, **Volonté** 34
Immunités maladie, poison
VD 0, vol 8 (stationnaire)

⊕ **Coup abrasif** (simple ; à volonté)
+26 contre Vigueur ; 15 dégâts.

Pas du vortex (mouvement ; à volonté)
Le vortex de grain siliceux tourbillonnant se décale de 4 cases.

Alignement non aligné **Langues** originel
For 12 (+12) **Dex** 27 (+19) **Sag** 22 (+17)
Con 24 (+18) **Int** 5 (+8) **Cha** 6 (+9)

Tholundru (T) **Contrôleur (meneur) d'élite niveau 28**
Humanoïde élémentaire (géant, terre) de taille G 26 000 px

Initiative +17 **Sens** Perception +23 ; vision nocturne

Focaliseur rocheux aura 5 ; chacun des alliés de Tholundru gagne un bonus de +4 à tous les jets de dégâts contre les ennemis immobilisés dans l'aura. Chaque ennemi pétrifié pris dans l'aura perd toutes ses résistances et est affligé d'une vulnérabilité 5 à tous les dégâts.

Pv 514 ; **péril** 257

CA 42 ; **Vigueur** 41, **Réflexes** 36, **Volonté** 41

Immunités pétrification

Jets de sauvegarde +2

VD 8 (déplacement tellurien)

Points d'action 1

Pic de guerre runique (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +33 contre CA ; 2d10 + 11 dégâts (crit. 3d10 + 22), et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Double attaque (simple ; à volonté)
Tholundru effectue deux attaques de *pic de guerre runique*.

Rune du sommeil des roches (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **périmètre**
Explosion de zone 1 à 10 cases ou moins; +31 contre Vigueur; 3d8 + 7 dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté:* la cible est pétrifiée (sauvegarde annule). *Effet:* l'explosion crée un périmètre de runes magiques qui persiste jusqu'à la fin de la rencontre. Chaque ennemi qui commence son tour de jeu dans ce périmètre subit un malus de -2 à ses jets de sauvegarde contre les effets qui immobilisent ou ralentissent.

Rune de l'écho fracassant (simple ; recharge ⚄ ⚄ ⚅) ✦ **tonnerre**
Explosion de zone 1 à 20 cases ou moins; +31 contre Vigueur; 3d8 + 9 dégâts de tonnerre. Une cible ralentie ou immobilisée subit également 10 dégâts de tonnerre (sauvegarde annule).

Pierre accrochante
Lorsque Tholundru touche une créature ralentie avec une attaque qui devrait la ralentir, cette créature est immobilisée à la place (sauvegarde annule).

Os de pierre (interruption immédiate, lorsque Tholundru est touché par une attaque; inutilisable lorsque en péril; à volonté)
Tholundru bénéficie d'une résistance 5 à tous les dégâts contre l'attaque qui a déclenché ce pouvoir.

De l'air à la pierre (mineure ; se recharge lorsque en péril pour la première fois)
Tholundru appelle quatre vortex de grain siliceux tourbillonnants à son aide. Chacun apparaît dans une case inoccupée à 15 cases ou moins de lui et agit immédiatement après le tour d'initiative de Tholundru. Les vortex de grain siliceux tourbillonnants restent jusqu'à ce qu'ils soient tués, renvoyés par Tholundru au prix d'une action libre ou jusqu'à la fin de la rencontre. Les personnages ne gagnent pas d'expérience pour avoir tué les vortex de grain siliceux tourbillonnants.

Alignement mauvais **Langues** commun, géant, originel
Compétences Arcanes +25, Athlétisme +27, Discrétion +22

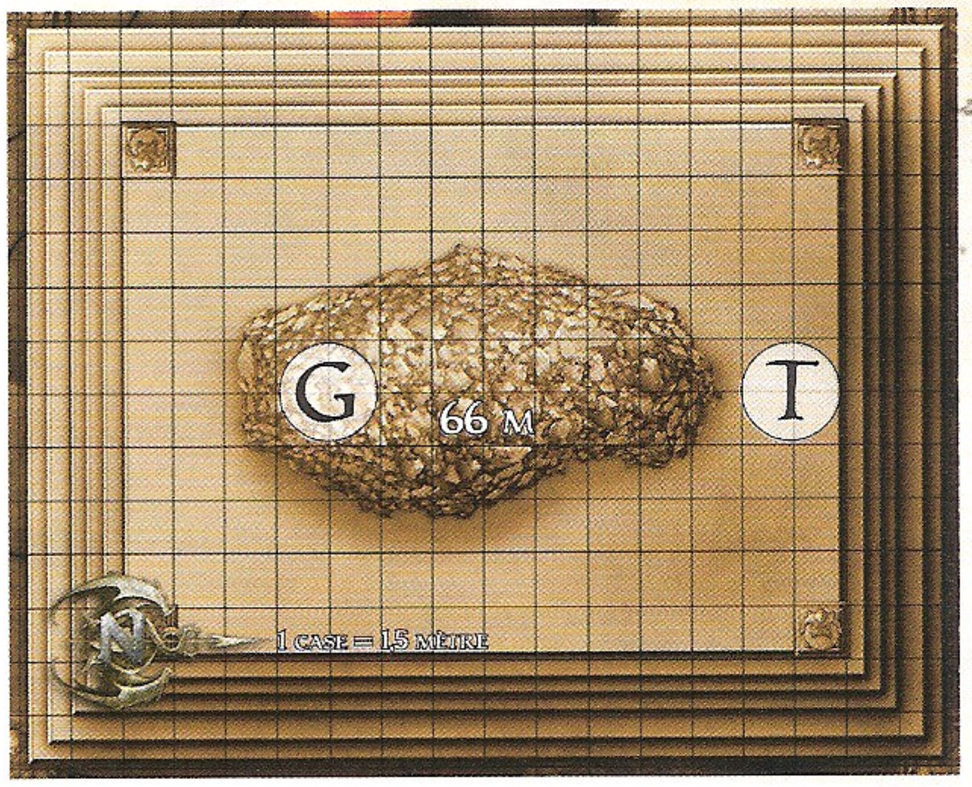
For 27 (+22)	**Dex** 17 (+17)	**Sag** 28 (+23)
Con 25 (+21)	**Int** 23 (+20)	**Cha** 20 (+19)

Équipement pic de guerre runique

Tactique

La gorgone du séisme utilise son aura de *trépidation* pour maintenir les personnages éloignés de Tholundru. Elle les attaque de ses cornes tandis que le géant de pierre utilise des pouvoirs de zone et à distance. Elle conserve son *souffle d'éruption* jusqu'à ce que les ennemis soient suffisamment groupés et emploie son *regard écrasant* pour abattre au sol les créatures en vol dans son allonge.

Tholundru utilise *de l'air à la pierre* pour placer des vortex de grain siliceux tourbillonnants entre lui et les



personnages, en les espaçant suffisamment en prévision des attaques de zone ou de proximité. Puis il lance sur le groupe une *rune du sommeil des roches* et dépense un point d'action pour enchaîner avec sa *rune de l'écho fracassant*. Pendant que ces pouvoirs se rechargent, Tholundru brandit son *pic de guerre runique*. Il concentre ses attaques sur les personnages ralentis afin de les immobiliser, ce qui permet à ses alliés de tirer parti des bonus à l'attaque conférés par son aura.

Ni Tholundru ni la gorgone n'étant affectés par la pétrification des statues, ils peuvent tenter de manœuvrer leurs ennemis pour les amener à portée des pièges.

Particularités de la zone

Lumière : la lave luisante et la lumière du jour éclairent vivement la zone.

Cairn: la pile de rochers s'élève du dais jusqu'à une hauteur de 4,5 m à son sommet. La pente est un terrain difficile. Toute créature sur le cairn subit un malus de -2 sur ses jets de sauvegarde contre le feu et les effets de pétrification.

Colonnes : les colonnes de soutien sont hautes de 9 à 30 mètres en fonction de leur emplacement sur les pentes. Un test d'Athlétisme DD 25 est nécessaire pour escalader leur surface polie.

Rebords de la plateforme: une créature qui tombe de la plateforme chute de 9 à 30 mètres sur les pentes ou dans la lave, la boue ou le sel (cf. rencontre précédente).

Marches : les marches basses montent du rebord jusqu'au dais.

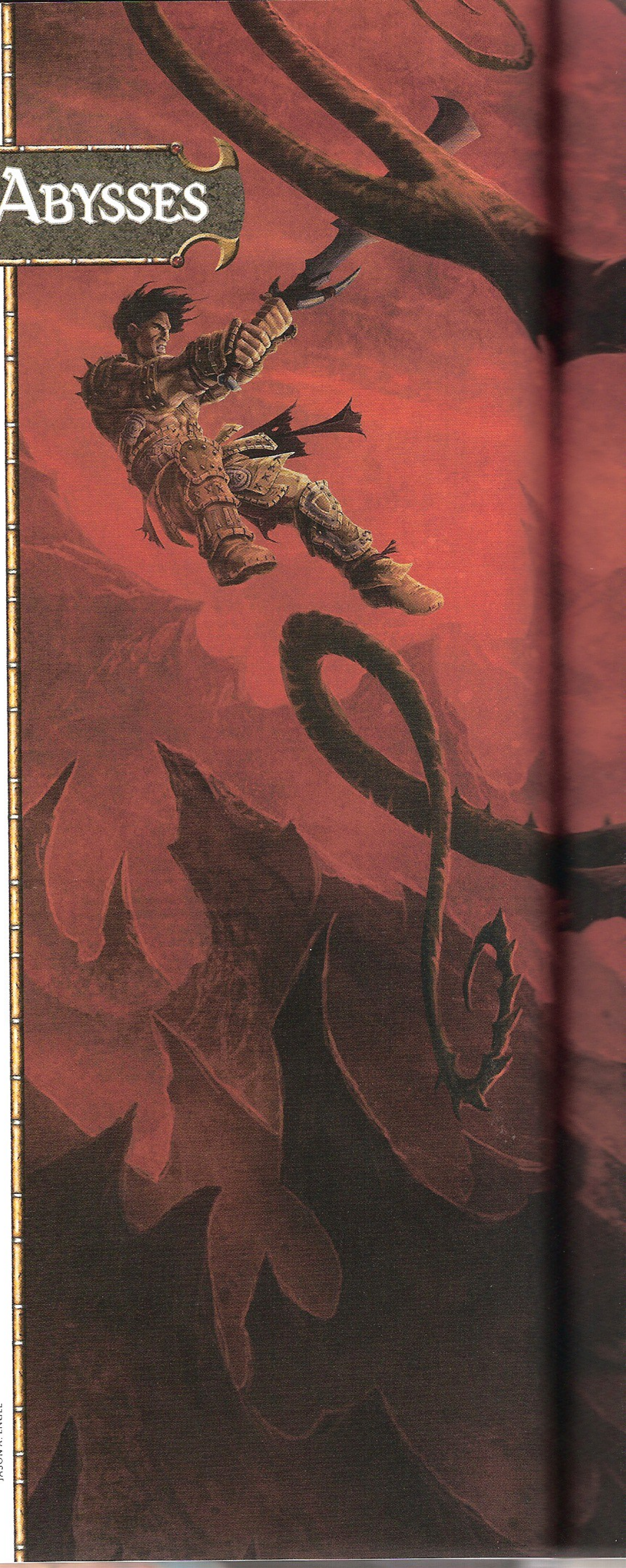
Statues aux serpents: trois des quatre statue de taille M renferment des pièges, tels que décrits plus haut. La quatrième est une statue de pierre ordinaire (CA 5 ; Réflexes 5, Vigueur 10 ; 50 pv). Toutes les statues constituent un terrain bloquant.

Conclusion

Les personnages trouvent les composants que Tholundru a amassés pour son rituel. Selon l'agencement de votre campagne, ils peuvent également découvrir des prisonniers que Tholundru comptait sacrifier. Vous pouvez développer cette aventure en ajoutant un groupe de cultistes qui arrivent trop tard pour participer au rituel. Il est également possible pour les héros de chercher un moyen d'achever Tziphal pour de bon, ce qui les mène dans d'autres quêtes avant un retour au tertre du Bâtisseur de montagnes.

CHAPITRE 4

Au cœur des Abysses



JASON A. ENGLE

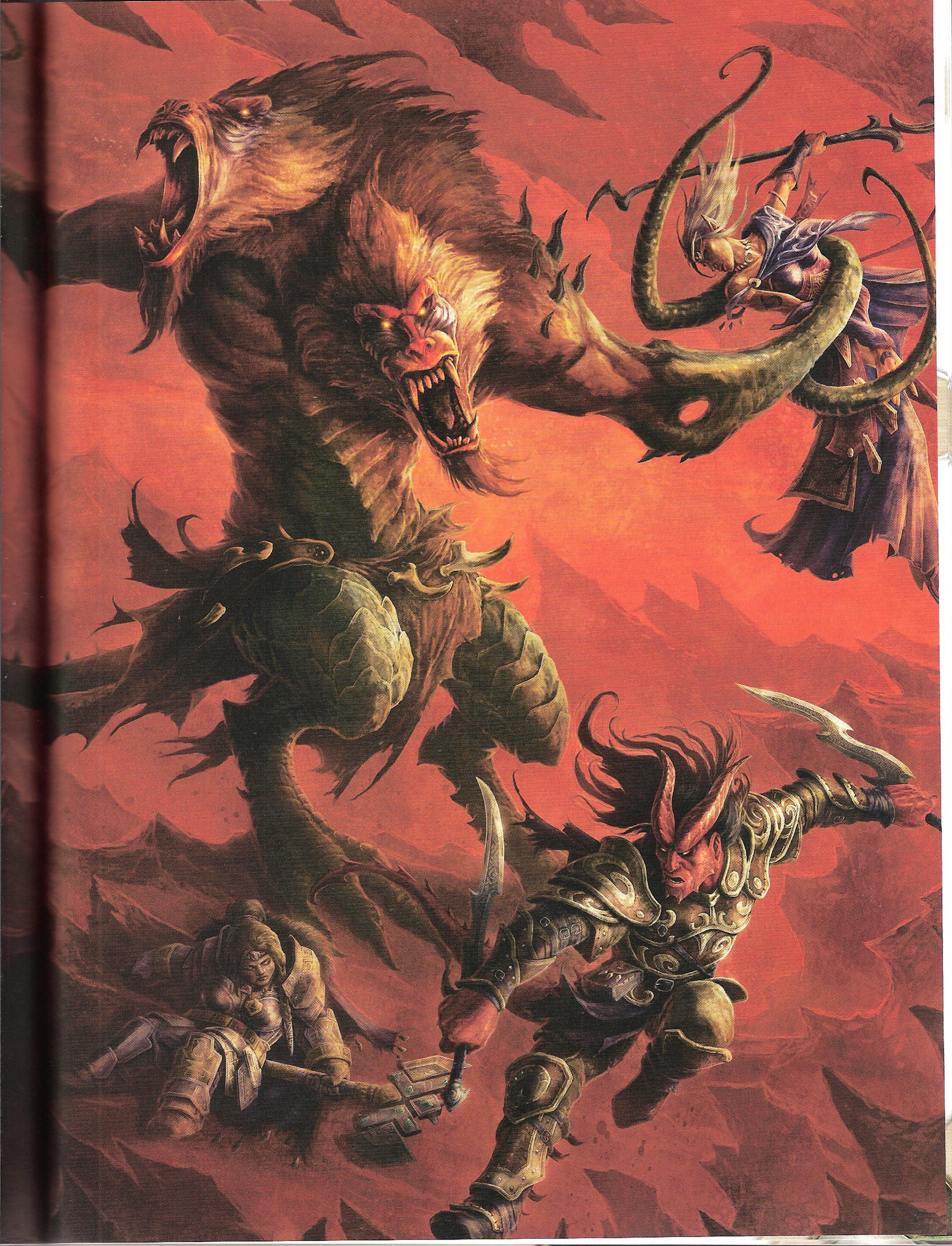
Les terrifiants Abysses, synonymes d'horreur, sont une plaie dans la chair de la réalité, un abcès purulent qui ronge le Chaos Élémentaire. Les aventuriers y seront brutalement mis à l'épreuve, et ils n'affronteront ses profondeurs que si toutes les autres solutions ont déjà échouées. Peu souhaitent y descendre, encore moins en ressortent, et aucun n'en réchappe indemne.

Plus qu'un lieu, les Abysses sont une présence – une envie de mort qui détruirait toute chose si elle était livrée à elle-même. Ils représentent l'entropie pure, la faim insatiable, la haine et la rage inextinguibles. Les Abysses ne sont pas uniquement la source du mal, ils sont le mal, incarné et sans limite.

Les Abysses forment à la fois une partie du Chaos Élémentaire et un plan en soi. Ils se terrent dans les strates les plus profondes du Plan inférieur, telle une gueule béante prête à dévorer des mondes entiers. Ils se déploient horizontalement, éternellement confinés dans une fosse tourbillonnante d'entropie et de chaos, et s'ils ont un fond, personne ne l'a atteint et n'en est revenu.

Les strates de ce plan peuvent être infinies. Chacune de celles qui sont connues ont leurs propres habitants, leurs propres terrains et leur propre nature. Ce chapitre présente un aperçu global du gouffre dans les sections suivantes :

- **Le tréfonds des profondeurs :** comment les Abysses et certaines de leurs strates fonctionnent-ils, quelles sont leurs caractéristiques, comment peut-on s'y rendre et s'y déplacer ?
- **Trames de campagnes abyssales :** quelques suggestions pour impliquer des personnages parangoniques et épiques dans les méandres des Abysses.
- **Aventures abyssales :** quelques amorces d'aventures et de quêtes mettant en scène des démons et les plans qui les ont engendrés.
- **Défis de compétences dans les Abysses :** quatre défis de compétences qui ne pourraient avoir lieu nulle part ailleurs.
- **Sites abyssaux :** quelques-uns des hauts lieux les plus infernaux des Abysses avec des exemples de rencontres de groupe et de particularités environnementales.



LES TRÉFONDS DES PROFONDEURS

Les Abysses sont un tourbillon de matière, d'énergie et de chaos, un gouffre dans la réalité situé au plus profond du Chaos Élémentaire. Ses frontières les plus lointaines s'étendent au-delà de ce qui est imaginable.

Les îles, les océans et les tempêtes du Chaos Élémentaire au-delà du gouffre ne semblent pas être affectés par ses forces dévastatrices. Pourtant, au fil du temps, leurs mouvements ont commencé à subir une rotation en spirale. Plus on s'enfonce dans le Plan inférieur, plus ce mouvement devient perceptible. Les trajectoires des corps à la dérive et du cours des rivières, des tempêtes et même les courants invisibles du chaos ne doivent rien au hasard. Ils amorcent une lente mais inexorable rotation, et s'agglomèrent en un maelstrom tourbillonnant autour d'un noyau massif et sombre. Les objets situés en périphérie du gouffre mettent des années, voire des décennies, pour achever leur révolution, mais plus ils se rapprochent du centre, plus le mouvement en spirale devient marqué. Avec le temps, ils sombrent inexorablement dans le gouffre des Abysses.

Ce basculement dans le gouffre est inéluctable, mais il prend du temps. Le voyage qui mène des frontières de la zone d'influence des Abysses jusqu'à sa gueule béante peut prendre des décennies voire des siècles, tellement les distances parcourues sont immenses. Un vaisseau, connu sous le nom de *Bateau-Monde*, une gigantesque *nef transplanaire* de pierre, a essayé de faire le voyage pendant des générations et des générations. Son équipage et ses troupes sont constitués de nains et de genasi, d'une poignée de tieffelins et d'un déva qui se réincarne encore et encore sur le navire.

Les strates infinies

Comme il sied à un puits d'entropie, les Abysses sont bien plus qu'un simple lieu : ils forment un gouffre béant qui contient une infinité de strates. Les cabalistes, les érudits et les ecclésiastes prétendent qu'il y en a six cent soixante-six, mais personne n'a ne serait-ce que cherché à prouver cette affirmation. Certaines strates peuvent être visibles depuis le centre du maelstrom tourbillonnant, si on part du principe que quelqu'un peut y survivre assez longtemps pour y voir quelque chose. D'autres restent dissimulées dans un tourbillon de ténèbres.

En tant que royaume élémentaire, les Abysses ont la plupart des traits du Chaos Élémentaire, mais aucune des lois planaires ne semble régir ces régions. Chacune de ces strates a des caractéristiques planaires propres, et certaines parmi les plus ignobles dépassent de loin ce qu'une imagination normale peut concevoir.

Le Chaos Élémentaire est principalement un mélange des substances qui composent le monde naturel dans leur aspect le plus brut. À l'inverse, de nombreuses strates perverties des Abysses sont formées de matériaux organiques : de chair et de sang, de végétaux et d'os. Même si ces environnements semblent animés d'une volonté maléfique, ils ne sont pas réellement vivants.

Nature et taille

Comment peut-on dire d'une chose qu'elle existe au fin fond d'un plan infini, ou qu'elle est un gouffre dans la réalité ? Cette définition est sans doute métaphorique. Quoi qu'il en soit, si quelqu'un s'aventure suffisamment profondément dans n'importe quelle région connue du Chaos Élémentaire, il trouvera toujours la gueule béante des Abysses sous ses pieds.

D'une certaine façon, le plan est limité. Il possède une limite supérieure qui, bien qu'elle soit gigantesque, est théoriquement mesurable. Un voyageur peut s'aventurer depuis les Abysses en direction du reste du Chaos Élémentaire. En revanche, le plan semble s'étendre à l'infini vers le bas, sous la forme d'un maelstrom tourbillonnant de plus en plus étroit, de plus en plus sombre, et sans fin. Les légendes prétendent que cette spirale conduirait tout droit jusqu'au cœur du mal absolu, mais, une fois encore, personne n'est en mesure d'étayer cette affirmation.

Les royaumes individuels qui peuplent les Abysses font la taille d'un monde, mais ils ont une forme délimitée, avec des frontières clairement définies qui peuvent être franchies. La plupart des niveaux sont relativement cohérents, mais certains peuvent contenir plusieurs royaumes, chacun ayant ses propres frontières et ses propres lois physiques. En quelques endroits, un même territoire peut chevaucher plusieurs strates. Quelques strates sont sphériques ou mystiquement refermées sur elles-mêmes, et un voyageur qui marcherait suffisamment loin dans l'un de ces royaumes pourrait finalement revenir sur ses pas.

Puits de gravité

Les Abysses ont la même flottabilité élémentaire que le Chaos Élémentaire. Un être vivant ou un corps étranger qui aurait le malheur d'y tomber continuerait sa chute dans le gouffre ténébreux. Les diverses masses de terre, d'eau, d'acide, de chair et d'autres substances étrangères qui flottent dans les Abysses restent en suspension, sans être affectées par la gravité, lentement attirées vers le fond par la seule force d'attraction de la spirale d'énergie entropique.

Une strate individuelle, toutefois, peut avoir n'importe quel type de gravité planaire connue, en fonction de sa nature même ou des désirs de son maître, seigneur démon ou autre. On peut y trouver des endroits dotés d'une gravité normale ou subjective (cf. *Manuel des Plans*, pages 10 et 11), ainsi que des lieux encore plus étranges où la direction de la gravité change au rythme des envies de puissantes entités, et où les objets de grande taille attirent à eux les objets plus petits qui les entourent.

Mutabilité abyssale

Les diverses substances qui tourbillonnent dans les Abysses peuvent facilement être manipulées, tout comme dans le Chaos Élémentaire. Ici encore, les strates individuelles ont des propriétés particulières ; nombre d'entre elles sont instables ou ont une mutabilité

normale. D'autres strates sont encore plus étranges et mutent d'elles-mêmes ou mutent en réaction aux actes ou aux pensées de ceux qui les traversent. Certains seigneurs démons ou d'autres entités sont capables d'influencer leur environnement, conférant à ces strates une mutabilité divine (cf. *Manuel des Plans*, page 10), même si peu de divinités trouvent refuge dans les Abysses – Lolth étant sans doute la seule à le faire.

Voyager dans les Abysses

Il est encore plus difficile de naviguer dans les Abysses que dans le reste du Chaos Élémentaire. Ceci dit, on peut voyager facilement dans certaines strates, ce qui ne veut pas dire qu'on y est en sécurité. Les surfaces de tels endroits peuvent prendre la forme d'un amas de chair, d'une rivière de sang ou d'un enchevêtrement de toiles, tout en étant assez stables pour qu'on puisse y marcher, y naviguer ou en escalader les parois. D'autres strates n'offrent aucune surface sur laquelle poser le pied et aucun chemin aisément praticable, elles doivent donc être explorées à l'aide de moyens de locomotion plus originaux. Les moyens de locomotion extraordinaires parfois utilisés pour traverser le Chaos Élémentaire sont dès lors indispensables pour aborder de tels endroits.

L'autre aspect important concerne la façon de voyager entre les strates. Dans quelques très rares cas, un voyageur peut passer physiquement d'une strate à une autre sans recourir à la magie. Il est possible, même si c'est plutôt déconseillé, de nager des rives saumâtres d'Abîme, le repaire de Démogorgon, jusqu'au domaine sous-marin de Dagon l'ancien. Quoi qu'il en soit, passer d'une strate à une autre est en général plus compliqué que cela et exige d'autres méthodes, plus exotiques.

Descente directe

Un aventurier particulièrement intrépide pourrait essayer d'explorer les Abysses à la dure, en utilisant la magie ou une nef planaire pour voler et s'enfoncer profondément dans le maelstrom afin de s'arrêter dans les différentes strates qui apparaissent dans le gouffre. Même si c'est techniquement faisable, une telle approche est suicidaire. Le climat étrange et les dangers mortels du Chaos Élémentaire se manifestent ici aussi, mais chargés d'émanations nécrotiques et non d'éléments plus traditionnels. Il faut de plus ajouter à ces périls la volonté malveillante des Abysses. Les vents et les orages se placent délibérément sur le chemin des voyageurs. Les nuages noirs peuvent également être caustiques ou empoisonnés, aveuglant ceux qui se perdent peu à peu dans leurs profondeurs.

Les strates tournoient autour du gouffre à différentes vitesses et altitudes. Localiser une destination précise à un moment donné ne garantit pas qu'on puisse renouveler l'exploit une autre fois. Certains voyageurs disparaissent dans les parois ténébreuses du gouffre et sont emportés au hasard vers une strate des Abysses, à des milliers de kilomètres de leur point de départ. La plupart disparaissent à jamais.

Le plus grand danger d'une descente directe dans les Abysses réside cependant dans les horribles créatures cachées dans le chaos frénétique qui palpite entre les royaumes. Des démons volants, tels que des vrocks, chassent dans les cieux près des frontières entre les strates afin d'éviter la compétition de leurs rivaux terrestres. Encore plus loin dans le maelstrom, dans la pénombre entre les strates, hurlent des créatures primales et maléfiques d'une puissance indicible.

Les portes démoniaques

Une porte démoniaque est un portail permanent entre le monde naturel et les Abysses, qui conduit le plus souvent vers Pazunia, la plaine des Mille Portails (cf. *Manuel des Plans*, page 79). Même si ces portails représentent un moyen fiable de se rendre dans les Abysses, aucun ne permet de passer d'une strate des Abysses à une autre.

En de rares occasions, une porte démoniaque permet d'accéder aux Abysses depuis un plan autre que le monde naturel. Elles apparaissent dans la Féerie, la Gisombre et en divers endroits du Chaos Élémentaire.

Les portes démoniaques sont détaillées à la page 65 du *Manuel des Plans*. Reportez-vous également au défi de compétences « Détruire un portail démoniaque », page 114 de ce manuel.

Les portails

Les portails représentent un moyen classique de voyager d'une strate à l'autre dans les Abysses. De nombreux portails sont permanents et bien connus, y compris ceux qui relient les trois strates d'Azzagrat, ceux qui sont éparpillés à travers la plaine des Mille Portails ou dans les ignobles Fosses Démoniaques. La majorité des portails permanents qui mènent vers les Abysses est à double sens. Pour la plupart, toutefois, les portails abyssaux fonctionnent de façon intermittente, et certains d'entre eux ne vont que dans un seul sens.

Rares sont les portails qui sont transparents ; la plupart sont brumeux, opaques ou solides, empêchant de déterminer les dangers qui attendent de l'autre côté. Certains projettent même des illusions afin de donner une impression de sécurité trompeuse. D'anciennes cartes prétendent indiquer les emplacements des portails abyssaux fiables, ou du moins prévisibles. Il ne faut pourtant pas faire confiance à de tels documents : la plupart des portails qu'on pensait fiables ne le sont plus depuis longtemps, et de nombreuses cartes contenant les prétendus secrets des Abysses sont en fait mis en circulation par des démons qui cherchent à piéger les crédules. De très rares sources sont exactes et garantissent un voyage relativement fiable et sécurisé entre les strates.

Nefs planaires et téléportation

Étant donné les dangers des Abysses et le caractère aléatoire de nombreux portails, les rituels de téléportation et les nefs de voyage planaire sont les moyens les plus sûrs d'atteindre une strate. Certains lieux, comme la cité de Zelatar à Azzagrat (cf. *Manuel des Plans*, page 80), contiennent de nombreux cercles de téléportation connus ainsi que des ports pour *nefs transplanaires*. D'autres strates interfèrent délibérément avec la téléportation et les vaisseaux planaires, signe de la volonté malveillante qui hante le plan. Les nefs et les explorateurs qui se téléportent dans ces strates arrivent souvent loin de l'endroit prévu, apparaissant effectivement dans la strate souhaitée mais dans une région grouillant de dangers, très loin de la destination initiale.

TRAMES DE CAMPAGNES ABYSSALES

Les Abysses peuvent constituer une excellente base pour d'innombrables trames d'aventure, de manière directe ou détournée. Même si la nature démoniaque est plus encline à détruire aveuglément qu'à concevoir des plans retors, quelques rares démons peuvent agir avec subtilité. Les princes démons en sont la preuve, travaillant à se détrôner les uns les autres pour conquérir les Abysses. Des personnalités déviantes, comme les adorateurs fanatiques, incluent souvent des forces démoniaques dans leurs plans. Les personnages peuvent être impliqués dans de tels complots tordus alors que ces derniers sont mis en œuvre.

Les deux exemples de trames de campagne qui suivent sont prévus pour des personnages d'échelons parangonique et épique (ceux d'échelon héroïque n'étant normalement pas assez puissants pour survivre au défi que représentent les Abysses). Comme d'habitude, ces trames peuvent inspirer vos propres histoires.

ÉCHELON PARANGONIQUE : UN PLAN D'ENFER

Dans cette trame de campagne, les aventuriers se trouvent impliqués dans une bataille, certains diraient une escarmouche, entre Orcus et Graz'zt. Ils devront s'enfoncer plusieurs fois dans les Abysses avant le dénouement de l'histoire.

La campagne commence dans une cité du monde naturel, où les autorités locales demandent aux personnages d'enquêter sur une bande de soudards anormalement puissants. Si les règlements de comptes entre deux groupes de truands rivaux sont une chose courante, il est plus rare que de telles histoires finissent avec des bâtiments rasés et des cratères fumants. De plus, de nombreux badauds innocents ont été tués au cours de ces bagarres. Les autorités ont finalement été obligées d'agir lorqu'Erra Deveera, une aristocrate bien connue, s'est ajoutée au nombre des victimes.

Les investigations des personnages sont infructueuses, du moins jusqu'à ce qu'un mystérieux informateur les approche. Ce personnage énigmatique prétend que les combats ont été initiés par le bouclier d'Aranor, un groupe secret en lutte contre les manœuvres d'un culte d'Orcus. L'histoire est vraie, du moins partiellement. À moins que les personnages ne découvrent d'une quelconque façon ce que dissimule l'informateur, ils se lanceront dans la bataille contre le culte d'Orcus dans les souterrains qui se trouvent sous le mausolée de la ville. Les héros doivent affronter des morts-vivants, des démons, des adorateurs mortels et le maître du culte, un seigneur momie. Pendant qu'ils sont occupés, le vrai ennemi de la secte, un culte dédié à Graz'zt, a les mains libres pour s'emparer de la ville. L'informateur est en fait un membre de ce culte qui manipule les personnages afin d'affaiblir le camp rival.

Dès que les adorateurs de Graz'zt n'ont plus besoin de leurs pions, ils cherchent à éliminer les personnages. Le groupe contre-attaque et réussit finalement à attaquer le culte dans sa forteresse, une université abandonnée. Les ennemis des personnages sont des cultistes humanoïdes, des démons, et des alliés élémentaires ou des bêtes abyssales. Au cours de l'enquête, les héros découvrent également qu'Erra Deveera, l'aristocrate assassinée, faisait partie du culte.

Les personnages finissent par vaincre les maîtres du culte, un triumvirat d'exécuteurs à six doigts assistés de sombres acolytes de Graz'zt (cf. *Manuel des Plans,* page 132). Malgré cela, ils apprennent que le culte a toujours une longueur d'avance sur eux. En sortant de l'université, les personnages sont arrêtés sur ordre du duc. Ce noble a en fait été remplacé par le maître métamorphe du culte, un élu de Graz'zt (cf. *Manuel des Plans,* page 131) nommé Malikith.

Le faux duc facilite l'évasion des personnages, attendant qu'ils le rejoignent dans son palais. Dès qu'ils y parviennent, il les piège dans un portail qui mène vers les Abysses.

Les personnages émergent sur la plaine des Mille Portails sans moyen d'évasion apparent. Ils se retrouvent pris entre les attaques de démons et d'autres serviteurs des seigneurs démons et les dangers des Abysses. Le groupe fait la rencontre de marchands qui leur offrent d'embarquer sur leur *nef transplanaire* en échange de leur protection. La nef sera prête à partir d'ici trois jours. Une fois encore, le marché n'est pas aussi intéressant qu'il n'y paraît. Les supposés marchands sont des adorateurs diaboliques accompagnés de plusieurs succubes déguisées. Ils espionnent les démons pour le compte de leur maître infernal, et ils prévoient de se débarrasser des personnages une fois leur mission accomplie. Ils passent à l'attaque dès que leur *nef transplanaire* quitte Pazunia.

Les personnages, après avoir vaincu leurs adversaires, peuvent vivre quelques aventures qui n'ont rien à voir avec le Chaos Élémentaire tandis qu'ils naviguent pour rentrer chez eux. Ils garderont probablement une dent contre le culte de Graz'zt. Et même si ce n'est pas le cas, ils apprendront que l'influence du culte a grandi en leur absence. Une véritable cité-état à la gloire de Graz'zt est en train de prendre forme.

Le groupe est alors approché par un paladin. Pour une fois, cet étranger est bien ce qu'il prétend être. Il a découvert que sa sœur fait partie depuis longtemps du culte, et il pense qu'elle en sait long sur ses manœuvres et ses plans. Il demande aux personnages de la capturer dans l'espoir de la remettre sur le droit chemin et d'en apprendre le plus possible sur le culte.

La sœur du paladin peut être détenue dans n'importe quel type de donjon. Lorsque les aventuriers parviennent enfin à lui extirper quelques informations, en utilisant sans doute des moyens de coercition magique, elle révèle une terrible vérité. Graz'zt, satisfait des succès du culte, a confié à ses membres un artefact appelé le *Rêve de Domination.* Cette couronne permet à son porteur de dominer les créatures à volonté. Il est possible de contrer son pouvoir en réunissant plusieurs artefacts, nommés *Heaumes des Indomptables.* Un archimagicien adorateur d'Orcus a créé ces artefacts il y a des siècles de cela, et ils sont désormais détenus à Thanatos, le royaume d'Orcus.

Au cours de la dernière aventure de cette trame, les héros reviennent dans les Abysses, à Thanatos, où ils devront ruser pour mettre la main sur ces *Heaumes*. Ils reviendront finalement dans leur monde où ils devront se tailler un chemin jusqu'au quartier général de Malikith. S'ils parviennent à vaincre le culte et à ruiner ses plans, Graz'zt et ses disciples n'oublieront pas cet affront.

Échelon épique : le démon conquérant

Un puissant culte de Baphomet (cf. *Manuel des Plans*, page 115) a envahi l'une des cités commerçantes genasi du Chaos Élémentaire. La population a été massacrée ou a fui, Baphomet et ses adorateurs minotaures étant assoiffés de sang. L'un des réfugiés genasi contacte les personnages pour leur demander de libérer la ville.

Les minotaures sont forts mais pas très malins. Un groupe qui manœuvre avec finesse pourra les vaincre facilement. Tout en libérant la ville, les personnages rencontrent au moins un genasi encore en vie, un membre de l'ancien conseil de la ville nommé Jett. Il accompagne les personnages pendant qu'ils libèrent la ville, les voit triompher du chef minotaure et leur offre volontiers toute l'aide et toutes les informations qu'il peut.

Jett est en fait un adorateur secret de Dagon (cf. *Bestiaire Fantastique 2*, page 47) qui cherche à étendre l'influence du démon à d'autres cités, en utilisant des méthodes plus douces que celles mises en œuvre pour s'emparer de Lonsoir (cf. page 76). Il a manipulé les adorateurs de Baphomet pour qu'ils attaquent ouvertement la ville tout en se glissant à l'intérieur, avec l'aide de quelques alliés maléfiques, afin de pouvoir la « sauver ». Ses plans piétinent, il va donc flatter les héros pour tenter de glaner plus d'informations.

Tandis que les personnages sont accaparés par d'autres aventures, Jett établit de nouveaux projets. Il finit par laisser tomber les plans subtils et part à la conquête avec une troupe démoniaque, assisté par l'allié de Dagon, Démogorgon (cf. *Bestiaire Fantastique 2*, page 44). Les personnages découvrent les manigances de Jett et reviennent libérer une fois encore la cité. Ils apprennent également qu'il cherche à utiliser la cité genasi comme tête de pont pour partir à la conquête d'autres sites majeurs du Chaos Élémentaire. L'objectif final est de construire une armée d'esclaves, de marcher sur les Abysses et d'asservir les rivaux de Dagon et de Démogorgon.

En battant Jett, les personnages ont personnellement déplu au Prince des Démons. Démogorgon envoie de nombreux démons les attaquer, puis finit par envoyer Thrarak, son exarque, les frapper (cf. *Bestiaire Fantastique 2*, page 48). Les attaques sont de plus en plus violentes, et sont ponctuées par les déclarations de l'un des serviteurs de Démogorgon, qui rappelle aux personnages que le démon bicéphale n'a aucune intention d'enterrer l'affaire. Pour que les personnages puissent vivre, le Prince des Démons doit mourir.

Une telle entreprise nécessite de solides alliés qui ont la volonté, et la capacité, de s'en prendre au seigneur démon. Trouver de tels alliés est plus facile qu'on ne peut l'imaginer : rois, dieux ou seigneurs démons rivaux souhaitent tous la perte de Démogorgon. Tout en réunissant leurs compagnons, les personnages doivent survivre aux assauts incessants des plus puissants soldats du Prince des Démons. Ces attaques atteignent leur paroxysme lorsque l'exarque Kazuul (cf. *Bestiaire Fantastique 2*, page 48) et une armée de démons envahissent le monde naturel pour détruire tout ce qui est cher aux personnages.

Ils peuvent affronter et vaincre Jett et en apprendre plus sur l'influence de Dagon. Ils peuvent décider alors de se débarrasser du Seigneur des Profondeurs pour faire avancer leur cause. L'apothéose de la campagne prend la forme d'un face à face : les personnages et leurs alliés d'un côté, un ou plusieurs seigneurs démons et leurs séides de l'autre. Si les héros ne parviennent pas à tuer l'un ou l'autre des princes démons, ils pourront toujours se réjouir de les avoir suffisamment affaiblis.

Petits niveaux, grands dangers

Les exemples de trames de campagne qui sont présentés ici sont prévus pour des niveaux parangoniques ou épiques. Les personnages de l'échelon héroïque ne sont tout simplement pas assez endurcis pour survivre à une expédition prolongée dans les Abysses ou à des rencontres avec leurs habitants. Vous pouvez cependant introduire une touche abyssale dans vos aventures et campagnes d'échelon héroïque.

Le moyen le plus simple consiste à confronter vos personnages aux adorateurs d'un seigneur démon. Puisque des individus de tout niveau peuvent être assez stupides ou déments pour vénérer de tels êtres maléfiques, vous pouvez mettre en scène des adversaires pour mettre à l'épreuve les capacités de votre groupe de façon équilibrée. De telles organisations maléfiques vous permettent de préparer, dès les premiers niveaux, l'apparition d'entités abyssales plus puissantes qui surgiront à plus haut niveau.

Vos personnages de niveau héroïque peuvent également déjà résider dans le Chaos Élémentaire au moment où une force démoniaque lance une attaque. Ils peuvent y habiter ou être en visite dans l'une des principales communautés du Plan inférieur, telle qu'un monastère githzerai ou un comptoir marchand genasi ou éfrit. Les personnages ne sont pas encore assez puissants pour s'opposer directement aux hordes démoniaques, mais ils peuvent toujours participer à la guerre de différentes façons. Ils pourront par exemple protéger et évacuer une partie de la population, combattre des éclaireurs démons isolés qui s'infiltrent dans la communauté, ou patrouiller dans les rues afin de lutter contre les pillards ou toute autre crapule qui voudrait profiter des troubles. Ce genre de missions attirera sur eux l'attention de protecteurs influents, et d'ennemis redoutables.

L'influence des Abysses agit occasionnellement dans le monde pendant quelque temps via un portail planaire. Si les personnages ne sont pas assez solides pour aller jusqu'aux Abysses, vous pouvez faire venir les Abysses à eux. Une petite région, corrompue et transformée en reflet du gouffre abyssal, pourrait fournir un avant-goût intéressant, et terrifiant, de la campagne à venir.

AVENTURES ABYSSALES

Les amorces et les intrigues qui suivent peuvent être une source d'inspiration pour de nombreuses aventures tournant autour du thème des Abysses. Elles suivent le même modèle que celles qui sont présentées dans la section « Aventures » du chapitre 1.

11 : SCELLER LE PORTAIL

L'ouverture et la fermeture d'un portail sont des cas de figure classiques dans une aventure fantastique. La trame qui suit propose une légère variante à ce thème en mettant en scène un portail qui ne peut être refermé que du côté le plus dangereux.

Quelqu'un ou quelque chose, un culte d'adorateurs démoniaques, un mage dément ou une catastrophe magique, a créé un portail vers les Abysses. La faille s'est ouverte dans un endroit relativement déserté des Abysses, et seuls quelques démons mineurs (barlguras, évistros et mezzodémons) l'ont empruntée.

Le point culminant de cette quête peut être le défi de compétences « Détruire un portail démoniaque » présenté à la page 114. Un succès, toutefois, peut bloquer les héros dans les Abysses. Ils doivent désormais rentrer chez eux sans tomber dans les griffes des habitants du gouffre.

Amorce de quête : des démons sèment la panique dans la ville de la région. Même s'il s'agit des moins puissants de leur espèce, ces assaillants ne peuvent être arrêtés que par d'intrépides héros. Cependant, la mort des démons ne suffira pas ; pour mettre fin aux attaques, les personnages devront trouver et fermer le portail par lequel les créatures sortent. Tout d'abord, ils devront s'occuper des gardiens du portail. Un défi de compétences, ou peut-être un simple test d'Arcanes, révèlera que le passage ne peut être fermé que de l'autre côté.

Px de quête : si les personnages réussissent à fermer le portail, ils gagnent une récompense de quête majeure de 3 000 px.

LES RUELLES DES DÉMONS (ÉCHELON PARANGONIQUE OU ÉPIQUE)

Le célèbre voleur et pilleur de tombe Galek Noctia est recherché, mort ou vif, dans toutes les cités du monde – et au-delà. Ses ennemis sont des rois, des archimages et des grands prêtres.

Il y a de nombreuses années, Galek a dilapidé toutes ses ressources. Sans identité et sans repaire fiable, avec de moins en moins d'amis, il a fui ce monde. Se sentant à son aise dans les cités et dans les lieux rongés par la corruption, il s'installa dans un lieu idéal – Zelatar, une cité du triple royaume d'Azzagrat (cf. *Manuel des Plans*, page 79).

Même si Galek était entouré par les pires créatures de la création, il savait que ses ennemis feraient tout pour lui mettre la main dessus. Pour survivre, le voleur fut contraint d'adopter une nouvelle identité, mettant à profit toutes les ruses et toutes les astuces que sa longue carrière criminelle lui avait enseignées.

Amorce de quête : les personnages doivent retrouver Galek. La motivation la plus simple est l'énorme prime placée sur la tête du maître voleur, une récompense suffisante pour qu'on prenne le risque de descendre dans les Abysses. Une autre option consiste simplement à faire en sorte que les personnages aient juste à s'entretenir avec lui. Ils peuvent avoir besoin de connaître l'inscription qui figure sur la tombe d'un empereur pillée par Galek, ou d'en apprendre plus sur un artefact qu'il a dérobé il y a longtemps. Pour trouver la piste de Galek, le groupe devra se rendre jusqu'à Zelatar et survivre aux périls du voyage, affronter les

DES DÉMONS À PROFUSION

Si vous voulez remplir vos aventures de démons, vous n'aurez que l'embarras du choix. Voici la liste de tous les démons qui apparaissent dans le *Bestiaire Fantastique* (*BF*), le *Bestiaire Fantastique 2* (*BF2*), le *Manuel des Plans* (*MP*), ou le *Guide du Maître 2* (*GDM2*).

Monstre	Niveau et rôle	Source
Dretch	2 Brute	*BF2* 59
Démon de la spirale runique	5 Artilleur	*BF2* 55
Démon ripailleur	5 Franc-tireur	*BF2* 57
Démon de rupture	5 Soldat sbire	*BF2* 56
Évistro	6 Brute	*BF* 57
Démon suite-sang	7 Franc-tireur (M)	*BF2* 58
Canoloth	7 Soldat	*MP* 118
Barlgura	8 Brute	*BF* 56
Neldrazu	8 Chasseur	*BF2* 61
Mezzodémon	11 Soldat	*BF* 60
Démon de la spirale runique voltaïque	12 Artilleur	*BF2* 56
Démon d'ombre	12 Chasseur d'élite	*MP* 120
Démon à aiguilles	12 Contrôleur	*BF2* 54
Vrock	13 Franc-tireur	*BF* 61
Dévastateur canoloth	13 Sbire	*MP* 118
Barlgura sanguin	14 Brute	*GDM2* 217
Éviscérateur abyssal	14 Brute	*BF2* 59
Chasme	14 Franc-tireur	*MP* 119
Faucheur ailé vrock	14 Franc-tireur	*GDM2* 221
Démon bubonique	15 Artilleur d'élite	*BF2* 54
Solamithe	15 Artilleur	*MP* 120
Immolith rageur	15 Brute	*GDM2* 221
Immolith	15 Contrôleur	*BF* 59
Rejeton bubonique	15 Franc-tireur sbire	*BF2* 55
Tentateur yochlol	17 Contrôleur	*BF2* 63
Bébilith	18 Brute solo	*BF2* 53
Goristro	19 Brute d'élite	*BF* 58
Kazrith	20 Chasseur	*BF2* 61
Hezrou	22 Brute	*BF* 59
Nycadémon	22 Franc-tireur	*BF2* 62
Glabrezu	23 Brute d'élite	*BF* 57
Aspect d'Orcus	24 Brute d'élite	*BF* 206
Aspect de Graz'zt	24 Franc-tireur d'élite	*MP* 130
Marilith	24 Franc-tireur d'élite	*BF* 60
Aspect de Démogorgon	25 Contrôleur d'élite	*BF2* 46
Fiélon pourrissant abyssal	26 Contrôleur	*BF2* 60
Balor	27 Brute d'élite	*BF* 55
Baphomet	28 Brute solo	*MP* 115
Kazuul	28 Soldat d'élite	*BF2* 48
Graz'zt	32 Contrôleur solo	*MP* 129
Dagon	32 Soldat solo	*BF2* 47
Orcus	33 Brute solo (M)	*BF* 204
Démogorgon	34 Contrôleur solo	*BF2* 44

alliés ou les gardes du fugitif, localiser sa planque et, d'une façon ou d'une autre, lui mettre la main dessus.

Px de quête : si les personnages réussissent à trouver Galek et à obtenir ce qu'ils veulent de lui, ils gagnent une récompense de quête majeure basée sur leur niveau (cf. *Guide du Maître,* page 122).

21 : Le dernier témoin

Il y a très longtemps, un culte voué à Orcus initia un rituel complexe pour invoquer le Seigneur des Morts-Vivants dans le monde naturel. Un magicien éladrin nommé Félias stoppa les ambitions du culte en lançant un contre-rituel de sa conception. Enragé, Orcus ordonna à ses adeptes de traquer Félias, de le capturer et de le mener aux Confins du Néant. Félias finit par y succomber après de longues années de tourment. Mais personne ne reste mort bien longtemps à Thanatos. Félias fut réanimé sous la forme d'un fantôme tourmenteur (cf. *Bestiaire Fantastique,* page 113), rendu fou par les tortures subies.

Amorce de quête : une nouvelle secte d'adorateurs d'Orcus a exhumé l'ancien rituel du culte et tente de nouveau d'invoquer le seigneur démon dans ce monde. La seule façon de bloquer ce rituel est de mettre la main sur le contre-rituel de Félias, mais les adeptes d'Orcus ont fait disparaître toute trace de ce sortilège. Les écrits du mage éladrin ont été détruits lors de sa capture. La seule façon de reconstituer le rituel est donc de consulter le défunt éladrin. Les personnages doivent se rendre à Thanatos pour le contacter, mais la folie du fantôme est telle qu'il est impossible de communiquer normalement avec lui. Les personnages doivent trouver un moyen de lui rendre la raison. Sans cela, ils devront détruire le fantôme, retrouver le corps de Félias et utiliser le rituel Communication avec les morts. Ce sera dès lors leur seul moyen pour retrouver l'information qu'ils recherchent.

JIM NELSON

Px de quête : si les personnages triomphent du fantôme de Félias, ils gagnent une récompense de quête mineure de 3 200 px.

Px de quête : si les personnages réussissent à retrouver le vieux rituel, ils gagnent une récompense de quête majeure de 16 000 px.

28 : Un piège pour le Prince des Bêtes

Baphomet (cf. *Manuel des Plans,* page 115) n'est certainement pas devenu prince démon en étant stupide ou crédule. Cependant, Lolth, la Reine Démoniaque des Araignées, est de loin plus maline et plus intelligente que lui. Elle a manipulé le Prince des Bêtes pendant des années, en lui envoyant des présents, en plaçant des démons à son service et en l'abreuvant de flatteries. Après avoir gagné sa confiance, elle l'a convaincu qu'il était en mesure d'affaiblir les défenses du prince démon Yeenoghu suffisamment longtemps pour pouvoir dévaster le royaume de son rival et détruire son ennemi juré. Le Roi Cornu rassemble ses armées et se prépare à l'attaque, et Lolth lui a promis de prendre soin de son royaume en son absence.

Si tout se passe comme prévu, Yeenoghu tue Baphomet mais est tellement affaibli que Lolth, dissimulée non loin, peut l'achever. Que ces seigneurs démons s'entretuent l'un l'autre risque fort de ne pas émouvoir les personnages, en revanche ils seront certainement bien plus inquiétés par la montée en puissance de Lolth suite à ces événements chaotiques. Une fois leurs maîtres morts, les démons qui avaient fait allégeance à Baphomet et Yeenoghu se mettent au service de la Reine des Araignées. Lolth est déjà une déesse, ces hordes démoniaques rassemblées sous sa bannière accroîtront encore sa puissance. Avec un tel pouvoir, il ne devrait pas lui falloir longtemps pour tourner son regard, et ses ambitions, vers le monde naturel ou vers la Mer Astrale.

Amorce de quête : les personnages prennent connaissance des manœuvres démoniaques grâce à des adorateurs terrestres des seigneurs démoniaques. Les membres du culte de Baphomet accomplissent des rituels pour pénétrer dans les Abysses afin de combattre aux côtés de leur maître, tandis que les suivants de Lolth préparent une grande fête. Après avoir découvert les implications du complot de Lolth et évalué les risques, les personnages descendent dans les Abysses pour la stopper. Le dénouement idéal serait que Yeenoghu tue Baphomet, que Lolth triomphe de Yeenoghu, et que les héros mettent à bas Lolth ou neutralisent au moins ses plans. S'ils y parviennent, cela fera sombrer trois strates des Abysses dans le chaos, ce qui laissera leurs habitants démoniaques suffisamment occupés à s'entredéchirer pour qu'ils en oublient le monde naturel pendant quelque temps.

Récompense de quête : si les héros empêchent Baphomet d'attaquer le royaume de Yeenoghu, ils gagnent une récompense de quête majeure de 13 000 px.

Récompense de quête : si les personnages parviennent à vaincre les trois seigneurs démons, ils gagnent une récompense de quête majeure de 65 000 px.

DÉFIS DE COMPÉTENCES DANS LES ABYSSES

Un aventurier dans les Abysses ne se « cantonne » pas à combattre des démons et d'autres créatures horribles. Les quatre défis de compétences de cette section sont d'excellents exemples de dangers d'un autre type que les voyageurs pourraient avoir à rencontrer dans les Abysses.

Pour déterminer les DD faciles, moyens ou difficiles d'un défi de compétences, référez-vous à la table de la page 25.

DÉTRUIRE UN PORTAIL DÉMONIAQUE

Les portails démoniaques sont des portails permanents entre les Abysses et d'autres points du cosmos qu'on peut traverser dans les deux sens et qui constituent un danger constant. Bien qu'on puisse les bloquer par un rituel de Verrou arcanique (cf. *Manuel des Plans*, page 149), un tel sceau temporaire est trop faible pour retenir les puissants habitants des Abysses. La destruction totale d'un portail démoniaque n'est pas tâche aisée et nécessite de se rendre de son côté abyssal.

Niveau : égal au niveau du groupe, ou jusqu'à trois niveau au-dessus (px égaux à la récompense pour cinq monstres standards du niveau du défi).

Complexité : 5 (nécessite 12 succès avant 3 échecs).

Spécial : s'attaquer à un portail démoniaque est un processus traumatisant. À moins que le test de compétence principale d'un personnage ne dépasse le DD de 5 ou plus, ce personnage perd une récupération en plus de tout autre effet induit par le test.

Compétences principales : Arcanes, Larcin, Religion.

Arcanes (DD difficile pour le niveau, action simple) : le personnage déverse de l'énergie abyssale depuis le portail démoniaque dans son propre corps puis la disperse, réduisant la puissance du portail. C'est un processus traumatisant qui coûte donc une récupération au personnage.

Larcin (DD difficile pour le niveau, action simple) : un personnage adjacent au portail est capable de désamorcer ou de réarranger les runes, les sigles et l'énergie magique qui alimentent et régulent son pouvoir.

Religion (DD moyen pour le niveau, action simple) : le personnage purifie le portail en faisant appel à la puissance divine.

Compétence secondaire : Endurance.

Endurance (DD facile pour le niveau, interruption immédiate, lorsqu'un personnage perd une récupération pour avoir effectué un test de compétence principale) : le personnage qui effectue le test d'Endurance perd la récupération à la place du personnage ayant effectué le test de compétence principale. Sur un échec, les deux personnages perdent une récupération.

Réussite : le portail démoniaque est détruit, libérant une dernière décharge d'énergie sombre. Chaque créature non-démoniaque dans un rayon d'un kilomètre et demi du côté abyssal du portail subit 5 dégâts continus d'électricité, de feu, de froid et de poison par échelon et est hébétée (sauvegarde annule les deux). *Effet secondaire :* la créature est hébétée (sauvegarde annule). Suivant ce que vous avez prévu pour l'aventure, à vous de voir si le groupe peut s'échapper par le portail alors qu'il s'effondre ou s'il doit trouver un autre chemin pour rentrer.

Échec : le portail démoniaque n'est pas détruit mais dégage malgré tout de l'énergie chaotique. Chaque créature non-démoniaque dans un rayon d'un kilomètre et demi du côté abyssal du portail subit 5 dégâts continus d'électricité, de feu, de froid et de poison par échelon et est hébétée (sauvegarde annule les deux).

EFFETS DE FOLIE

d20	Effet
1-5	Hyper nervosité : le personnage développe des tics nerveux. Il subit un malus de -2 à tous les tests basés sur la Dextérité. Ce malus est cumulatif si ce résultat est obtenu plus d'une fois.
6-10	Hystérie : le personnage prend peur à chaque mouvement brusque et bruit assourdissant. Il subit un malus de -2 aux tests d'initiative, à la Volonté et à toutes les défenses qui sont attaquées par un effet de terreur. Ce malus est cumulatif si ce résultat est obtenu plus d'une fois.
11-15	Mélancolie : le personnage cesse de s'intéresser à ce qui l'entoure et sombre dans une profonde dépression. Il ne peut entreprendre que deux actions à chaque tour. Un personnage devient hébété s'il obtient ce résultat plus d'une fois.
16	Obsession : le personnage est une boule d'énergie débordante. Il peut entreprendre une action supplémentaire de mouvement à la place d'une action mineure. Si le personnage fait cela, il subit un malus de -2 aux jets d'attaque et à toutes les défenses jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
17	Mégalomanie : le personnage est convaincu qu'il est invincible. Il ne peut utiliser de récupérations au cours d'une rencontre jusqu'à ce qu'il soit en péril pour la première fois.
18	Paranoïa : le personnage est si méfiant que plus personne ne le compte comme allié.
19	Maniaco-dépressif : le personnage balance entre la mélancolie et l'obsession (telles que décrites ci-dessus). À chaque round au début de son tour de jeu, il lance un d20. Sur un résultat de 1-10, le personnage est affecté de mélancolie ; sur un résultat de 11-20, le personnage est affecté d'obsession.
20	Démence : le personnage a du mal à distinguer la réalité de l'imaginaire. Il rate automatiquement tous ses tests basés sur l'Intelligence, la Sagesse ou le Charisme.
21+	Catatonie : le personnage se replie sur lui-même et ne réagit plus. Traitez cet état comme de l'inconscience, si ce n'est que le PJ est conscient de ce qui l'entoure.

DAVE ALLSOP

Développement : que les personnages réussissent ou non à sceller le portail démoniaque, la décharge d'énergie alerte les démons que quelqu'un y a touché. Ce défi de compétences peut entraîner une rencontre avec des démons enragés ou même une horde démoniaque (cf. ci-dessous), selon ce que vous avez prévu pour l'aventure.

Folie abyssale

Les Abysses sont un endroit qui rend fou. Certes, les aventuriers sont d'une nature plus solide et peuvent encaisser les terreurs ordinaires des Abysses, mais certaines régions sont si sombres et désespérantes que même l'esprit le plus solide risque de ne pas y résister. Les tests de ce défi de compétences pourraient survenir toutes les heures ou tous les jours, suivant l'intensité des effets aliénants et la fréquence avec laquelle ils éprouvent la santé mentale des personnages.

Niveau : égal au niveau du groupe (px égaux à la récompense pour cinq monstres standards du niveau du groupe).

Complexité : 5 (nécessite 12 succès avant 3 échecs).

Spécial : chaque fois qu'un personnage rate un test d'Endurance, de Perception ou de Religion dans le cadre de ce défi de compétences, celui-ci acquiert un effet de folie (cf. la table ci-contre). Chaque test raté après le premier entraîne un bonus cumulatif de +2 aux jets sur la table des folies.

Un personnage peut être soumis à plusieurs effets de folie, bien qu'il ne puisse être affecté par le même plus d'une fois, à moins que sa description n'indique le contraire. Chaque effet dure jusqu'à ce que les personnages réussissent le défi de compétences ou jusqu'à ce qu'un rituel de Rémission soit effectué.

Compétences principales : Endurance, Perception, Religion.

Endurance (DD difficile pour le niveau) : par un acte d'entêtement ou de force intérieure, le personnage résiste à l'assaut de la folie et fortifie la volonté de ses compagnons.

Perception (DD moyen pour le niveau) : le personnage est capable de voir au-delà de la folie et de garder ses compagnons concentrés sur la tâche en cours.

Religion (DD moyen pour le niveau) : la foi du personnage soutient le groupe.

Compétences secondaires : Bluff, Diplomatie, Intimidation, Soins.

Bluff (DD facile pour le niveau, lorsqu'un allié rate un test d'Endurance, de Perception ou de Religion) : au dernier instant, le personnage détourne un allié de la folie... à un certain prix. Un test réussi annule l'échec du test déclencheur, mais pas l'effet de folie. Que ce test réussisse ou non, le personnage qui effectue le test de Bluff acquiert un effet de folie.

Diplomatie (DD moyen pour le niveau, lorsqu'un allié rate un test d'Endurance, de Perception ou de Religion) : en recourant à la raison, à l'empathie et à des mots bien choisis, le personnage ramène un personnage du bord du gouffre. Un test réussi annule l'échec du test déclencheur mais pas l'effet de folie.

Soins (DD moyen pour le niveau, lorsqu'un allié rate un test d'Endurance, de Perception ou de Religion) : le personnage soigne le traumatisme d'un allié. Un test

réussi annule l'échec du test déclencheur mais pas l'effet de folie.

Intimidation (DD difficile pour le niveau, lorsqu'un allié rate un test d'Endurance, de Perception ou de Religion) : le personnage force l'allié à reprendre ses esprits. L'allié doit être conscient et d'accord pour coopérer. Un test réussi annule à la fois l'échec et l'effet de folie du test déclencheur.

Réussite : le groupe tient le coup. Les esprits des personnages sont las, mais ils en ressortent plus forts. Tous les effets de folie acquis au cours du défi de compétences prennent fin.

Échec : c'en est trop... Chaque personnage acquiert un effet de folie supplémentaire. La folie ne peut être ôtée que par un rituel de Rémission.

Fuir une horde démoniaque

D'innombrables démons parcourent les Abysses et des portions du Chaos Élémentaire. Ils se rassemblent en hordes trop importantes et destructrices pour qu'un groupe de héros, même expérimentés, les affrontent. Souvent, la seule réaction sensée est de courir.

Dans ce défi de compétences, les personnages doivent échapper à une horde de démons. Le défi est également utilisable pour fuir une foule de slaads, une meute d'élémentaires ou d'autres groupes importants d'ennemis. Il part du principe que l'action se déroule sur des heures plutôt que sur des rounds.

À chaque heure de fuite, chaque personnage doit effectuer un test d'Endurance (cf. ci-dessous) pour conserver le rythme. À moins que le contraire ne soit indiqué, chaque personnage peut également effectuer un seul test de compétence principale ou secondaire à chaque heure.

Niveau : un ou deux niveaux de plus que celui du groupe (px égaux à la récompense pour cinq monstres standards du niveau du défi).

Complexité : 5 (nécessite 12 succès avant 3 échecs).

Compétences principales : Acrobaties, Arcanes, Athlétisme, Discrétion, Nature.

Acrobaties (DD difficile pour le niveau) : le personnage utilise son agilité supérieure pour partir en éclaireur, exploiter des points de repère et trouver des chemins inhabituels qui éloignent le groupe de la horde. Un échec coûte une récupération à chaque membre du groupe. Un personnage qui n'a plus de récupération perd un nombre de points de vie égal à sa valeur de récupération.

Arcanes ou Nature (DD difficile pour le niveau) : le personnage utilise sa connaissance des Abysses ou du Chaos Élémentaire pour prévoir la géographie et aider le groupe à trouver le meilleur sentier. Un personnage qui est familier du Chaos Élémentaire peut tenter un test de Nature. Utilisez Religion pour ce test si la chasse se déroule dans la Mer Astrale ou la Gisombre. Utilisez Nature si l'action se déroule dans le monde naturel ou la Féerie.

Athlétisme (DD difficile pour le niveau) : le personnage utilise Athlétisme pour emmener le groupe vers un terrain plus élevé, ou pour mettre du terrain difficile entre le groupe et ses poursuivants. Un échec coûte une récupération à chaque membre du groupe. Un personnage qui n'a plus de récupération perd un nombre de points de vie égal à sa valeur de récupération.

Discrétion (DD moyen pour le niveau) : le personnage trouve un bon endroit pour se cacher, tel qu'une vallée ou une crevasse, permettant au groupe d'échapper aux poursuivants au dernier moment.

Compétences secondaires : Diplomatie, Endurance, Intimidation, Intuition, Perception, Soins.

Diplomatie ou Intimidation (DD difficile pour le niveau) : le personnage pousse ses compagnons à dépasser leurs limites en leur évoquant les horreurs qui les attendent s'ils ne réussissent pas à maintenir le rythme. Un succès avec cette compétence confère à chaque personnage un bonus de +2 à son prochain test d'Endurance.

Endurance (DD moyen pour le niveau ; test obligatoire) : pour maintenir ce rythme éprouvant, les personnages puisent violemment dans leurs réserves. À chaque heure, chaque personnage doit effectuer un test d'Endurance ; sur un échec, il perd une récupération. Un personnage qui n'a aucune récupération perd un nombre de points de vie égal à sa valeur de récupération. De plus, à chaque combat, le personnage est affaibli au cours du round de surprise et du premier round, jusqu'à ce que son prochain test d'Endurance soit un succès, ou jusqu'à ce que le groupe réussisse le défi ou prenne un repos prolongé.

Soins (DD difficile pour le niveau) : le personnage œuvre pour conserver le groupe en bonne santé et minimiser la fatigue. Un succès à ce test empêche chaque membre du groupe de perdre une récupération à l'un des tests ratés de cette heure.

Intuition ou Perception (DD difficile pour le niveau, une fois par jour) : le personnage remarque quelque chose dans le comportement des démons (Intuition) ou leurs tactiques de recherche (Perception) qui permet d'aider le groupe. Cette reconnaissance annule un échec accumulé au cours de ce défi. On ne peut gagner que 1 succès grâce à chacune de ces compétences dans le cadre de ce défi.

Réussite : les personnages échappent à la horde démoniaque et sont en sécurité... pour le moment.

Échec : certains démons rattrapent les personnages. Ils doivent faire face à une rencontre supérieure de deux ou trois niveaux à celui du groupe. Si les personnages parviennent à vaincre leurs adversaires, ils peuvent démarrer un nouveau défi de compétences et essayer de fuir ce qui reste de la horde.

Naviguer sur la Toile démoniaque

Prendre un mauvais virage dans les Abysses peut se révéler mortel, mais aucun endroit de ce royaume répugnant n'est aussi labyrinthique et terrifiant que la Toile Démoniaque de Lolth. Ses tunnels tapissés de fils de soie se transforment et fluctuent constamment un fur et à mesure que ses petites compagnes tissent de nouvelles toiles et déchirent les précédentes, ce qui rend futile toute tentative de la cartographier.

Vous pouvez utiliser ce défi de compétences d'échelon épique à chaque fois que les personnages doivent se frayer un chemin à travers une section de la Toile. Peut-être ont-ils besoin d'atteindre l'un des

portails dissimulés dans le nœud de ses passages ou de compléter une mission contre la Reine Démoniaque des Araignées ou ses serviteurs.

Des expéditions prolongées dans le repaire de Lolth pourraient nécessiter que ce défi de compétences soit réussi plusieurs fois au fur et à mesure que les personnages progressent d'une section de la Toile à une autre.

À chaque heure de voyage, à moins qu'au moins un personnage ne réussisse un test d'Arcanes pour maintenir le groupe sur la bonne voie (cf. ci-dessous), le groupe encourt 1 échec. De plus, à chaque heure, tous les personnages doivent effectuer un test d'Endurance (cf. ci-dessous) pour résister aux effets toxiques des habitants de la toile. Les personnages qui ne font pas de test d'Arcanes peuvent également effectuer un seul test de compétence principale ou secondaire par heure.

Niveau : égal au niveau du groupe moins un, augmenté de un pour chaque nouveau défi de compétences en rentrant dans une nouvelle section de la Toile Démoniaque (px égaux à la récompense pour cinq monstres standards du niveau du défi).

Complexité : 5 (nécessite 12 succès avant 3 échecs).

Compétences principales : Acrobaties, Arcanes, Athlétisme, Nature.

Acrobaties ou Athlétisme (DD difficile pour le niveau) : le personnage fouille tous les recoins du tunnel et localise une ouverture, ou coupe à travers les murs du tunnel, révélant un passage sûr vers un autre nœud de toiles. On ne peut obtenir qu'un succès avec cette compétence dans le cadre de ce défi.

Arcanes (DD moyen pour le niveau) : le personnage utilise sa connaissance des Abysses pour faire avancer le groupe dans la bonne direction. Les alliés peuvent aider à ce test dans la limite d'un bonus de +4. On ne peut obtenir qu'un succès par heure avec cette compétence.

Nature (DD difficile pour le niveau) : bien que la Toile Démoniaque soit bien différente de tout ce qui se trouve dans le monde, il y réside suffisamment d'arachnides naturels pour qu'un traqueur talentueux discerne, dans leur comportement, des indices sur l'environnement.

Compétences secondaires : Endurance, Perception, Soins.

Endurance (DD moyen pour le niveau ; test obligatoire) : la Toile Démoniaque est infestée d'araignées et d'autres arachnides dangereux. Il est impossible d'éviter toutes leurs piqûres et morsures, et leur poison finit par s'accumuler. À chaque heure, chaque personnage doit effectuer un test d'Endurance ; en cas d 'échec, il perd une récupération. Un personnage qui n'a aucune récupération perd un nombre de points de vie égal à sa valeur de récupération. Un échec à ce test de compétence ne compte pas comme tel dans le cadre du défi de compétences.

Soins (DD difficile pour le niveau, quand un personnage rate un test d'Endurance) : le personnage soigne le personnage qui a raté le test d'Endurance. L'allié ne perd pas de récupération.

Perception (DD facile pour le niveau) : le personnage remarque quelque chose dans l'environnement qui aide à l'orientation. Peut-être sent-il une légère brise dont il identifie l'origine, ou alors aperçoit-il un signe d'un danger en approche. Un personnage qui réussit ce test peut conférer un bonus de +2 au prochain test d'Arcanes d'un personnage.

Réussite : les personnages atteignent leur destination ou la prochaine étape sur le chemin. Si l'endroit auquel ils arrivent est gardé, les personnages ont l'avantage de la surprise contre les gardiens.

Échec : les personnages impuissants s'égarent et tombent dans un piège dangereux ou sur un groupe de monstres. Ils affrontent une rencontre de combat d'un niveau égal à celui du défi de compétences. Les personnages doivent recommencer le défi de compétences à zéro afin d'atteindre leur destination ou de revenir à leur point de départ.

EVA WIDERMANN

Seuls les démons puissants et ceux qui les servent survivent longtemps dans les Abysses. Affronter ses profondeurs requiert un grand courage, ou de l'imprudence en quantité équivalente. Les aventuriers ne trouveront que peu de repos dans ses marais puants de crasse, ses mers houleuses et saturées de résidus nécrotiques et ses fosses de bile haineuse. Ce qu'on peut y trouver qui se rapproche le plus de la civilisation sont les marchés glauques d'Azzagrat.

Les régions bizarres et horrifiantes des Abysses sont légion. Les exemples suivants de sites devraient allumer votre imagination diabolique.

Mal Arundak, le Bastion de Confusion

Au cœur d'une vaste étendue désertique qui ne connaît pas la pluie, surplombant une gorge qui chute dans le vide, se dresse un haut bastion de basalte portant le symbole de Pélor. Autour, une horde de démons avance et recule comme une mer terrible. À l'intérieur de la forteresse, un groupe de ce qui fut des anges monte la garde sur ce qu'ils pensent être l'essence emprisonnée du Dieu Enchaîné, Tharizdun.

Ils se trompent, et ils ont sombré dans une terrible folie.

Ce Bastion de Confusion fut conçu par le chef des gardiens, Alusiel, pour contenir la *Pierre d'Ébène*. Les dieux donnèrent cet objet à Alusiel peu après avoir enchaîné Tharizdun, lui disant que la *Pierre* était l'essence de cette terrible entité. Alusiel et d'autres anges furent chargés de l'emprisonner dans les Abysses et de veiller sur elle jusqu'à la fin des temps. Ils n'ont jamais douté de leur mission. Cette loyauté aveugle les a mené à leur corruption et à leur damnation ultime.

Alusiel et ses compagnons résident à Mal Arundak depuis si longtemps que les Abysses les ont transformés en démons. Leurs formes et leurs âmes sont de terribles caricatures de ce qu'ils furent autrefois. Cette altération fut si subtile qu'ils sont convaincus d'être toujours des créatures de grâce et de lumière. En revanche, pour les autres, leur déchéance est évidente. Les membres de ces anciens anges sont tordus, des cornes et des piques leur ont poussé, et leurs ailes sont de feu ou de cuir noir comme celles de chauves-souris. Seuls leurs visages dépourvus de traits et leur comportement hautain trahissent leur origine.

QUE GARDE MAL ARUNDAK ?

Quoique cela puisse être, ce n'est pas Tharizdun. Les anciens anges ont été dupés par la corruption de Mal Arundak pour des raisons mystérieuses. Bien que la *Pierre d'Ébène* contienne effectivement l'essence d'une créature puissante, il ne s'agit pas du Dieu Enchaîné. À vous de décider de la raison exacte de ce subterfuge, ainsi que de l'identité de la créature qui est emprisonnée dans la pierre.

Ces ex-anges ne sont pas conscients de leur terrible transformation et continuent de proposer toit et aide à tous ceux qui tombent sur Mal Arundak et parviennent à survivre au cordon de démons à l'extérieur. Malheureusement pour ceux dont ils ont le soin, la souillure démoniaque des anges se manifeste par de la paranoïa, de l'orgueil et des envies sanguinaires. Au bout du compte, les visiteurs doivent s'échapper ou tomber sous l'épée crépitante de colère d'Alusiel.

Habitants et culture

Les démons qui s'agitent et hurlent à l'extérieur de Mal Arundak n'essaient jamais de pénétrer dans le bastion, bien qu'ils soient ravis de déchiqueter les voyageurs ou les anges déchus sur lesquels ils peuvent mettre la main. Ils n'existent que pour confirmer le but prétendu d'Alusiel de protéger le Bastion de Confusion. On ne sait comment ils font pour entretenir cette prudente illusion.

Il est impossible de traiter avec les membres de la horde démoniaque. Des groupes importants s'en détachent pour attaquer et poursuivre toutes les créatures non-démoniaques en vue (cf. le défi de compétences « Fuir une horde démoniaque », page 116). La voie des airs est cependant relativement sûre. La horde qui entoure le Bastion comprend des horreurs dotées de vol, mais elles sont bien moins nombreuses que les démons terrestres.

Une fois à l'intérieur, les visiteurs sont toujours en danger. Ils doivent convaincre les anges corrompus qu'ils sont comme eux des serviteurs des dieux, ou du moins qu'ils s'efforcent activement de combattre le mal. Malgré leurs formes terribles, les anciens anges attaquent impitoyablement quiconque laisserait entendre qu'il est sous l'emprise de la corruption.

La troupe d'Alusiel procure aide et abri pendant un temps limité, pas plus d'un jour ou deux, avant que la paranoïa et le doute ne pourrissent les relations. Le temps passant, les anges corrompus développent la certitude que leurs visiteurs sont à la recherche de la *Pierre d'Ébène* et qu'ils cherchent à libérer le Dieu Enchaîné. Ils réagissent d'abord en interdisant l'accès des visiteurs aux parties hautement sécurisées du bastion. Puis, après un certain temps, ils se jettent sur eux et les emprisonnent dans des oubliettes sombres et humides dans les étages inférieurs de Mal Arundak. Si quelqu'un cherche à s'enfuir, l'armée séraphique l'attaque avec l'intention de le tuer, mais ils ne poussent pas la poursuite au-delà des remparts de Mal Arundak. Les anciens anges sont en effet liés par leur devoir de garder la *Pierre d'Ébène*.

Sites principaux

Si l'étrange situation à l'intérieur des murs de Mal Arundak recèle d'un grand potentiel d'aventures, il en va de même de la vaste étendue désertique qui l'entoure.

Asag : à des lieues de Mal Arundak, mais en vue de son sommet, se trouve un oasis brillant et dépourvu d'arbres. L'ensemble du site est un grand démon immobile du nom d'Asag. Cet être étrange absorbe toute créature qui tente de se rafraîchir à son eau scintillante mais empoisonnée. Même ceux qui choisissent de contourner ce terrible endroit pourraient être pris en embuscade par les solamithes et les barlguras qui vivent dans des terriers creusés dans le corps massif d'Asag.

La tanière d'Hesaxath : cette gorge apparemment sans fond surplombée par Mal Arundak est le domicile d'une ruche meurtrière de chasmes (cf. *Manuel des Plans,* page 119). Ces monstres sont au service d'un dragon mort-vivant du nom de Hesaxath qui développe secrètement une base de pouvoir dans l'espoir de devenir le prochain seigneur démon des Abysses. La tanière de Hesaxath empeste le soufre et la mort. Ses cavernes sont emplies de l'immense trésor du dragon, y compris un artefact : une pierre de devin qui aurait été créée par Ioun.

Aventures

Mal Arundak est une excellente entrée en matière pour introduire un cadre de campagne dans les Abysses. Bien que la forteresse semble un refuge de normalité au milieu du chaos, elle s'avère bientôt être un autre exemple de terreur démoniaque.

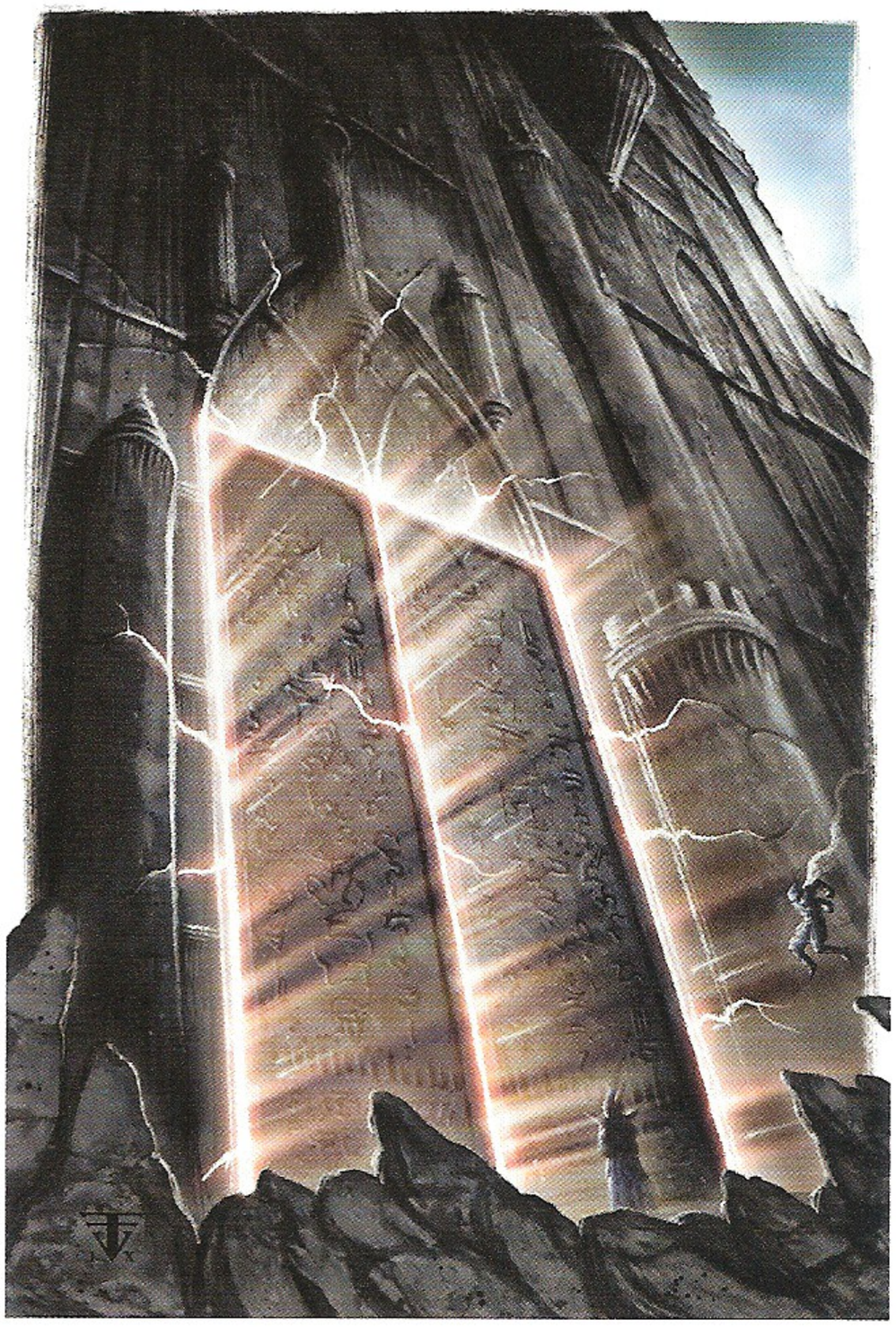
Il est déjà difficile de pénétrer dans Mal Arundak. L'épreuve la plus pénible est encore de traiter avec les anges déments qui peuvent se retourner contre les personnages sans prévenir. Les héros doivent faire un numéro d'équilibriste : faire appel au désir de leurs hôtes de servir les dieux, tout en apaisant la sombre souillure qui a corrompu leur essence. Une tâche véritablement épique pourrait être de trouver le moyen de sauver Alusiel et les autres, peut-être en récupérant la *Pierre d'Ébène.*

Particularités environnementales

Herbe noire d'Asag : bien que la région d'Asag soit dépourvue d'arbres, une herbe noire semble pousser à sa surface. En fait, les feuilles sont les appendices du démon. Ressemblants à des cils marins, les tentacules attrapent tout ce qui est à leur portée. Toute créature non-démoniaque qui se retrouve à terre dans une case d'herbe noire d'Asag doit effectuer un test de Force DD 20 pour se mettre debout. Chaque créature qui est à terre dans une case d'herbe noire d'Asag à la fin de son tour de jeu subit 10 dégâts d'acide.

Vents mugissants : la région autour du Bastion de Confusion est une terre immense et stérile. Des vents intenses soufflent sur les plaines poussiéreuses, poussant des hurlements angoissés. Des tornades et tourbillons dangereux (cf. *Guide du Maître,* page 69) apparaissent souvent.

FRANZ VOHWINKEL



Rencontres de groupe

Les rencontres de groupe suivantes sont appropriées aux étranges événements de Mal Arundak.

Rencontre de niveau 11 (3 450 px)
- 3 barlguras (brutes de niveau 8, cf. *BF* 56)
- 2 canoloths (soldats de niveau 7, cf. *Manuel des Plans* 118)
- 2 évistros (brutes de niveau 6, cf. *BF* 57)
- 2 neldrazus (chasseurs de niveau 8, cf. *BF* 2 61)
- 2 démons de la spirale runique (artilleurs de niveau 5, cf. *BF* 2 55)

Rencontre de niveau 14 (5 200 px)
- 4 anges gardiens corrompus* (soldats de niveau 14, cf. *BF* 17)
- 1 ange batailleur corrompu* (franc-tireur de niveau 15, cf. *BF* 16)

* afin de refléter la souillure de ces anges, changez leur origine en élémentaire, ajoutez le mot-clé démon et donnez-leur résistance 10 variable (2/rencontre).

Rencontre de niveau 15 (6 200 px)
- 2 esquilleux (soldats de niveau 14, cf. *BF* 108)
- 3 chasmes (francs-tireurs de niveau 14, cf. *Manuel des Plans* 119)
- 1 immolith (contrôleur de niveau 15, cf. *BF* 59)

Molor, le Royaume Fétide

Juiblex, patron des vases et des limons, est un prince démon écœurant et inconcevable. Il règne sur une strate répugnante des Abysses dont le Royaume Fétide de Molor est caractéristique. C'est une terre de vases et de limons, chargés d'une grande quantité d'énergie démoniaque. La zone est imprégnée d'ordures, de décomposition et de l'atmosphère d'empires depuis longtemps disparus. Ses habitants malodorants s'y sentent à l'aise, porteurs de maladies et infestés de parasites. Molor est l'anathème d'Érathis, la divinité qui personnifie les sommets de la civilisation ; en effet, le Royaume Fétide incarne son nadir et peut-être son sort final.

Habitants et culture

Les habitants de Molor sont des démons, des vases, des otyughs et d'autres créatures semblables qui n'ont aucune civilisation. La société n'y est cependant pas absente. Une ville du nom de Thullcrasse est tapie dans les tunnels tortueux comme un crapaud faible et décrépit. Résidant dans ses rues et ses taudis, on trouve des adorateurs déments, des explorateurs prisonniers et mourants, des rats-garous et des malades contagieux. C'est une foule affaiblie, tentant futilement de se préserver d'un sort lent, incapacitant et inévitable. Bien qu'ils ne soient guère plus que des charognards lâchés dans la nature, un sens commun de la putréfaction et de la maladie unit ces individus. Les étrangers sont horrifiés de s'apercevoir qu'il existe des créatures pour vivre dans ce trou perdu putride.

Juiblex, le Seigneur Sans Visage

Juiblex ne compte pas parmi les plus puissants princes démons des Abysses, mais il est un des plus infâme et horrifiants. Masse visqueuse couverte d'yeux sans paupières et de jets de boue fétide, c'est le seigneur des vases, des limons, de la putréfaction et de la pourriture. Juiblex et ses serviteurs ne désirent que consommer et dissoudre toutes les choses vivantes.

Bien que faisant partie du royaume du Seigneur Sans Visage, Molor n'est pas son domaine de résidence. Juiblex vit au 222e niveau des Abysses, celui qu'on appelle Shedaklah, où il lutte contre Zuggtmoy, la Dame des Fongiques, pour la suprématie. Les deux royaumes sont reliés par un certain nombre de portails, dont la plupart existent dans la portion de Shedaklah qui est sous le contrôle de Juiblex.

Bien que Juiblex et Zuggtmoy soient chacun de puissance à peu près équivalente, le Seigneur Sans Visage ne porte que peu d'intérêt aux cultes et ses quelques adorateurs sont insignifiants comparés à ceux de la Dame des Fongiques. Cette disparité maintient Juiblex du côté du perdant. Il se pourrait que celui-ci soit un jour obligé de se retirer en Molor et d'y établir son nouveau domaine.

Juiblex est un des plus anciens seigneurs démons du jeu D&D, apparu dans la première édition du *Bestiaire Fantastique*.

Sites principaux

Personne n'a jamais vraiment pris la peine de cartographier Molor. Pour autant, quelques zones sont connues de ceux qui vivent ou ont étudié la région.

Tunnels aux gouttes : Molor est criblé de tunnels labyrinthiques emplis de fange. Les plafonds se courbent dangereusement et des infiltrations sales en tombent et s'écoulent goutte à goutte. Des immondices de toutes sortes – déchets puants, détritus porteurs de maladies, nourriture avariée – sont incrustés dans les murs ou coulent au sol en formant des cours paresseux. Les érudits affirment que les eaux usées provenant de tous les plans finissent par s'infiltrer dans les tunnels aux gouttes de Molor.

Temple de Juiblex : quelque part au cœur des tunnels de Molor se trouve un temple dédié à Juiblex, le Seigneur Sans Visage. Ici de fervents et puissants adorateurs rendent hommage à leur maître infernal. On dit que l'endroit recèle sous sa surface des richesses indescriptibles : des siècles d'offrandes de la part d'adorateurs qui sont venus, ont placé quelque chose devant l'autel et l'ont regardé s'enfoncer dans la vase.

La Gueule de l'Éternité : au bout d'une série de tunnels détrempés, il y a une caverne qu'on appelle la Gueule de l'Éternité et qui présente un trou de 4,50 m de diamètre en son centre, duquel de l'eau tombe goutte à goutte. L'endroit sert d'ultime refuge pour les habitants des Royaumes Fétides, et plus particulièrement pour les résidents de Thullcrasse. Des bêtes démoniaques infestent les tunnels qui y mènent, harcelant les envahisseurs et les explorateurs. Cependant, ils semblent ressentir le désespoir et la misère de ceux qui ont perdu tout espoir et laissent tranquilles de telles créatures, s'effaçant dans l'ombre. Les damnés sont libres de se faufiler dans la boue aspirante et de se tenir au bord du puits.

On dit que la Gueule de l'Éternité est sans fond et que ceux qui y plongent chutent éternellement. D'autres rumeurs disent qu'un misérable qui tombe finit ailleurs. Pour les habitants désespérés de Thullcrasse, les deux résultats sont acceptables.

En fait, quiconque tombe dans la Gueule continue de descendre pendant dix minutes avant de traverser un portail imprévisible. Il peut transporter des créatures vers un niveau plus profond des Abysses, puis l'instant d'après vers un plan différent. De temps à autre, rarement, une créature qui passe par le portail se retrouve complètement au-delà des plans. Les rares érudits à connaître l'existence du portail de la Gueule se demandent s'il mène au royaume d'origine de Juiblex. Peut-être qu'il y a longtemps, une créature venue d'Au-Delà est sortie de ce trou en rampant, s'est hissée par-dessus le bord, et a infesté sa nouvelle demeure.

Thullcrasse : seule ville connue en Molor, Thullcrasse est un assemblage de taudis assemblés à partir de fibres fongiques en putréfaction, creusés dans des amoncèlements de vase ou obtenus en accumulant des ordures. Les rues sont couvertes de boue putride et collante. À certains endroits, le sol paraît vivant et aspire les créatures ; quelques minutes, quelques heures ou quelques jours plus tard, des os remontent à la surface. Les maladies courent les rues et les cadavres grouillant de vers sont un décor banal.

Cullis Cœurfendre gouverne la ville. Il fut le roi autoproclamé d'une petite cité-état dont le nom a été oublié par l'histoire ; oubliés aussi les détails des péchés qui ont fait que son âme s'est retrouvée ici. Il y a bien longtemps que l'esprit de Cullis s'est égaré et il trône sur ce bidonville puant comme s'il s'agissait d'un empire opulent.

Les citoyens de Thullcrasse exécutent les volontés de Cullis sans trop rechigner. Ils ceignent des armes rouillées pour aller patrouiller, poussent des bouts de papier souillés et appellent cela travail administratif, et vont de droite à gauche pour ce qu'ils appellent des affaires d'État. S'ils obéissent, c'est surtout par crainte des sanctions de Cullis, infligées par une terrible créature surnommée le Grollog. Cet être était peut-être autrefois un élémentaire à base de terre qui fut corrompu par l'influence de Juiblex. Aujourd'hui, c'est une bête énorme et amorphe dotée d'une grande gueule aspirante et de cavités suintantes à la place des yeux. Elle peut fusionner avec d'autres matières vaseuses et se déplacer partout dans Molor, traversant les sols, les murs ou les plafonds en ne laissant qu'un légère vague en signe de son passage. Le Grollog est plus ou moins intelligent et peut communiquer avec difficulté en abyssal et en commun. Qui peut savoir pourquoi il obéit à Cullis ; la plupart des habitants soupçonnent que l'influence de Juiblex en est responsable.

Aventures

Les visiteurs ne sont pas les bienvenus à Molor. S'ils ont le choix, ceux qui connaissent l'endroit l'évitent. Les personnages pourraient avoir besoin de parler avec une personne ou une créature qui se trouve à Thullcrasse, ou la piste d'un culte dangereux de Juiblex pourrait les mener ici jusqu'à sa base. Ils pourraient se retrouver dans le Royaume Fétide par accident, peut-être venant d'un dédale d'égouts dans une grande cité du monde riche en magie, ou ils pourraient être forcés de passer par ici pour se rendre ailleurs.

Particularités environnementales

L'omniprésente boue glissante fait de presque toutes les surfaces de Molor un terrain difficile.

Limon des cavernes : le limon des cavernes (cf. *Guide du Maître,* page 68), ou son équivalent abyssal, recouvre de nombreuses surfaces en Molor.

Nuage de spores : ces champignons (cf. *Guide du Maître,* page 68) poussent au milieu de parterres d'autres plantes fongiques.

Graisse démoniaque : cette vase noire et huileuse (cf. page 15) est difficile à discerner dans la saleté qui l'entoure.

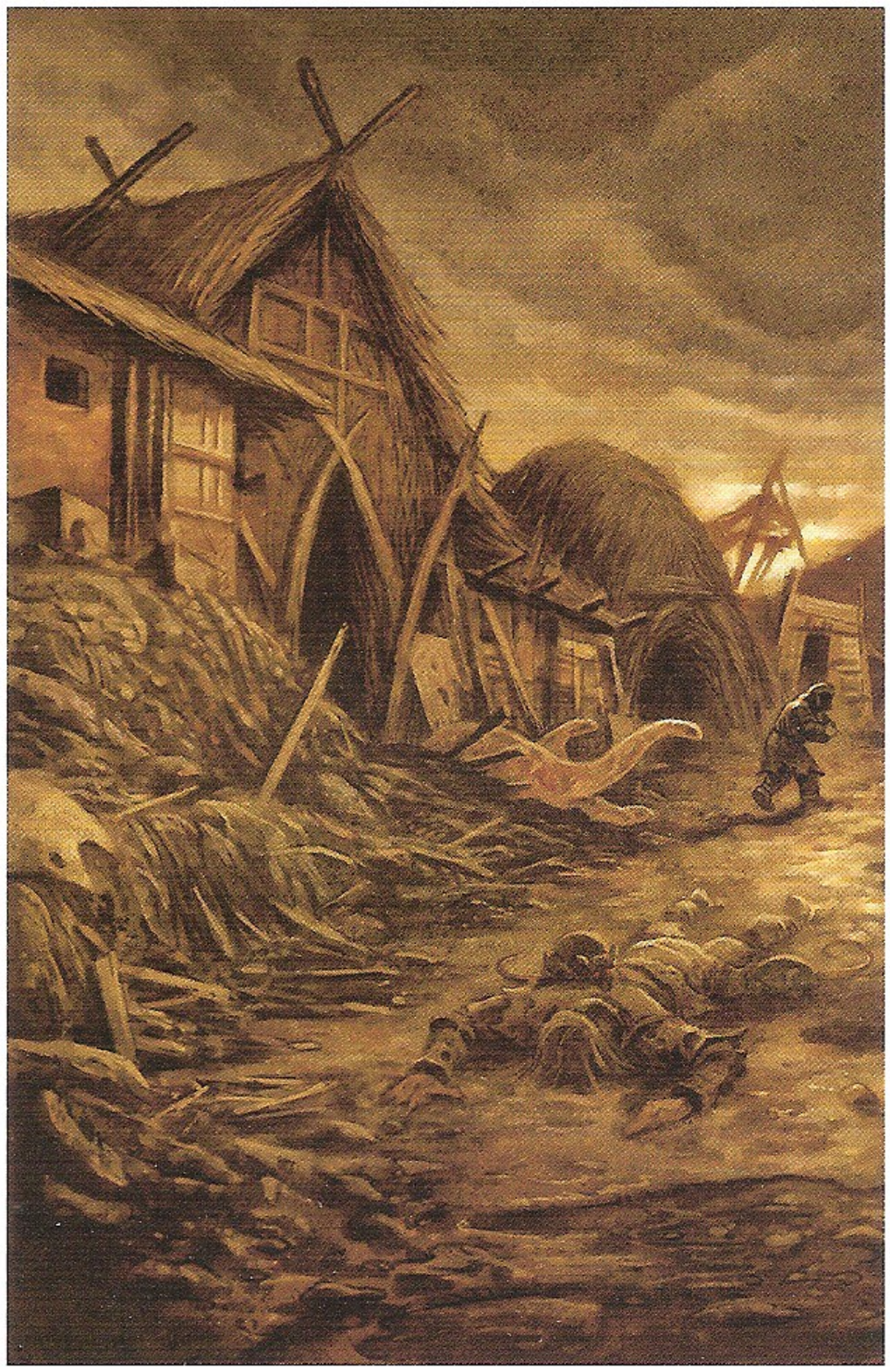
Gelée poisseuse : la boue de Molor est un parfait endroit où placer cette particularité (*Guide du Maître,* page 68).

Pâleur infectieuse : répandu en Molor, ce terrain (cf. page 16) abrite des maladies dégénératives particulièrement horribles, telles que la mort vaseuse (cf. *Guide du Maître,* page 50).

Cercle sacré : quelques cercles (cf. *Guide du Maître,* page 67) dédiés à Juiblex existent un peu partout dans le royaume.

Rampes : de nombreux plans inclinés et vannes en Molor fonctionnent comme des rampes (*Guide du Maître,* page 68).

JIM NELSON



Rencontres de groupe

Des vases et des limons vivent en Molor, ainsi que des créatures d'ordures et une pléthore de démons.

Rencontre de niveau 5 (1 000 px)
- 1 cube gélatineux (brute d'élite de niveau 5, cf. *BF* 265)
- 3 nécrophages (francs-tireurs de niveau 5, cf. *BF* 195)

Rencontre de niveau 9 (2 250 px)
- 1 pudding noir (brute d'élite de niveau 8, cf. *BF* 2 214)
- 2 charognards rampants (contrôleurs de niveau 7, cf. *BF* 42)
- 1 danger de boue gorgone (obstacle de niveau 8, cf. page 18)
- 2 otyughs (soldats de niveau 7, cf. *BF* 212)

Rencontre de niveau 17 (9 000 px)
- 2 goules abyssales (francs-tireurs de niveau 16, cf. *BF* 146)
- 2 goules abyssales festoyeuses (sbires de niveau 18, cf. *BF* 147)
- 1 danger de champ de transformation acide * (obstacle de niveau 18, cf. page 21)
- 1 charognard rampant géant (contrôleur d'élite de niveau 17, cf. *BF* 42)

* cela fonctionne comme un champ de transformation élémentaire, mais le type de dégâts et de transformation est d'acide plutôt que de feu.

Les Plaines de Rouille

Dans les Abysses, une plaine recouverte de particules rouge terne s'étend sous un ciel éternellement crépusculaire. De larges cuvettes plates et des dunes à pente douce cèdent le pas à d'imposantes élévations montagneuses et de sombres fosses à la profondeur insondable, le tout couvert d'une croûte de flocons de rouille. Ici et là, des plaques tranchantes de fer oxydé ressortent de grandes étendues de sel sous une lumière hideuse et irréelle. Les vents soufflent sans cesse, agitant la rouille et la transformant en brume gluante.

Au cours de la dernière crise de la guerre de Sang, les diables d'Asmodée construisirent des places fortes dans les Abysses. Ils utilisèrent ces grandes forteresses métalliques pour lancer des attaques contre le nombre quasi-infini de démons. La plupart de ces places fortes étaient perchées sur la plaine des Mille Portails, mais les diables parvinrent à prendre pied dans certains niveaux plus profonds.

L'un de ceux-ci était un domaine marécageux et sinistre sans rien d'attrayant. Il était vide, inutile et sans importance. Pourtant, par une bizarrerie de la conjonction planaire, il avait le privilège d'avoir trois portails intermittents vers les Neuf Enfers. En utilisant un rituel astucieux, les diables stabilisèrent les passages et colonisèrent la région. Ils bâtirent des forteresses au sommet de collines émergeant du marais avant que les démons ne découvrent leur présence.

L'atmosphère de ce niveau, rendue empoisonnée par d'abominables substances contenues dans le marais, avait toujours été toxique et corrosive. Elle n'était cependant pas assez handicapante pour contrarier les projets des diables, du moins pas au départ. En apprenant la présence de ces derniers, les seigneurs démons Orcus et Juiblex exercèrent leur volonté sur l'environnement existant pour l'intensifier. Entre Orcus et sa maîtrise de l'énergie nécrotique, et Juiblex et son contrôle des vases caustiques, l'atmosphère du niveau devint sursaturée de putréfaction. Il ne fallut que quelques jours pour que les fortifications métalliques s'effondrent en dégageant des nuages de rouille. La poudre se mêla au marais, créant une boue visqueuse. En continuant de se déposer, elle recouvrit tout le paysage comme une neige horrible. Avec le temps, le sol devint une plaine de rouille compactée par-dessus un marécage hautement toxique. Une fois les forteresses diaboliques effondrées, les démons se déversèrent comme la marée, ajoutant le sang de leurs ennemis à la rouille.

Habitants et culture

Aucun seigneur démon n'a de prétention sur ce niveau, et les seuls habitants sont aveuglément destructeurs. L'essence des diables et des démons qui y ont été tués se chargea du pouvoir nécrotique et acide du marais enfoui. Cette mixture aboutit à des morts-vivants corrupteurs et à des créatures artificielles maléfiques qui s'efforcent de détruire tout ce qu'ils rencontrent.

De temps à autre, les princes démons envoient ici des meutes démoniaques pour veiller à ce que les portails vers les Neuf Enfers restent enfouis et inutilisables. Occasionnellement, des groupes d'éclaireurs diaboliques font l'effort de rouvrir les portails. Des explorateurs mortels ont établi des campements temporaires le temps de mener leurs recherches dans les ruines rouillées en quête de magie ancienne employée au cours de la guerre de Sang. Aucun de ces groupes ne survit ou ne croît jamais assez longtemps pour former une communauté. Il n'existe qu'une seule tribu d'humanoïdes qui erre dans les plaines de rouille comme des nomades dans un désert du monde. Personne ne sait qui ils sont, pourquoi ils vivent ici et comment ils ont réussi à survivre.

Sites principaux

Des trous sous la croûte mènent à des terriers à l'intérieur du marais de rouille, et des ruines brisées et oxydées de forteresses diaboliques abritent encore merveilles et horreurs.

Le Marais Sanglant : bien que le royaume soit grêlé de trous, il existe une étendue où la croûte de rouille durcie qui recouvre la plaine est si fine que des voyageurs imprudents peuvent s'enfoncer dans la vase qui est dessous. Ce Marais Sanglant, ainsi qu'on l'appelle, fait des kilomètres de large, un morceau toujours en place du marécage toxique qui constituait autrefois tout le niveau. Ceux qui s'y retrouvent malencontreusement doivent soit patauger dans la fange venimeuse, soit jouer de la gaffe sur une barge ou un radeau. Et tout cela sous le regard des horreurs tapies qui vivent sous la surface semi solide.

Fort Esquille : la plupart des forteresses diaboliques ont été réduites en poussière de rouille ou en une poignée de murs oxydés. Quelques forteresses ont résisté. Elles ne sont pas entières, mais elles sont reconnaissables. La plus grande est Fort Esquille. Selon la légende, une magie puissante et de nombreux artefacts attendent d'y être découverts, peut-être même l'un des portails vers les Enfers. Des contes évoquent également les esprits de ses défenseurs diaboliques aux aguets, prêts à massacrer tout intrus.

Le palais de Poussière : si l'on en croit les rapports des survivants de la Plaine de Rouille, des nuages de particules soulevés par le vent se déposent de temps à autre sous la forme d'un palais garni de décorations. Toujours aperçu de loin, la silhouette possède une douzaine de tours bigarrées, toutes entourées d'un bastion qui s'élève et retombe comme une marée. S'il s'agit d'un mirage, il est curieusement cohérent. Pourtant, aucun voyageur n'a réussi à s'approcher du palais avant qu'il ne se désintègre de nouveau et ne reparte sous forme de poussière poussée par le vent.

Aventures

Des rencontres peuvent survenir à tout endroit des Plaines de Rouille et les quelques créatures qui y résident sont universellement hostiles. Malgré sa nature désolée, l'endroit suscite l'intérêt. Des aventuriers, des diables et des démons recherchent des reliques de la guerre de Sang, abandonnées à l'intérieur de forteresses écroulées ou enfouies sous des couches de poussière. Que ce soit auprès de l'étrange tribu nomade ou dans de vastes salles du palais de Poussière, on pourrait trouver de grands secrets oubliés depuis l'époque de la guerre.

Il y a aussi les anciens portails. Si l'un d'entre eux, voire les trois, était dégagé, il pourrait une fois de plus

relier les endroits les plus viles du cosmos. Si cela devait arriver, quel serait leur usage cette fois ? Des personnages prêts à tout pour s'enfuir des Abysses pourraient rechercher ces portails comme porte de sortie. Les Enfers ne sont guère plus plaisants, mais au moins il est possible de négocier avec les diables.

Particularités environnementales

La majeure partie de la surface de la plaine est solide et constitue un terrain normal.

Rouille de sang : ces zones se comportent comme de la pierre de sang (cf. *Guide du Maître,* page 68).

Air corrosif : dans les Plaines de Rouille, les métaux ferreux comme le fer et l'acier s'oxydent rapidement. À chaque jour d'exposition, les armes métalliques subissent un malus cumulatif de -1 aux jets d'attaque effectués avec elles (maximum de -3), et les armures et boucliers métalliques subissent un malus cumulatif de -1 à leur bonus de CA et de Réflexes (maximum de -3). De telles armes et armures tombent en poussière lorsque le malus est supérieur au bonus d'altération de l'objet. Le rituel Enchantement d'objet peut être utilisé pour réparer un objet magique ainsi endommagé mais pas détruit, pour un cinquième du prix de l'objet.

Bouts de fer : l'essence persistante de diables ou de démons pourrait avoir la capacité d'animer des bouts de métal. Traitez les créatures ainsi créées comme des golems de fer ou des golems de fer titanesques. Vous pouvez leur donner un effet démoniaque en ajoutant une résistance variable ou en donnant aux dégâts qu'ils infligent le type nécrotique ou feu.

Nuage de rouille : des nuages de rouille sont soulevés par les vents, créant des cases légèrement voilées.

Tornade de rouille : sous l'effet de l'équivalent d'une tornade (cf. *Guide du Maître,* page 69), ces cases sont également grandement voilées par des particules de rouille.

Rouille fluctuante : dans certaines zones, la couche de rouille est molle, comme du sable fin, et constitue un terrain difficile. Quelques-unes de ces zones ont des trous qui font tomber les passants dans la boue en-dessous. La fange pourrait être de la gelée poisseuse (cf. *Guide du Maître,* page 68), un bourbier acide (cf. page 13) ou quelque chose de plus grave.

Rencontres de groupe

Parmi les rencontres habituelles des Plaines de Rouille, on trouve des morts-vivants et des créatures artificielles qui hantent la région. Les personnages pourraient également tomber sur des démons ou des diables qui recherchent les secrets du niveau.

Rencontre de niveau 16 (7 400 px)
- 1 démon de poussière (contrôleur d'élite de niveau 15, cf. page 132)
- 1 danger de mucus démoniaque (obstacle de niveau 16, cf. *Manuel des Plans* 23)
- 3 immoliths (contrôleurs de niveau 15, cf. *BF* 59)

Rencontre de niveau 22 (21 550 px)
- 6 goules abyssales myrmidones (sbires de niveau 23, cf. *BF* 147)
- 1 golem de fer (soldat d'élite de niveau 20, cf. *BF 2* 138)
- 2 dangers de plaque de néant (obstacles de niveau 22, cf. page 22)

Rencontre de niveau 25 (41 000 px)
- 1 fiélon pourrissant abyssal (contrôleur de niveau 26, cf. *BF* 2 60)
- 2 âmes-en-peine vénérables (chasseurs de niveau 25, cf. *BF* 15)
- 1 golem de fer titanesque (soldat d'élite de niveau 26, cf. *BF* 2 138)

ERIC L. WILLIAMS

Les Aiguilles de Rajzak

Cette vaste étendue de pierre noire et brune présente d'étranges aiguilles surmontées de rochers en équilibre qui semblent avoir été érodées par une mer évaporée depuis longtemps. Certaines arches de pierre forment des portails démoniaques naturels à sens unique, permettant à des créatures venues d'autres parties du cosmos d'entrer mais jamais de repartir. Ces malheureux sont condamnés à mourir dans les horribles canyons qui sillonnent la région des Aiguilles de Rajzak.

Cet endroit désolé tient son nom de son habitant tristement célèbre, le gigantesque Rajzak, un être qu'on dit aussi puissant qu'un seigneur démon mais plus bestial que le plus stupide des barlguras. Rajzak chasse toujours sur cette étendue, tuant et dévorant toute créature qu'il croise.

De nombreux démons se trouvent chez eux dans les Aiguilles. Ils parcourent la zone en groupes nomades, se livrant la guerre, fuyant un Rajzak déchaîné et se délectant des massacres de ceux que les portails démoniaques ont déposés ici.

L'origine de Rajzak

D'après un passage obscur et cryptique du *Démonomicon* d'Iggwilv (cf. *Manuel des Plans*, page 131), Rajzak n'a pas toujours été une masse dévorante de fureur déchainée. Il suggère que Rajzak fut parmi les premiers seigneurs démons à apparaître après que Tharizdun a créé les Abysses. Il y a des éternités, Rajzak était connu sous un nom différent, maintenant oublié, et régnait sur les Aiguilles qu'il hante aujourd'hui. Ce rôle lui a valu le sobriquet de Seigneur des Aiguilles.

Seigneur démon d'une beauté inhabituelle et d'une rare fourberie, il se mêla de la politique des Abysses, du monde et même de la Mer Astrale. Ce fut sa plus grosse erreur. Le *Démonomicon* affirme que l'intrusion de Rajzak a amené Asmodée à envoyer Graz'zt aux Abysses pour récupérer un second fragment de mal, bien que la raison derrière l'expédition ne soit pas claire. Le prince démon finit par entrer en conflit avec Graz'zt et, au cours de leur bataille, le diable parvint à arracher l'esprit et l'âme du Seigneur des Aiguilles et la dissimula sous la forme d'une « flamme infernale itinérante, perdue à jamais ». La plupart des érudits pensent que l'éternité que Graz'zt passa dans les Abysses déclencha sa transformation de diable en démon, mais il y en a pour suggérer qu'il a utilisé une portion de l'essence de Rajzak pour entreprendre le processus.

L'opinion partagée par ceux qui ont étudié ce passage est que Graz'zt compte conserver son ancien ennemi prisonnier de cette région pour toujours, tourmenté sous une forme inintelligente dont l'âme et le corps sont déconnectés. D'autres démonologues sont convaincus que c'est le Seigneur des Aiguilles, rusé, qui a trompé Graz'zt pour qu'il crée sa forme actuelle, et que le seigneur démon est en train de se transformer en prince démon, le plus puissant que le cosmos ait jamais connu.

Habitants et culture

Il n'y a aucune ville dans les Aiguilles, uniquement des quantités de démons qui chassent dans ces terres arides. Des dizaines de ces groupes se déchaînent dans les canyons tordus. Les plus connus sont détaillés ici, ainsi que Rajzak.

Les Babillards : composés de plusieurs petites meutes plutôt que d'une horde, les Babillards sont une force de chaos brut. Des barlguras, des évistros et des goristros se réunissent sans raison en foules, babillant follement. Grinçant des dents, bavant des lèvres, déchirant de leurs griffes, ils se lancent dans des ravages partout dans les Aiguilles, détruisant tout sur leur passage. Parfois, des bandes de ces démons travaillent des jours durant pour abattre une des aiguilles massives de la région. Comme pour tout le reste de leurs actions, on ne sait guère pourquoi ils font ainsi.

Pourquoi ces créatures s'assemblent-elles, et pourquoi passent-elles leur temps à babiller de manière incohérente ? Peut-être sont-elles affectées par une étrange maladie, ou peut-être qu'ici la concentration de chaos des Abysses est extrême. De rares rapports parlent d'orbes babéliens qui accompagneraient les Babillards dans leurs destructions gratuites.

Le brasier de Mescathas : parfois, on dirait qu'un lever de soleil lumineux perce le ciel gris et amer des Aiguilles. Les habitants savent qu'une telle aube n'apporte qu'une mort brûlante. Un grand groupe d'immoliths parcourt la terre sous la forme d'une immense masse de feu, commandant des légions de squelettes embrasés et d'autres morts-vivants de feu, brûlant tout ce qui peut l'être. À la tête de la foule incandescente, il y a Mescathas, un démon mort-vivant de feu qui recherche désespérément la Porte de Feu Vert (cf. ci-dessous). Il espère s'échapper des Abysses et entamer une campagne qui réduira tout en cendres stériles.

Horde de Krazzkat : la plus importante horde démoniaque est sous le contrôle de Krazzkat, un balor brutal. Bande disparate de démons de toutes sortes, cette foule se déverse dans les canyons, dévorant et tuant tout sur son chemin, piétinant ses membres les plus faibles pour se glisser dans les passages les plus étroits. La masse indisciplinée porte Krazzkat sur une énorme litière de pierre et de métal, assez large pour servir de base à ce qu'il appelle son palais. La petite construction ne contient guère plus que quelques pièces hébergeant le balor et ses principaux lieutenants. Certains observateurs pensent que Krazzkat compte défier Rajzak et absorber son pouvoir.

Rajzak : haute de 25 mètres et deux fois plus large, cette masse obèse de gueules, de griffes et d'ulcères purulents avance par à-coups et par infiltration à travers les cavernes, propulsée par des douzaines de membres résistants. Des parties de Rajzak sont reptiliennes ou amphibiennes, mais d'autres sont indescriptibles. L'immonde démon guérit à une vitesse alarmante et peut faire repousser des membres perdus au combat ou tranchés par les excroissances qui ressortent des parois des cavernes dans les Aiguilles.

Rajzak n'existe que pour manger et détruire. S'il est doté de parole, alors personne ne l'a jamais entendu s'exprimer.

Les Mille Épées : Vestra et Volauk, un duo de sœurs mariliths, sont à la tête de ce groupe. Des vrocks et des mezzodémons ont leur bannière, partageant leur approche farouche, tactique et froide de la survie et du contrôle des Aiguilles. Avec une clarté étonnante pour des démons, Vestra et Volauk se rendent compte que la survie dans les Aiguilles requiert de la coopération. Elles disposent moins facilement de la vie de leurs sous-fifres que d'autres démons. Elles sont également plus ouvertes que d'autres aux pourparlers, bien que leurs négociations soient habituellement un simple prétexte en vue de découvrir les faiblesses de leur proie potentielle.

Contrairement à bien d'autres démons des Aiguilles, les sœurs ne sont pas des exilées et parcourent la zone au service de Graz'zt. Si elles connaissent ses projets concernant les Mille Épées, elles n'en parlent pas. Une rumeur prétend que le Prince Sombre procède à l'entraînement d'une force spéciale, et qu'il a des vues sur les Aiguilles et compte en faire le quatrième niveau de son empire.

Sites principaux

Pour l'essentiel, les Aiguilles de Rajzak est un terrain monotone de poussière noire, de formations rocheuses en équilibre précaire et de canyons meurtriers en goulot qui sont parfaits pour dresser des embuscades. Quelques zones se distinguent de cette uniformité.

Le Bastion de la Haine : taillé il y a une éternité dans le flanc d'une montagne par un architecte inconnu, le Bastion de la Haine est une des rares structures permanentes des Aiguilles de Rajzak. Il brûle d'énergie arcanique et est insensible à toutes les déprédations, y compris celles de Rajzak. Ces caractéristiques font de la forteresse une base d'opération convoitée par les hordes qui hantent la région. Récemment, un puissant groupe de githzerai a commencé à explorer le Bastion de la Haine, peut-être dans le but de le transformer en monastère.

La Porte de Feu Vert : parmi les portails démoniaques qui parsèment les Aiguilles de Rajzak, un seul garantit d'en sortir : la Porte de Feu Vert. Peut-être ne s'agit-il de rien de plus qu'un mythe, mais la Porte emplit les pensées optimistes des exilés suffisamment désespérés pour vouloir quitter les Aiguilles à tout prix. Certaines théories suggèrent qu'il ne s'agit pas d'un passage unique mais d'un phénomène qui affecte un ou plusieurs portails démoniaques, les enveloppant d'étranges flammes vertes lorsqu'ils sont actifs.

Croissant de Peine : ce canyon imposant est parfois appelé Nid de Rajzak, mais aucun fait ne prouve que l'énorme démon fasse autre chose qu'y passer sans s'arrêter. Long de 80 kilomètres et large de 30, c'est le plus grand espace découvert des Aiguilles. À tout instant, le Croissant de Peine est occupé par au moins une horde démoniaque ou par Rajzak. Les démons qui passent plus de quelques heures ici voient leurs blessures guérir. Par ailleurs, ils bénéficient d'autres pouvoirs aléatoires lorsqu'ils boivent le liquide d'encre qui dégouline le long des flancs du canyon.

Aventures

La simple tentative de fuir une horde démoniaque ou de distancer la masse imposante de Rajzak peut être une épreuve en soi, mais quiconque se retrouve piégé dans les Aiguilles de Rajzak cherche en priorité absolue à s'échapper. Il existe plusieurs moyens pour y parvenir, mais tous sont dangereux ou difficiles à atteindre. Trouver la Porte de Feu Vert est une quête futile, bien que de nombreuses créatures condamnées à une malheureuse existence dans les Aiguilles soient ravies de vendre une « authentique » carte menant à la porte démoniaque (ces misérables disposent d'une abondance d'excuses originales pour expliquer pourquoi ils n'ont pas encore utilisé la carte eux-mêmes pour partir). D'un autre côté, il se peut que l'endroit existe vraiment et puisse être une voie vers la liberté.

Les githzerais du Bastion de la Haine pourraient être la meilleure solution pour s'échapper des Aiguilles : ils ont visiblement un moyen de sortir. Les personnages devront cependant gagner la confiance de ce peuple méfiant.

Particularités environnementales

Faux portails : un certain nombre de faux portails démoniaques se dressent parmi les arches de pierre. Ce sont des téléporteurs (cf. *Guide du Maître,* page 69) qui ne font rien d'autre qu'envoyer les malheureux qui les empruntent encore plus profondément dans les Aiguilles.

Magnétite : de nombreuses roches et aspérités qui jaillissent des Aiguilles sont faites de cette substance particulière (cf. *Guide du Maître,* page 68).

Bassins originels : ces bassins d'énergie chaotique (cf. page 12) bouillonnent jusqu'à la surface, un peu partout dans la zone.

Rencontres de groupe

Les hordes démoniaques dominent les Aiguilles, mais on peut occasionnellement y trouver des morts-vivants et d'autres créatures.

Rencontre de niveau 14 (5 400 px)
- 2 immoliths (contrôleurs de niveau 15, cf. *BF* 59)
- 2 éviscérateurs abyssaux (brutes de niveau 14, cf. *BF 2* 59)
- 2 seigneurs des crânes (artilleurs de niveau 10, cf. *BF* 238)

Rencontre de niveau 16 (7 600 px)
- 3 mages psychiques githzerais (artilleurs de niveau 14, cf. *BF* 133)
- 1 zerth githzerai (contrôleur d'élite de niveau 13, cf. *BF* 132)
- 5 cénobites githzerais (soldats de niveau 11, cf. *BF* 132)

Rencontre de niveau 17 (8 000 px)
- 2 chasmes (francs-tireurs de niveau 14, cf. *Manuel des Plans* 119)
- 3 vrocks (francs-tireurs de niveau 13, cf. *BF* 61)
- 6 mezzodémons (soldats de niveau 11, cf. *BF* 60)

CHAPITRE 5

Les créatures du Chaos

JULIE DILLON

Même au cœur de la sauvagerie bouillonnante du Chaos Élémentaire, des formes de vie prospèrent. Ces êtres paraissent étranges aux créatures du monde naturel, mais ils obéissent aux mêmes désirs et aux mêmes émotions, et sont tout aussi dangereux pour les aventuriers que les monstres auxquels ils sont habitués.

Des armées de créatures originaires des royaumes fluctuants du Plan inférieur apparaissent dans les *Bestiaires Fantastiques* et dans le *Manuel des Plans*. Ce chapitre développe leurs concepts et en ajoute de nouveaux pour remplir votre campagne de défis pour des aventures à thème élémentaire. Bien que tous ces monstres viennent du Chaos Élémentaire, on les rencontre aussi dans le monde des mortels.

Vous trouverez dans ce chapitre :

- **Des abominations :** des monstruosités élémentaires qui continuent leur lutte contre les dieux et leurs serviteurs.
- **Des archons :** de nouveaux archons à enrôler dans les armées des originels.
- **Des démons élémentaires flétris :** des créatures élémentaires souillées et déformées par l'influence des Abysses.
- **Des eisk jaats :** des élémentaires de froid asservis par les géants du givre.
- **Des élémentaires :** encore plus de ces créatures indomptables qui incarnent toutes les forces de la création.
- **Des slaads :** la liste de ces êtres chaotiques et illogiques s'allonge encore de quelques spécimens.
- **Les maîtres des éléments :** des figures célèbres et légendaires du Chaos Élémentaire, comme Ehkahk le Duc Fumant, le vénérable githzerai Liricosa et l'horrible Ygorl, slaad ancien et champion de l'entropie.

ABOMINATION

LES ABOMINATIONS SONT DES ARMES VIVANTES créées par les originels pendant la guerre de l'Aube. Plusieurs de ces armes terrifiantes continuent à arpenter le Chaos Élémentaire et même les autres plans, suivant toujours les antiques instructions qui leur ordonnent de massacrer les enfants des dieux.

Vase primitive

Visqueuse et malléable, la vase primitive est une forme de vie peu évoluée, une amibe remplie d'acide. Toujours affamée, elle bouillonne d'envie envers toutes les créatures plus évoluées qu'elle.

Vase primitive **Brute d'élite niveau 24**
Créature élémentaire (aveugle, vase) de taille TG 12 100 px

Initiative +17 **Sens** Perception +18 ; vision aveugle 20, perception des vibrations 20

Boue suintante aura 3 ; la zone de l'aura constitue un terrain difficile. Les créatures qui subissent un coup critique à l'intérieur de l'aura se retrouvent à terre.

Pv 556 ; **péril** 278

CA 36 ; **Vigueur** 40, **Réflexes** 36, **Volonté** 37

Immunités poison, regard ; **Résistances** acide 30

Jets de sauvegarde +2

VD 5, fouissage 5 ; cf. aussi *enveloppement*

Points d'action 1

⊕ **Pseudopode** (simple ; à volonté) ✦ **acide**
Allonge 3 ; +27 contre CA ; 3d8 + 9 dégâts d'acide et la vase fait glisser la cible de 2 cases.

Enveloppement (simple ; à volonté) ✦ **acide**
La vase primitive attaque une ou deux cibles de taille G ou inférieure ; +25 contre Réflexes (touche automatiquement une créature immobilisée). Si elle touche, la cible est étreinte et tirée dans son espace ; la cible est hébétée et subit 20 dégâts d'acide continus jusqu'à ce qu'elle se dégage. Une créature qui se dégage de l'étreinte se décale dans une case de son choix adjacente à la vase primitive. Cette dernière peut se déplacer normalement quand elle enveloppe des créatures.

Kyste percé (réaction immédiate, quand une attaque inflige des dégâts à la vase primitive ; à volonté) ✦ **acide**
Décharge de proximité 4 ; vise l'attaquant déclencheur ; +25 contre Réflexes ; 1d8 + 6 dégâts d'acide et 10 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

Torrent de bave (simple ; à volonté) ✦ **acide**
Explosion de zone 3 à 20 cases ou moins ; +25 contre Réflexes ; 1d8 + 10 dégâts d'acide et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Alignement non aligné **Langues** comprend l'originel
Compétences Discrétion +27

For 25 (+19)	**Dex** 21 (+17)	**Sag** 23 (+18)
Con 28 (+21)	**Int** 7 (+10)	**Cha** 17 (+15)

Tactique de la vase primitive

Le sol autour d'une vase primitive est couvert d'une bave brillante qui rend les ennemis plus vulnérables à ses attaques. Les vases primitives attendrissent leurs adversaires grâce à *torrent de bave*, puis engloutissent les victimes immobilisées.

Connaissance des vases primitives

Arcanes DD 24 : les vases primitives sont des armes des originels, créées à partir des formes de vie les plus anciennes pour dévorer les serviteurs des dieux. Les originels n'en créèrent que quelques-unes. La plupart de celles qui restent vivent dans des régions isolées du Chaos Élémentaire, mais certaines rôdent dans des étendues sauvages et désolées du monde matériel, toujours à l'affût d'une proie. Bien qu'elles soient incapables de parler, ces horreurs comprennent l'originel.

Arcanes DD 29 : une vase primitive se cache dans un endroit humide comme par exemple un marais puant dans le Canaelin, et attend qu'une proie inconsciente vienne jusqu'à elle. Mais quand on la provoque, elle arpente les terres abandonnées en dévorant tout ce qu'elle rencontre – des gobelins chétifs aux puissants dragons.

Rencontres de groupe

Les vases primitives sont généralement solitaires mais peuvent voyager par deux ou en petits groupes. Parfois, une vase apprend à partager le territoire de certaines créatures élémentaires après avoir réalisé qu'en laissant ces proies tranquilles, elle obtient au final plus de nourriture.

Les abominations uniques

Beaucoup d'abominations ont été créées en nombre important, même s'il n'en reste plus qu'une poignée. Certaines sont toutefois des individus uniques créés par les originels qui les destinaient à un but précis ou qui n'ont tout simplement pas pris la peine d'en créer plus.

La plus tristement célèbre des ces abominations uniques est la tarasque (cf. *Bestiaire Fantastique*, page 12), bien que certains mythes suggèrent qu'ils puissent exister plusieurs de ces créatures. Si le royaume naturel contient de multiples mondes comme ils le prétendent, il se peut que chacun de ces mondes abrite sa propre tarrasque. À toute fin utile en tout cas, la bête est unique.

Xixecal, le Glacier Vivant, est une autre de ces abominations uniques. Ce serviteur errant de Solkara, la Vague Écrasante, est décrit plus en détail en page 153.

Parmi les autres abominations uniques connues, on peut trouver les suivantes.

Annak-Kur, la Lame Vide : serviteur le plus puissant de la défunte Tabrach-Ti, la Reine de Bronze, Annak-Kur est une créature de minerai et de lames qui parcourt le cosmos à la recherche d'anges et d'autres serviteurs divins à abattre.

Engakar, le Héraut du Crépuscule : personne ne sait aujourd'hui à quoi Engakar ressemble, car il n'existe plus que sous la forme d'un nom dans des textes anciens. On dit qu'Engakar n'a pas été créé pour combattre les dieux, mais pour détruire les esprits primaux qui chassèrent les dieux comme les originels du monde.

Thrasvarrun, la Tempête Hurlante : créature sans forme physique, Thrasvarrun est littéralement un grondement de tonnerre vivant qui voyage d'orage en orage. Il ajoute sa propre force à celle de la nature pour créer des intempéries d'une incroyable puissance destructrice.

ABOMINATION

Rencontre de niveau 23 (28 350 px)
- 2 fiélons sanguins (soldats de niveau 23, cf. *BF* page 11)
- 1 grand crâne flamboyant (artilleur de niveau 24, cf. *BF* page 50)
- 1 vase primitive (brute d'élite de niveau 24)

Tempête qui marche

Une tempête qui marche est la fureur des éléments à laquelle on a donné un but : détruire. Elle prend la forme d'une masse de nuages sombres et bouillonnants, à la forme vaguement humanoïde, qui crépite d'éclairs et crée des tempêtes de neige à chacun de ses pas.

Tactique de la tempête qui marche

Une tempête qui marche préfère rester à distance et annihiler ses adversaires grâce à ses attaques à distance. Elle est assez intelligente pour coopérer avec des alliés, mais sa soif de destruction surpasse souvent son bon sens. Elle saisit toutes les occasions d'utiliser *tempête enragée*, même si un allié est pris dans l'aire d'effet.

Tempête qui marche **Contrôleur solo niveau 28**
Humanoïde élémentaire (air, feu, froid) de taille Gig 65 000 px

Initiative +22 **Sens** Perception +21 ; vision nocturne

Orage imminent aura 5 ; toutes les créatures (y compris les créatures volantes) considèrent la zone de l'aura comme du terrain difficile. Les ennemis pris dans l'aura acquièrent une vulnérabilité électricité 10.

Pv 1 008 ; **péril** 504

CA 42 ; **Vigueur** 41, **Réflexes** 38, **Volonté** 40

Immunités électricité ; **Résistances** électricité 20, froid 20, tonnerre 20, immatériel ; **Vulnérabilités** froid (si une tempête qui marche subit des dégâts de froid, elle perd la capacité immatérielle jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)

Jets de sauvegarde +5

VD vol 8 (stationnaire)

Points d'action 2

⊕ **Rafale écrasante** (simple ; à volonté) ✦ **froid**
Allonge 4 ; +32 contre Réflexes ; 3d6 + 11 dégâts de froid et la cible se retrouve à terre.

Langue de foudre (simple ; à volonté) ✦ **électricité**
Distance 20 ; +32 contre Vigueur ; 3d6 + 11 dégâts d'électricité et la cible est hébétée (sauvegarde annule). *À chaque jet de sauvegarde raté :* tous les alliés de la cible qui lui sont adjacents subissent 10 dégâts d'électricité.

Langue bifide (simple ; à volonté)
La tempête qui marche effectue quatre attaques de base. Elle ne peut pas attaquer la même cible plus de deux fois.

Poing de la tempête (mineure ; recharge ⚅ ⚄ ⚃) ✦ **électricité, froid**
Distance 20 ; +32 contre Réflexes ; 4d6 + 11 dégâts d'électricité et de froid, et la cible est maîtrisée (sauvegarde annule). *À chaque jet de sauvegarde raté :* la tempête qui marche fait glisser la cible de 3 cases.

Tempête enragée (mineure ; recharge ⚅ ⚄ ⚃) ✦ **électricité, tonnerre**
Explosion de proximité 3 ; +32 contre Vigueur ; 4d6 + 11 dégâts de froid et d'électricité et la tempête qui marche pousse la cible de 4 cases. La cible se retrouve à terre.

Tempête déchaînée (libre, quand la tempête qui marche est en péril pour la première fois ; rencontre) ✦ **électricité, froid, tonnerre**
Tempête enragée et *poing de la tempête* se rechargent et la tempête qui marche les utilise tous les deux.

Alignement chaotique mauvais **Langues** originel

For 30 (+24)	**Dex** 27 (+22)	**Sag** 24 (+21)
Con 20 (+19)	**Int** 16 (+17)	**Cha** 16 (+17)

JIM NELSON

Connaissance des tempêtes qui marchent

Arcanes DD 28 : une tempête qui marche est littéralement un orage animé d'une vie malfaisante. Tous ceux qui s'en approchent trop deviennent vulnérables à ses attaques dévastatrices.

C'est après avoir créé la première tempête qui marche que les originels commencèrent leurs expériences pour créer les soldats élémentaires connus sous le nom d'archons.

Arcanes DD 33 : différentes légendes attribuent la paternité de la première tempête qui marche à Mual-Tar, le Serpent-Tonnerre, ou à Iktha-Lau, le Vide Éternel. Peut-être tous deux ont-ils coopéré à sa création. Aujourd'hui, ces abominations n'ont de loyauté envers aucun originel.

Rencontres de groupe

Une tempête qui marche déteste tous les êtres vivants non élémentaires et tolère à peine la présence d'autres créatures. Elle peut parfois s'associer à un groupe de circonstance pour détruire plus de victimes. Elle attire les créatures élémentaires qui partagent sa nature et les laisse même parfois vivre.

Rencontre de niveau 29 (91 000 px)
- 2 gorgones des tempêtes (francs-tireurs de niveau 26, cf. *BF* page 145)
- 1 tempête qui marche (contrôleur solo de niveau 28)
- 1 cyclone foudroyant (artilleur d'élite de niveau 26, cf. *BF* page 105)

ARCHON

TROUPES DE CHOC ET SOLDATS DES ORIGINELS, les archons formaient des armées qui se dressèrent contre les forces des dieux pendant la guerre de l'Aube. Après la chute de leurs créateurs, les archons continuèrent à servir des êtres puissants du Chaos Élémentaire. Ils suivent même d'autres créatures qui contribuent à leur cause : rendre aux originels la domination du monde.

ARCHON DE FER

Toujours prompts à déclencher les hostilités, les archons de fer sont les plus violents de leur espèce.

TACTIQUE DE L'INTERCEPTEUR ARCHON DE FER

Un intercepteur choisit un adversaire et se concentre sur lui. Même quand il reste concentré sur une cible, il choisit toutefois une position qui lui permet de prendre un adversaire en tenaille ou qui crée chez un ennemi marqué la tentation de s'exposer à une *interception cinglante*.

TACTIQUE DU FAUCHEUR ARCHON DE FER

Les faucheurs sont des attaquants opportunistes. Ils attirent volontairement l'attention des cogneurs de corps à corps, puis s'éloignent d'un bond et guettent une occasion d'attaquer une cible marquée par un allié comme par exemple un intercepteur archon de fer.

Intercepteur archon de fer **Soldat niveau 14**
Humanoïde élémentaire de taille M 1 000 px

Initiative +14 **Sens** Perception +12
Pv 144 ; **péril** 72 ; cf. aussi *rouille sanglante*
CA 30 (28 quand l'intercepteur archon de fer est en péril) ;
Vigueur 28, **Réflexes** 26 (25 quand il est en péril), **Volonté** 26
Immunités maladie, poison ; **Résistances** électricité 15 ; cf. aussi *bond foudroyant*
VD 6

⊕ **Épée à deux mains** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+21 contre CA ; 2d10 + 4 dégâts et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'intercepteur archon de fer.

↯ **Interception cinglante** (interruption immédiate, quand un ennemi marqué par l'intercepteur et à 3 cases de lui effectue une attaque qui ne le compte pas parmi ses cibles ; à volonté) ✦ **arme**
L'archon de fer se décale jusqu'à la case vide la plus proche adjacente à la cible et effectue une attaque ; +21 contre CA ; 2d10 + 4 dégâts et la cible est affaiblie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'intercepteur.

Rouille sanglante (quand l'intercepteur archon de fer est en péril) ✦ **poison**
L'intercepteur archon de fer est recouvert d'une rouille empoisonnée et rentre dans une rage meurtrière. Il subit un -2 à la CA et un -1 aux Réflexes, et les cibles touchées par ses attaques d'arme subissent 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule) en plus.

Bond foudroyant
Chaque fois qu'un intercepteur archon de fer est touché par une attaque d'électricité ou subit un effet qui inflige des dégâts d'électricité, il peut se décaler de 3 cases au prix d'une action libre.

Alignement chaotique mauvais **Langues** originel
For 22 (+13) **Dex** 20 (+12) **Sag** 20 (+12)
Con 24 (+14) **Int** 15 (+9) **Cha** 15 (+9)
Équipement épée à deux mains

Faucheur archon de fer **Franc-tireur niveau 16**
Humanoïde élémentaire de taille M 1 400 px

Initiative +17 **Sens** Perception +13
Pv 159 ; **péril** 79 ; cf. aussi *rouille sanglante*
CA 30 (28 quand le faucheur archon de fer est en péril) ;
Vigueur 29, **Réflexes** 30 (29 quand il est en péril), **Volonté** 28
Immunités maladie, poison ; **Résistances** électricité 15 ; cf. aussi *bond foudroyant*
VD 8

⊕ **Serpe** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+21 contre CA ; 1d8 + 7 dégâts (2d8 + 7 contre les cibles marquées).

↯ **Serpes jumelles** (simple ; à volonté)
Le faucheur archon de fer effectue deux attaques de serpe. Il peut se décaler avant ces attaques, entre les deux ou après, d'au maximum 2 cases au total.

↯ **Accompagner le coup** (réaction immédiate, quand le faucheur archon de fer est touché par une attaque de corps à corps ou de proximité ; recharge ⚅ et quand le faucheur archon de fer est en péril pour la première fois)
Le faucheur archon de fer se décale de sa VD. S'il termine ce déplacement dans une case adjacente à un ennemi marqué, il effectue ensuite une attaque de serpe contre un ennemi marqué au prix d'une action libre.

Rouille sanglante (quand le faucheur archon de fer est en péril) ✦ **poison**
Le faucheur archon de fer est recouvert d'une rouille empoisonnée et rentre dans une rage meurtrière. Il subit un -2 à la CA et un -1 aux Réflexes, et les cibles touchées par ses attaques d'arme subissent également 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Bond foudroyant
Chaque fois qu'un faucheur archon de fer est touché par une attaque d'électricité ou subit un effet qui inflige des dégâts d'électricité, il peut se décaler de 3 cases au prix d'une action libre.

Alignement chaotique mauvais **Langues** universel
For 21 (+13) **Dex** 25 (+15) **Sag** 21 (+13)
Con 23 (+14) **Int** 17 (+11) **Cha** 15 (+10)
Équipement deux serpes

CONNAISSANCE DES ARCHONS DE FER

Arcanes DD 20 : les archons de fer sont des combattants agressifs qui ne reçoivent que rarement des fonctions défensives comme par exemple monter la garde. Ils sont d'une brutalité directe mais ont recours à des tactiques simples pour obtenir un avantage sur leurs adversaires.

Arcanes DD 25 : les faucheurs sont passés maîtres dans l'art d'exploiter les faiblesses de leurs adversaires. Ils frappent de leur paire de serpes les ennemis dont l'attention est concentrée sur un allié qui les a marqués.

Les archons de fer ne faisaient pas partie des premières créations des originels. Ils firent leur apparition plus tard, inspirés des découvertes des races mortelles en matière de fabrication d'armes en fer et autres métaux.

ARCHON DE BOUE

Toutes les armées ont besoin d'éclaireurs, de tirailleurs et d'assassins. Bien que les archons de boue se défendent en combat régulier, ils excellent dans les stratégies de guérilla sournoises.

TACTIQUE DU RÔDEUR ARCHON DE BOUE

Un rôdeur archon de boue préfère attendre sous sa forme de boue glissante, en utilisant *boue instable*

Rôdeur archon de boue **Chasseur niveau 14**
Humanoïde élémentaire (eau, terre) de taille M 1 000 px

Initiative +16 **Sens** Perception +11
Pv 112 ; **péril** 56
CA 28 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 26, **Volonté** 25
Immunités maladie, poison
VD 7 (déplacement marécageux) ; cf. aussi *forme de boue glissante*

Chaîne cloutée (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +19 contre CA ; 2d4 + 6 dégâts et la cible se retrouve à terre.

Boue instable (libre, quand le rôdeur archon de boue entre dans la case d'un ennemi ; uniquement quand il est en forme de boue glissante ; à volonté)
Vise l'ennemi déclencheur ; +17 contre Réflexes ; la cible se retrouve à terre et est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du rôdeur archon de boue.

Forme de boue glissante (simple ; à volonté) ✦ **métamorphose**
Le rôdeur archon de boue se transforme en une masse vaseuse de boue. Quand il est dans cette forme, le rôdeur est immatériel et peut essayer de se cacher s'il bénéficie d'un camouflage ou d'un abri. Quand il se faufile sous cette forme, il peut se déplacer de sa VD, sans provoquer d'attaque d'opportunité et sans subir -5 aux jets d'attaque. Il peut se décaler de 4 cases au prix d'une action de mouvement et peut se déplacer à travers des cases occupées par des ennemis au cours de ce déplacement. Il ne peut pas manipuler d'objet ou effectuer d'attaque à part grâce à son pouvoir *boue instable*. Le rôdeur archon de boue peut reprendre sa forme normale au prix d'une action mineure.

Acharnement sur les ennemis tombés
Quand un rôdeur archon de boue touche un ennemi à terre avec une attaque de corps à corps, il inflige 2d8 dégâts supplémentaires.

Alignement chaotique mauvais **Langues** originel
Compétences Acrobaties +17, Discrétion +17
For 23 (+13) **Dex** 20 (+12) **Sag** 18 (+11)
Con 22 (+13) **Int** 15 (+9) **Cha** 13 (+8)
Équipement armure d'écailles, chaîne cloutée

pour attaquer sans perdre son avantage de combat. Il reprend sa forme normale pour attaquer une cible à terre, puis reprend sa forme de boue glissante et essaie de se cacher pour pouvoir renouveler l'attaque.

Tactique du traquenardier archon de boue

Un traquenardier utilise *déluge de boue* chaque fois qu'il en a l'occasion pour rester en mouvement et bénéficier d'un avantage de combat. Il utilise souvent *éclaboussures* pour se placer au contact de son agresseur, bien qu'il exploite parfois le déplacement supplémentaire pour s'occuper d'un contrôleur gênant ou d'un combattant à distance.

Connaissance des archons de boue

Arcanes DD 20 : les archons de boue sont les éclaireurs et les assassins des archons et ont une préférence pour l'embuscade et la discrétion.

Arcanes DD 25 : il est extrêmement difficile de faire rester un archon de boue en place. Les rôdeurs peuvent se changer en boue mobile et les traquenardiers explosent pour se reformer plus loin.

Traquenardier archon de boue **Franc-tireur niveau 19**
Humanoïde élémentaire (eau, terre) de taille M 2 400 px

Initiative +17 **Sens** Perception +14
Pv 183 ; **péril** 91
CA 33 ; **Vigueur** 32, **Réflexes** 31, **Volonté** 30
Immunités maladie, poison
VD 7 (déplacement marécageux) ; cf. aussi *déluge de boue*

Épée longue (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+24 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts et la cible est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du traquenardier archon de boue.

Déluge de boue (mouvement ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **métamorphose**
Le traquenardier archon de boue se change en un déluge de boue et se décale de sa VD. Pendant ce déplacement, il ignore les terrains difficiles et peut traverser les cases occupées par des ennemis. À la fin du déplacement, il reprend sa forme normale. Chaque ennemi qui lui est adjacent à la fin de du déplacement lui confère un avantage de combat jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du traquenardier.

Éclaboussures (libre, quand le traquenardier archon de boue subit un coup critique ou qu'il est en péril pour la première fois ; à volonté)
Le traquenardier archon de boue recharge *déluge de boue* et l'utilise.

Avantage de combat
Un traquenardier archon de boue inflige 2d6 dégâts supplémentaires à toutes les créatures qui lui donnent un avantage de combat.

Alignement chaotique mauvais **Langues** originel
Compétences Acrobaties +20, Discrétion +20
For 25 (+16) **Dex** 22 (+15) **Sag** 20 (+14)
Con 23 (+15) **Int** 15 (+11) **Cha** 15 (+11)
Équipement armure d'écailles, 2 épées longues

Rencontres de groupe

Comme les autres archons, les archons de fer et de boue collaborent avec presque n'importe quelle créature si cela fait avancer leurs objectifs ou si une autorité supérieure le leur ordonne.

Rencontre de niveau 14 (5 400 px)
- 2 archons de terre enragés (contrôleurs de niveau 14, cf. *Bestiaire Fantastique 2* 19)
- 1 faucheur archon de fer (franc-tireur de niveau 16)
- 2 intercepteurs archons de fer (soldats de niveau 14)

Rencontre de niveau 18 (10 400 px)
- 1 archon de glace marteleur (soldat de niveau 19, cf. *BF* 24)
- 2 traquenardiers archons de boue (francs-tireurs de niveau 19)
- 1 archon des tempêtes orageux (artilleur de niveau 21, cf. *Bestiaire Fantastique 2* 18)

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

DÉMON ÉLÉMENTAIRE FLÉTRI

DÈS L'INSTANT OÙ LE KYSTE PURULENT des Abysses se forma, des horreurs dépassant l'imagination en jaillirent. Des démons rampèrent hors de ce ventre souillé et sa corruption transforma des originels en princes démons. Mais d'autres habitants du Chaos Élémentaire furent aussi empoisonnés par le mal absolu. Des djinns et des éfrits, des archons et des élémentaires, et même des slaads furent pris dans les horribles émanations impies des Abysses. Comme les seigneurs démons, ces créatures ont pris leur forme infecte lors de la création des Abysses ou sont les descendants de celles qui l'ont prise à cette époque.

Ce sont les élémentaires flétris, des démons nés des éléments les plus purs privés de toute leur pureté.

DÉMON DE POUSSIÈRE

Le contrecoup de la création des Abysses engloutit une tribu de djinns, emportant des fragments de leur chair et de leur âme jusqu'à ce qu'il ne resta plus d'eux qu'un vent conscient et des débris. Les démons élémentaires flétris qui en résultèrent, connus sous le nom de démons de poussière, ressemblent à des tourbillons de terre, de poussière, de dents et d'os brisés qui s'entremêlent, rendant impossible de déterminer où s'achève l'un et où commence le suivant. Rendus fous par leur transformation, les démons de poussière tuent et mutilent sous l'effet d'une rage sans fin dirigée contre toutes les créatures qui ne souffrent pas autant qu'eux.

TACTIQUE DU DÉMON DE POUSSIÈRE

Un démon de poussière tourbillonne tout autour de sa proie et essaye d'attraper un ou deux adversaires dans son *étreinte tourbillonnante* pendant qu'il fait pleuvoir ses attaques de base sur les autres. Il libère une partie des volutes de poussière qui le composent pour faire basculer une cible unique proche de la mort, vulnérable aux dégâts ou proche du bord d'une falaise ou d'un autre danger. Si un démon de poussière est mis en péril par un ennemi, il projette un souffle violent qui fait reculer l'adversaire.

CONNAISSANCE DES DÉMONS DE POUSSIÈRE

Arcanes DD 18 : les démons de poussière sont issus d'une famille de djinns qui furent partiellement déchiquetés par les forces des Abysses ; leurs restes corrompus devinrent des démons élémentaires flétris. Un démon de poussière se compose de plusieurs entités distinctes liées par ses vents impies. Certaines s'échappent parfois du tourbillon dans les moments les plus tendus pour répandre le chaos de leur côté.

Arcanes DD 23 : les démons de poussière n'ont pas réellement de société. Les volutes dont ils sont constitués n'aspirent qu'à lacérer et à détruire. L'âme des créatures qui meurent emportées par un démon de poussière plonge directement dans les Abysses où elle souffrira éternellement aux mains des démons. Mais si une volute de poussière pouvait être capturée, guérie de sa folie et de sa souillure, puis réintégrée au démon de poussière dont elle faisait partie, toute la tribu de djinns serait purifiée – ou en tout cas c'est ce qu'affirme la légende.

Démon de poussière **Contrôleur d'élite niveau 15**
Créature magique élémentaire (air, démon) de taille G 2 400 px

Initiative +14 **Sens** Perception +12 ; vision dans le noir
Vents déchaînés aura 5 ; toutes les créatures dans l'aura subissent un -2 aux jets d'attaque des attaques à distance et de zone.
Pv 296 ; **péril** 148
CA 29 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 29, **Volonté** 25
Résistances variable 10 (3/rencontre), demi-dégâts contre les attaques de corps à corps et à distance ; **Vulnérabilités** 10 contre les attaques de proximité et de zone
Jets de sauvegarde +2
VD vol 10 (stationnaire)
Points d'action 1

⊕ **Vent et tonnerre** (simple ; à volonté) ✦ **tonnerre**
Allonge 2 ; +19 contre Vigueur ; 1d8 + 7 dégâts plus 1d8 dégâts de tonnerre, et le démon de poussière fait glisser la cible de 3 cases. Le démon de poussière peut ensuite se décaler de 1 case ou se déplacer de 3 cases au prix d'une action libre.

ǂ **Étreinte tourbillonnante** (simple ; à volonté) ✦ **tonnerre**
Le démon de poussière se déplace de la moitié de sa VD et peut traverser des cases occupées par ses ennemis. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité. À n'importe quel moment du déplacement, il effectue une attaque contre une créature de taille G ou inférieure dans son allonge : allonge 2 ; +19 contre Réflexes ; la cible est étreinte et tirée dans l'espace du démon de poussière. Jusqu'à ce que l'étreinte prenne fin, la cible est hébétée et subit 10 dégâts continus et 5 dégâts de tonnerre continus. Quand l'étreinte prend fin, la cible se décale jusqu'à une case de son choix adjacente au démon de poussière.
Un démon de poussière peut étreindre une créature de taille G, deux créatures de taille M ou quatre créatures de taille P ou inférieure, et peut se déplacer normalement pendant qu'il étreint des créatures.

Horde de poussière (simple ; rencontre)
Cinq volutes de poussières apparaissent, chacune dans une case libre située à 2 cases ou moins du démon de poussière. Chaque volute effectue immédiatement une action de mouvement et une action simple, et agit par la suite immédiatement après le tour d'initiative du démon de poussière. Quand une volute de poussière tombe à 0 point de vie, le démon de poussière qui l'a créée subit 5 dégâts. Les personnages ne gagnent aucun point d'expérience en tuant des volutes de poussière créées par ce pouvoir.

Vents du péril (quand le démon de poussière est en péril pour la première fois ; rencontre)
Le démon de poussière fait glisser l'attaquant déclencheur de 4 cases.

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal, originel
For 18 (+11) **Dex** 24 (+14) **Sag** 20 (+12)
Con 20 (+12) **Int** 14 (+9) **Cha** 17 (+10)

Volute de poussière **Contrôleur sbire niveau 15**
Humanoïde élémentaire (air, démon) de taille P 300 px

Initiative +14 **Sens** Perception +12 ; vision dans le noir
Vents déchaînés aura 2; toutes les créatures prises dans l'aura subissent un -2 aux jets d'attaque des attaques à distance et de zone.
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 29 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 29, **Volonté** 25
VD vol 10 (stationnaire)

⊕ **Vent et tonnerre** (simple ; à volonté) ✦ **tonnerre**
+19 contre Vigueur ; 7 dégâts plus 4 dégâts de tonnerre, et la volute de poussière fait glisser la cible de 3 cases. La volute de poussière peut ensuite se décaler de 1 case ou se déplacer de 3 cases au prix d'une action libre.

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal, originel
For 18 (+11) **Dex** 24 (+14) **Sag** 20 (+12)
Con 20 (+12) **Int** 14 (+9) **Cha** 17 (+10)

Calcineur fuligineux

Les calcineurs fuligineux étaient autrefois des éfrits, mais ils se nourrissent aujourd'hui de la chaleur des êtres vivants. Bien qu'ils brûlent la chair, ils aspirent la chaleur corporelle pour se nourrir et laissent derrière eux des cadavres glacés et non pas des cendres.

Calcineur fuligineux **Contrôleur niveau 19**
Humanoïde élémentaire (démon, feu) de taille G 2 400 px

Initiative +15 **Sens** Perception +13 ; vision dans le noir
Pv 178 ; **péril** 89
CA 32 ; **Vigueur** 32, **Réflexes** 31, **Volonté** 31
Résistances feu 15, variable 15 (2/rencontre) ; **Vulnérabilités** froid (un calcineur fuligineux qui subit des dégâts de froid est ralenti jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
VD 8, vol 8 (maladroit)

⨁ **Poing glacé** (simple ; à volonté) ✦ **froid**
Allonge 2 ; +24 contre CA ; 3d6 + 8 dégâts de froid.

Vol du feu spirituel (simple ; à volonté) ✦ **froid**
Distance 15 ; +23 contre Vigueur ; 1d10 + 8 dégâts de froid et la cible subit 5 dégâts de froid continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux). Chaque fois qu'une créature rate un jet de sauvegarde contre ce pouvoir, le calcineur fuligineux recharge soit *tempête de cendres brûlantes*, soit *brasier de feu spirituel*.

Brasier de feu spirituel (simple ; rencontre) ✦ **feu**
Distance 15 ; +23 contre Réflexes ; 2d8 + 7 dégâts de feu et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Tempête de cendres brûlantes (simple ; rencontre) ✦ **feu, périmètre**
Explosion de zone 2 à 15 cases ou moins ; l'explosion crée un périmètre de cendres brûlantes qui persiste jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du calcineur fuligineux. Toutes les créatures qui débutent leur tour de jeu dans le périmètre subissent 2d6+3 dégâts de feu. Le périmètre bloque les lignes de mire. *Maintien (mineure)* : le périmètre persiste et le calcineur fuligineux peut le déplacer de 3 cases.

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal, originel
Compétences Intimidation +20
For 25 (+16) **Dex** 22 (+15) **Sag** 9 (+8)
Con 18 (+13) **Int** 11 (+9) **Cha** 23 (+15)

Tactique du calcineur fuligineux

Le calcineur fuligineux commence le combat en utilisant ses pouvoirs de rencontre. Il se sert de *tempête de cendres brûlantes* pour se protéger et bénéficier d'un abri contre ses ennemis, et de *brasier de feu spirituel* contre un adversaire dangereux. Il utilise ensuite *vol du feu spirituel* pour recharger ses attaques plus puissantes tout en maintenant *tempête de cendres brûlantes*.

Connaissance des calcineurs fuligineux

Arcanes DD 22 : les calcineurs fuligineux sont des créatures élémentaires qui ont été perverties par la création des Abysses et sont devenues des démons élémentaires flétris. C'étaient autrefois des éfrits, mais la souillure abyssale a éteint leur feu intérieur. Ils doivent maintenant tirer leur chaleur et leur énergie vitale d'autres êtres pour survivre.

Arcanes DD 27 : les diables gelés réduisent parfois des calcineurs fuligineux en esclavage. Leur nature glacée donne un avantage aux diables sur les démons assoiffés de chaleur.

Nuée chancreuse

Une exposition prolongée aux Abysses transforme normalement les slaads en slaads du néant, mais ceux qui furent imprégnés de l'énergie générée par la naissance des Abysses subirent une transformation plus dramatique. Des nuées de parasites affamés combinant les pires aspects des têtards slaads et des démons naquirent de ces premiers slaads pervertis.

Nuée chancreuse **Franc-tireur d'élite niveau 21**
Créature élémentaire (démon, nuée) de taille G 6 400 px

Initiative +20 **Sens** Perception +15 ; vision dans le noir
Attaque de nuée (acide) aura 1 ; les ennemis qui débutent leur tour de jeu dans l'aura subissent 7 dégâts d'acide.
Pv 400 ; **péril** 200
CA 35 ; **Vigueur** 33, **Réflexes** 34, **Volonté** 30
Immunités maladie ; **Résistances** variable 20 (3/rencontre), demi-dégâts contre les attaques de corps à corps et à distance ; **Vulnérabilités** 15 contre les attaques de proximité et de zone
Jets de sauvegarde +2
VD 6 ; cf. aussi *décalage aqueux*
Points d'action 1

⨁ **Nuée de gueules** (simple ; à volonté) ✦ **maladie**
+26 contre CA ; 3d6 + 9 dégâts et la nuée effectue une attaque secondaire contre la cible. *Attaque secondaire* : +24 contre Vigueur ; la cible contracte la mort vaseuse (cf. *GdM* page 50).

Ruée vorace (simple ; à volonté) ✦ **acide, maladie**
La nuée chancreuse se décale de sa VD et effectue une attaque contre chaque créature à laquelle elle est adjacente pendant ce déplacement : +24 contre Réflexes ; 1d6 + 3 dégâts plus 1d6 + 3 dégâts d'acide, et la nuée effectue une attaque secondaire contre la cible. *Attaque secondaire* : +24 contre Vigueur ; la cible contracte la mort vaseuse (cf. *GdM* page 50).

Vomi chancreux (simple ; se recharge quand la nuée chancreuse est en péril pour la première fois) ✦ **acide**
Décharge de proximité 5 ; +24 contre Réflexes ; 4d6 + 9 dégâts d'acide et 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule). *Effet* : six parasites chancreux apparaissent, chacun dans une case libre située dans la décharge ou adjacente à elle. Ils agissent immédiatement après le tour d'initiative de la nuée chancreuse. Les personnages ne gagnent aucun point d'expérience en tuant les parasites chancreux créés par ce pouvoir.

Courants du chaos (mineure ; à volonté)
La nuée chancreuse se décale d'une case.

Décalage aqueux
Une nuée chancreuse ignore les terrains difficiles quand elle se décale.

Alignement chaotique mauvais **Langues** comprend l'abyssal
For 18 (+14) **Dex** 26 (+18) **Sag** 21 (+15)
Con 24 (+17) **Int** 3 (+6) **Cha** 9 (+9)

Parasite chancreux **Franc-tireur sbire niveau 16**
Créature élémentaire (démon) de taille P 350 px

Initiative +15 **Sens** Perception +12 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 30 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 29, **Volonté** 27
Immunités maladie ; **Résistances** variable 15 (2/rencontre)
VD 6 ; cf. aussi *décalage chaotique*

⨁ **Morsure digestive** (simple ; rencontre) ✦ **acide**
+19 contre Vigueur ; 4 dégâts d'acide et la cible acquiert vulnérabilité acide 5 (sauvegarde annule).

Décalage chaotique (mouvement ; à volonté)
Le parasite chancreux se décale de 2 cases.

Alignement chaotique mauvais **Langues** comprend l'abyssal
For 9 (+7) **Dex** 24 (+15) **Sag** 19 (+12)
Con 21 (+13) **Int** 3 (+4) **Cha** 9 (+7)

Tactique de la nuée chancreuse

Une nuée chancreuse commence le combat avec *vomi chancreux* pour créer des sbires qui affaiblissent les adversaires contre ses attaques acides. *Elle* vient ensuite se battre au corps à corps et se décale en permanence pour rester proche des cibles les plus faibles et les garder dans son aura acide tout en évitant les combattants plus résistants. Une fois qu'elle est en péril, elle utilise à nouveau *vomi chancreux* dès qu'elle en a l'occasion.

Les parasites chancreux préfèrent s'acharner sur un adversaire et profiter des occasions de le prendre en tenaille. Quand ils combattent aux côtés d'une nuée, ils se déplacent pour maintenir les ennemis dangereux loin d'elle.

Connaissance des nuées chancreuses

Arcanes DD 20 : la nuée chancreuse fait partie des élémentaires flétris, des démons issus de la corruption de créatures élémentaires à la naissance des Abysses. Les parasites qui la composent sont des têtards slaads corrompus. Bien qu'ils soient incapables de parler, ils comprennent le langage abyssal.

Arcanes DD 25 : les slaads intelligents approuvent cette transformation démoniaque et se réjouissent de l'occasion qui est offerte à leur progéniture même indirecte d'infester la création. Plus d'un culte d'adorateurs des slaads a été détruit par des tentatives mal inspirées d'élever des nuées chancreuses.

Une rivalité de fratrie

Les démons élémentaires flétris comme les éclats de chaos (cf. *Bestiaire Fantastique* 2, page 96) naissent à la frontière des Abysses, là où leur pouvoir corrupteur saigne dans le Chaos Élémentaire et le corrompt. Alors que les élémentaires flétris sont des créatures élémentaires déformées par les Abysses, les éclats de chaos sont des cristaux du Plan inférieur que l'énergie abyssale a non seulement corrompus mais aussi animés.

Étant donné leur nature intrinsèquement chaotique et mauvaise et leurs instincts destructeurs, les deux groupes de créatures avaient peu de chance d'avoir une quelconque affinité l'un pour l'autre. Les érudits furent toutefois surpris de découvrir qu'ils nourrissaient une haine meurtrière et éternelle l'un envers l'autre. Les élémentaires flétris et les éclats de chaos coopèrent parfois avec d'autres créatures susceptibles de les rapprocher de leurs objectifs destructeurs, comme les autres démons, les slaads et les élémentaires, mais les deux groupes ne s'allieront jamais et abandonnent même parfois leurs objectifs en cours pour s'attaquer à vue. Rien ne satisfera la rage de ces créatures si ce n'est l'extermination complète du groupe haï.

Certaines théories spéculent sur le fait que les deux types de créatures sont en concurrence pour le même territoire et la même position au sein du Chaos Élémentaire. D'autres suggèrent que chaque groupe voit l'autre comme une copie inférieure de sa propre nature, une parodie impure qu'il faudrait faire disparaître.

Rocher grouillant

Hideux amalgames de pierre déchiquetée, les rochers grouillants aiment la sensation de leurs membres fouettant l'air et écrasant chair et os. Ils partagent des caractéristiques avec les enlaceurs et les xorns et pourraient descendre des uns comme des autres – à moins que ce ne soit des deux, combinés par la même influence corruptrice qui en a fait des démons.

Rocher grouillant **Soldat d'élite niveau 23**
Créature magique élémentaire (démon, terre) de taille TG 10 200 px

Initiative +18 **Sens** Perception +17; vision à 360°, vision dans le noir

Pv 434 ; **péril** 217

CA 39 ; **Vigueur** 37, **Réflexes** 31, **Volonté** 35

Immunités pétrification ; **Résistances** variable 25 (3/rencontre)

Jets de sauvegarde +2

VD 6 (déplacement tellurien), fouissage 4 (tunnelier), escalade 6 (pattes d'araignée)

Points d'action 1

Allonge rocheuse (simple ; à volonté)
Allonge 5 ; +30 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts et la cible est étreinte.

Allonge triple (simple ; à volonté)
Le rocher grouillant effectue trois attaques d'*allonge rocheuse*.

Grappin (mineure ; à volonté)
Allonge 5 ; vise une créature étreinte par le rocher grouillant ; +28 contre Vigueur ; la cible est tirée de 5 cases.

Tentacules cinglants (simple ; recharge ⚄ ⚅)
Allonge 5 ; +30 contre CA ; 3d6 + 9 dégâts et le rocher grouillant fait glisser la cible de 5 cases. La cible se retrouve à terre. Tous les ennemis adjacents à la cible et dans l'allonge du rocher grouillant (5 cases) subissent 9 dégâts.

Emprisonnement dans la pierre (simple ; ne peut viser qu'une cible qui touche ou est adjacente à une surface rocheuse ; recharge ⚅)
Allonge 5 ; +30 contre CA ; 3d6 + 9 dégâts et la cible est partiellement absorbée par la surface rocheuse. Elle est immobilisée (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté :* la cible est maîtrisée (sauvegarde annule). *Second jet de sauvegarde raté :* la cible est attirée entièrement dans la roche, ne laissant qu'une légère empreinte (pas de sauvegarde). Elle ne meurt pas mais reste en stase jusqu'à ce qu'elle soit libérée de la pierre.

Étreinte de tentacule
Un rocher grouillant peut attaquer et étreindre avec jusqu'à trois tentacules en même temps. Il peut agir normalement quand il étreint un ennemi, mais il ne peut pas utiliser ce tentacule pour une autre attaque. Les ennemis peuvent attaquer le tentacule pour faire lâcher prise au rocher grouillant ; les défenses du tentacule sont les mêmes que celles du rocher. Une attaque qui touche le tentacule ne blesse pas le rocher grouillant mais lui fait lâcher la créature qu'il étreignait et rétracter le tentacule.

Passage dans la terre
Un rocher grouillant peut s'enfouir dans de la roche solide comme s'il s'agissait de terre malléable.

Corps de pierre
Un rocher grouillant qui ne se déplace pas et qui rétracte ses tentacules ressemble à une formation de roche déchiquetée, une stalagmite ou une stalactite. Sous cette forme, le rocher grouillant ne peut être reconnu que grâce à un test de Perception DD 35 réussi.

Alignement mauvais **Langues** abyssal, originel

Compétences Athlétisme +25, Discrétion +21 (uniquement dans les grottes et les environnements rocheux)

For 28 (+20)	**Dex** 20 (+16)	**Sag** 22 (+17)
Con 25 (+18)	**Int** 13 (+12)	**Cha** 23 (+17)

DÉMON ÉLÉMENTAIRE FLÉTRI

Tactique du rocher grouillant

D'une discrétion surprenante, un rocher grouillant essaie souvent de prendre ses cibles par surprise. Il passe quelques rounds à étudier ses adversaires, puis utilise *emprisonnement dans la pierre* pour neutraliser le combattant le plus dangereux au corps à corps, afin de se concentrer sur les lanceurs de sorts et les combattants à distance. Il utilise *passage dans la terre* pour atteindre une position tactique optimale, mais fuit rarement un combat. La plupart des rochers grouillants combattent jusqu'à la mort, persuadés qu'ils ne peuvent être vaincus.

Connaissance des rochers grouillants

Arcanes DD 24 : les rochers grouillants sont des démons élémentaires flétris, des élémentaires corrompus par la création des Abysses. Ils descendent peut-être d'enlaceurs ou de xorns, ou d'un mélange impie des deux.

Arcanes DD 29 : un rocher grouillant peut engloutir une créature dans de la roche solide. Jusqu'à 24 heures après la mort d'un rocher grouillant, ses membres conservent la capacité de se déplacer à travers la roche. On peut s'en servir pour récupérer des créatures qu'il a ensevelies, plutôt que de devoir fastidieusement creuser la roche.

Rencontres de groupe

Comme les démons plus traditionnels, les élémentaires flétris ne se soucient pas de grand-chose à part la destruction gratuite. Il leur arrive de coopérer avec d'autres démons – ou à l'occasion avec des slaads, des élémentaires ou des convocateurs humanoïdes – si cette coopération promet des éruptions de violence, mais ces alliances sont temporaires dans le meilleur des cas.

Rencontre de niveau 19 (13 200 px)
- 1 calcinateur fuligineux (contrôleur de niveau 19)
- 1 goristro (brute d'élite de niveau 19, cf. *BF* 58)
- 3 mastards de magma (soldats de niveau 18, cf. *BF* 104)

Rencontre de niveau 23 (28 700 px)
- 2 rafales rocailleuses (contrôleurs de niveau 23, cf. *BF* 104)
- 2 hezrous (brutes de niveau 22, cf. *BF* 59)
- 1 rocher grouillant (soldats d'élite de niveau 23)

JASON A. ENGLE

EISK JAAT

Aussi amers et dangereux que le vent du nord, les eisk jaats sont des créatures du froid originel. Bien qu'ils descendent de nains asservis par des géants, leur corps, leur esprit et leur âme sont pervertis. Les eisk jaats sont souvent au service de géants du givre, mais on peut en trouver dans tous les royaumes des grands froids, généralement en train d'œuvrer à des causes malfaisantes.

Guerrier eisk jaat

Ces lourds guerriers armés de pics taillés dans la glace originelle forment l'infanterie des bandes d'eisk jaats.

Guerrier eisk jaat **Franc-tireur sbire niveau 15**
Humanoïde élémentaire (froid) de taille M 300 px

Initiative +13 **Sens** Perception +12
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 29 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 26, **Volonté** 27
Immunités ralenti ; **Résistances** froid 15
VD 5 (déplacement glacé)

⨁ **Pic de glace** (simple ; à volonté) ✦ **arme, froid**
+20 contre CA ; 7 dégâts de froid (critique 10)

Fuite glissée (interruption immédiate, quand le guerrier eisk jaat est touché par une attaque de proximité ou de zone ; rencontre)
Le guerrier eisk jaat se décale de 3 cases.

Alignement mauvais **Langues** géant
For 17 (+10) **Dex** 19 (+11) **Sag** 20 (+12)
Con 23 (+13) **Int** 10 (+7) **Cha** 10 (+7)
Équipement armure de peau, pic de glace

Tactique du guerrier eisk jaat

Les guerriers eisk jaats se traînent au combat et isolent un ennemi du groupe. Une fois que cette victime est tombée, ils passent à la suivante. Malgré leur allure maladroite, ils peuvent esquiver les attaques de proximité et de zone avec une vitesse et une grâce surprenantes.

Arbalétrier du givre eisk jaat

Les arbalétriers de givre font pleuvoir une mort gelée sur leurs ennemis à l'aide de leurs arbalètes de glace originelle.

Arbalétrier de givre eisk jaat **Artilleur niveau 15**
Humanoïde élémentaire (froid) de taille M 1 200 px

Initiative +13 **Sens** Perception +12
Pv 115 ; **péril** 57
CA 27 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 28, **Volonté** 27
Immunités ralenti ; **Résistances** froid 15
VD 5 (déplacement glacé)

⨁ **Hache de givre** (simple ; à volonté) ✦ **arme, froid**
+20 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts plus 1d10 dégâts de froid.

⨁ **Arbalète du gel** (simple ; à volonté) ✦ **arme, froid**
Distance 15/30 ; +22 contre CA ; 2d8 + 5 dégâts de froid et la cible est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'arbalétrier de givre eisk jaat.

Carreau de morsure de l'hiver (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **arme, froid**
Distance 15/30 ; +20 contre Vigueur ; 2d8 + 5 dégâts de froid et la cible subit 10 dégâts de froid continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux). Tant que la cible n'a pas réussi son jet de sauvegarde, toutes les créatures qui commencent leur tour de jeu à deux cases ou moins d'elle subissent 5 dégâts de froid.

Fuite glissée (interruption immédiate, quand l'arbalétrier de givre eisk jaat est touché par une attaque de corps à corps ou de proximité ; se recharge quand l'arbalétrier eisk jaat est en péril pour la première fois)
L'arbalétrier eisk jaat se décale de 5 cases.

Enracinement glacial
Quand un effet pousse, tire ou fait glisser un eisk jaat, l'eisk jaat se déplace d'une case de moins que ce que l'effet précise. Un eisk jaat peut aussi effectuer un jet de sauvegarde pour éviter de se retrouver à terre.

Alignement mauvais **Langues** géant
For 17 (+10) **Dex** 23 (+13) **Sag** 21 (+12)
Con 19 (+11) **Int** 10 (+7) **Cha** 12 (+8)
Équipement cotte de mailles, hache de givre, arbalète du gel, 20 carreaux

Tactique de l'arbalétrier du givre eisk jaat

Les arbalétriers du givre se placent pour bénéficier d'un abri et criblent leurs ennemis de carreaux du gel. Ils aiment diviser les groupes grâce à leurs *carreaux de morsure de l'hiver*, puis éliminer les cibles une par une. Quand des combattants de corps à corps menacent de bloquer un arbalétrier du givre, il utilise *fuite glissée* pour s'échapper.

Mutilateur eisk jaat

Ces eisk jaats excentriques vivent souvent parmi les loups arctiques qui les considèrent comme leurs chefs de meute.

Mutilateur eisk jaat **Brute (meneur) niveau 16**
Humanoïde élémentaire (froid) de taille M 1 400 px

Initiative +12 **Sens** Perception +14
Maître de la meute aura 5 : chaque créature élémentaire alliée qui commence son tour de jeu dans l'aura effectue deux jets pour recharger les pouvoirs qui se rechargent sur un jet de dé, et gardent le résultat le plus élevé.
Pv 194 ; **péril** 97
CA 28 ; **Vigueur** 29, **Réflexes** 26, **Volonté** 28
Immunités ralenti ; **Résistances** froid 15
VD 5 (déplacement glacé)

⨁ **Maillet de givre** (simple ; à volonté) ✦ **arme, froid**
+19 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts plus 2d6 dégâts de froid, et la cible est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du mutilateur eisk jaat.

⨁ **Frappe glaçante** (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **arme, froid**
Vise une créature à terre ou ralentie ; +17 contre Vigueur ; 4d6 + 5 dégâts de froid et la cible est maîtrisée (sauvegarde annule). *Effet secondaire :* la cible est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du mutilateur eisk jaat.

Enracinement glacial
Quand un effet pousse, tire ou fait glisser un eisk jaat, l'eisk jaat se déplace d'une case de moins que ce que l'effet précise. Un eisk jaat peut aussi effectuer un jet de sauvegarde pour éviter de se retrouver à terre.

Alignement mauvais **Langues** géant
For 20 (+13) **Dex** 19 (+12) **Sag** 22 (+14)
Con 24 (+15) **Int** 10 (+8) **Cha** 12 (+9)
Équipement armure de peau, maillet de givre

Tactique du mutilateur eisk jaat

Un mutilateur traverse un combat sans crainte, abattant ses ennemis de son maillet de givre et menant ses compagnons bestiaux vers une proie ralentie. Il enchaîne sur une *frappe glaçante* contre les cibles touchées par les attaques de maillet de givre.

Mystique eisk jaat

Les mystiques sont les maîtres de la fureur de l'hiver et les chefs spirituels des eisk jaats. Leur parole fait loi. Les autres eisk jaats donnent leur vie pour protéger un mystique, convaincus que les membres de cette caste sacrée sont les véritables élus du froid originel.

Mystique eisk jaat **Chasseur niveau 18**
Humanoïde élémentaire (froid) de taille M 2 000 px

Initiative +15 **Sens** Perception +16
Pv 136 ; **péril** 68
CA 32 ; **Vigueur** 30, **Réflexes** 29, **Volonté** 31
Immunités ralenti ; **Résistances** froid 15
VD 5 (déplacement glacé)

⊕ **Masse du gel** (simple ; à volonté) ✦ **arme, froid**
+23 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts et 10 dégâts de froid continus (sauvegarde annule).

Rayon glacé (simple ; à volonté) ✦ **froid**
Distance 10 ; +21 contre Réflexes ; 2d6 + 7 dégâts de froid et la cible acquiert vulnérabilité froid 10 jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du mystique eisk jaat.

Manteau du blizzard (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **froid, périmètre**
Explosion de proximité 2 ; l'explosion crée un périmètre de neige tourbillonnante centré sur le mystique eisk jaat qui persiste jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du mystique. Quand le mystique se déplace, le périmètre se déplace avec lui en restant centré sur lui. Les ennemis qui terminent leur tour à l'intérieur du périmètre subissent 15 dégâts de froid et sont ralentis jusqu'à la fin de leur tour de jeu suivant. Les cases du périmètre sont grandement voilées. *Maintien (mineure)* : le périmètre persiste.

Fureur de l'hiver (simple ; se recharge quand *manteau du blizzard* prend fin) ✦ **froid**
Explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +20 contre Vigueur ; 2d8 + 7 dégâts de froid et la cible est immobilisée (sauvegarde annule). Si la cible est déjà immobilisée, à terre ou ralentie, elle est maîtrisée au lieu d'être immobilisée (sauvegarde annule).

Enracinement glacial
Quand un effet pousse, tire ou fait glisser un eisk jaat, l'eisk jaat se déplace d'une case de moins que ce que l'effet précise. Un eisk jaat peut aussi effectuer un jet de sauvegarde pour éviter de se retrouver à terre.

Alignement mauvais **Langues** géant
For 17 (+12) **Dex** 14 (+11) **Sag** 24 (+16)
Con 22 (+15) **Int** 21 (+14) **Cha** 14 (+11)
Équipement robes, masse du gel

JASON A. ENGLE

Tactique du mystique eisk jaat

Après avoir entamé le combat avec *rayon glacé*, le mystique se déplace à proximité de plusieurs ennemis et déclenche un *manteau de l'hiver*. Quand *manteau de l'hiver* se recharge, le mystique l'utilise, déchaîne la *fureur de l'hiver*, et recommence la même tactique depuis le début. Il n'effectue des attaques de corps à corps que pour s'occuper des ennemis suffisamment audacieux ou désorientés pour s'approcher à portée.

Connaissance des eisk jaats

Arcanes DD 20 : comme les azers et les galeb duhrs, les eisk jaats sont les descendants de nains autrefois asservis par des géants et déformés par l'énergie élémentaire. Contrairement à leurs semblables, les eisk jaats ont développés un cœur froid, une attitude vicieuse et une cupidité sans précédent. Beaucoup d'entre eux adorent le roi des titans du givre Thrym comme un dieu inhumain.

Arcanes DD 25 : certains eisk jaats ont rejeté le joug de leurs maîtres titans du givre et voyagé jusqu'aux régions glacées du monde, de la Féerie et de la Gisombre. Le temps et le contact avec d'autres créatures ont tempéré leur cruauté. Ils sont indépendants ou servent d'autres puissances, comme les fées de la Cour d'Hiver ou les forces de Reine Corneille près de Letherna.

Rencontres de groupe

Les eisk jaats sont souvent au service de géants du givre et adorent les originels du froid, notamment Thrym. Ils peuvent accompagner n'importe quelles créatures du froid ainsi que des agents de l'hiver et de la mort.

Rencontre niveau 16 (7 000 px)
- 1 mutilateur eisk jaat (brute de niveau 16)
- 8 guerriers eisk jaats (sbires de niveau 15)
- 1 molosse de gel (franc-tireur d'élite de niveau 17, cf. *Bestiaire Fantastique* 2 page 159)

Rencontre de niveau 21 (16 000 px)
- 1 mystique eisk jaat (chasseur de niveau 18)
- 3 arbalétriers du givre eisk jaats (artilleurs de niveau 15)
- 3 géants du givre (brutes de niveau 17, cf. *Bestiaire Fantastique* 2 page 121)
- 1 titan du givre (brute d'élite de niveau 20, cf. *Bestiaire Fantastique* 2 page 122)

ÉLEMENTAIRE

Une grande variété d'élémentaires existent à travers le Plan inférieur, où ils remplissent des rôles nombreux et variés. Cinq nouveaux types d'élémentaires sont décrits ici.

Écorcheur ventfantôme

Cette masse de vapeur parcourue d'éclairs de feu glisse au-dessus du paysage chaotique.

Écorcheur ventfantôme **Chasseur niveau 9**
Créature magique élémentaire (eau, feu) de taille M 400 px

Initiative +13 **Sens** Perception +7
Pv 54 ; **péril** 27
CA 23 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 22, **Volonté** 20
Immunités maladie, poison ; **Résistances** immatériel ; **Vulnérabilités** froid (un écorcheur ventfantôme qui subit des dégâts de froid est ralenti et ne peut pas utiliser *dispersion* jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'attaquant)
VD vol 8 (stationnaire) ; déphasage

⊕ **Rafale écorcheuse** (simple ; à volonté) ✦ **feu**
Allonge 2 ; +12 contre Réflexes ; 2d4 + 5 dégâts de feu et la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'écorcheur ventfantôme.

↯ **Déferlante** (simple ; recharge ⚄ ⁝⁝, après que le fantôme du vent écorcheur a utilisé *dispersion*) ✦ **feu**
L'écorcheur ventfantôme vole de sa VD et peut traverser les cases occupées par des ennemis. Ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité. L'écorcheur ventfantôme effectue une attaque contre toutes les créatures dans l'espace desquelles il entre : +12 contre Réflexes ; 2d8 + 5 dégâts de feu et la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'écorcheur ventfantôme.

Dispersion (simple ; à volonté) ✦ **métamorphose**
L'écorcheur ventfantôme se transforme en vapeur brûlante illuminée de temps à autre par des poussières enflammées. Jusqu'à ce qu'il reprenne sa forme normale, il ne peut ni attaquer ni être attaqué. Au début de son tour de jeu, il peut reprendre sa forme normale n'importe où à 8 cases ou moins de sa position quand il a utilisé *dispersion* ; jusqu'à la fin de ce tour, ses attaques aveuglent leurs cibles au lieu de leur faire conférer un avantage de combat. Une créature qui rencontre un écorcheur ventfantôme sous cette forme peut reconnaître qu'il s'agit d'une créature grâce à un test de Perception DD 24 réussi.

Alignement non aligné **Langues** originel
Compétences Discrétion +14

For 10 (+4)	**Dex** 20 (+9)	**Sag** 17 (+7)
Con 18 (+8)	**Int** 7 (+2)	**Cha** 7 (+2)

Tactique de l'écorcheur ventfantôme

Un écorcheur ventfantôme se sert de *dispersion* pour se fondre dans une zone en forme gazeuse et attend que des victimes arrivent à sa portée. Il prend sa forme normale et lance une *déferlante*, aveuglant les créatures touchées par l'attaque, puis utilise *rafale écorcheuse*. S'il est mis en difficulté, il utilise *dispersion* et attend de recharger *déferlante*, puis reprend la même tactique. Tous ceux qui utilisent des pouvoirs de froid contre un écorcheur ventfantôme deviennent ses cibles prioritaires.

Assassin givcendre

Le corps d'un assassin givcendre est une boue de cendres fumantes et de glace qui fond et gèle à nouveau en permanence. Sa forme malléable lui permet de se déplacer de façon inattendue.

Assassin givcendre **Franc-tireur niveau 12**
Créature magique élémentaire (feu, froid) de taille M 700 px

Initiative +14 **Sens** Perception +10
Pv 121 ; **péril** 60
CA 26 ; **Vigueur** 23, **Réflexes** 26, **Volonté** 24
Immunités maladie, poison ; **Résistances** froid 10, feu 10
VD 7; cf. aussi *coulée de boue*

⊕ **Coup** (simple ; à volonté) ✦ **feu, froid**
+15 contre Vigueur ; 1d6 + 3 dégâts de froid plus 1d6 + 3 dégâts de feu, et la cible se retrouve à terre et ne peut pas se relever avant la fin du tour de jeu suivant de l'assassin givcendre.

↯ **Glissade givcendre** (simple ; à volonté)
L'assassin givcendre se déplace de sa VD et peut effectuer une attaque de coup à n'importe quel moment de ce déplacement. Il ne provoque pas d'attaque d'opportunité quand il s'éloigne de la cible.

Torrent de givcendre (simple ; recharge ⁝⁝, ou se recharge quand l'assassin givcendre subit des dégâts de feu ou de froid) ✦ **feu, froid**
Explosion de proximité 3 ; +14 contre Vigueur ; 2d6 + 3 dégâts de froid plus 2d6 +3 dégâts de feu, et la cible se retrouve à terre.

Avantage de combat
Un assassin givcendre inflige 1d8 dégâts de froid supplémentaires et 1d8 dégâts de feu supplémentaires à toutes les créatures qui lui confère un avantage de combat au lieu de les jeter à terre.

Forme malléable
Quand il se faufile, un assassin givcendre se déplace de sa VD, ne provoque pas d'attaque d'opportunité en se faufilant et ne subit pas le malus de -5 aux jets d'attaque.

Coulée de boue
Un assassin givcendre peut traverser les liquides et ignore les terrains difficiles.

Alignement non aligné **Langues** originel
Compétences Discrétion +17

For 15 (+8)	**Dex** 22 (+12)	**Sag** 19 (+10)
Con 17 (+9)	**Int** 7 (+4)	**Cha** 8 (+5)

Tactique de l'assassin givcendre

Un assassin givcendre se cache dans un espace fermé, puis surprend sa proie grâce à *torrent de givcendre*. Il manœuvre tout autour du champ de bataille grâce à *glissade givcendre*, tout en jetant ses adversaires à terre grâce à des attaques de coup. Il pilonne un ennemi à terre, puis l'y jette à nouveau, de préférence grâce à un *torrent de givcendre s'il l'a rechargé*.

Solembraseur

Le solembraseur est un éclat de lumière solide qui erre dans le Chaos Élémentaire, carbonisant tout ce qu'il rencontre dans sa violente lumière et son feu intense.

Tactique du solembraseur

Un solembraseur plane hors de portée de corps à corps en frappant ses ennemis à l'aide de *rayon aveuglant* et *explosion solaire*. La plupart des ennemis qui arrivent au corps à corps sont aveuglés, ce qui donne au solembraseur l'occasion de reprendre ses distances.

Solembraseur **Artilleur niveau 15**
Créature magique élémentaire (feu) de taille M 1 200 px
Initiative +14 **Sens** Perception +11
Radiance éblouissante aura 1 ; les ennemis qui commencent leur tour de jeu dans l'aura sont aveuglés jusqu'à la fin de leur tour de jeu suivant.
Pv 116 ; **péril** 58
CA 27 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 29, **Volonté** 26
Immunités aveuglé, maladie, poison ; **Résistances** feu 10, radiant 10
VD 2 (maladroit), vol 8 (stationnaire)
Frappe solaire (simple ; à volonté) ✦ **feu, radiant**
+20 contre Réflexes ; 1d6 + 3 dégâts de feu plus 1d6 +3 dégâts radiants.
Rayon aveuglant (simple ; à volonté) ✦ **feu, radiant**
Distance 10 ; +20 contre Vigueur ; 1d6 + 3 dégâts de feu plus 1d6 +3 dégâts radiants, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).
Explosion solaire (simple ; recharge ⚅ ⚄ ⚃, ou se recharge quand le solembraseur subit des dégâts de feu ou radiants) ✦ **feu, radiant**
Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; +19 contre Réflexes ; 1d8 + 5 dégâts de feu plus 1d8 + 5 dégâts radiants, et la cible subit un -2 aux jets d'attaque et confèrent un avantage de combat (sauvegarde annule les deux). *Échec :* demi-dégâts.
Alignement non aligné **Langues** originel
For 8 (+6) **Dex** 24 (+14) **Sag** 18 (+11)
Con 20 (+12) **Int** 6 (+5) **Cha** 7 (+5)

Moissonneur orageDiamant

Le vicieux moissonneur orageDiamant combine la force et le tranchant du diamant avec la fluidité du vent.

Moissonneur orageDiamant **Soldat niveau 20**
Créature magique élémentaire (air, terre) de taille G 2 800 px
Initiative +18 **Sens** Perception +14
Pv 188 ; **péril** 94
CA 36 ; **Vigueur** 34, **Réflexes** 32, **Volonté** 30
Immunités maladie, poison
VD 6
Coup (simple ; à volonté)
+27 contre CA ; 3d6 + 8 dégâts (critique 3d6 + 26) et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du moissonneur orageDiamant.
Fauchage (interruption immédiate, quand une créature marquée par le moissonneur se déplace ou se décale hors d'une case adjacente à celui-ci, ou effectue une attaque qui ne compte pas le moissonneur comme cible ; à volonté)
Le moissonneur orageDiamant effectue une attaque de coup contre la créature déclenchante. Sur une réussite, le déplacement de la cible s'arrête.
Éclat de diamant (simple ; recharge ⚄ ⚃)
Le moissonneur orageDiamant effectue deux attaques de coup. Si les deux attaques touchent la même cible, cette cible se retrouve à terre et est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du moissonneur orageDiamant.
Orage de diamant (simple ; se recharge quand le moissonneur orageDiamant est en péril pour la première fois)
Le moissonneur orageDiamant se décale de sa VD et peut traverser les cases occupées par des ennemis. Il effectue une attaque contre chaque créature dans l'espace de laquelle il pénètre : +24 contre Vigueur ; 4d8 + 8 dégâts (critique 4d8 + 32) et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du moissonneur orageDiamant.
Vents perçants
Un moissonneur orageDiamant réussit un coup critique sur un jet de 19-20.
Alignement non aligné **Langues** originel
For 26 (+18) **Dex** 23 (+16) **Sag** 19 (+14)
Con 20 (+15) **Int** 6 (+8) **Cha** 9 (+9)

Tactique du moissonneur orageDiamant

Un moissonneur orageDiamant parcourt le champ de bataille, confiant dans sa solidité. Il commence par utiliser *orage de diamant* pour se placer et contrôler le cours de la bataille, en déclenchant son pouvoir de *fauchage* contre les ennemis adjacents qui cherchent à s'éloigner. Il cherche ensuite à bloquer ses ennemis au corps à corps, en utilisant *éclat de diamant* chaque fois qu'il en a l'occasion pour marquer deux ennemis ou projeter une cible unique au sol. Quand il passe en péril, il peut utiliser *orage de diamant* pour atteindre l'ennemi qui l'a mis en péril.

Tueur caustique

Des cristaux de sel fin et d'autres formes minérales acides forment un corps sableux et malléable autour d'un squelette flexible de roche mouvante, créant ainsi une forme composée d'un flot de particules et de membres grouillants. Bien que la créature soit énorme, les éléments qui la constituent sont si fins qu'elle se déplace avec une facilité surprenante.

Tueur caustique **Chasseur d'élite niveau 24**
Créature magique élémentaire (terre) de taille TG 12 100 px
Initiative +25 **Sens** Perception +19
Pv 356 ; **péril** 173
CA 38 ; **Vigueur** 35, **Réflexes** 37, **Volonté** 36
Immunités maladie, poison ; **Résistances** acide 30
Jets de sauvegarde +2
VD 7 (déplacement tellurien), escalade 7 ; cf. aussi *forme malléable*
Points d'action 1
Coup (simple ; à volonté) ✦ **acide**
Allonge 3 ; +27 contre Vigueur ; 1d10 + 7 dégâts et 10 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule). Si la cible ne voit pas le tueur caustique, elle subit en fait 2d10 + 7 dégâts et 15 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).
Brûlure oculaire (simple ; à volonté) ✦ **acide**
Distance 20 ; +27 contre Réflexes ; 2d6 + 7 dégâts d'acide et la cible est aveuglée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du tueur caustique.
Frénésie du tueur (simple ; à volonté)
Le tueur caustique effectue deux attaques de base.
Souffle caustique (simple ; recharge ⚄ ⚃) ✦ **acide**
Décharge de proximité 5 ; +26 contre Vigueur ; 2d10 + 7 dégâts d'acide et la cible subit 10 dégâts d'acide continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux).
Nuage corrosif (simple ; recharge ⚄ ⚃) ✦ **acide, périmètre**
Explosion de proximité 2 ; l'explosion crée un périmètre de sable corrosif centré sur le tueur caustique qui persiste jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Quand le tueur se déplace, le périmètre se déplace avec lui et reste centré sur lui. Les créatures qui terminent leur tour de jeu dans le périmètre subissent 20 dégâts d'acide et sont aveuglées jusqu'à la fin de leur tour suivant. La zone dans le périmètre est grandement voilée pour toutes les créatures à part le tueur caustique, pour qui elle est légèrement voilée. *Maintien (mineure) :* le périmètre persiste.
Forme malléable
Un tueur caustique peut se faufiler à travers des espaces comme s'il était une créature de taille G.
Alignement non aligné **Langues** originel
Compétences Discrétion +26
For 23 (+18) **Dex** 28 (+21) **Sag** 25 (+19)
Con 23 (+18) **Int** 8 (+11) **Cha** 8 (+11)

Tactique du tueur caustique

Un tueur caustique se cache dans une fissure ou un autre endroit apparemment trop petit pour l'abriter. Quand des créatures s'approchent, il jaillit hors de sa cachette, vient au contact et libère son *souffle caustique*. Il continue en dépensant un point d'action pour utiliser *nuage corrosif*. Par la suite, il maintient *nuage corrosif* et s'acharne sur les ennemis aveuglés. Il ne se sert de *brûlure oculaire* que contre les ennemis qui restent en arrière et utilisent des attaques à distance ou de zone.

Chancre originel

Le chancre originel incarne les forces de la création. Il rassemble en lui tous les éléments, comme si le Chaos Élémentaire était restreint à une taille finie et animé d'une conscience limitée. Un chancre originel erre à travers le Chaos Élémentaire ou parfois d'autres plans. Partout où il trouve de l'ordre et de la vie, il cherche à les faire revenir au chaos fondamental dont il est issu.

Le chancre légendaire

Le chancre originel a attiré l'attention de certains érudits du Chaos Élémentaire. Les personnages qui mènent des recherches supplémentaires dans les bibliothèques du Plan inférieur peuvent obtenir les informations suivantes sur le chancre originel grâce à un test d'Arcanes DD 30.

Ces créatures sont si rares que leur nature est un mystère. Les savants essaient encore de déterminer comment elles se forment, ce qu'elles font, et même si elles ont un but ou une fonction. Une théorie prétend que les chancres originels sont des mondes mort-nés – des amas de matière stimulée par la genèse de nouveaux plans d'existence, infructueuse pour une raison inconnue. Ils seraient donc les réceptacles d'un pouvoir incommensurable. Cette théorie implique qu'il n'y a pas de nouveaux chancres originels, puisque ils se sont tous formés tôt dans l'histoire du cosmos. Ceux qui croient à cette idée se demandent aussi s'il ne serait pas possible de mener à terme le processus de transformation d'un chancre originel et de créer ainsi un nouveau monde.

D'autres érudits proposent une origine prosaïque pour les chancres. Ils soutiennent que les créatures apparaissent suite à une convergence précise d'énergie élémentaire. Un tel événement est rare même dans le Chaos Élémentaire. Comme d'autres élémentaires moins exotiques, les chancres originels possèdent une certaine forme d'intelligence mais sont dominés par leurs instincts de survie et de reproduction. Ils pourraient être capables de créer d'autres membres de leur espèce en réduisant des quantités importantes de matière à sa forme brute et primitive.

Une théorie prétend que l'origine des chancres originels remonte à la guerre de l'Aube. Certains écrits évoquent quatre originels qui fusionnèrent leur corps en un pour mieux combattre leurs adversaires divins, formant un être composite au pouvoir immense. Cette entité était instable et les attaques des dieux la réduisirent en plusieurs masses de pur chaos élémentaire qui survivent encore. Ils poursuivent toujours les buts des originels qui les créèrent : détruire l'œuvre de leurs ennemis jurés.

Tactique du chancre originel

Les chancres originels n'ont qu'une conscience très limitée, mais ils sont sensibles aux variations

Chancre originel **Artilleur solo niveau 26**
Créature magique élémentaire (air, feu, froid, terre) de taille G 45 000 px

Initiative +22 **Sens** Perception +20
Pv 968 ; **péril** 484 ; cf. aussi *déferlement originel*
CA 39 ; **Vigueur** 38, **Réflexes** 39, **Volonté** 37
Immunités maladie, métamorphose, pétrification, poison ; **Résistances** variable 25 (5/rencontre)
Jets de sauvegarde +5
VD vol 10 (stationnaire)
Points d'action 2

Goutte d'acide (simple ; à volonté) ✦ **acide**
Distance 15 ; +31 contre Réflexes ; 1d8 + 9 dégâts d'acide et 15 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

Terre écrasante (simple ; à volonté)
Distance 10 ; +33 contre CA ; 3d6 + 9 dégâts et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Nappe de glace (simple ; à volonté) ✦ **froid**
Distance 10 ; +31 contre Réflexes ; 3d8 + 9 dégâts de froid et la cible se retrouve à terre.

Faisceau lumineux (simple ; à volonté) ✦ **radiant**
Distance 20 ; +31 contre Réflexes ; 2d8 + 9 dégâts et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).

Poigne tonnante (simple ; à volonté) ✦ **tonnerre**
Distance 10 ; +31 contre Vigueur ; 2d8 + 9 dégâts de tonnerre et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Déluge élémentaire (simple ; à volonté)
Le chancre originel effectue quatre attaques de base à distance différentes. L'utilisation de *déluge élémentaire* ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Opportunité élémentaire (réaction immédiate, quand un ennemi provoque une attaque d'opportunité ; à volonté)
Le chancre originel effectue une attaque de base à distance contre l'ennemi déclencheur. L'utilisation d'*opportunité élémentaire* ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Riposte élémentaire (libre 2/round, quand un ennemi se déplace dans une case adjacente au chancre originel ou le touche avec une attaque ; uniquement quand le chancre originel est en péril ; à volonté)
Le chancre originel effectue une attaque de base à distance contre l'ennemi déclencheur. L'utilisation de *riposte élémentaire* ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Terreur originelle (mineure 1/round ; à volonté) ✦ **terreur**
Explosion de proximité 3; +31 contre Volonté ; le chancre originel pousse la cible de 3 cases.

Éruption de feu céleste (simple ; recharge ⚄ ⚄ ⚅) ✦ **électricité, feu**
Explosion de zone 3 à 10 cases ou moins ou explosion de proximité 2 ; +31 contre Réflexes ; 5d10 + 9 dégâts d'électricité et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Déferlement originel (quand le chancre originel est en péril pour la première fois puis quand il tombe à 0 point de vie)
Éruption de feu céleste est rechargé et le chancre originel l'utilise puis effectue chacune de ses attaques de base à distance une fois. L'utilisation de *déferlement originel* ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Alignement non aligné **Langues** originel

For 10 (+13)	**Dex** 29 (+22)	**Sag** 24 (+20)
Con 26 (+21)	**Int** 7 (+11)	**Cha** 20 (+18)

élémentaires. Ils choisissent donc des attaques qui exploitent les résistances ou vulnérabilités élémentaires de leurs cibles. Un chancre primordial utilise *éruption de feu céleste* contre les groupes compacts, *poigne tonnante* ou *nappe de glace* contre des adversaires qui cherchent à engager le combat au corps à corps, *faisceau lumineux* contre les attaquants à distance, et *terre écrasante* et *goutte d'acide* contre les menaces les plus graves. *Terreur originelle* et *riposte élémentaire* maintiennent les ennemis à distance.

Connaissance des élémentaires

Arcanes DD 20 : même si les éléments du feu, de la terre, de l'air et de l'eau sont les plus communs, d'autres blocs de construction fondamentaux existent, comme par exemple la boue, le cristal, le métal, la vapeur et la lumière. Les élémentaires composés de ces substances sont plus courants dans le Plan inférieur que partout ailleurs.

Arcanes DD 26 : le puissant chancre originel combine tous les éléments connus et on dit qu'il s'agit d'un fragment du Chaos Élémentaire ayant reçu une forme et une conscience. Certains savants prétendent qu'un chancre originel a à lui seul le potentiel de faire naître des mondes.

Rencontres de groupe

Dans le Chaos Élémentaire, les élémentaires se déplacent souvent en meutes comme des prédateurs. Ils ont le plus souvent des types élémentaires ou des environnements en commun, mais il arrive aussi qu'ils n'aient presque aucun point commun.

Rencontre de niveau 21 (19 625 px)

- 2 moissonneurs orageadiamants (soldats de niveau 20)
- 1 rafale rocailleuse (contrôleur de niveau 23, cf. *BF* page 104)
- 7 cyclones de grain siliceux (francs-tireurs sbires de niveau 23, cf. *Bestiaire Fantastique* 2 page 105)

FRANZ VOHWINKEL

Vivant, mais pas comme nous l'entendons

Dans la plupart des cas, il existe une différence claire entre les monstres et les dangers. Mais le Chaos Élémentaire rend la limite entre les deux beaucoup moins claire. Dans cet étrange royaume, la vie peut inclure des masses mouvantes de pierre, de feu, d'eau et même de lumière, alors que le paysage lui-même peut posséder une forme de conscience restreinte.

Les élémentaires jouent généralement le rôle des bêtes sauvages dans le Plan inférieur. Certains suivent leurs instincts et d'autres sont suffisamment intelligents pour servir de maîtres, mais on peut toujours les reconnaître comme des créatures. Si vous souhaitez donner à vos personnages une expérience nouvelle et différente sans avoir à inventer trop de nouveaux mécanismes, vous pouvez envisager de traiter certains élémentaires plutôt comme des dangers liés à l'environnement. Si les personnages traversent un champ volcanique, une mare de magma pourrait jaillir vers eux et essayer de les brûler ; alors qu'ils escaladent une falaise, la roche pourrait les attaquer à l'aide de poings de pierre ; l'île sur laquelle ils viennent d'accoster pourrait essayer de les noyer à grand renfort de vagues renversantes et de terre qui tangue.

Vous pouvez calquer les effets d'environnement sur les pouvoirs d'élémentaires existants en ajustant vos descriptions selon vos besoins, plutôt que de créer des dangers complètement nouveaux. Vos joueurs ne se rendront peut-être même pas compte (à moins que vous ne les en informiez ensuite) que leur fuite désespérée loin du terrain dangereux n'était en fait qu'une rencontre avec une poignée d'élémentaires «ordinaires».

SLAAD

Sans cesse limités par l'ordre, les slaads cherchent à répandre le chaos et à perturber tout ce qui est logique, raisonnable et soumis aux lois universelles des causes et des effets. Ils espèrent marquer suffisamment la réalité elle-même pour créer un trou menant vers le multivers plus vaste dont leurs chefs déments sont persuadés qu'il existe.

Nuée de phage chaotique

Ces essaims d'énormes embryons slaads sont lâchés dans le Chaos Élémentaire pour y semer la pagaille et pour se reproduire. Une nuée de phage chaotique attaque sans répit car elle infecte encore plus d'hôtes potentiels en mourant.

Nuée de phage chaotique **Brute niveau 12**
Créature élémentaire (nuée) de taille M 700 px

Initiative +10 **Sens** Perception +9, vision aveugle 10
Attaque de nuée (maladie) aura 1 ; les ennemis qui débutent leur tour de jeu dans l'aura subissent 7 dégâts et sont exposés au phage chaotique (cf. plus bas).
Pv 151 ; **péril** 75 ; cf. aussi *explosion mortelle*
CA 24 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 24, **Volonté** 23
Résistances demi-dégâts contre les attaques de corps à corps et à distance ; **Vulnérabilités** 10 contre les attaques de proximité et de zone
Immunités phage chaotique
VD vol 6 (stationnaire)

Un millier de morsures (simple ; à volonté) ✦ **maladie**
+13 contre Vigueur ; 2d10 + 5 dégâts et la cible est exposée au phage chaotique (cf. plus bas).

Croissance de la nuée (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **maladie**
Allonge 2 ; +13 contre Vigueur ; 2d10 + 5 dégâts, 10 dégâts continus (sauvegarde annule), et la cible est exposée au phage chaotique.

Explosion mortelle (quand la nuée de phage chaotique est réduite à 0 point de vie) ✦ **maladie**
La nuée de phage chaotique explose dans une éclaboussure de matière contaminée : explosion de proximité 2 ; +13 contre Réflexes ; 10 dégâts continus (sauvegarde annule) et la cible est exposée au phage chaotique.

Alignement chaotique mauvais **Langues** –
For 20 (+11) **Dex** 18 (+10) **Sag** 16 (+9)
Con 21 (+11) **Int** 1 (+1) **Cha** 3 (+2)

Tactique de la nuée de phage chaotique

Une nuée charge la créature vivante non slaad la plus proche, en utilisant *croissance de la nuée* pour gagner un peu de portée supplémentaire si nécessaire. Elle se bat jusqu'à la mort, avide de répandre la maladie grâce à son *explosion mortelle*.

Slaad vert dément

Les slaads verts déments sont des slaads verts dont les visions dépassent les limites de leur propre esprit fiévreux. Ils s'en servent pour semer la folie parmi leurs ennemis.

Slaad vert dément **Contrôleur d'élite niveau 13**
Humanoïde élémentaire de taille G 1 600 px

Initiative +8 **Sens** Perception +16 ; vision nocturne
Pv 268 ; **péril** 134
CA 27 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 23, **Volonté** 25
Immunités phage chaotique
Jets de sauvegarde +2
VD 6, téléportation 4
Points d'action 1

Griffes (simple ; à volonté) ✦ **maladie**
Allonge 2 ; +18 contre CA ; 2d8 + 5 dégâts et la cible est exposée au phage chaotique (cf. plus bas).

Croassement aliénant (simple ; se recharge quand le slaad vert dément est en péril pour la première fois et à nouveau quand il dépense un point d'action) ✦ **psychique**
Décharge de proximité 5 ; +16 contre Volonté ; 2d12 + 5 dégâts psychiques et le slaad vert fait glisser la cible de 3 cases. La cible se retrouve à terre. Jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la cible, elle doit effectuer une action simple pour se relever.

Visions aliénantes (mineure 1/round ; à volonté) ✦ **charme**
Explosion de proximité 2 ; vise un ennemi pris dans l'explosion ; +16 contre Volonté ; la cible doit effectuer une attaque au corps à corps à volonté au prix d'une action libre contre l'un de ses alliés dans son allonge. Le slaad vert dément choisit l'attaque et la cible alliée.

Convulsion mentale (réaction immédiate, quand un ennemi se déplace dans une case adjacente au slaad vert dément ; à volonté) ✦ **psychique**
Explosion de proximité 1 ; +13 contre Volonté ; 2d6 + 5 dégâts psychiques. Si l'attaque touche l'ennemi déclencheur, ce dernier est également hébété (sauvegarde annule).

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, originel
Compétences Athlétisme +15, Discrétion +13
For 19 (+10) **Dex** 14 (+8) **Sag** 21 (+11)
Con 22 (+12) **Int** 16 (+9) **Cha** 14 (+8)

Tactique du slaad vert dément

Un slaad vert dément préfère rester proche de ses adversaires pour les perturber grâce à *visions aliénantes*, et commence généralement son assaut en chargeant. Il utilise ensuite un point d'action pour émettre son *croassement aliénant*, semant ainsi encore plus de chaos chez ses ennemis et rechargeant ce pouvoir. Une fois qu'il est en péril, le dementeur se téléporte loin du corps à corps quand il le peut pour maximiser les effets de ses pouvoirs *convulsion mentale* et *visions aliénantes*.

Slaad bleu glouton

Ces slaads bleus alternatifs essaient de dévorer la réalité dans leur recherche de la véritable nature du vaste multivers. Ils ont l'exécrable habitude de prédigérer leur proie grâce à leur salive acide tout en la maintenant avec leur peau gluante.

Le phage chaotique Maladie niveau 16 **Endurance :** amélioration (DD25), stabilisation (DD20)

Le malade est guéri.

Effet initial : un embryon slaad est implanté dans la victime.

Le malade subit un -2 en Volonté. Quand il est en péril, il succombe à la folie et attaque la créature la plus proche.

Dernier stade : le malade meurt et un têtard slaad émerge de son crâne.

Tactique du slaad bleu glouton

Le slaad bleu glouton étreint plusieurs adversaires en même temps si c'est possible, puis utilise *bile corrosive* contre ses victimes captives. Il fait trébucher ceux qui s'échappent avec sa *langue caustique* puis tente de les éteindre à nouveau.

Slaad bleu glouton **Soldat d'élite niveau 14**
Humanoïde élémentaire de taille G 2 000 px

Initiative +14 **Sens** Perception +13 ; vision nocturne
Pv 332 ; **péril** 166
CA 28 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 26, **Volonté** 26
Immunités phage chaotique
Jets de sauvegarde +2
VD 6, téléportation 4
Points d'action 1

⊕ **Griffes avides** (simple ; à volonté) ✦ **maladie**
Allonge 2 ; +19 contre CA ; 1d8 + 9 dégâts et la cible est étreinte et exposée au phage chaotique (cf. page 142). Le slaad bleu glouton peut étreindre jusqu'à deux créatures de taille M ou inférieure en même temps.

Bile corrosive (mineure ; à volonté) ✦ **acide**
Une créature étreinte par le slaad bleu glouton subit 10 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

Langue caustique (opportunité, quand une créature étreinte par le slaad bleu glouton échappe à cette étreinte ; à volonté) ✦ **acide**
Allonge 2 ; vise la créature déclencheuse ; +17 contre Vigueur ; la cible se retrouve à terre et subit 10 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

Griffes insatiables (simple ; à volonté)
Le slaad bleu glouton effectue deux attaques de griffes avides.

Gerbe de bile (mineure ; recharge ⚅) ✦ **acide**
Décharge de proximité 5 ; +15 contre Vigueur ; 1d8 + 6 dégâts et 10 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, originel
For 23 (+13) **Dex** 20 (+12) **Sag** 13 (+8)
Con 16 (+10) **Int** 4 (+4) **Cha** 20 (+12)

Slaad gris dévastateur

Ces slaads gris alternatifs adorent semer la confusion dans un combat en redirigeant les attaques de leurs ennemis et en éparpillant ennemis comme alliés sur le champ de bataille.

Slaad gris dévastateur **Artilleur (meneur) niveau 15**
Humanoïde élémentaire de taille M 1 200 px

Initiative +10 **Sens** Perception +11 ; vision nocturne
Pv 116 ; **péril** 58
CA 27 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 28, **Volonté** 26
Immunités phage chaotique
VD 6, téléportation 6

⊕ **Griffe dévastatrice** (simple ; à volonté) ✦ **maladie**
+22 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts et le slaad gris dévastateur fait glisser la cible de 2 cases. La cible est exposée au phage chaotique (cf. page 142).

Trait dévastateur (simple ; à volonté)
Distance 20 ; +20 contre Réflexes ; 2d8 + 6 dégâts et le slaad gris dévastateur fait glisser la cible de 3 cases. Si l'attaque inflige un coup critique, le slaad gris dévastateur peut la répéter au prix d'une action libre.

Brume de chaos (interruption immédiate, quand le slaad gris dévastateur est touché par une attaque à distance ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **téléportation**
Explosion de proximité 20 ; vise l'attaquant qui a déclenché ce pouvoir ; +20 contre Volonté ; l'attaque qui a déclenché ce pouvoir vise à la place l'un des alliés de la cible, au choix de celle-ci.

Saut dimensionnel (mouvement ; à volonté) ✦ **téléportation**
Explosion de proximité 10 ; vise une créature prise dans l'explosion ; +20 contre Volonté (aucun jet d'attaque nécessaire contre un allié) ; le slaad gris dévastateur téléporte la cible n'importe où dans l'explosion.

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, originel
Compétences Athlétisme +14, Discrétion +15
For 14 (+9) **Dex** 17 (+10) **Sag** 19 (+11)
Con 20 (+12) **Int** 23 (+13) **Cha** 16 (+10)

Tactique du slaad gris dévastateur

Le slaad gris dévastateur pilonne ses ennemis de loin avec *trait dévastateur* et essaie d'attirer une attaque à distance de riposte pour déclencher son pouvoir *brume de chaos*. La plupart des ennemis ne se font avoir qu'une fois par cette tactique ; par la suite, le slaad gris dévastateur réorganise le champ de bataille à son avantage grâce à *saut dimensionnel*.

Slaad rouge mastodonte

Ce mastodonte pousse la tendance des slaads rouges à la violence jusqu'à des niveaux extrêmes, ce qui en fait une implacable machine de destruction.

Slaad rouge mastodonte **Soldat d'élite niveau 15**
Humanoïde élémentaire de taille TG 2 400 px

Initiative +12 **Sens** Perception +12 ; vision nocturne
Pv 296 ; **péril** 148
CA 32 ; **Vigueur** 30, **Réflexes** 25, **Volonté** 29
Immunités phage chaotique
Jets de sauvegarde +2
VD 8, téléportation 4
Points d'action 1

⊕ **Griffes brutales** (simple ; à volonté) ✦ **maladie**
Allonge 3 ; +21 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts et la cible se retrouve à terre. Elle est exposée au phage chaotique (cf. page 142).

Déchirer les blessés (mineure ; à volonté)
Allonge 3 ; vise une créature à terre ; +21 contre CA ; 2d8 +6 dégâts.

Apocalypse de griffes (simple ; à volonté) ✦ **maladie**
Explosion de proximité 2 ; +19 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts et la cible se retrouve à terre. Elle est exposée au phage chaotique.

Punition du mastodonte (opportunité, quand une créature à 2 cases du slaad rouge mastodonte se déplace ou se relève ; à volonté)
Le slaad rouge mastodonte effectue une attaque de base de corps à corps contre la créature qui a déclenché ce pouvoir.

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, originel
Compétences Athlétisme +18, Discrétion +15
For 22 (+13) **Dex** 16 (+10) **Sag** 20 (+12)
Con 20 (+12) **Int** 10 (+7) **Cha** 11 (+7)

Tactique du slaad rouge mastodonte

Un slaad rouge mastodonte se téléporte ou charge vers la concentration la plus importante d'ennemis, puis les attaque tous grâce à *apocalypse de griffes*. Il enchaîne ensuite avec *déchirer les blessés* contre toutes les cibles mises à terre par cette attaque, et utilise un point d'action pour une autre *apocalypse de griffes*. Le slaad profite avec un plaisir non dissimulé de sa *punition du mastodonte* contre tous les ennemis qui cherchent à s'échapper.

Slaad blanc (slaad chronos)

Ces slaads très rares ont une maîtrise surnaturelle et dérangeante du temps, et sont capables de convoquer des répliques d'eux-mêmes du passé et du futur.

Slaad blanc **Chasseur d'élite niveau 16**
Humanoïde élémentaire de taille M 2 800 px

Initiative +16 **Sens** Perception +14 ; vision nocturne
Pv 248 ; **péril** 124
CA 29 ; **Vigueur** 29, **Réflexes** 27, **Volonté** 26
Immunités phage chaotique
Jets de sauvegarde +2
VD 6, téléportation 4
Points d'action 1

⨺ **Griffes probabilistes** (simple ; à volonté) ✦ **maladie**
+21 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du slaad blanc. Elle est exposée au phage chaotique (cf. page 142).

Scission temporelle (simple ; se recharge quand le slaad blanc est en péril pour la première fois ou qu'il utilise un point d'action)
Le slaad blanc se divise en six répliques temporelles de slaad blanc, qui apparaissent chacune dans un espace inoccupé à 5 cases ou moins de l'emplacement précédemment occupé par le slaad blanc. Ce dernier disparaît et ne peut attaquer ni être attaqué jusqu'à ce qu'il réapparaisse. Les répliques temporelles agissent au tour d'initiative du slaad blanc. Lorsque la dernière réplique temporelle a été réduite à 0 point de vie, le slaad blanc réapparaît à 5 cases ou moins de l'espace occupé par cette réplique et peut agir normalement à son prochain tour d'initiative. Cf. aussi *rémanence*.

Rémanence
Chaque fois qu'un slaad blanc réapparaît après que ses répliques temporelles ont été réduites à 0 point de vie, tous les ennemis qu'il peut voir lui confèrent un avantage de combat jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Avantage de combat
Un slaad blanc inflige 1d6 dégâts supplémentaires aux créatures qui lui confèrent un avantage de combat. En outre, ces créatures sont hébétées (sauvegarde annule), et non hébétées jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du slaad.

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, originel
Compétences Athlétisme +18, Discrétion +17
For 20 (+13) **Dex** 19 (+12) **Sag** 13 (+9)
Con 22 (+14) **Int** 7 (+6) **Cha** 14 (+10)

Réplique temporelle de slaad blanc **Chasseur sbire niveau 16**
Humanoïde élémentaire de taille M 0 px

Initiative +16 **Sens** Perception +14 ; vision nocturne
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 29 ; **Vigueur** 29, **Réflexes** 27, **Volonté** 26
VD 6, téléportation 4

⨺ **Griffes probabilistes** (simple ; à volonté)
+21 contre CA ; 8 dégâts et la cible est hébétée jusqu'au début du tour de jeu suivant de la réplique temporelle.

Avantage de combat
Une réplique temporelle de slaad blanc inflige 2 dégâts supplémentaires à toute créature qui lui confère un avantage de combat.

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, originel
For 20 (+13) **Dex** 19 (+12) **Sag** 13 (+9)
Con 22 (+14) **Int** 7 (+6) **Cha** 14 (+10)

Tactique du slaad blanc

Un slaad blanc charge au combat et tente d'hébéter un ennemi puis utilise son avantage de combat pour se concentrer sur cette cible. S'il est mis en danger, le slaad blanc dépense un point d'action pour utiliser *scission temporelle* et peupler le champ de bataille de répliques de lui-même tout en rechargeant son pouvoir.

Slaad noir entropique

Les slaads noirs incarnent des énergies entropiques similaires à celles que manie Ygorl (cf. page 156). Ceux que le Seigneur de l'Entropie choisit comme troupes personnelles sont transformés par son contact et deviennent des slaad noirs entropiques.

Slaad noir entropique **Brute sbire niveau 26**
Humanoïde élémentaire de taille G 2 250 px

Initiative +21 **Sens** Perception +15 ; vision nocturne
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire ; cf. aussi *néant entropique*.
CA 38 ; **Vigueur** 39, **Réflexes** 38, **Volonté** 37
Immunités maladie
VD 6, téléportation 3

⨺ **Griffes** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +29 contre CA ; 12 dégâts et la cible subit 5 dégâts supplémentaires chaque fois qu'elle est touchée par une attaque jusqu'au début du tour de jeu suivant du slaad noir entropique.

⨳ **Rayon d'entropie** (simple ; à volonté)
Distance 20 ; +27 contre Réflexes ; 10 dégâts et 7 dégâts continus (sauvegarde annule).

Néant entropique (quand le slaad noir entropique tombe à 0 point de vie)
Explosion de proximité 2 ; +27 contre Vigueur ; 10 dégâts, la cible est tirée d'une case et le slaad noir entropique devient un néant entropique (cf. plus bas).

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, originel
Compétences Discrétion +26
For 29 (+22) **Dex** 26 (+21) **Sag** 15 (+15)
Con 25 (+20) **Int** 12 (+14) **Cha** 25 (+20)

Néant entropique **Soldat sbire niveau 26**
Créature élémentaire, slaad (aveugle) de taille G – px

Initiative +24 **Sens** Perception +10 ; vision aveugle 10
Attraction du néant aura 2 ; les ennemis qui débutent leur tour de jeu dans l'aura glissent de 2 cases vers une case située dans l'aura et sont ralentis jusqu'au début de leur tour de jeu suivant.
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire ; cf. aussi *position entropique*.
CA 42 ; **Vigueur** 38, **Réflexes** 39, **Volonté** 37
Immunités maladie, regard
VD vol 6 (stationnaire)

⨺ **Enveloppement** (simple ; à volonté)
+30 contre Vigueur ; la cible est tirée dans l'espace du néant entropique et étreinte. Elle est affaiblie jusqu'à ce que l'étreinte cesse. *Maintien (simple) :* le néant entropique maintient l'étreinte et la cible subit 15 dégâts.

Position entropique (quand le néant entropique tombe à 0 point de vie) ✦ **périmètre**
Explosion de proximité 2 ; l'explosion crée un périmètre de néant obscur qui persiste jusqu'à la fin de la rencontre. Le périmètre bloque les lignes de mire. Les créatures qui entrent dans le périmètre ou y débutent leur tour de jeu subissent 10 dégâts.

Alignement non aligné **Langues** commun, originel
For 26 (+21) **Dex** 29 (+22) **Sag** 4 (+10)
Con 20 (+18) **Int** 4 (+10) **Cha** 25 (+20)

Tactique du slaad noir entropique

Un slaad noir entropique se jette sans hésiter sur ses ennemis. Il n'utilise d'attaque à distance que contre les adversaires qu'il ne peut pas atteindre autrement. Quand il est contraint de prendre la forme d'un néant entropique, il concentre ses attaques sur une cible unique.

Connaissance des slaads

Arcanes DD 16 : les slaads lâchent parfois dans le Chaos Élémentaires leurs embryons agrandis sous forme de nuées de phage chaotique. Des douzaines de ces nuées représentent une infection qui se répand plus vite et plus loin que les maladies ordinaires, et produit toujours plus de slaads.

Arcanes DD 18 : les slaads bleus gloutons sont une variante des slaads bleus avec une philosophie légèrement différente sur la meilleure façon de répandre le chaos – ils pensent que s'ils peuvent manger suffisamment de réalité, la véritable nature du vaste multivers deviendra apparente.

Arcanes DD 22 : les slaads gris dévastateurs peuvent générer une instabilité planaire en tirant trop de *traits dévastateurs* dans un intervalle de temps bref. Des histoires prétendent que quelques-uns de ceux qui ont réussi à déclencher un tir de barrage de *traits dévastateurs* ont brièvement et involontairement ouvert des portails vers le monde ou l'un de ses échos planaires au beau milieu d'un combat.

Quand les slaads rouges se nourrissent trop longtemps de l'instabilité élémentaire, ils créent un déséquilibre au cœur de leur carcasse de chair et grossissent pour devenir des mastodontes.

Les slaads noirs entropiques sont les disciples proches d'Ygorl, des slaads du néant devenus presque immortels en présence du Seigneur de l'Entropie. Si un slaad noir entropique est détruit, il se change en nuage flottant d'entropie ; si ce néant entropique est détruit, il crée une poche persistante de vide. Si un vide de ce genre est encore présent après une bataille aux côtés d'Ygorl, il produit un slaad – souvent un slaad noir entropique.

Arcanes DD 24 : les slaads blancs, connus aussi sous le nom de slaads chronos, ont appris que le temps lui-même est une illusion qui peut parfois être percée, même brièvement. Les slaads blancs peuvent tirer des répliques d'eux-mêmes d'autres époques vers le présent. Ces répliques temporelles ne sont pas aussi puissantes que l'original, mais chacune cherche à atteindre les buts de celui-ci.

Arcanes DD 26 : un slaad blanc ne peut créer qu'un nombre limité de répliques temporelles, même si les slaads pensent que l'un de leurs anciens seigneurs slaads est capable d'amener dans le présent des centaines de répliques de lui-même. Nommé Norsar le Multiple, ce slaad à la peau translucide est sa propre armée à lui tout seul.

Rencontres de groupe

Les slaads se battent généralement aux côtés d'autres slaads, car leurs motifs sont trop incompréhensibles pour la plupart des autres créatures.

Rencontre de niveau 13 (4 600 px)
- 2 nuées de phage chaotique (brutes de niveau 12)
- 2 slaads gris (francs-tireurs de niveau 13, cf. *BF* p. 244)
- 1 slaad vert dément (contrôleur d'élite de niveau 13)

Rencontre de niveau 16 (7 600 px)
- 2 slaads gris dévastateurs (artilleurs de niveau 15)
- 1 slaad rouge mastodonte (soldat d'élite de niveau 15)
- 1 slaad blanc (chasseur d'élite de niveau 16)

DAVE ALLSOP

(De gauche à droite) slaad bleu glouton, slaad rouge mastodonte, slaad vert dément, slaad blanc

Les maîtres des éléments

Certaines des créatures du Chaos Élémentaires sont devenues si puissantes, si dangereuses ou si importantes que leur renommée s'étend au-delà de ce plan agité. Cette section présente quelques-uns de ces êtres redoutables.

Ehkahk

Dominant une région obscure du Chaos Élémentaire, une forteresse aux murs inégaux et aux tours irrégulières se dresse au-dessus de nuages noirs. Un voyageur pourrait confondre cette structure avec un bastion des djinns, mais un examen prolongé révèle qu'elle semble construite en acier noirci de cendres. Les nuages sont en réalité constitués de fumée brûlante et suffocante. Cette forteresse est le Palais Étouffant (décrit plus en détails en page 80), demeure d'Ehkahk, le Duc Fumant, et de sa cour.

Ehkahk est une créature décharnée de la taille d'un enfant humain, à la peau gris cendre. De la fumée s'échappe constamment de ses yeux et de sa bouche en laissant des traînées dans l'air quand il se déplace et jaillit de son dos comme des ailes flexibles. Mais ceux qui imaginent que la taille d'Ehkahk veut dire qu'il n'est pas dangereux survivent rarement assez longtemps pour faire cette erreur une deuxième fois.

Tactique d'Ehkahk

Ehkahk affirme mépriser la violence mais adore en fait exercer ses capacités, en particulier contre ceux qu'il juge lui manquer de respect. Il utilise *vapeurs venimeuses* pour neutraliser autant d'ennemis que possible, puis il commence le carnage. L'adversaire le plus gênant devient la cible de *fumée dévorante*, et il lâche le *chenil étouffant* sur les ennemis mobiles. Il préfère rester à distance et en hauteur et se sert de *chevaucheur de fumée* quand c'est possible.

Connaissance d'Ehkahk

Arcanes DD 17 : Ehkahk, le Duc Fumant, est une créature de vapeurs empoisonnées petite mais puissante qui tient sa cour dans sa forteresse, le Palais Étouffant. Bien que son domaine de Fumerolle ne soit pas immense et qu'il ne traite pas toujours bien ses sujets, il protège l'endroit sans concession contre les envahisseurs. Les autres puissances du Chaos Élémentaire semblent reconnaître son règne ; il envoie régulièrement des ambassadeurs au Palais de Charbon dans la Cité d'Airain et s'y rend lui-même de façon occasionnelle.

Arcanes DD 26 : personne ne connaît de façon certaine la véritable nature d'Ehkahk. Différentes légendes prétendent qu'il s'agit d'un élémentaire qui a développé un degré anormal d'intelligence ; du rejeton d'un éfrit et d'un djinn ; et même de l'enfant ou d'un fragment d'un originel tué.

Ehkahk **Contrôleur d'élite (meneur) niveau 25**
Humanoïde élémentaire (air, feu) de taille P 14 000 px

Initiative +16 **Sens** Perception +22
Vapeur suffocante aura 2 ; les ennemis vivants qui entrent dans l'aura ou y débutent leur tour de jeu se mettent à tousser de façon incontrôlable. Ils confèrent un avantage de combat et ne peuvent pas dépenser de récupération jusqu'au début de leur tour de jeu suivant.
Pv 464 ; **péril** 232
CA 39 ; **Vigueur** 35, **Réflexes** 39, **Volonté** 37
Immunités maladie, feu
Jets de sauvegarde +2
VD 6, vol 8 (stationnaire) ; cf. aussi *chevaucheur de fumée*
Points d'action 1

Rapière cendreuse (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+29 contre Réflexes ; 2d10 + 10 dégâts et Ehkahk fait glisser la cible d'une case puis peut se décaler d'une case au prix d'une action libre.

Volute de cendres (simple ; à volonté) ✦ **feu, poison**
Distance 15 ; vise une ou deux créatures ; +29 contre Vigueur ; 1d10 + 10 dégâts de feu et de poison et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).

Chenil étouffant (mineure ; se recharge quand Ehkahk est en péril pour la première fois)
Quatre molosses de fumée (cf. plus bas) apparaissent, chacun dans une case libre située à 15 cases ou moins d'Ehkahk. Les molosses de fumée agissent immédiatement après le tour d'initiative d'Ehkahk. Ils restent jusqu'à ce qu'on les tue, qu'Ehkahk utilise une action libre pour les renvoyer ou jusqu'à la fin de la rencontre. Les personnages ne gagnent aucun point d'expérience en tuant des molosses de fumée convoqués par ce pouvoir.

Fumée dévorante (simple ; recharge ⚄ ⚄ ⚅) ✦ **feu, poison, téléportation**
Distance 15 ; +31 contre Vigueur ; 1d10 + 10 dégâts de feu et la cible disparaît jusqu'au début du tour de jeu suivant d'Ehkahk. Elle réapparaît à terre à un endroit choisi par Ehkahk à 15 cases ou moins de lui et qui ne contient pas de terrain impraticable. Ehkahk effectue une attaque secondaire qui est une explosion de proximité 1 centrée sur la cible. *Attaque secondaire :* +28 contre Vigueur ; 3d10 + 10 dégâts de poison. La zone à l'intérieur de l'explosion est grandement voilée par une épaisse fumée jusqu'au début du tour de jeu suivant d'Ehkahk.

Chevaucheur de fumée (mouvement ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **périmètre, téléportation**
Explosion de zone 4 à 20 cases ou moins ; l'explosion crée un périmètre d'épaisse fumée qui persiste jusqu'à la fin du tour de jeu suivant d'Ehkahk. Ehkahk et les alliés adjacents de son choix se téléportent vers des cases de son choix dans le périmètre. La zone dans le périmètre est grandement voilée pour les ennemis.

Vapeurs venimeuses (simple ; rencontre) ✦ **feu, poison**
Trois explosions de zone 1 à 15 cases ou moins, les explosions ne doivent pas se chevaucher ; +28 contre Réflexes ; 4d8 + 10 dégâts de feu et de poison et la cible est aveuglée (sauvegarde annule). *Échec :* demi-dégâts et la cible est aveuglée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant d'Ehkahk.

Alignement non aligné **Langues** commun, géant, originel
Compétences Arcanes +26, Bluff +25, Diplomatie +25, Intuition +22
For 13 (+13) **Dex** 19 (+16) **Sag** 21 (+17)
Con 24 (+19) **Int** 28 (+21) **Cha** 26 (+20)
Équipement rapière cendreuse

Le duché d'Ehkahk abrite toutes sortes de créatures, des élémentaires presque sans cervelle aux éfrits et aux djinns en passant même par une population non négligeable d'êtres naturels. Tous les déracinés sont les bienvenus dans le domaine d'Ehkahk – à condition d'être prêts à lui prêter allégeance pour leur vie entière.

Arcanes DD 31 : Ehkahk ne semble pas craindre la mort. Il est revenu plus d'une fois à sa cour après avoir été «tué» devant des témoins visuels. Peut-être le Duc Fumant est-il réellement impossible à tuer, ou peut-être plusieurs individus ont-ils adopté son titre.

Molosse de fumée

Ces créatures de fumée vivante ne sont pas réellement des molosses, mais leur comportement et leur forme générale sont suffisamment proches de ceux des canidés pour que le nom leur soit resté. Quand ils ne sont pas au service d'un maître ou d'un dresseur, les molosses de fumée courent en meute à travers le Chaos Élémentaire.

Molosse de fumée **Soldat sbire niveau 23**
Créature élémentaire (air, feu) de taille M 1 275 px
Initiative +21 **Sens** Perception +20 ; vision nocturne
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 37 ; **Vigueur** 35, **Réflexes** 37, **Volonté** 33
Immunités poison ; **Résistances** feu 30
VD 8

⊕ **Morsure implacable** (simple ; à volonté) ✦ **feu, poison**
+26 contre Réflexes ; 9 dégâts de feu et de poison et la cible est étreinte. Le molosse de fumée ne peut pas effectuer d'attaque de *morsure implacable* tant qu'il étreint une créature. *Maintien (mineure) :* le molosse de fumée maintient l'étreinte et la cible subit 13 dégâts de feu.

ǂ **Langue de fumée** (simple; à volonté)
Vise une créature étreinte par le molosse de fumée ; +26 contre Vigueur ; le molosse de fumée se déplace de la moitié de sa VD et déplace la cible avec lui.

Prise inévitable
Une créature étreinte par le molosse de fumée confère un avantage de combat jusqu'à ce que l'étreinte prenne fin.

Alignement non aligné **Langues** comprend l'originel
For 22 (+17) **Dex** 26 (+19) **Sag** 18 (+15)
Con 21 (+16) **Int** 5 (+8) **Cha** 11 (+11)

Tactique du molosse de fumée

Les molosses de fumée emploient des tactiques de meute quand c'est possible. Quand ils combattent au côté d'autres créatures, ils étreignent leurs adversaires pour en faire des cibles plus faciles.

Connaissance des molosses de fumée

Arcanes DD 24 : les molosses de fumée sont des prédateurs du Chaos Élémentaire. Bien qu'ils soient de dangereux attaquants, leur nature semi-solide les rend fragiles au combat. Ils ne parlent pas, mais ils comprennent l'originel et combattent souvent pour des maîtres plus intelligents. Ehkahk, le Duc Fumant, en garde tout un chenil.

DAVE ALLSOP

Rencontres de groupe

Ehkahk voyage avec une suite de gardes ou de membres de sa cour – pas nécessairement pour le protéger, mais parce qu'il perdrait en statut en ne le faisant pas.

Rencontre de niveau 25 (37 250 px)
- 1 djinn lametrombe (soldat de niveau 24, cf. *Bestiaire Fantastique* 2 page 72)
- 1 djinn chassenuées (chasseur de niveau 24, cf. page 151)
- 1 coureur des flammes éfrit (franc-tireur de niveau 23, cf. *BF* page 100)
- 1 géant des tempêtes (contrôleur de niveau 24, cf. *BF* page 127)
- Ehkahk (contrôleur d'élite de niveau 25)

Ehkahk au fil des années

Comme beaucoup d'autres créatures et entités de la 4e édition de D&D, l'histoire du Duc Fumant remonte aux premières années du jeu. Pourtant, malgré sa longévité, Ehkahk n'a eu que peu d'impact sur les histoires, les intrigues et les aventures persistantes de D&D.

Ehkahk est apparu pour la première fois dans le Manuel des plans de la 1re édition , un simple nom au détour d'un unique paragraphe. Son nom réapparut dans le *Planescape Campaign Setting*, mais on n'en disait guère plus sur lui. Les détails présentés ici lui donnent pour la première fois la consistance d'une entité majeure.

LIRICOSA

Les githzerais considèrent ce vénérable et même légendaire ermite comme un brillant exemple de ce que les mortels peuvent devenir. Liricosa est le seul membre vivant de cette race à avoir atteint la véritable illumination. Sa sagesse et son intuition ne sont égalées que par sa perfection physique.

Les moines, les philosophes et ceux qui cherchent l'illumination, quelle que soit leur race (mais les githzerais en particulier), cherchent à prendre Liricosa comme mentor. Il prend effectivement des disciples et partage sa sagesse avec les quelques privilégiés qui arrivent jusqu'à lui. Arriver à le trouver n'est pourtant pas une maigre tâche. Il cherche à faire l'expérience de nombreux endroits à travers les plans pour continuer à élargir son esprit. On peut le trouver au sommet d'une montagne reculée du monde une année, et dans une forteresse en ruines du Chaos Élémentaire l'année suivante.

Liricosa est en parfaite forme physique et a atteint une telle maîtrise de son corps qu'il peut endurer les rigueurs de n'importe quel environnement. Mais il a aussi acquis diverses excentricités. Il ne se protège plus contre l'environnement qu'il ne remarque plus dans son illumination. Il s'exprime lentement, comme s'il observait autre chose et était toujours légèrement distrait. Chaque nuit, il déchire une page d'un livre différent, l'humidifie et la colle sur son visage avant de s'endormir.

Liricosa semble ne ressentir aucune émotion et ne manifeste que peu de réactions aux événements autour de lui. Même les nouvelles de calamités ne l'émeuvent jamais ; il se contente de hocher la tête et de remercier celui qui l'en a informé. On suppose qu'il apprécie de transmettre sa sagesse aux autres, mais ses actes semblent automatiques et dénués de vie.

Tactique de Liricosa

Liricosa évite les combats à moins qu'ils ne soient absolument nécessaires. Quand il est contraint à se battre, il adapte en permanence la situation tactique à son avantage. Il se sert de *conséquences inévitables* pour punir les ennemis qui l'attaquent et perturbe ses adversaires avec *réagencement de la réalité* chaque fois que c'est utile – en visant autant d'adversaires que possible avec *crainte de la vérité*. Il vise d'abord les meneurs, puis les cogneurs, puis les contrôleurs et préfère la téléportation et les attaques étourdissantes pour écarter les défenseurs le temps de s'occuper des véritables menaces. S'il est mis dans une situation vraiment difficile, il se téléporte en sécurité. Il réserve *la paume du maître* à des adversaires méritants.

Liricosa **Contrôleur solo niveau 21**
Humanoïde naturel de taille M, githzerai 16 000 px

Initiative +17 (37) ; cf. aussi *perception fondamentale*
Sens Perception +24 (44) ; vision lucide 20 ; cf. aussi *perception fondamentale*
Pv 704 ; **péril** 352
CA 35 ; **Vigueur** 33, **Réflexes** 33, **Volonté** 35
Immunités maladie, poison ; **Résistances** variable 15 (à volonté)
Jets de sauvegarde +5
VD 8, téléportation 6
Points d'action 2

Attaque à mains nues (simple ; à volonté)
+26 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts et la cible est hébétée jusqu'à la fin de son tour suivant.

Tornade de poings (simple ; à volonté)
Liricosa effectue deux attaques à mains nues.

La paume du maître (simple ; rencontre) ✦ **fiable**
+25 contre Réflexes ; 4d10 + 8 dégâts et la cible subit des dégâts continus égaux à la moitié de sa valeur de péril (sauvegarde annule).

Réagencement de la réalité (mineure ; recharge ⁙ ⁝⁝) ✦ **téléportation**
Distance 20 ; vise une à cinq créatures ; +25 contre Vigueur ; Liricosa téléporte les cibles en échangeant leurs positions entre elles comme il le souhaite.

Crainte de la vérité (simple ; recharge ⁝⁝) ✦ **psychique**
Explosion de proximité 3 ; vise les ennemis ; +25 contre Volonté ; 4d8 + 7 dégâts psychiques et la cible est étourdie (sauvegarde annule). *Échec :* demi-dégâts.

Conséquences inévitables (interruption immédiate, quand une attaque rate Liricosa ; à volonté)
Liricosa se téléporte de 15 cases dans une case adjacente à l'attaquant qui a déclenché ce pouvoir et effectue une attaque à mains nues contre celui-ci.

Perception fondamentale
On considère que Liricosa obtient toujours un 20 sur tous ses tests d'Intuition, et de Perception et ses jets d'initiative.

Adaptation à l'environnement
Liricosa ne subit jamais de dégâts à cause d'effets d'environnement non magiques.

Alignement non aligné **Langues** universel
Compétences Athlétisme +20, Intuition +24 (44) ; cf. aussi *perception fondamentale*

For 20 (+15)	**Dex** 24 (+17)	**Sag** 29 (+19)
Con 24 (+17)	**Int** 24 (+17)	**Cha** 26 (+18)

Connaissance de Liricosa

Histoire ou Nature DD 14 : Liricosa est le plus respecté des moines githzerais en vie. C'est un ermite voyageur et il est difficile de savoir où il se trouve.

Histoire ou Nature DD 22 : personne ne sait quand Liricosa est né, et les histoires qui concernent sa jeunesse ont acquis une dimension légendaire. Certains disent qu'il a passé sa vie à chercher l'illumination ; d'autres affirment que c'était un voleur et un meurtrier et qu'il a atteint son état actuel quand il a été confronté à un de ses futurs «moi» potentiels par une étrange faille dans la réalité. D'autres encore prétendent que Liricosa n'est pas du tout un githzerai mais une entité du Royaume Lointain qui a pris une apparence mortelle.

Histoire ou Nature DD 27 : la compréhension fondamentale de la nature qu'a Liricosa lui permet de modifier des aspects de lui-même, de son environnement et même d'autres personnes. Il

comprend toutes les langues et toutes les créatures comprennent ses paroles. Certains disent que Liricosa a accès à tous les secrets de l'univers et peut trouver la réponse à n'importe quelle question en se concentrant. Bien qu'il parle volontiers avec ceux qui le cherchent, les réponses qu'il fournit sont rarement ce qu'ils pensaient obtenir.

OÙ EST LIRICOSA ?

Au plus profond du Chaos Élémentaire, une cité en ruine se dresse au sommet d'un îlot céleste. Les bâtisseurs de la cité ont disparu depuis longtemps et leur identité est un mystère. Les seuils et les plafonds de l'endroit suggèrent que ses habitants mesuraient près de 3 mètres et d'autres indices indiquent qu'ils étaient humanoïdes et avaient au moins quatre bras. La cause probable de leur chute est un portail qui s'active régulièrement dans les entrailles de la cité.

Environ une fois par an, le portail s'anime. Il est relié aux Abysses, mais le lieu précis vers lequel il mène, y compris son niveau et sa strate, change chaque année sans logique apparente.

Il y a six mois, Liricosa a abandonné son style de vie traditionnel de reclus quand il est arrivé dans cet endroit en ruine avec ses acolytes. Ils ont massacré les démons éparpillés qui avaient traversé le portail récemment, puis ont installé une boutique. À l'heure qu'il est, la plupart des githzerais ont entendu des rumeurs affirmant que le légendaire Liricosa se trouvait là-bas. Sa présence dans un endroit connu attire encore plus de disciples et Liricosa semble les accepter et les entraîner avec plaisir.

Ceux qui sont venus avertir Liricosa d'une attaque de démons imminente sont tout aussi nombreux, mais ses yeux se perdent dans le vide et il semble penser à autre chose quand ce sujet est évoqué. Certains pensent que ce n'est qu'un vieil ermite fou qui ne sait pas à quoi il s'expose – mais tous ceux qui connaissent Liricosa savent que la vérité ne peut pas être aussi simple. Ils se demandent s'il prévoit de sceller le portail ou peut-être de bâtir une armée pour aller combattre dans les Abysses, bien que personne ne puisse dire pourquoi il choisirait de le faire maintenant.

Le principal disciple actuel de Liricosa, Ertrand, quitte son maître plus souvent que d'habitude ces derniers temps. On l'a aperçu dans des villes importantes du Chaos Élémentaire : la Cité d'Airain, Zerthadlun et Seuil, entre autres. Il ne parle qu'à quelques individus privilégiés dans ces endroits, mais il se rend toujours dans les bibliothèques.

LIRICOSA

LES DISCIPLES DE LIRICOSA

Liricosa a en permanence une vingtaine de disciples. La plupart sont des githzerais, mais quelques-uns appartiennent à d'autres races. Leurs histoires comme leurs buts sont différents, mais ils suivent tous Liricosa avec révérence. Ces individus restent avec lui aussi longtemps qu'ils le veulent. Certains l'accompagnent depuis des décennies ; d'autres vont et viennent, arpentant les plans dans leurs tentatives d'atteindre l'illumination.

Pour un disciple typique de Liricosa, utilisez le profil d'un zerth githzerai (cf. *Bestiaire Fantastique*, page 132).

RENCONTRES DE GROUPE

Liricosa affronte ses adversaires seuls. Ses disciples sont toujours prêts à combattre pour lui ou à ses côtés, mais tout ce qui représente une menace sérieuse pour lui massacrerait probablement ses disciples, il les renvoie donc avant d'engager le combat.

DAVE ALLSOP

SIRRAJADT, L'ORAGE VENGEUR

Autrefois puissants, les djinns sont aujourd'hui peu nombreux, et leurs grands palais sont aujourd'hui perdus tout comme leur vaste empire. Punis par les dieux pour le rôle qu'ils ont joué dans la guerre de l'Aube, beaucoup sont emprisonnés dans des objets quelconques. Ceux qui restent libres ne sont plus que les ombres de ce qu'ils étaient autrefois. Ils cherchent à regagner leur puissance perdue et à libérer leurs frères pour pouvoir rebâtir les grandes cités djinns du Chaos Élémentaire. Certains ne cherchent toutefois pas à reconstruire mais à se venger.

Sirrajadt, l'un des derniers membres libres d'une maison noble anéantie, ne rêve que de détruire tous ceux qu'il juge responsables des souffrances de son peuple : les dieux et les mortels qui les adorent, mais aussi ceux qui ont refusé leur aide aux djinns quand ceux-ci en avaient besoin. Il ne libère d'autres djinns que pour renforcer les rangs de ceux qui le suivent. Il ne croit pas qu'il soit possible de restaurer les royaumes djinns et se moque des imbéciles qui font l'erreur d'essayer.

L'Orage Vengeur est habile, rusé et calculateur. Il est prêt à coopérer avec un ennemi pour en abattre un autre, car il sait que ses partisans et lui ne sont pas encore assez puissants pour mener leurs tâches à bien seuls. Il a coopéré avec les adorateurs des dieux contre les éfrits, avec une maison éfrit contre une autre, et avec un camp ou l'autre, voire les deux, dans divers conflits de mortels. La patience de Sirrajadt n'a d'égal que sa rage.

Sirrajadt **Chasseur (meneur) d'élite niveau 27**
Humanoïde élémentaire (air) de taille G 22 000 px

Initiative +27 **Sens** Perception +19 ; vision aveugle 15
Pv 386 ; **péril** 193
CA 41 ; **Vigueur** 38, **Réflexes** 40, **Volonté** 39 ; cf. aussi *forme d'orage*
Immunités maladie, poison ; **Résistances** électricité 15, tonnerre 15
Jets de sauvegarde +2
VD 6, vol 10 (stationnaire) ; Vol partiel 15 ; cf. aussi *forme d'orage*
Points d'action 1

Fouet barbelé de l'orage (simple ; à volonté) ✦ **électricité, tonnerre**
Allonge 2 ; +29 contre Réflexes ; 1d8 + 9 dégâts d'électricité plus 1d8 + 9 dégâts de tonnerre (critique 17 dégâts d'électricité plus 17 dégâts de tonnerre et 10 dégâts d'électricité et de tonnerre continus [sauvegarde annule]).

Bruit et fureur (simple ; à volonté)
Sirrajadt effectue deux attaques de base de corps à corps. Si chaque attaque touche une cible différente, les deux cibles sont assourdies jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Sirrajadt.

Frappe orageuse (simple ; utilisable uniquement en forme d'orage ; à volonté) ✦ **électricité, tonnerre**
Allonge 2 ; vise deux créatures différentes à portée d'allonge ou dans le périmètre de la *forme d'orage* ; +31 contre Réflexes ; 3d6 + 9 dégâts d'électricité plus 3d6 + 9 dégâts de tonnerre, et la cible est assourdie et ne peut pas effectuer d'action d'opportunité jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Sirrajadt. Sirrajadt reprend sa forme humanoïde après l'attaque. Cf. aussi *forme d'orage*.

Vague d'orage (simple ; utilisable uniquement en forme d'orage ; rencontre) ✦ **électricité, tonnerre**
Allonge 2 ; vise chaque créature à portée d'allonge ou dans le périmètre de la *forme d'orage* ; +30 contre Vigueur ; 2d8 + 9 dégâts d'électricité et 2d8 + 9 dégâts de tonnerre, et la cible est assourdie (sauvegarde annule) et se retrouve à terre. *Échec :* demi-dégâts et la cible est assourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Sirrajadt. Sirrajadt reprend sa forme humanoïde après l'attaque. Cf. aussi *forme d'orage*.

Cyclone (mineure 1/round ; utilisable uniquement en forme d'orage ; à volonté)
Explosion de proximité 1 ; +29 contre Vigueur (aucun jet d'attaque n'est nécessaire contre les alliés) ; Sirrajadt fait glisser la cible de 3 cases, et les ennemis pris dans l'explosion se retrouvent à terre.

Forme d'orage (simple ; à volonté) ✦ **électricité, métamorphose, périmètre, tonnerre**
Explosion de proximité 2 ; Sirrajadt disperse son corps pour former un orage hurlant. L'explosion crée un périmètre orageux qui persiste jusqu'à ce que Sirrajadt utilise une action pour mettre fin à l'effet ou soit forcé de reprendre sa forme humanoïde. Tous les ennemis qui débutent leur tour de jeu dans le périmètre sont ralentis jusqu'au début du tour de jeu suivant de Sirrajadt. Tous les alliés qui débutent leur tour dans l'aura bénéficient d'un +2 aux jets d'attaque et leurs attaques infligent 5 dégâts d'électricité et radiants supplémentaires.

Tant qu'il est en forme d'orage, Sirrajadt ne peut être attaqué et ne peut utiliser que *cyclone, frappe orageuse* et *vague d'orage*. Il peut voler de la moitié de sa VD au prix d'une action de mouvement, se faufiler comme s'il était de taille TP et traverser les cases occupées par des ennemis.

Quand Sirrajadt reprend sa forme humanoïde, il apparaît n'importe où dans l'explosion. Il doit reprendre sa forme humanoïde après avoir utilisé *frappe orageuse* ou *vague d'orage*, ou si le périmètre est détruit.

Alignement mauvais **Langues** commun, originel
Compétences Discrétion +24, Intuition +28

For 24 (+20)	**Dex** 31 (+23)	**Sag** 22 (+19)
Con 25 (+20)	**Int** 28 (+22)	**Cha** 26 (+21)

JULIE DILLON

Tactique de Sirrajadt

Sirrajadt préfère rester caché jusqu'à ce que le combat commence. Il se déplace vers une bonne position, prend sa *forme d'orage*, utilise *cyclone* pour perturber ses ennemis et placer ses alliés dans des positions avantageuses et dépense ensuite un point d'action pour lancer une *vague d'orage*.

Après cette ouverture dévastatrice, il alterne entre sa forme d'orage pour se placer en embuscade (et placer ses alliés avec *cyclone*) et l'utilisation de *frappe orageuse*, avec de temps en temps des coups de *bruit et fureur*. Quand il reprend sa forme humanoïde, Sirrajadt se place de façon à pouvoir préparer ses prochaines attaques ou éviter les ripostes. S'il est contraint à fuir, il le fait en forme d'orage.

Djinn chassenuées

Ces djinns spécialistes de l'embuscade préfèrent les tactiques de guérilla aux attaques directes favorisées par leurs frères. Ils considèrent Sirrajadt, qui a poussé la maîtrise des techniques chassenuées à un niveau mystique, comme le plus grand d'entre eux.

Djinn chassenuées **Chasseur niveau 24**
Humanoïde élémentaire (air) de taille G 6 050 px

Initiative +25 **Sens** Perception +16 ; vision aveugle 10
Pv 173 ; **péril** 86
CA 38 ; **Vigueur** 35, **Réflexes** 38, **Volonté** 36 ; cf. aussi *forme de nuage*
Immunités maladie, poison ; **Résistances** électricité 15, tonnerre 15
VD 6, vol 8 (stationnaire) ; cf. aussi *forme de nuage*

Katar (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +29 contre CA ; 2d8 + 9 dégâts (critique 3d8 + 18).

Vent mordant (simple ; utilisable uniquement en forme de nuage ; à volonté) ✦ **froid**
Allonge 2 ; vise une créature à portée d'allonge ou dans le périmètre de la *forme de nuage* ; +31 contre CA ; 4d8 + 9 dégâts de froid et la cible se retrouve à terre. Le djinn chassenuées reprend sa forme humanoïde après l'attaque. Cf. aussi *forme de nuage*.

Forme de nuage (simple ; à volonté) ✦ **métamorphose, périmètre**
Explosion de proximité 1 ; le djinn chassenuées disperse son corps pour former un nuage tourbillonnant. L'explosion crée un périmètre nuageux qui persiste jusqu'à ce que le djinn chassenuées utilise une action mineure pour mettre fin à l'effet ou soit forcé de reprendre sa forme humanoïde. Quand il est en forme de nuage, le djinn chassenuées ne peut être attaqué et ne peut utiliser que *vent mordant* et *turbulence*. Il peut voler de la moitié de sa VD au prix d'une action de mouvement, se faufiler comme s'il était de taille TP et traverser les cases occupées par des ennemis.

Le djinn chassenuées peut reprendre sa forme normale au prix d'une action mineure. Quand il le fait, il apparaît n'importe où dans le périmètre de l'explosion. Il doit reprendre sa forme humanoïde après avoir utilisé *vent mordant*, ou si le périmètre est détruit.

Turbulence (mineure 1/round ; utilisable uniquement en forme de nuage ; à volonté)
Explosion de proximité 1 ; vise les ennemis ; +26 contre Vigueur ; le djinn chassenuées fait glisser la cible de 2 cases et celle-ci se retrouve à terre.

Alignement non aligné **Langues** originel
Compétences Discrétion +26
For 22 (+18) **Dex** 28 (+21) **Sag** 18 (+16)
Con 23 (+18) **Int** 23 (+18) **Cha** 25 (+19)
Équipement 2 katars

Tactique du djinn chassenuées

Comme Sirrajadt, un djinn chassenuées préfère prendre ses ennemis par surprise et utilise des tactiques de ce genre. Il prend sa forme de nuage, se déplace au milieu des ennemis et réarrange le champ de bataille grâce à *turbulence*. Il frappe ensuite un ennemi avec *vent mordant*.

Connaissance de Sirrajadt

Arcanes DD 26 : Sirrajadt, surnommé l'Orage Vengeur, est un djinn qui cherche la destruction de tous ceux qu'il juge responsables de la chute des siens. Il coopère parfois avec d'autres créatures si cela lui permet d'abattre un ennemi plus puissant, comme une maison d'éfrits. Sirrajadt a de nombreux partisans militants, y compris des djinns chassenuées et des élémentaires.

Sirrajadt voyage dans un grand orage magique qui transporte ses partisans avec lui. Le premier signe annonciateur de son arrivée est un roulement de tonnerre qui précède de loin tout nuage d'orage. Le temps que l'horizon s'assombrisse, il est déjà trop tard. Sirrajadt et ses troupes frappent vite, sans pitié ni honneur.

Arcanes DD 31 : il y a bien longtemps, Sirrajadt n'était qu'un noble mineur de la maison de Haytham. À l'époque, il était indiscipliné et peu raffiné. Il refusait d'accepter sa situation et se plaignait toujours de son statut, jusqu'à ce que sa famille le chasse. Sirrajadt endura les horreurs de la guerre de l'Aube sans le luxe que sa naissance lui autorisait. Quand il revint de ses errances, il trouva un palais effondré : les dieux avaient emprisonné les membres de sa maison. Le djinn jura alors de se venger dans le sang. Au-delà de la rage, c'est la honte qui pousse Sirrajadt à prouver sa valeur, même si sa famille n'entendra peut-être jamais parler de ses victoires.

Rencontres de groupe

Sirrajadt n'est jamais seul. Il a trop d'ennemis – dont certains plus puissants que lui– pour courir le risque de voyager en solitaire.

Rencontre de niveau 26 (47 150 px)
- 1 djinn chassenuées (chasseur de niveau 24)
- 1 seigneur du ciel djinn (contrôleur de niveau 25, cf. *Bestiaire Fantastique* 2 page 73)
- 2 djinns lametrombe (soldats de niveau 24, cf. *Bestiaire Fantastique* 2 page 72)
- Sirrajadt (chasseur d'élite de niveau 27)

SOLKARA, LA VAGUE ÉCRASANTE

ELLE EST LA FUREUR DU TSUNAMI qui s'écrase sur la côte, ne laissant que bois brisé et pierre effondrée sur son passage. Elle est l'impossible poids des profondeurs infinies, contre lequel aucun être vivant ne peut se dresser. Solkara, la Vague Écrasante, est un seigneur primordial qui attend sa vengeance dans une rage froide. Telle la mer contre laquelle les races mortelles construisent leurs fragiles abris, la colère de Solkara ne peut être contenue que pour un temps.

Solkara est gelée à l'intérieur d'une prison construite par les dieux au cœur d'un glacier de la taille d'un continent, au plus profond de régions inconnues du Chaos Élémentaire. Sa forme sombre est à peine visible dans le cœur gelé du glacier. Depuis un temps si long que les mortels n'ont aucun moyen de l'appréhender, ses adorateurs ont lutté pour faire fondre la glace qui l'emprisonne. De sombres émissaires de sa volonté, qui n'avaient plus été vus depuis des millénaires, arpentent à nouveau aujourd'hui le Plan inférieur et le monde. Si eux se sont réveillés, leur reine peut-elle être loin ?

La forme monstrueuse de Solkara échappe à toute description simple. Une queue écailleuse part d'un corps soutenu par une paire de jambes reptiliennes et composé de torses humanoïdes joints aux épaules, d'où naissent trois bras aux articulations multiples. Deux cous sinueux sont plantés sur les torses et reliés à une tête unique qui ressemble à celle d'un prédateur féroce des profondeurs. De l'eau coule en permanence sur l'ensemble sans source apparente. Solkara est la preuve vivante que les originels n'ont pas leur place dans le monde des dieux, car aucun créateur sain d'esprit ne pourrait modeler une pareille créature.

TACTIQUE DE SOLKARA

Solkara n'a pas dégénéré vers la sauvagerie bestiale comme d'autres originels, mais elle reste une force de la nature enragée et non une tacticienne rusée. À moins que ses ennemis ne soient largement éparpillés, elle entame le combat avec *marée montante*, puis dépense un point d'action pour utiliser *torrent écrasant*. Elle continue à porter des attaques de corps à corps dévastatrices, en utilisant *marée montante* selon ses besoins pour tirer ses adversaires vers elle. Si elle est trop entourée, elle crée une distance entre elle et ses agresseurs grâce à *vague écrasante*.

CONNAISSANCE DE SOLKARA

Arcanes DD 23 : Solkara, la Vague Écrasante, est l'un des anciens originels et incarne la fureur de la mer et le froid de ses profondeurs les plus obscures. Elle est emprisonnée dans un énorme glacier quelque part dans le Chaos Élémentaire. L'un de ses cultes, dirigé par le titan des tempêtes fou Mirmakur, occupe le glacier et essaie de faire fondre sa glace sous l'effet du feu élémentaire.

Arcanes DD 32 : pendant la guerre de l'Aube, Solkara dominait de nombreuses zones maritimes du monde des mortels, ce qui la faisait le plus souvent entrer en conflit avec la déesse Mélora. Mélora finit par vaincre la Vague Écrasante avec l'aide de son exarque Sékolah, de Kord dans son rôle de dieu des tempêtes et de Séhanine qui exerça l'influence de la lune sur les marées. Ils ne réussirent pas à détruire Solkara, mais ils la dépouillèrent de la majeure partie de son pouvoir et l'emprisonnèrent dans un bloc de glace de la taille d'un continent.

Arcanes DD 37 : plusieurs signes suggèrent que la Vague Écrasante pourrait être dangereusement proche de retrouver sa liberté. On trouve parmi ceux-ci la réapparition récente de Xixecal dans le monde des mortels, et la fréquence croissante des raz-de-marée et des tempêtes sans rapport avec Mélora.

Solkara **Contrôleur solo niveau 34**
Créature magique élémentaire 195 000 px
(aquatique, eau, froid, originel) de taille Gig

Initiative +26 **Sens** Perception +24 ; vision dans le noir

Flot encombrant aura 10 ; la zone de l'aura est un terrain difficile. Toutes les créatures à terre dans l'aura doivent utiliser une action simple pour se relever ; cf. aussi *vague de noyade*.

Vague de noyade (uniquement quand Solkara est en péril) aura 10 ; les créatures traitent la zone de l'aura comme un terrain sous-marin (cf. *GdM* page 45).

Pv 1 148 ; **péril** 574

CA 48 ; **Vigueur** 48, **Réflexes** 45, **Volonté** 46

Immunités attaques effectuées par des créatures d'un niveau inférieur à 20 ; **Résistances** feu 20, froid 20

Jets de sauvegarde +5 ; chaque fois qu'une attaque inflige à Solkara un effet qu'une sauvegarde peut annuler, elle effectue immédiatement un jet de sauvegarde. Solkara effectue des jets de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours de jeu de façon normale.

VD 6, nage 10

Points d'action 2

⊕ **Coup écrasant** (simple ; à volonté)
Allonge 4 ; +41 contre CA ; 4d6 + 12 dégâts et la cible se retrouve à terre.

ǂ **Vague impitoyable** (simple ; recharge ⁝⁝, et se recharge quand Solkara est en péril pour la première fois)
Solkara se déplace de sa VD et effectue une attaque contre chaque créature située dans son allonge (4 cases) pendant le déplacement ; +39 contre Réflexes ; 3d10 + 12 dégâts et la cible se retrouve à terre. *Échec :* demi-dégâts.

ǂ **Torrent écrasant** (simple ; à volonté)
Solkara effectue quatre attaques de coup écrasant, chacune contre une cible différente.

✧ **Vague écrasante** (simple ; recharge ⁘ ⁝⁝) ✦ **froid**
Décharge de proximité 10 ; +39 contre Réflexes ; 4d6 + 12 dégâts et Solkara fait glisser la cible de 8 cases. La cible se retrouve à terre. De plus, elle est aveuglée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Solkara et subit 10 dégâts de froid continus (sauvegarde annule). *Échec :* demi-dégâts et Solkara pousse la cible de 2 cases.

✧ **Marée montante** (mineure ; à volonté)
Explosion de proximité 10 ; +39 contre Vigueur ; Solkara tire la cible de 5 cases.

Allonge menaçante (uniquement quand Solkara est en péril)
Solkara peut effectuer des attaques d'opportunité contre tous les ennemis situés dans son allonge (4 cases).

Alignement chaotique mauvais **Langues** originel

For 34 (+29)	**Dex** 28 (+26)	**Sag** 25 (+24)
Con 27 (+25)	**Int** 17 (+20)	**Cha** 30 (+27)

JAKE MASBRUCH

Xixecal, le Glacier Vivant

Cette gigantesque abomination de glace craquelée et mouvante est l'un des serviteurs les plus puissants de Solkara. La forme vaguement humanoïde de Xixecal est enveloppée d'un blizzard permanent et irradie d'un froid qui pénètre les os et glace les âmes.

Tactique de Xixecal

Le Glacier Vivant ne croit qu'à la force irrésistible. Il vient au combat comme à une chasse, en affaiblissant ses ennemis grâce à son aura et en les brutalisant jusqu'à ce qu'ils se soumettent. Il utilise *souffle de l'hiver* aussi souvent que possible pour congeler ses ennemis avant de les écraser sous ses assauts glaciaux.

Connaissance de Xixecal

Arcanes DD 19 : Xixecal, le Glacier Vivant, est un énorme être de glace élémentaire qui fut créé pendant les derniers jours de la guerre de l'Aube.

Arcanes DD 28 : une fois Solkara emprisonnée, l'originel Iktha-Lau créa un soldat de glace vivante à partir du glacier qui servait de tombe à la Vague Écrasante. Peut-être le Vide Éternel croyait-il que sa création, possédant une fraction du pouvoir de Solkara, le servirait. Au lieu de cela, Xixecal naquit doté d'une loyauté infaillible envers Solkara, et envers elle seule. Pendant la guerre de l'Aube et les millénaires qui suivirent, il rôda dans le Chaos Élémentaire et le monde naturel prétendant parler et agir au nom de Solkara. Ceux qui voulurent mettre en doute cette affirmation furent peu nombreux.

Arcanes DD 33 : au cours des dernières années, le Glacier Vivant est réapparu. Certains s'inquiètent que son retour puisse annoncer la libération imminente de Solkara elle-même.

Xixecal	**Brute d'élite niveau 30**
Humanoïde élémentaire (froid) de taille TG	38 000 px

Initiative +17 **Sens** Perception +17 ; vision nocturne

Blizzard furieux aura 5 ; la zone de l'aura est légèrement voilée. Les ennemis qui débutent leur tour de jeu dans l'aura sont ralentis et perdent toute résistance au froid dont ils disposeraient jusqu'au début de leur tour de jeu suivant.

Pv 682 ; **péril** 341

CA 44 ; **Vigueur** 46, **Réflexes** 42, **Volonté** 44

Immunités froid ; **Vulnérabilités** feu (quand il est touché par une attaque de feu, Xixecal subit un malus de -4 à toutes ses défenses jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)

Jets de sauvegarde +2

VD 6 (déplacement glacé)

Points d'action 1

⨤ **Coup** (simple ; à volonté) ✦ **froid**
Allonge 3 ; +33 contre CA ; 4d8 + 11 dégâts de froid.

⨤ **Coup glaçant** (simple ; à volonté) ✦ **froid**
Xixecal effectue deux attaques de coup. Si les deux attaques touchent la même cible, elle subit 20 dégâts de froid continus et est immobilisée (sauvegarde annule les deux).

Souffle de l'hiver (simple ; recharge ⁙ ⁝⁝) ✦ **froid**
Décharge de proximité 6 ; +31 contre Vigueur ; 4d10 + 11 dégâts de froid et la cible subit 20 dégâts de froid continus et est maîtrisée (sauvegarde annule les deux).

Alignement mauvais **Langues** originel

Compétences Arcanes +25

For 32 (+26)	**Dex** 15 (+17)	**Sag** 14 (+17)
Con 31 (+25)	**Int** 20 (+20)	**Cha** 28 (+24)

Mirmakur, le Prêtre Enragé

Le titan des tempêtes Mirmakur se consacre à la libération de Solkara et dirige les cultistes qui adorent la Vague Écrasante. Son corps est sale, ses cheveux emmêlés forment des touffes et des algues pendent entre ses dents, mais ses yeux brûlent de la ferveur d'un fanatique. L'obsession de Mirmakur a dévoré sa santé mentale et le moindre revers le plonge dans une rage meurtrière. Il a même tué beaucoup de ses cultistes, qu'il accusait d'hérésie parce qu'ils avaient échoué dans leur devoir sacré.

Mirmakur **Brute d'élite niveau 28**
Humanoïde élémentaire (aquatique, géant) de taille TG 26 000 px

Initiative +20 **Sens** Perception +24
Fureur de l'orage (électricité, tonnerre) aura 4 ; les ennemis qui entrent dans l'aura ou y débutent leur tour de jeu subissent 10 dégâts d'électricité et de tonnerre ; les ennemis considèrent la zone de l'aura comme un terrain difficile et ne peuvent pas y voler.
Pv 640 ; **péril** 320
CA 40 ; **Vigueur** 43, **Réflexes** 36, **Volonté** 39
Résistances électricité 30, tonnerre 30
Jets de sauvegarde +2
VD 8 (déplacement glacé), vol 10 (stationnaire), nage 8
Points d'action 1

Hallebarde rugissante (simple ; à volonté) ✦ **arme, électricité, tonnerre**
Allonge 4 ; +31 contre CA ; 2d6 + 12 dégâts plus 2d8 dégâts d'électricité et de tonnerre.

Enchaînement terrifiant (Simple ; recharge ⚄ ⚃) ✦ **arme, électricité, tonnerre**
Explosion de proximité 4 ; vise les ennemis pris dans l'explosion ; +31 contre CA ; 2d6 + 12 dégâts plus 2d8 dégâts d'électricité et de tonnerre, et la cible se retrouve à terre.

Jet d'éclair (simple ; à volonté) ✦ **électricité, tonnerre**
Distance 10 ; +30 contre Réflexes ; 3d6 + 12 dégâts d'électricité et de tonnerre, la cible est hébétée (sauvegarde annule) et Mirmukar la pousse de 3 cases.

Alignement chaotique mauvais **Langues** géant, originel
Compétences Arcanes +21, Intimidation +26

For 34 (+26)	**Dex** 23 (+20)	**Sag** 20 (+19)
Con 30 (+24)	**Int** 15 (+16)	**Cha** 24 (+21)

Équipement hallebarde

Tactique de Mirmakur

Mirmakur commence le combat à bonne distance avec *jet d'éclair*, en se concentrant sur la personne qui l'a le plus énervé. Si des êtres aussi inférieurs osent quand même s'approcher, il les fauche à coup d'*enchaînement terrifiant*.

Connaissance de Mirmakur

Arcanes DD 19 : Mirmakur est un titan des tempêtes complètement fou qui adore l'originel Solkara, la Vague Écrasante. On le surnomme souvent le Prêtre Enragé, mais jamais en sa présence.

Arcanes DD 28 : Mirmakur et ses cultistes passent le plus clair de leur temps sur la prison glacée de Solkara, à chercher en permanence à faire fondre la glace. Même si le Prêtre Enragé ne contrôle pas de magie du feu, il a sous ses ordres de nombreux élémentaires de feu qui lui prêtent leurs pouvoirs. Quand il ne dirige pas ces efforts, Mirmakur parcourt le Chaos Élémentaire et d'autres mondes à la recherche d'une magie encore plus puissante qui puisse l'aider dans sa quête.

Arcanes DD 33 : Mirmakur ne voit pas d'un bon œil le retour de la créature de glace nommée Xixecal, l'un des plus grands serviteurs de Solkara. Il espère que l'apparition du Glacier Vivant signifie que la Vague Écrasante sera bientôt libre, mais il craint que cette créature plus puissante que lui ne le remplace en tant que principal agent de l'originel.

Cultistes de la Vague Écrasante

Tous les adorateurs de Solkara ne sont pas des êtres aussi puissants que des titans ou des abominations. Beaucoup de ses disciples inférieurs sont des genasi âme d'eau qui aspirent à ce qu'elle inonde la création.

Tactique du cultiste de la Vague Écrasante

Un hiérophante reste derrière ses disciples en attaquant ses adversaires à distance et en utilisant *cours rapide* pour s'éloigner si des ennemis s'approchent trop. Il utilise en permanence *cours du combat* pour perturber ses ennemis et offrir des attaques supplémentaires à ses alliés. Les initiés vont au corps à corps rapidement pour marquer leurs ennemis et utiliser ensuite *frappe de foudre* à chaque opportunité.

Hiérophante de la Vague Écrasante **Artilleur (meneur) niveau 10**
Humanoïde élémentaire (aquatique, eau) de taille M, genasi 500 px

Initiative +9 **Sens** Perception +8
Pv 84 ; **péril** 42
CA 22 ; **Vigueur** 22, **Réflexes** 22, **Volonté** 23
Jets de sauvegarde +2 contre les dégâts continus
VD 6, nage 6

Marteau (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+17 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts.

Marteau de force (simple ; à volonté) ✦ **force**
Distance 20 ; +17 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts de force et l'hiérophante de la Vague Écrasante fait glisser la cible de 2 cases.

Cours du combat (mineure 1/round ; à volonté)
Explosion de proximité 10 ; vise un ou deux alliés ; la cible se décale de 2 cases. Si la cible termine ce déplacement adjacente à au moins un ennemi, elle peut effectuer une attaque de base au corps à corps contre l'un de ces ennemis au prix d'une action libre.

Pluie fantôme (simple ; recharge ⚄ ⚃) ✦ **électricité, force**
Explosion de zone 2 à 20 cases ou moins ; +15 contre Réflexes ; 2d8 + 5 dégâts d'électricité et de force et la cible est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du hiérophante de la Vague Écrasante.

Cours rapide (mouvement ; rencontre)
L'hiérophante de la Vague Écrasante se décale de 6 cases. Au cours de ce déplacement, il peut se déplacer sur les liquides et traverser les cases de ses ennemis, en ignorant le terrain difficile et les dangers liés au terrain. Il ne subit pas de malus s'il se faufile au cours de ce déplacement.

Alignement mauvais **Langues** commun, originel
Compétences Arcanes +12, Religion +12

For 11 (+5)	**Dex** 18 (+9)	**Sag** 17 (+8)
Con 18 (+9)	**Int** 15 (+7)	**Cha** 21 (+10)

Équipement cotte de mailles, marteau

Initié de la Vague Écrasante **Soldat niveau 8**
Humanoïde élémentaire (aquatique, eau) de taille M, genasi 350 px

Initiative +9 **Sens** Perception +6
Pv 89 ; **péril** 44
CA 24 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 20, **Volonté** 20
Résistances électricité 5
VD 6, nage 6

⨭ **Épée longue** (simple ; à volonté) ✦ **arme, électricité**
+15 contre CA ; 2d8 + 3 dégâts d'électricité et la cible est marquée jusqu'à la fin de la rencontre, jusqu'à ce que l'initié tombe inconscient ou jusqu'à ce qu'une autre marque remplace la sienne.

Frappe de foudre (simple ; recharge ⚅) ✦ **arme, électricité, téléportation**
+15 contre CA ; 2d8 + 3 dégâts d'électricité et l'initié téléporte la cible à un endroit de son choix à 8 cases ou moins de lui, et qui ne peut pas contenir de terrain infranchissable. L'initié effectue ensuite une attaque secondaire qui est une explosion de proximité 1 centrée sur la cible. *Attaque secondaire :* +13 contre CA ; vise les ennemis ; 2d8 + 3 dégâts d'électricité.

Assaut élémentaire (réaction immédiate, quand un ennemi marqué par l'initié et situé à 10 cases ou moins de lui touche avec une attaque qui ne compte pas l'initié comme cible ; à volonté) ✦ **téléportation**
L'initié se téléporte vers une case adjacente à l'ennemi qui a déclenché ce pouvoir et effectue une attaque d'épée longue au prix d'une action libre.

Cours rapide (mouvement ; rencontre)
L'initié de la Vague Écrasante se décale de 6 cases. Au cours de ce déplacement, il peut se déplacer sur les liquides et traverser les cases de ses ennemis, en ignorant le terrain difficile et les dangers liés au terrain. Il ne subit pas de malus s'il se faufile au cours de ce déplacement.

Alignement mauvais **Langues** commun, originel

For 20 (+9)	**Dex** 17 (+7)	**Sag** 14 (+6)
Con 17 (+7)	**Int** 11 (+4)	**Cha** 16 (+7)

Équipement cotte de mailles, épée longue

Rencontres de groupe

Solkara combattrait seule si jamais elle était libérée, mais ses partisans sont nombreux. Ils incluent ses agents puissants et des êtres élémentaires d'eau et de feu.

Rencontre de niveau 8 (1 875 px)
- 1 hiérophante de la Vague Écrasante (artilleur de niveau 10)
- 2 initiés de la Vague Écrasante (soldats de niveau 8)
- 9 laquais humains (sbires de niveau 7, cf. *BF page* 162)

Rencontre de niveau 27 (58 000 px)
- 2 chantres des bûchers éfrits (contrôleurs de niveau 25, cf. *BF* page 100)
- Mirmakur (contrôleur d'élite de niveau 28)
- 1 cyclone foudroyant (artilleur d'élite de niveau 26, cf. *BF page* 105)

Rencontre de niveau 29 (82 000 px)
- 2 horreurs chasseresses (soldats de niveau 27, cf. *Bestiaire Fantastique* 2 page 144)
- 1 titan des tempêtes (contrôleur d'élite de niveau 27, cf. *BF* page 128)
- Xixecal (brute d'élite de niveau 30)

Un cœur de glace

Si vous souhaitez utiliser Solkara et ses serviteurs dans votre campagne mais avec un rebondissement supplémentaire, envisagez la possibilité que la loyauté de Xixecal envers Solkara ne soit pas complètement ce qu'elle semble.

Le Glacier Vivant a un lien avec Solkara qui lui permet de partager une fraction de son pouvoir et qui constitue, suppose-t-on, un lien de vassalité envers elle. Mais Xixecal pourrait en réalité travailler à la libération de la Vague Écrasante non pas parce qu'il la sert mais parce qu'il veut qu'elle soit détruite.

Si Solkara est libérée, les champions des dieux seront forcés de l'affronter. Elle provoquera des dégâts inconcevables, mais les dieux finiront presque certainement par réussir à la tuer. Si cela se produit, la terrible essence de l'originel devra se reformer quelque part. Xixecal croit que son lien inné à Solkara ferait de lui le réceptacle de ce pouvoir. Si cette théorie s'avère vraie, le résultat serait quelque chose qu'on n'a pas vu dans le cosmos depuis une éternité : la naissance d'un nouvel originel, libre de tous liens divins et capable de faire ce qu'il voudrait.

Que vous fassiez de Xixecal un conspirateur à part entière ou que vous le gardiez en tant que serviteur dévoué de Solkara, le Glacier Vivant a ses propres serviteurs. Ces êtres de glace inférieurs mais malgré tout puissants parcourent le Chaos Élémentaire et le monde en accomplissant ce qu'ils considèrent comme la volonté de Xixecal. Quelques-uns sont même parvenus jusqu'aux royaumes hivernaux les plus froids de Féerie, où ils servent des seigneurs fées du froid et de la glace. (On ne sait pas clairement s'ils le font sur ordre de Xixecal ou s'ils ont abandonné un maître pour un autre.) Ces créatures sont souvent confondues avec leur maître, ce qui crée l'impression que Xixecal est un type de créature plutôt qu'un être unique.

Ces entités servantes sont d'imposantes créatures artificielles de glace vivante animées d'une force brutale et destructrice. Pour utiliser l'une de ces créatures dans une rencontre, modifiez le colosse originel (cf. *Bestiaire Fantastique* 2 page 34) de la façon suivante : changez la résistance variable présentée dans son profil en résistance au froid, et remplacez tous les mots-clefs correspondant à des types de dégâts en froid.

YGORL, SEIGNEUR DE L'ENTROPIE

Les slaads ne reconnaissent aucun dieu et ne s'inclinent devant aucun originel, mais ils vénèrent tous les seigneurs slaads : des êtres mystérieux aussi vieux que l'univers. Bien que ces puissantes créatures n'exigent pas qu'on les serve, les slaads les craignent et les respectent. Chaque seigneur slaad personnifie une forme de destruction qui pourrait amener la fin de la réalité que tous les slaads appellent de leurs vœux.

Les plus connu et le plus craint d'entre eux est Ygorl, Seigneur de l'Entropie, surnommé aussi le Héraut du Dénouement. Il est l'ombre que projette le Chaos Élémentaire ; partout où il va, la mort le suit. Les plantes se fanent, les animaux tombent malades et les couleurs pâlissent autour de lui. Tous ceux qui le contemplent voient leur trépas reflété dans ses yeux froids et indifférents.

Tactique d'Ygorl

Ygorl vient au combat monté sur son dragon familier, Shkiv, et atterrit au milieu de ses ennemis pour s'adonner au massacre. Il commence par abattre sa faux dans un *arc entropique* qui laisse une traînée mortelle d'énergie nécrotique dans son sillage, tandis que sa *présence entropique* pousse les ennemis à proximité à des actions insensées alors que leurs défenses s'effondrent. Une fois qu'il a mis un ou plusieurs adversaires en péril, il les écrase grâce à *source d'entropie*.

Ygorl **Soldat (meneur) d'élite niveau 26**
Humanoïde élémentaire de taille M, slaad 18 000 px

Initiative +20 **Sens** Perception +22 ; vision nocturne
Présence entropique aura 5 ; les alliés slaads pris dans l'aura jettent deux dés et conservent le meilleur résultat quand ils effectuent une attaque de base. Les ennemis pris dans l'aura bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et acquièrent une vulnérabilité 5 à tous les dégâts ; cf. aussi *mot d'annihilation*.
Pv 336 ; **péril** 168
CA 42 ; **Vigueur** 39, **Réflexes** 37, **Volonté** 37
Immunités maladie, terreur ; **Résistances** immatériel
Jets de sauvegarde +2
VD 8, téléportation 6 ; déphasage
Points d'action 1

⊕ **Faux** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+33 contre CA ; 1d12 + 9 dégâts (critique 3d12 + 21) et la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant d'Ygorl.

Arc entropique (simple ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique, périmètre**
Explosion de proximité 2 ; vise les ennemis ; +33 contre CA ; 1d12 + 9 dégâts (critique 3d12 + 21). *Effet :* l'explosion crée un périmètre de destruction entropique qui persiste jusqu'à la fin du tour de jeu suivant d'Ygorl. Les créatures qui entrent dans le périmètre ou qui y débutent leur tour de jeu subissent 10 dégâts nécrotiques.

Dénouement inéluctable (mineure ; se recharge quand une créature affectée par ce pouvoir réussit son jet de sauvegarde) ✦ **guérison**
Explosion de proximité 2 ; vise une créature prise dans l'explosion ; +31 contre Volonté ; la cible est affectée par *dénouement inéluctable* (sauvegarde annule). Tant que la cible est affectée par *dénouement inéluctable*, chaque fois qu'elle effectue une action simple ou de mouvement, Ygorl peut effectuer une action de mouvement en réaction immédiate ; chaque fois que la cible regagne des points de vie, Ygorl regagne le même nombre de points de vie. *Échec :* chaque fois que la cible effectue une action de mouvement, Ygorl peut effectuer une action de mouvement en réaction immédiate (sauvegarde annule).

Source d'entropie (simple ; rencontre) ✦ **périmètre**
Explosion de proximité 5 ; l'explosion crée un périmètre d'entropie qui persiste jusqu'à la fin du tour de jeu suivant d'Ygorl. Les créatures en péril qui débutent leur tour de jeu dans le périmètre ne peuvent pas sortir du périmètre pendant ce tour. *Maintien (mineure) :* le périmètre persiste.

Mot d'annihilation (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Explosion de proximité 5 ; vise une créature prise dans l'explosion ; +31 contre Vigueur ; la cible subit 20 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule). Quand la cible est dans l'aura de *présence entropique* d'Ygorl, elle ne peut pas effectuer de jet de sauvegarde pour annuler ces dégâts continus.

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, originel
Compétences Arcanes +25, Discrétion +23, Intuition +22, Intimidation +25

For 29 (+22)	**Dex** 21 (+18)	**Sag** 19 (+17)
Con 24 (+20)	**Int** 25 (+20)	**Cha** 24 (+20)

Équipement faux d'adamantium

Shkiv

Shkiv est entré au service d'Ygorl après la chute d'Akhosia. Dégoûté par les excès des humains et submergé de chagrin pour ses frères tombés, le dragon partit à la recherche du Seigneur de l'Entropie pour obtenir vengeance. Le seigneur slaad accepta de prendre le dragon à son service, et la bête mélancolique est l'éternel compagnon d'Ygorl depuis ce jour.

JIM NELSON

Servir un seigneur slaad a un prix élevé. L'énergie chaotique qui tourbillonne autour d'Ygorl corrompt tous ceux qui passent trop de temps en sa présence. Le corps de Shkiv est déformé et rabougri, sujet à des éruptions et des transformations soudaines. Ses ailes sont en lambeaux, ses écailles ternies et sa chair pend de ses os, un témoignage du grand âge du dragon.

Shkiv **Artilleur niveau 26**
Créature magique naturelle (dragon) de taille G 9 000 px

Initiative +20 **Sens** Perception +20 ; vision dans le noir
Pv 189 ; **péril** 94 ; cf. aussi *souffle du péril*
CA 39 ; **Vigueur** 41, **Réflexes** 37, **Volonté** 36
Résistance feu 30
VD 8, vol 10 (stationnaire), vol partiel 12

Morsure (simple ; à volonté) ✦ **feu**
Allonge 2 ; +33 contre CA ; 2d8 + 5 dégâts plus 2d8 dégâts de feu.

Griffes (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +33 contre CA ; 2d8 + 9 dégâts.

Assaut brutal (simple ; à volonté)
Shkiv se décale de deux cases puis effectue deux attaques de griffes. Il ne peut pas se déplacer pendant son tour de jeu après avoir effectué cette attaque, et s'il est en vol il doit atterrir.

Feu du chaos (simple ; à volonté) ✦ **feu**
Distance 20 ; +31 contre Réflexes ; 2d8 + 8 dégâts de feu, et les ennemis adjacents à la cible sont hébétés jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Shkiv.

Souffle fluctuant (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **cf. texte**
Décharge de proximité 5 ; +29 contre Réflexes ; 4d10 + 8 dégâts. Jetez un d6 pour déterminer le type des dégâts infligés par l'attaque : 1 – froid, 2 – feu, 3 – électricité, 4 – nécrotique, 5 – psychique, ou 6 – tonnerre. *Échec :* demi-dégâts.

Souffle du péril (libre, quand Shkiv est en péril pour la première fois ; rencontre)
Souffle fluctuant se recharge et Shkiv l'utilise immédiatement.

Alignement chaotique mauvais **Langues** draconique, originel
Compétences Arcanes +22, Athlétisme +27, Intimidation +24, Intuition +20

For 28 (+22)	**Dex** 24 (+20)	**Sag** 14 (+15)
Con 27 (+21)	**Int** 19 (+17)	**Cha** 22 (+19)

Tactique de Shkiv

Shkiv porte Ygorl au combat, crache son *souffle fluctuant* sur les adversaires de son maître puis enchaîne avec *feu du chaos*. Ils peuvent coopérer en fonction de la situation, mais ils se séparent souvent pour qu'Ygorl puisse massacrer ses ennemis au corps à corps. Le dragon apporte l'aide qu'il peut,

Connaissance d'Ygorl

Arcanes DD 17 : Ygorl est l'un des puissants seigneurs slaads qui vivent dans le Chaos Élémentaire. Ces êtres terribles comptent dans leurs rangs des figures comme Chourst, le Seigneur du Hasard, et Bazim-Gorag le Porteur de Feu. Ygorl incarne la force du délabrement : il se consacre à dénouer les liens de la création et à en éparpiller les restes à travers le néant. Les légendes slaads disent qu'Ygorl est apparu quand l'univers est mort et qu'il remonte maintenant le temps.

Arcanes DD 26 : le Seigneur de l'Entropie a appris au cours de sa longue existence à soigneusement choisir ses batailles. Les dieux uniraient leurs forces pour arrêter Ygorl comme ils ont écrasé les originels au cours de la guerre de l'Aube s'il agissait ouvertement. Ayant déjà été témoin de la fin de la création, il n'a pas besoin de l'amener rapidement. Il préfère saper subtilement les liens entre les mortels et les dieux et affaiblir la substance de la réalité pour s'assurer que la fin qu'il connaît déjà aura bien lieu.

Les plans d'Ygorl dépendent des slaads, bien qu'il ne ressente ni affection ni inquiétude pour eux. Les slaads jaillissent par centaines ou par milliers du Chaos Élémentaire pour anéantir une ville, abattre une montagne ou récupérer un objet magique perdu. Ces missions ne semblent pas avoir de but visible, mais les slaads les accomplissent avec obéissance.

Arcanes DD 31 : quand il n'est pas en train d'errer, Ygorl se retire dans sa forteresse solitaire. Comme la Pierre de Pandémonium (cf. page 82), cette forteresse apparaît au hasard, disparaissant par moments et réapparaissant ailleurs dans le Chaos Élémentaire. C'est là que le seigneur slaad médite sur la fin de la réalité et planifie sa prochaine action.

Skirnex, la Voix d'Ygorl

Ygorl a besoin que les slaads exécutent ses plans mystérieux, mais sa nature de reclus limite ses efforts pour les guider.

Skirnex **Contrôleur (meneur) d'élite niveau 23**
Humanoïde élémentaire de taille M, slaad 10 200 px

Initiative +15 **Sens** Perception +17 ; vision nocturne
Babillage entropique aura 2 ; les ennemis qui entrent dans l'aura ou qui y débutent leur tour de jeu subissent un malus de -2 à toutes leurs défenses jusqu'au début de leur tour de jeu suivant.
Pv 290 ; **péril** 145
CA 35 ; **Vigueur** 37, **Réflexes** 35, **Volonté** 33
Immunités maladie ; **Résistances** immatériel
Jets de sauvegarde +2
VD 6, téléportation 4
Points d'action 1

Griffes (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +28 contre CA ; 2d10 + 8 dégâts et 10 dégâts continus (sauvegarde annule), *À chaque jet de sauvegarde raté :* la cible perd une récupération.

Trait de folie (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
Distance 20 ; +27 contre Réflexes ; 2d10 + 8 dégâts psychiques et la cible est entourée d'un voile d'énergie aliénante (sauvegarde annule). Tant qu'elle est enveloppée par le voile, chaque fois que la cible subit des dégâts, elle subit 1d10 dégâts psychiques supplémentaires.

Assaut dément (simple ; à volonté)
Skirnex effectue deux attaques de base. Si chaque attaque touche une cible différente, la cible est aussi hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Gelée du néant (simple ; recharge ⚅ ⚄ ⚃) ✦ **nécrotique**
Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; +26 contre Vigueur ; 2d8 +6 dégâts et la cible est prise dans un amas de gelée entropique (sauvegarde annule). Tant qu'elle est prise dans la gelée, la cible est ralentie, ne peut pas effectuer d'actions simples, et subit demi-dégâts des attaques au corps à corps et à distance. *Effet secondaire :* la cible est ralentie et subit 10 dégâts nécrotiques continus ainsi qu'un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule le tout). *Échec :* la cible est ralentie et subit 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule les deux).

Modification entropique (mouvement ; à volonté) ✦ **téléportation**
Explosion de proximité 10 ; vise deux créatures prises dans l'explosion ; +20 contre Volonté (aucun jet d'attaque n'est requis contre un allié) ; Skirnex téléporte les cibles en échangeant leurs positions.

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, originel, profond
Compétences Discrétion +20

For 24 (+18)	**Dex** 18 (+15)	**Sag** 13 (+12)
Con 23 (+17)	**Int** 11 (+11)	**Cha** 17 (+14)

Le slaad du néant déformé Skirnex lui sert d'intermédiaire direct et de pseudo-prêtre, transmettant la sagesse insondable du Seigneur de l'Entropie à ses disciples.

Tactique de Skirnex

Skirnex préfère attaquer de loin, mais quand des ennemis s'approchent, il essaie de les faire entrer dans son aura de *babillage entropique* pour abaisser leurs défenses. Son pouvoir *gelée du néant* handicape plusieurs ennemis et rend les cogneurs à distance et les contrôleurs plus faciles à attraper au corps à corps pour ses alliés. Il perturbe aussi le positionnement de ses ennemis et place ses alliés dans des positions avantageuses grâce à *modification entropique*.

Connaissance de Skirnex

Arcanes DD 16 : Skirnex est un slaad du néant difforme de l'épaule duquel sort un troisième bras rabougri. Le sentiment presque palpable de contre-nature l'entoure comme un brouillard. Bien que les slaads ne suivent ni dieu, ni originel, certains acceptent d'écouter la parole d'Ygorl interprétée par Skirnex.

Arcanes DD 24 : Skirnex a mené de nombreuses expéditions pour le compte du Seigneur de l'Entropie et a réussi à survivre, même s'il a été étrangement changé. Il considère sa longévité inhabituelle comme une preuve qu'il a la faveur du Seigneur de l'Entropie, et s'est construit l'image de ce qui ressemblerait à un prêtre d'Ygorl. Skirnex espère partager les secrets de la ruine que seul Ygorl connaît, même si l'ancien slaad n'a jamais donné aucun signe qu'il le reconnaissait ou même qu'il se souvenait de lui.

Arcanes DD 29 : la forme tordue de Skirnex suggère qu'il a été touché par les émanations du Royaume Lointain. Peut-être s'est-il aventuré dans un lieu où ce domaine étrange se superpose au Chaos Élémentaire, ou peut-être s'est-il trop approché de la source du mal qui repose au fond des Abysses.

Acolyte de l'Entropie

Skirnex a rassemblé un petit groupe d'adorateurs slaads fanatiques d'Ygorl qui obligent d'autres slaads à exécuter ses ordres.

Tactique de l'acolyte de l'Entropie

Les acolytes de l'Entropie prennent plaisir à détruire et s'attaquent à toutes les cibles qu'ils peuvent atteindre. Ils essaient de prendre leurs ennemis en tenaille pour infliger le plus de dégâts possible. Un acolyte n'a pas peur d'être blessé et essaie même d'encaisser suffisamment de dégâts pour libérer une *explosion illogique* qui donnera à ses alliés un avantage de combat contre les adversaires déconcertés.

Connaissance des acolytes de l'Entropie

Arcanes DD 20 : les acolytes de l'Entropie sont une variante des slaads gris dévastateurs qui vivent pour répandre le désordre physique comme mental. Ils ont adopté la destruction à un point tel que leurs blessures deviennent leurs armes les plus dangereuses.

Acolyte de l'Entropie **Franc-tireur niveau 18**
Humanoïde élémentaire de taille M, slaad 2 000 px

Initiative +14 **Sens** Perception +13 ; vision nocturne
Pv 162 ; **péril** 81
Régénération 5
CA 31 ; **Vigueur** 30, **Réflexes** 31, **Volonté** 28
Immunités maladie
VD 6, téléportation 4

⨭ **Griffes entropiques** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+23 contre CA ; 1d8 + 8 dégâts nécrotiques et la cible est affaiblie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Trait de néant (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Distance 20 ; +21 contre Réflexes ; 2d8 + 8 dégâts nécrotiques et la cible se retrouve à terre. Si l'attaque inflige un coup critique, la cible est aussi étourdie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Explosion illogique (quand l'acolyte passe en péril ; se recharge quand l'acolyte revient à son total initial de points de vie) ✦ **nécrotique, psychique**
Explosion de proximité 3 ; la tête de l'acolyte de l'Entropie explose : +21 contre Vigueur ; 3d8 + 6 dégâts nécrotiques et 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).
Effet secondaire : la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Avantage entropique
Chaque fois que l'acolyte de l'Entropie touche une cible qui lui confère un avantage de combat, cette cible acquiert aussi une vulnérabilité 5 à tous les dégâts (sauvegarde annule).

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, originel
Compétences Athlétisme +16, Discrétion +17

For 14 (+11)	**Dex** 17 (+12)	**Sag** 19 (+13)
Con 20 (+14)	**Int** 23 (+15)	**Cha** 16 (+12)

Rencontres de groupe

Peu de seigneurs slaads cherchent des serviteurs ailleurs que chez les slaads, mais Ygorl est conscient que toutes les créatures ont un rôle à jouer dans les événements qui mèneront à la fin de la création. Il forge des alliances avec tous ceux qui sont prêts à l'accepter et demande peu de choses en retour, à part de semer le carnage. Les seigneurs démons passent des marchés pour que les slaads du néant d'Ygorl renforcent leurs hordes dans les guerres qui font rage dans les Abysses. Des dieux mauvais font des pactes avec le Seigneur de l'Entropie, recevant des informations sur l'avenir en échange de leur participation dans l'un de ses plans étranges.

Ygorl garde généralement un groupe de slaads noirs entropiques à proximité, prêts à exécuter ses ordres. Skirnex mène souvent des disciples fanatiques dans des missions qui servent les buts incompréhensibles du seigneur slaad.

Rencontre de niveau 23 (29 400 px)
- Skirnex (contrôleur d'élite de niveau 23)
- 4 acolytes de l'Entropie (francs-tireurs de niveau 18)
- 4 slaads noirs (francs-tireurs de niveau 20, cf. *BF* page 245)

Rencontre de niveau 26 (49 500 px)
- Ygorl (soldat d'élite de niveau 26)
- Shkiv (artilleur de niveau 26)
- 10 slaads noirs entropiques (brutes sbires de niveau 26, cf. page 144)

NOUVEAUX MONSTRES

La liste qui suit reprend chacun des nouveaux monstres de cet ouvrage. Elle est classée par niveau et par rôle. Les monstres jouant un rôle de meneur sont suivis d'un (M).

Monstre	Rôle et niveau	Page
Initié de la Vague Écrasante	Soldat 8	155
Écorcheur ventfantôme	Chasseur 9	138
Hiérophante de la Vague Écrasante	Artilleur 10 (M)	154
Nuée de phage chaotique	Brute 12	142
Assassin givcendre	Franc-tireur 12	138
Slaad vert dément	Contrôleur d'élite 13	142
Rôdeur archon de boue	Chasseur 14	131
Intercepteur archon de fer	Soldat 14	130
Slaad bleu glouton	Soldat d'élite 14	143
Arbalétrier du givre eisk jaat	Artilleur 15	136
Slaad gris dévastateur	Artilleur 15 (M)	143
Solembraseur	Artilleur 15	138
Démon de poussière	Contrôleur d'élite 15	132
Volute de poussière	Contrôleur sbire 15	132
Guerrier eisk jaat	Franc-tireur sbire 15	136
Slaad rouge mastodonte	Soldat d'élite 15	143
Mutilateur eisk jaat	Brute 16 (M)	136
Réplique temporelle de slaad blanc	Chasseur sbire 16	144
Slaad blanc	Chasseur d'élite 16	144
Faucheur archon de fer	Franc-tireur16	130
Parasite chancreux	Franc-tireur sbire 16	133
Acolyte de l'Entropie	Franc-tireur 18	158
Mystique eisk jaat	Chasseur18	137
Calcineur fuligineux	Contrôleur 19	133
Traquenardier archon de boue	Franc-tireur 19	131
Moissonneur orageadiamant	Soldat 20	139
Liricosa	Contrôleur solo 21	148
Nuée chancreuse	Franc-tireur d'élite 21	133
Skirnex	Contrôleur d'élite 23 (M)	157
Molosse de fumée	Soldat sbire 23	147
Rocher grouillant	Soldat d'élite 23	134
Vase primitive	Brute d'élite 24	128
Djinn chassenuées	Chasseur 24	151
Tueur caustique	Chasseur d'élite 24	139
Ehkahk	Contrôleur d'élite 25 (M)	146
Xorn de Tziphal	Franc-tireur sbire 25	103
Chancre originel	Artilleur solo 26	140
Shkiv	Artilleur 26	156
Slaad noir entropique	Brute sbire 26	144
Gorgone du séisme	Soldat 26	104
Néant entropique	Soldat sbire 26	144
Ygorl	Soldat d'élite 26 (M)	156
Sirrajadt	Chasseur d'élite 27 (M)	150
Mirmakur	Brute d'élite 28	154
Tempête qui marche	Contrôleur solo 28	129
Tholundru	Contrôleur d'élite 28 (M)	105
Xixecal	Brute d'élite 30	153
Solkara	Contrôleur solo 34	152

À PROPOS DES AUTEURS

Ari Marmell a commencé à préférer jouer à D&D® plutôt que de faire ses devoirs quand il avait neuf ans. Heureusement, il travaille maintenant dans l'industrie du jeu, car délaisser son travail pour jouer a tendance à avoir des conséquences désastreuses sur les factures. *Chaos Élémentaire* est son premier essai au poste de concepteur de jeu principal pour Wizards of the Coast.

Bruce R. Cordell est un concepteur de jeu lauréat des récompenses Origins et des ENnie Awards, dont la longue liste d'ouvrages inclut l'*Encyclopédie des Royaumes Oubliés®*, *Le Fort de Gisombre*, *Draconomicon : Dragons Chromatiques*, et *Outretombe : Les Secrets des Morts-Vivants*. Bruce est aussi l'auteur de romans sur les Royaumes Oubliés, dont *City of Torment*, le deuxième livre de sa série sur la Souveraineté Abolethique.

Depuis le 30 mai 2009, Luke Johnson est un homme marié. Depuis août 2009, il est aussi inscrit en faculté de médecine. La façon dont il trouve encore le temps d'écrire pour Dungeons & Dragons est un secret que ses confrères auteurs ont l'intention de lui arracher d'un jour à l'autre.

Stephen Radney-MacFarland est concepteur de jeu pour le département Recherche & Développement RPG de Wizards of the Coast, mais attend en réalité patiemment l'apocalypse des zombis. Parmi ses derniers projets, on trouve *Les Secrets des Arcanes*, *Le Comptoir de l'Aventurier 2*, et *Draconomicon : Dragons Métalliques*.

Voyages Au Centre Du Chaos

Un creuset propice à l'aventure palpite au cœur du maelstrom bouillonnant du Chaos Elémentaire, le tumultueux plan d'existence des originels, des titans, des élémentaires, des slaads et des démons. Depuis la Cité d'Airain jusqu'au monastère githzerai de Zerthadlun en passant par les spirales sans fond des Abysses, l'aventure se cache derrière chaque chute de lave, à la surface de chaque champ de bataille gelé et par-delà chaque tempête déchainée.

Ce supplément Dungeons & Dragons® explore les moindres recoins du Chaos Elémentaire et détaille les principaux sites disséminés à travers ce plan. Il contient également de nouveaux monstres, des amorces d'aventure, des rencontres, des dangers et tout ce dont votre Maître du Donjon aura besoin pour faire du Chaos Elémentaire la toile de fond détaillée de sa campagne.

Cet ouvrage est compatible avec les produits de référence de la 4e édition de Dungeons & Dragons® :

Manuel des Joueurs® *Bestiaire Fantastique®*

Guide du Maître®

Jeu de figurines D&D® *Plans de donjon D&D™*

GET MORE AT
D&D INSIDER™
www.dndinsider.com

d20 SYSTEM™

Licensed By:
Hasbro

PLAY FACTORY