

UNE AVENTURE HÉROÏQUE

DUNGEONS & DRAGONS®

LA PYRAMIDE DES OMBRES



UNE AVENTURE POUR DES PERSONNAGES DE NIVEAUX 7 à 10

Mike Mearls • James Wyatt

LA PYRAMIDE DES OMBRES™



©2008 Wizards of the Coast, Inc.

UN RET D'AVENTURE UN

CRÉDITS US

Conception
Mike Mearls et James Wyatt

Équipe de relecture
Michele Carter

Direction de la relecture et du développement
Bill Slavicsek

Responsable de conception et de développement des règles
Andy Collins

Responsable de conception et de développement du background
Christopher Perkins

Directeur du département R&D jeux de rôle
Bill Slavicsek

Direction artistique
Karin Powell

Conception graphique
Soe Murayama

Illustration de couverture
William O'Connor

Illustrations intérieures
Ben Wootten, Attila Adorjany, Bian Hagan et Lucio Parillo

Cartographie
Mike Schley

Spécialiste de production graphique
Angelika Lokotz

Technicien en imagerie
Travis Adams

Direction de production
Cynda Callaway

Un grand merci à Brandon Daggerhart, le gardien de Gisombre

CRÉDITS FRANCE

Directeur de collection
Jean-François Andreani

Directeur artistique
Igor Polouchine

Maquette
Goulven Quentel et Lotus Noir

Relecture Maquette
Cédric «Bacchus» Bacconnier et Lotus Noir

Version française par **KANEDA**

Traduction : **Jérôme Vessiere**

Relecture et réécriture : **P.O. Barome**

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, d20, d20 System, WIZARDS OF THE COAST, Player's Handbook, Dungeon Master's Guide, Monster Manual, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the U.S.A. and other countries. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are property of Wizards of the Coast, Inc. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc. This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events included herein is purely coincidental. Imprimé en France. ©2008 Wizards of the Coast, Inc. Titre original : *Pyramid of Shadows™*

Imprimé en France - Imprimerie Montligeon - Septembre 2008
ISBN: 978-2-35-783-007-3

Plus d'infos sur notre site www.playfactory.fr.
Retrouvez des scénarios et des aides de jeu officielles dans le magazine *Dragon Rouge*.

INTRODUCTION

Au cœur de la forêt de Blantronc se dresse la Pyramide des Ombres, une prison extradimensionnelle où sont incarcérées des créatures originaires de tous les plans d'existence. À l'intérieur, différentes factions se livrent une guerre sans merci, luttant pour leur territoire et leur survie sans aucun espoir d'évasion... à l'exception d'un prisonnier de longue date, qui a besoin de l'aide involontaire d'aventuriers pour s'enfuir de la pyramide.

La Pyramide des Ombres est une aventure DUNGEONS & DRAGONS conçue pour des personnages de niveaux 7 à 10. Pour jouer, vous aurez besoin du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître* et du *Bestiaire Fantastique*, mais le *Jeu de figurines D&D®* et les *Plans de donjon D&D™* pourront également se révéler utiles.

BACKGROUND

Il y a de cela plusieurs siècles, un magicien tieffelin du nom de Karavakos a conclu un marché qui devait lui être fatal. La double menace de monstres sauvages et d'un soulèvement populaire menaçait le règne qu'il exerçait d'une main de fer sur son modeste royaume. Poussé par le désespoir, Karavakos prit la décision de convoquer un diable pour lui demander de l'aide. Il se vit alors confier le commandement d'une légion de soldats infernaux, qu'il utilisa pour rétablir l'ordre dans son domaine.

Aux yeux de Karavakos, le prix de cette légion de diables semblait très raisonnable. Ils allaient combattre sous ses ordres sans poser la moindre question ! Certes, en cas de défaite, ils abandonneraient leur maître, qui serait condamné à une incarcération éternelle. Mais seule une erreur du magicien pourrait conduire à la défaite des diables, aucune armée au monde ne pouvant les vaincre sur le champ de bataille.

Karavakos mena donc ses légions de conquête en conquête. Ce qui était jadis un modeste royaume devint une puissante nation capable de rivaliser avec le grand empire humain de Nérath, qui tenait alors une grande partie du monde sous son emprise.

Avec l'arrivée de l'hiver, Karavakos décida de faire une halte dans sa campagne d'expansion, et revint dans son palais en compagnie de la princesse éladrine Vyrellis, qui devait devenir son épouse. Ensemble, déclara-t-il, ils allaient gouverner un nouvel empire, et avec le printemps naissant, ses armées s'enfonceraient en Féerie pour étendre leur règne aux deux mondes.

Lorsque vint le printemps, les diables franchirent donc la frontière qui séparait les deux mondes, mais eurent alors affaire à forte partie. Bien qu'invincibles sur les champs de bataille du monde physique, les diables ne bénéficiaient pas de la même protection en Féerie. Les lances et les flèches féériques s'abattirent sur eux, mettant un terme aux rêves de conquête de Karavakos ainsi qu'au pacte diabolique qu'il avait conclu. Il fut alors incarcéré dans la Pyramide des Ombres, sa princesse éladrine à ses côtés.

La Pyramide des Ombres est l'une des nombreuses prisons infernales créées dans le but d'enfermer de puissantes créatures. Tout comme un prisme décompose



les rayons lumineux, la pyramide décomposa l'énergie vitale de Karavakos en plusieurs fragments, chacun doué d'une volonté propre et renfermant une parcelle de son pouvoir. Ainsi diminué, le tiefefelin n'avait aucune chance de s'échapper de sa prison. Fou de rage, il s'en prit à la seule personne qu'il pouvait blâmer pour son échec : Vyrellis, qui selon lui l'avait incité à attaquer la Féerie. Il décapita sa compagne et jeta sa tête dans le puits du charnier, situé au cœur de la pyramide.

Mais Vyrellis ne mourut pas vraiment, son énergie vitale ayant elle aussi été décomposée lors de son entrée dans la pyramide. Les fragments d'énergie de l'éladrine ne sont pas animés, mais ont été insufflés dans des pierres précieuses et un orbe dispersés dans la pyramide. Vyrellis est aujourd'hui rongée par une brûlante soif de vengeance envers Karavakos, soif qui n'a d'égal que son désir de réunir les fragments de son énergie vitale pour pouvoir quitter la Pyramide des Ombres.

LA PYRAMIDE DES OMBRES

La Pyramide des Ombres est un étrange espace extradimensionnel rempli de monstres et d'effets magiques plus incongrus les uns que les autres. Elle existe en marge du temps et de l'espace, apparaissant en de multiples lieux du monde et des plans. Tout ce qu'elle renferme est insensible au passage des années. C'est une prison conçue pour rendre toute évasion impossible, quels que soient les prisonniers.

Chacun des trois niveaux de la pyramide (en plus du sanctuaire situé au sommet) abrite différentes factions de créatures, chaque nouvel arrivant tentant de trouver sa place parmi elles, à moins qu'il ne préfère conserver son indépendance. Dans tous les cas, la pyramide s'adapte aux créatures qui y sont incarcérées, leur offrant un espace de vie proche de leur habitat naturel. Les prisonniers n'ayant pas à lutter pour de quelconques ressources (voir ci-après), ils coexistent dans une paix toute relative.

PARTICULARITÉS DE LA PYRAMIDE

Sauf indication contraire, les informations suivantes sont valables dans toutes les zones de la Pyramide des Ombres.

- ◆ **Nourriture :** les prisonniers n'ont besoin ni de boire ni de manger (même si beaucoup le font par habitude). De plus, tout ce que renferme le monument vieillit si lentement qu'il en est quasiment immortel, ceci étant dû à la nature extradimensionnelle de la prison.
- ◆ **Lumière :** sauf indication contraire, toutes les zones de la pyramide sont éclairées par une faible lumière ambiante. Elle n'a aucune source précise et ne doit son existence qu'à la nature magique de la pyramide.
- ◆ **Portes :** sauf indication contraire, les portes de la pyramide sont en bois massif. Un test de Force DD 20 permet de les enfouir, et leur profil est le suivant : CA 10, Réflexes 10, Vigueur 15 et 20 points de vie. Toutefois, une porte endommagée ou détruite recouvre son intégrité physique au bout de 24 heures, la magie de la pyramide effectuant des réparations mineures sur sa structure interne.

DU BON USAGE DE CETTE AVENTURE

La *Pyramide des Ombres* est une aventure pour un groupe de cinq personnages joueurs (PJ) de niveaux 7 à 10. Vous pouvez en faire le point culminant de la série de modules consacrée à l'échelon héroïque (qui a débuté avec le scénario H1 : *Le Fort de Gisombre* et s'est poursuivie avec le H2 : *Le Labyrinthe du Pic du Tonnerre*) ou la jouer indépendamment dans votre propre campagne d'aventures.

Les deux livrets inclus s'adressent exclusivement au maître du donjon (MD). Si vous êtes joueur, ne lisez pas ce qui suit !

Voici ce que vous trouverez dans ce module :

1. Le *Livret d'aventure I* (le présent livret), qui offre au MD un aperçu de la Pyramide des Ombres comprenant la description des personnages non joueurs (PNJ) de premier plan, le détail des lieux importants, du background, plusieurs nouveaux monstres et des illustrations de lieux visités et d'adversaires rencontrés.
2. Le *Livret d'aventure II*, qui renferme le scénario proprement dit, avec les nombreuses rencontres possibles dans la pyramide.
3. Un plan format poster décrivant trois zones de rencontre importantes, à une échelle vous permettant d'y placer directement vos figurines D&D.
4. Un dépliant cartonné pour ranger les livrets et le plan format poster.

Si vous êtes le MD...

Commencez par lire le *Livret d'aventure I*, puis familiarisez-vous avec la première partie du *Livret d'aventure II* afin de vous faire une idée de l'agencement de la pyramide et du cours de l'aventure.

En route !

Cette aventure débute avec la rencontre Z1 : La clairière, page 6 du présent livret.

SYNOPSIS DE L'AVENTURE

Karavakos souhaite désespérément s'évader de la Pyramide des Ombres. Mettant à profit ses pouvoirs arcaniques considérables et un temps illimité, il a mis en route un plan de longue haleine. Il a réussi à acquérir un contrôle partiel sur la pyramide et peut ainsi exercer une influence sur ses lieux d'apparition dans le monde physique. De plus, il a maintenant le pouvoir d'envoyer de brèves visions aux autres utilisateurs de pouvoirs arcaniques situés en dehors du monument. À l'aide de ces deux outils, Karavakos prépare son évasion.

Karavakos est un puissant magicien, mais son pouvoir est très limité au sein de la pyramide. Son énergie vitale (et donc sa puissance) est répartie entre trois fragments dispersés dans l'édifice, chacun poursuivant son propre plan d'évasion. Le véritable Karavakos est enfermé dans le Sanctuaire de Lumière situé au sommet de la pyramide. De là, il ne peut pas nuire aux autres fragments, mais il sait que leur destruction serait la clef de son évasion. En effet, quand un fragment est anéanti, le pouvoir qu'il renferme revient à Karavakos. Le magicien pense que si tous les fragments étaient détruits, il redeviendrait assez puissant pour s'évader de sa prison.

Karavakos envoie des visions de la pyramide, de son emplacement dans le monde physique ainsi que des promesses de puissance. L'aventure commence au moment où les personnages joueurs tombent sur l'édifice et sont entraînés dans ses profondeurs intemporelles. Dès lors, Karavakos les pousse à détruire les fragments de son énergie vitale afin que leur pouvoir respectif lui revienne. Ensuite, une fois qu'il a retrouvé toutes ses forces, Karavakos cherche à accomplir les rituels arcaniques qui le libéreront. Le destin des aventuriers lui importe peu, tant qu'ils servent ses desseins et détruisent les copies de lui-même renfermant son énergie vitale, tandis qu'il attend à l'abri dans le Sanctuaire de Lumière.

Cependant, Vyrellis est le talon d'Achille du plan du magicien. Sa propre force vitale est enfermée dans un artefact, un orbe d'obsidienne dans lequel apparaît parfois sa tête désincarnée. Non seulement souhaite-t-elle autant la liberté que Karavakos, mais elle est également poussée par un fort sentiment de vengeance, que les aventuriers vont lui donner l'occasion d'assouvir. Se présentant à eux comme une alliée, Vyrellis les guide vers le Sanctuaire de Lumière et les exhorte à éliminer Karavakos (aussi bien ses différents fragments que sa véritable incarnation) afin de gagner leur propre liberté.

Au fil de l'aventure, les personnages joueurs vont explorer les étranges salles de la Pyramide des Ombres, combattre ses résidents hostiles (y compris les fragments de Karavakos), réunir les trois clefs nécessaires pour ouvrir le Sanctuaire de Lumière, avant d'affronter le véritable Karavakos lors d'une bataille rangée, le prix de l'échec étant la mort ou l'enfermement à perpétuité. Au fil de l'aventure, Vyrellis va également les guider de manière à ce qu'ils retrouvent les gemmes renfermant sa propre énergie, dans l'espoir de recouvrer ses forces après son évasion.

AMORCES

Les amorces suivantes donneront aux PJ de bonnes raisons de chercher la pyramide et de jouer cette aventure. De plus, en accomplissant les quêtes qui leur sont associées, ils pourront gagner davantage d'expérience.

AMORCE : LA CARTE MYSTÉRIEUSE

Si les aventuriers ont participé aux événements du module H2 : *Le Labyrinthe du Pic du Tonnerre*, alors ils ont forcément découvert une carte dans les affaires de Paldemar.

Celle-ci indique une pyramide luisante se dressant au cœur d'une forêt luxuriante, à une semaine de voyage environ au nord du val de Nentir. Les notes inscrites en marge de la carte indiquent : « Lieu de pouvoir », « Magie à profusion », et « Chercher Karavakos ».

Cette simple découverte devrait suffire pour que les aventuriers se lancent sur les traces de la Pyramide des Ombres. Dans le cas contraire, reportez-vous au paragraphe suivant.

Alternative : impressionnés par les actions des aventuriers et inquiets au sujet des notes de la carte, les mages de Saruun promettent une récompense aux PJ. « Trouvez ce lieu de pouvoir et Karavakos », leur disent-ils. « Rapportez-nous les secrets de cet endroit et nous vous remettrons un puissant objet magique (niveau 12) ainsi que 2 500 pièces d'or. »

Px de quête : 1 500 px (quête majeure).

AMORCE : UNE VISION ONIRIQUE

Quel que soit l'endroit où se trouvent les PJ au début de cette aventure, un magicien, érudit ou sage local leur confie être troublé par des visions étranges et envoûtantes à chaque fois qu'il s'endort. Un magicien tieffelin du nom de Karavakos lui apparaît et lui parle des secrets et des pouvoirs qui l'attendent dans la Pyramide des Ombres.

Les visions se font maintenant de plus en plus fréquentes et pressantes, et le sage a de plus en plus envie de tout quitter pour partir en quête de cet endroit et de Karavakos. Du reste, il se réveille souvent avec une plume et une feuille de parchemin à la main et découvre des notes qu'il ne se rappelle pas avoir écrits. Parmi elles reviennent souvent : « Lieu de pouvoir », « Magie à profusion », et « Chercher Karavakos ». On y trouve aussi un plan grossier présentant une pyramide stylisée située au cœur d'une forêt dense, à une semaine de route environ.

Le sage est intrigué par ces visions et désireux de s'accaparer le pouvoir qu'on lui promet. Mais il se méfie aussi de ces rêves, et redoute ce qui pourrait lui arriver s'il cédait à l'envie de les suivre.

Ayant entendu parler des exploits des aventuriers, ou tout simplement parce qu'il est leur ami ou leur collègue, le sage leur demande de mener leur enquête. « Je ne suis pas de taille à relever le défi », avoue-t-il, « et je mentirais si je vous disais que ces rêves ne me font pas peur. Mais je suis certain qu'un fait de la plus haute importance entoure ces événements étranges, et je suis persuadé que mes songes de puissance ont un fond de vérité. »

Le sage pousse alors les aventuriers à se mettre en quête de la Pyramide des Ombres et de Karavakos. « Il faut faire vite », ajoute-t-il, « car ce lieu de pouvoir ne restera pas longtemps en paix. Vous devez le trouver... avant que les agents du mal ne s'en emparent. »

Alternative : un personnage joueur dont la classe s'appuie sur des pouvoirs d'origine arcanique reçoit lui-même les visions. Dans ce cas, faites-en sorte (si possible) que cela se produise lors de plusieurs séances de jeu avant que ne débute cette aventure. Au début, ces visions sont discrètes, de simples rêves un peu étranges, puis avec le temps, leur message sera plus précis, plus insistant, plus pressant. Leur fréquence et leur force ne cessent d'augmenter, jusqu'à envahir chaque moment de sommeil du personnage. Le seul moyen d'y mettre un terme est de chercher le lieu de pouvoir et Karavakos.

Px de quête : 1 500 px (quête majeure). Si vous utilisez la version de cette amorce dans laquelle un PNJ a les visions et demande de l'aide aux aventuriers, alors l'intéressé leur remettra 2 500 po dès qu'ils lui rapporteront des informations sur la pyramide et auront découvert le moyen de mettre un terme aux visions (notez que dans tous les cas, les rêves cessent lorsque les PJ atteignent la Pyramide des Ombres).

AMORCE : LE VAGABOND FOU

Alors qu'ils traversent une forêt très dense, les aventuriers tombent sur un vagabond manifestement dérangé. C'était jadis un magicien puissant et respecté dans son pays, mais depuis des semaines, il est hanté par les visions de Karavakos, tant et si bien qu'il a finalement sombré dans la folie. Il erre dans la forêt depuis plusieurs jours, tentant de localiser le lieu de pouvoir qui l'appelle.

La barbe et les cheveux du malheureux sont complètement hirsutes, sa robe est sale et déchirée, et il n'y a que folie dans ses yeux écarquillés. En apercevant les aventuriers, il se montre agité et violent. « Le lieu de pouvoir est à moi ! » hurle-t-il. « C'est moi que Karavakos a appelé, pas vous ! Vous entendez ? Pas vous ! » Il attaque alors dans le but d'éliminer ces rivaux qui, dans son esprit, cherchent eux aussi la Pyramide des Ombres.

Aveuglé par la folie, le magicien combat jusqu'à la mort. Toutefois, à 0 point de vie, il a un instant de lucidité avant de pousser son dernier souffle. « Trouvez la pyramide », chuchote-t-il, « et cherchez Karavakos. »

Parmi ses affaires, les aventuriers découvrent une carte indiquant une pyramide luisante au beau milieu d'une forêt luxuriante, non loin de l'endroit où s'est déroulé le combat. Les notes inscrites en marge de la carte indiquent : « Lieu de pouvoir », « Magic à profusion », et « Chercher Karavakos. »

Px de quête : 1 500 px (quête majeure).

AMORCE : LA TÊTE DE GHARASH

Alors que les aventuriers voyagent en direction de la forêt de Blantronc, les autorités locales (qu'elles soient de Cascadonne ou de Havrefroid) offrent une récompense de 850 po pour la tête de Gharash Vren, un drakéide dirigeant une bande de dangereux criminels qui terrorise la région depuis des années.

Mage humain	Artilleur d'élite niveau 8	700 px
Humanoïde naturel de taille M		
Initiative +4	Sens Perception +7	
Pv 132 ; péril 66		
CA 20 ; Vigueur 18, Réflexes 20, Volonté 22		
Jets de sauvegarde +2		
VD 6		
Points d'action 1		
(+) Bâton (simple ; à volonté) ♦ arme		
+11 contre CA ; 1d8 dégâts.		
(+) Projectile magique (simple ; à volonté) ♦ force		
Distance 20 ; +13 contre Réflexes ; 2d4 + 5 dégâts de force.		
(+) Tempête de projectiles magiques (simple ; à volonté) ♦ force		
Explosion de proximité 5 ; +11 contre Réflexes ; 1d4 + 5 dégâts de force.		
(+) Éclairs dansants (simple ; rencontre) ♦ électricité		
Le mage effectue une attaque distincte contre 3 cibles différentes : distance 10 ; +13 contre Réflexes ; 1d8 + 5 dégâts d'électricité.		
(+) Explosion de tonnerre (simple ; rencontre) ♦ tonnerre		
Explosion de proximité 1 à 10 cases ou moins ; +13 contre Vigueur ; 2d8 + 5 dégâts de tonnerre, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).		
(+) Explosion acide (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ acide		
Explosion de proximité 2 à 20 cases ou moins ; +13 contre Réflexes ; 3d6 + 5 dégâts d'acide.		
Alignement non aligné	Langues commun	
Compétences Arcanes +13, Intuition +11		
For 10 (+4)	Dex 14 (+6)	Sag 17 (+7)
Con 12 (+5)	Int 18 (+8)	Cha 12 (+5)
Équipement robe, bâton, baguette		

Vren s'est évadé alors qu'on venait de le capturer, pour prendre apparemment la direction de la forêt de Blantronc.

Vous pouvez faire de cette amorce la raison poussant les aventuriers à pénétrer dans la forêt où ils vont découvrir la Pyramide des Ombres, ou bien l'utiliser comme une quête supplémentaire.

Gharash et une partie de son gang sont piégés dans la pyramide, et les aventuriers rencontreront le criminel en explorant l'édifice.

Px de quête : 1 500 px (quête majeure).

UNE QUESTION DE PRÉPARATION

Une fois dans la Pyramide des Ombres, les personnages y restent jusqu'à ce qu'ils aient vaincu Karavakos et pris la fuite. Durant leur séjour, ils n'auront besoin ni de boire ni de manger, et trouveront des endroits où prendre des repos prolongés. Toutefois, il leur sera impossible d'acheter des objets magiques ou de l'équipement, de récupérer des objets laissés à l'abri de leur foyer ou de se tourner vers des PNJ pour obtenir des informations ou des rituels. Vous pouvez décider de prévenir les joueurs qu'ils partent pour un long voyage, afin qu'ils ne soient pas trop démunis une fois pris au piège de la pyramide.

RENCONTRE Z1 : LA CLAIRIÈRE

Rencontre de niveau 6 (1 400 px)

CONFIGURATION

3 marteleurs nains

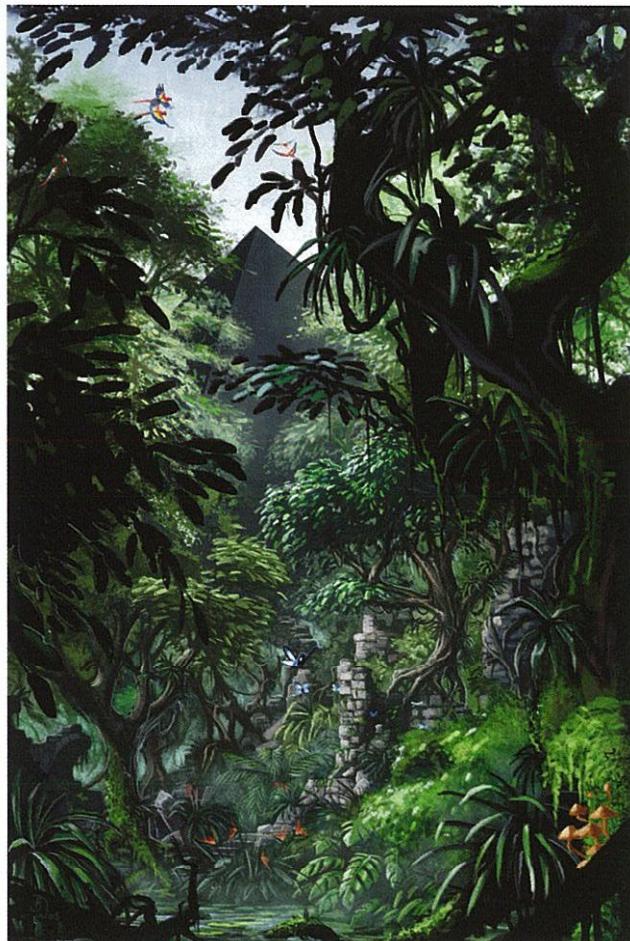
2 traquenardiers humains

1 drake enragé

DÉBUT DE L'AVENTURE

Quelles que soient les circonstances, les personnages traversent la forêt de Blantronc, au nord du val de Nentir (cf. carte de la page 206 du *Guide du Maître*). Ils cherchent sans doute quelque chose en particulier (cf. *Amorces*, page 4), à moins qu'ils se rendent tout simplement d'un endroit à un autre. Toutefois, l'aventure débute au moment où ils atteignent cette clairière.

Aucun plan tactique n'est fourni pour cette rencontre : les ennemis sont simplement cachés parmi les arbres à l'orée de la clairière, observant et attendant de voir ce que vont faire les aventuriers.



Lorsque les aventuriers atteignent cette clairière, lisez ce qui suit :

La forêt dense s'ouvre soudain sur une clairière large d'une quinzaine de mètres au centre de laquelle se trouve un petit tas de pierres. Il vous semble que quelque chose ne tourne pas rond. C'est comme si les bruits de la forêt refusaient de pénétrer dans cet endroit, et l'air ambiant vous donne une sensation de picotement.

Test de Perception

DD 21 : vous apercevez quelque chose qui se déplace parmi les arbres, à la lisière de la clairière.

L'ATTaque

Si un aventurier a réussi son test de Perception, il remarque du mouvement dans la forêt et est paré à toute éventualité. Toutefois, les personnages qui ratent ce test n'agissent pas lors du round de surprise qui lance la rencontre.

Durant ce round de surprise, les nains jettent un marteau de lancer et les humains envoient une dague. Au même instant, le drake enragé hurle et effectue une attaque de charge contre l'adversaire le plus proche.

L'ENNEMI

Cette bande de brigands regroupe les vestiges des hommes de Gharash Vren. Ils ne savent pas ce qui est arrivé à leur chef et au reste de la bande, mais ils ont vu Gharash entrer dans la pyramide. Lorsqu'ils ont vu les aventuriers approcher, ils ont tout simplement décidé de se défouler sur eux. Cela ne leur ramènera sans doute pas Gharash, mais au moins ils se sentiront un peu mieux.

TACTIQUE

Après le round de surprise, la tactique des brigands ne fait pas vraiment dans l'originalité. Ils lâchent le drake enragé, dressé par Gharash en personne, qui fonce dans le tas et essuie le gros du combat pendant que les marteleurs tentent de prendre l'ennemi en tenaille.

L'INVITATION

Une fois les bandits vaincus, l'image de Karavakos apparaît au centre de la clairière.

Si les aventuriers ont capturé des brigands et tentent de les interroger, Karavakos les « aide » en éliminant les survivants à grand renfort de foudre et de flammes, car il ne veut pas que les bandits leur disent quoi que ce soit.

Lorsque l'image apparaît, lisez ce qui suit :

Alors que vous jetez un coup d'œil alentour, une silhouette apparaît au centre de la clairière. Il s'agit de la forme immatérielle d'un tieffelin vêtu d'une robe. « Bienvenue, voyageurs », lance l'image. « Que venez-vous chercher dans la Pyramide des Ombres ? »

3 marteleurs nains	Soldat niveau 5	
Humanoïde naturel de taille M	200 px chacun	
Initiative +4	Sens Perception +4 ; vision nocturne	
Pv 64, péril 32		
CA 23 ; Vigueur 18, Réflexes 15, Volonté 17		
Jets de sauvegarde +5 contre les effets de poison		
VD 5		
⊕ Marteau de guerre (simple ; à volonté) ♦ arme		
+11 contre CA ; 1d10 + 3 dégâts.		
⊕ Coup de bouclier (mineure ; recharge ☒☒) ♦ arme		
+9 contre Vigueur ; 2d6 + 3 dégâts, et la cible se retrouve à terre ou est poussée de 1 case (au choix du marteleur nain).		
⊗ Marteau de lancer (simple ; à volonté) ♦ arme		
Distance 5/10 ; +10 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts.		
Cabochard (interruption immédiate, quand un ennemi tente de pousser ou de jeter le nain à terre ; à volonté)		
Le marteleur nain effectue une attaque de base de corps à corps contre l'ennemi.		
Ancré dans le sol		
Quand un effet oblige un marteleur nain à se déplacer (qu'il s'agisse de le pousser, de le tirer ou de le faire glisser), il peut réduire de 1 le nombre de cases de déplacement qui lui est imposé. De plus, quand une attaque est censée le faire tomber à terre, il peut immédiatement effectuer un jet de sauvegarde pour éviter la chute.		
Alignement mauvais	Langues commun, nain	
Compétences Endurance +5, Exploration +11		
For 17 (+5)	Dex 10 (+2)	Sag 14 (+4)
Con 16 (+5)	Int 11 (+2)	Cha 12 (+3)
Équipement harnois, bouclier lourd, marteau de guerre, 3 marteaux de lancer		

L'image est une projection psychique de Karavakos, l'un de ses pouvoirs grandissants lui permettant d'interagir avec le monde qui entoure la pyramide.

« Nous sommes le protecteur des ruines de la forêt, un lieu jadis sacré aux yeux de Mélora », ajoute l'image. « Qu'est-ce qui vous amène en ce lieu oublié ? »

Si les aventuriers lui expliquent ce qu'ils cherchent, l'image leur assure que la réponse se trouve dans la Pyramide des Ombres. Karavakos ne leur dit pas qui il est, mais prétend que celui qui se fait appeler ainsi se trouve dans la pyramide si on lui pose la question. « Entrez dans la pyramide et tout vous sera révélé. »

Les aventuriers ont deux moyens d'entrer dans la pyramide : de leur propre chef ou par la volonté de Karavakos.

Au centre de la clairière, parmi le tas de pierres usées, ils aperçoivent une petite pyramide luisante. L'objet, dont chaque face mesure une trentaine de centimètres, est recouvert d'inscriptions inconnues (test d'Arcanes DD 28 pour comprendre qu'il s'agit d'universel).

Si les personnages touchent ou ramassent la pyramide, l'objet les engloutit. S'ils tentent de partir, il se passe la même chose. Lisez alors ce qui suit :

La petite pyramide se met soudain à grandir, à moins que ce ne soit vous qui rapetissiez, vous ne sauriez le dire. Bien vite, elle occupe toute la clairière et vous vous retrouvez plongés dans l'obscurité. La voix du tieffelin se fait alors de nouveau entendre :

2 traquenardiers humains	Franc-tireur niveau 7	
Humanoïde naturel de taille M	300 px chacun	
Initiative +8	Sens Perception +3	
Pv 77 ; péril 38		
CA 21 ; Vigueur 19, Réflexes 20, Volonté 19		
VD 6		
⊕ Masse d'armes (simple ; à volonté) ♦ arme		
+12 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts, et le traquenardier humain se décale de 1 case.		
⊗ Dague (simple ; à volonté) ♦ arme		
Distance 5/10 ; +14 contre CA ; 1d4 + 4 dégâts.		
⊕ Coup hébétant (simple ; rencontre) ♦ arme		
Masse d'armes nécessaire ; +12 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts, la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du traquenardier humain, et ce dernier se décale de 1 case.		
Avantage de combat		
Les attaques à distance et de corps à corps du traquenardier humain infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.		
Alignement mauvais	Langues commun	
Compétences Connaissance de la rue +9, Discréption +11, Larcin +11		
For 12 (+4)	Dex 17 (+6)	Sag 11 (+3)
Con 13 (+4)	Int 10 (+3)	Cha 12 (+4)
Équipement armure de cuir, masse d'armes, 4 dagues		

« Bienvenue dans la Pyramide des Ombres. Le seul moyen de recouvrer votre liberté est maintenant de nous tuer trois fois. » Son rire moqueur retentit alors, s'évanouissant en même temps que revient la lumière et qu'une puanteur terrible assaille vos narines, vous indiquant que vous n'êtes plus dans la forêt.

ENSUITE

Les personnages sont à présent dans le puits d'entrée de la Pyramide des Ombres. Ils ont été expédiés dans l'espace extradimensionnel où se situe l'édifice. Donnez-leur un moment pour reprendre leurs esprits, puis continuez avec la rencontre P1 de la page 2 du Livret d'aventure II.

Drake enragé	Brute niveau 5	
Bête naturelle (monture, reptile) de taille G	200 px	
Initiative +3	Sens Perception +3	
Pv 77 ; péril 38 ; cf. aussi péril rageur		
CA 17 ; Vigueur 17, Réflexes 15, Volonté 15		
Immunités terreur (quand le drake est en péril uniquement)		
VD 8		
⊕ Morsure (simple ; à volonté)		
+9 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts ; cf. aussi péril rageur.		
⊕ Griffes (simple ; à volonté)		
+8 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts ; cf. aussi péril rageur.		
⊕ Charge enragée (simple ; à volonté)		
Quand le drake enragé charge, il effectue deux attaques de griffes contre la même cible.		
Péril rageur (quand le drake est en péril uniquement)		
Le drake enragé bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et inflige 5 dégâts supplémentaires par attaque.		
Monture enragée (quand le drake est en péril uniquement et quand il est monté par un allié de niveau 5 ou plus ; à volonté) ♦ monture		
Le drake enragé confère aux attaques de corps à corps de son cavalier un bonus de +2 aux jets d'attaque et jets de dégâts.		
Alignement non aligné	Langues -	
For 19 (+6)	Dex 13 (+3)	Sag 13 (+3)
Con 17 (+5)	Int 3 (-2)	Cha 12 (+3)

NIVEAU 1 DE LA PYRAMIDE

L'aventure débute au niveau inférieur de la Pyramide des Ombres. Quel que soit le moyen employé pour trouver l'édifice, les personnages joueurs arrivent au puits d'entrée (zone 1), au centre de ce niveau, qui abrite cinq grands secteurs.

Les différents groupes de créatures présents à ce niveau vivent dans un état de tension permanente, et l'arrivée des personnages pourrait avoir sur eux un effet déstabilisant. Cependant, la plupart des résidents de la pyramide sont là depuis longtemps, et ne réagissent pas vite à des circonstances nouvelles.

LE PUITS DU CHARNIER (ZONES 1-5)

Le secteur central de ce niveau s'articule autour du puits d'entrée et doit son caractère putride au Seigneur du Charnier, un otyugh imprégné d'énergie nécrotique (cf. zone 4). Ces pièces illustrent la putréfaction et la profondeur, du tas d'os de la zone 2 au bassin de la zone 3.

LES RUINES VERDOYANTES (ZONES 6-10)

De sauvages arboréens, des humanoïdes sanguinaires qui pensent que les esprits de leurs ancêtres se réincarnent dans les plantes, ont élu domicile dans le sud du niveau 1, les zones 6 et 10 constituant leurs lignes de défense contre les autres habitants de la pyramide.

Ces arboréens sont les créatures les mieux organisées du niveau 1. Si les aventuriers s'aventurent dans ces zones, mais se replient pour se reposer, les arboréens en profiteront pour consolider leurs défenses, si bien que les gardes des zones 7, 8 et 9 passeront dans les zones 6 et 10. Ces deux zones sont tout spécialement conçues pour protéger le territoire des humanoïdes, et en cas d'attaque soutenue, c'est là qu'ils résisteront.

En règle générale, les arboréens préfèrent s'en tenir à leur secteur de la pyramide. Ils répugnent à quitter leur territoire pour traquer un ennemi, sauf s'ils pensent que cela leur permettra de s'en débarrasser une bonne fois pour toutes.

LE GANG DE GHARASH VREN (ZONES 11-13)

Après son évasion récente de Cascadonne, le criminel drakéide Gharash Vren a fui en compagnie de sa bande dans la forêt de Blantronc avant d'être piégé dans la Pyramide des Ombres. Vren et les siens sont les derniers à être arrivés dans l'édifice (exception faite des aventuriers), si bien qu'ils ont eu tout juste le temps de se faire une place dans le secteur est du niveau 1. Ils défendent les deux accès aux pièces où ils se sont installés (zones 11 et 12), mais ont laissé un ennemi potentiel dans les pièces centrales (zone 13).

L'ERMITAGE (ZONES 14-15)

La Pyramide des Ombres renferme une pièce pleine de secrets : la bibliothèque des murmures (zone 14). Derrière celle-ci réside l'un des fragments de l'énergie vitale de Karavakos (zone 15).

LE GRAND ESCALIER (ZONES 16-19)

Cette zone est « neutre », elle ne fait pas partie des zones « civilisées » occupées par les différentes factions de monstres. La zone 19 est l'escalier permettant de monter au niveau 2.

REPOS PROLONGÉ

Le niveau 1 propose plusieurs zones défendables où les aventuriers pourront se terrer le temps de regagner des forces. Dans la plupart de ces endroits, ils seront donc en mesure de prendre un repos prolongé sans être attaqués. Toutefois, s'ils décident de se reposer dans les ruines verdoyantes ou dans le secteur de Gharash Vren sans être venus à bout de l'ensemble des rencontres des zones concernées, ils ne pourront sans doute pas prendre de repos complet.

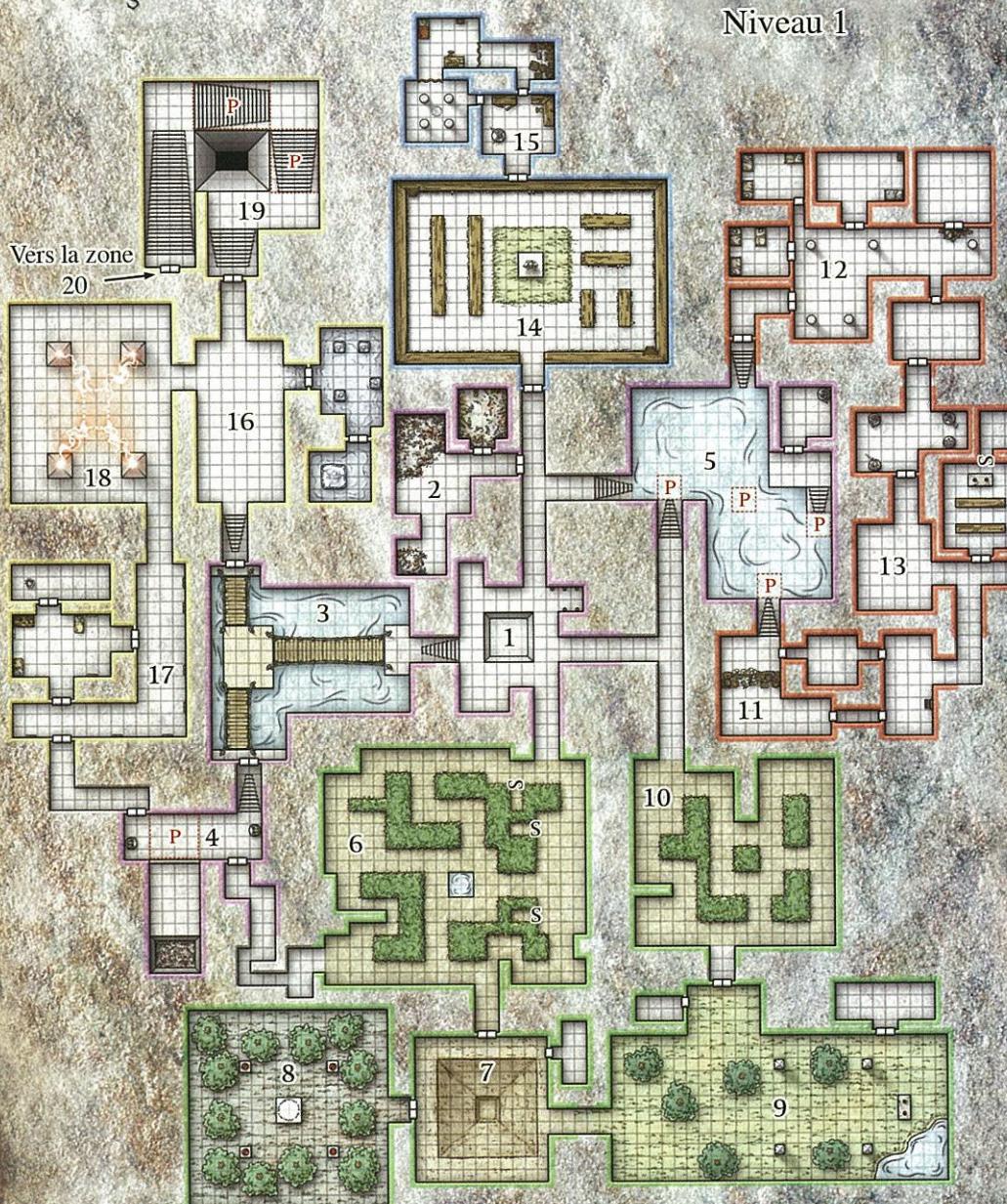
Vous allez devoir trouver un juste équilibre entre la simulation d'une réaction réaliste de la part des monstres du donjon et le divertissement que vous souhaitez offrir à vos joueurs. Si une rencontre brisant le repos prolongé des personnages a des risques de se traduire par la mort de l'un d'eux, oubliez-la. S'ils sont en état de surmonter un défi facile, créez une rencontre de 2 ou 3 niveaux de moins que le niveau du groupe.

Disons, par exemple, que les aventuriers se sont frayé un chemin jusqu'aux gardes de la zone 11, mais qu'ils n'ont affronté ni le succube de la zone 13 ni Gharash Vren, situé en zone 12. Ils s'arrêtent dans le but de se reposer en zone 11, en gardant un œil sur le panneau de contrôle et sur le couloir menant en zone 13. Ils n'ont plus guère de ressources, mais vous souhaitez qu'ils restent sur le qui-vive en leur mettant dans les pattes une rencontre qu'ils pourront surmonter malgré leur état de faiblesse. Évitez donc de leur envoyer Gharash Vren et toute sa clique (rencontre de niveau 8), mais trois laquais et deux archers de la zone 12 (soit une rencontre de niveau 4) ne devraient pas leur poser trop de problèmes. Toutefois, n'ôtez pas ces bandits de la rencontre de la zone 12 quand les joueurs y arriveront. Partez du principe qu'il s'agissait de gardes venant en plus de ceux que mentionne cette aventure. Vous récompenserez ainsi leur vigilance et les obligerez à rester attentifs tout en les faisant profiter d'un repos bien mérité.

Au lieu d'une attaque, vous pouvez envoyer aux personnages endormis des songes inquiétants venant du succube de la zone 13, ou bien de nouvelles visions d'un Karavakos railleur les invitant à le tuer. Ce sera pour les joueurs une prémonition de ce qui attend leurs personnages, sans les mettre davantage en danger.

LA PYRAMIDE DES OMBRES

Niveau 1



Une case = 1,50 mètre

NIVEAU 2 DE LA PYRAMIDE

L'ensemble du niveau 2 de la pyramide a été altéré et brisé par l'étrange énergie du Royaume Lointain, qui s'y insinue par un portail défectueux situé en zone 24. Le grand escalier (zone 19 du niveau 1) mène à la zone 20 de ce niveau. L'escalier situé entre les zones 20 et 25 mène quant à lui au couloir séparant les zones 27 et 30 du niveau 3, puis à la porte qui protège l'entrée du Sanctuaire de Lumière (zone 33).

LE TEMPLE BRISÉ (ZONES 20-24)

Ces zones tirent leur nature d'un étrange temple consacré aux monstruosités indiscernables du Royaume Lointain. Un flagelleur mental du nom de Xzathral, prisonnier de longue date de la pyramide, tenta jadis de s'évader en prenant contact avec une entité du Royaume Lointain, et les restes difformes de l'illithid constituent aujourd'hui ce que l'on appelle le cœur de la folie, situé au beau milieu de son secteur (zone 22). L'un des fragments de l'énergie vitale de Karavakos effectua une tentative similaire et fut lui aussi déformé par l'influence aberrante du Royaume Lointain (zone 24).

Les répugnards de ce secteur ont des motivations bien énigmatiques. Si les aventuriers attaquent et terrassent plusieurs d'entre eux, ils ne feront pas d'effort concerté pour répliquer. En fait, si leur chef est tué (le devin répugnard du nom de Médragal situé en zone 23), il y a de fortes chances pour qu'ils se scindent en plusieurs groupes. Même s'il est encore en vie, les monstres ne sont pas enclins à se lancer dans une campagne vengeresse.

La force de caractère et la puissance magique de Médragal lui permettent de maintenir son emprise sur les répugnards et leurs alliés. À sa mort, les monstres du secteur se disperseront dans l'ensemble du niveau. Les aventuriers auront alors de fortes chances de croiser la route de ces monstres errants dans les salles et couloirs, soit alliés à une faction que les PJ n'ont pas encore anéantie, soit réfugiés dans un secteur déjà nettoyé de la pyramide.

L'ANTRE DU DRAGON (ZONES 25-26)

La pyramide se façonne de manière à s'adapter aux besoins de ses pensionnaires les plus puissants, ce qu'elle a naturellement fait pour le dragon blanc adulte qui s'est installé en zone 26. Ce dragon a à son service un groupe d'éladrins menés par une fée hivernale appelée l'Oratrice du Blizzard (zone 25).

Les répugnards du temple brisé n'ont conclu aucun accord avec le dragon et ses serviteurs, si bien que les relations que les personnages entretiennent avec une faction n'auront aucune incidence sur l'autre.

REPOS PROLONGÉ

Les aventuriers ne peuvent pas prendre de repos prolongé en toute sécurité dans le secteur du temple brisé. Bien que le devin répugnard Médragal leur propose un lieu où se reposer en zone 23, c'est un piège qui prendra la forme d'une attaque nocturne. Si les aventuriers tuent les répugnards et les autres menaces du temple, ils ne pourront même pas profiter de leur repos dans le secteur, car l'influence du Royaume Lointain est trop forte et agit sur leur esprit durant leur sommeil. Prévenez tout de même les personnages que ces pièces semblent loin de constituer l'endroit idéal pour se reposer, qu'ils s'y sentent mal à l'aise. S'ils persistent et tentent malgré tout de s'y arrêter, ils débuteront la journée suivante avec deux récupérations de moins que la normale en raison de la très mauvaise qualité de leur sommeil.

En revanche, si les aventuriers viennent à bout du dragon blanc et des éladrins, ils pourront prendre un repos prolongé dans les zones 25 ou 26. Les quartiers des éladrins sont froids, mais confortables. Bien que l'endroit commence lentement à se réchauffer une fois le dragon occis, il faut attendre plusieurs jours pour que la température ambiante atteigne celle du reste de la pyramide.

L'ÉCOULEMENT DU TEMPS DANS LA PYRAMIDE

Le temps ne s'écoule pas normalement dans la pyramide. Il semble figé et nul n'y vieillit, si bien que les occupants des lieux sont immortels de ce point de vue. Cela ne signifie pas pour autant qu'ils soient invincibles, puisque la pyramide n'empêche nullement de blesser ou de tuer.

La nature magique de l'édifice rend également toute nourriture inutile. De nombreuses créatures continuent de boire et manger par plaisir ou par habitude quand elles ont quelque chose à se mettre sous la dent, mais elles n'ont aucune raison physiologique de le faire.

Malgré toute cette magie, les créatures sont soumises à ce qu'on pourrait appeler le temps subjectif. Par exemple, quand elles se battent et utilisent des pouvoirs de rencontre ou quotidiens, elles doivent les renouveler au moyen de repos courts ou prolongés. De même, leurs efforts doivent être ponctués de périodes de sommeil ou de repos (pour les créatures qui en ont habituellement besoin). Ceci s'explique sans doute davantage par la perception mentale du temps de chaque individu que par la nature arcanique de la pyramide proprement dite, mais les phases de repos sont de toute façon nécessaires même au cœur de cet étrange édifice.



LA PYRAMIDE DES OMBRES

Niveau 2

Vers la zone 19



20

21

Vers le niveau
3

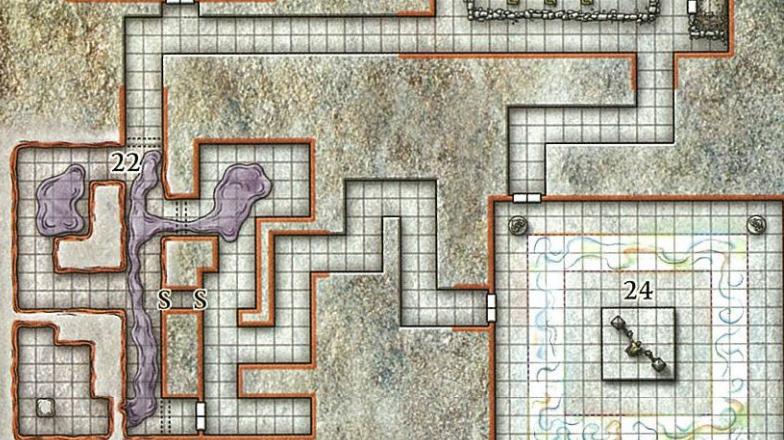


26

25



23



22

S

S



24

Une case = 1,50 mètre

NIVEAU 3 DE LA PYRAMIDE

Situé non loin du sommet de la Pyramide des Ombres, le niveau 3 est divisé entre deux reflets de l'énergie vitale de Karavakos : le nécromancien de la zone 29 et l'ombre de la zone 32. Ces deux versions du magicien s'efforcent avant tout de trouver un moyen d'évasion, mais n'hésitent pas à envoyer leurs sbires contre la faction adverse lorsqu'il leur en prend l'envie.

Le nécromancien et l'ombre souhaitent par-dessus tout s'évader et ne s'intéressent guère aux salles situées à proximité de leur secteur. Les incursions des aventuriers n'aurent donc aucun impact sur leurs défenses ou sur les rencontres ultérieures.

Un escalier traverse le couloir central de ce niveau (entre les zones 27 et 30), menant du niveau 2 (entre les zones 20 et 25) aux portes ouvrant sur le Sanctuaire de Lumière (zone 33).

LA CRYPTE DU NÉCROMANCIEN (ZONES 27-29)

Trois grandes chambres abritent un fragment de l'énergie vitale de Karavakos et ses serviteurs morts-vivants. Les rats du charnier de l'otyugh du niveau 1 se rendent aussi jusqu'ici en empruntant de minuscules tunnels reliant

les cryptes (zone 27) à leur repaire (zone 2). Le fragment nécromantique de Karavakos, qui se fait appeler Kravak le Damné, tente de construire un portail pour faciliter son évasion, mais jusqu'à présent, ses efforts ont été vains.

LE KYSTE DE L'OMBRE (ZONES 30-32)

L'Ombre de Karavakos n'est pas l'un des fragments de l'énergie vitale du magicien à proprement parler, mais un effet secondaire de leur création. Elle se cache en zone 32, rêvant vainement de s'évader via un portail menant en Gisombre. Elle s'est entourée de traqueurs obscurs et son antre est protégé par le déroutant dédale des âmes perdues (zone 31).

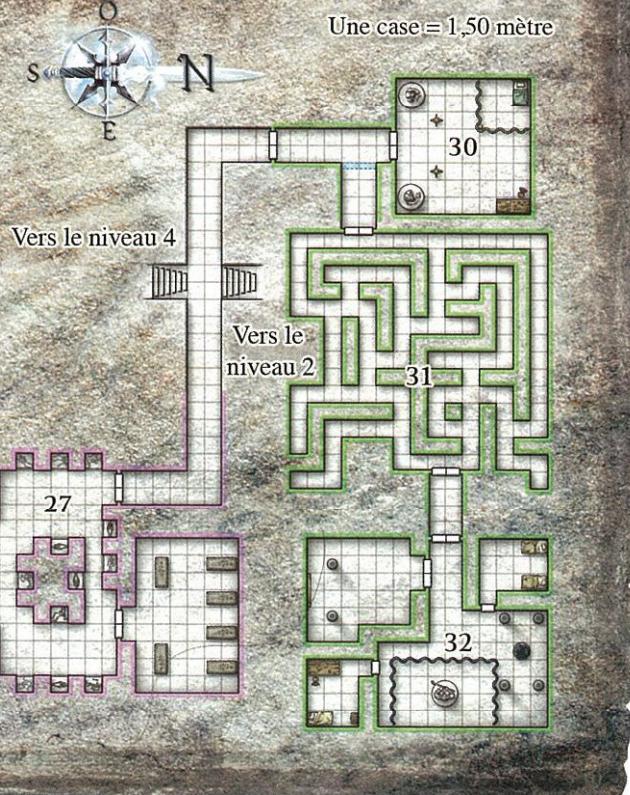
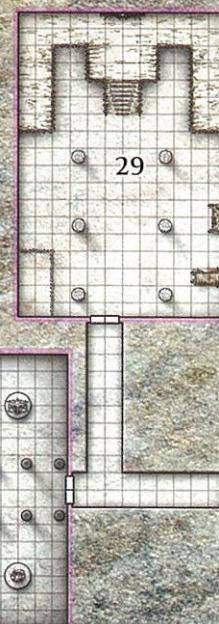
REPOS PROLONGÉ

Une fois ce niveau nettoyé, les aventuriers pourront se reposer à peu près où bon leur semble, mais leurs rêves seront hantés par des visions de Karavakos. S'ils décident de prendre un repos prolongé à ce niveau de l'édifice, lisez-leur ce qui suit :

Le tieffelin apparaît dans vos songes. « Tuez-moi ! » hurle-t-il. « Tuez-moi trois fois et la voie de la liberté vous sera ouverte ! » Vous vous réveillez couverts de sueur, son rire dément résonnant encore dans votre tête.

LA PYRAMIDE DES OMBRES

Niveau 3



LE SANCTUAIRE DE LUMIÈRE

Au sommet de la Pyramide des Ombres se trouve le Sanctuaire de Lumière, d'où Karavakos prépare son évasion. Pour pouvoir s'enfuir, les aventuriers vont devoir y pénétrer et éliminer le magicien. Pourquoi cela libérait-il les personnages, demanderez-vous ? Tout simplement parce que la pyramide a été bâtie dans le seul but d'emprisonner le tieffelin. S'il est tué, elle n'aura plus aucune raison d'être, se brisera et relâchera tous ses occupants.

Le Sanctuaire de Lumière figure sur le plan format poster.

TROIS MAGES, TROIS CLEFS

Les personnages ne pourront accéder au Sanctuaire de Lumière qu'après avoir trouvé les trois clefs nécessaires pour en ouvrir les portes, sachant que chacun des fragments du magicien en possède une. Pour mettre la main sur les clefs et les indices indispensables à l'ouverture des portes, les aventuriers vont donc devoir les tuer.

Malheureusement, la mort des trois fragments va aussi avoir pour effet de rendre à Karavakos une grande partie de ses pouvoirs magiques, et donc la force de s'évader. Au moment où le troisième fragment est détruit, Karavakos débute aussitôt le rituel qui lui permettra de quitter la pyramide.

Dès lors, les aventuriers ont 8 heures pour atteindre le Sanctuaire de Lumière et vaincre le magicien tieffelin. S'ils n'y parviennent pas, Karavakos achève son rituel et s'enfuit, laissant dans la pyramide les aventuriers et les créatures restantes.

Si le porteur de la tête de Vyrellis a déjà acquis les trois fragments de la force vitale de la jeune femme, l'artefact pousse les aventuriers à se rendre au sommet de la pyramide dès que le dernier fragment de Karavakos est détruit. Si les PJ sont affaiblis et souhaitent prendre un repos prolongé avant d'affronter le magicien, la valeur de symbiose de la tête chute de 2, mais les aventuriers ont encore le temps de vaincre le magicien avant qu'il ne finisse son rituel et ne s'échappe.

OUVERTURE DU SANCTUAIRE

Si les aventuriers ont acquis les trois clefs et sont prêts à pénétrer dans le Sanctuaire de Lumière, reportez-vous aux informations suivantes.

Après avoir gravi l'escalier menant au sommet de la Pyramide des Ombres, les aventuriers se retrouvent dans un couloir où apparaissent trois imposantes doubles portes en pierre, chacune étant pourvue d'une serrure. Les trois clefs trouvées sur les fragments de Karavakos correspondent bien évidemment à ces serrures. Chacune peut être insérée dans n'importe quelle serrure, mais encore faut-il les y mettre et les tourner dans un ordre précis pour ouvrir les portes. Les clefs, les serrures et l'inscription de l'ermitage offrent les indices nécessaires pour résoudre ce casse-tête logique.

Montrez aux joueurs les illustrations de la page 32 de ce livret : *Les clefs du Sanctuaire* et *Les serrures du Sanctuaire*.

LES CLEFS

Il y a trois clefs : la clef du savoir en adamantium, la clef de la force en or et la clef de la piété en mithral. De leur côté, les serrures correspondent à la lune, au soleil et aux étoiles. Une fois les trois clefs récupérées, les personnages vont devoir les identifier, comprendre à quelle serrure correspond chacune et déterminer l'ordre dans lequel les tourner.

Pour ouvrir les portes, les personnages doivent mettre la clef de piété dans la serrure de la lune et la tourner, puis mettre la clef de la force dans la serrure du soleil et la tourner, et enfin mettre la clef du savoir dans la serrure des étoiles et la tourner elle aussi. Alors, et alors seulement, les trois portes s'ouvriront. Si une clef est introduite dans une serrure au mauvais moment (même si nul ne la tourne), toutes les serrures se bloquent jusqu'à ce que les clefs en aient été retirées pendant 5 minutes.

LES INDICES

- ◆ La clef de la connaissance brille sous un cercle d'étoiles sacrées (dans l'ermitage, zone 14).
- ◆ La force vient en deuxième (sur la clef d'or).
- ◆ La nuit est mienne (sur la clef de mithral).
- ◆ Je n'occupe la première place qu'en termes de solidité (sur la clef d'adamantium).
- ◆ La piété passe avant tout (sur la serrure de la lune).

Les joueurs qui apprécient les casse-tête logiques résoudront facilement cette énigme, mais les autres auront peut-être besoin d'un petit coup de pouce. Comme l'explique le *Guide du Maître*, permettez aux joueurs d'effectuer des tests d'Intelligence DD 24 pour glaner de nouveaux indices. La tête de Vyrellis, qui souhaite que les PJ arrivent jusqu'à Karavakos, peut également les aider, même si logique et patience ne sont pas ses points forts.

Voici le détail des indices de base :

- ◆ La clef du savoir va dans la serrure des étoiles.
- ◆ La clef en or est la clef de force ; elle doit être insérée et tournée en deuxième.
- ◆ La clef de mithral ne va pas dans la serrure du soleil.
- ◆ La clef d'adamantium ne doit pas être tournée la première.
- ◆ La clef de la piété va dans la serrure de la lune et doit être tournée la première.

Il est possible d'avancer à tâtons pour ouvrir les portes, en essayant par exemple toutes les combinaisons possibles de clef, de serrure et d'ordre. Si vos joueurs n'apprécient pas les énigmes et semblent sécher, partez du principe qu'ils pourront tenter les 36 combinaisons possibles en l'espace de 3 heures.



DIPLOMATIE ET ALLIANCES

La Pyramide des Ombres est bourrée de monstres qui se sont regroupés en petites bandes et ont noué des alliances pour la plupart précaires. Ainsi, lorsque de nouvelles créatures entrent dans la prison, les alliances les plus puissantes collaborent pour défendre leur territoire. Seules quelques créatures vivent en marge de ce système. Comme vous pourrez le constater en parcourant l'aventure, les résidants du donjon ont divisé la pyramide en différents secteurs.

Si votre groupe de joueurs aime cogner du monstre et ne se soucie guère de la part d'interprétation, vous pourrez vous contenter de mener l'aventure comme elle est présentée. Dans ce cas, les personnages entrent dans un secteur, combattent les monstres qui s'y trouvent et passent au suivant. Toutefois, les amateurs d'ambiance et d'interaction s'amuseront à nouer des alliances, à se mêler des affaires des monstres ou même à dresser les différents groupes les uns contre les autres. Vu le nombre de factions que renferme la pyramide, c'est l'endroit idéal où mener une partie faisant la part belle à l'intrigue, aux coups bas et à la négociation.

La section suivante décrit les plans et les intentions de plusieurs factions de l'édifice, et propose également des idées d'intrigue.

Si vous souhaitez que les aventuriers parlent et négocient avec les monstres (et que votre groupe aime ce style de jeu), la meilleure chose à faire est encore de créer des occasions d'interaction. Ainsi, certains monstres préféreront parlementer plutôt qu'attaquer à vue. De même, les gardes d'un secteur pourraient se contenter d'observer les aventuriers et ne passer à l'attaque qu'en cas de menace réelle, privilégiant alors la discussion au combat.

Bien évidemment, si vos PJ préfèrent découper du monstre, il va être difficile de leur imposer un autre style de jeu. Donnez-leur tout de même une chance de discuter avec l'ennemi, mais rappelez-vous que les monstres réagissent quand on les menace. Si les aventuriers combattent un groupe, ne renoncez pas et offrez-leur l'occasion de négocier avec le suivant. Du reste, les monstres de la pyramide sont toujours en quête d'alliés potentiels, détail qui vous permettra d'entamer une phase d'interprétation et de négociation.

Souvenez-vous tout de même que les factions de la pyramide sont au mieux perfides, au pire maléfiques, si bien qu'elles voient les aventuriers comme des outils ou des pions, non comme de véritables amis. Ceci étant dit, plus vous souhaiterez orienter l'aventure vers la lutte entre les différentes factions, plus vous devrez tempérer leurs instincts malveillants. L'aventure risque toutefois de devenir trop facile si les personnages s'acoquinent avec une faction au grand complet. Ce sont bel et bien les personnages, et non leurs alliés, qui doivent affronter les dangers et les menaces de la pyramide. En outre, si les groupes de la pyramide pouvaient collaborer et se faire confiance, ils ne seraient pas dans cette situation.

Récompenses en px : si vous partez du principe que certains monstres peuvent être gérés grâce à d'habiles négociations, récompensez les aventuriers qui y parviennent en leur remettant les px habituels pour avoir « vaincu » par la diplomatie. De plus, vous pourrez assigner les trésors de ces monstres à d'autres zones, à moins que les PJ ne les gagnent dans le cadre d'une alliance.

LES RUINES VERDOYANTES

Camnor, le chef des arboréens, est un personnage à la fois rusé et ambitieux. Il est toujours prêt à s'entourer de nouveaux alliés, surtout si ces derniers peuvent lui offrir un moyen d'évasion. De plus, il hait le Seigneur du Charnier et ne souhaite que sa mort. Si les aventuriers lui rapportent la preuve qu'ils l'ont tué, il mettra à leur disposition un lieu sûr où se reposer.

Malgré sa bonne volonté, Camnor est aveuglé par le fanatisme et ne peut devenir un véritable allié des PJ. Il insiste d'ailleurs pour que ces derniers prêtent allégeance aux arboréens sur l'autel de la zone 9. Pour que la cérémonie soit menée à bien, chaque personnage va devoir s'entailler le bras et déposer une graine dans la plaie. Les aventuriers assez bêtes pour se plier à cette procédure subiront deux inconvénients : Camnor sera désormais en mesure de connaître leur position dans la pyramide, et il bénéficiera d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre eux. Un test d'Arcanes DD 30 permettra de comprendre l'objet réel de la cérémonie, et un test de Soins DD 25 permettra d'ôter la graine et de mettre fin à l'effet.

Camnor est dur, exigeant et arrogant. Jouez-le comme un leader religieux fanatique persuadé de parler au nom des dieux. Il veut pousser les aventuriers à le débarrasser d'un maximum de rivaux et à trouver le moyen de sortir de la pyramide. Il s'alliera aux aventuriers le temps de prendre d'assaut le Sanctuaire de Lumière, mais les attaqua dès que Karavakos sera sur le point de succomber.

LA BANDE DE GHARASH VREN

Le groupe de bandits est sans doute la faction la plus faible de la pyramide. Ce sont les tout derniers arrivants, et ils sont directement menacés à la fois par les hommes-lézards et par le loup-garou piégé dans leur repaire.

Gharash Vren ne s'intéresse qu'à lui-même et met volontiers ses serviteurs au service des aventuriers tant qu'il peut garder une poignée de gardes à ses côtés. Il ne prend aucun risque et se montre conciliant avec les personnages durant les négociations, faisant toutes sortes de concessions tant qu'il n'est pas directement en danger. Si les aventuriers sont sur le point de s'évader, il les accompagne au Sanctuaire de Lumière, mais feint une terrible blessure lors de l'affrontement. Bien évidemment, il se remet à temps pour plier bagages au moment opportun.

Gharash est coriace, mais comme beaucoup de brutes, c'est un lâche dans l'âme. Ses hommes lui obéissent par peur, mais s'il les charge d'accompagner les aventuriers, ils prennent la fuite dès qu'ils sont en péril, ou restent en marge des combats si l'adversaire leur semble un peu trop fort ou trop étrange. À l'instar de leur chef, ces criminels n'ont pas l'intention de risquer leur vie pour qui que ce soit.

Si Gharash a l'occasion de trahir les aventuriers, il n'hésitera pas une seconde, d'autant que leur équipement peut lui être très utile pour se tailler une bonne place dans la pyramide. Ainsi, il n'est pas impossible qu'il demande à certains de ses hommes de conduire les aventuriers dans un guet-apens organisé par ses soins et le reste de la bande.

LE TEMPLE BRISÉ

Médragal, le grand prêtre du temple brisé, est frappée de paranoïa. Si les aventuriers lui proposent une alliance, il leur demandera d'éliminer Camnor et un maximum d'arboréens. En effet, ses éclaireurs prétendent que les arboréens sont de plus en plus puissants et il souhaite leur mort avant qu'ils ne menacent son secteur de la pyramide. Et comme si cela ne suffisait pas, il désire également la mort du dragon de la zone 26 car il est persuadé qu'un rituel utilisant le cœur du reptile lui conférerait un grand pouvoir. Sur ce point, il a tort, même s'il ne le sait pas. Si les aventuriers lui remettent le cœur, il fera mine d'avoir acquis de formidables pouvoirs afin de pouvoir mieux négocier, avec les aventuriers mais aussi avec les autres habitants de la pyramide.

Après l'échec du fragment de Karavakos (cf. zone 24), Médragal est convaincu que la Pyramide des Ombres est tout ce qui reste de la réalité. Il pense que toute tentative d'évasion est vouée à l'échec et s'allie avec les aventuriers uniquement pour garder un œil sur leurs activités. Toutefois, s'ils lui disent clairement qu'ils comptent fondre sur le Sanctuaire de Lumière et tuer Karavakos, le grand prêtre est terrifié. Il propose de les aider, mais ordonne à ses serviteurs de les tuer juste avant qu'ils n'entrent dans le Sanctuaire.

Si les négociations se sont bien déroulées et que Médragal prétend être en bons termes avec les aventuriers, il leur propose sa propre hutte pour se reposer (zone 23). Ensuite, il ordonne à ses hommes d'y mettre le feu et d'attaquer les aventuriers dans leur sommeil.

Médragal est un personnage pathétique. Il supplie les aventuriers de bien vouloir l'aider, tente de leur dépeindre un temple au bord de l'anéantissement et fait tout pour gagner leur confiance, même s'il doit jouer les lèche-bottes. Il joue d'ailleurs des mêmes arguments et s'apitoie sur sa propre faiblesse si jamais les PJ lui demandent son soutien ou des renforts en échange.

L'ANTRE DU DRAGON

Les aventuriers n'ont pas trop l'opportunité de négocier avec les éladrins qui vivent dans l'antre du dragon, et le dragon lui-même est satisfait de la place qu'il occupe au sein de la pyramide. En effet, il n'a plus besoin de manger et peut consacrer de longues heures au sommeil onirique que sa race apprécie tant.

Le reptile attaque bien évidemment les aventuriers s'ils tentent de lui voler son trésor, mais dans le cas contraire, il apprécie leur conversation. Il aime avaler un morceau de choix, ajouter de nouvelles merveilles à son trésor et converser avec les nouveaux venus, et même s'il n'a plus besoin de manger, c'est un plaisir qu'il ne se refuse pas. Il déteste les habitants du temple brisé, qui ont déjà tenté de le tuer en guise de sacrifice, et il demandera certainement à ses alliés potentiels de nettoyer le temple avant de conclure le moindre marché.

Le dragon est arrogant, distant et ne s'encombre pas particulièrement de courtoisie. À ses yeux, le choix des aventuriers est simple : faire en sorte qu'il soit content ou périr sous ses crocs. Enfin, il ne veut jouer aucun rôle dans le combat contre Karavakos.

LE KYSTE DE L'OMBRE

L'Ombre de Karavakos souhaite prendre la place de l'original. Si elle ne peut s'enfuir de la pyramide, elle serait satisfaite de parvenir à en prendre le contrôle. L'Ombre ne désire pas mourir et fera tout pour éviter la mort aux mains des aventuriers s'ils semblent sur le point de la vaincre. Elle leur avouera avoir connaissance des secrets de Karavakos et donc de ses faiblesses, mais également de ceux de la pyramide. Il s'agit bien évidemment de mensonges, mais elle dira n'importe quoi pour gagner du temps et pouvoir échapper aux aventuriers.

L'Ombre jouera la comédie aussi longtemps que nécessaire, mais si les aventuriers soupçonnent sa ruse ou refusent de la croire, elle tentera de prendre la fuite et de monter une nouvelle faction en un autre endroit de la pyramide. Elle aimerait fort que Gharash et sa bande l'acceptent comme leur nouveau chef.

Au moment où les aventuriers attaquent le Sanctuaire de Lumière, l'Ombre et ses nouveaux disciples (les bandits de Gharash Vren ou tout survivant de zones précédemment nettoyées par les aventuriers) arrivent durant le combat et tentent de défaire à la fois Karavakos et les aventuriers.

KARAVAKOS

Le magicien tieffelin du nom de Karavakos était le seigneur d'une petite baronnie qui tenta de se tailler un véritable royaume dans une région sauvage, loin des frontières de Nérath. Son règne était tyannique et il s'appuyait essentiellement sur la force de ses armées et la puissance de ses sorts pour maintenir l'ordre, alors que le royaume naissant s'écroulait déjà tout autour de lui. Lorsqu'il réalisa que ses propres pouvoirs ne suffiraient pas à garder ses terres et à maintenir son règne, il noua un pacte diabolique pour renforcer ses armées, et des légions de diables furent alors placées sous son commandement.

Comme c'est souvent le cas avec les diables, le marché conclu par le magicien tourna au vinaigre. En effet, ses légions ne purent rien contre les défenseurs de Féerie et il se retrouva bientôt enfermé dans la Pyramide des Ombres, où son énergie vitale et sa puissance furent divisées en trois fragments. Le Karavakos que les personnages affrontent dans la pyramide constitue donc plusieurs adversaires distincts.

ARAT KARAVAKOS, L'ERMITE

L'un des fragments de Karavakos vit au niveau 1 de la pyramide, dans l'ermitage situé derrière la bibliothèque des murmures (zone 15). Ce fragment incarne les pensées et souvenirs du magicien, sa maîtrise des aspects théoriques de la magie arcanique et son esprit logique. Il est tombé sous l'influence d'une meute de dévoreurs de connaissances, des créatures qui engloutissent pensées et savoir. Sa mémoire s'est donc estompée et il n'est plus qu'une pâle copie du puissant magicien qu'était autrefois Karavakos.

Au combat, Arat Karavakos est concentré et particulièrement déterminé. Il ne parle pas, mais sa concentration laisse penser qu'il déploie de gros efforts pour se rappeler les sorts qu'il jette aux aventuriers, qu'il semble craindre et détester à la fois, même s'il ne sait pas qui ils sont ni ce qu'ils fabriquent dans la pyramide.

Une fois ce fragment détruit, une sphère d'énergie pourpre se forme au-dessus du corps avant de sortir de la pièce à toute vitesse (VD 10), en direction du grand escalier puis du Sanctuaire de Lumière, dans le but de rejoindre le véritable Karavakos.

L'ABOMINATION DU ROYAUME LOINTAIN

Le deuxième fragment (cf. zone 24) a tenté de s'enfoncer dans le Royaume Lointain pour fuir la Pyramide des Ombres. Il s'est allié avec les répugnards du temple brisé et a réussi à ouvrir un portail, mais au lieu de retrouver sa liberté, il n'est parvenu qu'à devenir fou et à altérer son enveloppe charnelle. Il devint ainsi une monstruosité plus étrange encore que ses alliés répugnards, qui le piégèrent dans un vortex d'énergie juste avant qu'il ne les détruise. L'abomination est méconnaissable, mais reflète parfaitement l'ambition (qui frise aujourd'hui la folie) qui a

mené Karavakos dans sa campagne de conquêtes avant qu'il ne soit incarcéré.

Toute tentative des aventuriers pour interagir avec l'abomination reste vaine. La monstruosité attaque avec rage dans le but d'anéantir toute forme de vie.

Une fois ce fragment détruit, un orbe bouillonnant de brume verdâtre se fige au-dessus du corps et glisse en direction du Sanctuaire de Lumière (VD 5) pour rejoindre le véritable Karavakos.

KRAVAK LE DAMNÉ, LE NÉCROMANCIEN

Le troisième fragment de Karavakos a élu domicile au niveau 3 de la pyramide (zone 29). Il se fait appeler Kravak, et c'est la personification du désir de Karavakos de vaincre la mort et de régner pour l'éternité. Toutefois, ses ambitions ont aujourd'hui laissé place à une profonde mélancolie. Il est fasciné par la mort et les morts-vivants et s'est entouré de tels serviteurs.

Dans ses interactions avec les aventuriers, Kravak est fataliste et sûr d'être condamné à la fois à la mort et à la damnation. Toutefois, il les combattrra avec féroce, espérant ainsi être l'instrument de leur anéantissement à eux aussi. Globalement, ses prédictions sinistres et sa résignation à un terrible destin fixent les limites de ses échanges avec les PJ.

Une fois ce fragment détruit, une ombre noire se forme au-dessus du corps et file vers le Sanctuaire de Lumière (VD 10) pour rejoindre le véritable Karavakos.

L'OMBRE DE KARAVAKOS

La créature de la zone 32 ne compte pas parmi les fragments de l'énergie vitale de Karavakos, mais constitue un effet secondaire de leur création. Tout comme la Gisombre est un écho déformé du monde physique, cette ombre n'est qu'un sinistre reflet du magicien.

L'Ombre est persuadée d'être le véritable Karavakos et s'est dotée des rêves et désirs du tieffelin. Elle souhaite donc elle aussi s'évader de la pyramide pour reprendre ses ambitions de conquête et d'empire. Elle veutachever la mission qu'elle s'était fixée avant d'être incarcérée et n'est pas consciente de n'être rien de plus qu'un reflet du magicien. Du reste, elle n'en croira rien si on le lui dit.

La mort de l'Ombre n'a aucun effet sur le véritable Karavakos et ne produit aucune manifestation visible d'énergie vitale revenant vers lui.

LES SIMULACRES

Les simulacres du Sanctuaire de Lumière (zone 33) ne sont que de simples reproductions de l'enveloppe physique de Karavakos. Ils sont capables de suivre des ordres simples, mais ne sauraient formuler la moindre pensée. Ce sont donc des échos sans volonté propre dont l'unique but est d'obéir à leur créateur.

Le véritable Karavakos a façonné ces simulacres pour prendre possession de leur corps. Il passe de l'un à l'autre quand il se sent directement menacé, les utilisant comme chair à canon ou comme sortie de secours.

LE VÉRITABLE KARAVAKOS

Le vrai Karavakos souffre le martyre depuis qu'il est emprisonné. Autrefois roi auto-proclamé et empereur en devenir, il n'est plus qu'un pauvre fou. Lorsque son énergie vitale fut scindée, il perdit une grande partie de la volonté et des facultés de concentration qui faisaient de lui un grand magicien. Toutefois, s'il a dû renoncer à sa force mentale, il a su conserver sa puissance arcanique.

Karavakos a passé ses siècles d'enfermement à chercher un moyen de s'évader. Il a notamment tenté d'ouvrir des portails menant à divers plans, mondes inconnus et poches dimensionnelles. Ses recherches en matière de magie divinatoire ne lui ont offert aucune solution et les efforts déployés dans le but de contacter dieux, diables, seigneurs démons et autres entités du Royaume Lointain n'ont jamais porté leurs fruits.

Mais Karavakos a tout de même progressé. Il est maintenant capable d'envoyer rêves et visions à tous ceux qui entretiennent un lien avec les arcanes dans le monde physique. Il exerce un contrôle limité sur la pyramide, et parvient à la faire apparaître de manière sporadique dans certains lieux du monde physique. Enfin, il est capable d'y attirer d'autres créatures qui viennent grossir la population de cette prison extradimensionnelle.

Lorsqu'il parle aux aventuriers, Karavakos s'exprime à la première personne du pluriel. « Nous vous avons invités en ces lieux », dit-il, « car nous avons de grands projets à mettre en œuvre et de grandes choses à accomplir. » Bien évidemment, il cède parfois à un mélange de colère et de désespoir : « Nous sommes perdus ! Abandonnés ! Nous haïssons cet endroit et nous vous éliminerons ! »

Après des années passées à sauter d'un simulacre à l'autre, le tieffelin a perdu la notion de son propre corps et trouve insupportable l'apparence de toute autre créature. Certains jours, il souhaite vider la pyramide de toutes les créatures autres que ses simulacres, pour créer une curieuse « utopie » dont ses doubles et lui sont les seuls habitants. À d'autres moments, il est pris de crises de rage, et se trouve réduit à lancer des sorts sur les murs de l'édifice, puis à les frapper de ses poings.

D'une certaine façon, Karavakos est un personnage tragique. Il voulait régner d'une main de fer, et pourrait le faire sur la pyramide s'il le voulait, mais un domaine aussi pathétique ne ferait qu'attiser sa colère et sa frustration.

En insérant cette aventure à votre campagne, n'oubliez pas que ce sont les seigneurs des Enfers qui sont responsables de l'incarcération de Karavakos et que chacun de leurs actes s'inscrit dans un vaste plan. Peut-être la Pyramide des Ombres joue-t-elle un rôle important à leurs yeux, à moins que les aventuriers ne soient destinés à terrasser Karavakos avant de s'enfuir de l'édifice dans le cadre d'une obscure machination diabolique ?



NOUVEAUX MONSTRES

ARBORÉEN

Les féroces arboréens offrent des sacrifices sanglants à leurs étranges idoles, des plantes luxuriantes qui selon eux abritent les esprits de leurs ancêtres. Les arboréens sont des humanoïdes à l'épaisse peau brune qui n'est pas sans rappeler la texture de l'écorce des arbres. Ils sont violents, traquant et tuant toutes les créatures qui entrent sur leur territoire. Habituellement, ils pendent les intrus dans leurs jardins sacrés afin que leur sang vienne nourrir la flore locale.

Faucheur arboréen

Humanoïde naturel (plante) de taille M

Soldat niveau 7

300 px

Initiative +6 Sens Perception +5

Pv 81 ; péri 40

CA 23 ; Vigueur 20, Réflexes 18, Volonté 19

Vulnérabilités feu 5 (poussé de 1 case quand il subit des dégâts de feu)

VD 6

⊕ Faux (simple ; à volonté) ♦ arme

+14 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du faucheur arboréen.

↔ Volée d'épines (simple ; rencontre) ♦ poison

Décharge de proximité 3 ; +12 contre Vigueur ; 2d6 + 4 dégâts, et la cible est ralenti (sauvegarde annule).

Alignment mauvais Langues commun, elfique

Compétences Nature +10

For 15 (+5) Dex 13 (+4) Sag 14 (+5)

Con 17 (+6) Int 9 (+2) Cha 11 (+3)

Équipement robe tachée de sang, faux

Guetteur arboréen

Humanoïde naturel (plante) de taille M

Chasseur niveau 7

300 px

Initiative +10 Sens Perception +10

Pv 65 ; péri 32

CA 21 ; Vigueur 19, Réflexes 20, Volonté 18

Vulnérabilités feu 5 (poussé de 1 case quand il subit des dégâts de feu)

VD 7

⊕ Épée courte (simple ; à volonté) ♦ arme

+12 contre CA ; 2d6 + 4 dégâts.

↔ Invasion de lianes (simple ; rencontre)

Explosion de proximité 2 ; +10 contre Réflexes ; 1d6 + 4 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Avantage de combat

Les attaques de corps à corps du guetteur arboréen infligent 2d6 dégâts supplémentaires quand il touche une créature contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Voile d'arbres (mineure ; à volonté) ♦ illusion

Si aucun ennemi ne se trouve dans un rayon de 3 cases, le guetteur arboréen bénéficie de l'invisibilité jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Alignment mauvais Langues commun, elfique

Compétences Athlétisme +10, Discrétion +11

For 14 (+5) Dex 17 (+6) Sag 15 (+5)

Con 17 (+6) Int 11 (+3) Cha 12 (+4)

Équipement robe, épée courte

Orateur arboréen

Contrôleur (meneur) niveau 10

Humanoïde naturel (plante) de taille M

500 px

Initiative +8 Sens Perception +5

Spores empoisonnées (poison) aura 5 ; les ennemis qui entrent ou débutent leur tour de jeu dans l'aura subissent 5 dégâts de poison.

Pv 109 ; péri 54

CA 24 ; Vigueur 23, Réflexes 21, Volonté 23

Vulnérabilités feu 5 (poussé de 1 case quand il subit des dégâts de feu)

VD 6

⊕ Faux (simple ; à volonté) ♦ arme, poison

+15 contre CA ; 1d10 + 2 dégâts, puis 5 dégâts de poison continu et la cible est ralenti (sauvegarde annule les deux).

↔ Spores fortifiantes (simple ; à volonté)

Explosion de proximité 5 ; les alliés pris dans l'explosion regagnent 5 points de vie et se décalent aussitôt de 3 cases.

↔ Spores étouffantes (simple ; recharge ☰:ii) ♦ poison

Explosion de proximité 5 ; +14 contre Vigueur ; les ennemis pris dans l'explosion subissent 2d4 + 4 dégâts de poison, puis sont hébétés et subissent 5 dégâts de poison continu (sauvegarde annule les deux).

Alignment mauvais

Langues commun, elfique

Compétences Diplomatie +13, Intuition +15, Nature +15

For 16 (+8) Dex 17 (+8) Sag 20 (+10)

Con 21 (+10) Int 14 (+7) Cha 17 (+8)

Équipement robe, faux

Terreur végétale arboréenne

Animé naturel (plante) de taille G

Brute d'élite niveau 11

1 200 px

Initiative +7 Sens Perception +9

Racines noueuses La zone adjacente à la terreur végétale est un terrain difficile.

Pv 286 ; péri 143

CA 23 ; Vigueur 25, Réflexes 21, Volonté 23

Vulnérabilités feu 5 (poussée de 1 case quand elle subit des dégâts de feu)

VD 5

⊕ Liane (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +14 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts, et la cible glisse de 1 case.

↔ Débâcle de lianes (simple ; à volonté)

La terreur végétale effectue deux attaques de base, chacune visant une cible différente de l'autre.

Buveuse de sang

Quand une terreur végétale blesse un adversaire en péri au moyen d'une attaque de corps à corps, elle regagne 10 points de vie.

Opportuniste brutale

La terreur végétale bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et d'un bonus de +5 aux jets de dégâts quand elle effectue des attaques d'opportunité.

Allonge menaçante

La terreur végétale peut effectuer des attaques d'opportunité contre tous les ennemis situés à portée d'allonge (2 cases).

Alignment mauvais Langues -

For 22 (+11) Dex 14 (+7) Sag 18 (+9)

Con 23 (+11) Int 11 (+5) Cha 19 (+9)

TACTIQUE DES ARBORÉENS

Les faucheurs arboréens envoient des volées d'épines qui ralentissent leur proie, ce qui leur permet de l'achever à l'aide de leur faux avant qu'elle n'ait le temps de s'enfuir.

Sentinelles chargées de surveiller les sentiers menant aux terres arboréennes, les guetteurs préparent des embuscades. Ils tentent tout d'abord de recourir à invasion de lianes pour que de longues plantes jaillissent du sol et

piègent leurs victimes, ce qui leur permet de se rendre invisibles à bonne distance et d'effectuer des attaques éclair. Une fois invisible, un guetteur charge son adversaire.

Les orateurs sont les prêtres de cette race. Ils sont chargés de communier avec leurs dieux végétaux et de faire connaître leurs souhaits. Au combat, ils se tiennent derrière leurs disciples, usant de *spores étouffantes* pour abrutir l'ennemi avant de recourir à *spores fortifiantes* pour soutenir leurs alliés.

Enfin, la terreur végétale n'est rien de plus qu'une brute qui tente de faire de la bouillie de ses adversaires. Elle fonce au corps à corps, attaquant un maximum d'adversaires au moyen de son *allonge menaçante*. Intrépide, cette plante animée se moque bien d'être en infériorité numérique : plus le nombre de ses adversaires est élevé, plus elle peut profiter de ses attaques.

CONNAISSANCE DES ARBORÉENS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : les arboréens sont d'étranges humanoïdes végétaux qui vivent dans les régions reculées et inexplorées des forêts vierges. Ils n'hésitent pas à capturer les intrus pour nourrir de leur sang la flore qu'ils vénèrent.

DD 20 : les arboréens détestent le feu, qui leur inflige des dégâts supplémentaires et dont ils s'éloignent involontairement quand il les blesse.

LA CULTURE ARBORÉENNE

Les arboréens sont des créatures tribales violentes qui méprisent les races dites civilisées. Chaque tribu est réunie autour d'un bosquet sacré où sont enterrés les morts. Ces humanoïdes plantent des arbres, buissons et autres végétaux sur leurs tombes, car selon leurs croyances, les esprits de leurs ancêtres entrent dans ces plantes pour se répandre ainsi dans toute la forêt. Quiconque pénètre en territoire arboréen viole cette terre sacrée et s'expose à une attaque brutale.

La loi des arboréens demande que les intrus soient abattus et livrés aux ancêtres dans le but d'apaiser leur colère. Les carcasses des victimes sont pendues tout près des plantes les plus sacrées aux yeux de la tribu, où leur sang coule pour nourrir la flore des environs. Un prisonnier vivant peut ainsi être pendu à un arbre, ligoté et blessé en plusieurs endroits, puis abandonné à une mort lente et douloureuse. Une fois la victime vidée de son sang, son crâne et ses os sont exhibés à la lisière du territoire des humanoïdes pour décourager d'éventuels nouveaux intrus.

Les arboréens sont dirigés par les orateurs, des grands prêtres qui communient avec les esprits ancestraux de la tribu et s'expriment en leur nom. En règle générale, ils représentent environ dix pour cent des effectifs de la communauté, et se réunissent pour prendre les décisions les plus importantes.

La plupart des arboréens vivent en surface, mais certaines tribus occupent des cavernes de l'Outreterre remplies de plantes et de champignons. Ces individus sont semblables à leurs cousins, si ce n'est que leurs bosquets sacrés prennent la forme d'énormes plantations de champignons et non d'arbres.

Quand la tribu est confrontée à une menace sérieuse, chacun de ses membres fait appel aux ancêtres pour la défendre. Le sol du bosquet sacré vomit alors les terreurs



végétales, des créatures de la taille de géants des collines constituées d'un amalgame de terre, de racines et de plantes dégoulinant de sang.

Les arboréens collaborent rarement avec d'autres humanoïdes et préfèrent rester entre eux. Il leur arrive de fondre sur les communautés alentour, et un puissant druide parvient parfois à nouer une alliance avec eux.

Leurs connaissances en matière de magie arcanique sont limitées et leur tradition animiste leur interdit l'utilisation de la plupart des formes de magie divine.

Les faucheurs constituent le gros des chasseurs et des guerriers de la tribu. Ils se distinguent par les épines empoisonnées qui poussent sur leurs bras et leur torse, épines qu'ils projettent par volées entières sur leurs ennemis.

Les guetteurs sont les sentinelles qui surveillent les limites du territoire de la tribu. Ils usent de magie primale pour se fondre dans leur environnement et font pousser des lianes chargées d'immobiliser leurs adversaires.

En qualité de prêtres et chamans, les orateurs communient avec les esprits des ancêtres. Ils se tournent vers eux pour profiter de leurs conseils dans la gestion des affaires quotidiennes de la tribu.

Les curieuses terreurs végétales s'animent et attaquent les intrus qui s'approchent des jardins sacrés des arboréens, mais les orateurs peuvent aussi faire appel à elles pour se débarrasser d'adversaires particulièrement puissants.

SEIGNEUR DU CHARNIER

Après des siècles passés à se nourrir du poison d'une magie maléfique et de charognes, cet otyugh est devenu une tout autre créature.

Le Seigneur du Charnier

(otyugh unique)

Bête naturelle de taille G

Soldat d'élite niveau 10

1 000 px

Initiative +7 Sens Perception +13 ; vision dans le noir
Puanteur d'otyugh aura 1 ; les ennemis vivants pris dans l'aura subissent un malus de -2 aux jets d'attaque.

Pv 212 ; péril 106
CA 26 ; Vigueur 27, Réflexes 21, Volonté 24

Immunités maladie Résistances nécrotique 5

Jets de sauvegarde +2

VD 5, nage 5

Points d'action 1

④ Tentacule putréfiant (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

Allonge 3 ; +17 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

④ Sangsue vitale (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

Allonge 3 ; +17 contre CA ; la cible est tirée de 2 cases et étreinte (jusqu'à évasion). Une cible étreinte subit 5 dégâts nécrotiques et le Seigneur du Charnier regagne 5 points de vie, et de même au début du tour de jeu de la créature étreinte.

↔ Frénésie putréfiante (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

Explosion de proximité 3 ; +17 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

④ Morsure putréfiante (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

+15 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts nécrotiques, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Alignment mauvais Langues -

Compétences Discréption +10

For 22 (+11) Dex 11 (+5) Sag 16 (+8)
Con 18 (+9) Int 6 (+3) Cha 5 (+2)

CONNAISSANCE DU SEIGNEUR DU CHARNIER

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : les otyughs infestent habituellement les réseaux d'égouts des grandes villes et se terrent dans les parties les plus sombres et croupies des donjons.

De plus, un test d'Arcanes réussi révélera des informations propres à ce spécimen.

DD 20 : cet otyugh a subi des altérations, sans doute parce qu'il est depuis longtemps exposé à une magie liée à la mort et aux morts-vivants.

DD 25 : sa nature actuelle a moins à voir avec les déchets de son environnement qu'avec la corruption qui le hante. Pire encore, il semble plus intelligent que l'otyugh moyen, et ses actes sont dictés par une véritable malveillance, pas uniquement par la faim.

RAT DU CHARNIER

Le Seigneur du Charnier est entouré et servi par toute une population de rats géants s'épanouissant dans la corruption qu'il génère.

Rat du charnier

Bête naturelle de taille P

75 px

Initiative +8 Sens Perception +4 ; vision nocturne

Aura de pourriture aura 1 ; un ennemi qui débute son tour de jeu adjacent à un rat du charnier subit 2 dégâts.

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.

CA 21 ; Vigueur 18, Réflexes 21, Volonté 20

VD 6, escalade 3

④ Morsure (simple ; à volonté)

+12 contre CA ; 5 dégâts.

Alignment mauvais Langues -

Compétences Discréption +13

For 15 (+5) Dex 20 (+8) Sag 13 (+4)
Con 15 (+5) Int 4 (+0) Cha 6 (+1)

CONNAISSANCE DES RATS DU CHARNIER

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : ces créatures ont tout l'air de rats géants corrompus.

De plus, un test d'Arcanes couronné de succès en dira davantage sur la nature de cette corruption.

DD 20 : à force de ronger les os de morts-vivants et de se nourrir de chair chargée d'énergie nécromantique, ces rats ont développé une forme primitive d'intelligence.



BEN WOOTTON



DÉVOREUR DE CONNAISSANCES

La soif de connaissances de Vecna est telle qu'elle se manifeste parfois sous les traits de cette créature qui parcourt les lieux les plus sombres en quête de secrets à dévorer.

CONNAISSANCE DES DÉVOREURS DE CONNAISSANCES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 24 : les dévoreurs de connaissances sont également appelés les enfants de Vecna et incarnent la soif de savoir et de secrets de leur dieu, si bien qu'ils sont en quête permanente de lieux d'érudition. Là où ces monstres s'attardent, le contenu des livres s'efface et les souvenirs s'estompent.

DD 28 : Vecna sait tout ce que savent ses dévoreurs. Quand le monstre tue une créature, il lui dérobe souvenirs et connaissances.

Lame du néant Humanoïde immortel de taille M

Soldat niveau 6

250 px

Initiative +7 Sens Perception +7 ; vision nocturne
Pv 70 ; péri 35
CA 22 ; Vigueur 17, Réflexes 19, Volonté 18
Résistances psychique 5
VD 5

⊕ Cimenterre (simple ; à volonté) ♦ arme, psychique

+13 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts psychiques, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la lame du néant. Une cible marquée subit 5 dégâts psychiques si elle effectue une attaque n'incluant pas la lame du néant.

↔ Hurlement psychique (simple ; recharge [] ; à volonté) ♦ psychique

Explosion de proximité 1 ; +11 contre Volonté ; 1d8 + 5 dégâts psychiques, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la lame du néant.

Alignement mauvais Langues universel

Compétences Arcanes +13, Exploration +12, Histoire +13, Nature +12, Religion +13

For 16 (+6) Dex 14 (+5) Sag 18 (+7)
Con 14 (+5) Int 20 (+8) Cha 14 (+5)

Équipement cimeterre

Arc spirituel

Humanoïde immortel de taille M

Artilleur niveau 7

300 px

Initiative +6 Sens Perception +12 ; vision nocturne

Pv 64 ; péri 32

CA 19 ; Vigueur 18, Réflexes 20, Volonté 19

Résistances psychique 5

VD 7

⊕ Cimenterre (simple ; à volonté) ♦ arme, psychique

+13 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts psychiques.

⊕ Arc long (simple ; à volonté) ♦ arme, psychique

Distance 20/40 ; +14 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts psychiques.

* Déluge de flèches (simple ; recharge [] ; à volonté) ♦ arme, psychique

Arc long nécessaire ; Explosion de zone 1 à 20 cases ou moins ; +10 contre Volonté ; 1d10 + 5 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Alignement mauvais Langues universel

Compétences Arcanes +13, Exploration +12, Histoire +13, Nature +12, Religion +13

For 14 (+5) Dex 16 (+6) Sag 19 (+7)
Con 16 (+6) Int 21 (+8) Cha 14 (+5)

Équipement cimeterre, arc long, carquois de 20 flèches



Frappeur mental

Humanoïde immortel de taille M

Contrôleur d'élite niveau 8

700 px

Initiative +7 Sens Perception +9 ; vision nocturne

Champ mental (psychique) aura 3 ; les ennemis qui entrent ou débutent leur tour de jeu dans l'aura subissent 5 dégâts psychiques et un malus de -2 en Volonté.

Pv 174 ; péri 87

CA 23 ; Vigueur 21, Réflexes 23, Volonté 22

Jets de sauvegarde +2

Résistances psychique 5

VD 6

Points d'action 1

⊕ Cimenterre (simple ; à volonté) ♦ arme, psychique

+13 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts psychiques.

↔ Onde mentale (simple ; à volonté)

Explosion de proximité 10 ; les alliés pris dans l'onde ont droit à une attaque de base.

† Torture mentale (simple ; recharge [] ; à volonté) ♦ arme, psychique

Cimenterre nécessaire ; +13 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts psychiques, et la cible ne peut effectuer que des attaques de base (sauvegarde annule).

↔ Hurlement mental (simple ; recharge [] ; à volonté) ♦ psychique

Explosion de proximité 2 ; +12 contre Volonté ; 2d8 + 6 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Alignement mauvais Langues universel

Compétences Arcanes +15, Exploration +14, Histoire +15, Intuition +14, Nature +14, Religion +15

For 19 (+8) Dex 16 (+7) Sag 21 (+9)
Con 15 (+6) Int 23 (+10) Cha 16 (+7)

Équipement cimeterre

LA TÊTE DE VYRELLIS

La tête de Vyrellis est un artefact qui joue un rôle de premier plan dans cette aventure. Les personnages vont faire sa connaissance dans la première pièce de la pyramide, et s'ils le veulent bien, elle les aidera et les guidera tout au long de leur exploration de l'édifice. Bien évidemment, elle a une idée en tête (sans mauvais jeu de mots) qui ne correspondra pas forcément aux objectifs des aventuriers.

Tête de Vyrellis

Niveau héroïque

Cet orbe d'obsidienne tient dans la paume de la main. Alors que vous en sondez les profondeurs, la tête tranchée d'une princesse éladrine apparaît et vous entendez sa voix monotone : « Je suis Vyrellis, et j'offre mon aide au porteur de cet orbe. »

La tête de Vyrellis est un objet merveilleux aux pouvoirs et propriétés suivants.

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests d'Arcanes, Histoire et Religion, et pouvez effectuer de tels tests comme si vous étiez formé dans ces compétences.

Pouvoir (rencontre) : action de mouvement. Vous pouvez vous téléporter jusqu'à 7 cases.

Pouvoir (quotidien) : action simple. Vous êtes soudain enveloppé d'une tornade de vent glacé. Les créatures qui vous sont adjacentes au début de leur tour de jeu subissent 1d6 dégâts de froid et sont ralenties jusqu'au début de leur tour de jeu suivant.

OBJECTIFS DE LA TÊTE DE VYRELLIS

- ◆ Rassembler les trois fragments de l'énergie vitale de Vyrellis et s'évader de la Pyramide des Ombres avec eux.
- ◆ Éliminer Karavakos ou s'assurer qu'il reste enfermé dans la pyramide.

Vous pouvez bien évidemment fixer d'autres buts à la tête en fonction de la façon dont vous souhaitez l'utiliser à la suite de cette aventure.

INTERPRÉTATION

DE LA TÊTE DE VYRELLIS

À l'instar de tout noble éladrin, la tête de Vyrellis est hautaine, cultivée et éloquente.

Lorsque les aventuriers croisent sa route pour la première fois, elle leur décrit les grandes lignes de l'histoire de Karavakos (cf. page 16). Elle leur propose ensuite de les aider à tuer le magicien et à s'enfuir de la Pyramide des Ombres. Elle n'avoue pas qu'elle est à la recherche de ses propres fragments tant que sa valeur de symbiose n'est pas au moins de 12. Elle pousse le personnage qui la porte à s'emparer de ces objets si le groupe met la main dessus, en lui indiquant qu'ils ont une grande importance sans toutefois donner tous les détails.

SYMBIOSE

Valeur de départ	5
Le porteur gagne un niveau	+1d10
Le porteur est éladrin	+2
Le porteur est elfe	+1
Pour chaque fragment de Vyrellis retrouvé	+3

D'autres modificateurs vous seront donnés au fil de l'aventure.

HEUREUSE (16-20)

« Décidément, vous êtes un grand héros. »

La tête de Vyrellis est très impressionnée par son porteur et estime avoir de bonnes chances d'atteindre les buts qu'elle s'est fixés. Elle n'hésitera pas un instant à partager ce qu'elle sait avec le personnage.

Propriété : vous bénéficiez d'une résistance radiante 10.

Pouvoir (quotidien ♦ illusion) : action simple. Vous devenez invisible jusqu'à ce que vous ratiez une attaque ou subissiez des dégâts.

SATISFAITE (12-15)

« Vous vous en sortez bien. Si vous ne faites pas de bourde, nous parviendrons certainement à quitter cet endroit. »

Orgueilleuse comme elle est, la tête de Vyrellis ne peut attendre davantage d'un mortel ordinaire. Elle tente de décrire les dangers des différents secteurs de la pyramide à son porteur, mais ses connaissances sont limitées. Elle pourra parler des arboréens des zones 6-10, sait qu'il y a un dragon blanc en zone 26, et que des nouveaux venus ont précédé les aventuriers et ont refusé son aide avant d'aller s'installer dans les zones 11 et 13.

Elle explique également que son énergie vitale a été divisée en trois fragments et a été répartie dans trois pierres précieuses dispersées dans la pyramide. Une fois ces pierres réunies, Vyrellis pourra enfin connaître le repos éternel, ou peut-être même revenir à la vie.

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus de +1 en Volonté.

Pouvoir (quotidien ♦ psychique) : action simple. Explosion de proximité 3 ; +13 contre Volonté ; 2d6 + 3 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

NORMALE (5-11)

« Eh bien, vous êtes sans doute plus utile comme ça que si vous étiez pendu au mur. »

La tête de Vyrellis n'a guère confiance en son nouveau « porteur », mais elle ne demande qu'à être convaincue. Si on le lui demande, elle donnera des informations d'ordre général quant au contenu de chacun des secteurs de la pyramide, mais seulement au moment où les personnages s'en approcheront. Elle mentionne « ces monstres végétaux » dans les zones 6-10, « la bibliothèque » (14 et 15), « les aberrations » des zones 20-24, « un dragon » près de la zone 26 et « les morts-vivants » des zones 27-29. Toutefois, elle ne semble pas en savoir plus.

MÉCONTENTE (1-4)

« Nous n'y arriverons jamais. »

Vyrellis considère que le porteur fait n'importe quoi, et elle a peu d'espoir de s'échapper de la pyramide. Sa pire crainte est de tomber entre les mains de l'un des fragments de Karavakos. Elle ne révèle rien à son porteur.

Spécial : vous perdez sur-le-champ une récupération et commencez chaque journée avec une récupération de moins que la veille.

EN COLÈRE (0 OU MOINS)

« Imbécile ! Confiez-moi à quelqu'un de compétent ! »

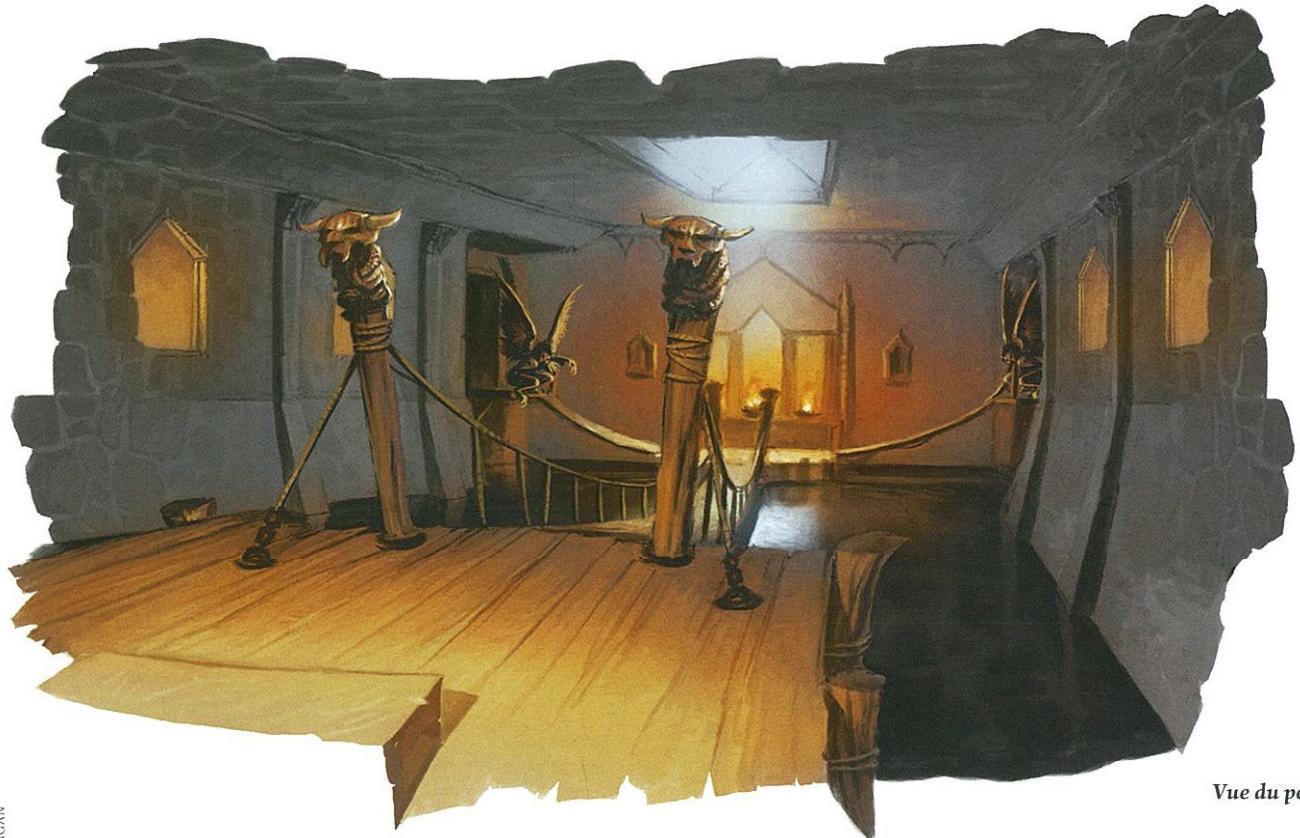
La tête cherche activement un personnage ayant une chance raisonnable de vaincre Karavakos et de réussir à sortir de la pyramide.

Propriété : vous subissez un malus de -2 en Volonté.





Vue du puits d'entrée



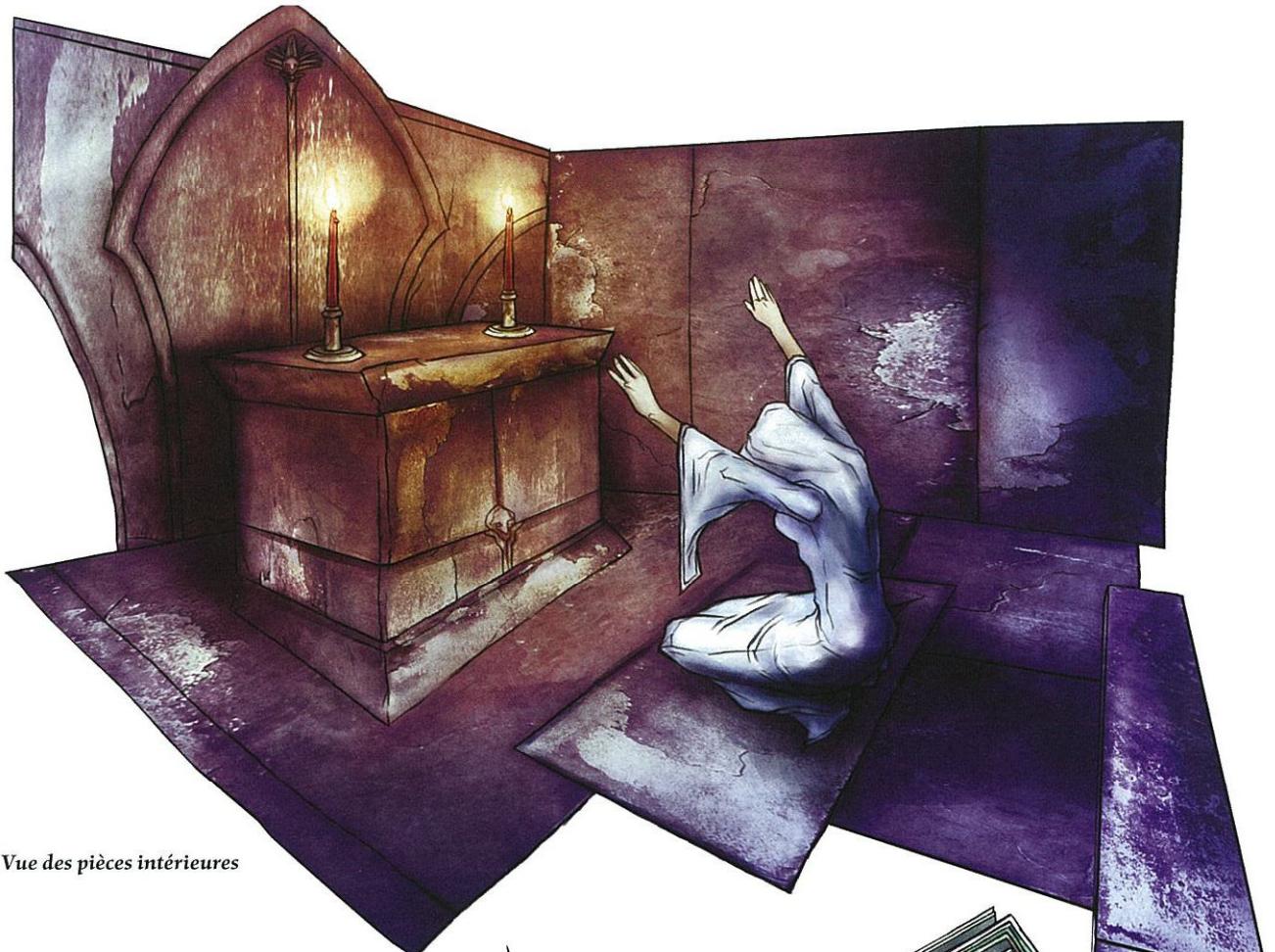
Vue du pont



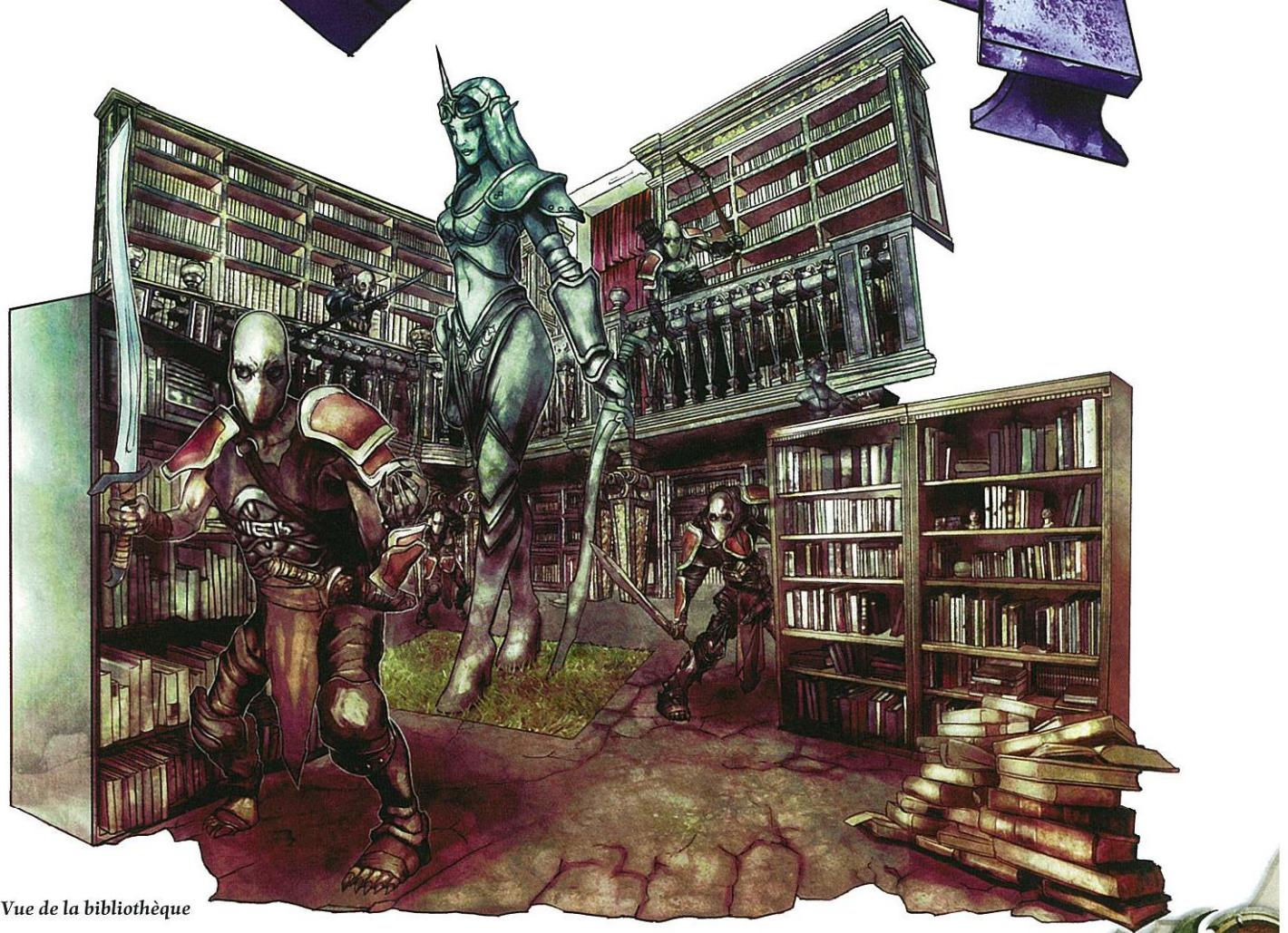
Vue du labyrinthe végétal



Vue du temple



Vue des pièces intérieures



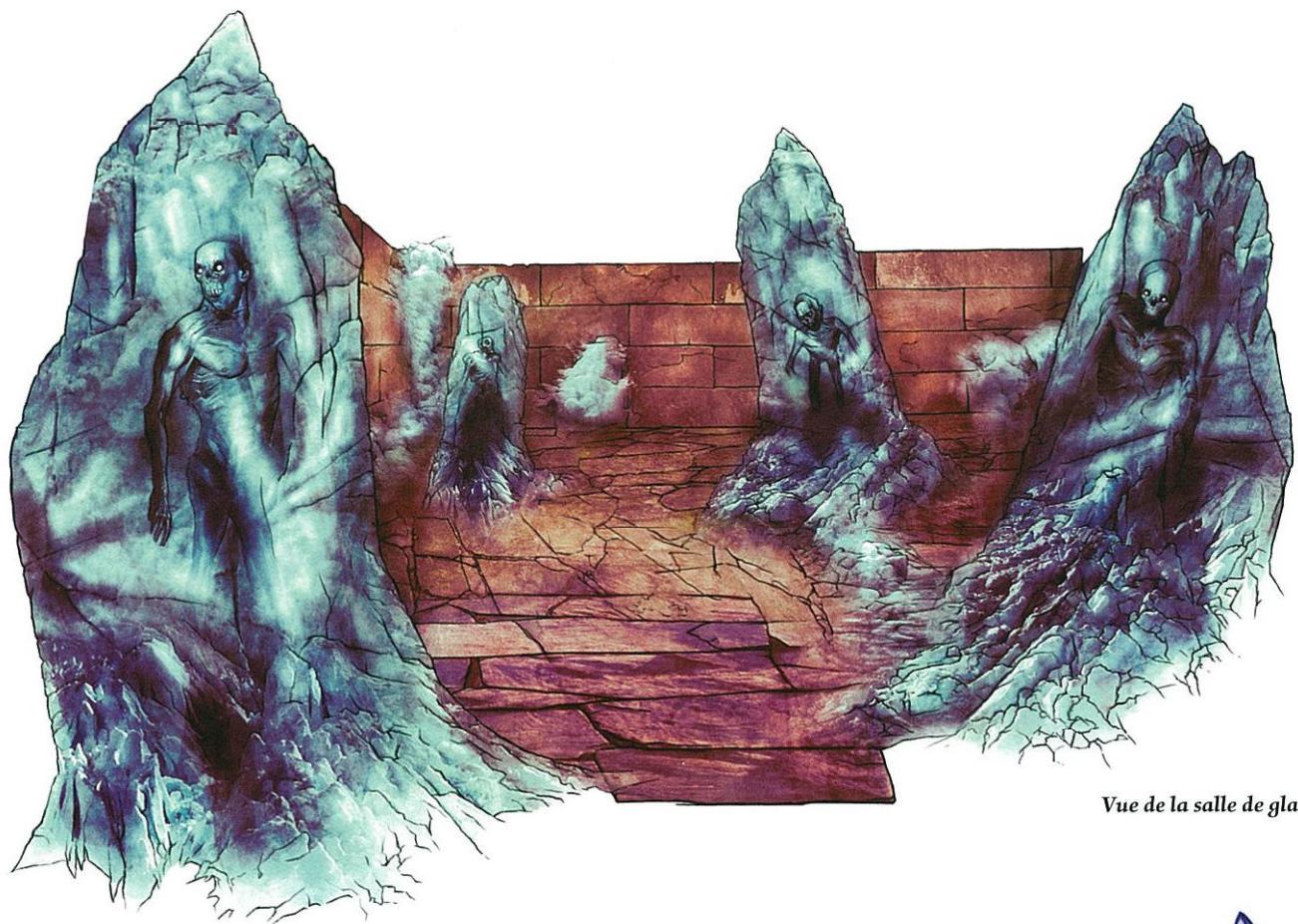
Vue de la bibliothèque



Vue d'un dévoreur de connaissances



Vue de l'ermitage



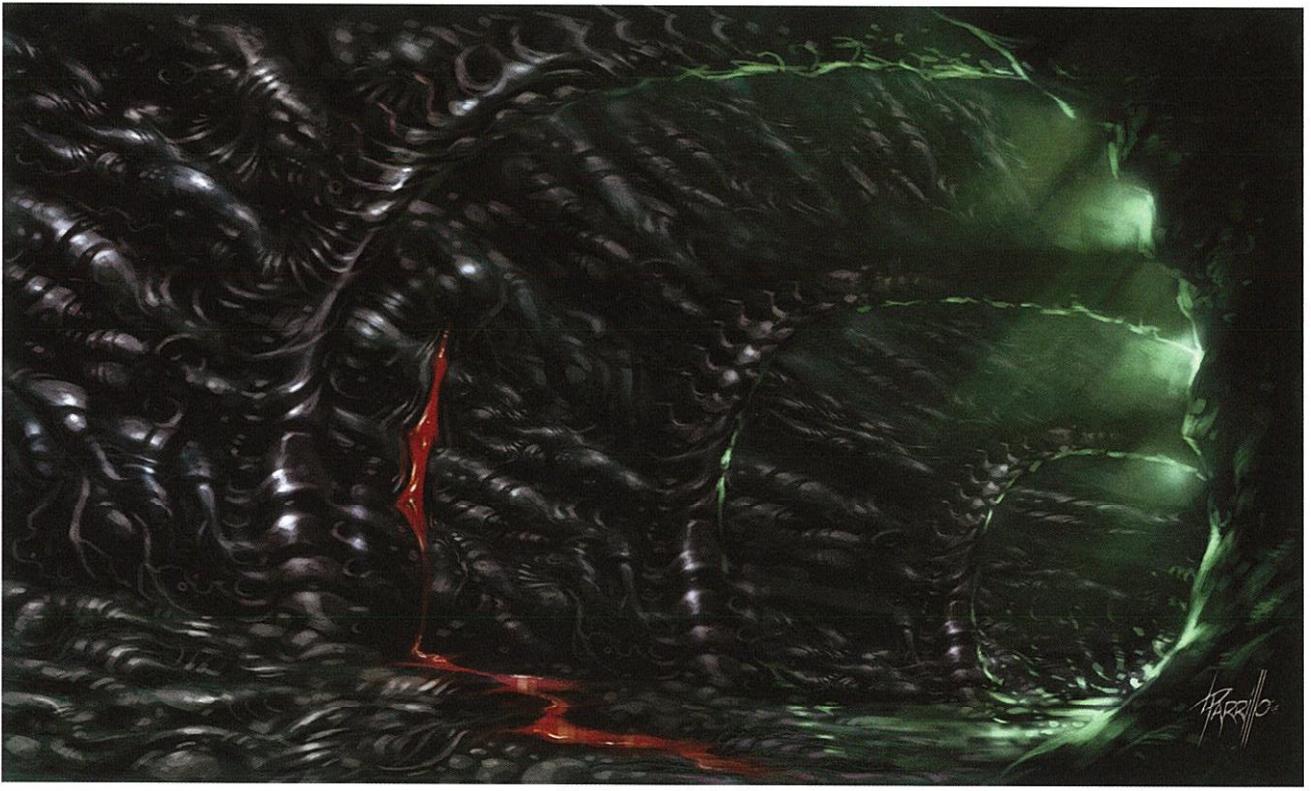
Vue de la salle de glace



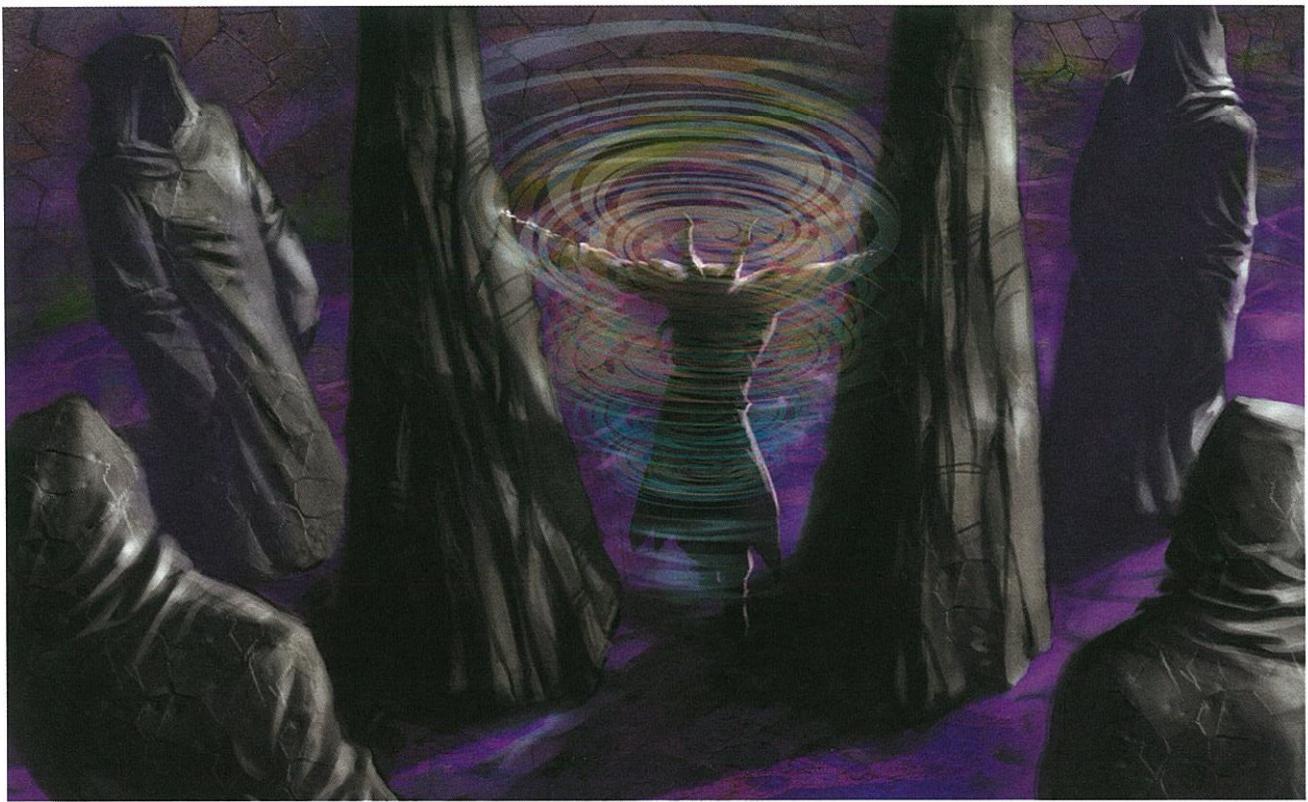
Vue de la salle des monolithes



Vue des trois Portes de l'Agonie



Vue du cœur de la folie



Vue des vents mugissants



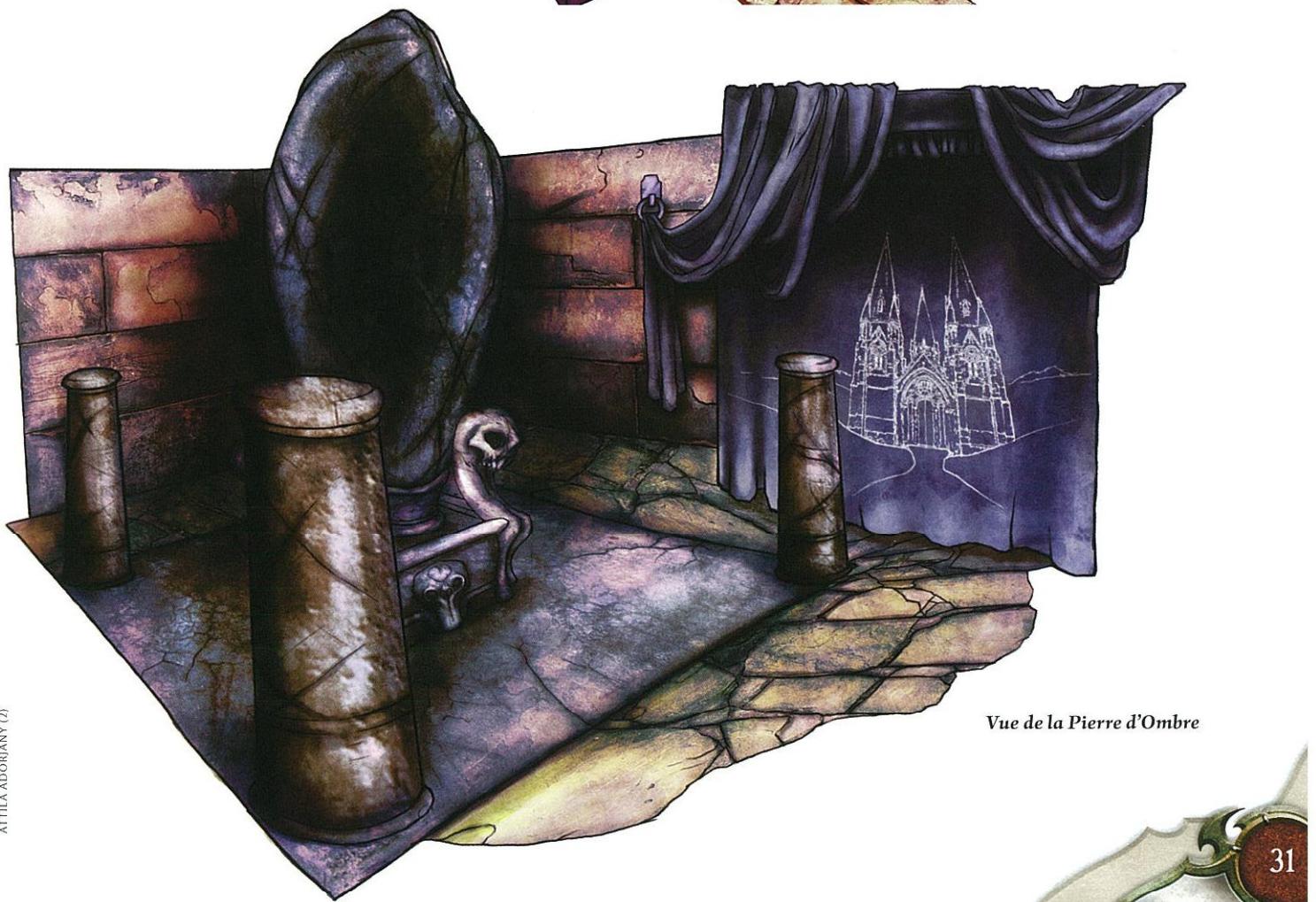
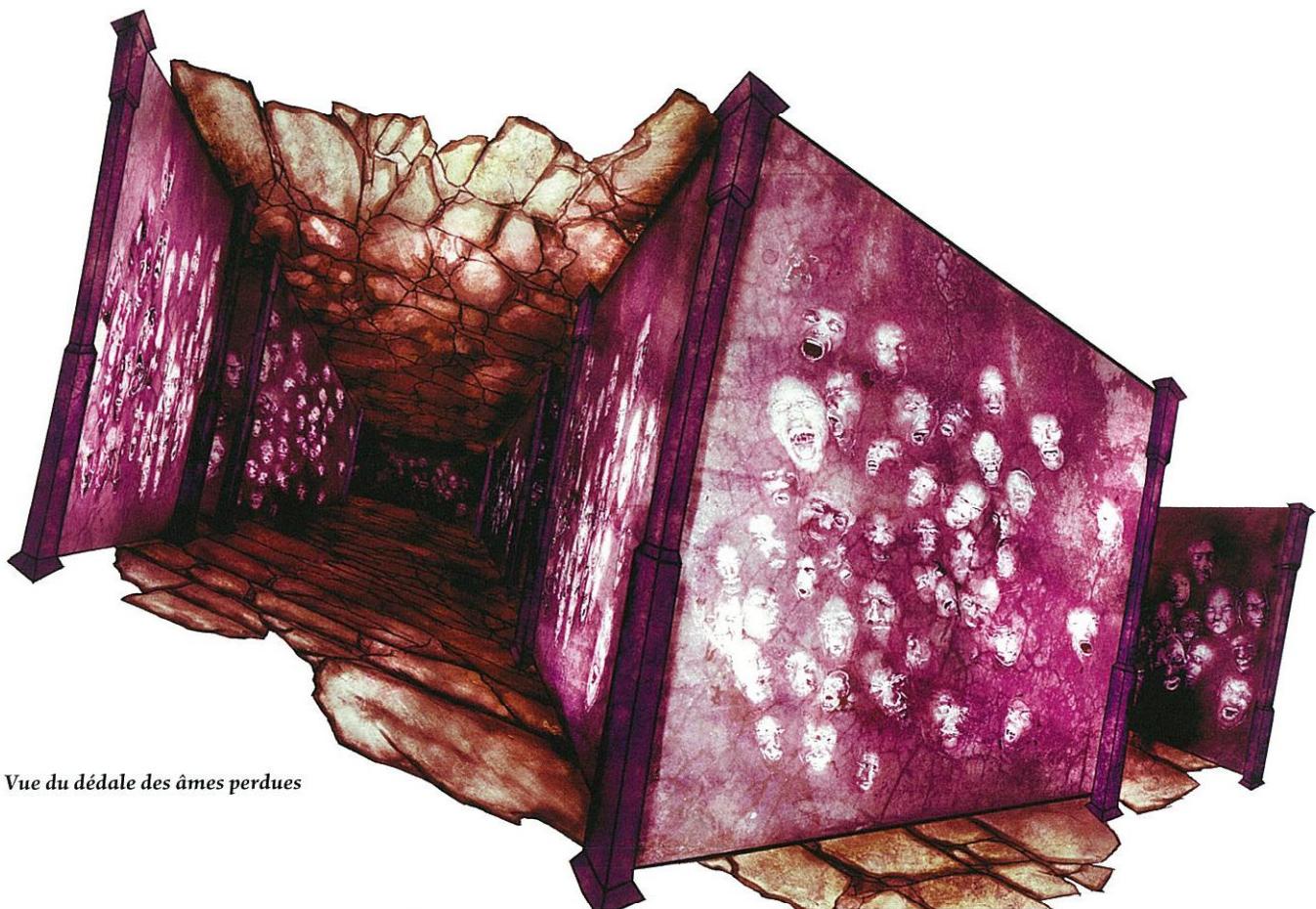
Vue de la grotte de glace



Vue du hall de l'ombre de la mort

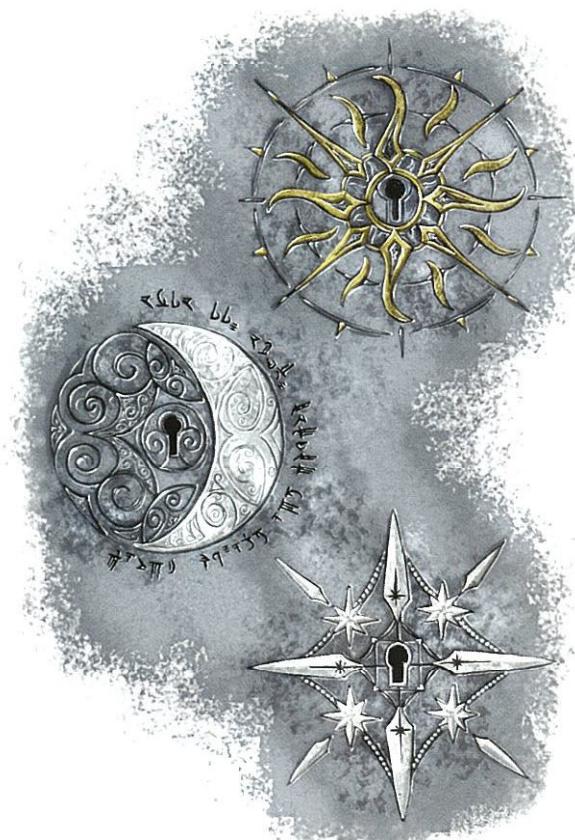


Vue du palais des os





Les clefs du Sanctuaire

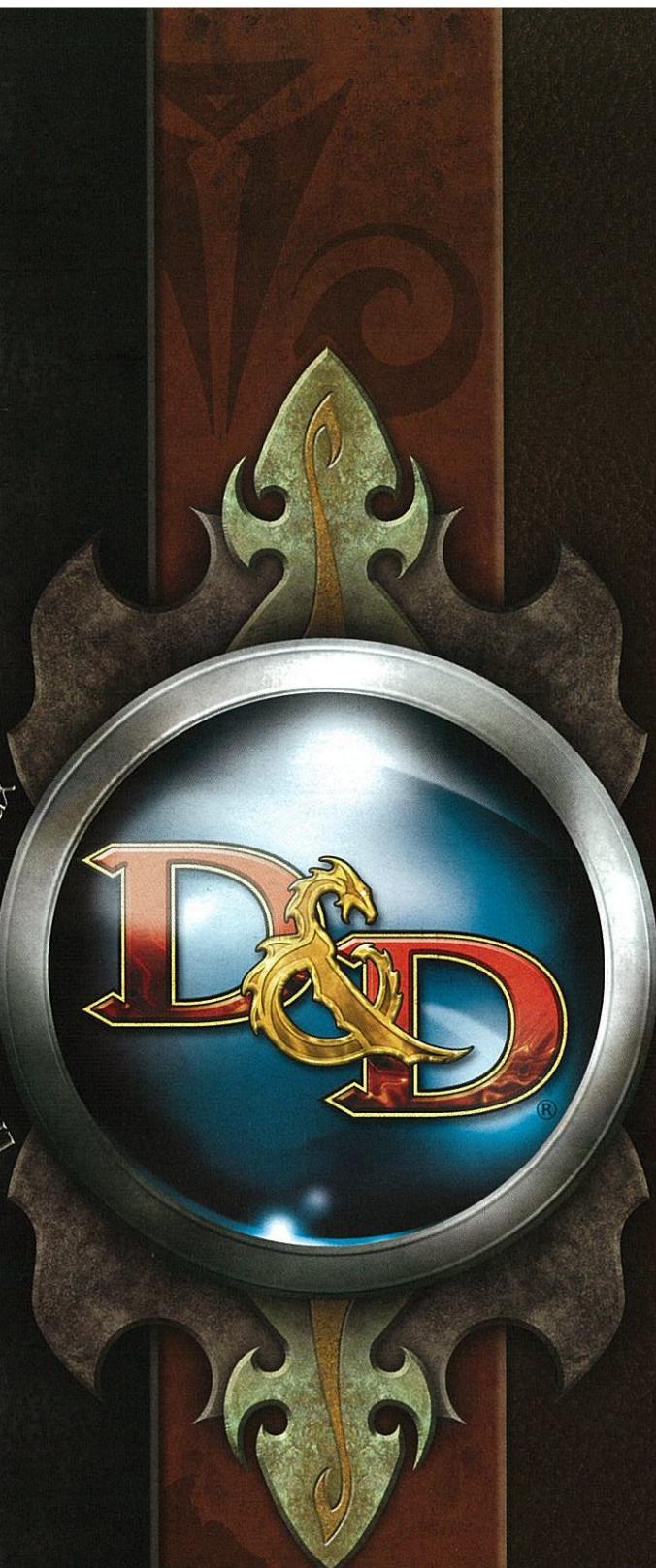


Les serrures du Sanctuaire



Vue du Sanctuaire de Lumière

UN RET D'AVVENTURE DEUX



© 2008 Wizards of the Coast, Inc.

LA PYRAMIDE DES OMBRES™

RENCONTRE PI : LE PUITS D'ENTRÉE

Rencontre de niveau 7 (1 714 px)

CONFIGURATION

2 charognards rampants (C)
Gurrak, collecteur de têtes ettin (G)
3 charognes zombies

Zone 1 : toutes les créatures attirées dans la Pyramide des Ombres arrivent par le puits d'entrée et les aventuriers n'échappent pas à la règle une fois la rencontre Z1 terminée (cf. page 6 du Livret d'aventure I). L'endroit est rempli des cadavres de ceux qui sont morts lors de la malheureuse tentative de conquête de Karavakos. Le puits contient en effet les dépouilles des soldats des deux camps, mais aussi celles des victimes innocentes de la guerre et de son règne oppressif, et de la série d'amis et de conseillers qui perdirent progressivement sa confiance et furent bannis, enfermés ou mis à mort pour l'avoir contrarié.

Tous sont maintenant ici, certains apparaissant alors que d'autres s'évanouissent, de façon à ce que la quantité de corps présents dans le puits reste toujours la même. Parfois, l'un de ces corps s'anime sous la forme d'un zombie pour reprendre le combat au cours duquel il a perdu la vie, ou se frayer un chemin jusqu'au Sanctuaire de Lumière pour rappeler à Karavakos ses nombreux péchés passés.

Parmi les créatures prises au piège lors des apparitions occasionnelles de la pyramide dans le monde physique, on trouve Gurrak, un ettin qui a fait de l'entrée son terrain de chasse personnel. Il ramasse les têtes des cadavres qui remplissent le puits, mais celles-ci finissent par disparaître et retrouvent leur place d'origine grâce à la magie des lieux, ce qui explique que le géant préfère chasser les nouveaux arrivants pour prendre leur tête, qu'il exhibe fièrement.

Lorsque les aventuriers apparaissent dans le puits, montrez-leur l'illustration « Vue du puits d'entrée » de la page 23 du Livret d'aventure I, puis lisez ce qui suit : *Une odeur de mort et de sang vous prend à la gorge alors que vous apparaissiez au sommet d'un tas de cadavres humains, nains, elfes, halflins et autres, leur mort semblant récente même s'ils portent des vêtements et armures d'un autre âge. Ce tas de corps semble animé, comme si quelque chose remuait en dessous. Au-dessus de vous, en dehors du puits, vous apercevez un géant bicéphale d'une laideur repoussante en train de frotter deux lames l'une contre l'autre, les yeux de ses deux horribles têtes luisant d'avidité.*

Test de Perception

DD 16 : l'espace d'un instant, vous apercevez une grande forme verdâtre se déplacer parmi les corps. Il pourrait s'agir d'un ver ou d'un serpent géant.

2 charognards rampants (C) Bête aberrante de taille G	Contrôleur niveau 7 300 px chacun
Initiative +6	Sens Perception +5 ; vision dans le noir
Pv 81 ; péril 40	
CA 20 ; Vigueur 19, Réflexes 18, Volonté 17	
VD 6, escalade 6 (pattes d'araignée)	
⊕ Tentacules (simple ; à volonté) ♦ poison	Allonge 2 ; +10 contre Vigueur ; 1d4 + 5 dégâts, puis la cible subit 5 dégâts de poison continu et est ralentie (sauvegarde annule les deux). Premier jet de sauvegarde raté : la cible est immobilisée au lieu d'être ralenti (sauvegarde annule). Second jet de sauvegarde raté : la cible est étourdie au lieu d'être immobilisée (sauvegarde annule). Les jets de sauvegarde effectués contre les tentacules paralysants d'un charognard rampant subissent un malus de -2.
† Morsure (simple ; à volonté)	+12 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts.
Alignment non aligné	Langues -
For 20 (+8)	Dex 16 (+6)
Con 17 (+6)	Int 2 (-1)
	Sag 14 (+5)
	Cha 16 (+6)

Gurrak, collecteur de têtes ettin (G) Humanoïde naturel (géant) de taille G	Soldat d'élite niveau 10 1 000 px
Initiative +8 ; cf. aussi doubles actions	Sens Perception +12
Pv 222 ; péril 111	
CA 28 ; Vigueur 26, Réflexes 18, Volonté 19	
Jets de sauvegarde +2	
VD 6	
Points d'action 1	
⊕ Fendoir (simple ; à volonté) ♦ arme	Allonge 2 ; +15 contre CA ; 1d6 + 9 dégâts, et la cible est poussée de 1 case.
† Baffe (réaction immédiate, quand un ennemi se déplace pour prendre l'ettin en tenaille ; à volonté)	L'ettin vise une créature qui le prend en tenaille ; +13 contre Vigueur ; la cible est poussée de 3 cases.
Doubles actions	Un ettin joue deux fois l'initiative et a donc droit à deux tours de jeu par round, avec toutes les actions que cela implique (simple, de mouvement, mineure). Chaque groupe d'actions correspond à une tête différente. La capacité de l'ettin à entreprendre des actions immédiates est réactualisée à chacun de ses tours de jeu.
Cervelle de recharge	À la fin de son tour de jeu, l'ettin se sauvegarde automatiquement contre l'hébatement et l'étourdissement, mais également contre les effets de charme qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler.
Alignment chaotique mauvais	Langues géant
For 28 (+14)	Dex 12 (+6)
Con 23 (+11)	Int 8 (+4)
	Sag 15 (+7)
	Cha 9 (+4)
Équipement armure de peau, 2 fendoirs	

3 charognes zombies Animé naturel (mort-vivant) de taille M	Sbire niveau 3 38 px chacun
Initiative -2	Sens Perception -1 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.	
CA 13 ; Vigueur 13, Réflexes 9, Volonté 10	
Immunités maladie, poison	
VD 4	
⊕ Coup (simple ; à volonté)	+6 contre CA ; 5 dégâts.
Alignment non aligné	Langues -
For 14 (+2)	Dex 6 (-2)
Con 10 (+0)	Int 1 (-5)
	Sag 8 (-1)
	Cha 3 (-4)

TACTIQUE

Gurrak combat du haut du puits, usant des pouvoirs qui lui permettent de pousser ses adversaires pour qu'ils restent le plus longtemps possible dans le trou, sachant que son allonge lui permet d'atteindre facilement les PJ. S'il parvient à tuer l'un des aventuriers, il tente aussitôt de l'attirer à lui pour l'emporter dans la minuscule salle où il préparera alors sa tête.

Les charognards rampants restent quant à eux dans le puits et concentrent leurs assauts sur les personnages qui ne sont pas à portée d'allonge de l'ettin. Si les personnages sortent du puits, les deux monstres les suivent, mais ils y retournent dès qu'ils sont en péril.

Au deuxième round de combat, trois des cadavres du puits s'animent et attaquent les aventuriers. Ce sont d'anciens soldats qui ont jadis combattu avec bravoure pour Karavakos. Aujourd'hui, ce ne sont plus que des zombies qui reprennent la bataille qui leur a coûté la vie, et ils considèrent les aventuriers comme des ennemis. Ils ne figurent pas sur le plan tactique car ils se manifestent parmi les corps du puits à leur tour de jeu, dans l'ordre d'initiative.

INTERPRÉTATION DE GURRAK

Gurrak considère tous les nouveaux arrivants comme des trophées à ajouter à sa collection. Du reste, les aventuriers s'en apercevront rapidement car l'ettin semble obsédé par leur tête, et répète sans cesse : « Cette chose a la tête qu'y m'faut », « C'est celle-là que j'veux », ou encore « V'là de quoi de compléter ma collection ».

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : faible.

Puits : le puits fait 3 mètres de profondeur au niveau du tas de cadavres, mais le fond, dissimulé par les corps, se situe 6 mètres plus bas. Toutes les cases de puits constituent un terrain difficile. Pour grimper aux parois, il faut réussir un test d'Athlétisme DD 20.

Un test d'Histoire DD 22 révélera que les armures, armes et équipement de la plupart des corps du puits remontent à la fin de l'ère de Nérath, il y a trois siècles environ.

Les armes et armures récupérées dans le puits disparaîtront si elles quittent cette zone, y retournant aussitôt grâce à la magie de la pyramide.

Alcôve : quatre têtes (T) ont été fixées à des patères dans l'alcôve nord-est. On trouve parmi elles celle d'un shadar-kai, d'une orque, d'une humaine et d'un humain, chacune semblant avoir été tranchée il y a peu.

Un sac a été accroché à la cinquième patère. Il est de la taille d'une tête et semble renfermer un objet plus ou moins sphérique. En fait, il contient la tête de Vyrellis, l'orbe qui abrite l'esprit de la princesse éladrine.

CONCLUSION

Au moment où les aventuriers viennent à bout de l'ettin, la tête les appelle depuis l'alcôve. Lisez alors ce qui suit :

« Hé ! Vous ! Approchez, je sais que nous pouvons nous entraider », lance une voix de femme manifestement dissimulée dans l'alcôve.

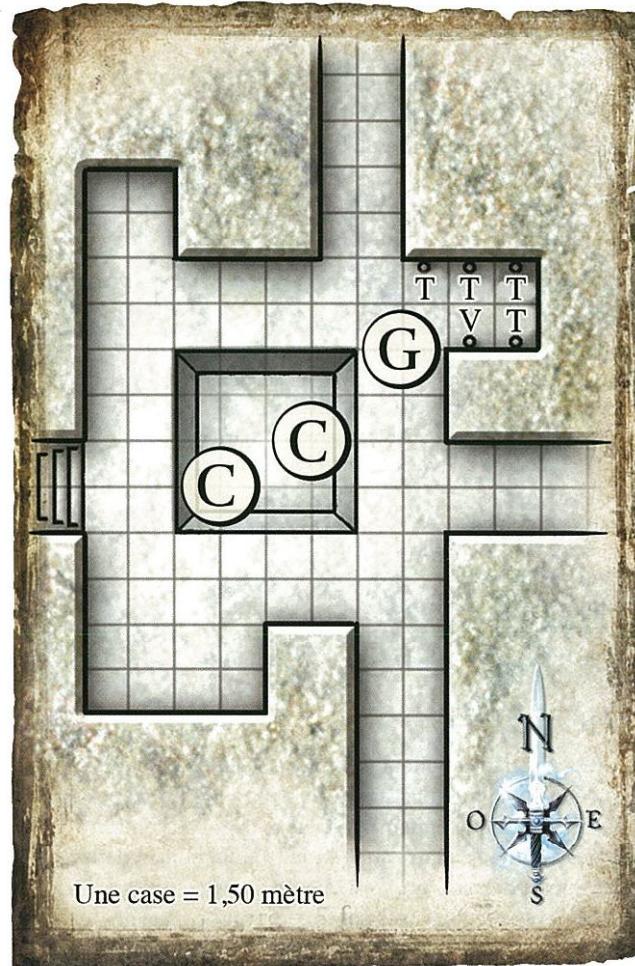
Vyrellis continuera d'appeler les aventuriers jusqu'à ce que l'un d'eux se décide enfin à prendre le sac pour en sortir l'orbe d'obsidienne. Si le groupe abrite un elfe ou un éladrin, Vyrellis s'adressera alors à lui, du moins jusqu'à ce que l'un des PJ prenne possession de l'orbe et en devienne le propriétaire.

« Vous avez été attiré dans cette prison par son plus célèbre pensionnaire, Karavakos, le soi-disant roi et conquérant », explique-t-elle. « La seule façon de vous en sortir est maintenant d'éliminer cet odieux magicien, mais pour y parvenir, vous allez avoir besoin de mon aide. »

Vyrellis relate les grandes lignes de l'histoire de Karavakos, sans révéler qu'il existe plusieurs versions du personnage dispersées dans la pyramide, et sans faire un point précis de la situation. Toutefois, elle fera tout ce qui est en son pouvoir pour convaincre les aventuriers de l'aider afin qu'elle puisse elle-même les aider.

Une fois la valeur de symbiose de la tête arrivée à 12, elle leur proposera une quête visant à réunir les fragments d'énergie vitale de Vyrellis. Il s'agit là d'une quête majeure avec 2 000 px à la clé.

Pour plus de détails, reportez-vous à la description de la tête de Vyrellis (cf. page 22 du Livret d'aventure I).



RENCONTRE P2 : LA SALLE DES RATS

Rencontre de niveau 7 (1 500 px)

CONFIGURATION

16 rats du charnier (R)

Danger du tas d'os

Zone 2 : la Pyramide des Ombres est infestée de rats du charnier, de la vermine au service du Seigneur du Charnier (cf. rencontre P4 de la page 6). Ces rats se faufilent dans les fissures des murs et sous les sols de la pyramide, se nourrissant des cadavres de ceux qui y perdent la vie, mais aussi de l'énergie nécromantique dont est imprégné l'édifice, notamment les zones 27-29. Cette pièce est leur nid.

Lorsque les aventuriers ouvrent la porte,
lisez ce qui suit :

Vous sentez soudain passer un courant d'air froid, charriant une odeur de poussière et de terre fraîchement retournée. Le sol est recouvert d'une fine couche de poussière blanche, sauf dans le coin nord-ouest où vous apercevez un monceau d'os.

Test de Perception

DD 20 : vous distinguez dans la poussière de minuscules traces de griffes accompagnées de lignes laissées par une queue traînant au sol.
DD 25 : dans le chambranle de la porte nord s'ouvre une fissure assez large pour qu'un animal de petite taille s'y glisse. Il y a des fissures similaires dans les murs des deux pièces.

Seize rats du charnier sont tapis dans cette salle, restant cachés sous les os jusqu'à ce que leur proie soit à portée. Dès que les aventuriers sont tous entrés et ont dépassé les portes du dépotoir, les rats commencent à se répandre dans la salle.

16 rats du charnier (R)

Bête naturelle de taille P

Sbire niveau 7

75 px chacun

Initiative +8 Sens Perception +4 ; vision nocturne

Aura de pourriture aura 1 ; un ennemi qui débute son tour de jeu adjacent à un rat du charnier subit 2 dégâts.

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.

CA 21 ; Vigueur 18, Réflexes 21, Volonté 20

VD 6, escalade 3

④ Morsure (simple ; à volonté)

+12 contre CA ; 5 dégâts.

Alignement mauvais Langues –

Compétences Discréption +13

For 15 (+5) Dex 20 (+8)

Sag 13 (+4)

Con 15 (+5)

Int 4 (+0)

Cha 6 (+1)

TACTIQUE

Les rats du charnier attaquent en encerclant leurs adversaires. Leur seule tactique consiste à être le plus nombreux possible adjacents à chaque ennemi. Les rats arrivent au combat progressivement : quatre au premier round, huit au deuxième et les quatre derniers au troisième, ce qui évite que les seize monstres ne soient balayés par un pouvoir de zone dès le début de l'affrontement.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : faible.

Tas d'os : les tas d'ossements situés dans les coins de la pièce constituent un terrain difficile.

Dépotoir : la pièce nord est remplie d'os et de déchets, les rats allant et venant en empruntant soit la fissure qui s'ouvre dans le montant de la porte, soit un minuscule tunnel situé dans le plafond (et qui mène en zone 27). Si les aventuriers ouvrent la porte, ils risquent d'avoir une très désagréable surprise.

Tas d'os

Danger

Furtif niveau 7

300 px

La porte bombée s'ouvre soudain, déversant une véritable marée d'os.

Danger : au moment où la porte est ouverte, la pièce déverse une vague d'ossements.

Perception

◆ DD 28 : le personnage remarque que la porte est bombée vers l'extérieur.

Autre compétence : Exploration

Un personnage qui examine la porte et réussit un test d'Exploration DD 24 remarquera la pression énorme qu'elle subit et se doutera alors du danger qui pèse sur le groupe.

Déclencheur

Le tas d'ossements déboule aussitôt que la porte est ouverte.

Attaque

Action simple Proximité décharge 2

Cibles : les créatures prises dans la décharge

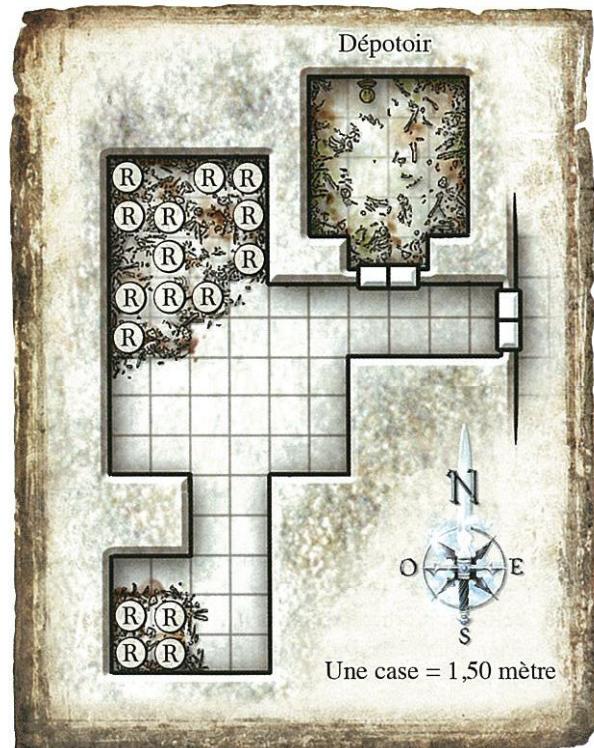
Attaque : +11 contre Réflexes

Réussite : 2d8 + 5 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule)

Échec : demi-dégâts

Maintien (simple) : le déversement d'os se produit sur 4 rounds

consécutifs. La zone de la décharge constitue un terrain difficile pendant et après le déclenchement du danger.



RENCONTRE P3 : LE PONT

Rencontre de niveau 7 (1 600 px)

CONFIGURATION

2 harpies (H)
3 pillards sahuagins (S)
Prêtre sahuagin (P)

Zone 3

Montrez aux joueurs l'illustration « Vue du pont » de la page 23 du Livret d'aventure I, et lisez ce qui suit : Une corniche surplombe cette pièce remplie d'eau noire. Un pont de cordes descend abruptement vers une plate-forme en bois située juste au-dessus du niveau de l'eau. Deux autres ponts la relient aux autres corniches, chacune d'entre elles se situant à trois mètres au-dessus de l'eau.

2 harpies (H)	Contrôleur niveau 6	
Humanoïde féérique de taille M	250 px chacune	
Initiative +5	Sens Perception +5	
Pv 71 ; péril 35		
CA 20 ; Vigueur 17, Réflexes 17, Volonté 19		
Résistances tonnerre 10		
VD 6, vol 8 (maladroit)		
⊕ Griffes (simple ; à volonté) +11 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts.		
← Chant captivant (simple ; maintien [mineure] ; à volonté) ♦ charme		
Explosion de proximité 10 ; les créatures assourdis sont immunisées ; +12 contre Volonté ; la cible est tirée de 3 cases et immobilisée (sauvegarde annule). Lorsque la harpie maintient le pouvoir, toute cible qui ne s'est pas encore sauvegardée contre l'effet est tirée de 3 cases et immobilisée (sauvegarde annule).		
← Cri mortel (simple ; recharge ☷; ☷) ♦ tonnerre		
Explosion de proximité 4 ; +12 contre Vigueur ; 1d6 + 4 dégâts de tonnerre, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).		
Alignement mauvais	Langues commun	
Compétences Discréption +10		
For 15 (+5)	Dex 15 (+5)	Sag 14 (+5)
Con 15 (+5)	Int 10 (+3)	Cha 19 (+7)

3 pillards sahuagins (S)	Soldat niveau 6	
Humanoïde naturel (aquatique) de taille M	250 px chacun	
Initiative +7	Sens Perception +4 ; vision nocturne	
Pv 70 ; péril 35		
CA 20 ; Vigueur 19, Réflexes 16, Volonté 15		
VD 6, nage 6		
⊕ Trident (simple ; à volonté) ♦ arme +11 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du pillard sahuagin ; cf. aussi frénésie sanguinaire.		
⊗ Trident (simple ; à volonté) ♦ arme Distance 3/6 ; +11 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts. Le pillard sahuagin doit récupérer son trident avant de pouvoir le relancer.		
+ Coup opportuniste (réaction immédiate, quand un ennemi pris en tenaille se décale ; à volonté) ♦ arme		
Le pillard sahuagin effectue une attaque de base de corps à corps contre l'ennemi.		
Frénésie sanguinaire		
Le pillard sahuagin bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et d'un bonus de +2 aux jets de dégâts contre les ennemis en péril.		
Alignement chaotique mauvais	Langues abyssal	
For 20 (+8)	Dex 14 (+5)	Sag 12 (+4)
Con 14 (+5)	Int 10 (+3)	Cha 10 (+3)
Équipement trident		

Prêtre sahuagin (P) Artilleur niveau 8

Humanoïde naturel (aquatique) de taille M 350 px

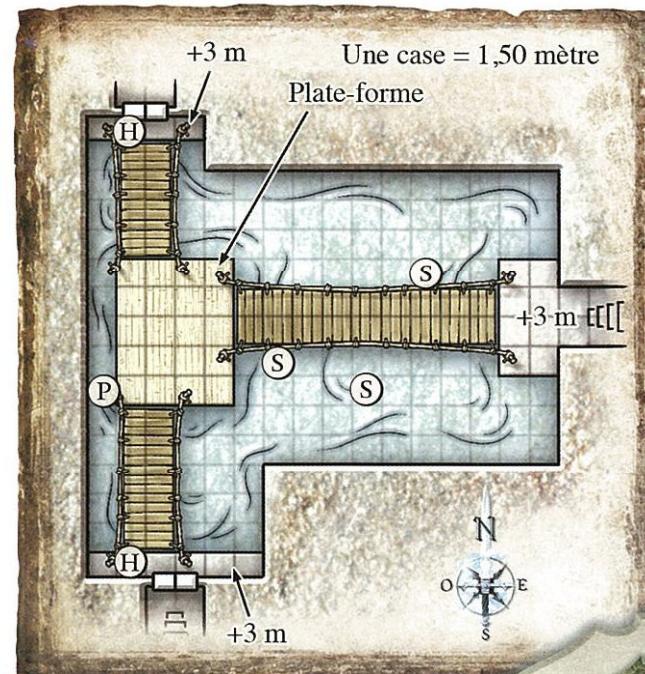
Initiative +8	Sens Perception +9 ; vision nocturne
Pv 70 ; péril 35	
CA 22 ; Vigueur 19, Réflexes 20, Volonté 21	
VD 6, nage 8	
⊕ Trident (simple ; à volonté) ♦ arme +12 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts ; cf. aussi frénésie sanguinaire.	
⊗ Trident (simple ; à volonté) ♦ arme Distance 3/6 ; +12 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts. Le prêtre sahuagin doit récupérer son trident avant de pouvoir le relancer.	
⊗ Trait d'eau (simple ; à volonté) Distance 20 (10 hors de l'eau) ; +14 contre CA ; 2d8 + 5 dégâts (1d8 + 5 hors de l'eau) ; cf. aussi frénésie sanguinaire.	
⊗ Mâchoires spectrales (simple ; se recharge quand une cible se sauvegarde contre cet effet) Distance 20 ; des mâchoires de requin spectrales apparaissent et mordent la cible ; +14 contre Volonté ; 3d6 + 5 dégâts, puis la cible subit 5 dégâts continus et un malus de -2 à toutes ses défenses (sauvegarde annule les deux) ; cf. aussi frénésie sanguinaire.	

Frénésie sanguinaire	Le prêtre sahuagin bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et d'un bonus de +2 aux jets de dégâts contre les ennemis en péril.	
Alignement chaotique mauvais	Langues abyssal, commun	
Compétences Intimidation +12		
For 16 (+7)	Dex 18 (+8)	Sag 20 (+9)
Con 16 (+7)	Int 12 (+5)	Cha 16 (+7)
Équipement trident, symbole sacré, toge en varech		

TACTIQUE

Les harpies se servent de leur chant captivant pour attirer les personnages dans l'eau. Les sahuagins se sont quant à eux aperçus que le chant ne les affecte pas quand ils sont sous l'eau au moment où il est utilisé.

La prêtresse sahuagine concentre ses attaques sur le personnage portant la tête de Vyrellis, dont elle compte bien se servir pour s'évader. Elle ordonne à ses pillards d'en faire de même, mais ils s'en prendront également à tous ceux qui tombent à l'eau.



RENCONTRE P4 : LA BÊTE DU PUITS

Rencontre de niveau 8 (1 750 px)

CONFIGURATION

Seigneur du Charnier (O)

6 rats du charnier

Piège des sol et mur pivotants (P)

Zone 4 : quand les aventuriers entrent dans cette zone, elle a tout l'air d'une simple pièce de 6 mètres de large et de 6 mètres de haut, avec une porte et une statue à chacune de ses extrémités, et un escalier au nord-est. Ne dessinez ou placez les Plans de donjon D&D de la pente qu'au moment où le piège est déclenché.

Lorsque les aventuriers entrent dans le couloir, lisez ce qui suit :

Deux statues de silhouettes encapuchonnées situées aux extrémités du couloir semblent s'observer. Elles sont parfaitement identiques.

Lorsque les aventuriers déclenchent le piège, lisez ce qui suit :

Le sol s'incline soudain vers le haut, tandis que le mur sud bascule en arrière. Cette portion de la salle est montée sur pivot, et vous êtes précipité vers le sud, dans un passage en pente d'où se dégage une forte odeur de pourriture.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : faible.

Pente raide : le mur qui se transforme en sol est lisse et glissant, de même que la courte pente menant à la fosse. Un personnage peut remonter la pente à la moitié de sa VD en réussissant un test d'Athlétisme DD 23. Un personnage adjacent à un mur peut aussi s'aider de ce dernier en s'y appuyant, bénéficiant alors d'un bonus de +2 au test.

Fosse : la fosse située au bas de la glissière est profonde de 3 mètres et remplie d'immondices, ce qui en fait un parfait repaire pour le Seigneur du Charnier. Les personnages qui y tombent subissent 1d10 dégâts, ces cases constituant un terrain difficile. Pour en ressortir, il faut réussir un test d'Athlétisme DD 28.

Le piège : non seulement le piège précipite les personnages dans la fosse du Seigneur du Charnier, mais il les confine aussi dans la zone de la pente. Chaque fois qu'on déclenche le piège, le sol et le mur pivotent, projetant les aventuriers dans le toboggan tout en déposant des rats du charnier dans le couloir. Le piège ne peut être activé qu'une fois par round. S'il est activé par un personnage, il ne peut donc pas être à nouveau activé avant le début de son tour de jeu suivant.

Si un personnage se trouve sur l'une des quatre rangées de cases les plus au nord de la rampe au moment où le piège est déclenché, il est projeté dans l'espace situé sous le sol au moment où celui-ci pivote, et subit 1d10 dégâts. De plus, pour chaque round passé dans cet espace où règne une obscurité

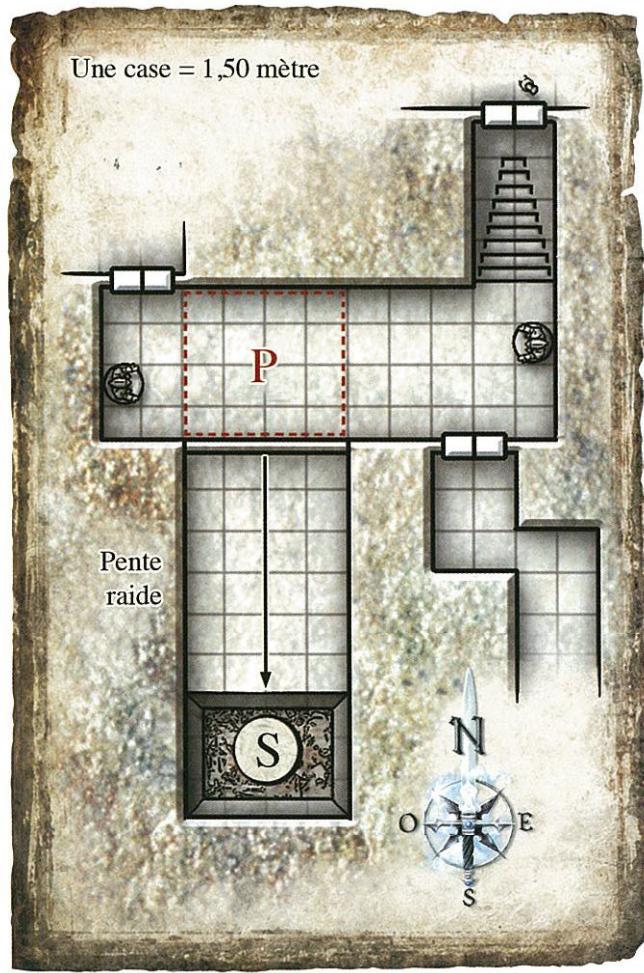
totale, lancez 1d6 au début du tour de jeu du personnage : le résultat indique le nombre de rats du charnier qui lui sont adjacents (cf. *aura de pourriture* du profil des rats).

Si le piège pivote une troisième fois, les personnages situés dans l'espace sous le sol sont poussés encore un peu plus loin dans l'obscurité. Une quatrième rotation les dépose sur le sol du couloir. Si le piège est activé à chaque round, les personnages doivent donc passer deux tours de jeu parmi les rats situés sous le sol, subissant les dégâts de leur aura.

TACTIQUE

Le Seigneur du Charnier concentre ses attaques sur les personnages qui sont dans le puits. Si aucun d'entre eux n'y atterrit, il attaque ceux qui se trouvent à portée d'allonge, à savoir dans les deux rangées de cases les plus proches du puits.

Les rats du charnier tentent de se rassembler en nombre autour des personnages. Surpris par l'effet du piège et leur nouvel environnement, les rats attaquent les aventuriers les plus proches et combattent jusqu'à la mort. Notez que les rats situés dans l'espace sous le sol n'attaquent pas les PJ, mais que ces derniers subissent malgré tout les effets de leur aura, comme décrit plus bas.



Sol et mur pivotants (P)

Piège

Obstacle niveau 7

300 px

Piège : le sol bascule en même temps que le mur qui lui est adjacent, faisant glisser les personnages vers une fosse remplie d'immondices. Le mur devient le sol de la glissière, et le sol se transforme en mur qui leur coupe toute retraite. En gros, le piège pivote sur lui-même, et à chaque rotation, le sol devient le mur et un nouveau sol vient le remplacer, de manière à être activé chaque fois qu'un nouveau personnage le déclenche (cf. ci-dessous).

Perception

- ◆ DD 25 : le personnage remarque une jointure entre le sol et le mur sud, ainsi que des éraflures au pied du mur nord, indices qui peuvent donner une idée du fonctionnement du piège.
- ◆ DD 28 : le personnage remarque également un détail étrange concernant le mur sud : il est étrangement lisse et glissant.

Déclencheur

Quand un personnage s'engage dans la zone délimitée par les pointillés et atteint la dernière rangée de cases du bord opposé, le piège se déclenche. L'ensemble de la structure pivote alors de 90° : le mur sud devient la pente, le sol devient le mur sud et une paroi qui se trouvait en dessous vient former un nouveau sol. Ce piège ne peut être déclenché qu'une fois par round.

Attaque

Interruption immédiate **Proximité décharge 4**

Cibles : les créatures prises dans la décharge (zone piégée indiquée sur le plan)

Effet : le mur et le sol pivotent à grande vitesse, projetant les créatures du sol à la paroi glissante pour les envoyer dévaler la glissière, leur infligeant 1d10 dégâts. Un test d'Athlétisme DD 25 permet de s'arrêter dans l'une des deux rangées de cases situées devant la fosse, sans quoi le personnage finit sa course 3 mètres plus bas et subit 1d10 dégâts supplémentaires.

Lorsque le nouveau sol se met en place, six rats du charnier s'y trouvent, provenant de l'espace situé sous le sol.

Spécial : ce piège est activé comme décrit ci-dessus chaque fois qu'un personnage traverse les cases piégées.

UNE FOIS LE PIÈGE DÉCLENCHE

Selon le nombre d'aventuriers qui s'avancent dans la pièce, certains se retrouveront près du puits ou dans celui-ci, alors que d'autres seront encore dans le couloir.

Tout personnage situé dans le couloir doit faire face aux rats du charnier (placez les six rats dans la zone piégée). Si de nouveaux rats se joignent au combat, ajustez les px.

Tout personnage se trouvant sur la pente ou dans le puits doit quant à lui affronter le Seigneur du Charnier.

Il est maintenant temps de lancer l'initiative et de commencer le combat !

ÉCHAPPER AU PIÈGE

Si des personnages restent dans le couloir, ils pourront éviter les cases liées au déclenchement et activer le piège en se tenant à l'écart de la zone dangereuse. Cela permettra notamment de remonter les aventuriers piégés dans le couloir, même s'il leur faudra pour cela faire un petit passage dans l'obscurité et à travers une nuée de rats du charnier.

En revanche, si tous les personnages basculent dans la glissière, il va leur être plus difficile de trouver comment s'en sortir. Il n'y a aucun moyen de pousser dans le sens contraire au pivot, et la seule façon d'activer le piège de

l'intérieur est de parcourir le sol lisse pour aller se placer sur une case située à l'opposé de la rangée de cases qui ont déclenché le piège en dernier.

Finir dans l'espace situé sous le sol est la pire des situations possibles. Non seulement les personnages seront soumis aux *auras de pourriture* des rats du charnier dans une obscurité totale, mais il leur faudra également comprendre comment activer le sol pivotant depuis cet endroit. Un personnage qui s'y trouve doit réussir un test de Perception DD 24 pour trouver le mécanisme de déclenchement et un test de Larcin DD 21 pour l'activer. Si le personnage dispose d'une source de lumière, ces tests bénéficient d'un bonus de +2. Les parois pivotantes forment deux compartiments dans l'obscurité, et ces tests doivent donc être effectués dans chacun d'eux.

6 rats du charnier

Bête naturelle de taille P

Sbire niveau 7

75 px chacun

Initiative +8 **Sens** Perception +4 ; vision nocturne
Aura de pourriture aura 1 ; un ennemi qui débute son tour de jeu adjacent à un rat du charnier subit 2 dégâts.

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.

CA 21 ; **Vigueur** 18, **Réflexes** 21, **Volonté** 20

VD 6, escalade 3

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)
+12 contre CA ; 5 dégâts.

Alignment mauvais **Langues** –

Compétences Discréption +13

For 15 (+5)	Dex 20 (+8)	Sag 13 (+4)
Con 15 (+5)	Int 4 (+0)	Cha 6 (+1)

Seigneur du Charnier (S)

Bête naturelle (otyugh) de taille G

Soldat d'élite niveau 10

1 000 px

Initiative +7 **Sens** Perception +13 ; vision dans le noir

Puanteur d'otyugh aura 1 ; les ennemis vivants pris dans l'aura subissent un malus de -2 aux jets d'attaque.

Pv 212 ; **péril** 106

CA 26 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 21, **Volonté** 24

Immunités maladie **Résistances** nécrotique 5

Jets de sauvegarde +2

VD 5, nage 5

Points d'action 1

⊕ **Tentacule putréfiant** (simple ; à volonté) ♦ **nécrotique**
Allonge 3 ; +17 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

⊕ **Sangsue vitale** (simple ; à volonté) ♦ **nécrotique**

Allonge 3 ; +17 contre CA ; la cible est tirée de 2 cases et étreinte (jusqu'à évasion). Une cible étreinte subit 5 dégâts nécrotiques et le Seigneur du Charnier regagne 5 points de vie, et de même au début du tour de jeu de la créature étreinte.

↔ **Frénésie putréfiante** (simple ; à volonté) ♦ **nécrotique**

Explosion de proximité 3 ; +17 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

⊕ **Morsure putréfiante** (simple ; à volonté) ♦ **nécrotique**

+15 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts nécrotiques, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Alignment mauvais **Langues** –

Compétences Discréption +10

For 22 (+11)	Dex 11 (+5)	Sag 16 (+8)
Con 18 (+9)	Int 6 (+3)	Cha 5 (+2)

RENCONTRE P5 : LA PIÈCE INONDÉE

Rencontre de niveau 8 (1 750 px)

CONFIGURATION

- 2 cogneurs noirécailles hommes-lézards (N)
1 mystique palustre vertécaille homme-lézard (M)
2 chasseurs vertécailles d'élite hommes-lézards (C)
Piège des canalisations (P)

Zone 5 : cette zone est remplie d'eau, sur une profondeur de 1,20 mètre.

Lorsque les aventuriers entrent dans cette pièce, lisez ce qui suit :

L'escalier s'enfonce dans une eau trouble qui remplit cette pièce à la forme étrange. Vous voyez trois autres escaliers, ainsi qu'une plate-forme au ras de l'eau à l'est de la pièce, menant à une lourde porte. Deux grosses créatures reptiliennes sortent de l'eau au milieu de la salle et trois autres, plus petites, nagent près d'elles.

Test de Perception

DD 23 : l'eau n'est pas stagnante. Elle forme des vaguelettes et de l'éclume au pied des escaliers.

TACTIQUE

Les hommes-lézards noirécailles concentrent leurs attaques sur un protecteur. Ils restent près de l'entrée de la canalisation centrale et se servent de leur massue pour pousser les adversaires les moins intéressants dans la conduite et les envoyer ainsi vers les autres hommes-lézards.

Le mystique palustre choisit une place lui permettant d'affecter un maximum d'alliés avec son aura de bénédiction palustre. Dès que les cogneurs noirécailles affrontent des personnages au corps à corps, il se sert de *poinçons du marais* dans la zone du combat, prenant si nécessaire ses alliés dans l'explosion. Il recourt ensuite à *nuage de fange* aussi souvent que possible pour blesser et hébétiser un maximum d'ennemis, mais il se contentera de n'en viser qu'un si cela permet de réduire la menace que peut représenter un cogneur ou contrôleur adverse pendant un round. S'il se sent sérieusement menacé, il nagera jusqu'à une entrée de canalisation pour prendre la fuite, s'appuyant sur la compétence Athlétisme pour éviter les effets négatifs du piège avant d'effectuer un test de Discréption pour se cacher sous l'eau à l'autre extrémité de la canalisation. Il reste ensuite caché jusqu'à ce que les aventuriers le trouvent ou quittent la pièce.

Les chasseurs préfèrent quant à eux s'attaquer aux personnages séparés de leurs alliés, usant d'*attaque tactique* pour se décaler près de leurs adversaires avant de s'en éloigner en se décalant une nouvelle fois.

2 cogneurs noirécailles (N)
Humanoïde naturel (reptile) de taille G

Brute niveau 6
250 px chacun

Initiative +6	Sens Perception +9
Pv 86 ; péril 43	
CA 18 ; Vigueur 19, Réflexes 16, Volonté 14	
VD 8 (déplacement marécageux)	
(+) Massue (simple ; à volonté) ♦ arme	Allonge 2 ; +9 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts, et la cible est poussée de 1 case.
(+) Coup de queue (simple ; à volonté)	+7 contre Réflexes ; 1d8 + 6 dégâts, et la cible se retrouve à terre.
Alignement non aligné	Langues draconique
Compétences Athlétisme +14	
For 22 (+9)	Dex 16 (+6)
Con 16 (+6)	Int 5 (+0)
Cha 6 (+1)	
Équipement massue	

2 chasseurs vertécailles (C) **Franc-tireur d'élite niveau 4**
Humanoïde naturel (reptile) de taille M

350 px chacun

Initiative +6	Sens Perception +8
Pv 108 ; péril 54	
CA 19 ; Vigueur 17, Réflexes 14, Volonté 15	
Jets de sauvegarde +2	
VD 6 (déplacement marécageux)	
Points d'action 1	
(+) Lance (simple ; à volonté) ♦ arme	+9 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts.
(+) Coup double (simple ; à volonté) ♦ arme	Le chasseur vertécaille d'élite effectue deux attaques de lance.
(+) Attaque tactique (simple ; à volonté) ♦ arme	Le chasseur vertécaille d'élite se décale et effectue une attaque de base de corps à corps.
Alignement non aligné	Langues draconique
Compétences Athlétisme +10, Nature +8	
For 17 (+5)	Dex 15 (+4)
Con 14 (+4)	Int 8 (+1)
Cha 8 (+1)	
Équipement bouclier léger, lance	

Mystique palustre vertécaille (M) **Contrôleur (meneur) niveau 6**
Humanoïde naturel (reptile) de taille M

250 px

Initiative +4	Sens Perception +7
Bénédiction palustre (guérison) aura 5 ; les alliés qui débutent leur tour de jeu dans l'aura regagnent 3 points de vie.	
Pv 70 ; péril 35	
CA 19 ; Vigueur 15, Réflexes 14, Volonté 19	
VD 6 (déplacement marécageux)	
(+) Lance (simple ; à volonté) ♦ arme	+7 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts.
(*) Poigne du marais (simple ; rencontre) ♦ périmètre	Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; +9 contre Réflexes ; la cible est immobilisée (sauvegarde annule). Le périmètre est considéré comme un marais (terrain difficile) jusqu'à la fin de la rencontre.
(*) Nuage de fange (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ poison	Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; +9 contre Vigueur ; 2d8 + 4 dégâts de poison, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du mystique palustre.
Alignement non aligné	Langues draconique
Compétences Athlétisme +10, Nature +12	
For 15 (+5)	Dex 13 (+4)
Con 14 (+5)	Int 10 (+3)
Cha 12 (+4)	
Équipement lance, cuirasse d'os	

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : faible.

Eau : l'eau a une profondeur de 1,20 mètre.

Les personnages de taille M peuvent y barboter, mais il s'agit d'un terrain difficile. De leur côté, les personnages de taille P doivent effectuer des tests d'Athlétisme pour nager. La capacité de *déplacement marécageux* des hommes-lézards leur permet de se déplacer à leur VD normale (et de se décaler) dans l'eau.

Une créature qui nage dans cette eau dispose d'un camouflage contre les attaques. Cela signifie que les hommes-lézards et les personnages de taille P (ainsi que les aventuriers de taille M qui décident de nager plutôt que d'avancer à pied) disposent d'un camouflage tout en se déplaçant, ce qui peut être d'un grand secours contre les attaques d'opportunité. Évidemment, les créatures peuvent aussi profiter du camouflage que leur procure l'eau pour se cacher.

Canalisations piégées : les quatre emplacements indiqués sur le plan sont des canalisations qui aspirent l'eau et les créatures avant de les recracher. Les hommes-lézards connaissent bien sûr leur position et les évitent ou les utilisent à leur avantage.

Canalisations (P)

Piège

Vous êtes soudain aspiré et entraîné sous l'eau. Puis, moins d'une seconde après, vous êtes comme rejeté dans un bouillonement d'écume.

Piège : les canalisations situées sous l'eau, au niveau du sol, font circuler l'eau de la pièce par un cycle constant d'aspiration et d'éjection.

Perception

- ◆ DD 23 : un personnage remarque que l'eau n'est pas stagnante. Elle forme des vaguelettes et de l'écume au pied de chaque escalier.

Déclencheur

Quand un personnage entre dans l'une des cases de piège figurant sur le plan, ou se trouve sur une case adjacente au début de son tour de jeu, le piège se déclenche.

Attaque

Interruption immédiate Corps à corps

Cibles : les créatures entrant dans une case piégée ou adjacentes à une de ces cases au début de leur tour de jeu.

Attaque : +9 contre Vigueur

Réussite : 1d10 + 4 dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). La cible est aspirée par la canalisation et expulsée un instant plus tard par une autre, déterminée aléatoirement (lancez 1d4). Elle peut cependant choisir la case du piège qu'elle occupe en réapparaissant.

Contre-mesures

- ◆ Une créature peut plonger intentionnellement dans une conduite. Effectuez alors un test d'Athlétisme DD 17 pour éviter l'attaque. En cas d'échec, l'attaque se déroule comme décrit ci-dessus.
- ◆ Un personnage peut trouver un mécanisme sous la plate-forme de l'est de la pièce en réussissant un test de Perception DD 23. Ce dispositif, combinant magie et rouages, contrôle le cycle d'aspiration et d'éjection des canalisations. Un test d'Arcanes ou de Larcin DD 25 permet de désamorcer l'une d'elles (déterminée aléatoirement). En cas d'échec, toutes les canalisations ont droit à une attaque immédiate contre les créatures adjacentes ou au sein des espaces piégés. Au troisième test couronné de succès, toutes les canalisations sont neutralisées.

Une case = 1,50 mètre

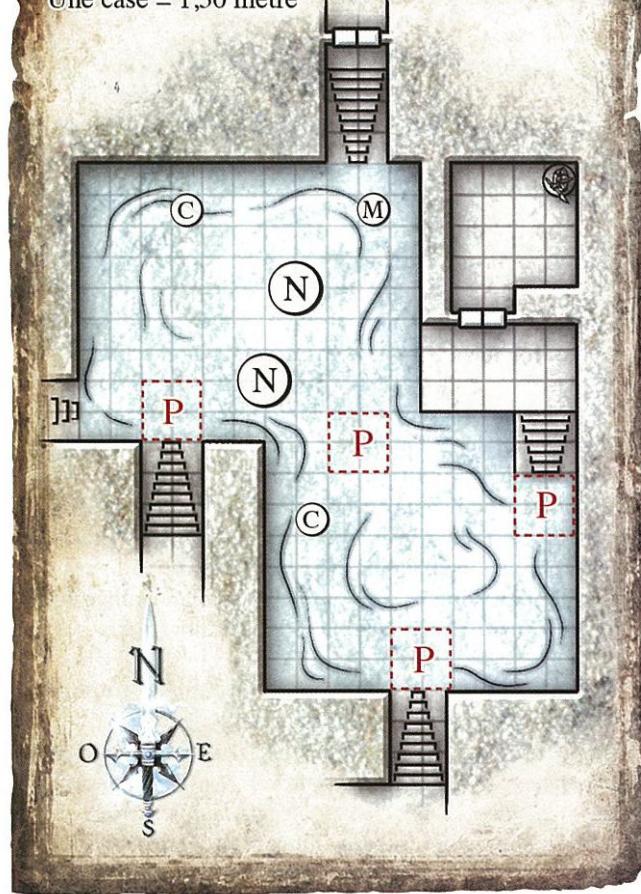


Plate-forme : l'eau et les algues rendent la plate-forme glissante, et il est difficile de s'y déplacer. Un test d'Acrobates DD 18 permet à un personnage de s'y déplacer à la moitié de sa VD. En cas d'échec, l'intéressé se retrouve à terre.

De lourds poteaux de bois soutiennent la plate-forme juste au-dessus du niveau de l'eau, le mécanisme des canalisations se trouvant en dessous (cf. contre-mesures, ci-dessus). Toutefois, cet espace est relativement confiné, si bien qu'un personnage de taille M doit s'y faufiler et retenir son souffle pour accéder au mécanisme. Les personnages qui se faufilent subissent un malus de -5 aux jets d'attaque et confèrent un avantage de combat à tous leurs ennemis.

Porte : la porte de la plate-forme est fermée à clef (test de Larcin DD 24 pour l'ouvrir).

Pièce : de l'autre côté de la porte se trouve une petite pièce, sèche et chaude. Lorsque les aventuriers y entrent, lisez ce qui suit :

La statue située dans le coin opposé de la pièce représente un beau chevalier éladrin armé d'une lance et sur le front duquel est sertie une éclatante pierre de lune. « Vous devez prendre cette pierre de lune », lance la tête de Vyrellis à son porteur.

Cette pierre est l'un des fragments de l'énergie vitale de Vyrellis et un test de Larcin DD 19 permet de la retirer. Si le personnage qui porte la tête de Vyrellis s'en empare, la valeur de symbiose de l'objet augmente de 3.

RENCONTRE C1 : LE LABYRINTHE VÉGÉTAL

Rencontre de niveau 7 (1 450 px)

CONFIGURATION

2 faucheurs arboréens (F)
Guetteur arboréen (G)
Guenaude hurlante (H)
Sanglier sanguinaire (S)

Zone 6 : cette pièce est occupée par un labyrinthe végétal soigneusement entretenu. Contrairement au reste de ce niveau de la pyramide, le sol est recouvert d'un épais terreau. Le plafond semble lui aussi recouvert de terre et des racines en dépassent même ici et là. Une petite colonie d'arboréens piégée dans la pyramide il y a de nombreuses années s'est installée dans cette zone en compagnie d'alliés féériques. C'est depuis cette pièce, mais également grâce aux plantes de la zone 10, qu'ils défendent leur repaire.

Plusieurs arboréens, leur guenaude hurlante alliée et un sanglier sanguinaire patrouillent dans le labyrinthe.

Lorsque les aventuriers entrent dans la pièce, montrez-leur l'illustration « Vue du labyrinthe végétal » de la page 24 du Livret d'aventure I, puis lisez ce qui suit : *Au moment où vous entrez dans cette salle, vous remarquez que le sol, le plafond et les murs sont recouverts d'une terre riche et épaisse. Devant vous se dresse un mur végétal qui va du sol au plafond, et qui ne vous laisse d'autre choix que de poursuivre en allant à gauche ou à droite. L'endroit est éclairé par une faible lueur jaunâtre. Les végétaux sont assez denses pour vous boucher la vue et sont hérissés de longues épines très pointues.*

Guetteur arboréen (G)	Chasseur niveau 7	
Humanoïde naturel (plante) de taille M	300 px	
Initiative +10	Sens Perception +10	
Pv 65 ; péri 32		
CA 21 ; Vigueur 19, Réflexes 20, Volonté 18		
Vulnérabilités feu 5 (poussé de 1 case quand il subit des dégâts de feu)		
VD 7		
⊕ Épée courte (simple ; à volonté) ♦ arme		
+12 contre CA ; 2d6 + 4 dégâts		
↔ Invasion de lianes (simple ; rencontre)		
Explosion de proximité 2 ; +10 contre Réflexes ; 1d6 + 4 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).		
Avantage de combat		
Les attaques de corps à corps du guetteur arboréen infligent 2d6 dégâts supplémentaires quand il touche une créature contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.		
Voile d'arbres (mineure ; à volonté) ♦ illusion		
Si aucun ennemi ne se trouve dans un rayon de 3 cases, le guetteur arboréen bénéficie de l'invisibilité jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.		
Alignment mauvais	Langues commun, elfique	
Compétences Athlétisme +10, Discréption +11		
For 14 (+5)	Dex 17 (+6)	Sag 15 (+5)
Con 17 (+6)	Int 11 (+3)	Cha 12 (+4)
Équipement robe, épée courte		

2 faucheurs arboréens (F)

Humanoïde naturel (plante) de taille M

Soldat niveau 7

300 px chacun

Initiative +6

Sens Perception +5

Pv 81 ; péri 40

CA 23 ; Vigueur 20, Réflexes 18, Volonté 19

Vulnérabilités feu 5 (poussé de 1 case quand il subit des dégâts de feu)
VD 6

⊕ Faux (simple ; à volonté) ♦ arme

+14 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du faucheur arboréen.

↔ Volée d'épines (simple ; rencontre) ♦ poison

Décharge de proximité 3 ; +12 contre Vigueur ; 2d6 + 4 dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Alignment mauvais

Langues commun, elfique

Compétences Nature +10

For 15 (+5)

Dex 13 (+4)

Sag 14 (+5)

Con 17 (+6)

Int 9 (+2)

Cha 11 (+3)

Équipement robe tachée de sang, faux

TACTIQUE

Les arboréens usent d'attaques éclair contre les aventuriers, tentant notamment de les prendre en tenaille avec le sanglier sanguinaire.

Ce dernier, que les arboréens contrôlent tout juste, se déchaîne au combat. Il charge dès que possible, et s'il parvient à pousser un adversaire dans les buissons, la victime subit 1d10 dégâts mais le déplacement forcé s'achève aussitôt. Il essaie de propulser ses adversaires dans le mur végétal ou dans le bassin situé au centre de la pièce dès qu'il en a l'occasion. Après avoir chargé, il tente de battre en retraite pour charger à nouveau.

Les deux faucheurs arboréens débutent la rencontre dans les alcôves secrètes de l'est de la pièce. Ils tentent d'en sortir discrètement et de prendre les intrus par derrière, se séparant même pour frapper en deux endroits. D'ailleurs, ils n'hésitent pas à quitter les combats pendant quelques rounds pour faire le tour de la pièce et frapper les personnages dans le dos. Ils préfèrent bien évidemment s'en prendre aux magiciens, sorciers et prêtres pendant que le sanglier sanguinaire s'occupe des guerriers et paladins.

Le guetteur arboréen utilise son voile d'arbres à chaque round pour rester invisible, ce qui lui permet de fondre sur les aventuriers sans se faire remarquer. Dès que le sanglier attaque, le guetteur tente de se glisser entre les personnages ainsi occupés dans le but de prendre ses ennemis en tenaille ou de se jeter sur les aventuriers les moins bien protégés avec l'aide des faucheurs.

La guenaude hurlante recourt quant à elle à son *hurlement* pour pousser les aventuriers et les mettre dans une position désavantageuse. Elle débute la rencontre en usant de *change-forme* pour prendre l'apparence d'une vieille elfe. Si les aventuriers croisent son chemin avant de tomber sur les autres gardiens de la pièce, elle tente de les distraire pendant que le sanglier et les arboréens préparent une embuscade. Bien que la guenaude ait conclu une alliance avec les arboréens, elle n'hésitera pas à les inclure dans l'aire d'effet de ses attaques si cela lui permet de toucher plusieurs aventuriers.

Les créatures de cette pièce combattent jusqu'à la mort. Elles sont loyales à leur tribu et à Camnor (cf. zone 9 et rencontre C4), l'orateur arboréen, et font preuve d'un véritable fanatisme.

Guenaude hurlante (H)

Humanoïde féerique de taille M

Contrôleur niveau 7

300 px

Initiative +7 Sens Perception +10 ; vision nocturne

Chuchotements funestes (psychique) aura 5 ; un ennemi qui finit son tour de jeu dans l'aura subit 1d6 dégâts psychiques.

Pv 83 ; péril 41 ; cf. aussi *cri de douleur*

CA 21 ; Vigueur 20, Réflexes 19, Volonté 18

Résistances tonnerre 10

VD 6 ; cf. aussi *éclipse féerique*

⊕ **Bâton** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

+9 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts.

↔ **Hurllement** (simple ; à volonté) ♦ **tonnerre**

Décharge de proximité 5 ; +10 contre Vigueur ; 1d6 + 4 dégâts de tonnerre, et la cible est poussée de 3 cases.

↔ **Cri de douleur** (simple ; se recharge quand la guenaude est en péril pour la première fois) ♦ **tonnerre**

Décharge de proximité 5 ; +8 contre Vigueur ; 3d6 + 4 dégâts de tonnerre, ou 3d6 + 9 dégâts de tonnerre si la guenaude hurlante est en péril. Échec : demi-dégâts.

Change-forme (mineure ; à volonté) ♦ **métamorphose**

La guenaude hurlante est en mesure de modifier son apparence physique pour prendre la forme d'une vieille femme de taille M de n'importe quelle race humanoïde (cf. *Change-forme*, page 280 du *Bestiaire Fantastique*).

Éclipse féerique (mouvement ; rencontre) ♦ **téléportation**

La guenaude hurlante peut se téléporter à 10 cases.

Alignement mauvais

Langues commun, elfique

Compétences Bluff +11, Intimidation +11, Intuition +10, Nature +10

For 18 (+7) Dex 18 (+7) Sag 15 (+5)

Con 19 (+7) Int 12 (+4) Cha 16 (+6)

Équipement bâton

Sanglier sanguinaire (S)

Bête naturelle (monture) de taille G

Brute niveau 6

250 px

Initiative +3 Sens Perception +2

Pv 85 ; péril 42 ; cf. aussi *coup de la mort*

CA 17 ; Vigueur 21, Réflexes 17, Volonté 16

VD 8

⊕ **Défenses** (simple ; à volonté)

+9 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts, ou 1d10 + 9 dégâts contre une cible à terre.

↔ **Coup de la mort** (quand le sanglier tombe à 0 point de vie)

Le sanglier sanguinaire effectue une attaque de défenses.

↔ **Charge féroce** (quand le sanglier est monté par un cavalier allié de niveau 6 ou plus ; à volonté) ♦ **monture**

Lorsqu'il charge, le sanglier sanguinaire effectue une attaque de défenses en plus de l'attaque de charge du cavalier ; cf. aussi *charge furieuse*.

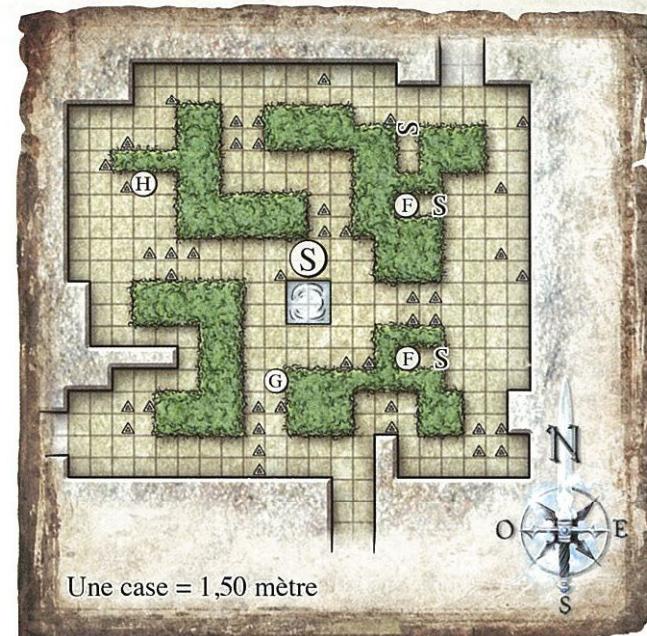
Charge furieuse

Lorsqu'un sanglier sanguinaire charge, une attaque de défenses réussie inflige 5 dégâts supplémentaires, pousse la cible de 2 cases et la jette à terre.

Alignement non aligné **Langues** -

For 19 (+7) Dex 10 (+3) Sag 9 (+2)

Con 15 (+5) Int 2 (-1) Cha 8 (+2)



PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Ce lieu a été spécifiquement conçu pour servir de zone défensive contre les intrus, ce qui explique que le terrain favorise grandement les arboréens et leur sanglier sanguinaire.

Lumière : faible.

Murs végétaux : ces buissons très denses ont été plantés là pour former un véritable dédale, obligeant ainsi les intrus à déambuler pendant que les gardiens les attaquent et tentent de les prendre en tenaille. Si un personnage se déplace dans un tel mur de végétation, son déplacement s'arrête aussitôt et il subit 1d10 dégâts. De plus, les buissons bloquent la ligne de mire. Une case de végétaux a 30 points de vie et présente une vulnérabilité au feu 10. Lorsque l'une de ces cases est détruite, elle est considérée comme un terrain normal.

Bassin : le bassin situé au centre de la pièce est rempli d'eau douce et potable. Il a une profondeur de 3 mètres et tout personnage qui y est poussé doit nager sous peine de se noyer.

Terrain difficile : la présence de cases de terrain difficile est due au sol accidenté et aux épaisses racines noueuses qui en dépassent. Toutefois, les arboréens et le sanglier sanguinaire ne sont pas gênés. Ils connaissent parfaitement les lieux et sont capables de se déplacer parmi les racines et les obstacles liés au relief à leur VD habituelle.

Portes secrètes : les portes secrètes de cette pièce prennent la forme de panneaux en bois entrelacés dans des branches appartenant aux murs végétaux. Ces portes permettent notamment aux faucheurs arboréens de tendre des embuscades aux intrus. Pour détecter une telle porte, il faut réussir un test de Perception DD 28. Dès lors, il est facile d'ouvrir le panneau au moyen d'une action de mouvement. Une créature située dans une alcôve secrète voit parfaitement au travers de la porte, mais l'inverse n'est pas vrai.

RENCONTRE C2 : LE PUITS

Rencontre de niveau 7 (1 850 px)

CONFIGURATION

Faucheur arboréen (F)

3 tertres errants (T)

Flûtiste satyre (S)

Zone 7 : les arboréens vénèrent les esprits de leurs ancêtres et croient que lorsque l'un des leurs meurt, son âme prend place dans les jardins sacrés dont s'occupe la tribu. Dans les périodes difficiles, comme lorsque des ennemis passent à l'attaque, les arboréens font appel à ces esprits ancestraux pour animer les jardins et produire une terreur végétale, une masse vivante de racines, de lianes, de terre et de roche. La tribu arboréenne enfermée dans la Pyramide des Ombres a réussi à recréer un petit jardin (cf. zone 8, rencontre C3) et est en mesure de faire appel à une terreur végétale. De plus, trois tertres errants chargés de protéger ce jardin sont tapis ici.

Lors d'une tentative dérisoire de s'échapper de la pyramide, les arboréens ont creusé un trou profond dans cette salle, et c'est là que se cachent les tertres errants. Une garde d'honneur constituée d'un faucheur arboréen et d'un flûtiste satyre veille aussi sur les tertres errants et les aide à repousser les envahisseurs.

Lorsque les aventuriers entrent dans cette zone, lisez ce qui suit :

Quelqu'un, ou quelque chose, a creusé ici un trou profond. Le sol est constitué d'un épais terreau et un large puits occupe le centre de la salle. Sur les flancs et au fond de ce trou apparaissent plusieurs masses de trois mètres de large, constituées de lianes, de roche et de terre compactées. De l'autre côté du puits se trouve une créature aux cornes de bouc qui tient une flûte en roseau et qui porte un arc long à l'épaule.

Faucheur arboréen (F)

Humanoïde naturel (plante) de taille M

Initiative +6 Sens Perception +5

Pv 81 ; péril 40

CA 23 ; Vigueur 20, Réflexes 18, Volonté 19

Vulnérabilités feu 5 (poussé de 1 case quand il subit des dégâts de feu)

VD 6

⊕ Faux (simple ; à volonté) ♦ arme

+14 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du faucheur arboréen.

↔ Volée d'épines (simple ; rencontre) ♦ poison

Décharge de proximité 3 ; +12 contre Vigueur ; 2d6 + 4 dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Alignement mauvais

Langues commun, elfique

Compétences Nature +10

For 15 (+5) Dex 13 (+4) Sag 14 (+5)

Con 17 (+6) Int 9 (+2) Cha 11 (+3)

Équipement robe tachée de sang, faux

Soldat niveau 7

300 px

3 tertres errants (T)

Animé naturel (plante) de taille G

Brute niveau 9

400 px chacun

Initiative +5 Sens Perception +4 ; vision dans le noir

Pv 120 ; péril 60

Régénération 5

CA 21 ; Vigueur 23, Réflexes 18, Volonté 17

Immunités électricité ; cf. aussi affinité à l'électricité

VD 4 (déplacement marécageux)

⊕ Appendices (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +12 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts.

↔ Double attaque enveloppante (simple ; à volonté) ♦ guérison

Le terre errant effectue deux attaques de base. Si les deux attaques touchent une même cible de taille M ou inférieure, il effectue une attaque secondaire contre celle-ci.

Attaque secondaire : +12 contre Vigueur ; la cible est tirée dans l'espace du terre errant et maîtrisée (sauvegarde annule).

Tant qu'elle est maîtrisée, aucune créature n'a de ligne de mire ou de ligne d'effet avec la cible. À chaque round, au début du tour de jeu du terre errant, la cible enveloppée subit 10 dégâts et le monstre récupère 10 points de vie. Le terre errant peut envelopper jusqu'à deux créatures à la fois. Lorsque la cible se sauvegarde, elle réapparaît dans une case de son choix adjacente au terre errant.

Affinité à l'électricité (réaction immédiate, quand le terre errant est touché par une attaque d'électricité ; à volonté) ♦ guérison

Le terre errant récupère 10 points de vie.

Alignement non aligné Langues -

Compétences Discrétion +10

For 22 (+10) Dex 12 (+5) Sag 10 (+4)

Con 20 (+9) Int 5 (+1) Cha 10 (+4)

Flûtiste satyre (S)

Contrôleur (meneur) niveau 8

350 px

Humanoïde féerique de taille M

Initiative +8 Sens Perception +10 ; vision nocturne

Pv 86 ; péril 43

CA 22 ; Vigueur 18, Réflexes 20, Volonté 21

VD 6

⊕ Cornes (simple ; à volonté)

+11 contre CA ; 1d8 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

↔ Arc long (simple ; à volonté) ♦ arme

Distance 20/40 ; +12 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts.

↔ Flûte en bois (simple ; maintien [simple] ; à volonté)

Explosion de proximité 5 ; les créatures assourdis sont immunisées ; le flûtiste satyre joue l'un des airs suivants à l'aide de sa flûte.

Chant de la libération : les alliés pris dans l'explosion ont droit à un jet de sauvegarde contre un effet auquel une sauvegarde est susceptible de mettre fin.

Danse du cerf bondissant : les alliés pris dans l'explosion peuvent se décaler de 2 cases immédiatement.

Mélodie d'hébétude (charme) : vise les ennemis ; +11 contre Volonté ; la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du flûtiste satyre. Ce dernier doit effectuer un nouveau jet d'attaque chaque fois qu'il maintient cet effet.

Ouverture sauvage : les alliés pris dans l'explosion bénéficient d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et d'un bonus de +2 aux jets de dégâts jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du flûtiste satyre.

Alignement non aligné Langues elfique

Compétences Bluff +14, Discrétion +13, Nature +10

For 10 (+4) Dex 18 (+8) Sag 13 (+5)

Con 14 (+6) Int 13 (+5) Cha 20 (+9)

Équipement arc long, carquois de 30 flèches, flûte en bois

TACTIQUE

Les tertres errants tentent d'attirer les intrus dans le puits, pendant que le faucheur et le satyre essayent d'y pousser les aventuriers et de leur couper la retraite.

Les tertres errants se jettent sur les intrus les plus proches dans le but de les dévorer. Ils s'efforcent de rester dans le puits, profitant de leur allonge pour y tirer les aventuriers et les y piéger (cf. Particularités de la zone pour plus de détails).

Le faucheur arboréen est dans la pièce est au début de la rencontre. Au premier signe de combat, il en sort précipitamment pour venir à l'aide des tertres errants. Il se sert de volée d'épines pour ralentir les personnages situés dans le puits, une tactique des plus dévastatrices contre les aventuriers qui tentent de remonter la pente. Il se jette ensuite au corps à corps, attaquant les meilleurs combattants du groupe dans le but de les marquer et de réduire leur potentiel face aux tertres errants.

Le flûtiste satyre s'est allié aux arboréens par instinct de survie. Il s'appelle Andaran et a été attiré dans la Pyramide des Ombres suite à un coup de malchance. Parfaitement amoral et égocentrique, il se sert de son arc long et de sa flûte pour harceler les aventuriers. Il hébète les personnages situés dans le puits pour les empêcher d'en sortir et tire des flèches sur les combattants utilisant des attaques à distance. Reportez-vous à l'encart pour plus d'informations sur ce personnage.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

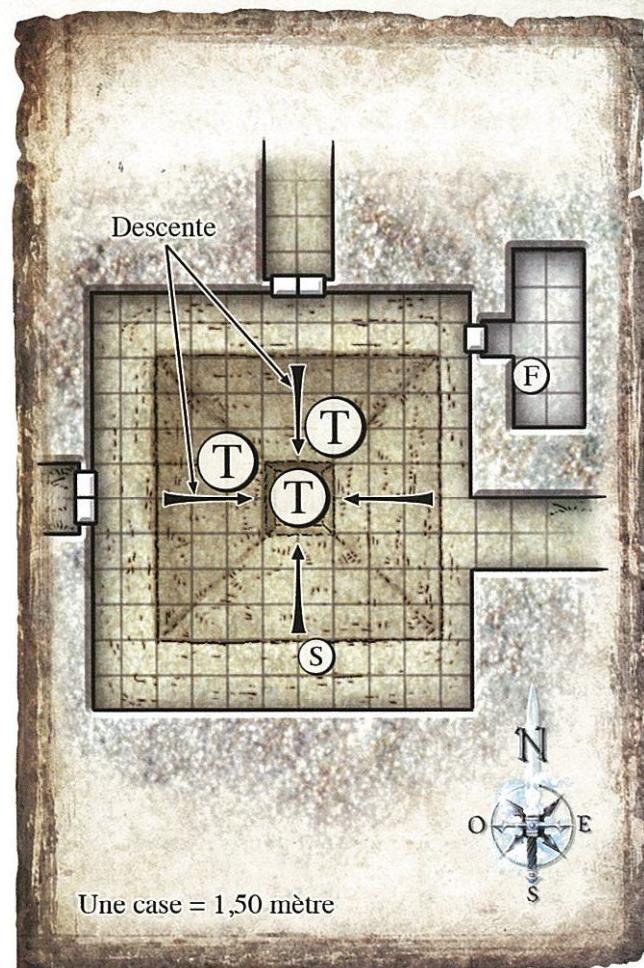
Lumière : faible.

Puits : le puits creusé au centre de la pièce est la seule particularité de cette zone. Il est profond de 4,50 mètres et ses pentes raides donnent sur un espace plat de 3 mètres sur 3 mètres. Toutefois, le fait d'y glisser n'est pas aussi dangereux qu'une chute de 4,50 mètres et les créatures concernées ne subiront que des demi-dégâts (lancez 1d10 et divisez le résultat par deux, pour un minimum de 1 dégât).

Pour remonter les flancs du puits, il en coûte 3 cases de déplacement par case. En revanche, il est plus facile d'y descendre. Une créature qui débute son tour de jeu sur les flancs du puits glisse de 1 case vers le fond.

Toutefois, une créature qui se déplace ainsi a bien du mal à se protéger des attaques d'opportunité, qui bénéficient alors d'un bonus de +2 pour toucher, le terrain traître réduisant considérablement l'équilibre.

Les tertres errants et les créatures de taille G ou supérieure ignorent les effets du terrain en pente, mais le faucheur et le satyre doivent faire avec. C'est pour cette raison qu'ils éviteront soigneusement de glisser dans le trou.



UNE HISTOIRE DE SATYRE

Si deux des tertres errants sont tués, Andaran prend la fuite en direction de l'ouest (zone 8, rencontre C3). Là, il aide les défenseurs comme il le peut, mais prend soin de laisser les ettercaps et les arboréens entre les aventuriers et lui.

S'il est le dernier membre des forces arboréennes, il se rend et propose même d'aider les aventuriers. Si le groupe accepte son offre, il use de sa musique pour les aider au combat, mais évite coûte que coûte de se retrouver au corps à corps. Dès que les PJ prendront la décision de se reposer, Andaran tentera de leur voler de l'or et des potions et prendra la fuite vers une partie de la pyramide précédemment nettoyée. Ensuite, il songera sérieusement à s'allier avec une autre faction de l'édifice.

Andaran est un personnage fort en gueule, mais il passe rarement à l'action. Il est extrêmement lâche et mû par un formidable instinct de survie, et il préférera s'allier avec une faction lui offrant un maximum de sécurité sans lui demander grand-chose en échange. Si les aventuriers le croisent de nouveau lors de leur exploration de la pyramide, il combattra jusqu'à la mort.

RENCONTRE C3 : LE PRÉ NOIR

Rencontre de niveau 5 (975 px)

CONFIGURATION

2 guetteurs arboréens (G)
Gardien crochu ettercap (C)
 Tisseur ettercap (T)

Zone 8 : cette pièce a été transformée en pré noir, un lieu où les arboréens s'occupent des plantes qui abritent les esprits de leurs défunts. Les arboréens ont été piégés dans la pyramide assez longtemps pour pouvoir recréer un lieu fidèle à leurs traditions.

L'endroit est sacré et les arboréens comptent sur les défenseurs des autres zones de leur section de la pyramide pour empêcher les intrus d'y pénétrer. Comme le précise la description de la zone 9 (rencontre C4), c'est ici que les arboréens feront leur baroud d'honneur s'ils sont acculés. Toutefois, si les aventuriers entrent dans cette pièce avant de passer par la zone 9, le combat sera relativement facile pour eux.

Les arboréens ont tissé diverses illusions pour donner l'impression que la pièce se situe à ciel ouvert, mais elle se trouve bien dans la pyramide.

Lorsque les aventuriers entrent dans cette pièce, lisez ce qui suit :

La porte de cette salle ouvre sur l'extérieur. Une brise fraîche vous accueille et votre regard se pose sur un cercle d'arbres verdoyants. Vous êtes au sommet d'une haute colline qui offre un panorama fantastique sur la forêt qui vous entoure, et qui s'étend jusqu'à l'horizon. Alors que vos yeux s'ajustent à la lumière éclatante de ce milieu de journée, vous remarquez plusieurs colonnes de pierre et un cercle runique au centre des arbres.

2 guetteurs arboréens (G)

Humanoïde naturel (plante) de taille M

Initiative +10 Sens Perception +10

Pv 65 ; péri 32

CA 21 ; Vigueur 19, Réflexes 20, Volonté 18

Vulnérabilités feu 5 (poussé de 1 case quand il subit des dégâts de feu)

VD 7

⊕ Épée courte (simple ; à volonté) ♦ arme

+12 contre CA ; 2d6 + 4 dégâts.

↔ Invasion de lianes (simple ; rencontre)

Explosion de proximité 2 ; +10 contre Réflexes ; 1d6 + 4 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Avantage de combat

Les attaques de corps à corps du guetteur arboréen infligent 2d6 dégâts supplémentaires quand il touche une créature contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Voile d'arbres (mineure ; à volonté) ♦ illusion

Si aucun ennemi ne se trouve dans un rayon de 3 cases, le guetteur arboréen bénéficie de l'invisibilité jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Alignment mauvais

Langues commun, elfique

Compétences Athlétisme +10, Discréption +11

For 14 (+5) Dex 17 (+6) Sag 15 (+5)

Con 17 (+6) Int 11 (+3) Cha 12 (+4)

Équipement robe, épée courte

Chasseur niveau 7

300 px chacun

Gardien crochu ettercap (C)
 Humanoïde naturel (araignée) de taille M

Initiative +6 Sens Perception +3

Pv 56 ; péri 28

CA 20 ; Vigueur 17, Réflexes 16, Volonté 15

Résistances poison 10

VD 5, escalade 5 (pattes d'araignée) ; cf. aussi arpenteur de toiles

⊕ Grande hache (simple ; à volonté) ♦ arme

+9 contre CA ; 1d12 + 5 dégâts (critique 1d12 + 17).

⊕ Morsure arachnéenne (simple ; à volonté) ♦ poison

Avantage de combat nécessaire ; +9 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.

Si l'attaque touche, l'ettercap effectue une attaque secondaire contre la même cible. Attaque secondaire : +7 contre Vigueur ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'ettercap, et subit 5 dégâts de poison continu (sauvegarde annule).

⊕ Enchevêtrément de toiles (simple ; à volonté)

+7 contre Réflexes ; la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Nettoyeur de toiles

Le gardien crochu ettercap bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et inflige 2 dégâts supplémentaires contre les créatures maîtrisées ou immobilisées.

Arpenteur de toiles

L'ettercap ignore les effets de déplacement liés aux toiles d'araignée et le terrain difficile associé aux nuées d'araignées.

Alignment non aligné Langues -

Compétences Discréption +9

For 16 (+5) Dex 14 (+4) Sag 13 (+3)

Con 16 (+5) Int 5 (-1) Cha 11 (+2)

Équipement armure de cuir, grande hache

Soldat niveau 4
 175 px

Tisseur ettercap (T)

Humanoïde naturel (araignée) de taille M

Initiative +4 Sens Perception +9

Pv 64 ; péri 32

CA 18 ; Vigueur 17, Réflexes 16, Volonté 16

Résistances poison 10

VD 5, escalade 5 (pattes d'araignée) ; cf. aussi arpenteur de toiles

⊕ Pique (simple ; à volonté) ♦ arme

Allonge 2 ; +10 contre CA ; 1d10 + 3 dégâts.

⊕ Morsure arachnéenne (simple ; à volonté) ♦ poison

Avantage de combat nécessaire ; +10 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts.

Si l'attaque touche, l'ettercap effectue une attaque secondaire contre la même cible. Attaque secondaire : +8 contre Vigueur ; 5 dégâts de poison continu (sauvegarde annule).

♂ Filet collant (mineure 1/round ; à volonté)

Distance 5 ; +9 contre Réflexes ; la cible est maîtrisée (sauvegarde annule).

⊗ Piège de toiles (simple ; recharge []) ♦ périmètre

Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; +9 contre Réflexes ; la cible est immobilisée (sauvegarde annule). Le périmètre est envahi de toiles d'araignée et est considéré comme un terrain difficile jusqu'à la fin de la rencontre.

Arpenteur de toiles

L'ettercap ignore les effets de déplacement liés aux toiles d'araignée et le terrain difficile associé aux nuées d'araignées.

Alignment non aligné Langues -

Compétences Discréption +9

For 16 (+5) Dex 14 (+4) Sag 15 (+4)

Con 16 (+5) Int 5 (-1) Cha 13 (+3)

Équipement armure de cuir, pique

TACTIQUE

Les créatures de cette pièce sont cachées au début de la rencontre. Elles profitent du camouflage que leur confèrent les arbres pour se tenir hors de vue avant de lancer leur attaque. Les monstres préfèrent frapper une fois les personnages dans le cercle d'arbres afin que les guetteurs puissent attaquer depuis différents angles.

Les ettercaps tentent de contenir les intrus, permettant ainsi aux arboréens de faire des ravages à l'aide du bonus de dégâts lié à leur avantage de combat. À l'instar du satyre de la zone 7 (cf. rencontre C2), ils se sont alliés avec les arboréens par instinct de survie.

Le tisseur tente de prendre un maximum de personnages dans son *piège de toiles*, puis il s'approche de la mêlée, essayant de rester à 5 cases des aventuriers pour jeter son *filet collant*. Il ne se bat au corps à corps que s'il est acculé ou si tous les aventuriers sont immobilisés.

Le gardien crochu utilise *enchevêtement de toiles* pour immobiliser des personnages, puis il attaque au corps à corps pour bénéficier de son bonus aux dégâts. Unique soldat de ce groupe, il tente de retenir les personnages. Son travail consiste à les contenir avec ses différentes toiles, pour que les arboréens puissent leur infliger de lourds dégâts. Il préfère donc immobiliser plutôt que d'effectuer des attaques de corps à corps, sauf si un personnage est déjà immobilisé.

Grâce à leur capacité de *voile d'arbres*, les guetteurs arboréens sont invisibles au début de la rencontre. Ils comptent sur les ettercaps pour ralentir et immobiliser les intrus. Un personnage immobilisé est aussitôt la cible de leurs attaques, et ils arrivent vers lui en profitant de leur invisibilité, effectuent leur attaque, puis utilisent une action de mouvement pour battre en retraite parmi les arbres. Si les aventuriers leur donnent la chasse, les guetteurs s'enfuient à travers la salle en espérant que les ettercaps parviennent à ralentir leurs poursuivants et leur donnent ainsi le temps de se cacher à nouveau.

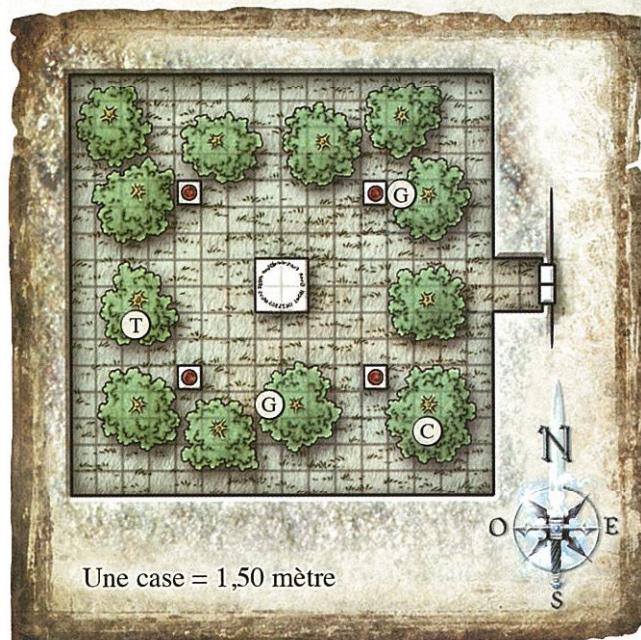
PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : le soleil illusoire de cette pièce produit une lumière vive.

Colonnes : les colonnes de cette salle sont purement décoratives, mais elles confèrent un abri et bloquent les déplacements. Elles ont été érigées pour signaler la sainteté de l'endroit et n'ont aucun pouvoir magique.

Arbres : les arbres sont pourvus d'un épais feuillage conférant un camouflage à toute créature qui se tient dans leur case. Les cases où se trouve le tronc de chaque arbre (indiquées sur le plan) sont un terrain difficile et confèrent un abri.

Runes : le cercle runique est imprégné d'une magie primale entretenue par les arboréens. Les esprits du bosquet réagissent avec violence à toute intrusion sur leur ultime lieu de repos, et quiconque viole le caractère sacré du pré noir en subit les conséquences. Ainsi, toute créature (ce qui inclut arboréens et autres monstres) qui pose un pied sur une rune subit 1d10 dégâts nécrotiques, est poussée de 4 cases et se retrouve à terre.



Forêt illusoire : la véritable superficie de la pièce apparaît sur le plan. Les journées et les nuits qui passent font partie intégrante de l'illusion, si bien que le soleil se lève tous les matins avant de se coucher le soir. Les aventuriers pourront camper ici s'ils sont pris de claustrophobie dans le reste de la pyramide, mais si l'un d'eux tente d'explorer la forêt, il se butera dans le mur. En combat, les personnages qui tentent inconsciemment de passer au travers d'un mur mettent aussitôt un terme à leur déplacement. Les monstres des lieux pourront d'ailleurs en tirer parti en attirant les intrus près des parois.

RENCONTRE C4 : LE TEMPLE DE LA RAGE VERDOYANTE

Rencontre de niveau 9 (2 200 px)

CONFIGURATION

Orateur arboréen (O)

Ours des cavernes (C)

Terreur végétale arboréenne (T)

Zone 9 : un temple dédié à l'étrange culte des arboréens a été dressé ici sous la direction de leur chef, un orateur du nom de Camnor. C'est un guerrier féroce qui combat au côté de son ours des cavernes et du dieu vivant des arboréens, la terreur végétale.

Lorsque les aventuriers entrent dans cette pièce, montrez-leur l'illustration « Vue du temple » de la page 24 du Livret d'aventure I, puis lisez ce qui suit : Vous entrez dans une grande salle bien éclairée qui a tout l'air d'un temple et dont le sol est recouvert d'un épais tapis. À l'autre bout de la salle se trouvent un autel de pierre et plusieurs monolithes, et un bassin d'eau occupe le coin sud-est. Près de l'autel se tiennent trois créatures : un étrange monstre végétal, un ours énorme et un humanoïde végétal semblable à ceux que vous avez déjà rencontrés dans cette section de la pyramide.

Terreur végétale arboréenne (T) Brute d'élite niveau 11

Animé naturel (plante) de taille G 1 200 px

Initiative +7 Sens Perception +9

Racines noueuses La zone adjacente à la terreur végétale est un terrain difficile.

Pv 286 ; péril 143

CA 23 ; Vigueur 25, Réflexes 21, Volonté 23

Vulnérabilités feu 5 (poussée de 1 case quand elle subit des dégâts de feu)

VD 5

⊕ Liane (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +14 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts, et la cible glisse de 1 case.

† Déluge de lianes (simple ; à volonté)

La terreur végétale effectue deux attaques de base, chacune visant une cible différente de l'autre.

Buveuse de sang

Quand une terreur végétale blesse un adversaire en péril au moyen d'une attaque de corps à corps, elle regagne 10 points de vie.

Opportuniste brutale

La terreur végétale bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et d'un bonus de +5 aux jets de dégâts quand elle effectue des attaques d'opportunité.

Allonge menaçante

La terreur végétale peut effectuer des attaques d'opportunité contre tous les ennemis situés à portée d'allonge (2 cases).

Alignment mauvais Langues -

For 22 (+11) Dex 14 (+7) Sag 18 (+9)
Con 23 (+11) Int 11 (+5) Cha 19 (+9)

Orateur arboréen (O) Contrôleur (meneur) niveau 10
Humanoïde naturel (plante) de taille M 500 px

Initiative +8 Sens Perception +5

Spores empoisonnées (poison) aura 5 ; les ennemis qui entrent ou débutent leur tour de jeu dans l'aura subissent 5 dégâts de poison.

Pv 109 ; péril 54

CA 24 ; Vigueur 23, Réflexes 21, Volonté 23

Vulnérabilités feu 5 (poussée de 1 case quand il subit des dégâts de feu)

VD 6

⊕ Faux (simple ; à volonté) ♦ arme, poison

+15 contre CA ; 1d10 + 2 dégâts, puis 5 dégâts de poison continu et la cible est ralentie (sauvegarde annule les deux).

← Spores fortifiantes (simple ; à volonté)

Explosion de proximité 5 ; les alliés pris dans l'explosion regagnent 5 points de vie et se décalent aussitôt de 3 cases.

← Spores étouffantes (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ poison

Explosion de proximité 5 ; +14 contre Vigueur ; les ennemis pris dans l'explosion subissent 2d4 + 4 dégâts de poison, puis sont hébétés et subissent 5 dégâts de poison continu (sauvegarde annule les deux).

Alignment mauvais Langues commun, elfique

Compétences Diplomatie +13, Intuition +15, Nature +15

For 16 (+8) Dex 17 (+8) Sag 20 (+10)

Con 21 (+10) Int 14 (+7) Cha 17 (+8)

Équipement robe, faux

Ours des cavernes (C) Brute d'élite niveau 6

Bête naturelle de taille M 500 px

Initiative +4 Sens Perception +5 ; vision dans le noir

Pv 170 ; péril 85

CA 20 ; Vigueur 21, Réflexes 17, Volonté 18

Jets de sauvegarde +2

VD 8

Points d'action 1

⊕ Griffes (simple ; à volonté)

+10 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts.

← Fureur de l'ours des cavernes (simple ; recharge ☰ ☱)

Explosion de proximité 1 ; vise les ennemis ; +10 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts.

Alignment non aligné Langues -

For 20 (+8) Dex 13 (+4) Sag 14 (+5)

Con 15 (+5) Int 2 (-1) Cha 12 (+4)

TACTIQUE

Les arboréens de cette pièce mènent une défense acharnée car ils ne veulent pas abandonner ce qu'ils considèrent comme le cœur de leur culture tribale. S'ils n'ont pas d'autre choix, ils battent tout de même en retraite vers la zone 8 (rencontre C3).

Les plantes et les idoles religieuses de la pièce se dressent elles aussi contre les intrus. À ce sujet, n'oubliez pas de lire attentivement le paragraphe Particularités de la zone.

Camnor, l'orateur arboréen, dispose de plusieurs capacités à distance, et tente de rester à la limite de la mêlée. Il compte sur son aura pour blesser les aventuriers et n'utilise ses spores étouffantes que s'il peut toucher plusieurs adversaires. Il a également recours à cette attaque s'il est isolé par le groupe, tentant d'héberger un PJ avant de prendre la fuite et de se mettre si possible hors de portée d'une attaque de charge.

L'orateur évite tout corps à corps sauf s'il aperçoit un personnage en péril, auquel cas il tente de l'achever. Il se sert de *spores fortifiantes* pour aider ses alliés, qui se décalent pour prendre leurs adversaires en tenaille tout en évitant les attaques d'opportunité.

Camnor entretient également un lien très étroit avec l'ours des cavernes. Il bénéficie donc d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre tout personnage qui blesse l'animal. Si ce dernier est tué, l'orateur bénéficie de ce même bonus à toutes les attaques, jusqu'à la fin de la rencontre.

Obéissant à Camnor, l'ours des cavernes tente de contourner les aventuriers et de les attaquer par-derrière. Il essaye de les prendre en tenaille avec l'aide de la terreur végétale déchaînée, mais s'en prend volontiers aux PJ les moins protégés qui semblent être des proies faciles. Évidemment, il combat jusqu'à la mort pour son maître.

La tactique de la terreur végétale est on ne peut plus basique : elle fonce et se jette sur les intrus. Elle est toutefois assez maligne pour tenter d'attirer les personnages dans la pièce, préparant une action dans le but de charger plutôt que de se précipiter immédiatement et de distancer Camnor et son ours. En outre, elle est capable de déraciner les arbres et d'arracher les monolithes, sa colère étant si grande qu'elle est prête à détruire le temple pour éliminer les aventuriers.

PARTICULARITÉS

Lumière : vive.

Arbres : les cases couvertes par les branches des arbres confèrent un camouflage. Leurs troncs bloquent quant à eux les déplacements et confèrent un abri aux créatures qui leur sont adjacentes.

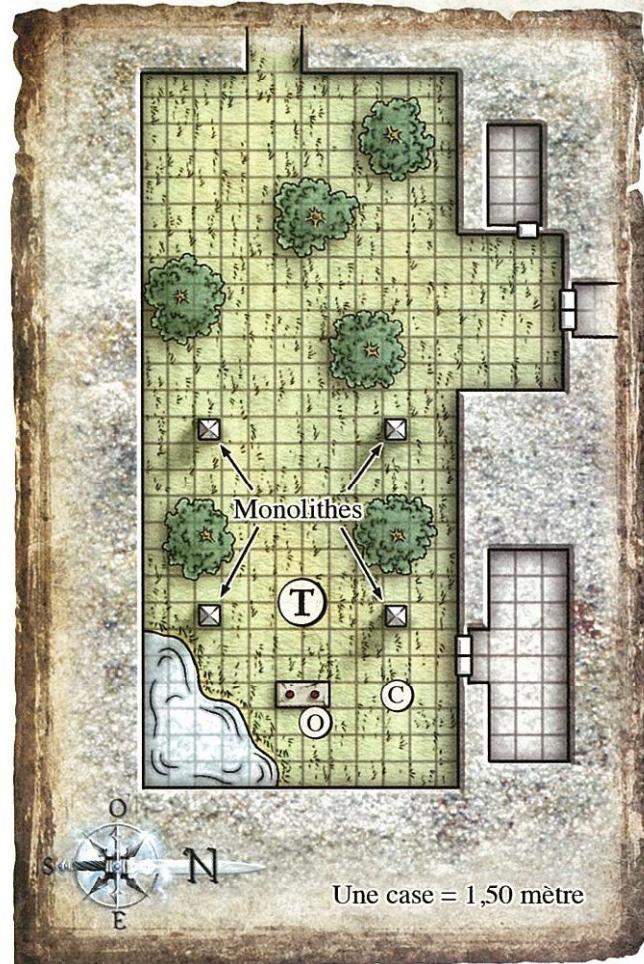
Les arbres de la pièce sont imprégnés d'une magie divine maléfique. Les arbres se penchent vers les intrus et tentent de les fouetter de leurs branches, et tout personnage adjacent à une case d'arbre au début de son tour de jeu est la cible d'une attaque à +14 contre CA, infligeant $1d6 + 3$ dégâts en cas de réussite. Cet effet prend fin si les points de vie de Camnor tombent à 0 (ou moins).

Autel et monolithes : ces pierres grossières confèrent un abri et bloquent les déplacements, et Camnor les a investies d'une magie divine délétère. Durant le combat, l'autel et les monolithes luisent d'une aura verdâtre.

ATTAQUES SPÉCIALES

Au prix d'une action simple, la terreur végétale est capable de déraciner un arbre. Les personnages situés dans un rayon de 2 cases de cet arbre essuient alors une attaque à +14 contre Vigueur au moment où il est arraché. En cas de réussite, la cible se retrouve à terre.

Mais la terreur végétale peut également sortir un monolithe du sol et le lancer. Il s'agit d'une attaque à distance 10 ; +14 contre Réflexes. En cas de réussite, la cible subit $2d6 + 7$ dégâts ; demi-dégâts en cas d'échec. En outre, une case occupée par la cible et toutes les cases adjacentes à celle-ci constituent désormais un terrain difficile en raison des décombres du monolithe.



Lorsque Camnor utilise un pouvoir d'explosion de proximité, il peut choisir de centrer l'effet sur lui-même ou sur l'un des monolithes. De plus, les aventuriers adjacents à l'autel sont ralenti jusqu'à la fin de leur tour de jeu car l'herbe qui l'entoure s'enroule autour de leurs pieds.

Si la terreur végétale déterre un monolithe pour en faire une arme, celui-ci est détruit et l'aura verte s'évanouit aussitôt. Camnor ne peut donc plus centrer ses pouvoirs d'explosion de proximité sur la case correspondante.

Eau : le bassin a une profondeur de 90 centimètres sur le bord, et de 3 mètres ailleurs. Les personnages qui s'y aventurent doivent donc y nager. De plus, l'infâme magie des arboréens a rendu l'eau toxique pour leurs ennemis. Tout PJ qui y pénètre essaie donc une attaque à +10 contre Vigueur. Si cette attaque est réussie, la victime subit 5 dégâts de poison continu (sauvegarde annule).

Trésor : si les aventuriers fouillent la petite pièce située au nord-est, ils y trouveront un *bouclier gardien* (échelon héroïque) enterré sous une couche de terre, de feuilles et de cailloux. Cette trouvaille nécessite tout de même 10 minutes de recherche et un test de Perception DD 21. Pour plus de détails sur cet objet magique, reportez-vous à la page 247 du *Manuel des Joueurs*.

RENCONTRE C5 : LES LIANES MORTELLES

Rencontre de niveau 8 (1 700 px)

CONFIGURATION

2 coureurs prestelins (P)

Guetteur arboréen (G)

2 faucheurs arboréens (F)

Zone 10 : à l'instar de la zone 6 (rencontre C1), cet endroit joue un rôle défensif et abrite un certain nombre de végétaux dont le but est de barrer le passage aux intrus. Trois arboréens et un couple de prestelins sont tapis dans la salle, qui est compartimentée non pas par un labyrinthe végétal mais par d'épais rideaux de lianes qui pendent du plafond.

Lorsque les aventuriers entrent dans la pièce, lisez ce qui suit :

Cette pièce faiblement éclairée est beaucoup plus chaude et humide que les autres sections du donjon. D'épaisses lianes vertes descendent du plafond en formant d'épais rideaux végétaux qui vous empêchent de distinguer l'ensemble de la salle et constituent une sorte de labyrinthe. Le sol et le plafond sont faits de terre compacte, craquelée par endroits.

Guetteur arboréen (G)

Humanoïde naturel (plante) de taille M

Chasseur niveau 7

300 px

Initiative +10 Sens Perception +10

Pv 65 ; péri 32

CA 21 ; Vigueur 19, Réflexes 20, Volonté 18

Vulnérabilités feu 5 (poussé de 1 case quand il subit des dégâts de feu)

VD 7

↓ Épée courte (simple ; à volonté) ♦ arme

+12 contre CA ; 2d6 + 4 dégâts.

← Invasion de lianes (simple ; rencontre)

Explosion de proximité 2 ; +10 contre Réflexes ; 1d6 + 4 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Avantage de combat

Les attaques de corps à corps du guetteur arboréen infligent 2d6 dégâts supplémentaires quand il touche une créature contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Voile d'arbres (mineure ; à volonté) ♦ illusion

Si aucun ennemi ne se trouve dans un rayon de 3 cases, le guetteur arboréen bénéficie de l'invisibilité jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Alignement mauvais Langues commun, elfique

Compétences Athlétisme +10, Discréption +11

For 14 (+5) Dex 17 (+6) Sag 15 (+5)

Con 17 (+6) Int 11 (+3) Cha 12 (+4)

Équipement robe, épée courte

Lorsque les prestelins attaquent, lisez ce qui suit :

Une petite silhouette grise sort du rideau de lianes. Elle rit et semble se moquer de vous tout en brandissant une épée courte. Puis, ayant même que vous ayez pu réagir, elle fait demi-tour et disparaît dans la végétation.

2 faucheurs arboréens (F)

Humanoïde naturel (plante) de taille M

Soldat niveau 7

300 px chacun

Initiative +6 Sens Perception +5

Pv 81 ; péri 40

CA 23 ; Vigueur 20, Réflexes 18, Volonté 19

Vulnérabilités feu 5 (poussé de 1 case quand il subit des dégâts de feu)

VD 6

↓ Faux (simple ; à volonté) ♦ arme

+14 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du faucheur arboréen.

← Volée d'épines (simple ; rencontre) ♦ poison

Décharge de proximité 3 ; +12 contre Vigueur ; 2d6 + 4 dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Alignement mauvais Langues commun, elfique

Compétences Nature +10

For 15 (+5) Dex 13 (+4) Sag 14 (+5)

Con 17 (+6) Int 9 (+2) Cha 11 (+3)

Équipement robe tachée de sang, faux

2 coureurs prestelins (P)

Humanoïde féérique de taille P

Franc-tireur niveau 9

400 px chacun

Initiative +13 Sens Perception +7 ; vision nocturne

Pv 96 ; péri 48

CA 24 (28 contre les attaques d'opportunité) ; Vigueur 20, Réflexes 24, Volonté 20

VD 12, escalade 6 ; cf. aussi décalage féérique et entailles rapides.

↓ Épée courte (simple ; à volonté) ♦ arme

+14 contre CA ; 1d6 + 7 dégâts.

↓ Entailles rapides (simple ; à volonté) ♦ arme

Le coureur prestelin se déplace à sa VD. À deux moments de son déplacement, il a le droit d'effectuer une attaque de base de corps à corps assortie d'un malus de -2. Toutefois, il ne peut utiliser ce pouvoir lorsqu'il est immobilisé ou ralenti.

Décalage féérique (simple ; rencontre)

Le coureur prestelin se décale de 10 cases.

Mobilité maintenue (mineure ; recharge ☐☐☐)

Un coureur prestelin immobilisé ne l'est plus.

Alignement mauvais Langues elfique

Compétences Acrobaties +21, Bluff +9, Discréption +16

For 9 (+3) Dex 24 (+11) Sag 17 (+7)

Con 16 (+7) Int 14 (+6) Cha 10 (+4)

Équipement épée courte

TACTIQUE

Les faucheurs arboréens tentent de ralentir la progression des aventuriers pendant que les coureurs prestelins les lardent d'attaques éclair pour les épuiser. Pendant ce temps, le guetteur se tient à l'écart du combat, attendant le bon moment pour surgir et porter un coup fatal.

Les épaisses lianes gênent considérablement les aventuriers, d'autant que les monstres de cette salle peuvent quant à eux les traverser facilement (cf. Particularités).

Les faucheurs patrouillent dans les passages situés entre les rangs de lianes, effectuant un circuit qui leur permet de surveiller les deux entrées. S'ils détectent la présence

d'intrus, ils appellent à l'aide tout en se jetant sur eux. Ils entament alors les hostilités en utilisant volée d'épines pour empêcher leurs adversaires d'atteindre les salles suivantes.

Les faucheurs combattent jusqu'à la mort.

Une fois l'affrontement lancé, ils s'acharnent même si les aventuriers tentent de battre en retraite, ne renonçant que si l'ennemi quitte leur secteur de la pyramide.

S'ils sont conscients de la présence des aventuriers, mais que ces derniers ne les ont pas remarqués, les faucheurs tentent de les attaquer en passant par les lianes (cf. ci-dessous). Cette tactique leur permet notamment de fondre sur les aventuriers les plus faibles ou encore de prendre en tenaille un guerrier ou un paladin.

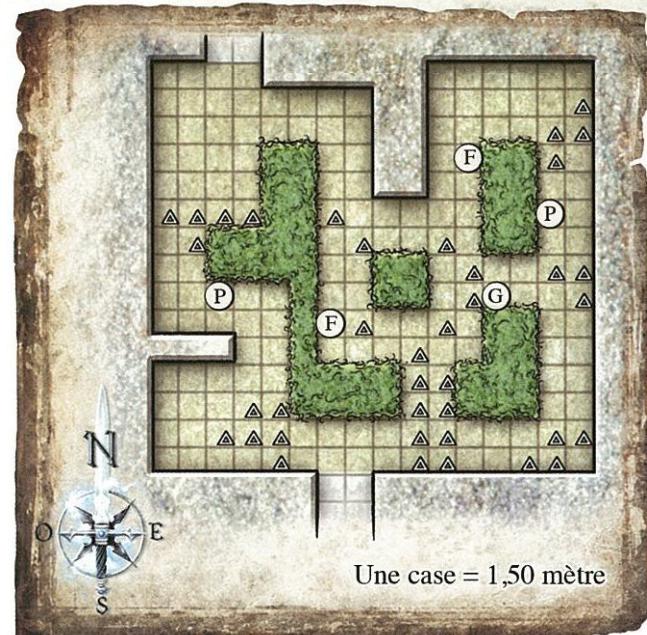
Le guetteur préfère quant à lui observer la tournure des événements pendant quelques rounds avant de venir au corps à corps. Il attend le moment opportun pour se glisser au beau milieu du groupe tout en étant invisible avant d'user d'invasion de lianes pour piéger les personnages, ou de porter un coup d'épée courte jouissant d'un avantage de combat contre un personnage en péril ou mal protégé.

Une fois au cœur de l'action, le guetteur tente de prendre ses adversaires en tenaille avec l'aide de ses alliés ou, s'il est blessé et qu'aucune solution ne s'offre à lui, il prend le risque de subir des attaques d'opportunité en battant en retraite avant d'user de voile d'arbres.

Les vilains petits prestelins ne tiennent pas en place et sont sans doute les premiers à apparaître pour engager l'ennemi. Ils se faufilent entre les PJ, usant d'entailles rapides encore et encore, sachant qu'ils sont suffisamment confiants et arrogants pour ne pas craindre de subir des attaques d'opportunité. Même si une de ces attaques les touche, ils la mettent sur le compte de la malchance et certainement pas sur le talent de leurs ennemis. Toutefois, ils prennent bien soin d'éviter les personnages qui sont en mesure de les arrêter, comme ceux qui possèdent le pouvoir de guerrier bloquant le déplacement au moyen d'une attaque d'opportunité réussie.

Les prestelins se moquent ouvertement des aventuriers et tentent de les amener à se placer en position désavantageuse, comme se retrouver pris en tenaille avec un faucheur ou à un endroit où le guetteur invisible pourra se jeter sur un PJ pourvu de peu d'armure.

Les humanoïdes féériques aiment avant tout s'en prendre aux cibles ralenties ou immobilisées. Ils se payent même le luxe de leur tourner autour d'elles pour le simple plaisir de les narguer. Ils se déplacent au travers des lianes (cf. ci-dessous) et en jaillissent pour se jeter sur les aventuriers, tirant ainsi le meilleur parti de leur VD très élevée alors que les PJ mettront plusieurs rounds à faire le tour des végétaux dans l'espoir de mettre la main sur ces fées pénibles.



PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Des règles spéciales sont associées au terrain difficile et aux rideaux de lianes de cette salle.

Lumière : faible.

Terrain difficile : les cases de terrain difficile du plan tactique représentent les endroits où la terre tassée est craquelée et accidentée. Il faut donc faire attention lorsqu'on les traverse, notamment si l'on ne connaît pas la zone. Bien évidemment, les monstres de la pièce les ont étudiées de près et s'y déplacent sans aucune difficulté particulière, si bien qu'ils ne tiennent pas compte du terrain difficile, ce qui n'est pas le cas des aventuriers...

Lianes : les lianes qui poussent au plafond tombent jusqu'au sol et forment d'épais rideaux de végétation, assez lourds pour empêcher les déplacements. Un aventurier qui traverse ces cases est ralenti et ne peut se déplacer que de 2 cases avant que son déplacement prenne fin. Toutefois, en raison du lien qui les unit aux plantes de cette zone, les monstres de la salle ne sont pas concernés par cette règle et considèrent simplement les lianes comme un terrain difficile. Ils peuvent donc les traverser (à une VD réduite) et en tirer parti comme le précise la section tactique. Enfin, une créature qui se trouve parmi les lianes dispose d'un abri, les plantes bloquant la ligne de mire.

RENCONTRE G1 : LA SALLE DE GARDE

Rencontre de niveau 9 (2 000 px)

CONFIGURATION

3 hors-la-loi humains (H)

2 arbalétriers humains (A)

Salle de la fournaise/couloir de téléportation (P)

Zone 11 : un groupe de criminels mené par le drakéide Gharash Vren a récemment été attiré dans la Pyramide des Ombres et s'est approprié cet ensemble de pièces (zones 11-13). Ces brigands sont constamment sur le qui-vive car ils se méfient des hommes-lézards de la zone 5 et des autres intrus. Si un combat se déroule en zone 5, les gardes accourront à la barricade et seront prêts. Mais quoi qu'il arrive, il y a toujours une sentinelle dans un rayon de 5 cases de la barricade. Gharash n'est pas très à l'aise depuis qu'il est dans la pyramide et il entretient ses hommes dans une angoisse paranoïaque qui les tient en alerte constante.

Lorsque les aventuriers entrent dans la pièce depuis la zone 5, lisez ce qui suit :

Un tas hétéroclite fait de divers objets (caisses, fûts, armes brisées, boucliers, planches, etc.) forme une barricade qui coupe la pièce en deux. Près de cet obstacle improvisé se trouve une lourde porte qui ouvre sur l'est. Derrière la barricade se tiennent cinq individus qui attendaient manifestement votre arrivée.

Si les aventuriers entrent dans la pièce depuis la zone 13, lisez ce qui suit :

Vous voyez deux portes dans le mur opposé de la pièce, ainsi qu'un étrange panneau en bronze sur votre gauche. Il présente plusieurs leviers et se trouve sous un miroir d'argent poli situé à hauteur d'yeux d'un humain.

3 hors-la-loi humains (H)

Humanoïde naturel de taille M

Initiative +8 Sens Perception +4

Pv 87 ; péril 43

CA 24 ; Vigueur 21, Réflexes 20, Volonté 19

VD 5

⊕ Hallebarde (simple ; à volonté) ♦ arme

Allonge 2 ; +15 contre CA ; 1d10 + 7 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du hors-la-loi humain.

⊕ Coup repoussant (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ arme

Hallebarde nécessaire ; allonge +2 ; +15 contre CA ; 1d10 + 10 dégâts, puis la cible est poussée de 1 case et se retrouve à terre.

↗ Arbalète (simple ; à volonté) ♦ arme

Distance 15/30 ; +11 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts.

Alignement non aligné Langues commun

For 16 (+7) Dex 14 (+6) Sag 11 (+4)

Con 15 (+6) Int 10 (+4) Cha 12 (+5)

Équipement cotte de mailles, hallebarde, arbalète, carquois de 20 carreaux

2 arbalétriers humains (A)

Humanoïde naturel de taille M

Initiative +6 Sens Perception +4

Pv 62 ; péril 31

CA 19 ; Vigueur 18, Réflexes 19, Volonté 17

VD 6

⊕ Gourdin (simple ; à volonté) ♦ arme

+12 contre CA ; 1d6 + 2 dégâts.

↗ Arbalète (simple ; à volonté) ♦ arme

Distance 15/30 ; +14 contre CA ; 2d8 + 3 dégâts.

↗ Dans le mille (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ arme

Distance 15/30 ; +14 contre CA ; 3d8 + 3 dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Alignement non aligné Langues commun

For 14 (+5) Dex 16 (+6) Sag 12 (+4)

Con 14 (+5) Int 12 (+4) Cha 13 (+4)

Équipement gourdin, arbalète, 20 carreaux

Artilleur niveau 7

300 px chacun

TACTIQUE

Les cinq criminels ont pour ordre de protéger cette zone à tout prix. Ils savent parfaitement comment fonctionnent les pièges de l'endroit et adoptent une tactique qui en tire le meilleur parti possible.

S'ils entendent des intrus s'approcher, les hors-la-loi se placent aussitôt derrière la barricade. Ils se servent de leurs hallebardes pour attaquer par-dessus, repoussant ainsi les personnages avant qu'ils ne l'escaladent. Les arbalétriers profitent quant à eux de l'abri que leur confère l'obstacle et tirent sur les personnages qui apparaissent en haut de l'escalier ou qui restent en arrière.

Dès qu'un personnage tente d'ouvrir la porte qui ouvre sur la pièce de la fournaise, l'un des arbalétriers court en direction du panneau de contrôle, ce qui lui prend un round (il laisse les portes ouvertes pour ne pas perdre de temps). Au deuxième round, il arrive au niveau du panneau et entreprend une action simple pour tirer un levier si un personnage est dans la pièce de la fournaise à ce moment. Si un PJ a déjà franchi la partie dangereuse de cette salle, l'arbalétrier appelle à l'aide et un hors-la-loi se précipite à ses côtés. Le hallebardier tente alors de repousser l'aventurier dans la salle piégée afin que son compère puisse déclencher le piège.

Tant que l'arbalétrier reste près du panneau de contrôle, il prépare une action à chaque round pour tirer les deux leviers si un personnage entre dans la pièce de la fournaise ou dans le couloir de téléportation (cf. Particularités de la zone pour plus de détails).

Si un personnage arrive à franchir la barricade, les deux arbalétriers battent en retraite vers la pièce est et se positionnent près du panneau de contrôle. L'un d'eux prépare une action pour tirer les leviers tandis que l'autre prépare des attaques d'arbalète (en usant si possible du pouvoir dans le mille), visant les aventuriers qui entrent dans la pièce.

Si les personnages arrivent par la zone 13, les gardes ne sont pas aussi bien préparés. Ils tentent alors de se rendre dans la pièce ouest et d'entraîner les PJ à leur suite pendant qu'un des leurs reste près du panneau de contrôle.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : faible.

Barricade : les criminels ont érigé une barricade de fortune de 1,20 mètre de haut en travers de la pièce ouest en se servant de meubles, de caisses, de tonnelets et d'autres débris. Une créature adjacente à l'obstacle dispose d'un abri contre les attaques effectuées depuis l'autre côté de celle-ci. Un personnage peut l'escalader (à la moitié de sa VD) en réussissant un test d'Athlétisme DD 19, mais en cas d'échec, il tombe parmi les débris et reste maîtrisé jusqu'à ce qu'il réussisse un test accompagné d'une action de mouvement.

Portes : les deux portes de la pièce de la fournaise sont coincées, et il faut réussir un test de Force DD 21 (action simple) pour les ouvrir. En revanche, celles du couloir de téléportation s'ouvrent tout à fait normalement.

Salle de la fournaise et couloir de téléportation : ces deux passages relient les pièces est et ouest et constituent un piège terrible actionné au moyen du panneau de contrôle déjà mentionné. Le premier levier active la magie du couloir sud, téléportant aussitôt les créatures qui s'y trouvent sur une case de la pièce nord (déterminée aléatoirement). Le second levier permet quant à lui d'embraser la salle nord. D'autres leviers permettent aussi de contrôler l'intensité des jets de flammes et d'en activer ou désactiver certains, mais les brigands ne s'en serviront pas lors de cette rencontre.

Un personnage peut tirer un ou deux leviers au prix d'une action simple. En règle générale, un criminel recourt à une action préparée pour tirer les deux à la fois, téléportant ainsi les intrus situés dans le couloir vers la salle nord avant d'activer les jets de flammes.

Panneau de contrôle : le panneau de contrôle se présente sous la forme d'une plaque de bronze portant douze leviers. Deux miroirs situés au-dessus des leviers montrent l'intérieur des deux passages piégés, ce qui permet à l'opérateur de tirer les leviers lorsque des intrus se trouvent à l'endroit opportun.

Si un personnage joueur tente d'activer le piège, demandez-lui de lancer 1d12. Sur un résultat de 1, il active le couloir de téléportation. Sur un résultat de 2, c'est la pièce de la fournaise qui est activée. Sur tout autre résultat, les dégâts de feu infligés par le piège sont réduits de moitié dans un des quadrants de la pièce.

Pièce de la fournaise et couloir de téléportation

Piège

Mitrailleur niveau 8

350 px

Avec un flash de lumière, vous disparaissez soudain du couloir pour réapparaître dans une pièce beaucoup plus grande. Puis des flammes jaillissent tout autour de vous, faisant de la pièce une fournaise.

Piège : en tirant sur l'un des leviers, on remplit de flammes la pièce nord. Un autre levier permet quant à lui de téléporter un personnage situé dans le couloir sud vers la pièce embrasée.

Perception

- ◆ DD 20 : un personnage situé dans la salle de la fournaise remarque de minuscules ouvertures sur le sol, les murs et le plafond, ainsi qu'une forte odeur de soufre.
- ◆ DD 23 : un personnage situé dans le couloir de téléportation remarque une étrange distorsion des distances, comme s'il regardait au travers d'un verre épais.

Déclencheur

Le piège se déclenche lorsque quelqu'un tire le levier du panneau de contrôle de la pièce est. Il est possible d'en tirer un ou deux au prix d'une action simple.

Attaque (salle de la fournaise)

Action simple Périmètre 4 x 4 cases (toute la salle)

Cibles : les créatures prises dans le périmètre

Attaque : +10 contre Réflexes

Réussite : 4d8 + 5 dégâts de feu.

Attaque (couloir de téléportation)

Action simple Périmètre 4 cases (tout le couloir)

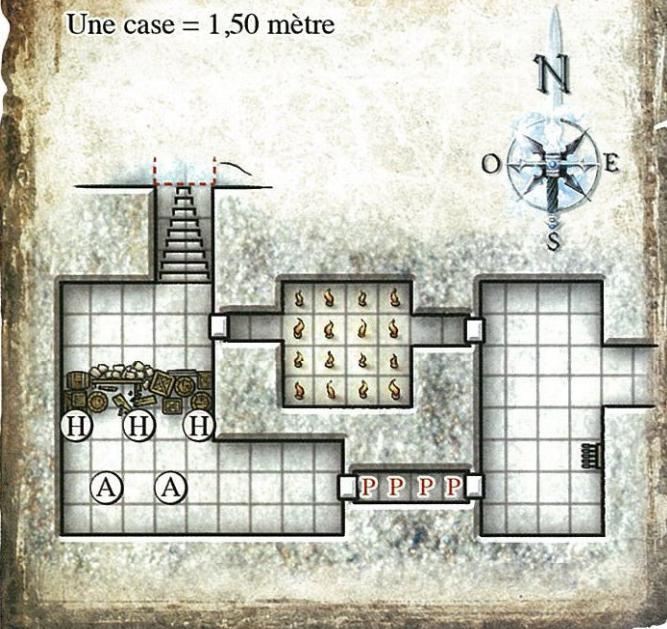
Cibles : les créatures prises dans le périmètre

Effet : la cible est téléportée dans la salle de la fournaise.

Contre-mesures

- ◆ Un personnage peut attaquer le panneau de contrôle (CA 18, défenses 16 ; 70 pv ; résistance 5 à tout). La destruction du panneau de contrôle a pour effet de neutraliser les deux pièges.
- ◆ Un personnage peut désamorcer le panneau de contrôle en réussissant trois tests de Larcin (DD 28).

Une case = 1,50 mètre



RENCONTRE G2 : LA SALLE AUX PORTES

Rencontre de niveau 12 (3 450 px), ou deux rencontres de niveau 8 distinctes (1 700 px et 1 750 px)

CONFIGURATION

Gharash Vren, maître de guerre drakéide (G)
2 arbalétriers humains (A)
8 laquais humains (L)
Loup-garou frénétique (F)

Zone 12 : il s'agit là du principal espace de vie du groupe de bandits de Gharash Vren. Deux jeux de portes épaisses séparent la salle aux colonnes de la zone 5, si bien que les criminels n'y entendront pas d'éventuels bruits de combat. Du reste, Gharash et ses hommes comptent sur ces lourdes portes pour ralentir d'éventuels intrus qui arriveraient à se défaire des hommes-lézards.

Lorsque les aventuriers arrivent depuis la zone 5 après avoir franchi les deux doubles portes, lisez ce qui suit :
Cette pièce contient cinq massives colonnes, et vous distinguez également trois doubles portes et deux couloirs étroits. L'une des doubles portes est presque entièrement cachée par un tas de débris et de décombres. Plusieurs humains se trouvent dans la salle et se préparent à combattre. Une seconde après votre arrivée, la double porte centrale s'ouvre et un imposant drakéide apparaît dans l'encadrement. « On dirait que nous avons de la visite », dit-il d'un air sarcastique.

Si les aventuriers entrent par la zone 13, lisez ce qui suit :
Les quatre individus qui occupent cette pièce semblent aussi surpris que vous. Ils dégagent aussitôt leurs armes et l'un d'eux crie : « Gharash ! On a de la compagnie ! »

2 arbalétriers humains (A)

Humanoïde naturel de taille M

Initiative +6 Sens Perception +4

Pv 62 ; péril 31

CA 19 ; Vigueur 18, Réflexes 19, Volonté 17

VD 6

⊕ Gourdin (simple ; à volonté) ♦ arme
+12 contre CA ; 1d6 + 2 dégâts.

⊗ Arbalète (simple ; à volonté) ♦ arme

Distance 15/30 ; +14 contre CA ; 2d8 + 3 dégâts.

⊗ Dans le mille (simple ; recharge [::]) ♦ arme

Distance 15/30 ; +14 contre CA ; 3d8 + 3 dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Alignment non aligné Langues commun

For 14 (+5) Dex 16 (+6) Sag 12 (+4)

Con 14 (+5) Int 12 (+4) Cha 13 (+4)

Équipement gourdin, arbalète, 20 carreaux

Artilleur niveau 7

300 px chacun

Gharash Vren (G)

Humanoïde naturel (drakéide) de taille M

Initiative +7 Sens Perception +5

Pv 101 ; péril 50 ; cf. aussi fureur drakéide

CA 27 ; Vigueur 22, Réflexes 19, Volonté 22

VD 5

⊕ Épée bâtarde (simple ; à volonté) ♦ arme

+17 contre CA (+18 quand Gharash est en péril) ; 1d10 + 8 dégâts.

⊕ Opportunisme de la vipère (simple ; à volonté) ♦ arme

+17 contre CA (+18 quand Gharash est en péril) ; 1d10 + 8 dégâts.

Si la cible se décale avant le début du tour de jeu suivant de Gharash, elle provoque une attaque d'opportunité de la part d'un allié au choix du drakéide.

⊕ Fissurer l'armure (simple ; rencontre) ♦ arme

+17 contre CA (+18 quand Gharash est en péril) ; 2d10 + 8 dégâts.
Jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Gharash, tout jet d'attaque contre la cible réussit un coup critique sur un résultat de 18-20.

← Parole inspiratrice (mineure ; 2 fois/rencontre) ♦ guérison

Explosion de proximité 5 ; Gharash Vren ou un allié pris dans l'explosion ; la cible dépense une récupération et regagne 2d6 points de vie supplémentaires.

← Souffle de dragon (mineure ; rencontre) ♦ feu

Décharge de proximité 3 ; +12 contre Réflexes (+13 quand le drakéide est en péril) ; 1d6 + 4 dégâts de feu.

Fureur drakéide (quand Gharash est en péril uniquement)

Gharash bénéficie d'un bonus racial de +1 aux jets d'attaque.

Armure naine (libre ; quotidien) ♦ guérison

Gharash Vren regagne 25 points de vie.

Alignment non aligné Langues commun, draconique

Compétences Athlétisme +15, Histoire +7, Intimidation +15

For 20 (+10) Dex 10 (+5) Sag 11 (+5)

Con 13 (+6) Int 12 (+6) Cha 18 (+9)

Équipement cotte de mailles naine +3, bouclier léger, épée bâtarde

8 laquais humains (L)

Humanoïde naturel de taille M

Sbire niveau 7

75 px chacun

Initiative +3 Sens Perception +4

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.

CA 19 ; Vigueur 17, Réflexes 14, Volonté 15 ; cf. aussi voyoucratie

VD 6

⊕ Gourdin (simple ; à volonté) ♦ arme

+12 contre CA ; 6 dégâts.

Voyoucratie

Le laquais humain bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes ses défenses quand au moins deux autres laquais humains se situent dans un rayon de 5 cases de lui.

Alignment non aligné Langues commun

For 16 (+6) Dex 11 (+3) Sag 12 (+4)

Con 14 (+5) Int 10 (+3) Cha 13 (+4)

Équipement armure de cuir, gourdin

TACTIQUE

Trois des laquais sont dans la moitié ouest de la salle au début de la rencontre. Les deux arbalétriers et un autre laquais sortent de la pièce nord-ouest au deuxième round de combat. Au troisième round, quatre autres laquais sortent quant à eux de la pièce sud-est.

Les arbalétriers profitent de l'abri que leur confèrent les piliers et tirent sur les cibles vers lesquelles ils ont une ligne de mire dégagée. Les laquais se regroupent dans une zone

de 5 cases de diamètre pour bénéficier de leur voyoucratie sans pour autant se coller les uns aux autres pour ne pas être trop vulnérables aux attaques de zonc.

Gharash Vren et deux ou trois laquais attaquent un personnage joueur guerrier ou paladin, pendant que les autres laquais se concentrent sur une ou deux autres cibles. Gharash use du pouvoir de guérison de son armure naine dès qu'il a perdu au moins 37 points de vie et préférera se servir de parole inspiratrice sur lui-même plutôt que sur ses alliés.

S'il ne reste plus qu'un criminel en vie (ou deux si l'un d'eux est un laquais), il se rue vers les portes de la pièce condamnée (à l'est de la salle) et la martèle de ses poings (action mineure) avant de déblayer les débris (action simple). Dès lors, lancez l'initiative du loup-garou frénétique. Une fois son tour de jeu venu, le lycanthrope se met à effectuer des tests de Force pour tenter d'enfoncer la porte. Le DD s'élève d'abord à 30, puis diminue de 5 par action entreprise dans le but de déblayer les décombres (jusqu'à un minimum de 15).

Loup-garou frénétique (F) Brute solo niveau 8

Humanoïde naturel (métamorphe) de taille M 1 750 px

Initiative +7 Sens Perception +6 ; vision nocturne

Pv 450 ; péril 225

Régénération 5 (si le loup-garou subit des dégâts d'une arme en argent, sa régénération ne fonctionne pas lors de son tour de jeu suivant)

CA 22 ; Vigueur 24, Réflexes 22, Volonté 21

Jets de sauvegarde +5

Immunités frénésie sélène (cf. plus bas)

VD 6 (8 sous forme de loup)

Points d'action 2

⊕ Griffes (simple ; à volonté)

2 cibles ; +12 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts ; cf. aussi rage sanguinaire.

⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ maladie

+12 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts, puis la cible subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule) et contracte la frénésie sélène (cf. plus bas) ; cf. aussi rage sanguinaire.

Rage sanguinaire

Les attaques de corps à corps du loup-garou frénétique infligent 4 dégâts supplémentaires contre une cible en péril.

Furie meurrière

Le loup-garou frénétique gagne 1 point d'action lorsqu'il réduit un adversaire à 0 point de vie (ou moins).

Rebuffade sauvage (réaction immédiate, quand le loup-garou est touché par une attaque de corps à corps ; à volonté)

Le loup-garou frénétique effectue une attaque de morsure.

Change-forme (mineure ; à volonté) ♦ métamorphose

Le loup-garou frénétique est en mesure de modifier son apparence physique pour prendre la forme d'un loup gris ou d'un humain unique (cf. Change-forme, page 280 du Bestiaire Fantastique). Sous forme humaine, il perd son attaque de morsure ; sous forme de loup, il ne peut pas effectuer d'attaque de griffes.

Alignement mauvais

Langues commun

Compétences Bluff +9, Intimidation +9, Intuition +11, Nature +11

For 21 (+9)

Dex 16 (+7)

Sag 14 (+6)

Con 18 (+8)

Int 10 (+4)

Cha 11 (+4)

La frénésie sélène

Maladie niveau 8

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : faible.

Portes : pour enfoncer les deux jeux de portes permettant de passer de la zone 5 à cette salle, il faut réussir un test de Force DD 20.

Piliers : les piliers de la salle principale confèrent un abri.

Lits : trois pièces abritent des lits superposés branlants dans lesquels dorment les bandits. Les créatures de taille M doivent se faufiler pour entrer dans ces cases.

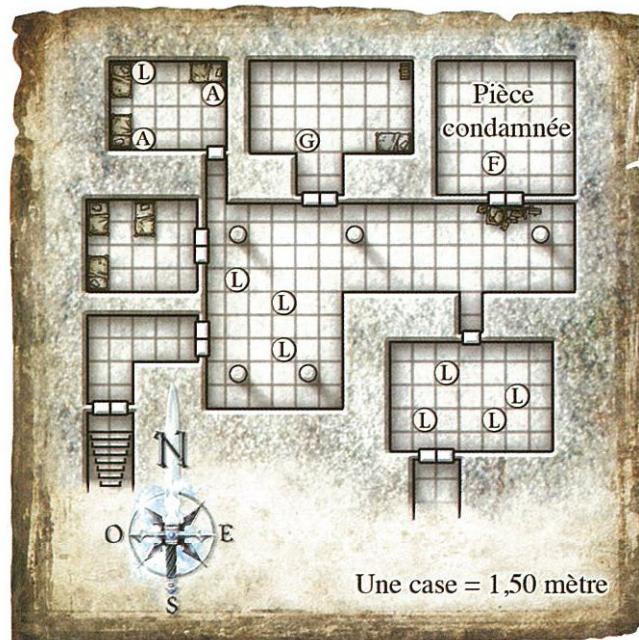
Trésor : en plus de son armure, Gharash Vren dispose d'une petite fortune rangée dans le coffre verrouillé de sa chambre (la pièce nord du centre). Pour l'ouvrir, il faut réussir un test de Larcin DD 25. Les PJ y trouveront 6 pierres de lune d'une valeur de 100 po pièce ainsi qu'une perle noire d'une valeur de 500 po.

LA PIÈCE CONDAMNÉE

Les bandits ont condamné la pièce nord-est après y avoir enfermé l'un des leurs, qui commençait à montrer des signes de transformation. Le dénommé Ference est devenu un loup-garou, et son incarcération l'a rendu fou.

Les murs et le sol de cette pièce vide présentent d'ailleurs les signes de sa démence : ils sont couverts des traces de ses griffes acérées, qu'il a faites en tentant frénétiquement de s'échapper.

Si la porte de cette pièce est ouverte, le loup-garou attaque la créature la plus proche, qu'il s'agisse d'un personnage joueur ou d'un de ses anciens compagnons. Il attaque sans suivre la moindre stratégie, s'en prenant à un adversaire adjacent en péril, à une créature adjacente l'ayant frappé depuis son dernier tour de jeu ou encore à la créature la plus proche (dans cet ordre de préférence).



Endurance : stabilisation (DD 14), amélioration (DD 19)

Le malade est guéri

Effet initial : la cible subit un malus de -2 en Volonté.

Quand elle est en péril, la cible doit faire un jet de sauvegarde à la fin de chaque tour de jeu. En cas d'échec, elle effectue à son tour de jeu suivant une attaque de corps à corps contre une cible déterminée au hasard et située dans un rayon de 5 cases. S'il n'y a aucune cible dans ce rayon, elle ne fait rien d'autre que de se déplacer dans une direction déterminée au hasard.

Dernier stade : la cible attaque la créature la plus proche située dans sa ligne de mire. Si elle ne voit pas d'autre créature, elle ne fait rien d'autre que de se déplacer dans une direction déterminée au hasard.

RENCONTRE G3 : LES PIÈCES INTÉRIEURES

Rencontre de niveau 9 (2 000 px)

CONFIGURATION

Succube démagogue (S)

Diables légionnaires prétoriens (D)

Zone 13 : les bandits qui se sont installés dans la zone évitent ces pièces et passent entre les salles 11 et 12 aussi vite que possible, en fermant les yeux et en se bouchant les oreilles tandis qu'ils courrent entre les statues de la pièce nord. Ils se tiennent à l'écart de la chapelle sachant qu'un sort pire que la mort les y attend.

Si les aventuriers arrivent par le sud (zone 11) et se rendent directement à la chapelle, ils font aussitôt la rencontre du succube. S'ils évitent la chapelle et partent au nord, en direction de la pièce aux statues, ou qu'ils viennent justement du nord et traversent d'abord cette pièce, les statues chantantes essayent de les attirer dans la chapelle.

Le succube de la chapelle est le fiélon qui noua le pacte de Karavakos. Cette prisonnière partage aujourd'hui le sort du magicien tieffelin, enfermée dans ce qui ressemble à une simple chapelle.

LES STATUES CHANTANTES

Lorsque les aventuriers arrivent dans cette pièce, lisez ce qui suit :

Les quatre statues qui se trouvent dans cette pièce représentent des héros en armure dans des poses qui soulignent leur vaillance et leur force. Alors que vous vous en approchez, elles se mettent à chanter et vous avez l'impression d'assister à une sorte de rituel divin ou d'office religieux.

Test de Religion

DD 20 : les paroles du chant sont une ode traditionnelle aux dieux de la Montagne Céleste : Bahamut, Kord et Moradin.

Si un personnage est adjacent à une statue, elle cesse aussitôt de chanter et se met à parler :

« Ma servante est retenue par des forces diaboliques dans ma chapelle. Libérez-la ! »

Si un personnage touche une statue, le succube peut exercer sa volonté au travers de celle-ci, en effectuant une attaque à +12 contre Volonté. En cas de réussite, la cible est charmée comme si elle était victime du baiser ensorcelant de la diablesse (cf. profil ci-après), mais le personnage n'est conscient ni de l'attaque ni de ses effets. En cas d'échec, le personnage sait simplement qu'il a réussi à repousser une attaque visant sa volonté.

À l'instar du baiser ensorcelant du succube, cet effet ne peut affecter qu'une seule créature à la fois. Si un personnage est charmé par une statue, le monstre ne peut donc pas s'en servir contre un second PJ.

LA CHAPELLE

Lorsque les aventuriers entrent dans la chapelle, montrez-leur l'illustration « Vue des pièces intérieures » de la page 25 du Livret d'aventure I, puis lisez ce qui suit : *En entrant dans la pièce, vous percevez une forte énergie divine, mêlée à un sentiment pesant de colère. Une femme, agenouillée devant un simple autel sur lequel se trouvent des bougies, se retourne brusquement au moment où la porte s'ouvre, les yeux remplis de crainte. Au même moment, la tête de Vyrellis murmure : « C'est ici, quelque part, je le sens. »*

Test d'Intuition

DD 25 : cette femme n'est pas l'innocente prisonnière pour laquelle elle tente de se faire passer. Il y a quelque chose qui cloche.

La femme supplie les aventuriers de la libérer des diables qui l'ont enfermée dans la chapelle. Pendant ce temps, la tête de Vyrellis pousse son porteur à chercher l'un des fragments de son énergie vitale, qu'elle sent très proche (il est dans la pièce secrète au nord).

Une fois que les personnages sont entrés dans la chapelle, si l'un d'eux se dirige vers la porte de sortie, deux diables légionnaires prétoriens apparaissent dans les cases indiquées sur le plan tactique.

Succube (S)

Contrôleur niveau 9

Humanoïde immortel (diable, métamorphe) de taille M 400 px

Initiative +8 Sens Perception +8 ; vision dans le noir

Pv 90 ; péri 45

CA 23 ; Vigueur 17, Réflexes 21, Volonté 23

Résistances feu 20

VD 6, vol 6

⊕ Contact corrupteur (simple ; à volonté)

+14 contre CA ; 1d6 + 6 dégâts.

⊕ Baiser ensorcelant (simple ; à volonté) ♦ charme

+14 contre CA ; s'il touche, le succube a le droit d'effectuer une attaque secondaire contre la même cible. Attaque secondaire : +12 contre Volonté ; la cible ne peut attaquer le succube. De plus, si elle lui est adjacente lorsque le diable est visé par une attaque de corps à corps ou à distance, elle s'interpose et devient la nouvelle cible de cette attaque. Les effets durent jusqu'à ce que le succube ou l'un de ses alliés attaque la cible, ou encore jusqu'à ce que le succube meure.

Si la cible est toujours sous l'effet du pouvoir à la fin de la rencontre, le succube peut le maintenir indéfiniment en l'embrassant une fois par jour. Il ne peut cependant affecter qu'une seule cible à la fois à l'aide de ce pouvoir.

⊗ Domination (simple ; à volonté) ♦ charme

Distance 5 ; +12 contre Volonté ; la cible est dominée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du succube.

Change-forme (mineure ; à volonté) ♦ métamorphose

Le succube est en mesure d'altérer son apparence physique pour prendre la forme d'un humanoïde de taille M, y compris d'un individu bien précis (cf. Change-forme, page 280 du Bestiaire Fantastique).

Alignement mauvais Langues commun, universel

Compétences Bluff +15, Diplomatie +15, Intuition +13

For 11 (+4) Dex 18 (+8) Sag 19 (+8)

Con 10 (+4) Int 15 (+6) Cha 22 (+10)

L'HISTOIRE DU SUCCUBE

Le succube prétend être une humaine du nom de Danna. Elle affirme avoir été enlevée par les bandits des salles attenantes, mais avoir réussi à leur échapper et à se réfugier dans la chapelle il y a une semaine. Toutefois, elle ne peut plus en sortir, car chaque fois qu'elle s'approche de la porte, deux diables apparaissent et lui bloquent la sortie. « Danna » ne sait pas pourquoi ils la retiennent ici et passe donc ses journées à prier Bahamut pour obtenir son aide. Elle semble persuadée que les personnages ont été envoyés en réponse à ses prières.

BRISER LE SCEAU

Les personnages peuvent recourir à leurs compétences pour libérer « Danna » de la chapelle. Il s'agit là d'un défi de compétences de niveau 9 accompagné d'une complexité 3, qui nécessite donc 8 succès avant 4 échecs. De plus, à chaque échec, un couple de diables légionnaires prétoriens apparaît dans l'entrée et attaque les personnages.

Compétences principales : Arcanes, Religion, Perception.

Arcanes DD 23 : un personnage peut utiliser sa compétence en Arcanes pour détecter la présence de magie et identifier la nature du sceau qui constitue cette prison. Un succès révèle que les portes constituent le point de convergence et permet d'effectuer un test de Larcin ou de Force contre celles-ci. Les succès additionnels permettent quant à eux de briser le sceau par des moyens arcaniques.

Religion DD 23 : un personnage peut user de la compétence Religion pour examiner l'autel et les bougies, et ainsi identifier celles-ci comme étant le focaliseur du pouvoir du sceau. Les succès additionnels permettent quant à eux de briser le sceau par des moyens divins.

Larcin DD 24 : après avoir obtenu un succès en Arcanes, un personnage peut se servir de sa compétence Larcin pour neutraliser le sceau des portes.

Force DD 19 : après avoir obtenu un succès en Arcanes, un personnage peut effectuer des tests de Force pour obtenir un succès contre les sceaux de la porte. Des tests supplémentaires ne sont d'aucune utilité.

Perception DD 20 : un personnage peut utiliser sa Perception pour aider les tests de Larcin et de Force visant les portes. Cette utilisation de la compétence ne compte ni pour un succès ni pour un échec, mais confère un bonus de +2 ou un malus de -2 au prochain test de Larcin ou de Force.

Succès : la diablesse peut désormais quitter la pièce, ce qu'elle s'empresse de faire. Elle disparaît rapidement, n'étant plus liée à la pyramide.

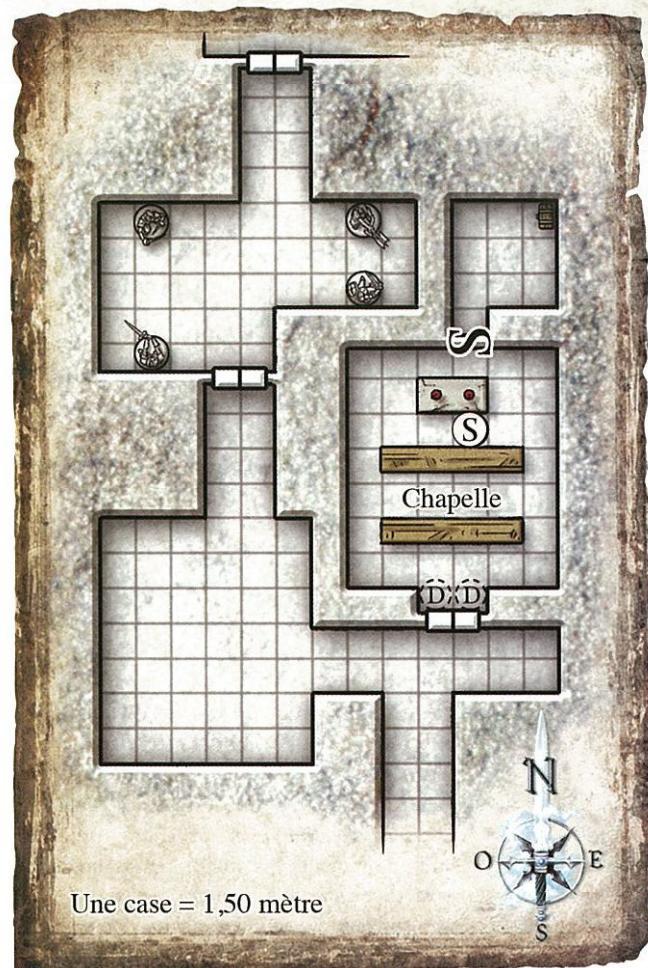
Échec : un dernier couple de diables légionnaires apparaît et le succube se joint à eux pour attaquer les PJ.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : faible

Meubles : la chapelle de pierre nue contient deux bancs (sans bras ni dossier) et un autel décoré de deux fins cierges rouges.

Porte secrète : un test de Perception DD 28 révèle la présence d'une porte secrète dans le mur nord de la chapelle, et une commande cachée derrière l'autel permet de l'ouvrir. Elle mène à une petite alcôve plongée dans l'obscurité.



Trésor : le coffre verrouillé (test de Larcin DD 25 pour l'ouvrir) situé dans la pièce secrète renferme des vêtements de prêtre. La robe blanche qui constitue la base de cette tenue sacerdotale est une *armure d'étoffe +3*. De plus, le gros grenat rangé dans ce coffre est l'un des fragments de l'énergie vitale de Vyrellis. Si le personnage qui porte la tête le ramasse, la valeur de symbiose de l'objet augmente de 3.

Diable légionnaire, prétorien	Sbire niveau 11	
Humanoïde immortel (diable) de taille M	150 px	
Initiative +6	Sens Perception +6 ; vision dans le noir	
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.		
CA 27 ; Vigueur 23, Réflexes 22, Volonté 22 ; cf. aussi défense d'escouade		
Résistances feu 10		
VD 6, téléportation 3		
(+) Épée longue (simple ; à volonté) ♦arme		
+16 contre CA ; 6 dégâts.		
Défense d'escouade		
Le préteur bénéficie d'un bonus de +2 à toutes ses défenses quand il est adjacent à au moins un autre diable légionnaire.		
Alignement mauvais	Langues universel	
For 14 (+7)	Dex 12 (+6)	Sag 12 (+6)
Con 14 (+7)	Int 10 (+5)	Cha 12 (+6)
Équipement harnois, bouclier lourd, épée longue		

RENCONTRE E1 : LA BIBLIOTHÈQUE DES MURMURES

Rencontre de niveau 8 (1 800 px)

CONFIGURATION

2 dévoreurs de connaissances lames du néant (L)

2 dévoreurs de connaissances arcs spirituels (A)

Dévoreur de connaissances frappeur mental (F)

Zone 14 : cette bibliothèque est une manifestation des connaissances de Karavakos et des autres prisonniers de la Pyramide des Ombres. Cet endroit précieux a attiré l'attention de cinq dévoreurs de connaissances, incarnations de la soif de secrets de Vecna.

Lorsque les aventuriers entrent dans cette pièce, montrez-leur l'illustration « Vue de la bibliothèque » de la page 25 du Livret d'aventure I, puis lisez ce qui suit : « La bibliothèque ! » lance la tête de Vyrellis d'une voix étouffée. « N'écoutez pas les murmures ! »

Des étagères remplies de livres bordent les murs et occupent les deux flancs de la pièce. Il y a 3 mètres au moins entre le haut des meubles et le plafond. Au centre, un carré d'herbe entoure la fière statue d'une princesse éladrine.

Quand vous entrez, un silence de plomb pèse sur l'endroit, puis vous commencez à entendre de lointains murmures. À peine audibles au début, ils gagnent peu à peu en intensité et commencent à s'insinuer dans votre esprit : un brouhaha inintelligible de différentes langues, tel un millier de voix chuchotant en même temps.

Lorsque les aventuriers rencontrent les dévoreurs de connaissances, montrez-leur l'illustration « Vue d'un dévoreur de connaissances » de la page 26 du Livret d'aventure I.

2 dévoreurs de connaissances, lames du néant (L)

Humanoïde immortel de taille M

Soldat niveau 6

250 px chacune

Initiative +7 Sens Perception +7 ; vision nocturne

Pv 70 ; péri 35

CA 22 ; Vigueur 17, Réflexes 19, Volonté 18

Résistances psychique 5

VD 5

⊕ Cimeterre (simple ; à volonté) ♦ arme, psychique

+13 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts psychiques, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la lame du néant. Une cible marquée subit 5 dégâts psychiques si elle effectue une attaque n'incluant pas la lame du néant.

↔ Hurlement psychique (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ psychique

Explosion de proximité 1 ; +11 contre Volonté ; 1d8 + 5 dégâts psychiques, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la lame du néant.

Alignment mauvais Langues universel

Compétences Arcanes +13, Exploration +12, Histoire +13, Nature +12, Religion +13

For 16 (+6) Dex 14 (+5) Sag 18 (+7)

Con 14 (+5) Int 20 (+8) Cha 14 (+5)

Équipement cimeterre

2 dévoreurs de connaissances, arcs spirituels (A)

Humanoïde immortel de taille M

Artilleur niveau 7

300 px chacun

Initiative +6 Sens Perception +12 ; vision nocturne

Pv 64 ; péri 32

CA 19 ; Vigueur 18, Réflexes 20, Volonté 19

Résistances psychique 5

VD 7

⊕ Cimeterre (simple ; à volonté) ♦ arme, psychique

+13 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts psychiques.

↔ Arc long (simple ; à volonté) ♦ arme, psychique

Distance 20/40 ; +14 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts psychiques.

✿ Déluge de flèches (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ arme, psychique

Arc long nécessaire ; Explosion de zone 1 à 20 cases ou moins ; +10 contre Volonté ; 1d10 + 5 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Alignment mauvais Langues universel

Compétences Arcanes +13, Exploration +12, Histoire +13, Nature +12, Religion +13

For 14 (+5) Dex 16 (+6) Sag 19 (+7)

Con 16 (+6) Int 21 (+8) Cha 14 (+5)

Équipement cimeterre, arc long, carquois de 20 flèches

Dévoreur de connaissances, frappeur mental (F)

Contrôleur d'élite niveau 8

700 px

Initiative +7 Sens Perception +9 ; vision nocturne

Champ mental (psychique) aura 3 ; les ennemis qui entrent ou débutent leur tour de jeu dans l'aura subissent 5 dégâts psychiques et un malus de -2 en Volonté.

Pv 174 ; péri 87

CA 23 ; Vigueur 21, Réflexes 23, Volonté 22

Jets de sauvegarde +2

Résistances psychique 5

VD 6

Points d'action 1

⊕ Cimeterre (simple ; à volonté) ♦ arme, psychique

+13 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts psychiques.

↔ Onde mentale (simple ; à volonté)

Explosion de proximité 10 ; les alliés pris dans l'onde ont droit à une attaque de base.

✿ Torture mentale (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ arme, psychique

Cimeterre nécessaire ; +13 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts psychiques, et la cible ne peut effectuer que des attaques de base (sauvegarde annule).

↔ Hurlement mental (simple ; recharge ☱) ♦ psychique

Explosion de proximité 2 ; +12 contre Volonté ; 2d8 + 6 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Alignment mauvais Langues universel

Compétences Arcanes +15, Exploration +14, Histoire +15, Intuition +14, Nature +14, Religion +15

For 19 (+8) Dex 16 (+7) Sag 21 (+9)

Con 15 (+6) Int 23 (+10) Cha 16 (+7)

Équipement cimeterre

TACTIQUE

Les deux arcs spirituels restent sur les étagères qui flanquent les murs, tirant sur les cibles situées au sol. Ils évoluent sur les bords de la pièce pour bénéficier de lignes de mire dégagées contre les personnages qui tentent de se cacher entre les étagères.

Les lames du néant engagent les personnages au corps à corps, tentant de rester dans un rayon de 2 ou 3 cases du frappeur mental pour que son aura affecte leurs adversaires. Elles marquent les personnages et usent de leur *hurlement psychique* pour retenir leur attention et immobiliser ceux qui tentent de s'en prendre aux archers.

Le frappeur mental reste quant à lui près des lames du néant, concentrant ses attaques sur le personnage qui est de toute évidence le plus dangereux. Il évite de recourir à *hurlement mental* si des alliés sont pris dans l'explosion et n'utilise *torture mentale* que si aucun ennemi n'est à portée d'allonge de ses propres attaques.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : faible.

Murmures : les chuchotements que les personnages entendent dans leur esprit viennent des livres et parchemins qui remplissent les étagères. En raison de ce murmure permanent, les ouvrages exercent une fascination étrange et il est difficile de s'en éloigner. Ainsi, il en coûte 1 case de déplacement supplémentaire pour se rendre d'une case adjacente à une étagère à une case qui ne l'est pas.

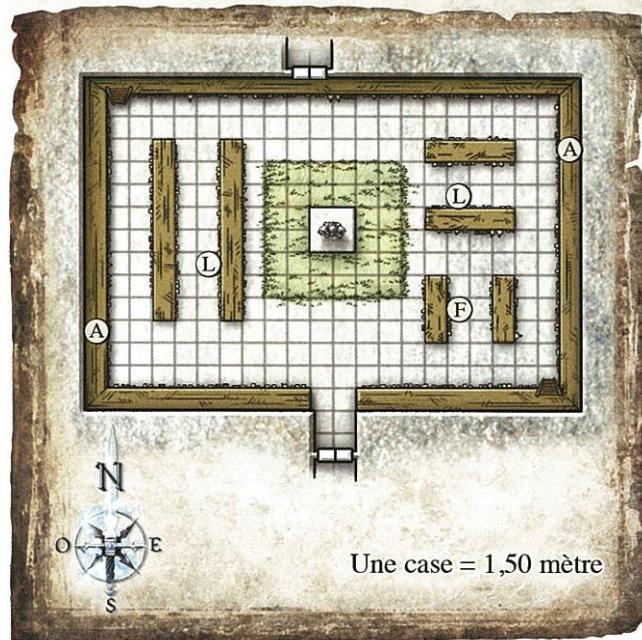
Étagères : les étagères de livres et de parchemins constituent un terrain bloquant et sont considérées comme des murs. Elles sont hautes de 3 mètres et fermement fixées au sol. Un personnage peut y grimper en réussissant un test d'Athlétisme DD 20. Le plafond est à 6 mètres du sol.

Les livres et parchemins qui encombrent les étagères renferment les connaissances de toutes les créatures ayant été attirées dans la pyramide au fil du temps, mais un grand nombre des volumes les plus anciens ont été détruits par les dévoreurs de connaissances (cf. ci-dessous).

Échelles : deux échelles permettent de monter jusqu'en haut des étagères bordant les murs, cette action coûte 2 cases de déplacement (pas de test d'Athlétisme nécessaire).

Statue : une statue de Vyrellis se dresse fièrement au centre de la bibliothèque, royale et bienveillante, la tête surmontée d'une couronne étoilée. L'essence de l'éladrine qui est piégée dans l'orbe que porte l'un des PJ avoue que la statue la représente telle qu'elle était de son vivant.

Vyrellis s'imagine trouver un fragment de son énergie vitale quelque part sur la statue, mais il n'en est rien (il est désormais dans le trésor du dragon de la zone 26). Le fragment ayant disparu, Vyrellis s'agit et semble avoir peur. Il lui faut un long moment avant de se calmer, et elle commence alors à percevoir la direction dans laquelle se trouve le fameux fragment. Le personnage qui porte la tête a droit à un test de Diplomatie DD 20 pour l'aider à se détendre. En cas de succès, sa valeur de symbiose augmente de 1.



RENCONTRE E2 : L'ERMITAGE

Rencontre de niveau 9 (2 050 px)

CONFIGURATION

Arat Karavakos, magicien tieffelin (K)

3 dévoreurs de connaissances lames du néant (N)

Piège du glyphe d'Ioun

Zone 15 : l'un des trois fragments de l'énergie vitale de Karavakos se cache dans l'ermitage situé derrière la bibliothèque. En raison de la présence des dévoreurs de connaissances, il a perdu une bonne partie de sa mémoire et se souvient à peine de son lien avec le Karavakos d'origine. C'est encore un magicien puissant, mais son caractère est très différent de celui du véritable Karavakos.

Lorsque les aventuriers entrent dans la pièce, lisez ce qui suit :

Un ange de pierre se tient sur un socle ouvrage, les ailes repliées autour du corps. Le symbole luisant d'Ioun a été gravé sur ses mains, son œil semblant vous dévisager. Une table en forme de L et un meuble volumineux sont placés contre le mur qui vous fait face, une porte s'ouvrant entre eux, et une autre sur la gauche.

Test de Perception

DD 24 : le symbole d'Ioun présent sur les mains de l'ange a sans doute un effet magique.

Lorsque les aventuriers entrent dans cette pièce, montrez-leur l'illustration « Vue de l'ermitage » de la page 26 du Livret d'aventure I, puis lisez ce qui suit dès qu'ils aperçoivent Karavakos :

« Le voilà ! » crie la tête de Vyrellis. « Un fragment de l'énergie vitale de Karavakos ! Tuez-le et trouvez sa clef ! »

3 dévoreurs de connaissances, lames du néant (L)

Humanoïde immortel de taille M

Soldat niveau 6

250 px chacune

Initiative +7 Sens Perception +7 ; vision nocturne

Pv 70 ; péril 35

CA 22 ; Vigueur 17, Réflexes 19, Volonté 18

Résistances psychique 5

VD 5

⊕ Cimenterre (simple ; à volonté) ♦ arme, psychique

+13 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts psychiques, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la lame du néant. Une cible marquée subit 5 dégâts psychiques si elle effectue une attaque n'incluant pas la lame du néant.

↔ Hurlement psychique (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ psychique

Explosion de proximité 1 ; +11 contre Volonté ; 1d8 + 5 dégâts psychiques, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la lame du néant.

Alignment mauvais Langues universel

Compétences Arcanes +13, Exploration +12, Histoire +13, Nature +12, Religion +13

For 16 (+6) Dex 14 (+5) Sag 18 (+7)

Con 14 (+5) Int 20 (+8) Cha 14 (+5)

Équipement cimenterre

Arat Karavakos (K)

Humanoïde naturel (tieffelin) de taille M

Artilleur d'élite niveau 10

1 000 px

Initiative +7 Sens Perception +7 ; vision nocturne

Pv 156 ; péril 78 ; cf. aussi second souffle

CA 22 ; Vigueur 20, Réflexes 24, Volonté 21

Jets de sauvegarde +2

Résistances feu 10

VD 6

Points d'action 1

Porte dimensionnelle (mouvement ; recharge ☰ ☱)

Téléportation 10.

↗ Projectile magique (simple ; à volonté) ♦ focaliseur, force

Distance 20 ; +14 contre Réflexes ; 2d4 + 9 dégâts de force.

↖ Vague de tonnerre (simple ; à volonté) ♦ focaliseur, tonnerre

Décharge de proximité 3 ; +14 contre Vigueur ; 1d6 + 9 dégâts de tonnerre, et la cible est poussée de 2 cases.

↗ Éclair (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ électricité, focaliseur

Distance 10 ; vise 1 créature principale située à portée et 2 créatures secondaires situées dans un rayon de 10 cases de la cible principale ; +14 contre Réflexes ; 2d6 + 9 dégâts d'électricité à la cible principale, 1d6 + 9 dégâts d'électricité aux cibles secondaires.

↗ Épée de Mordenkainen (simple ; quotidien) ♦ focaliseur, force, invocation

Distance 10 ; +14 contre Réflexes ; 1d10 + 9 dégâts de force.

Maintien (mineure) : l'épée attaque à nouveau. Action de

mouvement : déplacez l'épée vers une nouvelle cible située à portée.

Courroux infernal (mineure ; rencontre)

Arat Karavakos bénéficie d'un bonus de pouvoir de +1 au prochain jet d'attaque contre une cible qui l'a touché depuis son dernier tour de jeu et pousse celle-ci de 1 case.

Appel du sang

Arat Karavakos bénéficie d'un bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les adversaires en péril.

Second souffle (simple ; rencontre) ♦ guérison

Arat Karavakos dépense une récupération et regagne 39 points de vie. Il bénéficie d'un bonus de +2 à toutes ses défenses jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Bâton des tempêtes (libre ; quotidien) ♦ électricité, tonnerre

Après avoir utilisé un pouvoir accompagné du mot-clé électricité ou tonnerre, Arat Karavakos inflige 1d8 dégâts d'électricité et de tonnerre aux créatures prises dans une décharge de proximité 3.

Alignment non aligné Langues commun, draconique

Compétences Arcanes +15, Bluff +9, Discréption +9

For 10 (+5) Dex 14 (+7) Sag 14 (+7)

Con 12 (+6) Int 20 (+10) Cha 14 (+7)

Équipement bâton des tempêtes +2

TACTIQUE

La statue angélique est piégée au moyen d'un glyphe de protection qui prévient les habitants de la zone de la présence d'intrus. Quand un personnage est adjacent à elle, le piège se déclenche. À ce moment, lancez l'initiative. Les dévoreurs de connaissances sortent des deux pièces à leur tour de jeu.

À son premier tour de jeu, Arat Karavakos quitte la pièce nord-ouest pour se rendre dans celle qui est au sud-ouest et tire un projectile magique sur tout personnage qu'il aperçoit par la porte ouverte. Si des PJ le poursuivent dans cette salle, il traverse les rideaux pour aller dans la pièce nord-est puis fait le tour par celle qui se trouve au sud-est, dans le but de les prendre à revers.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : faible.

Statue : une statue d'ange occupe une case entière et confère un abri. C'est la source du piège du glyphe.

Glyphe d'loun

Piège

Gardien niveau 7

300 px

Une onde d'énergie psychique se dégage de la statue angélique.

Piège : la statue de l'ange et son œil d'loun différencient les créatures habituellement présentes dans cette zone de celles qui sont des intrus.

Perception

◆ DD 24 : le personnage remarque le glyphe.

Autre compétence : Arcanes

◆ DD 24 : le groupe bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Larcin visant à désamorcer le glyphe.

Déclencheur

Quand une créature autre qu'Arat Karavakos ou un dévoreur de connaissances entre dans une case adjacente à la statue, le glyphe est activé.

Attaque

Réaction immédiate Proximité explosion 1

Cibles : les créatures prises dans l'explosion.

Attaque : +10 contre Réflexes

Réussite : 2d6 + 2 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Effet : l'explosion prend la forme d'une aura autour de la statue.

Une créature qui y entre ou y débute son tour de jeu est la cible de l'attaque. La taille de cette aura augmente de 1 case à chaque round (explosion de proximité 2 au deuxième round, explosion de proximité 3 au troisième round, etc.).

Contre-mesures

◆ Un personnage adjacent peut désamorcer le glyphe et éliminer l'aura en réussissant un test de Larcin DD 28.

Rideaux : les rideaux qui séparent la pièce nord-ouest des deux autres salles sont des barrières magiques. En prononçant un mot de commande, Arat Karavakos est capable de passer au travers sans entreprendre la moindre action et d'apparaître de l'autre côté de l'un ou de l'autre, comme s'il s'était téléporté. Pour les autres créatures, traverser les rideaux s'avère plus difficile. Écarter la pièce d'étoffe ne coûte qu'une action mineure, mais lorsque le personnage passe, le rideau effectue une attaque d'étreinte : +10 contre Réflexes. En cas de réussite, le personnage est immobilisé dans la case située de l'autre côté du rideau jusqu'à ce qu'il parvienne à se dégager grâce à un test d'Acrobaties ou d'Athlétisme DD 20.

Les deux rideaux représentent un champ d'herbe sous un ciel étoilé, une pleine lune rouge brillant à l'horizon.

Dôme d'étoiles : les quatre piliers de la pièce sud-ouest soutiennent un petit dôme situé à 3 mètres du sol et à 3 mètres du plafond. Ce dôme ressemble à un ciel étoilé, de minuscules points de lumière brillant à la surface de la pierre noire. Un cercle de runes luisant légèrement est inscrit au sol, sous le dôme. Elles signifient en draconique : « La clef de la connaissance brille sous un anneau d'étoiles sacrées » (pour information, les étoiles du dôme ne forment pas un cercle).

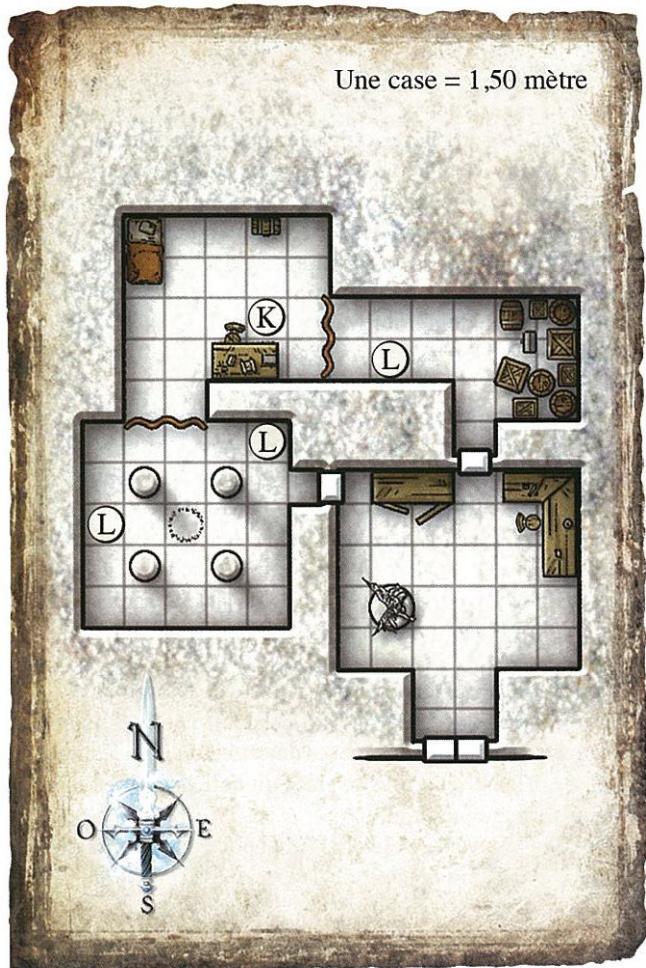
Une créature qui se tient dans le cercle de runes gagne une résistance nécrotique 5 et une résistance radiante 5 tant qu'elle y reste.

Meubles : il n'y a rien sur la table de la pièce sud-est, mais le bureau de la pièce nord-ouest est encombré de livres et de parchemins, tous vierges. Le gros meuble est fermé à clef (test de Larcin DD 24 pour l'ouvrir) et contient quatre étagères de livres vierges et poussiéreux.

Réserve : la pièce nord-est est une réserve remplie de caisses et de tonnelets. On y trouve de la viande salée, de la bière, des fruits séchés, du pain rassis et quelques rouleaux d'étoffe.

Trésor : le coffre de la pièce nord-ouest est verrouillé (test de Larcin DD 26 pour l'ouvrir) et renferme une statuette d'ange en ivoire (identique à la statue de la pièce d'entrée, d'une valeur de 250 po), un collier en argent ayant appartenu à Vyrellis (250 po également), quatre morceaux de jade (100 po chacun) et 800 po.

Arat Karavakos porte deux autres trésors : son bâton des tempêtes +2 et la clef du savoir en adamantium, l'une des trois clefs permettant d'accéder au Sanctuaire de Lumière. Montrez aux joueurs la partie de l'illustration de la page 32 du Livret d'aventure I représentant cette clef. Les mots suivants y sont gravés en draconique : « Je n'occupe la première place qu'en termes de solidité. » Pour plus de détails sur le Sanctuaire de Lumière, reportez-vous à la page 13 du Livret d'aventure I.



RENCONTRE SI : LA SALLE DE GLACE

Rencontre de niveau 8 (1 750 px)

CONFIGURATION

4 zombies transis (Z)

Mezzodémon (M)

Danger de l'aura glaciale

Zone 16 : cette section de la pyramide abrite un dangereux mezzodémon du nom de Trathkul Zorn. À une époque, il comptait parmi les grandes puissances de la pyramide et était à la tête d'une importante bande d'orgues. Mais lorsque les arboréens arrivèrent, ils le chassèrent du secteur qu'ils occupent aujourd'hui. Victime d'un piège, le mezzodémon est désormais emprisonné dans un tombeau de glace.

Lorsque les aventuriers entrent dans la zone notée « hall » sur le plan tactique, Vyrellis dit :

« Ah ! Je me rappelle cet endroit. Je crois que des armes magiques sont rangées dans une pièce attenante. Vous voyez cette porte couverte de givre ? Vous y trouverez plusieurs objets qui pourront vous être utiles. Mais prenez garde aux gardiens de glace qui vous y attendent. »

Vyrellis souhaite que les aventuriers entrent dans la salle de glace car elle hait profondément Trathkul. Elle pense que le mezzodémon aurait pu vaincre Karavakos, mais qu'il n'avait pas le courage nécessaire pour cela. Elle veut le voir mort, mais elle procède avec prudence. Elle invite donc les aventuriers à fouiller les lieux, mais se couvre en insistant bien sur le fait que la salle dissimule certainement un danger. Si les aventuriers n'y trouvent aucun trésor, elle explique tout simplement que quelqu'un a dû passer là avant eux et se servir. Elle est suffisamment maligne pour ne rien dire de sa haine du démon, mais Trathkul n'est pas aussi cachottier (cf. ci-après).

Lorsque les aventuriers entrent dans la pièce dont la porte est recouverte de givre, montrez-leur l'illustration « Vue de la salle de glace » de la page 27 du Livret d'aventure I, puis lisez ce qui suit :

Une vague d'air froid vous enveloppe lorsque vous ouvrez la porte. Elle donne sur une salle dont le sol, les murs et le plafond sont recouverts de glace. Quatre colonnes de glace vont du sol au plafond, et vous voyez au fond de la salle une autre porte elle aussi recouverte de givre.

Dès que les aventuriers ouvrent la porte de la première pièce, appliquez les effets de l'aura glaciale à tous ceux qui se trouvent dans l'une des pièces de cette zone. En fermant la porte qui sépare la salle de glace du hall, on empêche le danger d'affecter celui-ci.

Dès que les aventuriers ouvrent la porte, pensez à lancer l'initiative de l'aura glaciale.

Test de Perception

DD 25 : vous remarquez des formes humanoïdes prises dans les colonnes de glace.

zombies transis (Z)	Soldat niveau 6
Animé naturel (froid, mort-vivant) de taille M	250 px chacun
Initiative +5	Sens Perception +3 ; vision dans le noir
Aura transie (froid) aura 2 ; toute créature qui entre dans l'aura ou y débute son tour de jeu subit 5 dégâts de froid. Les dégâts se cumulent si plusieurs <i>auras transies</i> se chevauchent.	
Pv 71 ; péril 35 ; cf. aussi <i>explosion mortelle</i>	
CA 22 ; Vigueur 20, Réflexes 16, Volonté 16	
Immunités maladie, poison ; Résistances froid 10, nécrotique 10 ;	
Vulnérabilités feu 5, radiant 5	
VD 4	
<p>(+) Coup (simple ; à volonté) ♦ froid +11 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts, puis la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du zombie transi et subit 5 dégâts de froid continu (sauvegarde annule) ; cf. aussi <i>faucheur de glace</i>.</p>	
<p>↔ Explosion mortelle (quand le zombie transi tombe à 0 point de vie) ♦ froid</p> <p>Le zombie transi explose. Explosion de proximité 1 ; +9 contre Vigueur ; 2d6 + 2 dégâts de froid, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).</p>	
<p>Faucheur de glace ♦ froid Le zombie transi inflige 5 dégâts de froid supplémentaires aux créatures immobilisées.</p>	
Alignement non aligné	
For 19 (+7)	Langues -
Con 15 (+5)	Dex 10 (+3)
	Sag 10 (+3)
	Int 2 (-1)
	Cha 6 (+1)

Mezzodémon (M)	Soldat niveau 11	
Humanoïde élémentaire (démon) de taille M	600 px	
Initiative +9	Sens Perception +13 ; vision dans le noir	
Pv 113 ; péri 56		
CA 27 ; Vigueur 25, Réflexes 22, Volonté 23		
Résistances poison 20, variable 10 (2/rencontre ; cf. page 283 du Bestiaire Fantastique)		
VD 6		
⊕ Trident (simple ; à volonté) ♦ arme		
Trident nécessaire ; allonge 2 ; +18 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts.		
+ Pointes perforantes (simple ; à volonté) ♦ arme		
Allonge 2 ; +18 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts, puis la cible subit 5 dégâts continus et est maîtrisée (sauvegarde annule les deux). Tant que la cible est maîtrisée, le mezzodémon ne peut effectuer d'attaques de trident.		
↔ Souffle empoisonné (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ poison		
Décharge de proximité 3 ; vise les ennemis ; +16 contre Vigueur ; 2d6 + 3 dégâts de poison, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).		
Alignment chaotique mauvais	Langues abyssal	
Compétences Intimidation +11		
For 20 (+10)	Dex 15 (+7)	Sag 16 (+8)
Con 17 (+8)	Int 10 (+5)	Cha 13 (+6)
Équipement trident		

Aura glaciale**Danger**

Un froid surnaturel se déverse de la pièce et remplit la zone d'une brume glacée.

Danger : le froid glacial de cette zone blesse les créatures qui ne disposent pas de résistance contre les très basses températures.**Initiative +4****Déclencheur**

Le danger lance l'initiative dès que la porte de la première pièce est ouverte.

Attaque**Action simple** Zone spéciale ; la première pièce et, si les portes sont ouvertes, le hall et la seconde pièce.**Cibles** : toutes les créatures situées dans les pièces affectées par l'aura**Attaque** : +8 contre Vigueur**Réussite** : 1d4 + 1 dégâts de froid, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).**Échec** : demi-dégâts, et la cible n'est pas ralentie.**Obstacle niveau 3**

150 px

Si les PJ parviennent à le capturer, le démon fait tout pour discréditer Vyrellis et détruire le réceptacle qui l'abrite. En effet, c'est elle qui l'a invité à explorer l'endroit, déclenchant ainsi le piège qui l'a emprisonné dans la glace. Vyrellis tente de garder les PJ de son côté, mais Trathkul sera prêt à tout pour la détruire, y compris à conclure une alliance avec les aventuriers (qui seraient idiots d'accepter, car il les trahira à la première occasion).

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Les murs, sol et plafond des deux pièces sont couverts de glace et de neige et la température y est extrêmement basse en raison de l'aura glaciale.

Les piliers sont faits de glace grossièrement taillée. Si un PJ attaque un pilier, celui-ci supporte 15 dégâts avant de se briser. À ce moment, les quatre zombies et Trathkul reprennent vie comme décrit ci-dessus.

La principale particularité de cette rencontre est l'aura glaciale. N'oubliez pas d'appliquer ses effets et de décrire le froid qui règne ici, et même éventuellement de ralentir le déplacement des personnages.

TACTIQUE

Les monstres des deux pièces commencent la rencontre pris au piège de la glace. Toutefois, lorsque les aventuriers ouvrent les portes et fouillent les lieux, la glace se met à fondre et les libère rapidement.

Dès que les aventuriers ouvrent la porte de la première pièce, la glace commence à fondre. Ensuite, à chaque round, lancez 1d20. Sur un résultat supérieur ou égal à 10, les blocs de glace de la pièce s'effondrent et libèrent les zombies transis. Lancez alors leur initiative. Une fois que les blocs de glace se sont brisés, les cases qu'ils occupaient deviennent un terrain difficile (et non plus bloquant). Les personnages ont droit à un test de Perception DD 20 pour remarquer que la glace fond.

Une fois les zombies libérés, continuez de lancer 1d20 au début de chaque round. Sur un nouveau résultat supérieur ou égal à 10, c'est le bloc de glace de la seconde pièce qui s'effondre, libérant Trathkul Zorn, le mezzodémon. La case occupée par son bloc de glace devient également un terrain difficile.

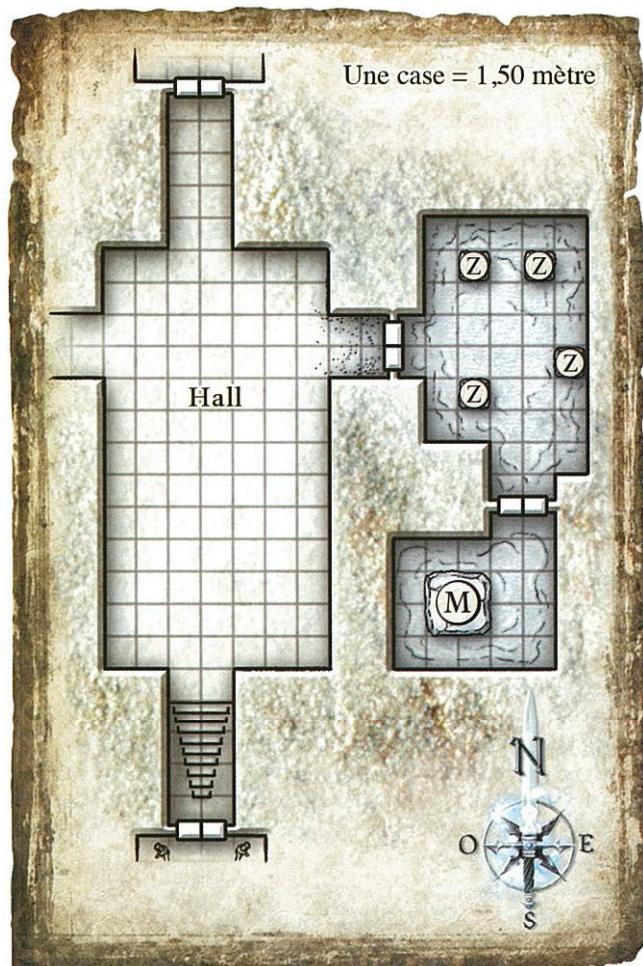
N'oubliez pas que les dégâts supplémentaires des zombies s'appliquent aussi aux ennemis que Trathkul a maîtrisés, puisque cet état préjudiciable inclut l'immobilisation.

Trathkul Zorn s'est retrouvé bloqué ici en tombant dans un piège. Il se jette dans la mêlée dans le but de se frayer un chemin entre les aventuriers et de s'enfuir dans la pyramide. Toutefois, il ne s'expose pas aux attaques d'opportunité, sauf s'il se retrouve face à un guerrier. S'il est attaqué, il se bat au corps à corps puis tente de se décaler vers la sortie, gardant son souffle empoisonné pour couvrir sa retraite ou s'il est bloqué.

Si Trathkul peut s'en prendre à un personnage pourvu d'une armure légère ou gravement blessé, il utilise pointes perforantes pour prendre sa cible en otage, exigeant qu'on le laisse passer en échange de la vie de son prisonnier.

Bien entendu, il profite de sa résistance variable pour se protéger du froid (et n'en change pas).

Si Trathkul aperçoit la tête de Vyrellis, toute idée de fuite le quitte aussitôt et il s'acharne sur le porteur de l'objet, hurlant insultes, jurons et malédictions tout en combattant à mort. Si on la questionne ensuite à ce sujet, Vyrellis prétendra n'avoir jamais vu le démon auparavant.



RENCONTRE S2 : L'EMBUSCADE

Rencontre de niveau 8 (1 750 px)

CONFIGURATION

Crâne flamboyant (F)

3 bretteurs infernaux cambions (C)

2 rampants obscurs (O)

Zone 17 : le couloir de cette zone a été arrangé pour devenir un lieu d'embuscade idéal, les miroirs disposés dans le hall permettant de le surveiller depuis une autre pièce. Lorsque les personnages y entrent, un crâne flamboyant et ses serviteurs se tiennent prêts à lancer une attaque contre les intrus suffisamment inconscients pour s'aventurer sur leur territoire.

Le crâne flamboyant est à la tête de ce groupe de monstres hétéroclite, un rassemblement de parias qui n'ont pas su trouver leur place parmi les autres factions de la pyramide, plus importantes et plus puissantes. Ils se servent du couloir aux miroirs pour tendre leurs embuscades, s'attaquant à tout ce qui passe par ici dans l'espoir d'amasser des objets magiques et des trésors, et peut-être même de faire des prisonniers qui pourraient venir grossir les rangs de leur bande.

Lorsque les aventuriers arrivent dans cette zone, lisez ce qui suit :

Vous arrivez dans un long couloir en forme de L. Plusieurs miroirs sont pendus sur le mur extérieur, une double porte se trouvant sur le mur d'en face.

2 rampants obscurs (O)

Humanoïde ombreux de taille P

Franc-tireur niveau 4

175 px chacun

Initiative +8 Sens Perception +4 ; vision dans le noir

Pv 54 ; péril 27 ; cf. aussi obscurité funeste

CA 18 (cf. aussi déplacement obscur) ; Vigueur 15, Réflexes 17, Volonté 15
VD 6

⊕ Dague (simple ; à volonté) ♦ arme

+9 contre CA ; 1d4 +4 dégâts.

⊗ Dague (simple ; à volonté) ♦ arme

Distance 5/10 ; +9 contre CA ; 1d4 +4 dégâts.

← Obscurité funeste (quand l'obscur tombe à 0 point de vie)

Explosion de proximité 1 ; vise les ennemis ; chaque cible est aveuglée (sauvegarde annule). Quand il est tué, un rampant obscur explose dans une chape de ténèbres.

Avantage de combat

Les attaques de corps à corps et à distance du rampant obscur infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Déplacement obscur (mouvement ; à volonté)

Le rampant obscur se déplace jusqu'à 4 cases, bénéficie d'un bonus de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité et jouit d'un avantage de combat contre toute cible qui lui est adjacente à la fin de son déplacement.

Alignment non aligné Langues commun

Compétences Discréption +11, Larcin +11

For 11 (+2) Dex 18 (+6) Sag 14 (+4)

Con 14 (+4) Int 13 (+3) Cha 13 (+3)

Équipement vêtements noirs, 5 dagues

Crâne flamboyant (F)

Animé naturel (mort-vivant) de taille TP

Artilleur niveau 8

350 px

Initiative +7

Sens Perception +11

Pv 70 ; péril 35

Régénération 5

CA 21 ; Vigueur 18, Réflexes 23, Volonté 21

Immunités maladie, poison ; Résistances feu 10, nécrotique 5 ;
Vulnérabilités radiant 5

VD vol 10 (stationnaire)

⊕ Morsure ardente (simple ; à volonté) ♦ feu

Allonge 0 ; +10 contre CA ; 1 dégât plus 1d8 dégâts de feu.

⊗ Rayon de flammes (simple ; à volonté) ♦ feu

Distance 10 ; +12 contre Réflexes ; 2d6 + 6 dégâts de feu.

* Boule de feu (simple ; rencontre) ♦ feu

Explosion de zone 3 à 20 cases ou moins ; +12 contre Réflexes ; 3d6 + 6 dégâts de feu. Échec : demi-dégâts. Le crâne flamboyant peut exclure deux alliés de l'effet.

Manipulation à distance (mineure ; à volonté) ♦ invocation

Identique au pouvoir de magicien manipulation à distance (cf. page 75 du *Manuel des Joueurs*).

Illumination

Le crâne flamboyant projette une lumière vive sur 5 cases, mais il peut en faire une lumière faible au prix d'une action libre qui n'éclaire alors plus que sur 2 cases.

Alignment non aligné Langues commun

Compétences Discréption +12

For 5 (+1) Dex 16 (+7) Sag 14 (+6)

Con 16 (+7) Int 22 (+10) Cha 20 (+9)

3 bretteurs infernaux cambions (C)

Humanoïde immortel (diable) de taille M

Brute niveau 8

350 px chacun

Initiative +8 Sens Perception +7 ; vision dans le noir

Pv 106 ; péril 53

CA 20 ; Vigueur 20, Réflexes 18, Volonté 21

Résistances feu 10

VD 6, vol 8 (maladroit)

⊕ Épée à deux mains (simple ; à volonté) ♦ arme, feu

+10 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Charge tourbillonnante

Quand un bretteur infernal charge un ennemi, il peut effectuer une attaque d'épée à deux mains contre chaque ennemi situé à portée d'allonge à la fin de sa charge.

Regain triomphal

Le bretteur infernal gagne 5 points de vie temporaires chaque fois qu'il met un ennemi en péril ou le réduit à 0 point de vie ou moins.

Alignment mauvais Langues commun, universel

Compétences Athlétisme +13, Intimidation +14

For 20 (+9) Dex 18 (+8) Sag 16 (+7)

Con 16 (+7) Int 10 (+4) Cha 21 (+9)

Équipement cotte de mailles, épée à deux mains

TACTIQUE

Le groupe de monstres utilise une tactique simple basée sur les miroirs magiques accrochés aux murs du couloir. Le crâne flamboyant s'en sert pour effectuer des attaques de feu tout en restant à l'abri dans la pièce du fond (cf. plus bas). Pendant ce temps, les cambions se ruent au corps à corps. Les rampants obscurs tentent de prendre les aventuriers en tenaille en espérant que les attaques magiques et les cambions monopoliseront toute leur attention.

Le crâne flamboyant est caché dans la pièce du fond et se sert de la boule de cristal qu'il a trouvée là pour surveiller le couloir aux miroirs. Quand il est adjacent à la boule, il peut au prix d'une action mineure utiliser l'un des miroirs de son choix pour fixer la ligne de mire et la ligne d'effet de ses attaques à distance et de zone. Toutefois, il ne peut pas recourir à d'autres types d'attaques au travers d'un miroir.

Pour débuter la rencontre, le crâne flamboyant lance une boule de feu, puis se sert ensuite de rayon de flammes.

Les trois cambions attendent dans la première pièce que leur chef leur donne l'ordre d'attaquer. Deux d'entre eux se précipitent dans le couloir en passant par la porte la plus proche des personnages, pendant que le troisième recule pour protéger la pièce. Les cambions attaquent le personnage le plus proche et se battent jusqu'à la mort. Si l'un d'eux est abattu, celui qui était resté en arrière prend sa place.

Les deux rampants obscurs tentent de sortir par l'autre porte, celle qui est la plus éloignée des aventuriers. Ils se servent alors de déplacement obscur pour se glisser entre leurs ennemis et les prendre en tenaille, en visant de préférence un magicien ou un personnage moins robuste que les autres.

Tout au long du combat, les monstres vont tenter de contenir les intrus hors de la première pièce. Si un deuxième cambion est tué ou que les deux rampants obscurs sont éliminés, les survivants battent en retraite vers la première pièce. Ils tentent d'en refermer les portes et de laisser les aventuriers dans le couloir pour que le crâne flamboyant continue de les arroser de flammes.

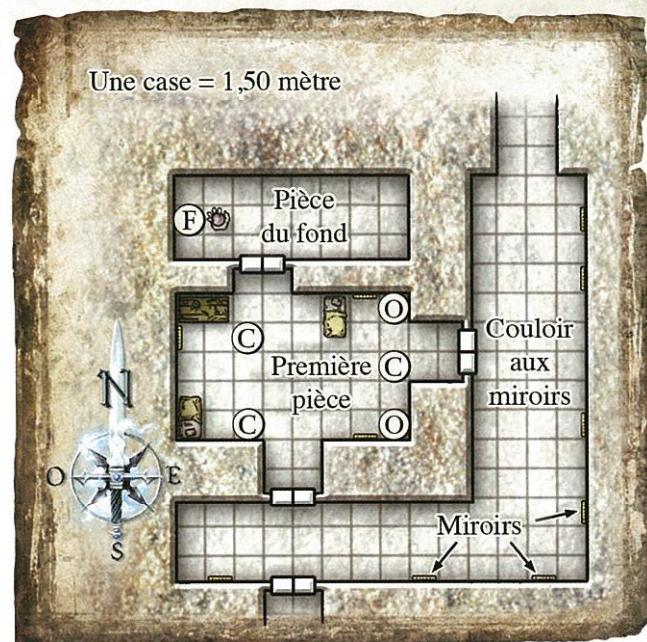
Si les PJ parviennent malgré tout à pénétrer dans la pièce, les monstres combattent jusqu'à la mort.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : faible.

Miroirs : les miroirs constituent bien évidemment l'intérêt principal de cette zone. On en trouve dans le couloir, mais également dans la première pièce. Toute créature qui se tient sur une case adjacente à la boule de cristal de la pièce du fond peut utiliser une action mineure pour voir au travers de n'importe quel miroir. Jusqu'à la fin de son tour de jeu, elle est ainsi capable d'établir une ligne de mire et une ligne d'effet pour ses attaques à distance et de zone avec le miroir de son choix.

Entourés de simples cadres dorés, les miroirs possèdent 10 points de vie, et régénèrent 2 dégâts par round grâce à la magie réparatrice de la pyramide. Quand une créature se sert d'un miroir pour attaquer, son reflet y apparaît l'espace d'un instant.



La première pièce : plusieurs lits et une table récupérés dans d'autres zones de la pyramide occupent désormais cette salle dont les créatures ont fait leurs quartiers et dont les portes peuvent être verrouillées de l'intérieur (test de Larcin DD 24 pour les ouvrir).

La pièce du fond : cette pièce ne renferme qu'une boule de cristal de 90 centimètres de diamètre, placée sur une colonne de pierre sculptée en forme de serre de rapace se refermant sur l'objet. Il suffit de regarder dans la boule de cristal pour comprendre son fonctionnement et voir au travers des miroirs du couloir et de la pièce adjacente.

Un groupe de PJ malins comprendra vite qu'il est possible de se reposer ici. Avec les portes pourvues de serrures et le couloir aux miroirs, les personnages verront arriver tout intrus s'ils décident de se reposer dans l'une des deux pièces. C'est sans doute l'endroit le plus sûr de la pyramide pour souffler.

Trésor : dans le matelas de l'un des lits sont cachées une potion de guérison et une baguette de sorcelflamme +2 (test de Perception DD 23 pour les trouver). Ces deux objets sont décrits au Chapitre 7 du *Manuel des Joueurs*.

RENCONTRE S3 : LA SALLE DES MONOLITHES

Rencontre de niveau 8 (1 750 px)

CONFIGURATION

Cadavre sans tête (C)

Zone 18 : lorsque Karavakos décapita Vyrellis, c'est ici qu'il plaça son cadavre, dans un puissant champ de force arcanique. Au fil du temps, la magie a perdu de son intensité et Vyrellis peut maintenant récupérer son corps, mais il y a un hic : Karavakos a animé la dépouille et l'a imprégnée d'énergie nécrotique. Il a agi ainsi pour s'assurer que si Vyrellis trouvait un jour un moyen de venir chercher son corps, ce dernier se retourne contre elle et résiste activement. Si les aventuriers le libèrent, il les attaqua donc au moyen de différents sorts.

Lorsque les aventuriers entrent dans cette pièce, montrez-leur l'illustration « Vue de la salle des monolithes » de la page 27 du Livret d'aventure I, puis lisez ce qui suit :

Au centre de cette grande salle se trouve un mur de force arcanique, alimenté par des arcs d'énergie émanant des quatre monolithes de pierre qui l'entourent. Voyant cela, Vyrellis vous interpelle d'une voix pressante.

« Mon enveloppe charnelle est prise au piège de cette prison arcanique », dit-elle. « Depuis des années, j'attends que la magie qui la protège faiblisse, et ce moment est enfin venu. Libérez mon corps, et nous pourrons nous échapper de cet horrible endroit. »

LIBÉRER LE CADAVRE

Jadis, les monolithes étaient enveloppés d'énergie brûlante, mais avec le temps, cette protection a disparu et les pierres sont maintenant vulnérables, bien qu'elles produisent encore l'énergie nécessaire à alimenter le mur de force. Libérer le corps est à présent une tâche relativement aisée, puisque trois tests de Force DD 19 suffiront à renverser un monolithe, ce qui aura pour effet de détruire le mur de force et de provoquer la chute du cadavre décapité. Une fois le courant d'énergie arcanique interrompu et la dépouille tombée à terre, Vyrellis demandera au PJ qui porte sa tête de s'approcher du cadavre afin qu'elle puisse l'examiner. Si l'artefact se retrouve dans un rayon de 2 cases du corps, il s'échappe des mains de son porteur et s'enfonce dans la poitrine de la dépouille. L'orbe reste alors visible, le visage voilé de Vyrellis apparaissant et disparaissant alors qu'elle hurle de terreur.

Cadavre sans tête (C)	Contrôleur solo niveau 8
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M	1 750 px
Initiative +9	Sens Perception +11 ; vision dans le noir
Pv 440 ; péril 220	
CA 23 ; Vigueur 21, Réflexes 23, Volonté 22	
Immunités poison ; Résistances nécrotique 10	
Jets de sauvegarde +5	
VD 6	
Points d'action 2	
⊕ Coup (simple ; à volonté) +14 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts.	
⊕ Coup double (simple ; à volonté) Le cadavre sans tête effectue deux attaques de coup.	
↗ Rayon de ruine (simple ; à volonté) ♦ arcanique, nécrotique +12 contre Réflexes ; 2d6 + 4 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).	
↖ Onde de force (mineure ; 1/round) ♦ arcanique, force Explosion de proximité 2 ; +12 contre Vigueur ; 1d8 + 4 dégâts de force, et la cible est poussée de 2 cases.	
※ Courroux de l'hiver (simple ; rencontre) ♦ arcanique, froid Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; +12 contre Vigueur ; 2d8 + 4 dégâts de froid. Le blizzard perdure jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du cadavre sans tête. Toute créature qui y débute son tour de jeu subit 4 dégâts de froid.	
※ Tempête de rasoirs (simple ; rencontre) ♦ arcanique, force, périmètre Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; la zone affectée prend la forme d'une tempête de lames de force. Toute créature qui y débute son tour de jeu est victime d'une attaque : +14 contre CA ; 2d6 + 4 dégâts de force, et la cible se retrouve à terre. Le cadavre sans tête est immunisé contre cet effet. L'effet du sort persiste jusqu'à la fin de la rencontre, et le monstre peut déplacer la zone affectée de 4 cases maximum au prix d'une action de mouvement.	
Pas fantôme (action de mouvement ; recharge ☰) ♦ arcanique, illusion Le cadavre sans tête devient invisible et peut se déplacer de 6 cases. Il reste invisible jusqu'à la fin de son prochain tour de jeu.	
Alignment mauvais	Langues commun, elfique
Compétences Discréption +14, Perception +11	
For 11 (+4)	Dex 20 (+9)
Con 16 (+7)	Int 18 (+8)
	Sag 14 (+6)
	Cha 19 (+8)

BERNÉS !

Une fois la tête de Vyrellis fiché dans la poitrine du cadavre, ce dernier s'anime aussitôt, et la princesse éladrine se met à hurler d'effroi. L'artefact qui renferme son essence est maintenant piégé dans le corps et elle supplie les aventuriers de le tuer pour la libérer. Elle prend instantanément conscience que Karavakos a réussi à se jouer d'elle !

Le magicien a soigneusement préparé ce piège dans le but d'éliminer la menace que constitue l'essence vitale de Vyrellis. Bien évidemment, il a préparé ce plan il y a de ça des décennies, et il l'a complètement oublié depuis, ne se souciant plus que de sa propre évasion. C'est pour cela que le champ magique était si faible et qu'il a été si facile de le surmonter : cela fait des années que Karavakos n'est plus revenu pour renforcer les sorts.

TACTIQUE

Dès que la tête de Vyrellis s'enfonce dans le cadavre, ce dernier se déchaîne dans le but de massacrer les aventuriers. Il se sera de tempête de rasoirs dès le début de la rencontre pour toucher un maximum de personnages et dépense ses points d'action sans compter pour infliger un maximum de dégâts aussi vite que possible.

N'oubliez pas qu'*onde de force* s'utilise au prix d'une action mineure et qu'on peut y recourir à chaque round. Si les combattants du groupe s'approchent de lui, le cadavre utilise ce pouvoir pour les éloigner et lui laisser la place de se servir d'attaques à distance ou de zone.

Pendant que le cadavre s'en prend au groupe, Vyrellis hurle à l'aide. Vous pouvez alors jouer la carte du sérieux si l'éladrine les supplie de lui porter secours, ou du comique, tout dépendant de la relation qu'elle entretient avec le groupe. D'un côté, elle les encourage, et de l'autre, elle s'excuse des coups que leur porte son corps.

Une fois le cadavre décapité réduit à 0 point de vie, il s'écroule et ne laisse derrière lui qu'un tas de boue grise et nauséabonde, dont l'artefact ressort en roulant au sol, intact. Vyrellis est folle de rage que son corps ait été détruit et que Karavakos l'ait trompée. Elle jure alors de se venger, plus que jamais décidée à aider le groupe.

Si les personnages sont vaincus ou prennent la fuite, le cadavre sans tête se met à parcourir ce niveau de la pyramide, cherchant à massacer tout ce qui se trouve sur son chemin. En tant que MD, recensez les monstres

INTERPRÉTATION DE CETTE RENCONTRE

En la jouant correctement, vous pourrez faire de cette rencontre l'une des plus mémorables de toute l'aventure. Après tout, ce n'est pas tous les jours que les personnages affrontent un corps sans tête portant un artefact dont les profondeurs arcaniques abritent l'essence d'une alliée. Durant le combat, ce sont vos talents de maître du donjon qui vont vous permettre d'en faire une partie importante de l'aventure.

Alors que les PJ combattent le cadavre, Vyrellis hurle de terreur. Elle les supplie de ne pas abîmer l'artefact qui renferme son essence, leur crie dessus si leurs attaques passent trop près de l'objet et abreuve son corps d'insultes et de jurons. Ses actions vont être déterminantes dans la relation qu'elle entretiendra ensuite avec le groupe jusqu'à la fin de l'aventure, aussi tâchez d'en profiter.

Si vous le désirez, notez toutes les attaques qui manquent le corps de 1 ou 2 points. Dans ce cas, un aventurier touche accidentellement l'artefact qui renferme Vyrellis, ce qui lui arrache des hurlements de douleur et vaut au fautif une flopée d'insultes. En outre, un jet d'attaque de 1 touche également la tête.

Vyrellis n'oubliera pas les personnages qui ont frappé sa tête par des attaques inconsidérées. Elle aura alors à cœur de leur rappeler leur incompétence pour le reste de l'aventure et leur en gardera longtemps rancune.

survivants et faites une estimation des ravages que peut causer le cadavre avant que les habitants du donjon parviennent enfin à le tuer (le cas échéant). Si une faction l'élimine, elle mettra alors la main sur la tête de Vyrellis et les PJ devront se battre ou négocier s'ils veulent la récupérer.

Si le cadavre n'est pas tué, il continue de parcourir les salles de ce niveau de la pyramide. Considérez qu'il nettoie un secteur du donjon par jour. En revanche, il ne monte en aucun cas aux deux autres niveaux. Si vous pensez qu'aucun monstre du donjon ne peut l'arrêter, ce sera sans doute aux PJ de le chasser et de le terrasser.

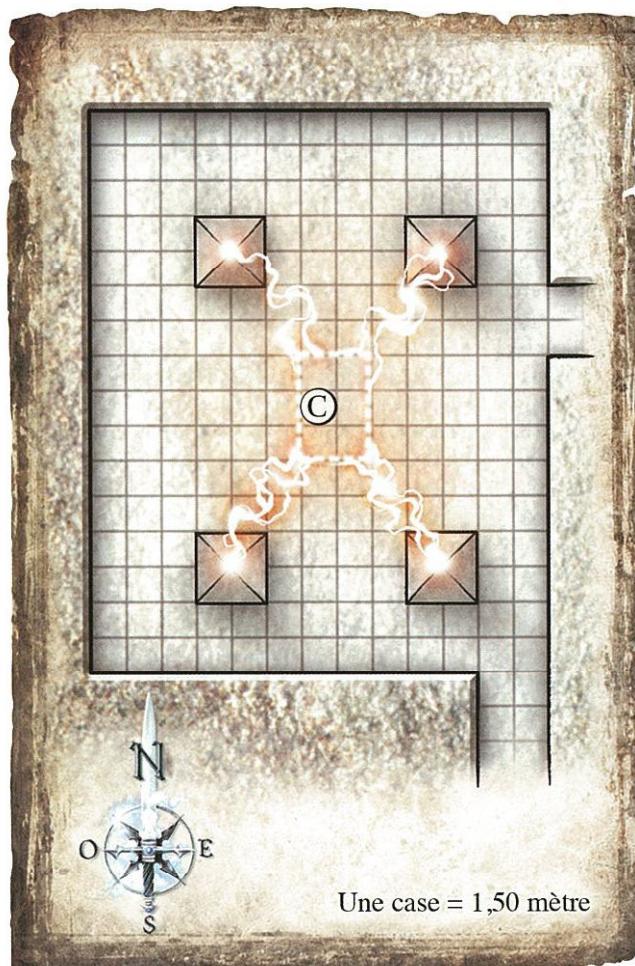
PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : vive tant que le champ magique est en place ; faible une fois que les monolithes sont brisés.

Monolithes : en dehors des monolithes et de l'énergie qu'ils produisent, il n'y a rien d'intéressant dans cette pièce. Si les PJ renversent ne serait-ce qu'une des pierres, le champ d'énergie magique s'estompe.

Les monolithes mesurent 2 cases de haut et de large, et les PJ doivent réussir un test d'Athlétisme DD 16 pour les escalader ou sauter par-dessus.

L'énergie produite par les pierres est extrêmement dangereuse, et un PJ suffisamment imprudent pour toucher le mur de force ou les arcs d'énergie avant de renverser un monolithe subit $3d8 + 12$ dégâts de feu.



RENCONTRE S4 : LE GRAND ESCALIER

Rencontre de niveau 8 (1 800 px)

CONFIGURATION

2 gargouilles (G)

Harpie brûle-sang (H)

Piège de l'escalier mobile (E)

Piège de l'escalier agrippant (P)

Zone 19 : cette salle renferme le grand escalier qui mène au deuxième niveau de la pyramide, et qui dissimule deux pièges distincts. L'un d'eux envoie les personnages au fond du puits central, alors que le second les cloue sur place, les exposant aux attaques des gargouilles et de la harpie, les trois monstres tapis ici et prêts à bondir sur ceux qui essaient d'atteindre le deuxième niveau.

Notez bien que les monstres volants n'apparaissent qu'une fois l'un des piéges déclenché. Dans l'idéal, ils attendront qu'un aventurier soit pris dans le piége agrippant avant de sortir de l'ombre et de passer à l'attaque.

Lorsque les aventuriers entrent dans cette zone, lisez ce qui suit :

Vous êtes au pied d'un large escalier qui monte en s'enfonçant dans l'obscurité. L'escalier monte en suivant les murs de la pièce, autour d'un puits profond.

2 gargouilles (G)

Humanoïde élémentaire (terre) de taille M

Chasseur niveau 9

400 px chacune

Initiative +11 Sens Perception +12 ; vision dans le noir

Pv 77 ; péri 38

CA 25 ; Vigueur 21, Réflexes 19, Volonté 19

Immunités pétrification

VD 6, vol 8 ; cf. aussi attaque en vol

⊕ Griffes (simple ; à volonté)

+14 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts.

⊕ Attaque en vol (simple ; se recharge après avoir utilisé forme de pierre)

La gargouille se déplace jusqu'à 8 cases en volant et effectue une attaque de base de corps à corps à n'importe quel moment de son déplacement, sans provoquer d'attaque d'opportunité de la part de la cible. Si l'attaque touche, la cible se retrouve à terre.

Forme de pierre (simple ; à volonté)

La gargouille devient une statue de pierre et bénéficie d'une résistance 25 à tous les dégâts, de régénération 3 et de perception des vibrations 10. Elle perd tous ses autres sens et ne peut entreprendre aucune action si ce n'est revenir à sa forme normale (au prix d'une action mineure).

Alignment mauvais Langues originel

Compétences Discrétion +12

For 21 (+9) Dex 17 (+7) Sag 17 (+7)

Con 17 (+7) Int 5 (+1) Cha 17 (+7)

Harpie brûle-sang (H)

Humanoïde féérique de taille M

Soldat niveau 9

400 px

Initiative +10

Sens Perception +11

Chant brûlant (feu) aura 20 ; les ennemis pris dans l'aura au début de leur tour de jeu subissent 5 dégâts de feu (les créatures assourdis sont immunisées).

Pv 100 ; péri 50

CA 25 ; Vigueur 23, Réflexes 22, Volonté 23

Résistances feu 10

VD 6, vol 8 (maladroit)

⊕ Griffes (simple ; à volonté) ♦ feu

+14 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts plus 1d8 dégâts de feu.

⊕ Nuage de cendres (simple ; recharge ☰ ☱ ☲) ♦ feu

La harpie brûle-sang vomit un nuage de cendres brûlantes.

Décharge de proximité 3 ; +12 contre Vigueur ; 1d10 + 5 dégâts de feu, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).

Alignment mauvais

Langues commun

For 15 (+6)

Dex 18 (+8)

Sag 14 (+6)

Con 20 (+9)

Int 12 (+5)

Cha 21 (+9)

Escalier mobile (E)

Gardien niveau 7

300 px

L'escalier s'ébranle et remue, comme si une main géante l'agitait.

Piège : l'escalier de cette zone est conçu pour précipiter les personnes dans le puits central.

Perception

♦ DD 23 : le personnage remarque plusieurs charnières, mais pas d'élément mobile.

♦ DD 28 : le personnage remarque les gonds et charnières et réalise que l'escalier est en mesure de pivoter et de basculer.

Initiative +5

Déclencheur

Quand un personnage pose un pied sur la surface indiquée, le piége se déclenche.

Attaque

Action simple Proximité spécial

Cibles : les créatures se trouvant dans la zone du piége

Attaque : +10 contre Réflexes

Réussite : le personnage subit 1d8 dégâts, se retrouve à terre et est poussé de 2 cases vers le puits central.

Échec : le personnage est poussé de 1 case vers le puits central.

Spécial : si un personnage est poussé dans le puits central depuis cette partie de l'escalier, il fait une chute de 9 mètres et subit 3d10 dégâts. Les parois du puits sont lisses, et il faut réussir un test d'Athlétisme DD 25 pour les gravir, sachant que le premier palier se trouve à une hauteur de 6 mètres.

Contre-mesures

♦ Un personnage adjacent à la zone du piége ou à l'intérieur de celle-ci peut tenter de désamorcer le piége avec un test de Larcin DD 24, mais trois succès sont nécessaires.

Escalier agrippant (P)**Piège**

Differentes lattes des marches s'ouvrent lorsqu'on pose le pied dessus, ce qui a pour effet de coincer la jambe dans le trou.

Piège : l'escalier de cette zone est conçu pour clouer les personnages sur place et les empêcher de monter.

Perception

- ◆ DD 23 : le personnage remarque plusieurs charnières, mais pas d'élément mobile.
- ◆ DD 28 : le personnage remarque les gonds et charnières et réalise que l'escalier est en mesure de céder sous ses pas.

Initiative +5**Déclencheur**

Quand un personnage pose un pied sur la surface concernée, le piège se déclenche et effectue une attaque par case de déplacement, comme précisé ci-dessous.

Attaque

Action d'opportunité **Corps à corps 1**

Cibles : la créature qui a déclenché le piège

Attaque : +10 contre Réflexes

Réussite : le personnage subit 1d4 dégâts, est immobilisé et confère un avantage de combat à tous les assaillants (sauvegarde annule les deux).

Échec : le personnage est ralenti (sauvegarde annule).

Contre-mesures

- ◆ Un personnage adjacent à la zone du piège ou situé dans celle-ci a droit à un test de Larcin DD 24 pour le désamorcer, mais trois succès sont nécessaires.

TACTIQUE

Les gargouilles aiment fondre sur leur proie et la précipiter dans le puits, répétant ce schéma jusqu'à ce que tous les intrus soient morts. Elles débutent donc la rencontre en haut de l'escalier, prêtes à piquer en direction des PJ.

Elles recourent à *attaque en vol, forme de pierre*, puis à nouveau *attaque en vol*. Elles sont donc prêtes à subir des attaques d'opportunité, comptant sur leur *forme de pierre* pour leur permettre de se soigner une fois qu'elles ont battu en retraite.

Les gargouilles restent sur place et se battent au corps à corps si elles ont affaire à un personnage pris dans un piège ou si elles pensent pouvoir achever un aventurier salement amoché, mais elles évitent bien évidemment de se poser dans les zones piégées. Elles préfèrent cependant les attaques éclair à un affrontement à la régulière.

Une gargouille gravement blessée prendra la fuite en direction du fond du puits avant de recourir à *forme de pierre* pour récupérer, sauf si un personnage est prêt à y sauter et à subir les dégâts de chute. Si des personnages sont eux aussi dans le puits, une gargouille blessée battrà plutôt en retraite vers le haut de l'escalier.

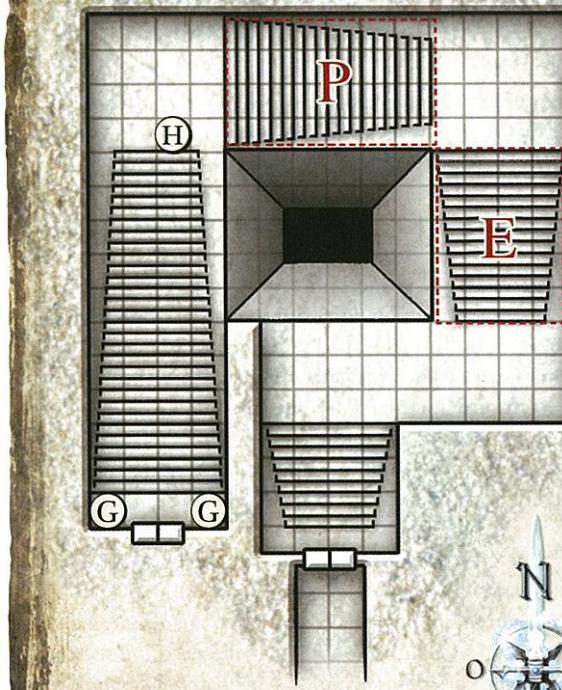
La harpie brûle-sang entre dans la danse en usant de *nuage de cendres* dans l'espoir d'aveugler les cibles et de les rendre vulnérables aux attaques des gargouilles. Son *aura* lui permet de rôter lentement ses ennemis et elle aime tout particulièrement tourmenter les proies coincées au fond du puits.

Cet humanoïde féérique a noué une alliance précaire avec les gargouilles, qui tolèrent cette alliée utile mais n'hésiteront pas à se retourner contre elle. Ainsi, la harpie n'utilise jamais son *nuage de cendres* si cela risque de blesser l'une des gargouilles de peur qu'elles ne se vengent. Si elle attaque les gargouilles pour une raison ou une autre (par exemple, si l'un des PJ a un pouvoir provoquant une telle attaque), les gargouilles se retournent contre elle.

Obstacle niveau 7

300 px

Une case = 1,50 mètre



PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : faible dans l'escalier et sur les paliers, obscurité dans le puits.

Particularités générales : le plafond de cette zone se situe 18 mètres au-dessus de la double porte par laquelle entrent les PJ. Chaque volée de marches leur permet de monter de 3 mètres, hormis la dernière qui les amène 6 mètres plus haut et à l'entrée du deuxième niveau. Le plafond se situe donc 3 mètres au-dessus du dernier palier.

Escalier : terrain difficile. Les marches sont minuscules, même pour un halfelin, si bien que les personnages doivent mener une ascension prudente. Deux plus, deux sections de marches sont piégées, comme décrit ci-dessus.

Puits : une chute depuis le premier palier (6 mètres) inflige 2d10 dégâts. Une chute depuis le premier piège (9 mètres) inflige 3d10 dégâts. Une chute depuis le second piège (12 mètres) inflige 4d10 dégâts. Une chute depuis le bas de la dernière volée de marches (15 mètres) inflige 5d10 dégâts. Pour gravir les parois de la fosse, il faut réussir un test d'Athlétisme DD 24, le premier palier se situant à une hauteur de 6 mètres.

RENCONTRE T1 : LES GARDES DU TEMPLE

Rencontre de niveau 8 (1 850 px)

CONFIGURATION

2 mutilateurs répugnards (M)

2 berserkers répugnards (B)

Griffu répugnard (R)

Zone 19 : la section est et sud du deuxième niveau de la pyramide renferme un étrange temple consacré aux monstruosités du Royaume Lointain. Un certain nombre de répugnards y vivent en compagnie d'autres créatures particulièrement hideuses. Le couloir qui mène à cette zone abrite plusieurs idoles représentant des démons grimaçants et permettant une forme limitée de téléportation. Alors que les personnages s'approchent de la salle des gardes, les répugnards qui surveillent le couloir profitent de ces statues pour surgir et attaquer depuis plusieurs directions à la fois.

Lorsque les aventuriers arrivent dans le couloir, lisez ce qui suit :

Devant vous, un couloir large de 6 mètres part en direction du sud et s'achève sur une double porte. Quelques mètres avant se trouve une autre double porte dans le mur est. Sept visages démoniaques et grimaçants sont accrochés aux murs du couloir, quatre d'entre deux encadrant les deux portes, les trois autres étant fixés au mur ouest, face à la porte est. Les idoles ont une allure vaguement humanoïde, avec de longues cornes et une bouche grande ouverte sur les ténèbres. Chaque visage a une hauteur de 1,20 mètre, la bouche mesurant à elle seule près d'un mètre.

2 mutilateurs répugnards (M)

Humanoïde aberrant de taille M

Franc-tireur niveau 8

350 px chacun

Initiative +9 Sens Perception +7 ; vision nocturne

Pv 86 ; péril 43 ; cf. aussi danse des dagues

CA 22 (24 quand il est en péril) ; Vigueur 19, Réflexes 20 (22 quand il est en péril), Volonté 19 ; cf. aussi mobilité du mutilateur

VD 7 (9 quand il est en péril)

⊕ Dague d'os (simple ; à volonté) ♦ arme

+13 contre CA ; 1d4 + 3 dégâts.

⊕ Danse des dagues (simple ; se recharge quand le mutilateur est en péril pour la première fois) ♦ arme

Le mutilateur répugnard effectue quatre attaques à la dague d'os et se décale de 1 case après chacune.

↗ Dagues d'os (simple ; à volonté) ♦ arme

Le mutilateur répugnard effectue deux attaques à la dague d'os.

Distance 5/10 ; +13 contre CA ; 1d4 + 3 dégâts à chaque réussite.

Avantage de combat

Le mutilateur répugnard inflige 2d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Mobilité du mutilateur

Le mutilateur répugnard bénéficie d'un bonus racial de +5 à la CA contre les attaques d'opportunité provoquées par les déplacements.

Alignement mauvais Langues profond, télépathie 10

Compétences Athlétisme +10, Discréption +12

For 13 (+5) Dex 17 (+7) Sag 6 (+2)

Con 14 (+6) Int 10 (+4) Cha 14 (+6)

Équipement 8 dagues

2 berserkers répugnards (B)

Humanoïde aberrant de taille M

Soldat niveau 9

400 px chacun

Initiative +7 Sens Perception +0 ; vision nocturne

Aura de berserker aura 1 ; quand une créature prise dans l'aura effectue une attaque de corps à corps, elle vise une créature déterminée au hasard et située à portée d'allonge.

Pv 102 ; péril 51

CA 25 ; Vigueur 26 (28 quand il est en péril), Réflexes 21, Volonté 21

Immunités terreur

VD 7

⊕ Épée à deux mains (simple ; à volonté) ♦ arme

+14 contre CA (+16 quand il est en péril) ; 1d10 + 4 dégâts, ou 1d10 + 6 quand il est en péril.

Charge du berserker (simple ; à volonté)

Le berserker répugnard charge et inflige 5 dégâts supplémentaires si son attaque de base de corps à corps touche.

Réaction mentale ♦ psychique

Si le berserker répugnard est attaqué par un effet de charme, son assaillant et lui subissent 10 dégâts psychiques.

Alignement chaotique mauvais Langues profond, télépathie 10

For 18 (+8) Dex 12 (+5) Sag 3 (+0)

Con 22 (+10) Int 8 (+3) Cha 12 (+5)

Équipement épée à deux mains

Griffu répugnard (R)

Humanoïde aberrant de taille P

Contrôleur niveau 8

350 px

Initiative +8 Sens Perception +5 ; vision nocturne

Pv 87 ; péril 43

CA 22 ; Vigueur 19, Réflexes 21, Volonté 20

VD 4, téléportation 4

⊕ Griffes (simple ; à volonté)

+13 contre CA ; 1d4 + 4 dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule). Si la cible est déjà ralentie, elle est désormais hébétée (sauvegarde annule).

↗ Invasion mentale (simple ; rencontre) ♦ psychique

Distance 10 ; +10 contre Volonté ; la cible subit un malus de -2 en Volonté et est ralentie (sauvegarde annule les deux).

↗ Murmures de démence (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ psychique

Distance 5 ; les créatures assourdis sont immunisées ; +10 contre Volonté ; 4d6 + 3 dégâts psychiques, et la cible est ralentie (sauvegarde annule). Si la cible est déjà ralentie, elle est désormais hébétée (sauvegarde annule).

Alignement mauvais Langues profond, télépathie 10

Compétences Discréption +13

For 8 (+3) Dex 19 (+8) Sag 3 (+0)

Con 15 (+6) Int 11 (+4) Cha 16 (+7)

TACTIQUE

Les répugnards chargés de surveiller cette partie du temple ont un plan simple pour éliminer les intrus. Ils restent dans les pièces situées à l'est de l'entrée et, lorsqu'ils entendent quelqu'un, se servent des visages démoniaques pour se téléporter dans le couloir et passer à l'attaque.

Important : les monstres de la salle de garde sont particulièrement attentifs aux bruits dans le couloir. Leur test de Perception passif s'élève à 17, valeur qu'il vous suffit de comparer aux tests de Discréption du groupe. Si les personnages ne se font pas remarquer, les monstres ne peuvent par mettre

leur tactique en œuvre et le groupe a une chance de les attaquer dans la salle de garde. Dans ce cas, les mutilateurs n'en utilisent pas moins les idoles pour se téléporter derrière les PJ, mais les autres tiennent bon et combattent dans la pièce.

Les deux berserkers ouvrent la double porte et y forment un mur défensif, bloquant le passage. Ils tentent alors de retenir les combattants du groupe en profitant des murs pour ne pas se faire prendre en tenaille.

Si le griffu parvient à ralentir les combattants du groupe, les berserkers changent aussitôt de tactique, reculent dans la pièce et utilisent les idoles pour se téléporter dans le couloir et attaquer les personnages les plus faibles. Ils cherchent aussi à faire perdre de précieuses actions aux PJ ralenti en les obligeant à leur courir après.

Les mutilateurs se jettent sur l'idole démoniaque la plus proche. Une fois la porte ouverte par les berserkers et le combat entamé, ils se téléportent et attaquent le groupe par-derrière.

Le griffu reste derrière les berserkers et utilise *invasion mentale* et *murmures de silence* sur les personnages qui semblent être les plus costauds. Une fois ses victimes ralenties, il se rend jusqu'à une idole et se téléporte dans le couloir pour prêter main-forte aux mutilateurs. Il évite d'affronter au corps à corps les personnages en armure lourde, préférant de loin s'attaquer à une proie facile.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

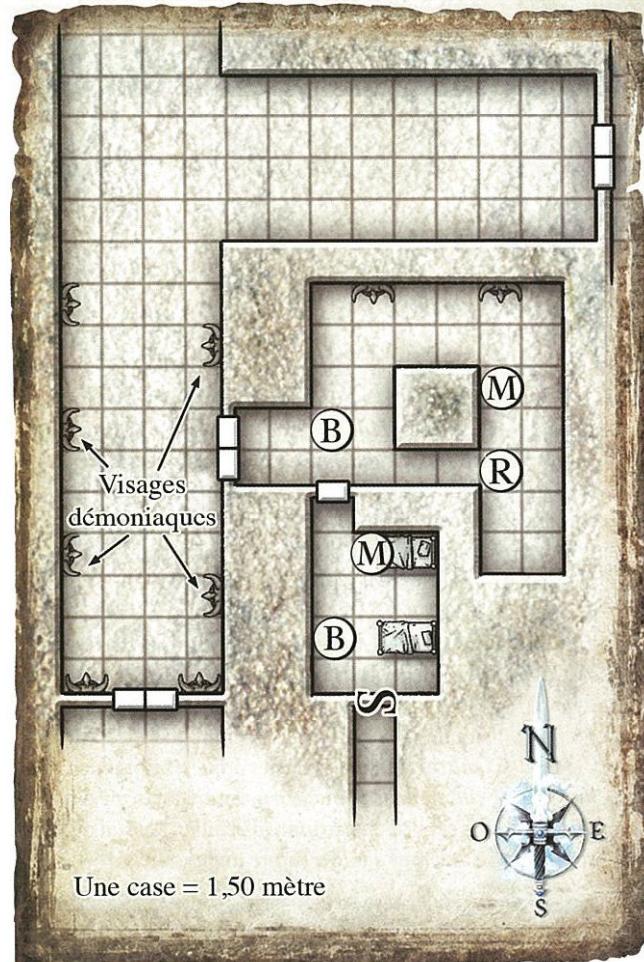
Lumière : faible.

Visages démoniaques : les visages démoniaques, des idoles sculptées et fixées au mur, sont la principale particularité de cette zone. Au prix d'une action de mouvement, une créature de taille M ou inférieure qui se tient tout près d'un visage peut sauter dans sa bouche et se téléporter vers n'importe quel autre visage de la zone, sortant alors de celui-ci en réapparaissant dans une case adjacente.

Toutefois, l'utilisation des idoles est risquée, car lorsqu'une créature saute dans une bouche pour se téléporter, toutes les idoles s'animent et mordent les créatures vivantes les plus proches. Lorsque cela se produit, toute créature adjacente à une idole subit 5 dégâts.

Les visages démoniaques attaquent aussi bien les personnages que les répugnards. Ils grognent et sifflent en direction des personnages qu'ils ne peuvent atteindre, les suppliant en commun de leur laisser un peu de cette chair fraîche et appétissante.

Initialement, les idoles ont tout l'air de simples sculptures inanimées accrochées aux murs, mais dès que l'une d'elles est activée, les visages n'ont de cesse de réclamer à boire et à manger, mordant tout ce qui se trouve à portée chaque fois qu'un pouvoir de téléportation est déclenché. Si les personnages leur donnent de quoi se restaurer, les visages les remercient pour leur générosité. Attention, ce n'est pas le cas lorsqu'un personnage est mordu. Pour gagner la gratitude de la sculpture, un personnage doit véritablement lui offrir à boire ou à manger. Si les personnages prennent le temps de nourrir une idole durant la rencontre, celle-ci refuse désormais les répugnards de se servir d'elle à des fins de téléportation.



Une fois la rencontre terminée, les idoles continuent de réclamer de quoi se repaître. Si les PJ nourrissent chacune d'entre elles, la dernière à être nourrie leur offre en remerciement une *arme de feu +2*, qui tombe de sa bouche (choisissez une catégorie d'arme dont le groupe est en mesure de se servir, comme l'explique le *Manuel des Joueurs*). Dès lors, seuls les aventuriers pourront se servir des idoles, qui refuseront de collaborer avec quelque autre créature que ce soit, comme précisé plus haut.

Salle de garde : les répugnards tuent le temps dans la salle de garde, à l'écoute du moindre bruit dans le couloir. Les deux visages démoniaques du mur nord de cette pièce communiquent avec ceux du couloir pour permettre aux monstres de se téléporter de l'un à l'autre.

La pièce sud sert de chambre et renferme deux lits où les répugnards dorment à tour de rôle.

Porte secrète : la porte secrète du mur sud de la chambre peut être détectée au moyen d'un test de Perception DD 24. Elle est fermée à clef et il faut réussir un test de Larcin DD 26 ou un test de Force DD 24 pour l'ouvrir. Le passage secret mène en zone 21 (rencontre T2).

RENCONTRE T2 : LES TROIS PORTES DE L'AGONIE

Rencontre de niveau 9 (2 200 px)

CONFIGURATION

Archère méduse (M)
Mastodonte ogre (O)

Zone 21 : les trois portes de cette zone empêchent les indésirables d'entrer dans le temple du Royaume Lointain. Pour s'enfoncer davantage dans cette partie de la pyramide, les PJ vont d'abord devoir comprendre comment ouvrir chacune des portes. Une fois que ce sera fait, ils pourront s'aventurer plus avant dans ce secteur perverti.

En plus de l'énigme, deux créatures protègent la Porte de l'Ignorance : une méduse et son serviteur ogre.

Lorsque les aventuriers entrent dans la pièce menant à la Porte de l'Ignorance, lisez ce qui suit :

La porte ouvre sur une pièce où se trouvent trois statues. La plus proche représente un tieffelin en harnois portant une épée à deux mains, et les deux autres ressemblent à des orques. Le premier porte une robe de chaman ou de magicien, l'autre est armé d'une hache à deux mains et porte une armure d'écaillles. Au sud, vous entendez le souffle haletant d'une créature imposante.

Archère méduse (M) Contrôleur d'élite niveau 10
Humanoïde naturel de taille M 1 000 px

Initiative +10 Sens Perception +13

Pv 212 ; péril 106

CA 26 ; Vigueur 23, Réflexes 24, Volonté 25

Immunités pétrification ; Résistances poison 10

Jets de sauvegarde +2

VD 7

Points d'action 1

④ **Chevelure de serpents** (simple ; à volonté) ♦ poison
+15 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts, puis la cible subit 10 dégâts de poison continu et un malus de -2 en Vigueur (sauvegarde annule les deux).

⑧ **Arc long** (simple ; à volonté) ♦ arme, poison
Distance 20/40 ; +15 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts, et l'archère méduse effectue une attaque secondaire contre la même cible. Attaque secondaire : +13 contre Vigueur ; la cible subit 10 dégâts de poison continu et un malus de -2 en Vigueur (sauvegarde annule les deux).

↔ **Regard pétrifiant** (simple ; à volonté) ♦ regard
Décharge de proximité 5 ; les créatures aveugles sont immunisées ; +14 contre Vigueur ; la cible est ralentie (sauvegarde annule).
Premier jet de sauvegarde raté : la cible est immobilisée au lieu d'être ralentie (sauvegarde annule).
Second jet de sauvegarde raté : la cible est pétrifiée (pas de sauvegarde).

Alignement mauvais Langues commun
Compétences Bluff +16, Diplomatie +16, Discréption +15, Intimidation +16
For 16 (+8) Dex 21 (+10) Sag 17 (+8)
Con 18 (+9) Int 12 (+6) Cha 22 (+11)
Équipement cape à capuche, arc long, carquois de 30 flèches

Mastodonte ogre (O)

Humanoïde naturel de taille G

Brute d'élite niveau 11

1 200 px

Initiative +6 Sens Perception +6, vision aveugle 10

Pv 286 ; péril 143

CA 25 ; Vigueur 26, Réflexes 21, Volonté 21

Jets de sauvegarde +2

VD 8

Points d'action 1

④ **Fléau d'armes lourd** (simple ; à volonté) ♦ arme
Allonge 2 ; +14 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

↔ **Fléau tournoyant** (simple ; rencontre) ♦ arme

Fléau d'armes lourd nécessaire ; explosion de proximité 2 ; +12 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts, et une cible de taille M ou inférieure se retrouve à terre.

Alignement chaotique mauvais

For 22 (+11) Dex 12 (+6) Sag 12 (+6)

Con 23 (+11) Int 4 (+2) Cha 6 (+3)

Équipement armure de peau, fléau d'armes lourd

BACKGROUND

Jéhara, la méduse, et Mailloche, son garde ogre aveugle, sont chargés de garder cet endroit. Bien que les aberrations du secteur la repoussent, Jéhara est persuadée que ce sont elles qui sont le plus à même de lui fournir un moyen de s'échapper de la pyramide.

Mailloche ne subit aucun malus aux jets d'attaque et aux tests de Perception, mais il est incapable de percevoir les ennemis situés à plus de 10 cases. Il est bien sûr immunisé contre le regard de Jéhara.

TACTIQUE

La stratégie de la méduse est simple : elle compte sur Mailloche pour tenir les personnages à bonne distance pendant qu'elle les arrose de flèches. Une fois qu'elle a touché un personnage et qu'il subit un malus en Vigueur, tous deux s'en approchent pour qu'elle puisse utiliser son attaque de regard. Si elle doit se déplacer, Mailloche retarde son action pour être sûr de pouvoir la couvrir.

La tactique de l'ogre est tout aussi simple : il se déplace de manière à rester entre les PJ et Jéhara. Il concentre ses attaques sur les aventuriers les plus agiles et capables de lui passer entre les pattes pour frapper sa maîtresse, encaissant si nécessaire les attaques des guerriers et protecteurs. L'ogre ne pourchasse pas les personnages et s'attache avant tout à défendre la méduse.

Ces deux monstres combattent jusqu'à la mort.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : faible.

Vestibules : les pièces qui mènent aux Portes de l'Agonie sont vides, et n'ont aucune particularité à part la porte secrète du mur nord. La pièce dans laquelle se trouve la Porte de l'Ignorance abrite quant à elle trois statues, d'anciennes victimes de Jéhara.

Porte secrète : la porte secrète du mur nord peut être détectée grâce à un test de Perception DD 24. Elle est fermée à clef et il faut réussir un test de Larcin DD 26 ou un test de Force DD 24 pour l'ouvrir. Le passage secret mène en zone 20 (rencontre T1).

Statues : les statues constituent un terrain difficile et confèrent un abri. Si Mailloche (ou quelque autre créature de taille G) passe sur la case d'une statue, il la détruit (habituellement, il se faufile pour l'éviter, mais pas en plein combat). Une statue détruite reste un terrain difficile, mais ne confère plus d'abri.

Les Portes de l'Agonie : les trois portes figurant sur le plan tactique sont décrites ci-après.

Sortie : la porte située au sud de cette zone est en fer massif et n'a ni poignée ni serrure. Elle ne s'ouvre que devant ceux qui ont franchi les trois Portes de l'Agonie. Les autres la voient toujours close et n'ont aucun moyen de l'ouvrir.

LES PORTES DE L'AGONIE

Les trois portes donnant sur la pièce sud constituent un véritable obstacle pour les aventuriers. Un sacrifice différent est nécessaire pour activer chacune d'entre elles et une fois que les trois sont satisfaites, elles s'ouvrent et permettent aux aventuriers de poursuivre leur chemin dans le temple.

Depuis la pièce sud, ces trois portes de fer n'ont ni poignée ni serrure, et il n'y a aucun moyen de les ouvrir depuis cette salle. Pour y parvenir, les aventuriers doivent arriver par l'ouest (Ignorance) et le nord (Perfidie et Terreur). Rappelez-vous que les personnages ne pourront pas franchir la porte sud tant qu'ils n'auront pas ouvert les trois Portes de l'Agonie.

Lorsque les aventuriers s'approchent de l'une des trois portes par l'ouest ou le nord, montrez-leur l'illustration « Vue des trois Portes de l'Agonie » de la page 28 du Livret d'aventure I.

La Porte de l'Ignorance : cette porte exige des personnages qu'ils s'abandonnent à l'ignorance et tournent le dos à toute forme de savoir. Dès que l'un d'eux la touche, une voix retentit : « Que ceux qui embrassent les ténèbres de l'ignorance s'avancent, en laissant de côté toutes leurs connaissances. L'aveugle et le sourd ne craignent pas le danger, car le Gardien de la Voie guidera leurs pas. »

L'énigme de cette porte est des plus simples : un personnage qui ferme les yeux et se bouche les oreilles (ou qui est aveuglé et assourdi) peut passer à travers la porte. Toutefois, alors qu'il s'en approche, ses compagnons voient les serpents du chambranle s'animer et faire mine de l'attaquer. En réalité, il s'agit d'une illusion destinée à tester la foi de ceux qui s'avancent. Les personnages qui ignorent totalement les serpents passent donc sans encombre.

La Porte de la Perfidie : cette porte étrange apprend aux initiés du Royaume Lointain que leurs intérêts personnels passent avant tout. En montant les créatures les unes contre les autres, les habitants du Royaume Lointain empêchent leurs disciples de suivre leur bon sens, ce qui les détournerait des folles machinations de leurs maîtres.

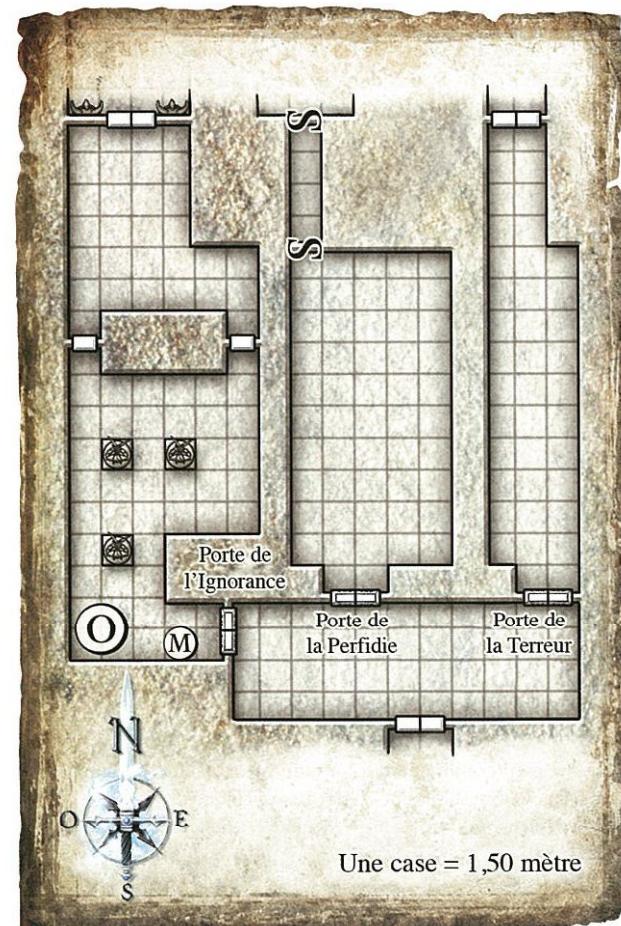
Au moment où un personnage s'approche de la porte, celle-ci s'ouvre violemment. S'il l'emprunte, les silhouettes en robe de l'arche murmurent à son esprit : « Ta gloire au prix de la misère d'autrui. » Aussitôt, l'intéressé comprend que l'un de ses compagnons vient d'être victime d'une malédiction qui va lui porter malchance. Passez-lui un mot l'informant de cet état de fait sans rien dire aux autres joueurs.

Si le personnage prévient son allié, la malédiction les frappe tous les deux. La prochaine fois que l'un ou l'autre obtient un 1 naturel sur un jet d'attaque, il subit 3 dégâts par niveau, des copies fantomatiques des silhouettes encapuchonnées de la porte apparaissant près de lui et se mettant à le frapper.

En revanche, si le personnage ne prévient pas son allié (du moins pendant la minute suivant son passage de la porte), la malédiction ne prend pas effet.

La Porte de la Terreur : cette porte est sans doute celle qui pose le moins de problème. Alors qu'un personnage s'en approche, les silhouettes sculptées dans l'arche semblent prendre vie tandis que la porte elle-même se change en une gueule béante de diable. Le personnage se trouve face à l'alternative suivante : il peut reculer ou passer par cette porte. S'il avance, ses alliés le verront bondir dans la gueule, qui se refermera pour le mâcher jusqu'à ce qu'il n'en reste que des os et des lambeaux de chair.

Comme pour la Porte de la Perfidie, passez des notes aux joueurs ou faites-les sortir afin qu'ils ne sachent pas véritablement ce qu'il se passe.



RENCONTRE T3 : LE CŒUR DE LA FOLIE

Rencontre de niveau 9 (2 000 px)

CONFIGURATION

Destrakhan (D)

2 berserkers répugnards (B)

Grick dominant (G)

Danger du cœur de la folie

Zone 22 : cette étrange pièce est imprégnée de l'influence délétère du Royaume Lointain. Un flagelleur mental du nom de Xzathral a jadis tenté de créer un portail pour sortir de la pyramide. Il cherchait à entrer en contact avec un être du nom de Dalmosh, une créature à l'appétit insatiable. Mais le rituel a échoué, et au lieu de contacter Dalmosh et d'ouvrir une voie d'évasion, il a réduit Xzathral à l'état de masse de chair informe, et a transformé la zone de son atelier en chair douée de vie. Seule la puissante magie de la pyramide explique que le phénomène ne se soit pas étendu à l'ensemble de l'édifice.

Les répugnards laissent des gardes dans cette zone dans le but de surveiller les pièces ayant subi la transformation, d'autant qu'ils pensent que l'esprit de Xzathral a survécu et pourrait chercher à se venger d'eux.

Lorsque les aventuriers entrent dans cette pièce, montrez-leur l'illustration « Vue du cœur de la folie » de la page 28 du Livret d'aventure I, puis lisez ce qui suit : L'endroit où vous venez d'arriver semble tout droit sorti d'un cauchemar ou de l'imagination d'un aliéné. Le passage en pierre fusionne avec une matière gris pâle luisante d'humidité. On dirait que les murs, le plafond et le sol sont faits de chair, et une bave violette, épaisse et gluante, recouvre en partie le sol.

2 berserkers répugnards (B)

Humanoïde aberrant de taille M

Soldat niveau 9

400 px chacun

Initiative +7 Sens Perception +0 ; vision nocturne

Aura de berserker aura 1 ; quand une créature prise dans l'aura effectue une attaque de corps à corps, elle vise une créature déterminée au hasard et située à portée d'allonge.

Pv 102 ; péril 51

CA 25 ; Vigueur 26 (28 quand il est en péril), Réflexes 21, Volonté 21

Immunités terreur

VD 7

↓ Épée à deux mains (simple ; à volonté) ♦ arme

+14 contre CA (+16 quand il est en péril) ; 1d10 + 4 dégâts, ou 1d10 + 6 quand il est en péril.

Charge du berserker (simple ; à volonté)

Le berserker répugnard charge et inflige 5 dégâts supplémentaires si son attaque de base de corps à corps touche.

Réaction mentale ♦ psychique

Si le berserker répugnard est attaqué par un effet de charme, son assaillant et lui subissent 10 dégâts psychiques.

Alignment chaotique mauvais

Langues profond, télépathie 10

For 18 (+8) Dex 12 (+5) Sag 3 (+0)

Con 22 (+10) Int 8 (+3) Cha 12 (+5)

Équipement épée à deux mains

Destrakhan (D)

Créature magique aberrante (aveugle) de taille G

400 px

Initiative +8 Sens Perception +11 ; vision aveugle 10

Pv 80 ; péril 40

CA 22 ; Vigueur 24, Réflexes 21, Volonté 20

Immunités regard

Résistances tonnerre 10

VD 6, escalade 3

↓ Griffes (simple ; à volonté)

+14 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts.

→ Vibration sonore (simple ; à volonté) ♦ tonnerre

Distance 10 ; +13 contre Réflexes ; 2d6 + 5 dégâts de tonnerre.

← Hurlement destructeur (simple ; recharge ☐ ☒ ☔ ☕) ♦ tonnerre

Décharge de proximité 5 ; +13 contre Vigueur ; 2d6 + 5 dégâts de tonnerre, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Alignment mauvais Langues profond

Compétences Bluff +9, Discréption +13

For 18 (+8) Dex 18 (+8) Sag 14 (+6)

Con 20 (+9) Int 7 (+2) Cha 10 (+4)

Grick dominant (G)

Brute (meneur) niveau 9

Bête aberrante de taille G

400 px

Initiative +5 Sens Perception +11 ; vision dans le noir

Pv 116 ; péril 58

CA 21 ; Vigueur 22, Réflexes 17, Volonté 18

Résistances 5 contre les effets visant la CA

VD 7, escalade 4

↓ Coup de tentacule (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +13 contre CA ; 2d8 + 5 dégâts, puis la cible est étreinte (jusqu'à évasion) et subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

↓ Morsure vicieuse (simple ; à volonté)

Cible étreinte seulement ; réussite automatique ; 1d8 + 5 dégâts.

Expert de la prise en tenaille

Le grick dominant bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre un ennemi qu'il prend en tenaille.

Prise ferme

Les alliés du grick dominant bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre un ennemi qu'il étreint.

Alignment non aligné Langues –

Compétences Discréption +10, Endurance +12

For 20 (+9) Dex 13 (+5) Sag 15 (+6)

Con 16 (+7) Int 2 (+0) Cha 7 (+2)

LE CŒUR DE LA FOLIE

Le cœur de la folie fut créé lorsque Xzathral tenta de contacter le Royaume Lointain et de s'évader de la pyramide. Ce monstre est aujourd'hui endormi et attend qu'on le réveille.

C'est la mort de créatures dans cette zone qui va s'en charger. Un cadavre se décompose rapidement, se transformant en une sorte de bave que les murs de chair absorbent en l'espace de 3 rounds. Les personnages pourront ainsi assister à la décomposition très rapide des cadavres de leurs adversaires, le fait de les sortir de la zone arrêtant toutefois le processus.

Trois rounds après que les aventuriers ont vaincu la première créature de cette zone, les murs de chair forment des barrages aux endroits indiqués sur le plan tactique.

Cœur de la folie	Obstacle niveau 9
Danger	400 px
<i>Cette grosse masse de chair palpitante envoie des vagues d'énergie psychique alors qu'elle s'éveille lentement, scellant la pièce et s'apprêtant à étendre son influence sur toute la pyramide.</i>	
Danger : les murs de chair scellent la pièce et des vapeurs acides remplissent la zone.	
Déclencheur	
Le danger se déclenche 3 rounds après la mort de la première créature dans cette zone.	
Attaque, barricades de chair	
Action simple	Zone spécial ; cf. plan.
Effet : forme aussitôt des murs de chair qui scellent la pièce aux trois points indiqués sur le plan.	
Contre-mesures	
◆ Les personnages peuvent tenter de taillader les barrages : CA 4, Réflexes 4, Vigueur 12 et 60 pv, mais ils régénèrent 10 pv au début de chaque round. Arrivé à 0 point de vie, un barrage s'effondre, mais il se reforme 3 rounds plus tard si le cœur est encore intact.	
Attaque, vapeurs acides	
Action d'opportunité	Zone spécial ; la pièce est scellée au moyen de barrages de chair.
Cibles : toutes les créatures prises dans la zone scellée.	
Effets : un personnage situé dans la zone au début de son tour de jeu subit 5 dégâts d'acide en raison des vapeurs.	
Attaque, décharge mentale	
Action simple	Proximité explosion 5
Cibles	les créatures prises dans l'explosion.
Attaque	+12 contre Volonté
Réussite	1d8 + 5 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Échec	demi-dégâts, et la cible n'est pas hébétée.

TACTIQUE

Les berserkers, le destrakhan et le grick patrouillent dans cette zone, ces derniers étant en quelque sorte les bêtes de guerre des répugnards. Le travail des trois créatures consiste à s'assurer que le cœur de la folie ne produise pas de nouvelle horreur susceptible de menacer la communauté de répugnards. Ils craignent le cœur de la folie, mais le considèrent également comme une entité quasi divine. Bien que sa magie les effraye au plus haut point, ils se demandent aussi s'il ne pourrait pas leur offrir un moyen de s'échapper.

Lorsque les aventuriers entrent dans cette zone, les monstres se précipitent à l'attaque de peur que les intrus n'éveillent le cœur.

Les berserkers foncent pour se battre au corps à corps dans l'espoir de les retenir dans un étroit couloir qui les empêchera de progresser, mais aussi de donner au destrakhan une chance d'utiliser ses attaques à distance. Le grick se déplace quant à lui de manière à prendre les personnages à revers.

Le destrakhan utilise *vibration sonore* à distance, minant ainsi les forces des personnages pendant que les berserkers les occupent. Il tente d'achever les personnages visés par les répugnards dans le but de les éliminer au plus vite, les uns après les autres.

Le grick tente d'attaquer les personnages par-derrière en faisant le tour du couloir, pour le prendre en tenaille. C'est une bête têteue et colérique que ses maîtres nourrissent à peine. Le grick tire parti de son pouvoir d'*expert de la prise en tenaille* pour

attaquer une cible coincée entre un berserker et lui. Une fois son adversaire étreint, les berserkers se tournent vers le reste du groupe et laissent le grick se déchaîner sur le malheureux pris dans ses tentacules.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : faible.

Matière grise : l'étrange matière grise qui recouvre les murs, le sol et le plafond de cette zone s'agit et palpite comme si elle était vivante (ce qui est bien le cas). Toute attaque visant les murs de chair inflige les dégâts maximums, mais ils bénéficient d'une régénération de 10. Si les aventuriers parviennent à infliger 60 dégâts à une case précise, la chair disparaît et cette case redevient un terrain normal. Toutefois, au bout de 3 rounds, la chair qui l'entoure referme la blessure.

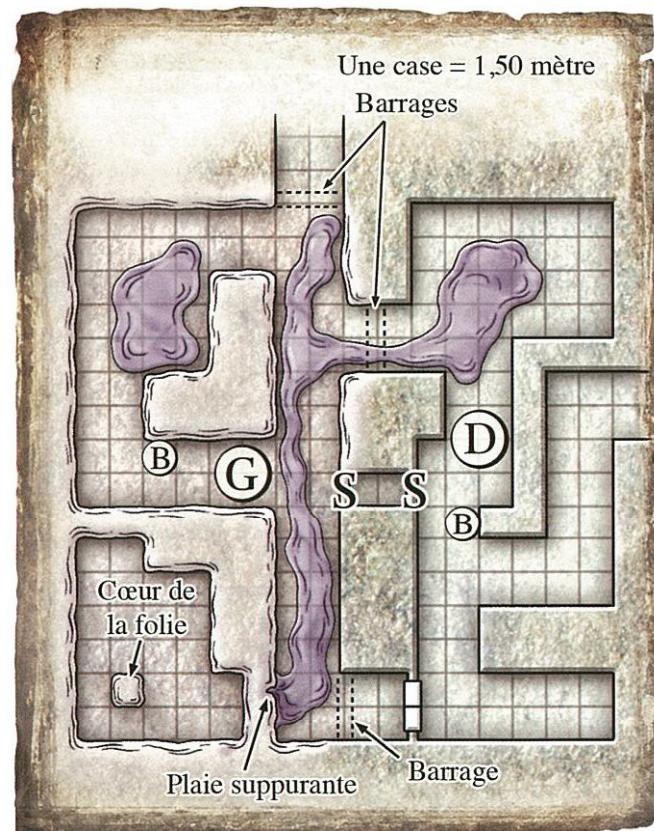
Barrage : cf. matière grise ci-dessus.

Bave : les cases couvertes de bave constituent un terrain difficile.

La plaie suppurante : la plaie suppurante notée sur le plan se met à vibrer lorsque le cœur se réveille. C'est cette blessure qui produit l'épaisse bave recouvrant une partie du sol. Cette partie de matière grise ne bénéficie d'aucune capacité de régénération et c'est donc la plus facile à détruire.

Portes secrètes : les portes secrètes de cette zone peuvent être découvertes grâce à un test de Perception DD 24.

Cœur de la folie : cette grosse masse de chair pendue au plafond de la pièce scellée possède 100 points de vie. Si les aventuriers le détruisent, les vapeurs acides se dissipent et les barrages s'effondrent. La masse visqueuse s'ouvre alors, révélant le cadavre d'une créature ressemblant à un gros cerveau à la base duquel poussent des tentacules.



RENCONTRE T4 : LES MASURES DES DAMNÉS

Rencontre de niveau 9 (2 022 px)

CONFIGURATION

12 agitateurs humains (H)
Devin répugnard (R)
3 mutilateurs répugnards (M)

Zone 23 : les répugnards qui vivent dans cet étrange temple ont réussi à recruter les épaves les plus pathétiques de la pyramide. Ces malheureux, des paysans et voyageurs malchanceux qui furent pris au piège de la pyramide lorsqu'elle s'est manifestée dans le monde physique, s'entassent dans cette pièce dans des cahutes de fortune faites de bric et de broc.

Les répugnards se servent de ces misérables lors des sacrifices rituels offerts aux entités du Royaume Lointain. Après l'échec catastrophique de leur dernier rituel (cf. zone 24, rencontre T5), le rythme des sacrifices a considérablement diminué ces derniers temps.

Lorsque les aventuriers entrent dans cette zone, lisez ce qui suit :

Cette pièce ressemble à un véritable camp de réfugiés. Plusieurs petites maisons faites de planches, de pierres et d'autres débris y ont été construites. Au centre de la salle, entre les masures, se trouve une étrange statue représentant une créature à quatre bras brandissant chacun une arme.

3 mutilateurs répugnards (M)	Franc-tireur niveau 8
Humanoïde aberrant de taille M	350 px chacun
Initiative +9	Sens Perception +7 ; vision nocturne
Pv 86 ; péril 43 ; cf. aussi danse des dagues	
CA 22 (24 quand il est en péril) ; Vigueur 19, Réflexes 20 (22 quand il est en péril), Volonté 19 ; cf. aussi mobilité du mutilateur	
VD 7 (9 quand il est en péril)	
④ Dague d'os (simple ; à volonté) ♦ arme +13 contre CA ; 1d4 + 3 dégâts.	
† Danse des dagues (simple ; se recharge quand le mutilateur est en péril pour la première fois) ♦ arme Le mutilateur répugnard effectue quatre attaques à la dague d'os et se décale de 1 case après chacune.	
↗ Dagues d'os (simple ; à volonté) ♦ arme Le mutilateur répugnard effectue deux attaques à la dague d'os. Distance 5/10 ; +13 contre CA ; 1d4 + 3 dégâts à chaque réussite.	
Avantage de combat Le mutilateur répugnard inflige 2d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.	
Mobilité du mutilateur Le mutilateur répugnard bénéficie d'un bonus racial de +5 à la CA contre les attaques d'opportunité provoquées par les déplacements.	
Alignment mauvais	Langues profond, télépathie 10
Compétences Athlétisme +10, Discréption +12	
For 13 (+5)	Dex 17 (+7)
Con 14 (+6)	Int 10 (+4)
Équipement 8 dagues	Sag 6 (+2)
	Cha 14 (+6)

Devin répugnard (R)	Artilleur (meneur) niveau 11
Humanoïde aberrant de taille M	600 px
Initiative +7	Sens Perception +9 ; vision nocturne
Abjecte intuition aura 10 ; les alliés pris dans l'aura qui entendent le devin répugnard bénéficient à leur tour de jeu d'un bonus de pouvoir de +2 à un jet d'attaque, test de compétence, test de caractéristique ou jet de sauvegarde.	
Pv 86 ; péril 43	
CA 24 ; Vigueur 19, Réflexes 23, Volonté 21	
VD 6, téléportation 3	
④ Bâton difforme (simple ; à volonté) ♦ arme +14 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts, et la cible est poussée de 1 case.	
↗ Orbe d'anormalité (simple ; à volonté) Distance 10 ; +16 contre Réflexes ; 1d8 + 6 dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).	
↔ Décharge de distorsion (simple ; quotidien) Décharge de proximité 5 ; +12 contre Vigueur ; 2d8 + 6 dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). Les créatures aberrantes ne subissent que des demi-dégâts.	
Courbure de l'espace (interruption immédiate, quand le devin est censé être touché par une attaque ; recharge ☰ ☱) ♦ téléportation Le devin répugnard se téléporte de 3 cases.	
Alignment mauvais	Langues profond, télépathie 10
Compétences Bluff +14, Religion +16	
For 10 (+5)	Dex 14 (+7)
Con 14 (+7)	Int 22 (+11)
Équipement bâton	Sag 8 (+4)
	Cha 18 (+9)

12 agitateurs humains (H)	Sbire niveau 2
Humanoïde naturel de taille M	31 px chacun
Initiative +0	Sens Perception +0
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.	
CA 15 ; Vigueur 13, Réflexes 11, Volonté 11 ; cf. aussi voyoucratie	
VD 6	
④ Gourdin (simple ; à volonté) ♦ arme +6 contre CA ; 4 dégâts.	
Voyoucratie L'agiteur humain bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes ses défenses quand au moins deux autres agitateurs humains se situent dans un rayon de 5 cases de lui.	
Alignment non aligné	Langues commun
For 14 (+2)	Dex 10 (+0)
Con 12 (+1)	Int 9 (-1)
Équipement gourdin	Sag 10 (+0)
	Cha 11 (+0)

DÉVELOPPEMENT

Les répugnards de cette zone sont prêts à tout pour défendre leur repaire. Depuis la création du vortex prismatique (cf. zone 24, rencontre T5), ils cherchent désespérément un moyen d'améliorer leur situation, moyen que les aventuriers (ou plutôt leurs objets magiques) pourraient leur fournir.

Le devin Médragal débute la rencontre dans la chapelle où il décrit les merveilles du Royaume Lointain à ses disciples. Lorsque les PJ arrivent, les humains présents sur la place les saluent et les invitent à entrer dans la chapelle, la suite dépendant de la réaction des personnages.

Les pauvres hères sont de simples réfugiés ayant perdu la raison, leur esprit et leur corps ayant été déformés par la participation aux rites impies des répugnards. Certains présentent les symptômes de la lèpre, alors que d'autres sont frappés de mutations étranges. Ils sont pacifiques et accueillants, sauf si on les attaque.

Médragal porte une robe pourpre et un masque en bois sculpté à l'image d'un bel humain. Bien qu'il ait envie de se débarrasser des aventuriers, il saisit qu'un assaut direct serait suicidaire. Il tente donc de les rassurer et de les mettre à l'aise. Si les humains les ont conduits à la chapelle, il les accueille. Si les PJ demandent pourquoi ses suivants des zones 20, 21 et 22 les ont attaqués, il prétend qu'ils ont dû agir par peur. « Si vous ne cherchez pas à faire couler le sang, vous êtes les bienvenus », dit Médragal. « Reposez-vous et détendez-vous dans cette pièce aussi longtemps que vous le souhaiterez, tant que vous ne faites de mal à aucun de mes disciples. »

Lorsque Médragal parle, les aventuriers ont droit à un test d'Intuition pour en savoir un peu plus sur ses intentions réelles. Chaque fois qu'un personnage atteint le résultat du test de Bluff du devin (DD 24), il en devine un peu plus, sachant que les PJ ont droit à un test par minute de conversation. S'ils obtiennent trois succès avant trois échecs, ils découvrent les faits ci-dessous. Toutefois, arrivés à trois échecs, ils ne pourront plus rien apprendre à son sujet au moyen de la compétence Intuition.

Premier succès : Médragal vous cache quelque chose, mais vous ne savez pas de quoi il s'agit. En tout cas, il semble vouloir éviter toute violence.

Deuxième succès : de toute évidence, Médragal ne vous fait pas confiance et souhaite mettre un terme rapide à cette conversation.

Troisième succès : à en juger par son langage corporel, Médragal compte bien vous trahir.

TACTIQUE

Médragal offre sa hutte aux aventuriers comme décrit ci-dessus. Lorsque les répugnards jugent que le moment opportun est arrivé, les humains encerclent la hutte et la font s'effondrer. Les mutilateurs passent alors à l'attaque tandis que les humains cherchent simplement à gêner les personnages.

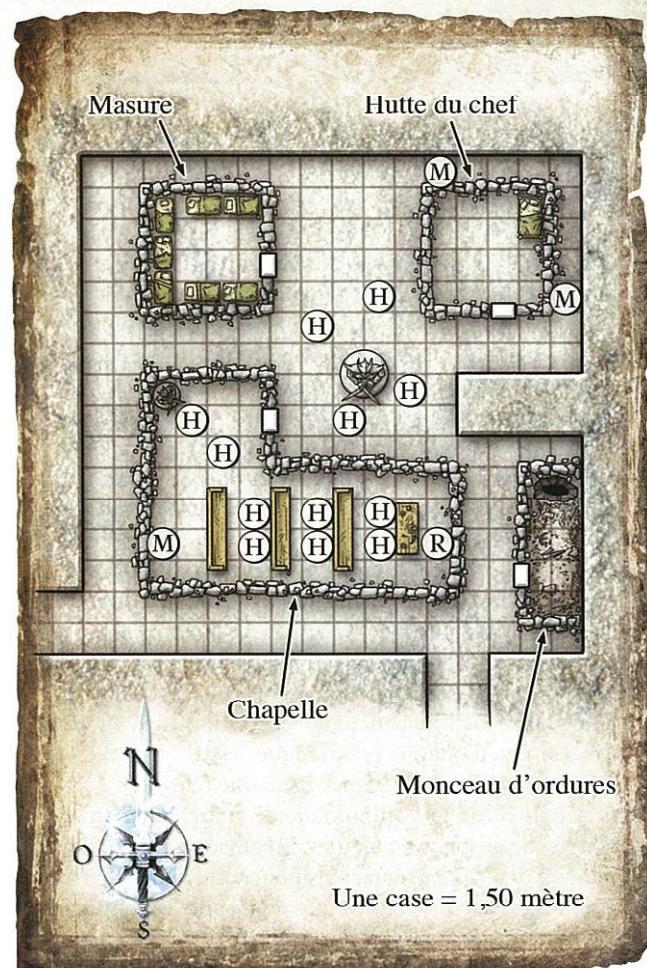
Une fois le combat lancé, soit suite au plan de Médragal, soit parce que les aventuriers se doutent de quelque chose et attaquent, la tactique des répugnards est simple. Les mutilateurs se battent au corps à corps et occupent les aventuriers pendant que Médragal attaque à distance.

Le devin se tient à l'écart de la mêlée et se sert de ses pouvoirs pour harceler les aventuriers. Enfin, tous les monstres de cette zone combattent jusqu'à la mort.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : faible.

Constructions : les constructions de cette zone tiennent à peine debout. Au prix d'une action simple, une créature peut y faire un trou permettant d'y entrer, sachant qu'une construction s'écroule dès que quatre trous ou plus y ont été



percés. Les créatures qui se trouvent dans la construction au moment où elle s'effondre subissent $2d6 + 8$ dégâts et se retrouvent à terre, et la zone devient alors un terrain difficile.

Chapelle : cette construction renferme plusieurs bancs, un autel fait de pierres empilées et surmonté de bougies, ainsi qu'un modèle réduit de la statue de la place.

Masure et hutte du chef : Médragal vit dans la hutte du chef, alors que ses disciples ont élu domicile dans la masure. Les lits sont de simples tas de loques.

La statue : comme le reste de l'endroit, la statue est de mauvaise facture. Un test de Force DD 22 permet de la renverser, les créatures adjacentes (à l'exception de celle qui l'a poussée) subissant $2d6 + 6$ dégâts avant de se retrouver à terre. Son espace et les cases adjacentes constituent alors un terrain difficile.

Monceau d'ordures : cette construction est remplie de décombres, de chutes de bois et autres déchets. Un trou large de 1,50 mètre de large a été creusé tout contre le mur nord et on dirait qu'il n'a pas de fond. Tout ce qui y tombe ou y est jeté est téléporté au puits d'entrée de la zone 1. Les objets (et personnages) font une chute de 9 mètres avant la téléportation et subissent $3d10$ dégâts à l'arrivée.

RENCONTRE T5 : LES HURLEMENTS DE L'AU-DELÀ

Rencontre de niveau 11 (3 000 px)

CONFIGURATION

Abomination du Royaume Lointain (A)
Danger du vortex prismatique

Zone 24 : cet endroit était jadis un grand temple consacré au Royaume Lointain. Les répugnards dansaient et baragouinaient devant l'autel difforme dédié aux êtres sans nom tapis dans l'au-delà. Désireux de s'échapper de la pyramide et croyant qu'il y parviendrait en passant par le Royaume Lointain, l'un des fragments de Karavakos s'allia alors avec les répugnards. Malheureusement pour lui, il n'avait qu'à moitié raison : il parvint à s'introduire dans le Royaume Lointain, mais la seule forme d'évasion qu'il y découvrit fut la folie, son corps et son esprit à jamais déformés et brisés. Les répugnards parvinrent à le prendre au piège avant qu'il ne les anéantisse tous. Il est toujours là aujourd'hui, enchaîné et confiné dans un vortex tourbillonnant d'énergie prismatique.

L'abomination a la peau gris-bleu, une tête hypertrophiée, un torse d'humanoïde et un abdomen prolongé par de longs tentacules. En guise de bras, il a également deux longs tentacules pourvus de barbillons.

En plus du danger évident que représente l'abomination, l'espace même de la pièce est sous l'influence du Royaume Lointain et les créatures y sont téléportées au hasard.

MESSAGE DE KARAVAKOS

À un moment ou un autre, alors que les personnages explorent cette partie de la pyramide (zones 20-24), que ce soit avant d'atteindre cette pièce ou juste après en avoir ouvert la porte, le véritable Karavakos leur apparaît une fois encore sous la forme d'une image translucide : « Tous ne nous ressemblent pas et l'un de nous est devenu une abomination. Tuez-nous trois fois et vous retrouverez la liberté ! Ha, ha, ha ! » L'image disparaît alors, l'écho de son rire moqueur résonnant encore quelques secondes à vos oreilles.

Lorsque les aventuriers entrent dans cette pièce, montrez-leur l'illustration « Vue des vents mugissants » de la page 29 du *Livret d'aventure I*, puis lisez ce qui suit :

Un vent mugissant vous fouette au moment où vous ouvrez la porte. Devant vous, au centre de la salle, tourbillonne un vortex d'énergie à l'intérieur duquel vous distinguez la forme d'une silhouette humanoïde. Elle semble se démener, comme si elle était prise au piège de cette étrange tempête.

Abomination du Royaume Lointain (A) Brute solo niveau 10

Humanoïde aberrant de taille G 2 500 px

Initiative spéciale Sens Perception +9 ; vision dans le noir

Pv 436 ; péri 218

CA 26 ; Vigueur 26, Réflexes 22, Volonté 23

Jets de sauvegarde +5

VD 0 (6 une fois libérée)

Points d'action 2

⊕ Tentacule fouetteur (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +15 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts, et la cible glisse de 2 cases.

⊗ Trait prismatique (simple ; à volonté) ♦ électricité, feu, froid

Distance 10 ; +13 contre toutes les défenses ; le trait touche s'il touche l'une des défenses ; 1d8 + 6 dégâts d'électricité, feu et froid.

← Tentacules furieux (simple ; recharge [])

Explosion de proximité 3 ; +15 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts, et la cible glisse de 2 cases.

← Vortex de folie (simple ; rencontre ; se recharge quand l'abomination est en péril pour la première fois) ♦ psychique

Explosion de proximité 5 ; +13 contre Volonté ; 1d8 + 10 dégâts psychiques, et la cible glisse est étourdie (sauvegarde annule).

Tempête aberrante (réaction immédiate quand l'abomination est touchée par une attaque ; à volonté) ♦ téléportation

L'attaquant est téléporté de 3 cases.

Esprit fragmenté

L'esprit de l'abomination du Royaume Lointain a été scindé en trois êtres distincts. Au lieu de lancer l'initiative, elle joue trois fois par round en 25, 15 et 5 de l'ordre d'initiative. Elle ne peut retarder ou préparer la moindre action et a droit à une action simple à chacun de ses tours de jeu. Elle peut aussi entreprendre une action immédiate entre chaque tour de jeu.

Alignement chaotique mauvais Langues profond, télépathie 10

Compétences Arcanes +13

For 24 (+12) Dex 13 (+6) Sag 9 (+4)

Con 21 (+10) Int 16 (+8) Cha 22 (+11)

TACTIQUE

L'abomination débute la rencontre enchaînée à son emplacement de départ. Tant qu'aucun personnage n'entre dans la zone du vortex, elle ne fait rien d'autre que de lutter sur place.

En revanche, dès qu'un personnage met un pied dans la zone du vortex, l'abomination tire sur ses chaînes de toutes ses forces. Submergée par un violent désir de massacrer les aventuriers, elle utilise son action simple suivante pour briser ses chaînes et se libérer. Une fois que c'est fait, elle reste dans la zone du vortex et attaque les PJ tant qu'ils s'y trouvent. S'ils battent en retraite, elle les poursuit.

L'abomination combat de façon très simple : elle use d'attaques à distance et de corps à corps contre le PJ le plus proche. Si possible, elle fait glisser ses adversaires vers le vortex.

En plus de l'abomination et du vortex, la pièce constitue à elle seule un foyer d'énergies planaires instables (cf. encart ci-après).

Vortex prismatique**Danger**

Cette pièce est occupée par un vortex tourbillonnant d'énergie prismatique. **Danger :** le vortex attaque les créatures situées dans la pièce.

Perception

- ◆ DD 22 : le personnage remarque que l'énergie du vortex provient des menhirs du centre de la pièce.

Autre compétence : Arcanes

- ◆ DD 28 : pour le personnage, le vortex est un terrain normal et non un terrain difficile, car son œil exercé et sa connaissance de la magie lui permettent d'en distinguer les remous.

Initiative +8**Déclencheur**

Ce danger est actif dès le début de la rencontre.

Attaque**Action simple Proximité explosion 2**

Cibles : les créatures situées dans un rayon de 2 cases du vortex.

Attaque : +13 contre toutes les défenses

Réussite : pour chaque défense touchée, la cible subit 1d6 dégâts.

Si plusieurs défenses sont touchées, la cible est tirée de 2 cases vers le vortex ; si elle est déjà dedans, elle tombe à terre.

Effet

Le vortex et les cases adjacentes constituent un terrain difficile.

Il bloque la ligne d'effet, mais pas la ligne de mire.

Un personnage situé dans le vortex ou adjacent à celui-ci au début de son tour de jeu subit une attaque de sa part, comme décrit ci-dessus.

Contre-mesures

- ◆ Pour éliminer ce danger, il suffit de renverser les menhirs. Un test de Force DD 21 ou une attaque infligeant plus de 15 dégâts au menhir réduisent le bonus à l'attaque du vortex de 2. Après trois succès de ce type (Force et/ou attaque), le menhir s'effondre et le danger disparaît. L'espace du menhir devient alors un terrain difficile.

DÉVELOPPEMENT

Si les aventuriers tuent l'abomination, le vortex se dissipe et un orbe bouillonnant de brume verdâtre s'élève de son cadavre avant de retrouver Karavakos au Sanctuaire de Lumière.

Accrochée à l'une des chaînes du menhir nord se trouve la clef de piété en mithral, l'une des trois clefs permettant d'accéder au Sanctuaire de Lumière.

Montrez aux joueurs la partie de l'illustration de la page 32 du Livret d'aventure I représentant cette clef. Les mots suivants y sont gravés en elfique : « La nuit est mienne. » Pour plus de détails sur le Sanctuaire de Lumière, reportez-vous à la page 13 du Livret d'aventure I.

INSTABILITÉ PLANIAIRE

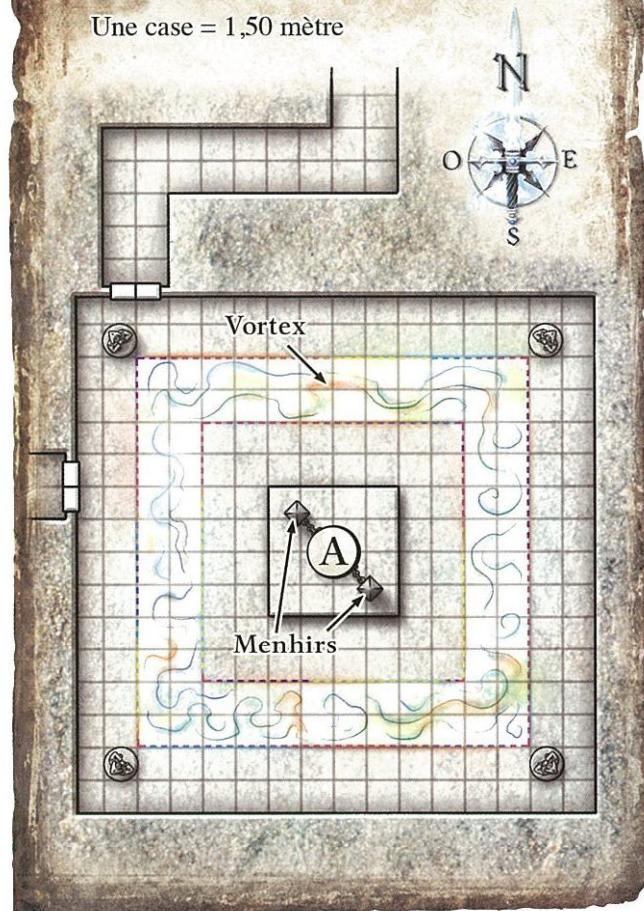
Cette pièce se désagrège lentement sous l'influence du Royaume Lointain, mais la Pyramide des Ombres est un artefact trop puissant pour se laisser détruire par une brèche planaire. Lentement mais sûrement, la magie de l'édifice œuvre donc dans le but de la sceller. Néanmoins, la présence du Royaume Lointain rend l'endroit dangereux pour toutes les créatures qui s'y aventurent.

Au début du tour de jeu d'une créature (ce qui inclut l'abomination du Royaume Lointain), lancez 1d20. Sur un résultat supérieur ou égal à 16, la cible est brutalement propulsée par les distorsions altérant la réalité. La créature est alors téléportée de 1d6 cases vers le mur le plus proche. Si elle est déjà adjacente à un mur, elle est téléportée vers le centre de la pièce.

Obstacle niveau 10

500 px

Une case = 1,50 mètre



PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : vive tant que le vortex est actif, faible une fois qu'il est dissipé.

Vortex : le vortex prismatique, mélange de vents mugissants et d'énergie tourbillonnante, tournoie dans la pièce comme le montre le plan. Reportez-vous à la description du danger pour plus de détails.

Statues : dans chaque coin de la pièce se trouve la statue d'une créature vêtue d'une robe. Les cases occupées constituent un terrain difficile et confèrent un abri.

Estrade : l'estrade située au centre de la pièce se tient à 1,50 mètre au-dessus du sol. C'est là qu'est enchaînée l'abomination, entre deux menhirs.

Menhirs : les menhirs situés au centre de la pièce sont de simples pierres levées auxquelles sont fixées de longues chaînes. C'est là qu'est entravée l'abomination au début de la rencontre.

RENCONTRE D1 : LE HALL DU BLIZZARD

Rencontre de niveau 9 (1 950 px)

CONFIGURATION

Orateur du blizzard éladrin (O)

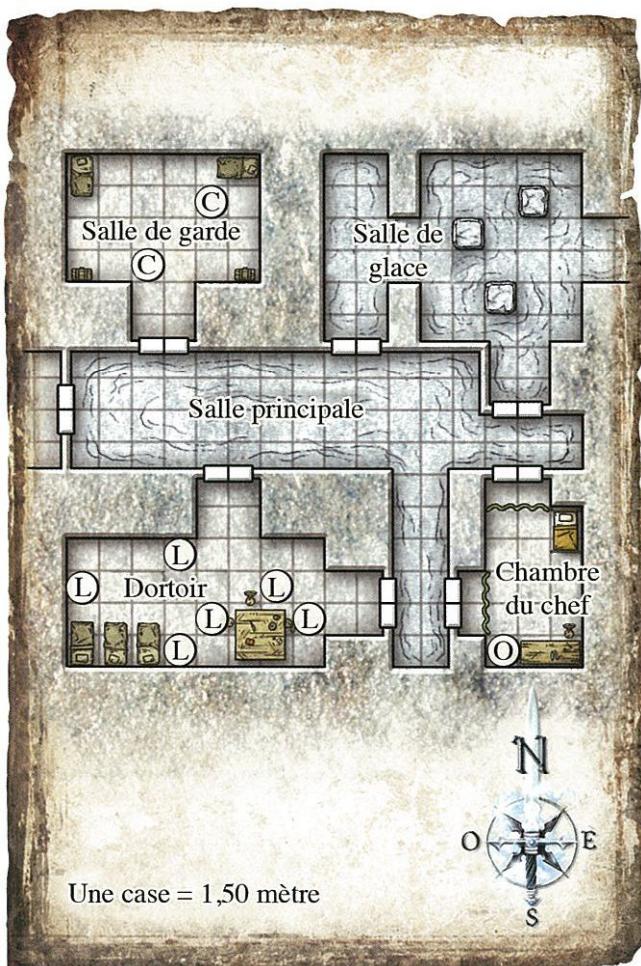
2 chevaliers hivernaux éladrins (C)

6 lames de l'hiver éladrines (L)

Danger du verglas traître

Zone 25 : il s'agit de l'entrée du repaire du dragon blanc (zone 26). L'influence hivernale du monstre est évidente dans ces pièces gelées et chez les créatures qui y ont élu domicile, en l'occurrence un groupe d'éladrins tourné vers l'hiver et maniant une magie de froid.

Pour ouvrir les portes de cette pièce, il faut réussir un test de Force DD 20.



Lorsque les aventuriers entrent dans la pièce, lisez ce qui suit :

Une bourrasque d'air glacé vous assaille alors que vous parvenez tant bien que mal à ouvrir la porte. Le sol de la salle est couvert d'une épaisse couche de glace qui semble dangereusement glissante. Du givre recouvre également les murs et les cinq doubles portes de la pièce.

Orateur du blizzard éladrin (O) Contrôleur d'élite niveau 8
Humanoïde féerique de taille M 700 px

Initiative +7 Sens Perception +5 ; vision nocturne

Corps de glace

Toute créature qui touche l'orateur du blizzard avec une attaque de corps à corps est ralenti jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Pv 164 ; péril 82

CA 24 ; Vigueur 20, Réflexes 24, Volonté 22

Résistances froid 10

Jets de sauvegarde +2 ; +7 contre les effets de charme

VD 6 (déplacement glacé) ; cf. aussi éclipse gelée

Points d'action 1

⊕ Lance (simple ; à volonté) ♦ arme

+13 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'orateur du blizzard.

↗ Trait glacé (simple ; à volonté) ♦ froid

Distance 10 ; +12 contre Réflexes ; 1d8 + 5 dégâts de froid, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'orateur du blizzard.

↗ Vent d'hiver (simple ; à volonté) ♦ froid, téléportation

Distance 10 ; +12 contre Réflexes ; 1d8 + 5 dégâts de froid, et la cible est téléportée jusqu'à 3 cases. La cible ne peut cependant pas être téléportée dans un espace qui n'est pas sûr.

↖ Neige éblouissante (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ froid

Décharge de proximité 3 ; +11 contre Volonté ; 2d6 + 3 dégâts de froid, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'orateur du blizzard.

Éclipse gelée (mouvement ; à volonté) ♦ téléportation

L'orateur du blizzard peut se téléporter dans n'importe quelle case située dans sa ligne de mire tant que la case de départ et la case d'arrivée constituent un terrain gelé.

Alignement non aligné Langues commun, elfique

Compétences Arcanes +16, Histoire +16, Nature +10

For 12 (+5) Dex 16 (+7) Sag 12 (+5)

Con 10 (+4) Int 20 (+9) Cha 16 (+7)

Équipement toge, lance

Description cette éladrine a la peau blanche comme la neige, les cheveux bleu pâle et des yeux de glace. La pointe de sa lance semble elle aussi être faite de glace.

TACTIQUE

Les chevaliers hivernaux montent la garde dans la pièce nord-ouest, et en sortent lorsqu'ils entendent les personnages entrer dans le couloir. Ils appellent alors à l'aide et engagent les aventuriers. Les lames de l'hiver sortent de la pièce sud-ouest au deuxième round, et l'oratrice du blizzard quitte ses propres quartiers par la porte nord au même moment.

L'oratrice effectue avant tout des attaques à distance, usant de trait glacé pour clouer les personnages sur place et de vent d'hiver pour les placer à portée d'allonge des chevaliers. Elle recourt également à neige éblouissante contre les PJ qui

s'approchent un peu trop d'elle, avant de se téléporter à l'aide d'*éclipse gelée*. Si elle se sent sérieusement menacée, elle tente de rester dans un rayon de 5 cases des chevaliers hivernaux afin qu'ils puissent user de *compassion sauvage* pour la protéger.

Mais les chevaliers utilisent également ce pouvoir pour garder en vie les lames de l'hiver, du moins dans la limite du raisonnable. Chacun d'entre eux défie un membre du groupe et concentre ses attaques sur lui.

2 chevaliers hivernaux éladrins (C) Soldat (meneur) niveau 7

Humanoïde féérique de taille M 300 px chacun

Initiative +11 Sens Perception +4 ; vision nocturne

Tactique de Féerie aura 10 ; les créatures féériques se trouvant dans l'aura réussissent un coup critique sur un jet de 19 ou 20 (mais un jet de 19 n'est pas une réussite automatique).

Pv 77 ; péri 38

CA 23 ; Vigueur 17, Réflexes 19, Volonté 17

Résistances froid 5

Jets de sauvegarde +5 contre les effets de charme

VD 5 (déplacement glacé) ; cf. aussi *éclipse féérique*

⊕ Épée longue (simple ; à volonté) ♦ arme

+12 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts.

⊕ Enlacement glacé (simple ou attaque d'opportunité ; recharge [] ♦ arme, froid

Épée longue nécessaire ; +12 contre CA ; 3d8 + 4 dégâts de froid, et la cible est maîtrisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du chevalier hivernal. Ce dernier ne peut attaquer avec son épée longue tant que la cible est maîtrisée.

↗ Provocation féérique (simple ; rencontre)

Distance 10 ; la cible est marquée jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que le chevalier hivernal meure. Elle subit 4 dégâts par round durant lequel elle n'attaque pas le chevalier féérique.

Éclipse féérique (mouvement ; rencontre) ♦ téléportation

Le chevalier hivernal peut se téléporter de 5 cases.

Compassion sauvage (réaction immédiate, quand un allié situé dans un rayon de 5 cases du chevalier hivernal subit des dégâts ; à volonté)

La moitié des dégâts de l'attaque est annulée, et le chevalier hivernal subit l'autre moitié.

Alignement non aligné Langues commun, elfique

Compétences Arcanes +7, Athlétisme +12, Histoire +7, Nature +9

For 18 (+7) Dex 22 (+9) Sag 13 (+4)

Con 13 (+4) Int 14 (+5) Cha 16 (+6)

Équipement cotte de mailles, bouclier léger, épée longue

Description ces deux éladrins ont la peau très pâle et les cheveux blancs. Leurs yeux sont d'un bleu de glace et leur cotte de mailles est recouverte de givre.

6 lames de l'hiver éladrines (L)

Humanoïde féérique de taille M 75 px chacun

Initiative +6 Sens Perception +4 ; vision nocturne

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.

CA 21 ; Vigueur 19, Réflexes 19, Volonté 18

Résistances froid 5

VD 6 (déplacement glacé) ; cf. aussi *éclipse féérique*

⊕ Épée longue (simple ; à volonté) ♦ arme

+12 contre CA ; 4 dégâts.

Blessure hivernale

L'attaque de base de la lame de l'hiver inflige 1 dégât de froid supplémentaire par chaque lame de l'hiver adjacente à la cible.

Éclipse féérique (mouvement ; rencontre) ♦ téléportation

La lame de l'hiver peut se téléporter de 5 cases.

Alignement non aligné Langues commun, elfique

For 16 (+6) Dex 16 (+6) Sag 12 (+4)

Con 14 (+5) Int 10 (+3) Cha 15 (+5)

Description ces minces éladrins ont l'air fragiles comme la glace.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : faible.

Sol gelé : le sol du couloir principal est recouvert d'une glace extrêmement dure et glissante, ce qui rend les chutes douloureuses et problématiques en combat. Les créatures ayant la capacité de déplacement glacé (inclus dans le profil des fées de cette rencontre) sont immunisées contre les attaques de la glace et se déplacent comme s'il s'agissait d'un terrain normal parfaitement dégagé.

Verglas traître

Danger

Obstacle niveau 5

200 px

Une épaisse couche de glace crée un obstacle dangereux.

Danger : ce verglas est présent sur toutes les cases du couloir, faisant d'elles un terrain difficile.

Perception

Aucun test n'est nécessaire pour remarquer le verglas.

Autre compétence : Nature

♦ DD 22 : le personnage identifie les cases de verglas traître.

Déclencheur

Le verglas attaque lorsqu'une créature entre dans une case de verglas traître ou y débute son tour de jeu. Il attaque également lorsqu'une créature se relève alors qu'elle était à terre dans une case de verglas traître.

Attaque

Action d'opportunité Corps à corps

Cible : la créature sur la glace

Attaque : +8 contre Réflexes

Réussite : la cible subit 1d6 + 2 dégâts et se retrouve à terre. Si elle est déjà à terre, elle ne subit pas de dégâts, mais son tour de jeu prend fin aussitôt.

Contre-mesures

♦ Au prix d'une action de mouvement et d'un test d'Acrobates DD 27 réussi, un personnage peut entrer dans une case de verglas traître sans risquer de tomber. Si le test échoue ou si le personnage se déplace de plus d'une case, le verglas attaque.

Portes : le froid de cette zone a pour effet de coincer les portes. Pour les ouvrir, il faut réussir un test de Force DD 20 (une action mineure). Une fois ouvertes, les portes restent dans cette position, sauf si un autre personnage prend la peine de les refermer.

Rideaux de glace : à chacune des entrées de la pièce sud-est (les quartiers de l'oratrice de glace) se trouve un rideau de glace tissée. Une créature peut l'écartier et passer au prix d'une action de mouvement, mais elle subit 1d10 dégâts de froid à chaque fois.

Blocs de glace : trois gros blocs de glace se trouvent dans la pièce nord-est, marquant ainsi l'entrée du tunnel qui mène à l'antre du dragon. Ces blocs confèrent un abri et bouchent la vue, mais ils n'affectent ni les déplacements ni les combats.

Meubles : dans la salle de garde (au nord-ouest) se trouvent deux lits et deux coffres, chacun abritant des vêtements et des objets personnels sans grande valeur (brosse à cheveux, miroir, plume et encre, etc.). Le dortoir (au sud-ouest) est équipé de trois lits superposés (les créatures de taille M doivent se faufiler pour entrer dans ces cases), une grande table (sur laquelle se trouve un jeu de cartes) et trois chaises. La chambre de l'oratrice du blizzard dispose quant à elle d'un lit confortable, d'une table et de deux chaises.

RENCONTRE D2 : DANS LES GRIFFES DE L'HIVER

Rencontre de niveau 9 (2 000 px)

CONFIGURATION

Dragon blanc adulte (D)

Zone 26 : cette grande salle est l'antre d'un dragon blanc. Il est piégé dans la Pyramide des Ombres depuis des dizaines d'années et l'endroit s'est adapté à lui, se changeant en une caverne gelée.

Reportez-vous au plan format poster pour mener cette rencontre.

Lorsque les aventuriers entrent dans cette pièce, montrez-leur l'illustration « Vue de la caverne de glace » de la page 29 du Livret d'aventure I, puis lisez ce qui suit : *Plus vous vous enfoncez dans cette zone, plus la température chute. Vous sentez la morsure du froid sur votre peau, et votre souffle se condense en petits nuages de givre. Vous vous trouvez dans une caverne de glace, contenant deux bassins d'eau glacée et de grandes colonnes de glace s'élevant jusqu'au plafond. Un véritable trésor occupe un coin de la caverne, juste à côté de son propriétaire : un dragon blanc. C'est alors que la tête de Vyrellis vous dit : « Là, dans le coin ! Cette améthyste ! Vous devez la récupérer ! »*

Dragon blanc adulte (D) Brute solo niveau 9

Créature magique naturelle (dragon) de taille G 2 000 px

Initiative +5 Sens Perception +11 ; vision dans le noir

Pv 408 ; péril 204 ; cf. aussi souffle du péril

CA 23 ; Vigueur 26, Réflexes 21, Volonté 22

Résistances froid 20

Jets de sauvegarde +5

VD 7 (déplacement glacé), vol 7 (stationnaire), vol partiel 10

Points d'action 2

⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ froid

Allonge 2 ; +12 contre CA ; 1d8 + 5 plus 1d10 dégâts de froid (plus 1d10 dégâts de froid supplémentaires sur une attaque d'opportunité réussie).

⊕ Griffes (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +12 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts.

⊕ Fureur draconique (simple ; à volonté)

Le dragon effectue deux attaques de griffes. S'il touche une même cible avec ces deux attaques, il effectue une attaque de morsure contre celle-ci.

↔ Souffle (simple ; recharge [] []) ♦ froid

Décharge de proximité 5 ; +10 contre Réflexes ; 4d6 + 6 dégâts de froid, puis la cible est ralentie et affaiblie (sauvegarde annule les deux).

↔ Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ froid

Le souffle du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

↔ Présence terrifiante (simple ; rencontre) ♦ terreur

Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +10 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Effet secondaire* : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Alignement mauvais Langues draconique

Compétences Athlétisme +19

For 20 (+9) Dex 12 (+5)

Con 22 (+10) Int 12 (+5)

Sag 14 (+6)

Cha 10 (+4)

TACTIQUE

Le dragon n'attaque pas automatiquement les aventuriers. Il est habitué à voir des créatures les eladrins de la zone 25) lui apporter nourriture et trésors, et part du principe que les personnages n'ont pas d'intentions hostiles. En fait, si les personnages s'approchent avec humilité et le flattent, ils pourront éviter l'affrontement, voire filer avec l'améthyste pourpre qui renferme un fragment d'énergie vitale de Vyrellis (cf. Négociations, page ci-contre).

Mais si les personnages se montrent grossiers ou font preuve du moindre signe d'hostilité, le dragon passe à l'attaque. Il commence par *présence terrifiante*, puis dépense un point d'action pour souffler, tentant de prendre un maximum de personnages dans la décharge glacée. D'ailleurs, il se sert de son souffle dès que ce dernier se recharge, et tant qu'il peut toucher au moins deux adversaires avec.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : faible.

Eau : il y a deux bassins d'eau glaciale dans la pièce. Celui qui se trouve près de la porte arrive aux genoux des personnages de taille M et quasiment à la taille de ceux de taille P, si bien qu'il s'agit d'un terrain difficile. Le bassin du centre de la pièce a quant à lui une profondeur de 3 mètres et les personnages doivent se servir d'Athlétisme pour le traverser à la nage.

L'eau glacée représente un véritable danger pour les personnages qui s'y attardent. Un personnage qui entre ou débute son tour de jeu dans une case d'eau est victime d'une attaque à +11 contre Vigueur. En cas de réussite de l'attaque, la victime subit 1d8 dégâts de froid et 5 dégâts de froid continus (sauvegarde annule).

Zone de guérison : l'eau extrêmement froide du centre de la pièce peut guérir le dragon au cours de la rencontre. S'il débute son tour avec l'intégralité de son espace dans la zone indiquée sur le plan, il dépense une récupération et regagne 105 points de vie. Cependant, il n'a qu'une seule récupération.

Lorsque le dragon se déplace dans cette zone de guérison, demandez aux PJ proches d'effectuer un test de Perception DD 22. En cas de réussite, lisez ceci : « L'eau se met à tourbillonner autour du dragon et après quelques secondes, vous apercevez des cristaux de glace se former au niveau de ses plaies. On dirait que l'eau a pour effet de soigner le monstre ! »

Si les personnages forcent le dragon à quitter la zone avant le début de son tour de jeu suivant, il ne regagne pas de points de vie, mais ne dépense pas sa récupération et peut donc faire une nouvelle tentative dès le round suivant.

Bien évidemment, l'eau glacée n'a aucun effet curatif sur les aventuriers !

Colonnes de glace : ces monticules de glace marquent l'emplacement de créatures que le dragon a tuées et conserve pour les dévorer plus tard. En attendant, elles confèrent un abri et bouchent la vue.

Trésor : le trésor du dragon est entassé dans le coin sud-ouest de la pièce. Il se décompose comme suit : 3 300 po, un collier en argent incrusté de diamants enchantés (d'une valeur de 1 500 po), une perle bleu azur (500 po) et six turquoises (100 po pièce). De plus, on y trouve l'améthyste pourpre qui renferme un fragment de l'énergie vitale de Vyrellis. Si le porteur de la tête s'en empare, la valeur de symbiose de l'artefact augmente de 3.

NÉGOCIATIONS

Les aventuriers peuvent tenter de vaincre le dragon au moyen d'un défi de compétences plutôt que d'un combat classique. Dans ce cas, ils vont devoir le persuader de leur remettre le fragment d'énergie vitale de Vyrellis sans recourir à la violence. Il s'agit d'un défi de compétence de niveau 9 et de complexité 5, si bien qu'il va leur falloir obtenir 12 succès avant 6 échecs.

Au départ, le dragon pense que les aventuriers sont venus lui faire un présent et n'a guère envie de négocier quoi que ce soit. Il n'accepte donc de négocier que lorsque les personnages ont obtenu 4 succès. Il leur demande alors un présent valant au moins 1 000 po.

Compétences principales : Bluff, Diplomatie, Intuition.

Bluff (DD 19) : un personnage tente de récupérer l'objet sous de faux prétextes. Les aventuriers peuvent coopérer pour aider le personnage actif. S'ils échouent deux fois avec cette compétence, le dragon n'entend plus leurs mensonges et cette compétence ne peut plus leur servir dans le cadre de ce défi.

Diplomatie (DD 24) : un personnage tente de négocier en toute bonne foi avec le dragon pour qu'il lui cède l'améthyste. Si le groupe obtient au moins 4 succès au moyen de cette compétence, la valeur du présent que le dragon réclame chute à 800 po. Avec 6 succès, elle tombe même à 500 po.

Intuition (DD 15) : un personnage tente de comprendre la psychologie du dragon pour aider le groupe durant les négociations. L'utilisation de cette compétence ne compte ni pour un succès ni pour un échec, mais confère un bonus de +2 ou un malus de -2 au prochain test de compétence du personnage. De plus, un succès permet de découvrir la valeur du présent nécessaire pour satisfaire le monstre (sur la base de ce qu'ils veulent en échange), mais également de comprendre qu'il se concentre sur le personnage qui mène la négociation.

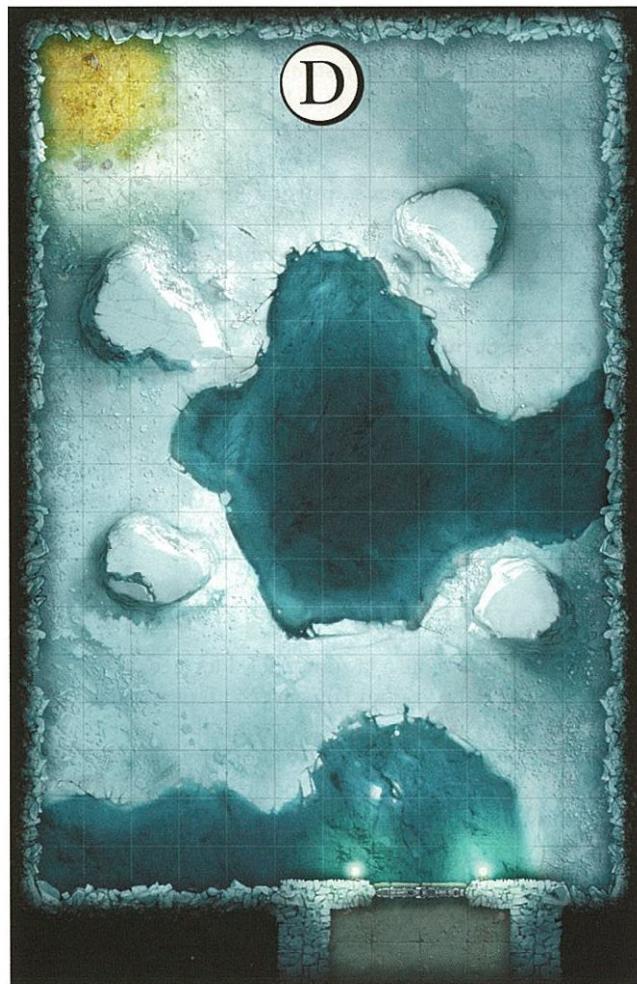
Intimidation (DD 28) : un personnage tente de convaincre le dragon qu'il vaut mieux négocier que combattre. Un succès s'ajoute à ceux dont le groupe dispose déjà et confère un bonus de +5 au prochain test de compétence du personnage.

Perception (DD 19) : un personnage examine le trésor du dragon. Cette compétence ne confère ni succès ni échecs, mais permet de comprendre que le dragon aime les pierres précieuses bleues. Si le groupe profite de l'information en jouant un test de Diplomatie, il bénéficie d'un bonus de +2. Un deuxième succès permet également de repérer l'améthyste recherchée, mais les usages ultérieurs ne sont daucun secours.

Discrétion (DD 21) : tant que le groupe accumule plus de succès que d'échecs, le dragon reste concentré sur le principal négociateur, ce qui signifie qu'un autre aventurier peut effectuer des tests de Discrétion pour fouiner du côté du trésor. L'utilisation de cette compétence ne compte ni pour un succès ni pour un échec. Si l'intéressé rate ce test dans un rayon de 6 cases du trésor, le dragon rompt les négociations et attaque le groupe. Si l'échec se déroule dans une autre partie de la pièce, le dragon l'ignore, sauf si le groupe a accumulé plus d'échecs que de succès.

Réussite : le dragon accepte le marché et prend l'or en échange de l'améthyste.

Échec : le dragon met fin aux négociations et passe à l'attaque.



RENCONTRE N1 : LES MORTS AFFAMÉS

Rencontre de niveau 9 (2 100 px)

CONFIGURATION

3 nécrophages guerroyeurs (N)

Âme-en-peine effroyable (A)

8 rats du charnier (R)

Zone 27 : de noires catacombes et des cercueils silencieux marquent l'entrée du domaine du nécromancien Kravak, l'un des fragments de Karavakos, qui se complait dans sa mélancolie et sa folie au fond de ce secteur de la pyramide.

Lorsque les aventuriers entrent dans la pièce, lisez ce qui suit :

Une odeur pestilentielle de mort et de pourriture se dégage de l'obscurité. Le plafond est tout juste assez haut pour que le plus grand d'entre vous se tienne droit, et les ténèbres sont si profondes qu'elles vous semblent malveillantes.

Lorsque les aventuriers s'approchent des alcôves, lisez ce qui suit :

Les niches creusées dans les murs renferment des os et les restes de tenues mortuaires.

Test de Perception

DD 24 : vous apercevez un gros rat tapi au fond de la niche la plus proche.

Les monstres de cette zone restent tapis dans l'ombre jusqu'à ce que les aventuriers tentent d'ouvrir la porte sud (cf. ci-dessous) ou d'entrer dans la pièce nord-est. À ce moment, les monstres sortent de leur cachette et passent à l'attaque.

LA PORTE SUD

La porte sud, qui mène à la zone 28, est fermée à clef (test de Larcin DD 24 pour l'ouvrir). Si un personnage touche la porte ou la serrure, la porte nord-ouest se referme violemment (si les aventuriers l'avaient laissée ouverte) avant de se verrouiller, et c'est la porte nord-est qui s'ouvre en produisant un long grincement.

8 rats du charnier (R)

Bête naturelle de taille P

Sbire niveau 7

75 px chacun

Initiative +8 Sens Perception +4 ; vision nocturne

Aura de pourriture aura 1 ; un ennemi qui débute son tour de jeu adjacent à un rat du charnier subit 2 dégâts.

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.

CA 21 ; Vigueur 18, Réflexes 21, Volonté 20

VD 6, escalade 3

⊕ Morsure (simple ; à volonté)

+12 contre CA ; 5 dégâts.

Alignment mauvais Langues –

Compétences Discrétion +13

For 15 (+5) Dex 20 (+8) Sag 13 (+4)

Con 15 (+5) Int 4 (+0) Cha 6 (+1)

3 nécrophages guerroyeurs (N)

Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M

Soldat niveau 9

400 px chacun

Initiative +7 Sens Perception +3 ; vision dans le noir

Pv 98 ; péril 49

CA 25 ; Vigueur 22, Réflexes 18, Volonté 22

Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 10 ;

Vulnérabilités radiant 5

VD 5

⊕ Épée anémante (simple ; à volonté) ♦ arme, nécrotique

+15 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts, puis la cible perd 1 récupération et est immobilisée (sauvegarde annule).

↗ Cueillette spirituelle (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ guérison, nécrotique

Distance 5 ; affecte une cible immobilisée uniquement ; +12 contre Vigueur ; 2d8 + 5 dégâts nécrotiques, et le nécrophage guerroyeur récupère 10 points de vie.

Alignment mauvais Langues commun

Compétences Intimidation +14

For 20 (+9) Dex 13 (+5) Sag 9 (+3)

Con 18 (+8) Int 12 (+5) Cha 20 (+9)

Équipement harnois, bouclier lourd, épée longue

Âme-en-peine effroyable (A)

Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M

Chasseur niveau 7

300 px

Initiative +12 Sens Perception +3 ; vision dans le noir

Pv 43 ; péril 21

Régénération 5 (si l'âme-en-peine subit des dégâts radiants, la régénération est annulée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)

CA 20 ; Vigueur 17, Réflexes 21, Volonté 18

Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 10, immatériel ;

Vulnérabilités radiant 5 (cf. aussi régénération, ci-dessous)

VD vol 6 (stationnaire) ; déphasage ; cf. aussi survol ombreux

⊕ Contact d'ombre (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

+10 contre Réflexes ; 1d6 + 6 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

↖ Plainte terrifiante (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ nécrotique, terreur

Explosion de proximité 2 ; +10 contre Volonté ; la cible est poussée de 3 cases et hébétée (sauvegarde annule).

Avantage de combat ♦ nécrotique

L'âme-en-peine effroyable inflige 1d6 dégâts nécrotiques supplémentaires à toute cible contre laquelle elle jouit d'un avantage de combat.

Survol ombreux (mouvement ; rencontre)

L'âme-en-peine effroyable se décale de 6 cases.

Rejeton âme-en-peine

Tout humanoïde tué par une âme-en-peine effroyable se manifeste lui-même sous forme d'âme-en-peine douée de libre arbitre au début du tour de jeu suivant de sa créatrice, apparaissant dans l'espace où il est mort (ou dans l'espace inoccupé le plus proche). Ramener à la vie la créature tuée (par le biais du rituel Rappel à la vie) ne détruit pas l'âme-en-peine engendrée.

Alignment chaotique mauvais Langues commun

Compétences Discrétion +13

For 4 (+0) Dex 20 (+8) Sag 10 (+3)

Con 13 (+4) Int 6 (+1) Cha 15 (+5)

TACTIQUE

Si les aventuriers tentent d'ouvrir la porte sud ou entrent dans la pièce nord-est, les monstres passent à l'attaque.

Les rats du charnier restent tapis à leur place de départ, c'est-à-dire dans les niches funéraires, jusqu'à ce que les nécrophages guerroyeurs apparaissent. Une fois le combat entamé, ils se jettent sur les aventuriers, en tirant le meilleur parti de leur *aura de pourriture* et en attaquant de préférence les personnages immobilisés par les nécrophages.

Les nécrophages guerroyeurs passent le premier round à sortir de leur cercueil, utilisant une action simple pour soulever le couvercle et une action de mouvement pour sortir. Au round suivant, ils se déplacent pour venir affronter les personnages. Ils sont parfaitement conscients des capacités des rats et tentent de disperser les PJ pour que les petits animaux arrivent plus facilement jusqu'à eux.

Ils ne se servent pas de leur pouvoir de *cueillette spirituelle* avant d'avoir perdu au moins 10 points de vie. Lorsqu'un nécrophage est en péril, il concentre ses attaques sur un personnage qui l'est aussi. Il utilise alors *cueillette spirituelle* s'il le peut et tente de réduire son adversaire à 0 point de vie dans l'espoir de se soigner à la mort de celui-ci (cf. encart ci-dessous).

L'âme-en-peine effroyable effectue des attaques éclair, tentant de prendre les personnages en tenaille et de jouir d'un avantage de combat. Si elle subit des dégâts radiaux, elle tente de battre en retraite le temps que sa régénération se réactive. Si les nécrophages sont détruits, elle s'appuie sur sa Discrédition plutôt que sur la tenaille pour avoir un avantage de combat, usant de *déphasage* et de sa connaissance de la crypte pour disparaître dans les murs et se cacher jusqu'à ce qu'elle soit en position d'attaque avec un avantage de combat. Si elle est mesure de prendre au moins trois aventuriers dans l'explosion, elle se sert de *plainte effrayante*.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : obscurité.

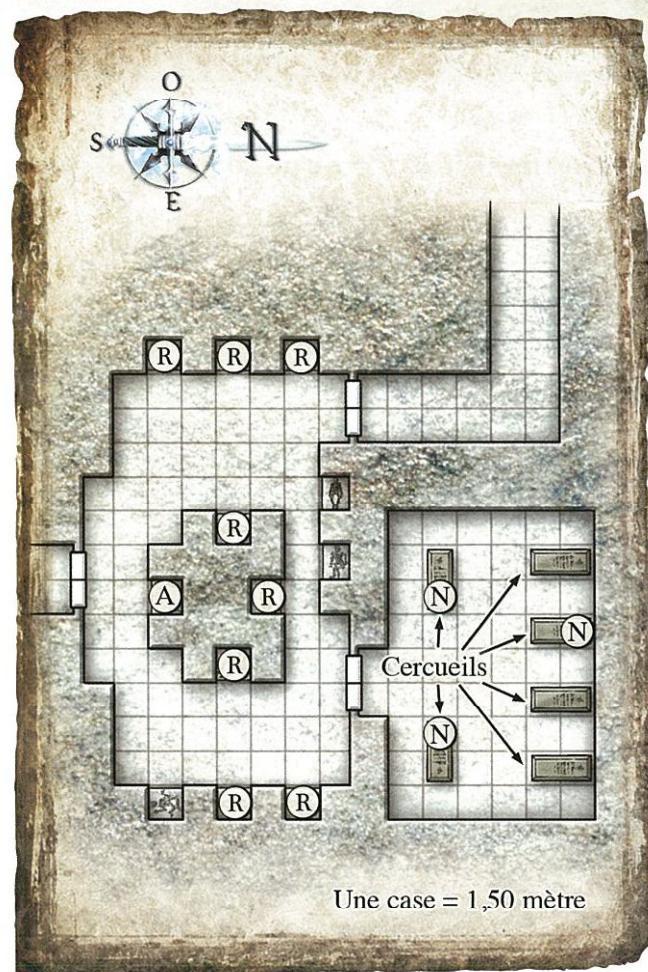
Niches funéraires : chacune de ces alcôves renferme trois niveaux taillés dans le mur. Un personnage doit se faufiler pour se glisser dans l'un d'eux (-5 aux jets d'attaque et confère un avantage de combat à tous les ennemis), mais

LA MORT AFFAMÉE

Le pouvoir de la mort est très fort dans cette zone. Une créature en péril peut donc y obtenir un coup critique sur un 19 ou un 20 naturel aux jets d'attaque.

Un personnage dont les points de vie tombent à 0 ou moins dans cette zone est aussitôt téléporté dans l'un des cercueils vides de la pièce nord-est. Le couvercle se referme et il est nécessaire de réussir un test de Force DD 20 pour l'ouvrir (de l'intérieur ou de l'extérieur). Chaque fois qu'un personnage se trouvant dans un cercueil rate un jet de sauvegarde, chacun des nécrophages guerroyeurs (s'il en reste) regagne 24 points de vie. Un personnage qui meurt dans l'un des cercueils devient une âme-en-peine au début du tour de jeu suivant de l'âme-en-peine effroyable, comme si cette dernière l'avait tué. Avec *déphasage*, le personnage peut sortir du cercueil et se joindre au combat, sachant qu'il combattrà désormais aux côtés des morts-vivants.

Quand un monstre tombe à 0 point de vie dans cette zone, il meurt normalement.



il dispose alors d'un abri contre les attaques qui ne sont pas issues de la case située juste devant la niche.

Il est à noter que l'âme-en-peine et les rats peuvent y entrer sans se faufiler.

Si les personnages fouillent les niches et réussissent un test de Perception DD 22, ils remarquent de grosses fissures au fond de certaines d'entre elles, s'ouvrant sur d'étroits tunnels (ils sont reliés à la zone 2 et permettent aux rats d'aller et venir).

Cercueils : six grands cercueils en bois sont disposés dans la pièce nord-est. Trois d'entre eux abritent les nécrophages guerroyeurs, les autres sont vides. Le dessus des cercueils se situe à une hauteur de 90 centimètres, si bien qu'ils confèrent un abri. Un personnage peut sauter dessus ou y grimper au prix de 1 case de déplacement supplémentaire.

Trésor : si les personnages réussissent un test de Perception DD 28 en fouillant les niches, l'un d'eux trouve une arme magique enroulée dans les restes d'un linceul. Il s'agit d'une arme magique +3 d'une catégorie utilisable par au moins un membre du groupe. Pour plus de détails sur cet objet magique, reportez-vous au Chapitre 7 du *Manuel des Joueurs*.

Une fouille des cercueils et un test de Perception DD 20 réussi permettront de mettre la main sur une cassette renfermant six pierres précieuses d'une valeur totale de 2 400 po.

RENCONTRE N2 : LE HALL DE L'OMBRE DE LA MORT

Rencontre de niveau 10 (2 500 px)

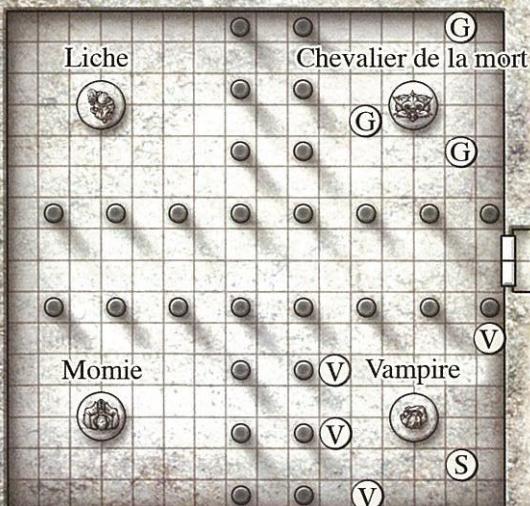
CONFIGURATION

- Seigneur des crânes (S)
3 gardiens squelettes sépulcraux (G)
4 traque-sang vampiriens (V)

Zone 28 : ce temple érigé en l'honneur des morts-vivants est dominé par quatre énormes statues représentant chacune un type de mort-vivant différent : un chevalier de la mort, un vampire, une liche et une momie. Chaque sculpture confère un avantage précis aux créatures proches. Les morts-vivants qui hantent ces lieux en tirent bien sûr le meilleur parti.

Quand les PJ entrent dans la pièce, ils se sentent opprimés par les ténèbres et l'énergie nécrotique dont l'air est chargé. Les monstres se cachent entre les colonnes, la faible lueur émise par les statues ne suffisant pas à percer l'obscurité. Ne placez pas les monstres tant que les aventuriers ne les voient pas (cf. ci-après).

Une case = 1,50 mètre



LES PILIERS DE TÉNÈBRES

Les quatre espaces délimités par les piliers sont envahis de ténèbres magiques. En dehors de la faible lueur dégagée par les statues, aucune lumière ne pénètre dans ces zones. Ainsi, les sources de lumière des PJ n'illumineront que les étroits couloirs qui divisent la pièce en quatre. Si la source de lumière est apportée dans l'une des zones contenant une statue, cet endroit est éclairé pour ceux qui s'y trouvent, mais reste obscur pour ceux qui sont dans les couloirs formés par les piliers.

La barrière d'obscurité produite par les piliers gêne considérablement les attaques à distance et empêche d'avoir un bon aperçu des créatures embusquées avant qu'elles ne frappent. De plus, grâce à la magie des statues, les monstres voient parfaitement les PJ.

4 traque-sang vampiriens (V) **Sbire niveau 10**
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M 125 px chacun

Initiative +8 Sens Perception +6 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 25 ; Vigueur 22, Réflexes 23, Volonté 22

Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 10
VD 7, escalade 4 (pattes d'araignée)

Griffes (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

+16 contre CA ; 6 dégâts nécrotiques (8 dégâts nécrotiques contre une cible en péril).

Destruction diurne

Un traque-sang vampirien qui débute son tour de jeu directement exposé à la lumière du jour ne peut entreprendre qu'une action de mouvement durant ce tour. S'il y est encore exposé à la fin de son tour de jeu, les rayons du soleil le réduisent en cendres et il est détruit.

Alignment mauvais **Langues commun**
For 14 (+7) Dex 16 (+8) Sag 12 (+6)
Con 14 (+7) Int 10 (+5) Cha 14 (+7)

Lorsque les aventuriers entrent dans cette pièce, montrez-leur l'illustration « Vue du hall de l'ombre de la mort » de la page 30 du *Livret d'aventure I*, puis lisez ce qui suit :

L'air semble chargé d'électricité statique, comme si de l'énergie magique circulait dans les murs et le sol, le long des rangées de piliers et dans les énormes statues luisant faiblement aux quatre coins de la salle.

L'OMBRE DE LA MORT

Un personnage joueur en péril dans cette pièce est frappé par l'ombre de la mort. Un voile de ténèbres s'abat sur lui et il gagne une vulnérabilité nécrotique 5 tant qu'il est en péril.

TACTIQUE

Les créatures de cette salle tentent de profiter au maximum des propriétés des statues et des piliers de ténèbres. Les monstres évoluent donc vers le centre de la pièce, d'où il leur est plus facile de passer de l'un à l'autre des quadrants.

Les gardiens squelettes sépulcraux débutent la rencontre dans le quadrant de la statue de chevalier de la mort, jouant ainsi leur rôle de brutes en optimisant leur potentiel de dégâts. Si leurs points de vie chutent dangereusement, le seigneur des crânes leur ordonne de se rendre dans le quadrant de la statue de momie.

Les vampiriens commencent dans le quadrant de la statue de vampire, qui les rend plus difficile à toucher. Ils protègent le seigneur des crânes tant qu'il reste dans ce quadrant, ne le quittant eux-mêmes que si le seigneur en est déjà parti ou s'il n'y a plus d'ennemis à leur portée. Leur préférence va ensuite au quadrant de la liche, puis à celui du chevalier de la mort.

Le seigneur des crânes débute lui aussi dans le quadrant du vampire. Il n'a pas vraiment de raison d'en sortir, même s'il est attaqué au corps à corps, puisqu'il peut se décaler tout en effectuant deux attaques à distance par round.

Toutefois, si les gardiens squelettes sépulcraux sont affaiblis au point qu'il les envoie dans le quadrant de la momie, il les rejoint pour qu'ils profitent de son aura.

Le seigneur des crânes se sert de *crâne du maître de la mort* pour rappeler à la vie ses sbires vampiriens chaque fois que l'un d'eux est tué.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : obscurité, à l'exception de la faible lueur émise par les statues dans chaque coin de la pièce. Pour plus de détails, reportez-vous à *Piliers de ténèbres* ci-dessus.

Piliers : un personnage peut se tenir dans la même case que l'un des piliers. Il s'agit d'un terrain difficile conférant un abri.

Statues : les quatre statues luisent faiblement et sont les seules choses visibles dans les quadrants enténébrés de la pièce. Elles bouchent la vue et confèrent un abri, mais elles offrent aussi des pouvoirs aux créatures proches. L'influence de chacune s'étend jusqu'aux piliers de son quadrant, mais pas aux cases contenant les piliers ou situées entre eux.

La statue du chevalier de la mort (coin nord-ouest) confère aux morts-vivants présents dans ce quadrant la possibilité d'obtenir des coups critiques sur un 19 ou un 20 naturels.

La statue du vampire (coin nord-est) confère aux morts-vivants de son quadrant un bonus de +1 à toutes leurs défenses.

La statue la liche (coin sud-ouest) confère aux morts-vivants de son quadrant un bonus de +5 aux dégâts des attaques infligeant des dégâts nécrotiques.

La statue de la momie (coin sud-est) confère aux morts-vivants de son quadrant 5 points de vie temporaires chaque fois qu'ils touchent et infligent des dégâts au moyen d'une attaque. Ces points de vie temporaires ne se cumulent pas et disparaissent si la créature sort du quadrant.

Seigneur des crânes (S) Artilleur (meneur) niveau 10

Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M

500 px

Initiative +8 Sens Perception +7 ; vision dans le noir

Maître des tombes (guérison) aura 2 ; les alliés morts-vivants pris dans l'aura acquièrent régénération 5 et bénéficient d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde. Cette aura prend fin avec la destruction du *crâne du maître de la mort*.

Pv 40 ; péri 20 ; cf. aussi *crâne triple*

CA 24 ; Vigueur 21, Réflexes 22, Volonté 23

Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 10 ;

Vulnérabilité radiant 5

VD 6

⊕ Bâton d'os (simple ; à volonté) ♦ arme, nécrotique

+13 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts plus 1d6 dégâts nécrotiques.

↗ Crâne de terreur glaciale (mineure 1/round ; à volonté) ♦ froid, terreur

Distance 10 ; +15 contre Volonté ; 1d6 + 3 dégâts de froid, et la cible est poussée de 5 cases.

↗ Crâne du maître de la mort (mineure 1/round ; à volonté) ♦ nécrotique

Distance 10 ; le seigneur des crânes réanime un sbire mort-vivant détruit situé à portée. Le niveau de ce sbire ne doit pas être supérieur au niveau du seigneur des crânes + 2. Le sbire se relève dans l'espace où il gisait (ou dans un espace adjacent, si cet espace est occupé), au prix d'une action libre, et peut entreprendre des actions tout à fait normalement à son tour de jeu suivant.

↗ Crâne du feu desséchant (mineure 1/round ; à volonté) ♦ feu, nécrotique

Distance 10 ; +15 contre Vigueur ; 2d6 + 3 dégâts de feu et nécrotiques.

Crâne triple ♦ guérison

Lorsqu'un seigneur des crânes tombe à 0 point de vie, un de ses crânes (déterminé au hasard parmi les trois décrits ci-dessus) est détruit et le seigneur perd la capacité d'utiliser le pouvoir de celui-ci. S'il lui reste au moins un crâne, la créature recouvre immédiatement ses points de vie maximums (40 pv). Quand les trois crânes ont été détruits, le seigneur des crânes l'est également.

Alignement mauvais Langues commun

Compétences Bluff +15, Intimidation +15, Intuition +12

For 14 (+7) Dex 16 (+8) Sag 15 (+7)

Con 17 (+8) Int 16 (+8) Cha 21 (+10)

Équipement bâton, trois couronnes en fer

3 gardiens squelettes sépulcraux (S) Brute niveau 10

Animé naturel (mort-vivant) de taille M

500 px chacun

Initiative +10 Sens Perception +12 ; vision dans le noir

Pv 126 ; péri 63

CA 23 ; Vigueur 22, Réflexes 23, Volonté 20

Immunités maladie, poison Résistances nécrotique 10 ;

Vulnérabilités radiant 5

VD 8

⊕ Cimenterre jumeaux (simple ; à volonté) ♦ arme

Le gardien squelette sépulctal effectue deux attaques de cimenterre contre une même cible ; +13 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts (critique 1d8 + 12). Cela vaut aussi pour les attaques d'opportunité.

† Cascade d'acier (simple ; à volonté) ♦ arme

Le gardien squelette sépulctal effectue deux attaques de cimenterre jumeaux (pour un total de quatre attaques de cimenterre).

† Frappe soudaine (réaction immédiate, quand un ennemi adjacent se décale ; à volonté) ♦ arme

Le gardien squelette sépulctal effectue une attaque de base de corps à corps contre l'ennemi.

Alignement non aligné Langues -

For 18 (+9) Dex 20 (+10) Sag 14 (+7)

Con 16 (+8) Int 3 (+1) Cha 3 (+1)

Équipement 4 cimenterres

RENCONTRE N3 : LE PALAIS DES OS

Rencontre de niveau 11 (3 100 px)

CONFIGURATION

Kravak le Damné (K)
2 crânes flamboyants (F)
3 squelettes brise-os (S)
Danger des os agrippants

Zone 29 : dans cette grande salle, le fragment d'énergie vitale de Karavakos qui se fait appeler Kravak le Damné s'est drapé de tous les atours de la mort. Il est désespéré de savoir que ce qu'il reste de son énergie vitale est condamné à une punition éternelle ou à la destruction. Il est fasciné par la mort, et les morts-vivants sont ses fidèles serviteurs.

Reportez-vous au plan format poster pour mener cette rencontre.

Lorsque les aventuriers entrent dans cette pièce, montrez-leur l'illustration « Vue du palais des os » de la page 30 du Livret d'aventure I, puis lisez ce qui suit : Tous les meubles de cette pièce sont constitués d'os, certains étant liés par des cordelettes de cuir ou des anneaux en fer, et d'autres par une force magique invisible. La tête de Vyrellis hurle de rage au moment où son regard se pose sur un tieffelin à la peau pourpre et aux yeux brillant d'une lueur verdâtre. Il est vêtu d'un épais manteau orné de crânes aux épaules, et des ombres virevoltent autour de lui. « Détruisez-le ! » crie-t-elle. « Abatsez-le et nous retrouverons la liberté ! »

Test de Perception

DD 26 : il vous semble voir bouger très légèrement les os constituant les colonnes.

3 squelettes brise-os (S)

Animé naturel (mort-vivant) de taille G

Soldat niveau 7

300 px chacun

Initiative +10 Sens Perception +6 ; vision dans le noir

Pv 84 ; péril 42

CA 22 ; Vigueur 21, Réflexes 21, Volonté 19

Immunités maladie, poison Résistances nécrotique 10 ;

Vulnérabilités radiant 5

VD 8

⊕ Massue (simple ; à volonté) ♦ arme

Allonge 2 ; +13 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts.

† Coup puissant (simple ; recharge 2) ♦ arme

Massue nécessaire ; allonge 2 ; +13 contre CA ; 2d10 + 6 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Allonge menaçante

Le squelette brise-os peut effectuer des attaques d'opportunité contre les ennemis situés à portée d'allonge (2 cases).

Alignement non aligné Langues -

For 20 (+8) Dex 21 (+8) Sag 16 (+6)

Con 16 (+6) Int 3 (-1) Cha 3 (-1)

Équipement massue

Kravak le Damné (K)

Humanoïde naturel (tieffelin) de taille M

Contrôleur d'élite niveau 10

1 000 px

Initiative +7 Sens Perception +7 ; vision nocturne

Suaire mortuaire (nécrotique) aura 5 ; les morts-vivants perdent toute vulnérabilité aux dégâts radiants.

Pv 200 ; péril 100 ; cf. aussi second souffle

CA 27 ; Vigueur 21, Réflexes 27, Volonté 24

Jets de sauvegarde +2

Résistances feu 10, nécrotique 10

VD 6

Points d'action 1

Porte dimensionnelle (mouvement ; recharge 2) ♦ téléportation
Téléportation 10.

⊗ Crâne hurlant (simple ; à volonté) ♦ focaliseur, nécrotique
Distance 10 ; +13 contre Réflexes ; 2d4 + 5 dégâts nécrotiques.

↔ Réprimande de la mort (simple ; à volonté) ♦ focaliseur, nécrotique
Explosion de proximité 1 ; +15 contre CA ; 1d8 + 8 dégâts nécrotiques, et la cible est poussée de 1 case.

* Tempête mortelle (simple ; recharge 2) ♦ focaliseur, froid, nécrotique

Explosion de proximité 2 à 10 cases ou moins ; +13 contre Vigueur ; 2d8 + 8 dégâts de froid et nécrotiques. La zone est envahie d'esprits jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Kravak. La tempête confère un camouflage et toute créature qui y débute son tour de jeu subit 5 dégâts de froid et nécrotiques. Kravak peut y mettre fin au prix d'une action mineure.

↗ Griffes de la mort (simple ; rencontre) ♦ focaliseur, froid, invocation, nécrotique

Distance 20 ; +13 contre Réflexes ; 2d8 + 8 dégâts de froid et nécrotiques, et une main spectrale étreint la cible. Si cette dernière tente de prendre la fuite, la main dispose de la Vigueur ou des Réflexes de Kravak. Maintient (mineure) : une cible étreinte subit 1d8 + 8 dégâts de froid et nécrotiques lorsque Kravak maintient le pouvoir. Au prix d'une action simple, il peut attaquer une autre cible à l'aide de la main, mais il doit alors relâcher la cible étreinte.

Courroux infernal (mineure ; rencontre)

Kravak bénéficie d'un bonus de pouvoir de +1 au prochain jet d'attaque contre une cible qui l'a touché depuis son dernier tour de jeu et pousse celle-ci de 1 case s'il la touche.

Appel du sang

Kravak bénéficie d'un bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les adversaires en péril.

Cape de résistance (mineure ; quotidien)

Kravak gagne une résistance à tous les dégâts 10 jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Second souffle (simple ; rencontre) ♦ guérison

Kravak dépense une récupération et regagne 50 points de vie. Il bénéficie d'un bonus de +2 à toutes ses défenses jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Compétences Arcanes +15, Bluff +9, Discréption +9

Alignement non aligné Langues commun, draconique

For 10 (+5) Dex 14 (+7) Sag 14 (+7)

Con 12 (+6) Int 20 (+10) Cha 14 (+7)

Équipement cape de résistance +3

Description ce tieffelin à la peau pourpre et ses yeux brillent d'une lueur verdâtre. Il porte un lourd manteau orné de crânes aux épaules, et des ombres semblent s'agiter tout autour de lui.

Son visage émacié est déformé par la colère.

TACTIQUE

Kravak reste sur la plate-forme, près du portail, et se sert d'attaques de zone et à distance pour blesser et gêner les personnages. Il recourt aux *griffes de la mort* au premier round, visant de préférence un cogneur ou un protecteur. Si les personnages sont groupés, Kravak dépense son point d'action et envoie également une *tempête mortelle*. Il compte sur les mains agrippantes de son estrade et sa *réprimande de la mort* pour maintenir ses adversaires loin de lui.

Les squelettes brise-os tentent d'empêcher les personnages d'atteindre le nécromancien en les bloquant au niveau des colonnes.

Les crânes flamboyants lancent leur *boule de feu* au premier round de combat. Ensuite, ils se servent de leur *rayon de flammes*.

2 crânes flamboyants (F)

Animé naturel (mort-vivant) de taille TP

Artilleur niveau 8

350 px chacun

Initiative +7 Sens Perception +11

Pv 70 ; péril 35

Régénération 5

CA 21 ; Vigueur 18, Réflexes 23, Volonté 21

Immunités maladie, poison ; Résistances feu 10, nécrotique 5 ;

Vulnérabilités radiant 5

VD vol 10 (stationnaire)

④ Morsure ardente (simple ; à volonté) ♦ feu

Allonge 0 ; +10 contre CA ; 1 dégât plus 1d8 dégâts de feu.

↗ Rayon de flammes (simple ; à volonté) ♦ feu

Distance 10 ; +12 contre Réflexes ; 2d6 + 6 dégâts de feu.

❖ Boule de feu (simple ; rencontre) ♦ feu

Explosion de zone 3 à 20 cases ou moins ; +12 contre Réflexes ; 3d6 + 6 dégâts de feu. Échec : demi-dégâts. Le crâne flamboyant peut exclure deux alliés de l'effet.

Manipulation à distance (mineure ; à volonté) ♦ invocation

Identique au pouvoir de magicien manipulation à distance (cf. page 75 du *Manuel des Joueurs*).

Illumination

Le crâne flamboyant projette une lumière vive sur 5 cases, mais il peut en faire une lumière faible au prix d'une action libre qui n'éclaire alors plus que sur 2 cases.

Alignment non aligné Langues commun

Compétences Discréption +12

For 5 (+1) Dex 16 (+7)

Con 16 (+7) Int 22 (+10)

Sag 14 (+6)

Cha 20 (+9)

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : faible.

Mains agrippantes : tous les meubles de la pièce sont constitués d'os, et notamment de mains. Un personnage qui s'en approche un peu trop risque donc d'être agrippé et cloué sur place.

Os agrippants

Piège

Obstacle niveau 10

500 px

Des mains squelettiques s'animent et tentent de vous agripper.

Piège : les meubles en os de la pièce s'animent sur l'ordre de Kravak, griffant et agrippant ses adversaires.

Perception

♦ DD 26 : le personnage remarque que les os ne sont pas tout à fait immobiles, et que la quantité de mains est particulièrement élevée.

Déclencheur

Quand un personnage entre dans une case adjacente à une colonne, à la table, au chevalet, à la cage ou à l'escalier de la plate-forme ou y débute son tour de jeu, le piège attaque. Toutefois, un même personnage ne peut être la cible du piège qu'une fois par tour de jeu.

Attaque

Action d'opportunité

Cible : la créature de la case affectée

Attaque : +16 contre CA

Réussite : 2d6 + 5 dégâts nécrotiques et la cible est maîtrisée.

Elle peut toutefois se dégager au prix d'un test d'Acrobaties ou d'Athlétisme DD 24.

Un personnage maîtrisé par les os au début de son tour de jeu subit 5 dégâts.

Contre-mesures

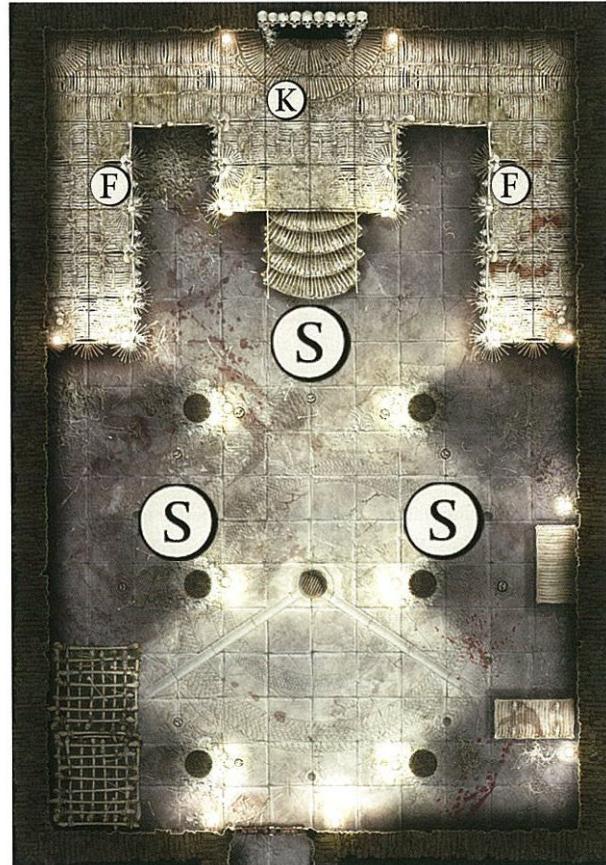
Au moment où Kravak le Damné est tué, les mains agrippantes relâchent les adversaires maîtrisés et cessent d'attaquer.

Portail : Kravak cherche à s'échapper de la Pyramide des Ombres, mais jusqu'à présent, ses efforts n'ont pas payé. Le portail situé contre le mur ouest, surmonté d'os et de mains, n'est pas fonctionnel, mais cela ne signifie pas pour autant qu'il ne soit pas dangereux.

Il est en mesure d'effectuer des attaques d'os agrippants, comme le reste des constructions en os de la pièce.

Estrade : elle se situe à 1,50 mètre au-dessus du sol.

Trésor : il y a trois topazes (d'une valeur de 500 po chacune) à l'intérieur de la cage d'os. De plus, Kravak porte une cape de résistance +3 et transporte dans sa bourse la clef d'or de force, l'une des trois clefs permettant d'accéder au Sanctuaire de Lumière. Montrez aux joueurs la partie de l'illustration de la page 32 du Livret d'aventure I représentant cette clef. Les mots suivants y sont gravés en nain : « La force vient en deuxième. » Pour plus de détails sur le Sanctuaire de Lumière, reportez-vous à la page 13 du Livret d'aventure I.



RENCONTRE O1 : LA VENGEANCE DU FOU

Rencontre de niveau 10 (2 500 px)

CONFIGURATION

Copie de Karavakos (K)

Piège de la brume étrangleuse

Zone 30 : cette pièce est un piège mortel conçu par l'Ombre de Karavakos qui vit dans cette section de la pyramide (cf. zone 32, rencontre O3). L'Ombre a créé une autre copie de Karavakos, mais sa création s'est avérée incapable de manipuler la moindre magie.

Mur illusoire : le mur indiqué sur le plan est une illusion destinée à s'assurer que les PJ se dirigent dans le piège, mais ils pourront la détecter au moyen d'un test de Perception DD 28. Contrairement à la plupart des illusions, celle-ci résiste aussi aux contacts physiques, mais elle s'évanouit une fois le piège déclenché.

Lorsque les aventuriers entrent dans la pièce, lisez ce qui suit :

Vous entrez dans une étude bien rangée éclairée par deux chandeliers. La pièce est décorée de deux magnifiques statues représentant des tieffelins élégamment vêtus, et de lourds rideaux pourpres dissimulent le coin nord-ouest de la pièce. Dans le coin nord-est, un tieffelin est assis à une table recouverte de livres.

Brume étrangleuse

Piège

Furtif solo niveau 10

2 500 px

Les chandeliers dégagent un gaz vert mortel.

Piège : la pièce se remplit de gaz mortel.

Perception

◆ DD 21 : le personnage entend le sifflement que produit le gaz des chandeliers.

Autre compétence : Nature

◆ DD 17 : la pièce se remplit de brume étrangleuse, un poison qui étouffe lentement sa victime jusqu'à la mort.

Déclencheur

Quand trois personnages se trouvent dans la pièce ou que l'un d'eux touche Karavakos, le piège se déclenche.

Spécial

Au moment où le piège se déclenche, un mur de force noir scelle la pièce.

Effet

Chaque personnage subit 10 dégâts de poison au début de son tour de jeu.

Contre-mesures

◆ Détruire les chandeliers : cela permet de mettre un terme à l'arrivée de gaz. Chaque chandelier possède 75 points de vie. Chaque fois que l'un d'eux est détruit, réduisez les dégâts de poison de 5 points.

◆ Désamorcer les chandeliers : cinq tests de Larcin DD 24

permettent de mettre un terme à la diffusion du gaz dans la pièce.

◆ Mur de force : trois tests d'Arcanes DD 26 sont nécessaires pour déceler un point faible dans ce mur. Ensuite, une attaque infligeant au moins 15 dégâts le détruit. Autrement, il faut infliger au mur un total de 350 dégâts pour le détruire.

Les aventuriers reconnaissent le tieffelin Karavakos, le maître de la Pyramide des Ombres. C'est alors que la tête de Vyrellis se met à crier : « C'est lui ! C'est Karavakos ! »

DÉVELOPPEMENT

Au moment où les aventuriers entrent dans la pièce, le faux Karavakos se met à hurler de terreur et court se cacher sous le lit situé derrière le rideau. Dès qu'au moins trois PJ sont dans la pièce ou que l'un d'eux touche Karavakos, le piège se déclenche.

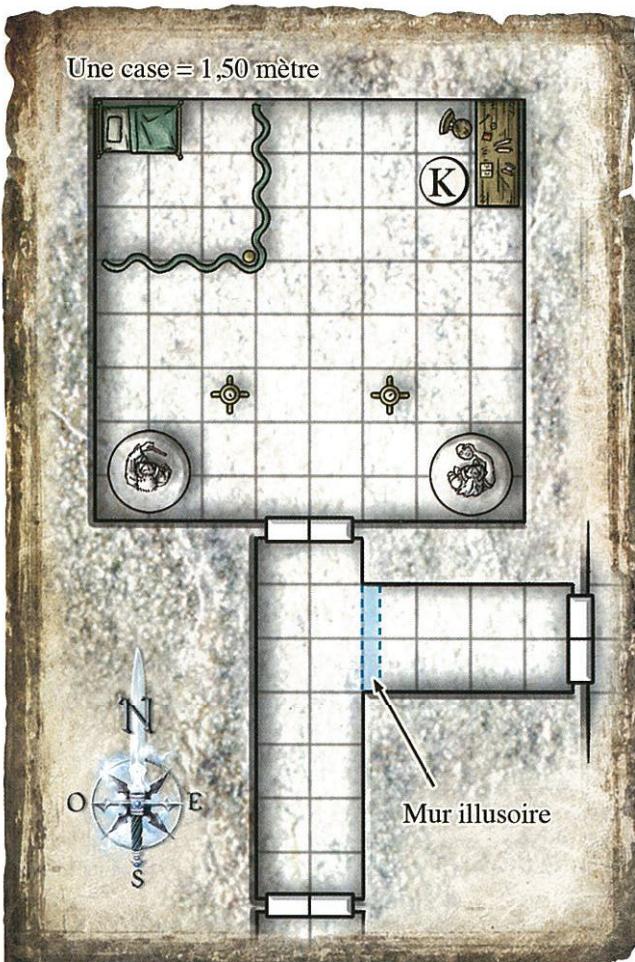
PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : faible.

Statues et chandeliers : il s'agit en fait d'imitations bon marché d'œuvres d'art.

Table : les livres posés sur la table sont vierges et ne valent rien.

Rideau : le rideau bloque la ligne de mire et il en coûte 1 casc de déplacement supplémentaire pour passer au travers.



RENCONTRE O2 : LE DÉDALE DES ÂMES PERDUES

Rencontre de niveau 10 (2 500 px)

CONFIGURATION

2 gardiens squelettes sépulcraux (S)

2 fantômes gémissants (F)

Murs d'âmes

Zone 31 : ce dédale a été conçu pour servir d'obstacle entre l'Ombre de Karavakos et le reste de la pyramide. Retranchée derrière cette position défensive, l'Ombre tente de créer un portail ouvrant sur la Gisombre dans le but de s'évader.

Lorsque les aventuriers entrent dans cette pièce, montrez-leur l'illustration « Vue du dédale des âmes perdues » de la page 31 du Livret d'aventure I, puis lisez ce qui suit :

Vous entrez dans un étroit passage orienté nord-sud. Les murs de cet endroit sont faits de pierre noire et semblent retenir prisonnières d'horribles formes tourmentées. Ces âmes piégées ne cessent de se tortiller et poussent des hurlements à vous glacer le sang. Elles vous montrent du doigt et frappent contre les murs, cherchant désespérément à s'en échapper.

2 gardiens squelettes sépulcraux (S) Brute niveau 10

Animé naturel (mort-vivant) de taille M 500 px chacun

Initiative +10 Sens Perception +12 ; vision dans le noir

Pv 126 ; péril 63

CA 23 ; Vigueur 22, Réflexes 23, Volonté 20

Immunités maladie, poison Résistances nécrotique 10 ;

Vulnérabilités radiant 5

VD 8

⊕ Cimeterres jumeaux (simple ; à volonté) ♦ arme

Le gardien squelette sépulcral effectue deux attaques de cimenterre contre une même cible ; +13 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts (critique 1d8 + 12). Cela vaut aussi pour les attaques d'opportunité.

⊕ Cascade d'acier (simple ; à volonté) ♦ arme

Le gardien squelette sépulcral effectue deux attaques de cimenterres jumeaux (pour un total de quatre attaques de cimenterre).

⊕ Frappe soudaine (réaction immédiate, quand un ennemi adjacent se décale ; à volonté) ♦ arme

Le gardien squelette sépulcral effectue une attaque de base de corps à corps contre l'ennemi.

Alignment non aligné Langues -

For 18 (+9) Dex 20 (+10) Sag 14 (+7)

Con 16 (+8) Int 3 (+1) Cha 3 (+1)

Équipement 4 cimenterres

TACTIQUE

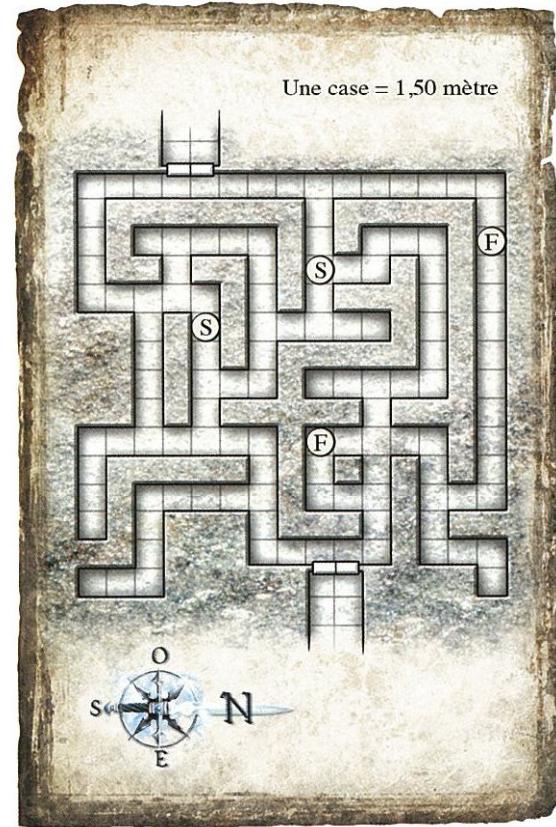
Les squelettes et le fantôme de cette zone font durer le combat dans l'espoir que les personnages finissent par succomber aux hurlements des âmes du dédale.

Fantôme gémissant (banshee) (F) Contrôleur niveau 12	
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M 700 px	
Initiative +8 Sens Perception +13 ; vision dans le noir	
Pv 91 ; péril 45	
CA 23 ; Vigueur 23, Réflexes 23, Volonté 24	
Immunités maladie, poison ; Résistances immatériel	
VD vol 6 (stationnaire) ; déphasage	
⊕ Contact de l'esprit (simple ; à volonté) ♦ nécrotique	
+15 contre Réflexes ; 1d10 + 2 dégâts nécrotiques.	
↗ Visage de la mort (simple ; à volonté) ♦ psychique, terreur	
Distance 5 ; +15 contre Volonté ; 2d6 + 3 dégâts psychiques, et la cible subit un malus de -2 à toutes ses défenses (sauvegarde annule).	
↖ Hurlement terrifiant (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ psychique, terreur	
Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +15 contre Volonté ; 2d8 + 3 dégâts psychiques, puis la cible est poussée de 5 cases et immobilisée (sauvegarde annule).	
Alignment non aligné Langues commun	
Compétences Discréption +13	
For 14 (+8)	Dex 15 (+8)
Con 13 (+7)	Int 10 (+6)
Sag 14 (+8)	Cha 17 (+9)

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : obscurité.

Murs : les murs du dédale abritent effectivement les âmes piégées des nombreuses victimes de l'Ombre. Les morts-vivants ne tiennent pas compte de ces murs pour ce qui est de déterminer la ligne d'effet, si bien que le fantôme gémissant peut effectuer des attaques d'explosion au travers de ceux-ci. Tout personnage adjacent à un mur du dédale au début de son tour de jeu subit 4 dégâts psychiques.



RENCONTRE O3 : LA PIERRE D'OMBRE

Rencontre de niveau 10 (2 600 px)

CONFIGURATION

Ombre de Karavakos (K)
4 traqueurs obscurs (T)

Zone 32 : l'Ombre de Karavakos a fait de cette pièce son laboratoire. À l'instar du véritable Karavakos, elle pense pouvoir créer un portail qui lui permettra enfin de quitter la pyramide. Elle vit ici en compagnie de ses gardes du corps, mais ne placez aucun monstre sur le plan tactique tant que les personnages ne les voient pas.

Lorsque les aventuriers entrent dans cette pièce, montrez-leur l'illustration « Vue de la Pierre d'Ombre » de la page 31 du Livret d'aventure I, puis lisez ce qui suit :

La porte s'ouvre sur un court passage avec une autre porte fermée sur votre droite. Devant vous, au bout du couloir, se trouve une pièce où pendent des rideaux bleu foncé sur lesquels un château aux hautes tours a été brodé en fils d'argent. À gauche de la zone cachée par les rideaux se dresse une pierre levée entourée de quatre colonnes.

4 traqueurs obscurs (T)

Humanoïde ombreux de taille P

Initiative +14 Sens Perception +7 ; vision dans le noir

Pv 81 ; péril 40 ; cf. aussi obscurité funeste

CA 24 (cf. aussi déplacement obscur) ; Vigueur 21, Réflexes 24, Volonté 23

VD 6

⊕ Cimenterre (simple ; à volonté) ♦ arme

+15 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts (critique 1d8 + 13).

⊗ Dague (simple ; à volonté) ♦ arme

Distance 5/10 ; +15 contre CA ; 1d4 + 5 dégâts.

⊗ Brume obscure (simple ; maintien [mineure] ; rencontre) ♦ périmètre

Explosion de zone 4 à 10 cases ou moins ; crée un périmètre de ténèbres qui bloque la ligne de mire (les créatures dotées de vision dans le noir ignorent cet effet).

↔ Obscurité funeste (quand l'obscur tombe à 0 point de vie)

Explosion de proximité 1 ; vise les ennemis ; chaque cible est aveuglée (sauvegarde annule). Quand il est tué, un traqueur obscur explose dans une chape de ténèbres.

Avantage de combat

Les attaques de corps à corps et à distance du traqueur obscur infligent 2d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Déplacement obscur (mouvement ; à volonté)

Le traqueur obscur se déplace jusqu'à 4 cases, bénéficie d'un bonus de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité et jouit d'un avantage de combat contre toute cible qui lui est adjacente à la fin de son déplacement.

Invisibilité (mineure ; recharge ☷ ☷ ☷ ☷) ♦ illusion

Le traqueur obscur devient invisible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Alignment non aligné Langues commun

Compétences Discréption +15, Larcin +15

For 12 (+6) Dex 21 (+10) Sag 14 (+7)

Con 15 (+7) Int 14 (+7) Cha 19 (+9)

Équipement vêtements noirs, cimenterre, 4 dagues

Ombre de Karavakos (O)

Humanoïde ombreux de taille M

Initiative +9

Sens Perception +12 ; vision dans le noir

Pv 80 ; péril 40

CA 25 ; Vigueur 22, Réflexes 23, Volonté 23

Résistances immatériel

VD 6

⊕ Contact d'ombre (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

+16 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts nécrotiques, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).

⊗ Éclair d'ombre (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

Distance 10 ; +15 contre Réflexes ; 1d6 + 5 dégâts nécrotiques, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).

⊗ Tempête d'ombre (simple ; maintien [mineure] ; rencontre) ♦ nécrotique, périmètre

Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; vise les ennemis uniquement ; +15 contre Vigueur, 2d8 + 3 dégâts nécrotiques, et la cible est poussée de 3 cases ; la zone d'énergie noire et tourbillonnante confère un camouflage. Répétez l'attaque tant que l'Ombre la maintient.

↔ Ténèbres dévorantes (simple ; rencontre) ♦ nécrotique

Explosion de proximité 3 ; affecte les ennemis uniquement ; +15 contre Vigueur, 3d6 + 10 dégâts nécrotiques, et la cible est téléportée de 3 cases au choix de l'Ombre.

Avantage de combat

Les attaques de corps à corps et à distance de l'Ombre infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle elle jouit d'un avantage de combat.

Forme d'ombre (mouvement ; à volonté)

L'Ombre bénéficie de déphasage jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant et peut se déplacer jusqu'à 4 cases.

Alignment non aligné Langues commun

Compétences Arcanes +14, Bluff +14, Diplomatie +14, Discréption +14

For 12 (+6) Dex 18 (+9) Sag 15 (+7)

Con 17 (+8) Int 19 (+9) Cha 18 (+9)

TACTIQUE

En entendant la porte s'ouvrir, les gardes du corps de l'Ombre, quatre traqueurs obscurs recrutés lorsqu'ils furent piégés dans la pyramide, deviennent invisibles. Les aventuriers ne les voient donc pas au moment en entrant dans la zone.

L'Ombre et ses quatre gardes du corps combattent jusqu'à la mort. Les traqueurs tentent de prendre les aventuriers en tenaille et attaquent depuis plusieurs directions à la fois, tandis que l'Ombre garde ses distances et se sert d'attaques à distance aussi longtemps que possible.

Les monstres passent à l'attaque au moment où les personnages ouvrent la porte qui mène au portail ou passent devant celle-ci.

Les traqueurs obscurs commencent par lancer brume obscure sur la zone. N'oubliez pas qu'il faut utiliser une action mineure pour maintenir cet effet, et vous devez donc noter quel traqueur est à l'origine de chaque effet.

Une fois le groupe plongé dans l'obscurité, les traqueurs sont à leur avantage et passent à l'attaque. Ils se jettent au corps à corps et portent des coups de cimenterre en exploitant leur avantage de combat. Une fois les aventuriers hors des zones obscures, les traqueurs restants s'appuient davantage sur leur invisibilité et leur *déplacement obscur*.

Si possible, les traqueurs obscurs tentent d'utiliser le portail (cf. ci-après) pour semer le désordre dans le groupe. L'un d'eux pourra donc se précipiter dans le couloir, ouvrir la porte (si elle ne l'est pas déjà), puis battre en retraite alors que les personnages sont attirés par le portail.

L'Ombre de Karavakos laisse ses gardes du corps faire le sale boulot de la rencontre. Elle préfère rester à l'écart des combats et utiliser *éclair d'ombre* ou *tempête d'ombre* pour ralentir les personnages qui quittent une zone d'obscurité ou les y renvoyer.

Si le combat tourne au vinaigre et qu'au moins trois des gardes du corps sont tués, l'Ombre tente de tirer le rideau qui dissimule l'étrange statue (cf. ci-après) puis fuit dans la pièce du portail pour y mener son baroud d'honneur.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

À l'instar des fragments de Karavakos, l'Ombre cherche depuis de nombreuses années à créer un portail qui lui permettra de quitter à jamais la Pyramide des Ombres. L'endroit abrite donc de curieux objets.

Lumière : faible.

La Pierre d'Ombre : cette grosse pierre noire est un nœud d'énergie en provenance de Gisombre. Elle est capable de transpercer le voile qui sépare les plans, mais l'Ombre n'a pas encore réussi à s'en servir pour quitter la pyramide. Toute créature qui finit son tour de jeu dans une case adjacente à cette pierre ou à l'une des colonnes subit 5 dégâts nécrotiques.

Le portail : ce grand disque gris a été fixé au mur. L'Ombre espère s'en servir pour bâtrir un portail qui lui permettra de sortir de la pyramide, mais jusqu'à présent, ses efforts se sont révélés vains. Cependant, ce portail produit un étrange effet de téléportation. Si la porte de la pièce est ouverte, il s'active et commence à aspirer air et objets. Toute créature située dans la ligne d'effet du portail à la fin de son tour de jeu est attirée vers lui de 3 cases. Tous les déplacements réalisés dans la pièce du portail se font à la moitié de la VD (excepté pour les créatures immatérielles).

Une créature attirée dans le portail est téléportée sur une case adjacente à la Pierre d'Ombre et est étourdie (sauvegarde annule).

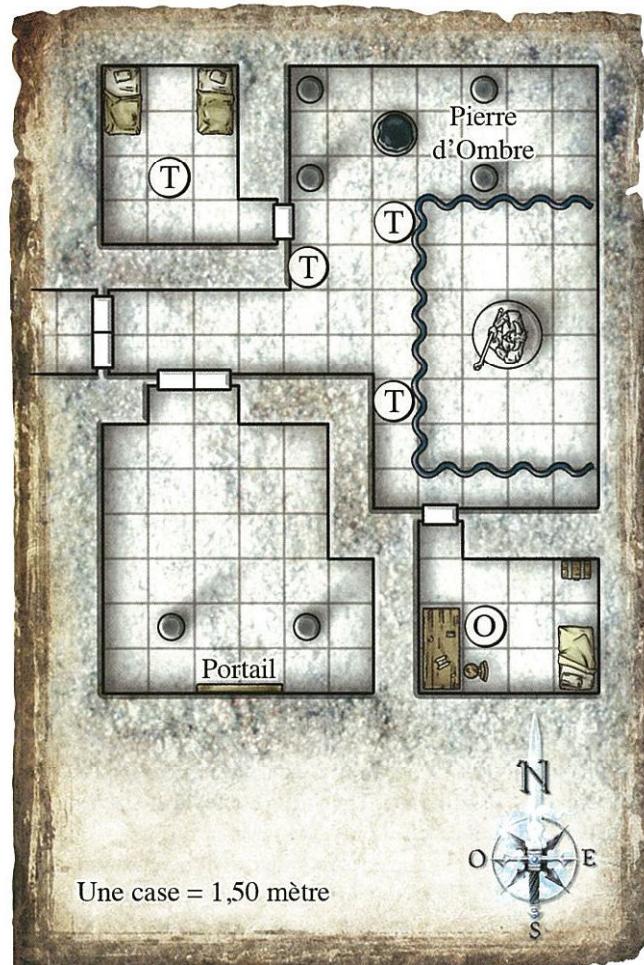
Une fois la porte de la pièce ouverte, il faut réussir un test de Force DD 22 pour la refermer. En effet, elle s'ouvre vers l'intérieur et il faut développer de gros efforts pour la refermer en raison de l'attraction exercée par le portail.

Les rideaux : les épais rideaux qui dissimulent la statue (cf. ci-dessous) bloquent la ligne de mire et il en coûte 1 case de déplacement supplémentaire pour les traverser. Ils sont en velours bleu nuit, et un château aux hautes tours dominant un paysage lugubre y a été brodé en fils d'argent.

Une créature peut tirer les rideaux au prix d'une action mineure, dégageant ainsi les 2 cases adjacentes.

La statue : cette étrange sculpture ressemble au château représenté sur les rideaux. Quiconque y pose les yeux ressent un profond mal du pays. Ainsi, une créature ayant une ligne d'effet avec la sculpture au début de son tour de jeu est victime d'une attaque à +14 contre Volonté. En cas de réussite, la cible est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. L'Ombre est immunisée contre cet effet.

Trésor : la pièce dans laquelle l'Ombre débute la rencontre renferme un coffre verrouillé (test de Larcin DD 21 pour l'ouvrir) qui abrite les objets réunis depuis qu'elle contrôle cette partie de la pyramide. Nombre de ces babioles n'ont aucune valeur et la plupart ne sont même pas identifiables, car elles viennent de différentes régions du monde physiques et des plans adjacents à celui-ci. Toutefois, les aventuriers trouvent dans le coffre 1 500 po, 1 000 po de pierres précieuses et une *armure de clairefeuilles +3* (étoffe, cuir ou peau, selon ce qui est le plus intéressant pour le groupe). Pour plus de détails sur cette armure, reportez-vous à la page 234 du *Manuel des Joueurs*.



RENCONTRE K1 : LE SANCTUAIRE DE LUMIÈRE

Rencontre de niveau 13 (3 900 px)

ACCÈS AU SANCTUAIRE

Après avoir réuni les trois clefs, les aventuriers vont pouvoir monter jusqu'au Sanctuaire de Lumière, au quatrième niveau de la pyramide. Reportez-vous alors à la page 13 du *Livret d'aventure I* pour plus de détails sur la marche à suivre.

Une fois l'éénigme des clefs et des serrures résolue, passez à la rencontre ci-dessous.

CONFIGURATION

Karavakos (K)
12 simulacres (S)

Zone 33 : au fil des ans, Karavakos a fait du Sanctuaire de Lumière sa demeure personnelle. La moitié des lieux est occupée par ses quartiers privés et son laboratoire. L'autre moitié abrite deux grands orbes d'énergie qui renferment l'énergie permettant à la pyramide d'exister. Ironie du sort, Karavakos a sous la main toutes les composantes vitales de l'édifice, mais il n'en est pas moins incapable de s'évader.

Servez-vous du plan format poster pour mener cette rencontre.

Lorsque les aventuriers entrent dans cette zone, montrez-leur l'illustration « Vue du Sanctuaire de Lumière » de la page 32 du *Livret d'aventure I*, puis lisez ce qui suit :

L'escalier mène à un étroit couloir où se trouvent trois doubles portes. Vous entendez une voix puissante retentir en écho derrière ces portes, comme si quelqu'un parlait par une multitude de bouches en même temps : « Qui ose envahir notre sanctuaire ? »

TACTIQUE

Karavakos utilise ses simulacres pour se protéger des aventuriers tout en leur jetant des sorts à distance. Il tente d'éreinter peu à peu les personnages, car il sait parfaitement qu'en cas de confrontation directe, il serait écrasé par leur supériorité numérique et leur polyvalence.

Les simulacres ont pour principale vocation de protéger Karavakos. Ils bloquent couloirs et portes, ralentissant le groupe pendant que Karavakos mine les forces des personnages. Mais surtout, ils font partie intégrante de la stratégie du tieffelin.

Échange mental permet à Karavakos d'échanger sa place avec l'un de ses simulacres. Il ne lui en coûte qu'une action mineure et il peut l'utiliser plusieurs fois par tour de jeu. Ainsi, il peut changer sa place avec un simulacre, effectuer une attaque, puis se replier là où les PJ ne peuvent pas l'atteindre.

Karavakos utilise ce pouvoir dans les petites pièces du Sanctuaire de Lumière, évitant autant que possible la grande salle aux orbes, où il ne battra en retraite que si tous ses simulacres ont été détruits.

Lors du combat, la tête de Vyrellis exhorte les personnages à tuer Karavakos, tandis que ce dernier jette toutes sortes d'insultes à son ancienne compagne.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

La moitié de cette zone constitue les quartiers privés de Karavakos, tandis que l'autre renferme le grand dispositif arcanique qui assure le bon fonctionnement de la Pyramide des Ombres.

Visages de pierre : cette pièce est une sorte d'oracle. Au moment où les PJ y entrent, les visages se mettent à crier pour donner l'alarme. Toute créature autre que Karavakos y débutant son tour de jeu est victime d'une attaque à +16 contre Volonté. En cas de réussite, la cible est hébétée (sauvegarde annule) par le babil lancinant des visages de pierre.

Pilier noir : cet étrange objet fait partie des expériences en cours de Karavakos. Il cherche en effet à comprendre l'essence fondamentale des ténèbres et à trouver ainsi le moyen de fabriquer un objet fait de ténèbres qui lui permettrait d'ouvrir une brèche dans les murs de la pyramide. Le pilier noir semble solide, mais c'est en réalité une colonne d'ombre dépourvue de substance. Toute créature qui entre dans son espace ou y débute son tour de jeu subit 2d8 dégâts nécrotiques et est étourdie (sauvegarde annule). Un personnage qui réussit un jet de sauvegarde contre cet effet se déplace sur l'une des cases adjacentes au pilier ou vers la case libre la plus proche si les autres sont toutes occupées.

Cellules : les cellules sont actuellement vides.

Socles noirs et orbes d'énergie : ces étranges objets constituent la machinerie qui alimente la Pyramide des Ombres en énergie. Toute créature qui débute son tour de jeu adjacente à l'un de ces objets subit 4d6 dégâts et est étourdie (sauvegarde annule).

Trésor : Karavakos porte un breviaire qui renferme une série de rituels ne pouvant être utilisés que depuis l'intérieur de la pyramide, comme les sorts dont il s'est servi pour envoyer des visions et apparaître à l'extérieur, et pour déplacer l'édifice. Mais l'ouvrage contient également trois rituels utilisables par le groupe (choisissez un rituel de niveau 10, un autre de niveau 12 et un du niveau 14). Enfin, sur la table de la pièce au pilier noir se trouvent trois pierres précieuses d'une valeur totale de 1 100 po.

Karavakos (K) Artilleur d'élite niveau 15

Humanoïde naturel (tieffelin) de taille M

2 400 px

Initiative +8 Sens Perception +8 ; vision nocturne

Pv 226 ; péri 113

CA 29 ; Vigueur 29, Réflexes 32, Volonté 29

Jets de sauvegarde +2

Résistance feu 12

VD 6

Points d'action 1

↓ Dague (simple ; à volonté) ♦ arme
+18 contre CA ; 1d4 dégâts.→ Éruption de flammes (simple ; à volonté) ♦ arcanique, feu, focaliseur
Explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +18 contre Réflexes ;
1d6 + 11 dégâts de feu.↔ Lance-tonnerre (simple ; rencontre) ♦ arcanique, focaliseur, tonnerre
Décharge de proximité 5 ; +18 contre Vigueur ; 4d6 + 11 dégâts de tonnerre, et la cible est poussée de 4 cases.↔ Décharge glaciale (simple ; quotidien) ♦ arcanique, focaliseur, froid
Décharge de proximité 5 ; +20 contre Réflexes ; 6d6 + 11 dégâts de froid, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

→ Dissipation de la magie (simple ; rencontre) ♦ arcanique
Distance 10 ; +18 contre Volonté de l'invocation ou du pérимètre ; l'invocation ou le pérимètre est anéanti.

Échange mental (mineure ; à volonté)

Distance 10 ; Karavakos échange sa place avec un simulacre.

Échos éternels

Si au moins un des simulacres de ce niveau est en vie, les points de vie de Karavakos ne peuvent en aucun cas être réduits à moins de 1.

Courroux infernal (mineure ; rencontre)

Karavakos bénéficie d'un bonus de pouvoir de +1 au prochain jet d'attaque et d'un bonus de pouvoir de +3 au prochain jet de dégâts contre une cible qui l'a touché depuis son dernier tour de jeu.

Appel du sang

Karavakos bénéficie d'un bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les adversaires en péril.

Alignement mauvais Langues commun

Compétences Arcanes +18, Bluff +12, Diplomatie +15, Discréption +10,
Intuition +13, Religion +18

For 11 (+7) Dex 13 (+8) Sag 12 (+8)

Con 17 (+10) Int 22 (+13) Cha 17 (+10)

Équipement robe, bâton, dague, bréviaire

Simulacre (S)**Sbire niveau 10**

Humanoïde ombreux de taille M

125 px

Initiative +8 Sens Perception +6

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.

CA 23 ; Vigueur 22, Réflexes 23, Volonté 22

VD 6

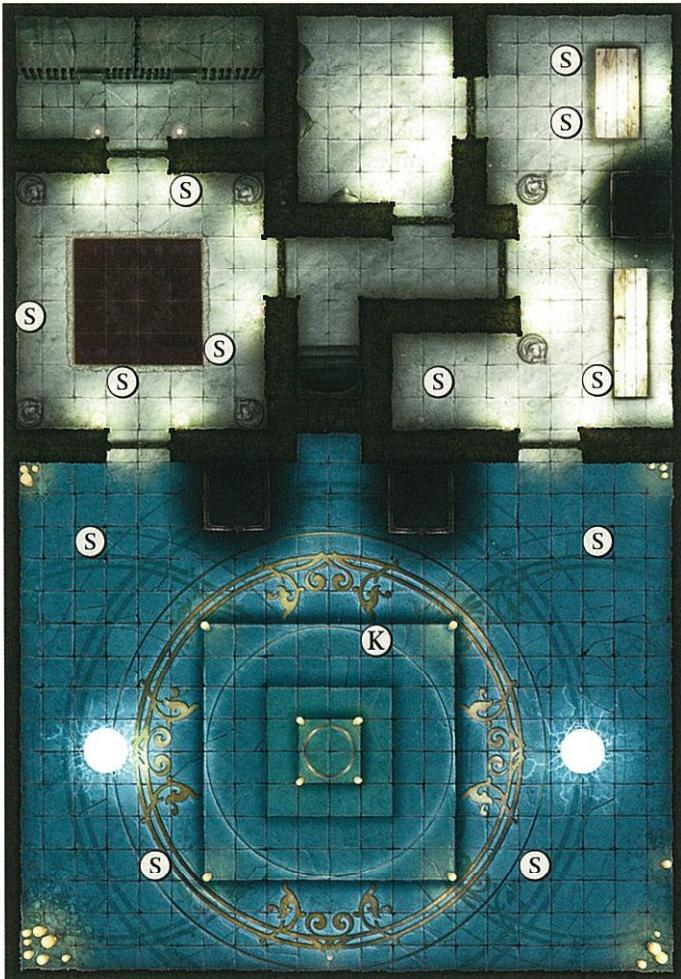
↓ Dague (simple ; à volonté) ♦ arme
+15 contre CA ; 3 dégâts.→ Décharge de force (simple ; à volonté) ♦ force
Distance 10 ; +15 contre Réflexes ; 6 dégâts.Alignement mauvais Langues commun
For 12 (+6) Dex 16 (+8) Sag 12 (+6)
Con 15 (+7) Int 13 (+6) Cha 15 (+7)

Équipement robe, dague, bâton

LE BAROUD D'HONNEUR DE KARAVAKOS

Une fois les simulacres éliminés et le nombre de points de vie de Karavakos réduit à moins de 40, le tieffelin tente de courir au pied de la pyramide de marches se trouvant dans la grande pièce. Conscient du sort qui l'attend, il focalise l'énergie de la pyramide dans son propre corps et la déchaîne contre les personnages.

Arrivé en haut des marches, il entreprend donc une action mineure pour focaliser en lui le pouvoir de la pyramide. Ce faisant, il bénéficie d'un bonus de +5 aux jets d'attaque, recharge tous ses pouvoirs et bénéficie de régénération 20. Toutefois, il ne peut maintenir bien longtemps le courant d'énergie et doit effectuer un jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours de jeu. En cas de réussite, il survit et poursuit le combat, mais en cas d'échec, l'énergie le submerge et son corps explose dans une terrible détonation. Tous les personnages situés dans un rayon de 10 cases subissent alors 5d6 dégâts radiaux et sont aveuglés (sauvegarde annule). De toute évidence, Karavakos a été détruit, mais alors qu'ils inspectent le tas de cendres qui est tout ce qui reste de lui, les personnages entendent soudain un lointain ricanement. Peut-être l'essence du magicien a-t-elle rejoint la structure même de la pyramide ? Mais si vous le souhaitez, Karavakos pourra réapparaître dans une future aventure de votre campagne, sous cette forme ou une autre.



CONCLUSION DE L'AVENTURE

Après avoir vaincu Karavakos, les personnages sont enfin libres et arrivent au terme de l'aventure, mais il reste quelques points à éclaircir. À vous de voir si vous souhaitez régler ces détails maintenant ou si vous préférez les intégrer aux prochaines aventures de votre campagne.

ÉVASION DE LA PYRAMIDE DES OMBRES

La Pyramide des Ombres est une prison dont le but premier est de retenir Karavakos. Les autres pensionnaires de l'édifice (y compris les PJ) y sont incarcérés tant que le magicien s'y trouve, mais avec sa mort, ils peuvent enfin s'échapper. Quelques secondes après la disparition de Karavakos, les portes de la prison s'ouvrent. Lisez le texte qui suit si les aventuriers sont encore dans le Sanctuaire de Lumière, mais modifiez-le s'ils se trouvent dans un autre secteur de la pyramide.

Le sol se met soudain à trembler sous vos pieds, et les étranges objets situés au cœur du repaire de Karavakos commencent à gronder et à bourdonner. Bien qu'ils émettent de violents flashes de lumière, vous parvenez à distinguer la lumière du jour filtrer à travers les murs de la pièce. Lentement, la forêt réapparaît autour de vous et au bout de quelques secondes, les murs de la pièce disparaissent complètement et une douce brise caresse votre visage.

Les personnages peuvent maintenant quitter la pièce à ciel ouvert en sortant des limites du plan pour descendre le long des flancs de la pyramide. Ils sont dans la forêt où ils ont fait la rencontre de Karavakos pour la première fois, ou dans tout autre lieu de votre choix (l'endroit en question peut d'ailleurs les mener directement à la prochaine aventure de votre campagne si tel est votre souhait).

Au cours des heures qui suivent, les créatures de la pyramide qui sont encore en vie montent jusqu'au Sanctuaire de Lumière et emboîtent le pas aux aventuriers. Ces créatures peuvent par la suite poser des problèmes locaux nécessitant l'intervention des PJ lors de prochaines aventures.

Enfin, à l'aube du lendemain de la disparition de Karavakos, la Pyramide des Ombres s'évanouit. Si, pour une raison ou une autre, les personnages s'y trouvent encore, ils y restent piégés.

VYRELLIS

Si les personnages ont en leur possession les trois fragments de l'énergie vitale de Vyrellis au moment de quitter la pyramide, la tête atteint son but et s'en va. « Vous avez été d'un grand secours et avez toute ma gratitude », dit-elle à son porteur. Puis la tête et les trois pierres précieuses disparaissent dans un chatoiement de lumière féerique.

Si les personnages éliminent Karavakos avant de récupérer les trois fragments de Vyrellis, la tête pousse son porteur à poursuivre les recherches, car d'autres créatures risquent de s'en emparer et de fuir avec. Elle lui demande alors de retourner dans les entrailles de la pyramide et de se dépecher pour ne pas y être coincé à jamais.

À vous de décider du sort qui attend Vyrellis. La réunion des fragments de son essence vitale lui permettrait peut-être de se créer un nouveau corps en Féerie, et les personnages pourraient à nouveau croiser sa route au cours de votre campagne, en tant que protectrice, alliée ou ennemie. À moins que cela ne lui permette tout simplement de mourir pour de bon et de connaître enfin le repos.

ÉCHEC

Comme on l'a vu, il n'est pas impossible que les personnages restent pris au piège de la Pyramide des Ombres après avoir tué Karavakos. Toutefois, à moins que vous n'y teniez vraiment, mieux vaut éviter cette conclusion. Il est important que les joueurs se sentent pressés par le temps une fois les fragments du magicien détruits. Il est tout aussi important que la pyramide disparaîsse, et que les PJ aient vraiment le sentiment de devoir se hâter pour trouver le dernier fragment de Vyrellis s'ils tentent de le faire. Mais à moins que les joueurs fassent vraiment n'importe quoi, donnez aux personnages une chance de fuir avant d'être piégés à jamais.

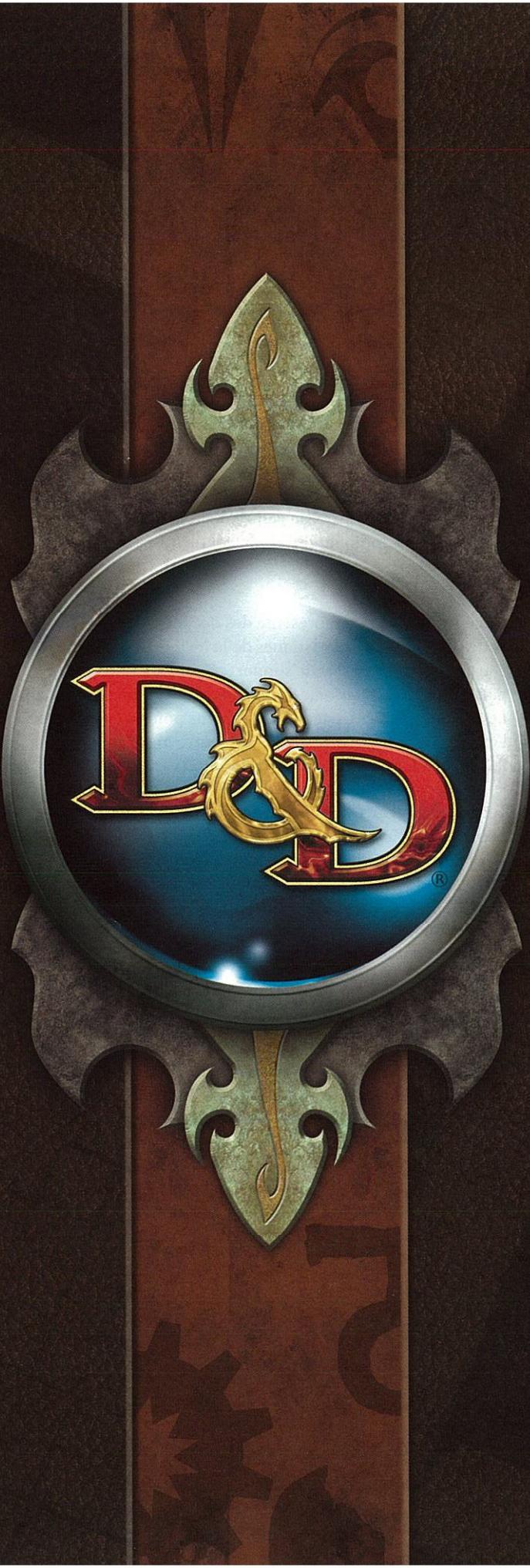
À moins, bien évidemment, que vous n'ayez d'autres projets en tête pour les aventuriers s'ils sont une nouvelle fois pris au piège. Si vous souhaitez que la trame de votre prochaine aventure soit l'évasion des personnages hors de la pyramide, faites le nécessaire pour qu'ils y restent enfermés.

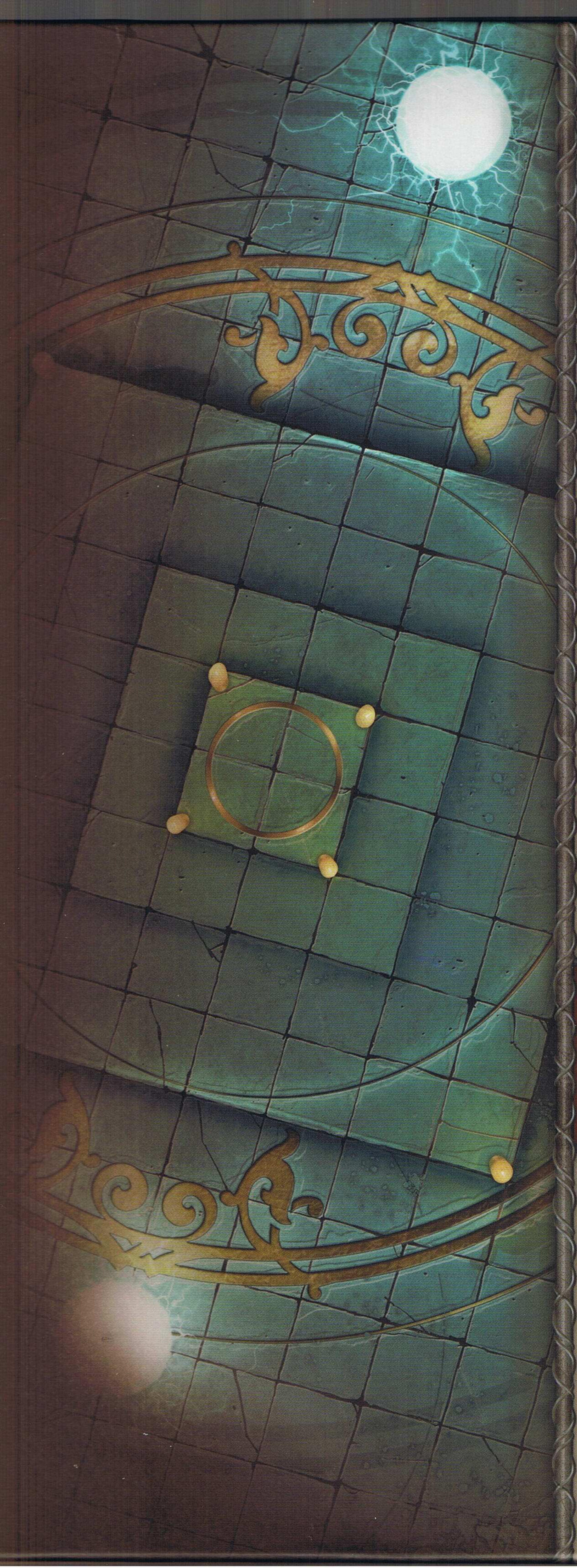
AVENTURES ULTRÉIRES

Si vous comptez faire du module P1 : Le Roi du Dédale des Trolls la prochaine aventure de votre campagne, mieux vaut prévoir une bonne amorce dès le présent scénario.

Sur le fermoir du collier découvert dans l'antre du dragon blanc (zone 26) est gravée l'inscription suivante : « Au roi de Therund et à son peuple, pour sceller notre amitié, Celduilon. »

La tête de Vyrellis sait que le Celduilon est un royaume éladrin de Féerie car c'est là qu'elle habitait avant de rejoindre Karavakos. Elle confie que l'actuel roi du Therund sera sans doute heureux qu'on lui rapporte ce présent, du moins si le royaume existe encore. Si les personnages trouvent le roi du Therund, il leur remettra en échange la valeur en or du collier et leur demandera de le porter à son fils, le prince Ethran, ce qui les conduira tout droit au début du module P1 : Le Roi du Dédale des Trolls.





DANS SA PRISON, UN MAL ANCESTRAL PRÉPARE SA VENGEANCE

Incarcéré dans la mystérieuse Pyramide des Ombres, un conquérant d'antan prépare maintenant son évasion. Alors que de courageux héros font leur entrée dans sa prison infernale, il saisit l'opportunité qu'il attendait depuis des siècles. Les aventuriers sauront-ils se frayer un chemin dans ce donjon infesté de monstres et négocier les tensions et alliances des factions locales ? Enfin, parviendront-ils à atteindre le Sanctuaire de Lumière avant que Karavakos s'échappe, les condamnant ainsi à rester à jamais enfermés dans la Pyramide des Ombres ?

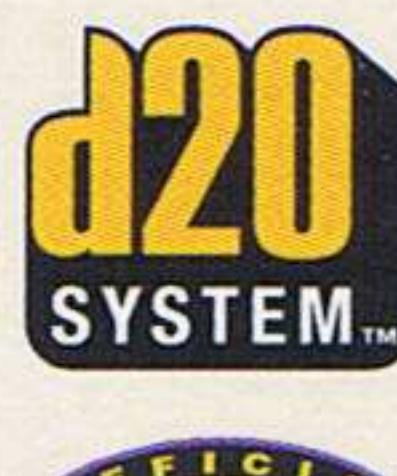
Cette aventure va conduire les personnages des niveaux 7 à 10. Vous pouvez en faire un scénario parfaitement indépendant ou tout simplement la conclusion logique de la trilogie de modules entamée avec H1 : *Le Fort de Gisombre™* et H2 : *Le Labyrinthe du Pic du Tonnerre™*. Vous trouverez dans ce supplément deux livrets d'aventure et un plan double face compatible avec le *Jeu de figurines D&D®*.

Cet ouvrage est compatible avec les produits de référence de la 4^e édition de DUNGEONS & DRAGONS® :

Manuel des Joueurs® *Bestiaire Fantastique®*

Guide du Maître®

Le jeu de figurines D&D® *Plans de donjon D&D™*



Licensed by:

© Wizards of the Coast Inc. 2008. All Rights Reserved.

ISBN: 978-2-35783-007-3



9 782357 830073

Prix de vente : 19,90 € Imprimé en France

EAN