

DUNGEONS & DRAGONS®

DRACONOMICON™ Dragons Chromatiques



SUPPLÉMENT DU JEU DE RÔLE

Bruce R. Cordell • Ari Marmell • Robert J. Schwalb

TABLE DES MATIÈRES

1: SAVOIR DRACONIQUE	4	Alliés sylvestres.....	114	DRAGONS PLANAIRES	198
Origines	6	Le repaire du dragon	116	Dragons abyssaux	198
Physiologie	7	Un reflet dans la nuit	118	Dragon forgegivre	198
Cycle de vie	13	Le pont	122	Dragon mortifère	199
Point de vue et psychologie	18	La célérité des morts	124	Dragons astraux	199
Société	21	Au cœur des ténèbres	126	Dragon de bataille	200
Langue	24	Le cœur battant	130	Dragon du pacte	200
Religion	26	Loin du cœur	132	Dragons de Féerie	201
Les espèces chromatiques	30	L'antre du volcan	134	Dragon féerique	201
Dragons blancs	30	L'arme	138	Dragon mirage	203
Dragons bleus	32	L'antre du dragon	140	Dragon hideux	203
Dragons bruns	34	Le tombeau d'Urum-Shar	142	Dragons de Gisombre	204
Dragons gris	35	Les marches de l'enfer	146	Dragon stérilisateur	204
Dragons noirs	37	Sous les sables	148	Dragon d'ombre	205
Dragons rouges	39	L'antre des Abysses	150	Dragons élémentaires	206
Dragons verts	40	L'île aux visages	154	Dragon flamboyant	206
Dragons violet	42	Démons mineurs	156	Dragon anguille	207
2: DRAGONOLOGIE POUR LE MD ..44		Le Souverain Fanum	158	Dragon tempête	208
Rencontres draconiques	46	Caverne gardée	162	Dragon pyroclastique	208
Rencontres avec combat	46	Saints des Saints	164	AUTRES CRÉATURES	210
Rencontres sociales	47	4 : NOUVEAUX MONSTRES...	166	Aberration squameuse	210
Le vizir du roi	47	DRAGONS CHROMATIQUES ..168		Abishaï	212
Une route longue et difficile	48	Dragon brun	168	Drake	214
Pièges draconiques	49	Dragon gris	172	Drakéide	216
Aventures	51	Dragon violet	175	Kobold	220
Quêtes et amores d'aventures	51	Dragonnets chromatiques	179	Parasite draconique	224
Faux témoin (niveau 5)	51	Dragonnet blanc	179	Rejeton draconique	226
Dans le noir (niveau 7)	52	Dragonnet bleu	180	Souffle animé	230
Avis de tempête (niveau 13)	52	Dragonnet brun	181	PANTHÉON DRACONIQUE ..232	
Naufragés ! (niveau 18)	53	Dragonnet gris	182	Ashardalon	232
Tirs croisés (niveau 22)	53	Dragonnet noir	183	Cyan Sangfléau	234
Que le règne des dragons morts		Dragonnet rouge	184	Dragotha	236
vienne (niveau 26 ou 29)	54	Dragonnet vert	185	Givre	238
Protecteurs chromatiques	55	Dragonnet violet	186	Gulgol	240
Campagnes draconiques	57	DRAGONS MORTS-VIVANTS ..187		Néfermandias	242
Les fabuleux tueurs de dragons	57	Âme-en-peine draconique	188	Tiamat	244
La main du dragon	58	Dragon follet	188	Zébukiel	248
Trésors de dragons	60	Broyeur d'âmes	189	ARCHÉTYPES	250
Principes de création de trésor	61	Dracoliche	189	Créature draconique	250
Artefacts draconiques	76	Dracoliche ossilège	189	Garde-dragon	250
Bannière invaincue de l'Arkhosia	76	Dracoliche pierreuse	190	POUVOIRS ALTERNATIFS ..251	
Cœur noirci d'Ilthuviel	77	Dracoliche englacée	191		
Lance d'Urrok le Brave	79	Dracoliche onirée	191		
Orbe du dragon bleu	81	Dragon squelette	193		
Rituels draconiques	83	Boucher aux serres	193		
Composantes draconiques	86	Cracheur d'os	193		
Dragons célèbres	88	Dragon de siège	194		
3 : L'ANTRE DU DRAGON ..90		Dragon vampirique	194		
Particularités de l'antre	92	Dérobeur de vie	195		
Les ruines de Château Korvald	94	Aile sanglante	195		
Les gardiens du portail	98	Zombie draconique	196		
La tour de la glace meurtrière	100	Putrescence ailée	196		
L'antre des falaises	102	Pourriture affamée	196		
Sentinelles	106	Dévoreur impérissable	197		
La grotte du dragon	108	Marée rance	197		
L'antre de Féerie	110				

SAVOIR DRACONIQUE

Ne vous mettez point entre le dragon et sa colère.

- William Shakespeare

IL A coulé plus d'encre pour décrire les dragons que n'importe quelle autre espèce de créatures. Ancestraux, nobles et sauvages, ils constituent l'un des sujets de prédilection des manuels, des contes bardiques, des vieux manuscrits et parchemins. Le savoir draconique s'acquiert au péril de la vie ou de la santé ; les dragons sont cupides, gardent jalousement leurs secrets et ont souvent le ventre creux.

Selon les érudits, les dragons sont la première race intelligente ayant vu le jour et leur espérance de vie se mesure en milliers d'années. Au regard de l'expérience ainsi accumulée, ils incarnent l'histoire. Les plus vieux d'entre eux sont de véritables puits de science et de secrets anciens. Les dragons ne sont pas de simples défis qui attendent les chevaliers en quête de gloire et de fortune ; ce sont des sages, des oracles, voire des prophètes.

La majesté des dragons contribue à la légende. Leur aspect peut être de bon comme de mauvais augure. Les sages les plus pragmatiques voudraient classer les dragons comme de gros lézards dotés d'ailes et d'un souffle chaud, mais leurs tentatives sont vaines devant le merveilleux, la magie et les pouvoirs fantastiques de ces créatures.

Par définition, les dragons sont des entités épiques.

Ce chapitre traite les sujets suivants :

- ♦ **Origines** : les premiers pas et l'histoire des dragons chromatiques.
- ♦ **Physiologie** : une étude détaillée de l'anatomie des dragons chromatiques.
- ♦ **Cycle de vie** : la vie d'un dragon, de l'œuf à l'âge vénérable.
- ♦ **Point de vue et psychologie** : la vision du monde des dragons chromatiques.
- ♦ **Société** : une description de la structure sociale des dragons.
- ♦ **Langue** : la langue et l'écriture draconiques.
- ♦ **Religion** : les divinités de prédilection des dragons.
- ♦ **Les espèces chromatiques** : une analyse plus précise des cinq principaux types de dragons chromatiques (blanc, bleu, noir, rouge et vert), ainsi que des espèces moins connues que sont les dragons bruns, gris et violets.





Il faut vraiment être un admirateur très arrogant des dragons pour prétendre connaître leur origine avec certitude. Les légendes et les connaissances des sages font néanmoins remonter leur apparition à de nombreux siècles en arrière et laissent entrevoir ce qu'elle a pu être. Il arrive que de nouvelles versions voient le jour, ce qui ne manque jamais de bouleverser les acquis et les spéculations quant aux premiers battements d'ailes des dragons.

LES PREMIERS DRAGONS

Les cinq principales familles draconiques (chromatique, désastreuse, funeste, métallique et planaire ; cf. *Bestiaire Fantastique* pour plus de détails) partagent une origine commune. La plupart des récits débutent avec la mention de la divinité Io.

Selon la légende, Io créa les dragons à son image sans y adjoindre néanmoins d'étincelle divine, de manière à ce qu'ils puissent batifoler et exulter dans le monde nouveau créé par les originels. À ses yeux, les dragons devaient incarner la mortalité. Ils vivaient certes dans ce monde, mais le Chaos Élémentaire coulait dans leurs veines et se déversait par leurs gueules en torrents de flammes ou en vagues de froid paralysant. Leur esprit supérieur et noble les liait, comme tous les êtres mortels et intelligents, à la Mer Astrale.

LE SCHISME

C'est au cours des guerres qui suivirent la création du monde, opposant les originels aux dieux, que l'originel connu sous le nom du Roi de la Terre attaqua et massacra Io et les dragons qui le protégeaient. Selon une version de l'histoire, les deux moitiés de la dépouille d'Io donnèrent les divinités draconiques Tiamat et Bahamut. Une autre légende raconte que Tiamat et Bahamut figuraient parmi les créations les plus anciennes d'Io et reçurent l'étincelle divine de leur père à la mort de celui-ci.

Les enfants restants d'Io comprirent qu'ils étaient moins en sécurité qu'ils le croyaient. Contraints à s'adapter à un monde en mutation, ils s'orientèrent vers des philosophies et modes de vie divers, reflétant leurs natures respectives.

Un certain nombre des dragons survivants choisit de suivre Bahamut, également appelé le Dragon de Platine, devenant ainsi les premiers dragons métalliques. À travers les âges, tandis que Bahamut assurait la justice, luttait contre le mal et libérait les opprimés, des créatures qui n'étaient pas des dragons vinrent à l'honorer en tant que divinité de la loi, de la protection, de la noblesse et de l'honneur. Avec le temps, il est devenu davantage associé à ces valeurs dans les esprits qu'aux dragons métalliques. Aujourd'hui, ces derniers le reconnaissent tous comme leur père, mais ils ne le vénèrent pas systématiquement.



D'autres dragons ayant survécu à la mort d'Io ont embrassé leur lien physique avec le Chaos Élémentaire, au point de laisser se manifester la puissance qui les animait. Ils incarnèrent alors le désastre et prirent la forme des catastrophes qui secouèrent le monde et continuèrent de faire des ravages des millénaires plus tard. Quand une montagne explose, un dragon désastreux peut en jaillir parmi les geysers de lave. Quand un ouragan fait rage, un dragon désastreux est peut-être dans l'œil du cyclone en train d'exulter devant tant de dommages. Ce type de dragon se soucie peu des richesses et de l'influence. Les dragons désastreux cherchent simplement à laisser leur marque en ce monde, au propre comme au figuré, pour pousser autrui à les craindre et les amadouer.

L'ordre des dragons funestes naquit également parmi les survivants de la mort d'Io. De même que les dragons désastreux assumèrent leur lien avec le Chaos Élémentaire, les dragons funestes (également appelés linnorms) célébrèrent leur association avec la réalité brute. Ils apprirent à infliger les pires tourments aux créatures vivantes. Presque toujours maléfiques, ces dragons apprécient particulièrement l'aspect purement physique du combat au corps à corps.

Les derniers survivants parmi les enfants draconiques d'Io se joignirent à la cause de Tiamat, dont la haine pour le monde qui avait tué son père marquait chaque geste et attirait les dragons enclins à la cupidité et la méfiance : les chromatiques. Ceux-ci sont désormais les plus connus, en raison de leur antagonisme presque systématique avec les humanoïdes. À l'instar de Bahamut, Tiamat est devenue une divinité dont l'attrait ne se limite pas aux dragons. Désormais, en tant que déesse maléfique de l'opulence, de la convoitise et de la jalousie, elle pousse ses fidèles à se venger du moindre affront. La plupart des dragons chromatiques adhèrent à cette approche.

Les dragons planaires sont considérés comme la cinquième famille, mais ils ne sont apparus que longtemps après le développement des autres classes draconiques ayant suivi l'anéantissement d'Io. Les dragons qui ont migré vers des plans d'autre monde furent affectés par leur environnement, parfois de manière radicale. Les dragons chromatiques sont les plus susceptibles d'évoluer dans ce sens et les générations les plus récentes de ces dragons planaires ne présentent que peu de ressemblances avec leurs cousins de ce monde.

PHYSIOLOGIE

Comme tout tueur de dragons présumé le sait sans doute, les dragons, auxquels on attribue de nombreux surnoms, sont loin d'être de vulgaires lézards ailés. Les pouvoirs des dragons chromatiques les placent d'emblée au sommet de la chaîne alimentaire et en font les prédateurs les plus redoutables du monde physique.

TRAITS DES DRAGONS

Qu'est-ce qui définit véritablement un dragon ? D'autres créatures magiques et reptiliennes disposent d'un grand pouvoir. Quelques-unes, comme les drakes et les vouivres,

partagent certaines caractéristiques des dragons. Qu'est-ce qui distingue donc ces derniers ?

Tous les véritables dragons évoluent selon des catégories d'âge qui les voient accumuler force et puissance. Tout dragon chromatique dispose à la fois d'un *souffle* et d'une palette de pouvoirs surnaturels, notamment une aura qui engendre une terreur insurmontable. Tous les dragons chromatiques ont également la même structure corporelle.

ANATOMIE EXTERNE

Couvert d'écaillles, doté de quatre pattes et d'une longue queue très mobile, un dragon apparaît au premier abord comme un reptile géant. Malgré cela, les dragons constituent un ordre à part, cumulant des caractéristiques de mammifères prédateurs et de reptiles. De fait, l'anatomie externe du dragon, avec ses quatre pattes situées à l'aplomb du corps et non déportées sur les flancs, est plus mammifère que reptilienne.

ORGANES SENSORIELS

On trouve au milieu de l'œil du dragon une étroite pupille verticale qui rappelle celle du chat. Mais tandis que celle des félins se dilate pour capter le maximum de lumière dans la pénombre, l'agrandissement de la pupille des dragons permet à l'énergie primitive qui coule dans leurs veines d'émaner par les yeux (cf. *Anatomie interne*). C'est cette infime fuite de magie qui confère la vision dans le noir au dragon.

Les dragons chromatiques n'ont pas d'oreille externe. Comme c'est le cas chez les serpents, c'est un mécanisme interne qui détecte les sons. La seule évidence externe de ce système est un trou minuscule entre les écailles. Certains dragons présentent des crêtes ou des opercules écaillieux sur la tête. Dans ce cas, le canal auditif est parfois cerné d'écaillles, ce qui concentre les sons vers l'intérieur d'une manière comparable à l'oreille externe des mammifères.

En raison de leurs écailles et de leur peau épaisse, les dragons chromatiques ont un piètre sens tactile. C'est pourquoi ils n'ont pas de problème pour dormir sur un tas inconfortable de richesses, si tant est qu'il épouse plus ou moins leurs formes. Ils ne sont en revanche pas insensibles à la douleur. Tout ce qui est susceptible de pénétrer leur peau et leurs écailles est traité avec précaution.

L'odorat d'un dragon chromatique se partage entre les narines et la langue. L'appendice nasal est capable de détecter les odeurs de très loin, mais il est moins efficace que la langue pour apprécier les nuances et isoler les émanations. Quand un dragon se rapproche de la source d'une odeur, sa langue s'agit pour identifier précisément ses composantes, d'une manière qui n'est pas sans rappeler certains serpents.

La langue est également l'organe gustatif du dragon. Celui-ci peut détecter les nuances de saveur avec plus de justesse que les humanoïdes. Ainsi, un dragon pourra identifier le moindre ingrédient d'un ragoût après en avoir ingurgité une seule bouchée.

MÂCHOIRES ET DENTITION

Comme chez le crocodile, les muscles qui permettent au dragon de fermer sa gueule sont plus puissants que ceux qui assurent l'ouverture ; même si seuls les adversaires les plus forts peuvent espérer empêcher un dragon de déployer ses mâchoires. Les dents, qui rappellent également celles des crocodiles, comptent des crocs pour déchirer et trancher, des incisives pour extraire la chair des os et une rangée de molaires pour saisir et déchiqueter.

La mâchoire peut en outre se déboîter à la manière des serpents, si bien que l'amplitude de la gueule du dragon atteint des proportions impressionnantes. Les dragons recourent rarement à cet aspect de leur anatomie qui ne leur sert que pour mordre les adversaires les plus imposants ou pour avaler les proies trop coriaces pour être réduites en morceaux. La gorge est suffisamment extensible pour accueillir tout ce que la gueule disloquée peut engloutir, même si cela peut s'avérer dans les cas extrêmes assez douloureux pour le dragon.

Les dents et crocs du dragon sont faits dans une matière très dure qui se rapproche plus des os de la créature (cf. *Squelette*) que de l'émail et de la dentine que l'on retrouve chez la plupart des bêtes. De même, la partie interne de la dent tient plus de la moelle que de la pulpe.

De nouvelles dents poussent chaque fois que le dragon atteint une nouvelle catégorie de taille. Entre ces étapes, quand un dragon perd une dent, il doit s'en passer à moins de pouvoir la réparer par magie.

POINTES, GRIFFES ET CORNES

Tous les dragons présentent une combinaison de saillies qui peuvent prendre la forme de pointes, de cornes, de griffes, voire des trois à la fois. Ces protubérances sont faites d'une substance proche des dents du dragon. Il ne s'agit pas de kératine comme pour la plupart des animaux à cornes, ni de la même matière que les os du dragon (même si cela s'en rapproche).

Les pointes sont fichées dans les muscles et reliées au squelette par l'intermédiaire de ligaments. Les griffes et les cornes sont directement liées au squelette. Les cornes et les pointes grandissent au fur et à mesure de la croissance du dragon. Ses griffes, comme ses dents, tombent et repoussent quand le dragon change de taille.

Les pattes arrière du dragon présentent des caractéristiques reptiliennes et d'autres qui rappellent les oiseaux. On y compte normalement trois griffes frontales auxquelles s'ajoute une autre, à la base de ce pied. Une minorité significative de dragons chromatiques a néanmoins quatre griffes frontales. La griffe postérieure est généralement orientée vers l'arrière quand le dragon marche ou court, mais elle peut se retourner vers l'avant pour faire office de pouce opposable. Bien que la griffe postérieure ne soit pas véritablement préhensile ni aussi adroite qu'une main humaine, elle permet au dragon de saisir des objets, voire d'employer des outils ou stylets, à condition que leur taille et leur ergonomie soient adaptées à un usage draconique.

ÉCAILLES

La texture de la peau du dragon dépend en partie de son type. Ainsi, un dragon noir aura généralement une épaisseur externe d'écaillles au contact de cuir rugueux, proche de la peau d'un alligator, tandis que les écaillles d'un dragon vert seront normalement plus lisses, comme une peau de serpent tannée. Il ne s'agit que de tendances. Les peaux de dragons noirs de lignées distinctes peuvent ainsi présenter des textures sensiblement différentes.

Quo qu'il en soit, les écaillles d'un même dragon sont relativement semblables. C'est la manière dont elles s'ajustent qui détermine la texture de la peau. Les écaillles les plus grosses, comme celles qui recouvrent la tête, le cou et le dos, sont liées à la peau à une extrémité et recouvrent les écaillles voisines de l'autre. Cette disposition engendre une épaisseur qui rappelle les armures d'écaillles ou les tuiles d'un toit. Les écaillles plus petites, comme celles qui couvrent l'abdomen du dragon, ne se chevauchent pas.

Les écaillles de dragon sont légèrement plus souples que l'acier et sensiblement plus dures, ce qui constitue une excellente armure. Malheureusement pour ceux qui cherchent à se confectionner une armure en écaillles de dragon, la récupération de cette marchandise est délicate et les écaillles ne s'avèrent efficaces que pendant quelques semaines après avoir été prises à un dragon vivant. Tout le monde a entendu parler d'armures magiques en peau de dragon, mais il est sans doute impossible d'obtenir une armure ordinaire en écaillles ainsi récupérées sans passer par un rituel de création depuis longtemps oublié.

Les dragons ne muent pas comme d'autres reptiles, car leurs écaillles croissent lentement tout au long de leur vie. Il leur arrive de perdre quelques écaillles des suites de blessures ou de maladie, ou encore dans le cadre d'une mue partielle. Les zones dénudées le restent quelques mois au plus, jusqu'à ce que les écaillles de remplacement soient assez grandes pour couvrir la chair.

AILES

La structure des ailes des dragons chromatiques est simple. Elle consiste en une fine membrane de peau tirée sur une armature osseuse très légère, comme pour une aile de chauve-souris.

Chaque aile est suffisamment importante pour qu'il faille de nombreuses déchirures de taille avant que l'intégrité de la membrane ne soit menacée. C'est ainsi qu'il faut sérieusement endommager un dragon pour qu'il soit incapable de voler, d'autant que ces dégâts se réparent assez rapidement.

ANATOMIE INTERNE

Une grande partie des détails qui distinguent les dragons d'autres créatures sont internes. Bien que les écaillles et la chair de dragon ressemblent à celles d'autres reptiles, les similitudes s'arrêtent dès qu'on explore plus en profondeur.

Dans les sections qui suivent, les nombres entre parenthèses font référence aux points indiqués sur les planches jointes.



ORGANES PRINCIPAUX

Cerveau (1) : le cerveau des dragons est imposant, aussi bien dans l'absolu que proportionnellement à leur masse corporelle. Une part importante de l'organe est consacrée à la mémoire et à la logique, tandis que le reste contrôle deux fonctions propres aux dragons : le pouvoir mystique de leurs yeux et l'acheminement des comportements acquis vers le cerveau distinct dit « reptilien ».

Juste au-dessus des centres sensoriels du cortex cérébral, le dragon présente une excroissance supplémentaire ; un lobe miniature en lien synaptique direct avec les nerfs optiques. Selon les sages, c'est ce qui produit la présence terrifiante des dragons. Bien qu'il ne s'agisse pas d'une attaque de regard à proprement parler, cet effet émane des yeux, ce qui explique probablement pourquoi on raconte que les dragons ont un regard hypnotique. Ce lobe tire son pouvoir mystique du sang qui irrigue le cerveau. Une fois que le dragon a puisé dans cette énergie, il doit se concentrer pendant quelques instants pour redonner vigueur au lobe et pouvoir ainsi de nouveau recourir au pouvoir.

Le second facteur qui distingue le cerveau draconique de celui d'autres créatures est le lien entre les portions associées à l'apprentissage et la mémoire avec ce qu'on appelle le cerveau reptilien, à l'origine des rages, des réactions de lutte ou de fuite et autres comportements instinctifs. Ce lien est constitué d'épais faisceaux de synapses qui intègrent à sa conduite instinctive tout ce que le dragon apprend. Les techniques acquises comme les tactiques de combat et de chasse deviennent ainsi

des réflexes innés qui sont transmis à la progéniture du dragon. Les jeunes dragons héritent des instincts et comportements réactifs de leurs parents, notamment les traits développés par la mémoire et l'expérience.

Larynx et trachée (2 et 3) : le larynx comprend un ensemble de cordes vocales, légèrement plus sophistiquées que celles des humains. Bien que la plupart des dragons préfèrent recourir à une tessiture réduite, ils peuvent en fait produire toute une palette de sons, du grondement le plus grave au suraigu tout juste perceptible pour l'oreille humaine. La trachée assure le flux de la respiration, comme chez la plupart des créatures.

Poumons (4) : les poumons occupent une part énorme de la cage thoracique, étant donné qu'ils doivent oxygénier le sang d'une créature particulièrement imposante. Ils ressemblent davantage à des poumons d'oiseau que de reptile ou de mammifère. Ils extraient l'oxygène aussi bien durant l'inspiration que l'expiration.

Cœur (5) : le cœur des dragons est la source de leur puissance. Cet énorme organe au quadruple cloisonnement est une pompe suffisante pour irriguer cette bête gigantesque. On raconte que si l'on pouvait remplir le cœur d'un dragon de granit, la force constrictrice de l'organe serait suffisante pour réduire la pierre en poudre.

Le cœur génère également l'énergie élémentaire qui confère leur *souffle* et d'autres pouvoirs aux dragons chromatiques. C'est le foyer magique du dragon. Sans l'énergie mystique distribuée par le cœur, les dragons ne seraient que des lézards intelligents. Cette énergie



imprègne tout le corps par le biais du sang. Pour les parties du corps qui demandent une puissance plus concentrée, la draco-endocrinienne fondamentale (cf. plus loin) intervient en tant que conduit plus direct.

Le sang des dragons est moins épais que le sang humain et plus sombre, au point de paraître noir sous un éclairage limité. La température du sang dépend de l'espèce du dragon. Le sang de dragon rouge produit de la vapeur, tandis que celui de dragon blanc figerait s'il était à peine plus froid.

Draco-endocrinienne fondamentale (6) : la draco-endocrinienne fondamentale est un organe que l'on ne retrouve que chez les dragons. On pensait autrefois qu'il était la source du *souffle* des dragons. C'est en fait un énorme vaisseau sanguin, comme une artère très grosse et complexe. La draco-endocrinienne fondamentale canalise directement le sang chargé d'énergie depuis le cœur vers l'estomac supérieur et le gésier.

Lorsqu'on l'examine après extraction, cet organe apparaît comme un tuyau en caoutchouc recouvert d'une

épaisseur musculaire capable de pomper le sang comme le fait le cœur. Cette couche externe permet à l'organe de se resserrer et de se détendre rapidement d'une extrémité à l'autre pour envoyer le sang vers l'estomac.

Gésier (7) : le gésier des dragons chromatiques présente deux cavités : un « estomac supérieur » de taille réduite et le gésier à proprement parler. L'énergie élémentaire transférée depuis le cœur par la draco-endocrinienne fondamentale reste dans l'estomac supérieur jusqu'à utilisation. Cette énergie peut faciliter la digestion, auquel cas elle afflue dans le gésier dès que la nourriture se présente depuis l'œsophage, ou intervenir dans le *souffle* du dragon.

En réalité, le mot *souffle* est impropre puisque le feu, le poison, l'acide et autres substances ne sont pas libérés par les poumons, mais bien par l'estomac supérieur. Le flux d'énergie est ainsi vomi et non exhalé.

Des pertes élémentaires fluctuent parfois entre l'estomac supérieur et l'œsophage, la gueule et les narines, par lesquelles elles émergent sous la forme de bouffées de

SOUFFLE DU PÉRIL

Le pouvoir *souffle du péril* des dragons est tiré du fait que le *souffle* est alimenté par la même énergie que la digestion de la créature. Quand un dragon est sérieusement blessé, son corps libère une décharge d'adrénaline dans le sang, ce qui envoie une poussée élémentaire vers les organes.

Pour se préparer à cet afflux de puissance, l'appareil digestif du dragon purge l'énergie déjà contenue. On peut donc dire que le dragon vomit le *souffle du péril* de

son gésier, plutôt que de l'estomac supérieur qui stocke généralement l'énergie.

Le gésier met un certain temps à se réalimenter car en combat, presque toute l'énergie produite par le cœur sert au *souffle*. C'est pourquoi le *souffle du péril* ne se recharge qu'après un repos court. Il faut que le dragon se passe de son *souffle* pendant quelques minutes avant que l'estomac supérieur puisse de nouveau alimenter le gésier d'énergie.

fumée ou de volutes toxiques, ce qui ne fait que renforcer la croyance populaire selon laquelle le *souffle* des dragons est engendré par le système respiratoire. Ces fuites énergétiques sont également à l'origine des dégâts infligés par la plupart des morsures des dragons.

Quand la nourriture atteint le gésier, les plaques dures qu'on trouve à l'intérieur et dont la composition est proche des cornes et des dents se chargent de la broyer. L'estomac supérieur inonde alors les aliments ingurgités de l'énergie qu'il renferme.

MUSCULATURE

La musculature des dragons ressemble quelque peu à celle des grands félins du cou à la croupe, puis à celle de serpents constricteurs le long de la ligne qui va de l'encolure à la pointe de la queue. Une zone défie toute comparaison ; celle de la base des ailes et du pourtour du torse.

Les muscles des ailes et du torse sont plus denses et imposants que tous les autres groupes musculaires de l'anatomie de la bête. Pourtant, malgré leur grande puissance, ils ne pourraient suffire à porter une créature aussi lourde dans les airs sans assistance magique. Certains sages imaginent que l'énergie élémentaire qui afflue dans le système cardiovasculaire des dragons contribue à la capacité de vol de la créature. Selon cette théorie, la magie des ailes conférerait au dragon une force bien supérieure à celle des muscles.

Le pectoral alaire (1) est le muscle principal du vol, employé pour battre l'aile vers le bas. Le grand dorsal alaire

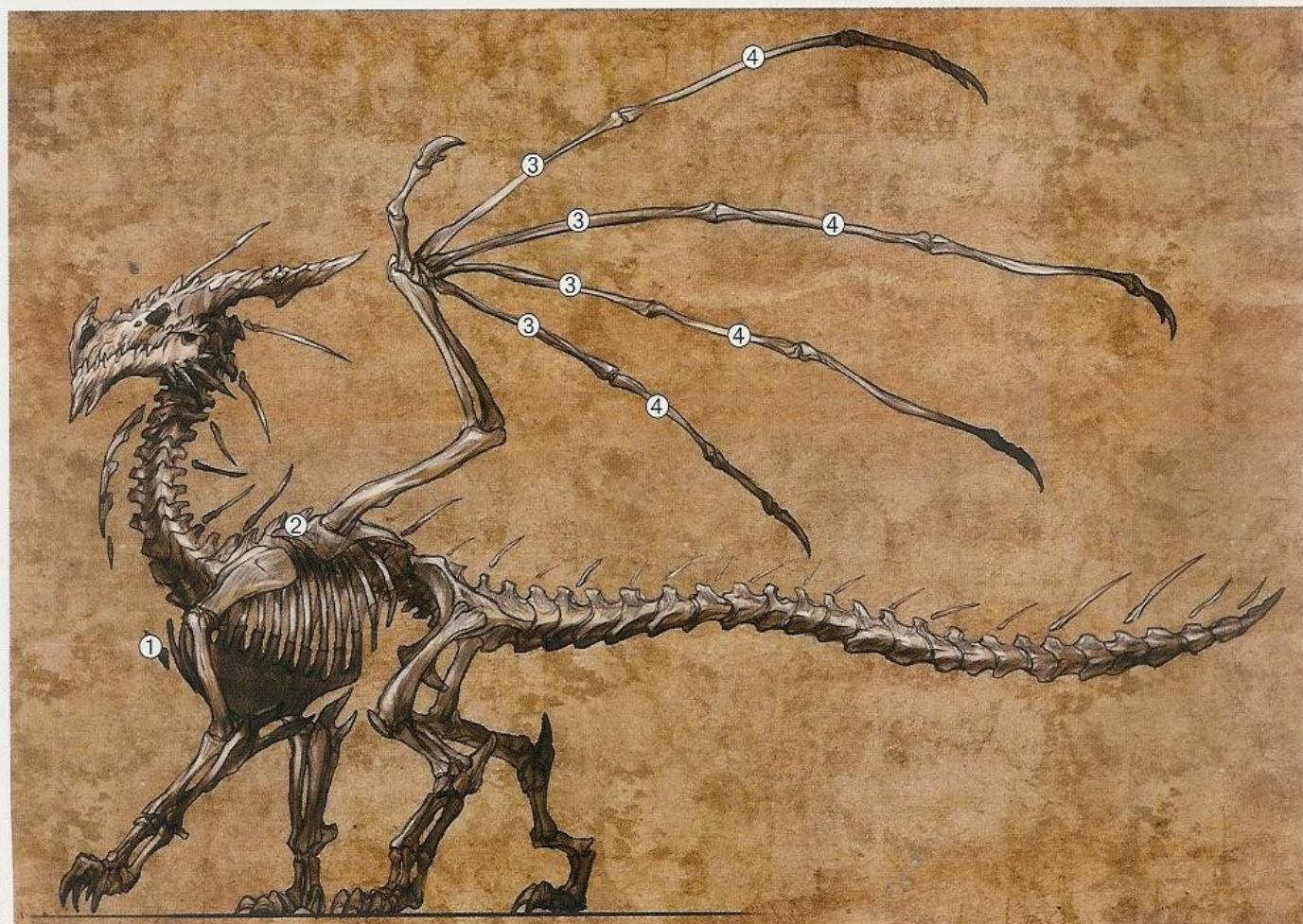
(2) tire l'aile vers le haut et en arrière, et le deltoïde alaire (3) et le cléidomastoïdien (4) la tirent vers le haut et l'avant.

Les muscles des ailes servent quant à eux principalement à contrôler la forme de l'aile pour une meilleure manœuvrabilité aérienne. Le triceps alaire (5) et le biceps alaire (6) ferlent et déplient les ailes, tandis que l'ulnaire alaire du carpe (7) et le radial alaire du carpe (8) permettent à l'aile d'envelopper et de se tordre.

Outre qu'ils constituent le groupe musculaire le plus puissant du corps du dragon, les pectoraux sont également les plus endurants. D'énormes quantités de sang irriguent régulièrement les muscles pour évacuer, voire détruire (grâce à l'énergie innée du sang) les toxines sources de fatigue. Les dragons peuvent voler de longues minutes à leur vitesse maximale, pendant des heures à une allure raisonnable, et pendant des jours s'ils recourent intensivement aux courants ascendants et aux phases planées. Les dragons parviennent à conserver leur vitesse moyenne de vol partiel en alternant les périodes de vol actif avec des passages où ils ne font que planer.

SQUELETTE

Le squelette du dragon est constitué de plus de cinq cents os distincts. Comme pour la musculature, le squelette du dragon de la base du cou à la croupe (les os des pattes et du torse) rappelle celui d'un grand félin, tandis que les os du cou et de la queue se rapprochent davantage de ceux d'un serpent. Les os des ailes et ceux qui les encadrent, comme les muscles de ces zones, n'appellent aucune comparaison.



L'os de dragon est robuste. Il est même plus dur que toute matière non magique autre que l'adamantium, capable de supporter des contraintes extrêmes. Comme pour les écailles, quand l'os est extrait du corps du dragon, il devient relativement friable. Quelqu'un qui voudrait employer de l'os de dragon pour construire quelque chose ferait mieux de se tourner vers la pierre de qualité ou du bon bois, bien plus fiables sur la longueur et largement plus disponibles.

Les os de dragon sont creux comme ceux des oiseaux, ce qui les rend incroyablement légers pour leur taille et leur force. La moelle est un témoignage de plus de l'énergie élémentaire qui coule dans les veines draconiques.

Le sternum (1) est le point de fixation des muscles du vol, tandis que la dracomoplate (2) soutient l'aile. Le métacarpe (3) et les phalanges alaires (4) de chaque aile font la structure de la surface de l'aile utilisée pour le vol.

MÉTABOLISME

En raison de leur aspect reptilien, les gens sont persuadés que les dragons sont des créatures à sang froid. En réalité, le dragon ne dépend pas de la chaleur de son environnement et maintient une température corporelle constante. On pourrait donc les classer comme créatures à sang chaud, mais normalement, celles-ci entretiennent leur température corporelle en augmentant leur taux métabolique quand l'environnement refroidit et en le réduisant et en dissipant de la chaleur (par la sueur, le halètement et autres) en milieu torride.

L'énergie élémentaire qui coule dans le sang du dragon sert quant à elle à maintenir la bonne température interne, quel que soit l'environnement. Même les dragons dont le *souffle* n'exige pas de température particulière (poison ou acide, par exemple) recourent à cette énergie pour conserver cette chaleur corporelle. Bien entendu, les dragons employant les flammes ou des attaques basées sur la chaleur présentent des températures corporelles plus élevées, tandis que ceux qui utilisent des énergies froides ou nécromantiques tendent vers des températures plus basses.

Les dragons sont capables de sombrer dans un long sommeil se rapprochant d'un état d'hibernation. Cela leur permet de passer des décennies voire des siècles sans ouvrir l'œil. Ils peuvent passer par ce sommeil pour survivre à une période de famine sans avoir à trouver un nouvel abri, pour se noyer dans le chagrin à la suite de la perte d'un être cher ou pour se retirer de ce monde par simple lassitude.

ALIMENTATION

Les dragons faisant intervenir l'énergie surnaturelle durant leur digestion, ils peuvent consommer toute sorte de nourriture, y compris des substances qui n'ont rien d'alimentaire pour d'autres créatures.

Les dragons sont des prédateurs, des chasseurs instinctifs qui trônent au sommet de la chaîne alimentaire. Pour eux, la viande et autres matières organiques sont ce qu'il y a de plus facile à digérer. Quand ils manquent de viande, ils s'alimentent de végétation, comme des arbres ou de gros buissons.

Quand la famine guette, les dragons peuvent se sustenter avec tout ce qu'ils sont en mesure d'avaler : bois mort, roche et autres matériaux non organiques. Ces matières sont loin de satisfaire leurs papilles et comme leur valeur nutritive est souvent faible, les dragons doivent en ingurgiter de gros volumes (au moins autant que leur propre poids par jour) pour rester en bonne santé. Être réduit à un tel régime tient de l'humiliation pour un dragon, si bien que certains (notamment les rouges) préfèrent jeûner plutôt que de dépendre d'une nourriture absurde.

L'aspect élémentaire du système digestif du dragon, outre le fait de permettre à la créature de manger des substances qui ne sont pas comestibles pour d'autres, rend sa consommation de viande et d'autres aliments classiques particulièrement efficace. Bien qu'un dragon puisse quotidiennement dévorer plus de la moitié de son poids en nourriture (ce que beaucoup font quand les proies sont disponibles), il peut en réalité se contenter de 15 à 20 pour cent de sa masse corporelle en aliments organiques.

La contrepartie de cela, c'est qu'un dragon doit ingurgiter des quantités aberrantes de nourriture pour gagner du poids. On raconte que la « reine » dragon noir Gulgol, l'un des rares dragons vraiment obèses connus des sages et aventuriers de l'ère moderne, avale plus du double de son propre poids par jour (pour plus de détails sur Gulgol, reportez-vous à la page 240).

Les dragons recourent à leur *souffle*, même quand ils affrontent des proies qui n'ont aucune chance de survie au corps à corps. Certains soufflent sur des victimes déjà mortes. Ils emploient pour leur *souffle* le même type d'énergie que pour la digestion, c'est pourquoi il leur est plus aisés d'assimiler une proie déjà affectée par l'aspect correspondant. C'est ainsi qu'un dragon rouge, par exemple, pourra digérer plus rapidement une créature calcinée par les flammes (et la saveur lui sera en outre plus agréable). Les dragons blancs préfèrent les repas solidifiés par le froid, les dragons violets apprécient particulièrement les proies en phase de décomposition, etc.

INGESTION D'OBJETS MAGIQUES

Il arrive en de rares occasions qu'un dragon ingère des objets magiques plutôt que de les ajouter à son trésor. Le système digestif surnaturel de la créature traite plus facilement les objets magiques que les autres ; le dragon tire autant d'éléments nutritifs des objets magiques que de la viande. Ceci dit, il faut vraiment que le dragon soit affamé à l'article de la mort pour qu'il dévore un objet magique dans le seul but de s'alimenter.

C'est généralement pour d'autres raisons qu'il mange un tel objet. Quand un dragon s'apprête à aller au combat, il peut en effet ingurgiter un objet magique, car il pourra profiter des bonus et propriétés correspondants pendant les 24 heures suivant l'ingestion. Prenons l'exemple d'un dragon qui consomme une arme magique ; il bénéficie du bonus d'altération de l'arme à ses attaques de corps à corps et peut employer n'importe lequel des pouvoirs de l'arme selon les règles qui correspondaient à l'objet. De même, un dragon qui avale un anneau d'invisibilité peut

devenir invisible, selon les mêmes conditions que s'il portait l'anneau. Un même dragon ne peut profiter des pouvoirs que d'un seul objet consommé à la fois, quel que soit le nombre d'objets ingérés. L'objet reste intact dans l'œsophage de la créature ; l'en extraire se fait au prix d'une action simple une fois que le dragon est mort.

Le MD doit faire preuve de bon sens pour l'emploi de ce pouvoir. Certains objets magiques ne confèrent aucune magie au dragon qui les dévore. Assurez-vous en outre de faire correspondre l'objet au seuil de magie de la créature (cf. page 174 du *Guide du Maître*). Un dragon ne tirera pas grand-chose de l'ingestion d'un *trou portable* ou d'un *sac sans fond*. Ce pouvoir ne doit s'appliquer qu'aux objets qui confèrent des pouvoirs ou des bonus d'altération à leur porteur.

Les dragons ne recourent à ce pouvoir que rarement, car les objets magiques sont souvent plus précieux dans un amas de trésor que dans le gosier. Mais quand la menace est grande, le dragon peut passer par cette option, notamment s'il dispose d'objets qu'il ne peut utiliser autrement, comme des armes magiques.

CYCLE DE VIE

Plus encore que pour d'autres créatures, le cycle de vie et la longévité des dragons façonnent leurs perspectives et leur personnalité. S'ils évitent une mort prématurée par la violence ou la maladie, les dragons chromatiques peuvent espérer voir défiler une bonne vingtaine de siècles, au moins. Les membres d'autres familles draconiques, comme les métalliques, peuvent vivre encore plus longtemps.

Quiconque étudie ne serait-ce que superficiellement les dragons connaît les quatre étapes principales de leur existence, identifiées par les sages comme suit : jeune, adulte, vieux et vénérable. Mais ces créatures doivent d'abord passer par une autre étape que peu d'aventuriers ont l'occasion de voir, celle de dragonnet. Les dragons connaissent également une dernière étape avant la mort, le crépuscule.

Les lignes qui suivent sont de l'ordre des généralités. Elles traitent de la vitesse à laquelle la plupart des dragons chromatiques se développent et des activités entreprises par la plupart d'entre eux à chaque étape. Les agissements d'individus au tempérament original peuvent tout à fait aller à l'encontre de ces conventions. Ces renseignements ne sont là que pour vous servir de base de création, ne les laissez pas vous contraindre.

ACCOUPLEMENT

Bien que les spécificités des rites d'accouplement et des relations varient d'un type de dragon à l'autre, on retrouve plusieurs facteurs communs. Les jeunes dragons peuvent s'accoupler et le font même souvent par simple pulsion biologique (parfois également par amour), mais ils sont rarement préparés à élever des petits. Il leur arrive alors d'abandonner leurs œufs à un endroit où ceux-ci auront une chance d'éclore. Les œufs ainsi délaissés survivent rarement et les dragons qu'ils engendrent risquent de ne pas avoir le temps d'apprendre à se défendre avant de se transformer en proies.

Arrivés à l'âge adulte, les dragons les plus mal intentionnés et égoïstes ont malgré tout développé un instinct parental. Ils conservent leurs œufs dans leur antre et veillent dessus pour que l'incubation se passe au mieux. La plupart des couples restent ensemble jusqu'à ce que les œufs éclosent, même s'il arrive qu'un seul parent garde la couvée (la femelle, le plus souvent, mais ce n'est pas systématique). Parfois, des adultes restent en couple même après la naissance des dragonnets. Les dragons noirs sont les plus enclins à abandonner leur compagnon pour veiller seuls sur les œufs, suivis des dragons blancs et gris. Les autres dragons chromatiques restent ensemble jusqu'à ce que les petits soient en âge de se débrouiller, après quoi ils se séparent.

Les vieux dragons pondent moins souvent d'œufs que les adultes, mais ils les traitent avec le même soin. Les dragons vénérables n'engendrent presque jamais de rejeton, mais quand ils le font, ils se montrent extrêmement protecteurs, plus encore que les adultes.

MÉTISSAGES

Il est rare que deux dragons chromatiques de couleur différente s'accouplent et encore plus rare que cette union donne des œufs viables, mais des dragons « mulâtres » apparaissent de temps à autre.

Un tel hybride présente les mêmes caractéristiques de jeu que l'un des deux parents et non un mélange des deux. Ainsi, la progéniture d'un dragon bleu et d'un dragon vert aura le même profil de jeu qu'un dragon bleu ou qu'un dragon vert.

En termes d'aspect, en revanche, ces croisements varient grandement. Certains sont très proches de l'une des espèces (ce qui peut semer la confusion lorsqu'un dragon a les mêmes pouvoirs que l'un des deux parents et la même

apparence que l'autre). D'autres présentent un mélange de traits. Ainsi, l'hybride vert-bleu évoqué plus haut pourra avoir le cou raccourci et la lourde corne du dragon bleu avec le corps et la collarète épineuse du vert. Ses écailles pourront être bariolées des deux couleurs ou afficher un genre de turquoise intermédiaire. Les dragons hybrides ont le cycle de vie et la longévité du parent à l'espérance de vie la plus courte.

De nombreux érudits et aventuriers ont cru avoir identifié une nouvelle race de dragon, alors qu'il ne s'agissait que d'un croisement inhabituel. N'hésitez pas à confronter vos joueurs à cette situation pour qu'ils fassent la même erreur.

Quelques espèces de dragons chromatiques sont monogames et s'accouplent avec le même partenaire à chaque cycle. Les dragons verts, bleus et bruns présentent cette particularité. Les autres ont plusieurs partenaires tout au long de leur existence et s'attachent peu à leurs anciens compagnons.

Les dragons mâles et femelles deviennent fertiles vers la moitié de l'étape jeune de leur vie et le restent jusqu'à un stade avancé de l'étape vénérable. La pulsion de procréation intervient à peu près en même temps que cette puberté, atteint son paroxysme au début de l'âge adulte, puis s'atténue (parfois progressivement, parfois complètement) vers la fin du vieil âge ou le début de l'âge vénérable.

Œufs

Les dragons disposent leurs œufs en petites couvées dont le nombre exact varie selon le type. Les femelles peuvent théoriquement pondre une fois par an, mais le font généralement moins fréquemment. Les dragons ont une influence supérieure sur leur propre système reproducteur, par comparaison avec les humains. Bien qu'une femelle dragon ne puisse contrôler complètement la fertilité d'un accouplement, les chances de reproduction deviennent très faibles quand elle ne la souhaite pas.

L'un des parents, généralement la femelle, choisit un emplacement au fond de l'antre pour le nid. Celui-ci consiste en un monticule ou une fosse où le parent a rassemblé les œufs et les enterre dans le sable, la neige, la terre, des feuilles ou autre, du moment que cela convient au dragon et correspond à l'environnement.

L'œuf moyen a la taille d'un petit tonneau environ. Les œufs ont normalement la même couleur que l'espèce de dragon, souvent avec une teinte plus terne. Ils sont plus ou moins ovoïdes et leur texture est à mi-chemin entre des écailles de dragon et de la pierre.

Au moment de la ponte, l'œuf dispose d'une résistance au type de dégâts du souffle des parents (acide pour les dragons noirs, feu pour les rouges, etc.). La résistance des œufs hybrides ne vaut que contre le type de souffle d'un seul des deux parents, si bien qu'ils ne survivront pas si l'autre ne



surveille pas ses exhalaisons. À l'approche de l'éclosion, la coquille se fait plus dure, mais aussi plus friable, si bien que la résistance diminue. Quand le dragonnet s'apprête à sortir, l'œuf n'a plus aucune résistance.

Le temps d'incubation dépend de l'espèce du dragon. Dans tous les cas, les œufs sont fertilisés dans le corps de la femelle et prêts à être pondus aux alentours du quart de la période d'incubation.

ÉCLOSION

Quand un dragonnet est prêt à éclore, il commence par se nourrir de l'intérieur de la coquille de l'œuf pour absorber les nutriments restants. Cette phase le renforce tout en affaiblissant la coquille. Le dragonnet se libère ensuite en griffant les parois, et en appliquant toute sa force pour faire céder la coquille, voire parfois en recourant à son souffle déjà opérationnel.

DRAGONNETS

Dès l'éclosion, le dragon dispose de toute une palette de pouvoirs. Bien qu'ils soient inférieurs à ceux d'un jeune dragon, ces pouvoirs lui suffisent pour se débrouiller seul, du moins contre les moindres menaces et prédateurs. Bien que le dragonnet soit trempé et gauche en émergeant de la coquille, il est capable de courir quelques heures plus tard et de voler en un jour ou deux. Ses sens sont parfaitement aiguisés et (en raison du lien entre le foyer de la mémoire et celui de l'instinct) il profite dès la naissance d'une part appréciable des connaissances de ses parents.

Malgré cela, le dragon ne naît pas avec toute la mémoire des générations précédentes. Il n'a en fait qu'une appréhension des généralités du monde et de sa propre identité. Il sait où aller, comment employer ses pouvoirs innés, qui et que sont ses parents, et surtout, comment percevoir le monde qui l'entoure. Cette conscience est l'une des raisons qui font que les dragons les plus jeunes survivent jusqu'à l'âge adulte. C'est également ce qui leur donne le sentiment de supériorité et l'arrogance qui caractérisent les dragons chromatiques. Ils naissent avec la certitude de figurer parmi les créatures les plus puissantes du monde (ou du moins de le devenir en atteignant leur maturité).

SPÉCIFICITÉS DES ŒUFS DE DRAGON

La taille moyenne d'un œuf de dragon est de 1,20 mètre de long et un peu plus de 60 centimètres de diamètre à l'endroit le plus large. Il pèse entre 20 et 30 kilos. Son DD pour casser est de 15 ; quand un œuf est brisé avant éclosion et que le fœtus est viable, utilisez le profil du dragonnet.

Au moment de la ponte (à la fin du premier quart de la période d'incubation), l'œuf dispose d'une résistance 30 contre le type de dégâts du souffle des parents. Cette résistance passe à 20 à la moitié de la période d'incubation, à 10 aux trois quarts et à 0 au moment de l'éclosion.

Certains parents accompagnent les dragonnets durant leurs premières chasses, afin de les protéger et de s'assurer qu'ils opèrent efficacement. Les dragonnets livrés à eux-mêmes et ceux qui n'ont aucun parent pour les protéger doivent quitter le nid quelques jours après l'éclosion pour trouver de la nourriture. Au bout de trois ou quatre excursions, même les parents les plus attentionnés finissent par laisser leur progéniture chasser seule, à moins que celle-ci se montre trop dépendante de leur assistance.

Les dragonnets restent quelques années auprès d'un ou des deux parents. Certains parents profitent de l'occasion pour leur enseigner davantage que le savoir hérité : les meilleurs coins de chasse, l'antre idéal, comment se constituer un butin et autres connaissances qu'un dragon doit posséder avant l'âge adulte. Pour d'autres parents, les rejetons apparaissent comme un passage obligé : des concurrents en puissance pour les ressources et l'espace de l'antre, qu'il faut néanmoins tolérer un certain temps. Seuls les dragons maléfiques qui n'ont aucun instinct parental (ce qui chez les dragons est considéré comme une forme modérée de folie) ont l'idée de chasser leurs dragonnets durant cette phase préliminaire. On retrouve parfois ce phénomène chez les dragons noirs et gris, mais beaucoup plus rarement chez les autres.

Un dragonnet abandonné par ses parents avant éclosion ou très vite après met plus de temps à aiguiser ses pouvoirs. Il profite certes des avantages de son instinct hérité, mais il est plus dur de perfectionner l'inné sans professeur. Certains dragonnets y parviennent néanmoins, mais le processus est alors très empirique. D'autres vont chercher un mentor de leur espèce. Certains dragons maléfiques acceptent ainsi de prendre un jeune sous leur aile, à condition que ce dernier leur montre le respect adéquat (dons et trésors récupérés ou volés). Ces collaborations durent rarement plus de quelques mois, car l'aîné finit toujours par voir le rival chez son apprenti. Le dragonnet quitte son précepteur ou termine sur son menu.

Bien que les dragonnets soient petits et faibles selon les critères draconiques, ils ont la taille d'un gros loup ou d'un humain adulte. Même à cet âge, les dragons ont peu de prédateurs naturels. Vous trouverez aux pages 179 à 187 les profils détaillés des dragonnets chromatiques.

JEUNES DRAGONS

Quand le dragonnet devient un jeune dragon, il a atteint une taille comparable à celle d'un cheval et ses instincts territoriaux et matérialistes sont attisés au plus haut point. Le jeune dragon doit quitter le nid (si ce n'est déjà fait) avant que la cupidité et la jalousie territoriale ne transforment la relation parent-enfant en âpre rivalité.

La relation entre un dragon et son rejeton arrivé à maturité dépend des individus concernés. La plupart du temps, enfants et parents entretiennent une relation affective, mais ne partagent pas leurs territoires. Ils tiennent les uns aux autres et se portent assistance quand une menace intervient. Quelques-uns, rares, prennent la voie opposée, en traitant d'emblée leurs

parents ou leurs rejetons comme des concurrents, d'autant plus redoutables qu'ils vous connaissent très bien. Ces relations sont violemment conflictuelles. La majorité des dragons chromatiques évolue entre ces deux extrêmes. Il existe un vague attachement entre les parents et la progéniture, mais aucun d'entre eux ne fera de gros efforts pour aider l'autre. Toute intrusion d'un parent entraînera une violence équivalente à ce que provoquerait n'importe quel étranger.

La première tâche qui incombera à un jeune dragon sera de trouver son propre antre. Elle peut s'avérer délicate, car le territoire connu du dragon appartient à un parent ou un mentor. Ainsi, un jeune dragon doit abandonner la région qui lui est la plus familière pour trouver un coin reculé qui pourra lui servir de demeure, mais qui reste assez fourni en gibier et autres denrées pour être viable.

Les jeunes dragons utilisent des structures existantes (comme des mines ou des châteaux désaffectés) ou des cavités naturelles. Plus tard, ayant acquis puissance, savoir et confiance, le dragon pourra construire ou trouver ceux qui pourront lui bâtir un meilleur domaine. Mais durant l'étape de jeune dragon, il se contentera d'un site pour assurer sa survie.

Le jeune dragon commence également à constituer son butin. À cet âge, il est enclin aux attaques fortuites de voyageurs et de convois, pour accumuler toutes les richesses possibles sans la moindre finesse. Avec le temps, viendront la maturité et l'exigence, mais un jeune dragon ne cherche qu'à entasser son trésor.

DRAGONS ADULTES

Les dragons adultes sont heureux de figurer parmi les prédateurs les plus puissants, surtout quand ils ont connu une certaine réussite dans leur jeunesse. Quand ils cherchent à agrémenter leur trésor, ils se montrent plus difficiles que les plus jeunes dans le choix des cibles et ne perdent pas de temps avec les voyageurs et convois qui ne promettent pas de merveilles. Il peut néanmoins leur arriver de s'en prendre à de tels groupes pour se nourrir ou se divertir.

À cet âge également, les dragons commencent à réfléchir au long terme. Ils consacrent certes moins de temps à planifier que les dragons plus âgés, mais ils peuvent entretenir des contacts au sein des communautés ou organisations mercantiles proches, de manière à s'informer sur la disponibilité de butins appréciables. Leur stratégie de négociation se limite aux pots-de-vin et aux menaces, laissant encore les manigances sophistiquées et la duperie à leurs aînés.

Les dragons adultes cherchent à étendre leur territoire de manière significative, voire à changer d'antre, abandonnant le sanctuaire de fortune qu'ils avaient trouvé jeunes en faveur d'une demeure plus confortable et quelquefois taillée sur mesure. Cette quête les met parfois en opposition avec d'autres dragons ou créatures territoriales. Ainsi, les dragons adultes sont les plus enclins à provoquer leurs homologues au combat.

VIEUX DRAGONS

Quand un dragon atteint cette étape, il a souvent fondé ou créé son antre. Son trésor est substantiel, du genre à probablement avoir attiré de nombreux aventuriers, et son territoire est bien établi. Si quelques vieux dragons continuent d'étendre leur domaine, la plupart se contentent de ce qu'ils possèdent (en dehors des bouleversements de l'environnement et des famines) et sont plus souvent à devoir défendre leurs terres contre de plus jeunes dragons qu'à provoquer de tels conflits.

Les vieux dragons ont vécu assez longtemps pour ne plus considérer les objectifs et entreprises qu'à long terme. Ils ont des sbires, parfois même des armées entières, et connaissent bien la taille et les capacités de toutes les communautés humanoïdes que l'on trouve à l'intérieur et en lisière de leur territoire. Il peut leur arriver de vouloir influencer le développement de telles communautés, que ce soit ouvertement (par le biais de menaces et d'exigences) ou en secret (à travers leurs intermédiaires au sein des pouvoirs en place). Quand un groupe d'aventuriers découvre que le vizir du roi, le grand prêtre et les maîtres des guildes locales sont tous des marionnettes d'un dragon qui tire les ficelles en coulisse, il y a de fortes chances que celui-ci soit un vieux dragon. Certains manipulent à outrance pour siphonner la richesse de toute une ville ou d'un petit royaume ; d'autres le font par désir de puissance et d'autorité ; d'autres encore par simple dépit.

DRAGONS VÉNÉRABLES

Quand un dragon devient vénérable, il fait partie des créatures les plus puissantes à fouler la terre. Son antre est quasiment imprenable. Son butin est plus opulent que n'importe quel royaume depuis la chute des grands empires. Son nom (ou du moins l'un d'entre eux) est connu des dragons comme des humanoïdes aux quatre coins du monde. Sa longévité est supérieure à celle de bien des nations.

Au final, il ne lui reste plus grand-chose à accomplir. Son territoire est aussi vaste qu'il le souhaite. S'il a envie de manipuler et de contrôler les communautés environnantes, rien ne l'en empêchera. Peu de rivaux ont les armes pour lui offrir un divertissement digne de ce nom. Le plus grand défi d'un dragon vénérable est probablement d'éviter l'ennui.

Certains passent des années à hiberner ou à compter et recompter le contenu de leur butin, n'ayant rien de mieux à faire. D'autres provoquent des conflits en envahissant les terres d'autres dragons ou en exhortant leurs alliés mortels à guerroyer, dans l'espoir de trouver une épreuve qui fera passer le temps. Quelques-uns reviennent vers leur comportement de jeunes dragons, chassant et pillant quand l'envie leur prend. Certains se consacrent avec fanatisme à leur foi religieuse ou partent en quête d'une nouvelle ferveur.

D'autres s'adonnent à des passe-temps surprenants ; ils étudient des périodes précises de l'histoire pendant des années, apprennent à maîtriser des rituels ou mènent des recherches sur d'autres plans. Quand des aventuriers entendent parler d'un dragon sur la trace d'un rituel antique ou ayant enlevé un sage et pillé sa bibliothèque, il se pourrait bien qu'il s'agisse d'une bête vénérable ayant découvert un nouveau centre d'intérêt.

CRÉPUSCULE

Les dragons finissent eux aussi par succomber aux affres du temps. Quand la mort approche, l'intéressé entre dans un mode que les sages appellent « crépuscule » (personne ne sait comment les dragons y font référence, le cas échéant). Bien que l'âge où intervient ce crépuscule se situe en moyenne à quelques décennies de l'âge maximal, certains dragons s'y retrouvent plus d'un siècle avant cela. D'autres ne le connaissent que durant les toutes dernières années de leur vie. Certains ne passent jamais par cette étape, mourant de vieillesse alors qu'ils étaient en pleine santé la veille.

Le crépuscule est la seule période de la vie d'un dragon où il s'affaiblit au lieu de devenir plus fort. La manière exacte dont opère cet affaiblissement varie d'un dragon à l'autre et semble n'avoir aucune corrélation avec la race. Les MD qui souhaitent interpréter un dragon en phase crépusculaire peuvent envisager l'une ou l'autre des options suivantes ou inventer leur propre version.

- ◆ Le dragon est de moins en moins adapté à la vie, sur tous les plans. Référez-vous à la page 174 du *Guide du Maître* (*Augmenter ou baisser le niveau*) pour diminuer le niveau du dragon d'un à trois.
- ◆ Le dragon a des difficultés à recharger ses pouvoirs. Prenez le *souffle* ou un autre pouvoir qui se recharge sur un jet de d6 et traitez-le comme un simple pouvoir de rencontre.
- ◆ Les sens du dragon s'avèrent défaillants. La créature subit un malus allant de -2 à -10 aux tests d'Intuition et de Perception, et de -1 à -5 aux tests d'initiative.

LA MORT

Les plus puissants des dragons restent mortels. Si l'on excepte ceux qui rallongent leur existence par le biais de moyens contre nature, comme les viles dracoliches, la mort finit toujours par les rattraper. La plupart des dragons chromatiques meurent au combat ; en défendant leurs terres contre des rivaux, en tentant d'envahir le territoire d'un autre ou en succombant aux lames et aux sorts d'un groupe d'aventuriers.

Les chromatiques qui atteignent un âge avancé sont confrontés à un dilemme. Bien que certaines espèces, comme certains métalliques, puissent trouver la mort par un effort de volonté, ce n'est pas le cas des chromatiques. Ainsi, ceux qui ont la puissance

ou la chance nécessaires pour connaître leurs vieilles années, passeront par le lent déclin du crépuscule, un affaiblissement certain et, finalement, la mort.

La plupart des dragons chromatiques ne veulent pas de cette descente progressive, préférant disparaître dans les feux de la gloire. Ils envahissent les terres d'autres dragons, notamment celles de rivaux de longue date, prêts à partir dans un fracas de griffes et de flammes des plus destructeurs. D'autres rasent des communautés entières, provoquant les héros humanoïdes les plus braves. Un dragon qui souhaite mourir finira toujours par trouver un adversaire à sa taille, mais les ravages qu'il pourra causer avant cela tiennent des pires catastrophes naturelles. Un seul dragon vénérable qui n'a rien à perdre et se fiche des conséquences et de son intégrité peut décimer des royaumes et régions, et les rendre totalement inhabitables.

Les dragons qui entreprennent ces ultimes croisades peuvent au préalable consommer la totalité de leur trésor. L'idée de laisser leur richesse durement acquise à la merci des voleurs leur est tout à fait insupportable.

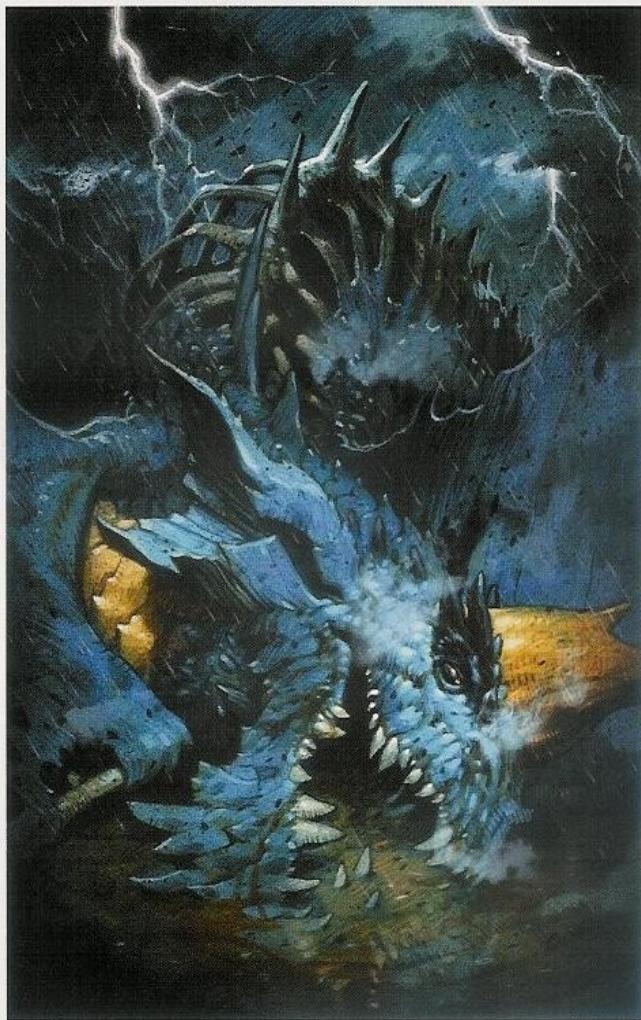
Certains dragons particulièrement pieux optent pour une voie plus dévote. Certaines sectes draconiques ont préparé des zones où les dragons vénérables peuvent venir reposer et mourir en paix, probablement euthanasiés par d'autres croyants. Ce sont ces sites qui sont à l'origine des histoires de cimetières de dragons.

D'autres dragons partent en quête de rituels de voyage interplanaire, dans le but de trouver le domaine astral de leur divinité tutélaire (généralement Tiamat pour les dragons chromatiques) et disparaître du royaume des mortels. Personne ne sait ce qu'il advient d'eux quand ils y parviennent, même parmi les dragons.

DIFFUSION ENVIRONNEMENTALE

L'un des aspects les plus étranges de la nature élémentaire et mystique des dragons se manifeste parfois après leur mort. La plupart des dragons décédés se désagrègent en poussière et ossements au fil des années. Il arrive néanmoins que l'énergie qui alimentait le cœur et le sang du dragon se diffuse dans la région alentour, créant une sorte d'aura de chaos environnemental.

Ce phénomène intervient surtout avec les dragons vénérables, très rarement avec les vieux et les adultes, et presque jamais avec les jeunes dragons. Au sein de ces catégories, il semble impossible de prévoir quels dragons vont se décomposer de cette manière. Même parmi les vénérables, moins de 20 pour cent donnent lieu à la diffusion environnementale.



Quand celle-ci se présente, le corps entier du dragon se décompose relativement rapidement ; en l'espace de quelques mois. La région se retrouve inondée par l'énergie interne du dragon, ce qui engendre un bouleversement permanent (ou du moins très persistant) de l'environnement. La zone a un rayon moyen de 100 cases (150 mètres) par niveau du dragon décédé.

La nature de l'altération environnementale dépend du dragon. Dans le cas des bleus, par exemple, le secteur devient le foyer d'une tempête permanente qui fait rage quelles que soient les tendances climatiques habituelles. Pour plus de détails sur les effets engendrés par chaque espèce, référez-vous à la rubrique *Les espèces chromatiques*, page 30.

Dans la tradition draconique, un dragon qui découvre une zone de diffusion élémentaire laissée par un congénère de sa propre espèce y voit un très bon augure et voudra normalement y fonder son antre.

Le véritable secret pour comprendre les dragons, qu'il s'agisse de les interpréter en tant que MD ou de les affronter en tant que joueur, consiste à appréhender leur vision du monde. Maîtriser la connaissance de leurs aptitudes physiques est un début, mais les humains croient souvent un peu trop facilement que les dragons, parce qu'ils sont des créatures intelligentes et mortelles, pensent de la même manière qu'eux. Les dragons sont en fait aussi différents des autres créatures sur le plan psychologique et de la conscience qu'ils le sont d'un point de vue physique.

ARROGANCE ET SUPÉRIORITÉ

Les dragons sont des êtres supérieurs : plus puissants, plus intelligents, plus dignes de posséder fortune et terres, et plus importants que toute créature mortelle. Cette conviction est chez eux plus qu'une croyance dogmatique ; c'est un fait fondamental avec la conscience duquel ils naissent, la pierre angulaire de leur personnalité et de leur vision du monde. Cet aspect les fait passer pour arrogants quand ils sont en relation avec des humanoïdes, mais cela va au-delà de la conception humaine de la vanité. Essayer de susciter l'humilité chez un dragon revient à vouloir empêcher le vent de souffler ou à persuader un individu affamé de ne surtout pas mourir de faim.

Cette attitude donne le ton de tout ce que fait un dragon. Les dragons chromatiques voient les humanoïdes de la même manière que les humanoïdes perçoivent les animaux ; comme des proies ou des bêtes de somme, assujetties à leurs caprices. Les dragons les mieux intentionnés font preuve de bienveillance à l'égard des humanoïdes, de même que les humains au bon cœur ne font aucun mal inutile aux animaux. Mais à leurs yeux, les humanoïdes restent des créatures inférieures. Un dragon chromatique, même s'il n'est pas maléfique, ne voit pas ce qu'il y a de gênant à priver un humain ou un être de ce qui lui appartient, ou à croquer un passant de temps à autre. C'est l'ordre naturel des choses.

Les dragons peuvent en revanche reconnaître les capacités d'individus puissants ou de grands nombres de personnes. Ils ont beau être arrogants, les dragons chercheront à négocier avec des humanoïdes s'ils estiment qu'ils représentent une menace ou qu'ils ont quelque chose à offrir que le dragon a du mal à acquérir par ailleurs. Mais même dans ce cas, le dragon évalue les personnes concernées selon le danger ou l'intérêt qu'elles présentent dans la situation et aucunement selon leur valeur intrinsèque. Le dragon se considère toujours comme l'autorité dans ces relations, non pas par choix délibéré ou conscient, mais simplement parce que de son point de vue, ainsi vont les choses en ce monde.

La situation s'avère plus délicate quand un dragon adopte la même attitude avec d'autres dragons. Les chromatiques pensent que tous les dragons sont supérieurs

aux autres créatures, que les dragons chromatiques sont supérieurs à ceux qui ne le sont pas, que leur espèce est supérieure aux autres, et généralement aussi qu'ils sont eux-mêmes supérieurs à tout dragon de leur espèce. Même quand un dragon est conscient que d'autres, plus vieux, sont plus puissants que lui-même, il est persuadé qu'il se montrera encore plus redoutable au même âge. Dire qu'un dragon chromatique est convaincu que le monde entier tourne autour de lui n'est pas fondamentalement éloigné de la vérité. Cette arrogance innée, plus que la convoitise et l'ambition, est à l'origine des conflits entre dragons concernant les terres, les proies et les objets magiques. Même lorsque plusieurs dragons coopèrent en groupes familiaux ou au sein de rares communautés, chaque individu a le sentiment qu'il devrait avoir les rênes de l'opération. Il saura certes ronger son frein, mais cette perception reste latente dans l'esprit de chaque dragon.

Quelques dragons chromatiques non maléfiques appliquent ce sentiment de supériorité de manière radicalement différente. Ils ne voient pas les humanoïdes comme des bêtes qu'il faut exploiter, mais comme de pauvres enfants démunis (ou des animaux de compagnie), qu'il faut protéger et guider. Bien que ces dragons représentent un danger physique plus réduit pour les communautés humanoïdes, ils peuvent s'avérer d'une gestion tout aussi problématique. Ils s'expriment avec condescendance, persuadés de savoir ce qui convient le mieux à leurs protégés sans se soucier de ce que ceux-ci peuvent penser. Ces dragons sont envahissants dans le meilleur des cas, et despotiques dans le pire, passant outre les lois de la communauté, soi-disant pour son bien.

MOTIVATIONS

Les dragons ne partagent pas les aspirations des humanoïdes, comme le besoin de confort et de compagnie. Même les instincts fondamentaux, comme la reproduction, le besoin de nourriture ou d'un foyer, bien que communs aux dragons et aux humanoïdes, se manifestent de manières différentes.

Les dragons sont des chasseurs sur longue distance, prêts à parcourir des dizaines de kilomètres pour un repas. Ils n'ont donc pas le besoin des humanoïdes de se rassembler autour de sources de nourriture et d'eau. Par ailleurs, tandis que les humanoïdes cherchent la sécurité par le nombre, le dragon se sent en sûreté dans l'isolement.

La plupart des humanoïdes sont des créatures grégaires. Ils ne se réunissent pas que pour la nourriture et la protection, mais aussi parce que les relations entre individus contribuent à leur bonheur. Ils communiquent, tissent des liens d'amitié, travaillent ensemble. Les dragons, quant à eux, sont rarement demandeurs de compagnie. La plupart d'entre eux préfèrent passer l'essentiel de leur existence dans la solitude. Il peut leur arriver de rendre visite à d'autres dragons au fil des



années, que ce soit pour converser ou s'informer sur le monde. Quand la nature les appelle à se reproduire, ils partent en quête d'un partenaire avec qui ils passeront peut-être quelques années, le temps d'élever leurs dragonnets. À de rares exceptions, cependant, même un couple monogame de dragons très épris ne se réunira que par tranches de quelques années, avec plusieurs décennies d'intervalle. S'ils passent trop de temps ensemble, l'instinct territorial finira par reprendre le dessus, rendant la cohabitation difficile. Un proverbe draconique ancien sur les couples pourrait se traduire ainsi : « Les frontières entretiennent l'amour. »

Quand on ajoute leur préférence pour l'isolement à leurs instincts territoriaux, on comprend mieux pourquoi les dragons ont du mal à saisir les raisons qui poussent les communautés humaines à se développer comme elles le font. Quand un dragon proteste contre un village humanoïde qui empiète sur ses terres, il ne comprend souvent pas pourquoi les gens ne peuvent pas aller ailleurs ni pourquoi la communauté compte tant de personnes.

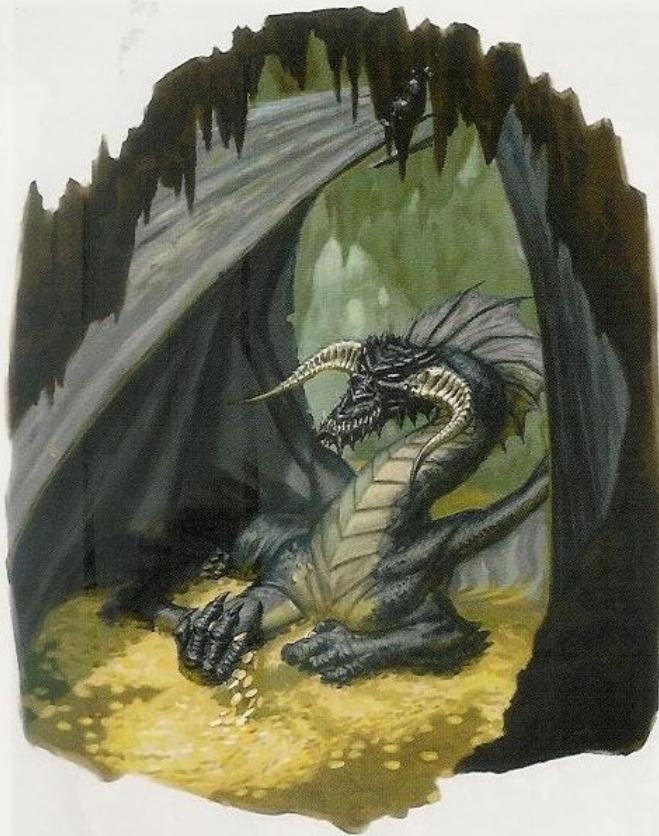
De même, les dragons ne sont pas bien conscients de la fragilité des humanoïdes. Ils se savent physiquement supérieurs, mais pas forcément à quel point.

Dragons et humanoïdes partagent le besoin fondamental de trouver un abri, si possible une demeure permanente. Pour les humanoïdes, cela passe par une

prédilection pour le confort. Les dragons, en raison de leur robustesse naturelle, de leur sens du toucher plutôt faible et de leur grande tolérance pour les fluctuations de température, sont rarement confrontés à un véritable inconfort. La température ne les dérange que si elle grimpe ou chute dans les extrêmes (et encore, ce n'est même pas le cas pour certaines espèces). Par ailleurs, leur capacité de vol leur permet de ne pas se soucier du relief. Ainsi, de même qu'ils ont du mal à saisir pourquoi les humanoïdes se rassemblent en nombre, les dragons ne comprennent souvent pas pourquoi ces créatures sont si difficiles sur le choix de leur habitat. L'idée qu'une terre puisse être plus confortable qu'une autre dotée des mêmes ressources leur est complètement étrangère ; du moins, pas au point de leur faire accepter qu'un site compris dans leur territoire puisse être plus indiqué qu'un autre, qui se trouverait à l'extérieur.

TRÉSOR

Si les dragons sont connus pour un comportement, plus encore que pour leur arrogance, c'est bien pour leur cupidité. Le plus amical des dragons bienveillants est aussi avare que le pire des grippe-sous humains. Les trésors draconiques sont légendaires : d'énormes piles d'or, de gemmes étincelantes, d'objets magiques. Des richesses



suffisantes pour acheter et vendre des communautés humanoïdes entières. Pourtant, les dragons font rarement quoi que ce soit avec cette fortune. Ils n'accumulent pas pour dépenser, mais bien pour posséder.

Le désir de se constituer un trésor est chez les dragons chromatiques un besoin psychologique, peut-être même un besoin biologique. Il est comparable en intensité au besoin humain de trouver compagnon et foyer. Il n'a cependant aucune explication pratique, aucune fonction sous-jacente. Bien qu'il arrive qu'un dragon lutte contre cette pulsion comme certains humains choisissent de vivre en ermites, on peut dire que la race dans son ensemble y succombe.

Quant à savoir d'où vient cette aspiration, personne ne peut le dire avec certitude. Les dragons qui se sont posé la question estiment que soit Tiamat en a fait le don à l'espèce (pour refléter sa propre convoitise), soit il s'agit d'une évolution naturelle. Il se pourrait que les premiers dragons se soient attiré les faveurs de partenaires avec leur trésor, et donc que ceux qui étaient les plus opulents aient transmis leur comportement et leurs instincts thésaurisateurs à leur progéniture. Mais les dragons ne s'interrogent en fait guère plus sur l'origine de leur avarice qu'ils ne se soucient de savoir pourquoi ils sont dotés d'ailes et d'un souffle. Pour eux, tout ceci est naturel.

ABSENCE DE NORMES ET DE CONTRAINTES SOCIALES

Un aspect relativement mineur de la psychologie draconique, qui n'en est pas moins important pour comprendre ces créatures, se trouve dans l'absence presque totale de pression sociale. La civilisation

humanoïde est modelée sur tous les plans par les normes sociales. Les lois, tabous, traditions et croyances sont des concepts sociaux. Quand un humain choisit de ne pas voler les biens de son voisin par peur du châtiment ou quand un nain réprime son envie de meurtre d'un membre d'un clan rival pour éviter les représailles, ce sont en fait les contraintes sociales qui s'exercent. Les notions de mariage, les règles de bienséance des relations sexuelles, la courtoisie, les transactions économiques, la déontologie ; la loi sociale façonne et définit toutes ces habitudes et bien plus.

Les dragons ne sont pas soumis à ces contraintes. Ils ont leurs traditions, mais le dragon moyen n'est pas poussé à les suivre par ses pairs ou quelque autorité. S'il s'y soumet (ou s'il s'y soustrait), c'est uniquement en raison de ses croyances personnelles. En dehors de sociétés draconiques très rares, les dragons n'ont pas de lois qui interdisent certains comportements. Ils peuvent observer des proscriptions religieuses, mais ils le font alors par choix et ne sont pas toujours d'une grande constance.

D'un point de vue intellectuel, le dragon peut comprendre (ou du moins apprendre) pourquoi les humanoïdes adoptent ou évitent certains comportements quand la loi ou la tradition l'exige. L'idée qu'un ensemble de règles puisse modeler l'attitude d'une communauté est largement étrangère aux dragons. Les humanoïdes devront prendre le soin de leur expliquer, sauf pour les dragons qui ont eu affaire à de telles sociétés par le passé, et même dans ce cas, ils ne saisissent pas toute la portée de la pression sociale, ne l'ayant jamais éprouvée eux-mêmes. Quand on leur dit qu'un humanoïde ne peut pas entreprendre une action parce qu'elle est illégale ou taboue, la première réaction des dragons est souvent du type : « Et alors ? »

Malgré leur nature isolationniste, les dragons forment parfois des communautés. Ces créatures sont les plus à même de comprendre et d'accepter les restrictions imposées par la société.

PATIENCE ET LONG TERME

Parler du passage de milliers d'années est aisément, mais saisir toute la portée de la longévité draconique est une tout autre affaire. Des milliers d'années. Plusieurs millénaires. Le dragon moyen peut espérer vivre plus longtemps que la plupart des nations et des religions.

Les dragons, en d'autres termes, ne manquent pas de temps.

En cas d'urgence, un dragon peut réagir vite et prendre des décisions à la hâte pour traiter les besoins pressants. Sans cela, il n'éprouve cependant aucun désir de saisir le moment présent. Ce concept leur est d'ailleurs assez étranger. Les dragons prennent leur temps pour réfléchir mûrement aux questions les plus simples, à considérer toutes les répercussions et envisager toutes les options.

Le plus patient des négociateurs risque de perdre son sang-froid s'il traite avec un dragon. Quand un dragon ne trouve pas un accord rapide, il peut tout à fait faire une pause dans la discussion pour y revenir, face aux héritiers

de l'émissaire de départ (à condition que la question initiale n'ait pas de raison de susciter les penchants meurtriers du dragon). Il est arrivé plus d'une fois qu'un dragon reporte des pourparlers avec un individu pour s'apercevoir avec surprise au moment de vouloir les reprendre que la personne était morte depuis plusieurs générations.

Comme nous l'avons vu plus haut, la longévité extraordinaire contribue plus que tout à l'arrogance et au sentiment de supériorité des dragons. Il faut imaginer que le rapport entre l'espérance de vie d'un dragon et celle d'un humain est du même ordre que celle d'un humain par rapport à une gerbille. Une génération humanoïde peut s'écouler pendant qu'un dragon évalue une question. Un dragon peut émerger d'un long sommeil pour s'apercevoir que des empires se sont érigés et ont chuté en son absence. Il n'est donc pas étonnant qu'ils aient du mal à accorder de l'importance et du poids aux actes et aux désirs de ces frénétiques humanoïdes.

Malheureusement pour les humanoïdes, les rancunes draconiques accompagnent le dragon tout au long de son existence. Les dragons ayant peu d'estime pour ces races, ils ne se poseront guère de questions lorsqu'ils auront envie de se venger contre ceux qui les auront froissés. On connaît des histoires de dragons ayant causé les ravages de descendants et de patries d'individus qui leur avaient fait du tort des générations plus tôt. Dans certains cas, les victimes de la rage du monstre ne sont même pas conscientes de leur lien avec le responsable, sans parler des détails de l'affront.

La longévité des dragons n'a pas que de bons côtés. Bien que les dragons n'éprouvent pas le besoin humanoïde de stimulation mentale et physique, il leur arrive aussi de se lasser du passage des décennies et des siècles. Nombreux sont ceux qui étudient et maîtrisent des rituels mystiques, non seulement pour la puissance qu'ils en tirent mais aussi pour l'exercice cérébral que cela leur procure. Comme nous l'avons vu au sujet des dragons vénérables (cf. page 16), certains résolvent des énigmes, étudient l'histoire ou la religion, ou provoquent volontairement des conflits pour se distraire. Certains deviennent des experts dans divers domaines, non pas par désir de les maîtriser, mais simplement pour faire passer le temps. D'autres se tournent vers la religion, adhérant à divers rites et célébrations sans vraiment montrer de foi ardente.

INSTINCTS PRÉDATEURS

L'une des principales différences entre les dragons et les humains, du point de vue de la pensée, se résume à ceci : les dragons sont des prédateurs. Un dragon peut être prêtre, sage, amateur d'art, collectionneur, voire politicien ambitieux, mais ce ne sont là que des fonctions subalternes. Tout dragon est un chasseur qui se trouve avoir d'autres intérêts, et non pas un chef ou un esthète ayant une passion pour la chasse. Si l'on fait fi de critères comme la parole et l'intelligence, les dragons ressemblent moins aux humains qu'aux loups, aux tigres et aux serpents.

Tout ce dont nous avons parlé jusqu'ici, toutes les actions et les traits de personnalité draconiques, sont au moins partiellement issus de la nature prédatrice des dragons. Quand un dragon choisit le site de son antre, il ne pense pas qu'à l'aspect défensif, mais s'assure aussi que le terrain est propice à la chasse. En raison de son arrogance, le dragon voit certes les humanoïdes et autres créatures comme inférieurs, mais aussi comme des proies potentielles. L'accumulation de trésors passe également par de meilleures aptitudes de chasse et de combat : le dragon doit localiser, acquérir et protéger ses biens.

Quand il négocie avec des humanoïdes, le dragon a non seulement le dessus parce qu'il traite avec un être inférieur, mais il sait aussi que son interlocuteur peut se transformer en repas. On peut même penser que l'idée de dévorer un émissaire pour éventuellement reprendre la discussion avec un autre est toujours latente dans son esprit. Quand un dragon digne négocier avec des humanoïdes, il s'attend à une certaine reconnaissance de leur part, ne serait-ce que pour leur avoir accordé le droit de vivre.

SOCIÉTÉ

Si l'on devait résumer la société draconique, on pourrait dire ceci : d'un point de vue général, elle n'existe pas.

L'histoire a néanmoins vu quelques exceptions en la matière, les dragons ayant parfois cherché à fonder leur propre société ou à s'intégrer au sein d'autres cultures. Mais pour l'essentiel, la nature solitaire et territoriale des dragons leur fait éviter les liens sociaux.

Ce qu'on pourrait assimiler à du social chez les dragons chromatiques est largement épisodique. Les prétendues sociétés draconiques se résument à quelques collaborations entre une poignée de dragons contre une menace importante, à une adhésion à des pratiques religieuses communes ou à quelques vagues traditions régissant les relations entre individus dont les intérêts ou les terres se chevauchent.

RELATIONS ENTRE DRAGONS

Quand des dragons chromatiques interagissent, c'est généralement parce que l'un empiète sur le territoire de l'autre ou parce que plusieurs convoitent le même objectif, comme un antre particulièrement bien situé, un objet de valeur ou une relique sainte de Tiamat. Les sages estiment que la taille d'un territoire draconique correspond à l'étendue que l'intéressé est capable de couvrir en un jour de vol depuis son antre. Bien qu'il s'agisse là d'une base de calcul, le dragon peut disposer d'un territoire bien plus petit si les proies abondent à proximité de son repaire, tandis que d'autres ont des terres plus vastes, soit parce qu'ils n'ont pas trouvé ou pu construire d'autre sur un bon terrain de chasse, soit par orgueil et cupidité.

RELATIONS AVEC D'AUTRES CHROMATIQUES

Les dragons chromatiques peuvent entrer en conflit pour un certain nombre de raisons. Bien qu'ils puissent tolérer un certain chevauchement de leurs terres (à contrecœur) dans le cas de deux dragons d'une même espèce, les choses peuvent se gâter si le partage est plus substantiel ou si les dragons ne présentent pas la même teinte.

Ces conflits géographiques peuvent s'avérer sanglants. Dans la plupart des cas, l'un ou l'autre pourrait aller trouver un terrain de chasse ailleurs, mais ces créatures fières et territoriales ne renoncent jamais sans lutter, à moins que l'une d'entre elles soit manifestement plus vieille ou puissante que l'autre.

La plupart des disputes sont initiées par des histoires de trésor. Tout dragon sait que le meilleur endroit pour trouver des richesses se situe dans l'antre d'un autre dragon. Bien que quelques chromatiques respectent le domaine de leurs voisins et n'envisageraient jamais une telle incursion, la majorité sautera sur l'occasion si elle estime avoir de bonnes chances de s'imposer.

D'autres motifs de conflit, moins courants, existent. Les dragons chromatiques se querellent pour des questions de partenaire, de religion, de butin spécifique et d'offenses réelles ou imaginaires.

Quand des dragons hostiles se retrouvent, le conflit peut prendre deux formes. Quand le combat n'est pas inévitable, les dragons consacrent quelques minutes, parfois

quelques heures, à tourner l'un autour de l'autre, à évaluer l'adversaire, voire à se beugler dessus en restant à distance. Ces vociférations se limitent généralement à des menaces et fanfaronnades, mais il arrive aussi que deux dragons chromatiques résolvent ainsi un différend. Si l'un d'entre eux réalise qu'il ne pourra pas s'imposer, il abandonne la confrontation et se retire, accordant la victoire à l'autre.

Si les deux estiment qu'ils ont des chances équivalentes et si leurs beuglements ne se traduisent pas par une négociation, il en résulte un soudain déchaînement de sang et de griffes, de souffles et de crocs.

En général, ces batailles désignent clairement un vainqueur : le dragon survivant. Il arrive néanmoins que le vaincu prenne la fuite et que le vainqueur soit trop exténué ou blessé pour le poursuivre. Dans d'autres cas, nul ne l'emporte véritablement et les dragons renoncent au combat en raison de leurs blessures et de leur fatigue. C'est peut-être alors le début d'une longue rivalité, qui se résoudra par l'intermédiaire d'escarmouches entre sbires et campagnes de sabotage et d'espionnage pouvant s'étaler sur plusieurs siècles.

Mais toutes les relations entre dragons chromatiques ne sont pas conflictuelles. Certains dragons se regroupent, malgré la nature solitaire de la race. Ces rassemblements sont le plus souvent familiaux, mais il arrive que des dragons sans lien de sang se découvrent une cause commune. Les dragons chromatiques peuvent s'allier pour faire face à un envahisseur draconique plus puissant que chacun d'entre eux ou pour se venger contre les légendaires tueurs de dragons. La religion peut également les rapprocher, lorsqu'il s'agit de



faire honneur à Tiamat ou autre divinité, ou d'entreprendre une quête en son nom. Comme nous l'avons vu, un dragonnet orphelin peut entrer en relation avec un dragon plus âgé de sa couleur, dans le cadre d'un apprentissage. Enfin, il arrive que deux dragons chromatiques se retrouvent pour échanger des renseignements (parfois à la lisière de terres voisines mais qui ne se chevauchent pas), conscients que tant qu'ils n'empiètent pas sur le territoire de l'autre, ils auront plus à gagner par cette collaboration et une défense mutuelle que par la confrontation.

RELATIONS AVEC LES DRAGONS MÉTALLIQUES

Prenez tout ce que nous venons de voir sur les relations entre dragons chromatiques et soustrayez-y tout ce qui faisait allusion à une coopération ou au respect des frontières communes, et vous comprendrez comment se passent les relations entre dragons chromatiques et métalliques.

D'une manière générale, les dragons chromatiques voient les métalliques comme des rivaux de naissance et une famille draconique inférieure dont l'existence est une insulte intolérable. Les fidèles les plus fervents de Tiamat sont les plus enclins à penser ainsi, étant prêts à purger la face du monde des enfants de Bahamut. Toute relation entre dragons chromatiques et métalliques est vouée aux menaces de violence, quand elle ne se traduit pas directement par un combat sanglant. La coopération et la collaboration sont tout à fait impensables.

Comme pour toute chose, des exceptions existent. Certains dragons chromatiques ont mieux à faire que d'enchaîner les batailles contre d'autres dragons. La présence intimidante d'un dragon métallique très puissant peut suffire à pousser un chromatique à la coopération ou, du moins, à une cohabitation pacifique. Dans ce cas, des dragons métalliques et chromatiques peuvent occuper des territoires au sein d'une même contrée. La littérature recèle même d'histoires d'amour interdit entre ces deux opposés, ou d'un point de convergence au sein d'un même culte religieux. Quelle que soit leur véracité, ces récits sont tellement rares qu'ils sont perçus comme des légendes.

RELATIONS AVEC LES AUTRES DRAGONS

Les dragons chromatiques sont plongés dans le doute quant à la nature des puissants et meurtriers dragons désastreux et funestes. La rage, la violence et les ravages des chromatiques sont animés par la cupidité et l'ambition. À de rares exceptions près, même les plus avides des dragons noirs et rouges ne peuvent comprendre l'état d'esprit de créatures qui sèment la mort et la destruction sans se soucier de ce qu'elles peuvent en retirer pour elles-mêmes. C'est pourtant exactement comme cela qu'ils perçoivent les actes des dragons funestes et désastreux. Les chromatiques ne partent affronter ces monstres que lorsque cela est nécessaire (conflits territoriaux ou portant sur des richesses) et préfèrent les ignorer le reste du temps.

Les dragons chromatiques voient les planaires comme une branche de leur grande famille, du moins ceux qui

descendent de chromatiques. Ainsi, un dragon planaire et un dragon chromatique s'entendent généralement à peu près aussi bien (ou aussi mal) que deux espèces de chromatiques.

TRAITS SOCIAUX

La rubrique précédente contenait un certain nombre de généralités : la plupart des dragons préfèrent l'isolement. Pour l'essentiel, les dragons évitent les sociétés. Malgré tout, quelques chromatiques font l'effort de rejoindre ou d'établir des réseaux étendus voire des communautés. Quand une société draconique voit le jour, elle prend généralement l'une des formes suivantes.

FAMILLE ET CLAN

Les moins rares des sociétés chromatiques tiennent davantage de la famille étendue que d'autre chose. Bien que la plupart des couples se séparent quand les dragonnets quittent le nid, quelques familles restent soudées, soit parce que la contrée est particulièrement dangereuse et qu'elles souhaitent protéger leur progéniture, soit parce qu'elles désirent établir une base de pouvoir religieux ou politique. Au fur et à mesure que ces familles se développent, elles se transforment parfois en véritables clans. Chaque membre, ou du moins chaque famille directe, a son propre domaine, la somme des territoires pouvant excéder la taille d'une nation. Ces clans sombrent parfois dans les luttes intestines, mais le chef est toujours le plus ancien (et donc le plus fort) de la lignée.

Peu d'humanoïdes sont conscients de l'existence de ces clans, même de nom, car les membres ont le même type de relations avec eux que les dragons solitaires : ils les pillent et les chassent. Il est néanmoins un nom qui apparaît dans bien des registres humanoïdes, c'est celui d'Irril-Indriss, un dragon bleu vénérable connu de la population locale en tant que Roi des Tempêtes. Irril-Indriss et sa grande famille, qu'on estime à une grosse dizaine de dragons, occupent les sommets des monts Achléens couronnés de nuages et profitent des orages fréquents de la région pour lancer des incursions sur les communautés des hautes terres côtières et sur les navires marchands qui naviguent sur les eaux proches.

SOCIÉTÉS HYBRIDES

Si le clan familial est la forme la plus courante de société draconique, la communauté hybride est la plus rare. On y trouve des dragons et des membres d'un autre type (souvent une race associée aux dragons) qui collaborent, sachant que tous sont représentés parmi l'autorité. Même si les dragons occupent les postes les plus élevés, les autres races sont considérées comme des citoyens à part entière, des partenaires, et non comme des esclaves ou des sujets.

Le sentiment de supériorité des dragons rend non seulement ces sociétés particulièrement rares, mais aussi très fragiles. Pour qu'une telle communauté perdure, il faut que les dragons soient convaincus de son intérêt et qu'ils s'y dévouent (au point de surmonter leur dégoût de toute coopération avec des êtres « inférieurs »), ou que la ou les

autres races fassent régulièrement leurs preuves pour assurer les plus arrogants des dragons de mériter leur concours.

L'empire drakéide d'Arkhosia illustre à merveille ce type de société. Bien que les dragons métalliques constituissent l'essentiel de la population draconique de l'empire, on y trouvait également une minorité significative de dragons chromatiques éclairés. De même, pour ceux qui connaissent l'univers de Dragonlance®, les armées de Takhisis qui comptaient des dragons, les seigneurs humanoïdes, et des troupes humaines, gobelinoïdes et draconiennes, sont un autre exemple parfait d'une telle société hybride, dont la cohésion était assurée par le fanatisme religieux.

SUZERAINS

Dans ce type de société de dragons chromatiques, une classe dirigeante draconique règne tels des tyrans sur une population d'autres races. À l'inverse d'une société hybride, il ne s'agit pas d'une collaboration. Le peuple qui constitue cette société est traité comme des citoyens de seconde classe dans le meilleur des cas, et des esclaves ou du bétail dans le pire, totalement assujettis aux caprices de leurs maîtres dragons.

La configuration du gouvernement est variable. Dans certains cas, une seule famille ou une variété de dragon chromatique constitue l'essentiel de la classe dirigeante. Dans d'autres, les seigneurs draconiques peuvent être de divers types chromatiques (même dans ce cas, une lignée détient véritablement le pouvoir, plus que toute autre). Dans certaines de ces sociétés, on trouve un genre de classe moyenne ; des individus ayant les faveurs des dragons qui se maintiennent au-dessus du reste de la population sans pour autant avoir la moindre autorité. Il s'agit généralement de drakéides ou de rejetons draconiques (cf. page 226).

L'exemple historique de ce type de société qui est le plus tristement célèbre est probablement celui de Maru-Qet, cet empire dirigé par une dynastie pharaonique de dragons

bruns jusqu'à ce qu'une guerre contre un clan de dragons désastreux ne la réduise à une désolation boursouflée (cf. Néfermandias, page 242). Moins célèbre mais bien plus redoutable pour les peuples de l'ère moderne, on retrouve la cité-état de Pallavarthas. En raison d'un puissant rituel exécuté par des exarques de Tiamat, cette communauté maudite existe sur deux plans à la fois : le monde physique et le propre domaine astral de Tiamat. Les deux dimensions fusionnent en lisière de la ville et ses habitants se retrouvent de plus en plus souvent projetés dans un monde étrange, réduits en esclavage par leurs geôliers rejetons draconiques.

LANGUE

Étant l'une des races vivantes les plus anciennes de ce monde, les dragons parlent l'une des langues mortelles les plus vieilles. Quand les races mortelles ont admiré les dieux, chacune a perçu la langue divine universelle selon sa propre manière, modelée par sa forme et son comportement. Ainsi sont apparues les langues fondatrices de ce monde, y compris le draconique.

Io créa l'écriture draconique appelée iokharique, de façon à ce que ses enfants puissent garder une trace de leurs impressions du monde dont il espérait qu'ils allaient hériter. La langue comme l'écriture ont survécu jusqu'à ce jour.

Les races liées aux dragons, notamment les drakéides et les kobolds, parlent également le draconique et emploient l'iokharique. Certains individus de ces races tirent une grande fierté à s'exprimer dans la langue qui s'échappe des lèvres écaillées des dragons les plus vénérables, tandis que d'autres maudissent leur ascendance. La plupart ne s'en soucient néanmoins pas plus que cela.

Comme c'est le cas pour toutes les langues, il existe de nombreuses variations et dialectes du draconique, en fonction

Écriture draconique



de l'ordre et de la race du locuteur. Ceux qui étudient ces dialectes peuvent normalement deviner l'espèce d'un dragon sans voir ses écailles. Bien que les accents soient souvent prononcés, ces variations ne gênent normalement pas la communication. Les idiomes dérivés de l'universel sont suffisamment forts pour résister aux altérations naturelles qui pourraient rendre impossible la compréhension entre populations distantes de locuteurs d'une même langue souchue.

DÉTAILS LINGUISTIQUES

L'empreinte phonétique du draconique a tendance à vriller les oreilles des autres créatures et compte plusieurs consonnes dures et sifflantes. La langue emploie des sons que les humains décrivent comme sifflants (sj, ss et sv), ainsi qu'un bruit qui évoque une bête se raclant la gorge (ach).

Commun	Draconique	Commun	Draconique
à côté	unsinti	dessous	vhir
à travers	erekess	dessus	svern
air	thrae	destinée	haurach
aller	gethrisj	divinité	urathear
ami, amical	thurirl	donc, tant	zyak
animal	baeshra	donner	majak
année	eorikc	dragon	darastrix
après	ghent	eau	hesjing
arc	vaex	elfe	vaecaesin
argent	orn	en acier	vyth
arme	laraek	enchanté	levex
armure	litrix	ennemi	irlym
arrêter	pok	ensorceleur	vorastrix
avant	ghoros	épée	caex
avec	mrith	et	vur
beau	vorel	étoile	isk
beaucoup	throden	éventrer	gixustrat
blanc	aussir	femme	aesthr
bleu	ulhar	fer	usk
bois	grovisv	feu	ixen
bon	bensvelk	flèche	svent
bravoure	sveargith	forêt	caesin
bronze	aujir	fort	versvesh
brûler	valignat	forteresse	hurthi
céleste	athear	gemme	kethend
cendre	vignar	gnome	terunt
chant	miirik	grand	turalisj
chef	maekrix	griffe	gix
combat	vargach	grotte	waere
communiquer	ukris	guerre	aryte
cuivre	rack	hache	garurt
danger	korth	haine, haïr	dartak
dans	persvek	halfelin	rauhiss
danse, danser	vaeri	homme	sthyr
déjà	sjerit	humain	munthrek
demain	earenk	infirme	thurgix
demeure	okarthel	jaune	yrev
démon	kothar	jour	kear
dent	oth	lâche	faessi
derrière	zara	laid	nurh

Les mots draconiques sont accentués sur la première syllabe. Les locuteurs mettent l'emphase sur le début et la fin des mots qui sont censés exprimer une idée importante. Le rédacteur qui emploie l'iokharique désigne les mots importants par un symbole spécial de cinq lignes divergentes comme les rayons d'une étoile ou les têtes de Tiamat. Les dragons recourent parfois à ce type d'emphase quand ils parlent d'eux, ainsi que lorsqu'ils donnent des ordres, menacent, mettent en garde ou se montrent insistants.

VOCABULAIRE DE BASE

Cette rubrique présente un certain nombre de mots de commun avec leur équivalent en draconique.

Commun	Draconique	Commun	Draconique
lance	ner	prendre	clax
loin, lointain	karif	près, proche	leirith
magicien	levethix	prêtre	sunathaer
magie	arcaniss	richesse	noach
mais	shar	rouge	charir
maléfique	malsvir	rusé	othokent
marteau	jhank	s'accoupler	maurg
massacrer	kurik	s'enfuir	osvith
montagne	verthicha	sac	waeth
mort	loex	saigner	valeij
mort-vivant	kaegro	sang	iejir
mourir	loreat	se reposer	ssifisv
nain	tundar	secret	irthos
noir	vutha	si	sjek
nom	ominak	siècle	ierikc
non plus	thur	soigner	irisv
non	thric	soudoyer	durah
nourriture	achthend	sous	onureth
nous	yth	stupide	pothoc
nuit	thurkear	sur	shafaer
œil	sauriv	terre	edar
ogre	ghontix	trésor	rasvim
ombre	sjach	tu	wux
or	aurix	tu	svent
orage	kepesk	un	lr
orque	ghik	vache	rhyvos
ou	usv	vallée	arux
oui	axun	vers	ekess
paix	martivir	vert	achuak
parchemin	sjir	viande	rhyaeax
parler	renthisj	victoire	vivex
peau	molik	vision	
petit	kosj	nocturne	sverak
peu	lauth	voir	ocuir
pierre	ternesj	voler	ustrat
pillar	thadarsh	voleur	virlym
planer	hysvear	vouloir	tuor
platine	ux	voyager	ossalur
pluie	oposs		
pour	ihk		

DÉNOMINATION

Les dragons ont depuis longtemps l'habitude de porter des noms impressionnantes, voire terrifiantes, capables d'instiller la peur rien qu'en les prononçant. Le nom d'un dragon ne recèle pas de pouvoir en soi, mais ce qu'il évoque paraît si redoutable que ceux qui ont des notions des exploits du dragon ne manqueront pas d'être saisis par la frayeur à sa simple mention. Les gens frémissent quand ils entendent le récit des prouesses de Dragotha, le dragon mort-vivant. Ils s'écrient de stupeur quand on leur parle d'Ashardalon, qui remplaça son propre cœur par celui d'un démon. Et qui peut oublier Cyan Sangfléau, qui manqua de peu détruire l'antique nation elfique de Silvanesti dans l'univers de Krynn ?

Les noms de dragon font plus que de susciter la terreur. Ils peuvent également inspirer des rêves de vaillance. Une pléthore de légendes, de mythes et d'histoires héroïques mentionne des dragons vaincus par de braves chevaliers, de puissants magiciens, voire des gens ordinaires chanceux ou rusés. Les dragons ont le don d'attirer l'attention rien que par leur nom. Les gens du monde entier vibrent à l'évocation des actes, des manigances et des rêves des dragons. Du dragonnet Aussir qui s'en prend aux moutons, au surpuissant Ashardalon qui se repaît des âmes en attente d'incarnation, ces noms laissent rarement indifférent. Pour beaucoup, ils illustrent la magie inhérente au monde.

Les dragons sont issus de nombreux ordres différents. Même au sein de groupes de dragons du même type, les conventions de dénomination changent. Certains reçoivent leur nom de leurs parents avant même d'éclore. D'autres ne portent un nom que lorsqu'ils ont vécu assez longtemps pour en avoir besoin. Certains dragons peuvent recevoir leur nom d'autres créatures qui connaissent leurs exploits. Un dragon peut en outre adopter un nouveau nom au milieu de sa vie, que ce soit pour commémorer une grande victoire ou pour lutter contre l'ennui suscité par une existence s'étendant sur plusieurs siècles.

RELIGION

Tous les dragons connaissent Io, qui a façonné les dragons mortels à son image. Ils savent également qu'Io est mort peu après. Ils pensent que les autres divinités, qui s'étaient alliées durant les guerres entre originels et dieux qui ont suivi la création du monde, ont laissé Io combattre seul accompagné de ses enfants draconiques.

LA CHUTE D'IO

Durant ces guerres, Io dut faire face au terrible originel appelé Erek-Hus, le Roi de la Terreur, sur un continent à moitié dévasté par un siècle de conflits. Avec sa hache d'adamantium forgée par des originels et de la taille d'une montagne, le Roi de la Terreur coupa Io en deux de la tête à la queue.

Erek-Hus éclata d'un rire tonitruant qui résonna à travers le monde entier. Avant que l'écho de son rire ne

se dissipe, la puissance divine libérée de la forme scindée d'Io pénétra dans le corps de ses deux enfants aînés, qui de simples dragons devinrent aussitôt des dieux.

NAISSANCE DES DIVINITÉS DRACONIQUES

Ce qu'une seule divinité ne put accomplir le fut par ces deux nouveaux dieux. Ensemble, Bahamut et Tiamat affrontèrent et tuèrent le Roi de la Terreur. Bahamut lança ensuite la hache du Roi dans le ciel étoilé.

La puissance divine qui baignait Bahamut et Tiamat n'avait pas fait que les charger de force surnaturelle. La personnalité d'Io s'était également divisée. Son désir de protéger la création et son sens de l'équité avaient pris racine en Bahamut, aujourd'hui vénéré comme divinité de la justice, de l'honneur et de la protection. Tiamat incarnait l'orgueil d'Io, son arrogance et sa cupidité, et fut progressivement révérée comme divinité de la convoitise et de la jalousie.

Les deux dieux draconiques se toisèrent de part et d'autre de la dépouille du Roi de la Terreur, ne pouvant souffrir l'existence de l'autre.

Ils bondirent l'un sur l'autre et s'affrontèrent pendant des jours. Tiamat finit par fuir et les deux divinités reportèrent leur attention sur la grande guerre contre les originels.

FOI DES DRAGONS CHROMATIQUES

D'innombrables millénaires se sont écoulés depuis l'émergence de Bahamut et Tiamat. Depuis tout ce temps, les dragons mortels se sont multipliés à travers le monde. Les dragons chromatiques montrent ouvertement leur préférence à Tiamat, mais d'autres divinités ont également la faveur des dragons.

ASMODÉE

Asmodée est le dieu maléfique des Neuf Enfers. Il est le protecteur des puissants, la divinité de la tyrannie et de la domination, et le commandant des diables. De tous les chromatiques, ce sont les rouges qui sont le plus enclins à se mettre au service d'Asmodée. Le désir naturel qu'éprouvent les dragons rouges à tyranniser trouve son compte dans la hiérarchie du pouvoir et de la douleur préconisée par Asmodée. Et quel dragon rouge renoncerait à la possibilité de disposer de gardiens diaboliques dans son antre volcanique ?

AVANDRA

La divinité du changement se complaît dans la liberté, le commerce, le voyage, l'aventure et les contrées sauvages. Nombreux sont ceux qui la voient aussi comme la déesse de la chance, qualité pour laquelle quelques dragons chromatiques la révèrent (à condition de ne pas être particulièrement maléfiques). Le clergé de Tiamat vilipende les dragons qui rendent hommage à Avandra.

plus qu'à sa protectrice, mais les fidèles draconiques d'Avandra sont loin d'être méprisés autant que ceux qui suivent les préceptes de Bahamut.

BAHAMUT

Également appelé le Dragon de Platine, Bahamut est la divinité de la justice, de la protection, de la noblesse et de l'honneur. Les paladins loyaux bons le vénèrent et les dragons métalliques lui rendent hommage en tant que premier de leur ordre. De toutes les divinités, Bahamut est celle qui est la moins respectée par les dragons chromatiques. Il arrive pourtant qu'un de ces dragons se rebelle contre sa nature intime en suivant les préceptes de Bahamut au fil des siècles. Le Dragon de Platine est prêt à guider les dragons qui suivent cette voie, car l'Église de Tiamat dépêche de puissants prêtres pour éliminer tout dragon chromatique dont elle apprend qu'il a viré de bord.

BAINE

Baine est le dieu de la guerre et de la conquête. Il intime à ses fidèles d'accabler les faibles, de soumettre les survivants et de guerroyer à tout va. Bien que des nations belliqueuses d'humains et de gobelins le servent, de nombreux chromatiques sont également sensibles au message de conquête perpétuelle de Baine. La guerre incessante est synonyme de pillage toujours renouvelé : les dragons chromatiques ne laisseront jamais passer une occasion de tirer de grands profits et ils savent qu'en fomentant le conflit, ils ne peuvent qu'accroître la valeur de leur trésor. Ils enfreignent les traités de paix et s'assurent que les royaumes voisins vivent dans la terreur armée les uns des autres.

CORELLON

La divinité du printemps, de la beauté et des arts est aussi le protecteur des mages arcaniques et des fées. Certains pensent qu'il fut celui qui planta les premières graines de magie en ce monde, ce qui pousse des dragons chromatiques à rendre hommage à ce dieu plus souvent associé aux elfes et aux éladrins. Ce sont surtout les dragons rouges les plus rusés qui considèrent l'accumulation de savoir arcanique comme une activité très intéressante. Ceux-là ont parfois un autel dédié à Corellon dans leur antre. L'un des préceptes de Corellon n'est-il pas de partir en quête d'objets magiques perdus, de rituels oubliés et d'antiques œuvres d'art, ce que font naturellement tous les dragons ?

ÉRATHIS

Érathis est la divinité de la civilisation, si bien que ses valeurs coïncident peu avec celles de la plupart des dragons chromatiques. Fondatrice des cités et

rédactrice des lois, Érathis crée l'ordre et l'organisation des multitudes sans défense, alors que les chromatiques prissent la force de l'individu (eux-mêmes, en d'autres termes) et son droit à agir à sa guise. Érathis est également la muse des grands inventeurs, ce qui peut interpeller quelques dragons bleus et bruns, et autres qui apprécient les idées nouvelles. Dans l'ensemble, la divinité a néanmoins peu d'adorateurs chez les chromatiques.

GRUUMSH

Gruumsh est le dieu chaotique mauvais de la destruction, le seigneur des hordes de barbares dévastateurs. Il exhorte ses fidèles à massacrer et piller, une doctrine à laquelle les dragons chromatiques n'ont aucun mal à s'identifier. À plus d'une reprise, un dragon chromatique engagé au service de Gruumsh s'est retrouvé à la tête d'une armée de pillards.



IOUN

Ioun est la divinité du savoir, de la compétence et de la prophétie. Les sages, les tacticiens et les prophètes la révèrent, de même que tous ceux qui comptent sur la connaissance et la force mentale. Certains dragons chromatiques âgés se soucient davantage de leur richesse culturelle que de la taille de leur trésor. Ces dragons se tournent naturellement vers Ioun et établissent des oratoires en son honneur dans leur antre.

KORD

Kord est la divinité des tempêtes et le seigneur des batailles. Il apprécie la force, les prouesses martiales et le tonnerre. Par toutes ces qualités, il attire un certain nombre de chromatiques à chaque génération, notamment des bleus. Un dragon bleu adulte du nom d'Écho est à la tête du temple des Tempêtes dans les pics du Vent Ascendant, lieu saint consacré à Kord. Il s'envole toutes les nuits parmi les nuages enragés. Chaque jour, il descend dans les vallées environnantes pour prendre part aux luttes incessantes entre les tribus orques.

LOLTH

Lolth est la divinité chaotique mauvaise des ombres, des mensonges et des araignées. Bien qu'elle soit surtout connue pour protéger les drows, les dragons chromatiques apprécient son art de la duperie. Les dragons violets et noirs font parfois partie de ses fidèles. Leur étude de la trahison leur en apprend également sur les araignées. Il arrive que des drows et des chromatiques au service de Lolth œuvrent de concert. Les prêtresses de Lolth cherchent à s'assurer que les dragons ne se retrouvent pas en situation de force dans ce genre de cas, mais elles n'y parviennent pas toujours.

MÉLORA

Mélora est la déesse des contrées sauvages et des mers. Elle incarne les aspects naturels des déserts, de la mer, des terres sauvages et des forêts. Les dragons chromatiques la voient parfois comme la protectrice naturelle de ces sites et trouvent que la furie sauvage qu'elle peut susciter chez ses fidèles est d'une pureté supérieure au mal véritable que préconise Tiamat. Tout dragon a faim et doit manger, mais doit-il ce faisant engendrer plus de douleur et de souffrance que nécessaire ? Les fidèles draconiques de Mélora ne le pensent pas. Ils promettent une mort rapide à leurs proies.

MORADIN

Moradin est le dieu loyal bon de la création et le protecteur des artisans, notamment des mineurs et des forgerons. Il a façonné les montagnes à partir de la terre élémentaire, donnant un visage à ce que les originels avaient laissé informe. Le pouvoir de Moradin est tel qu'il attire de rares chromatiques sous son aile malgré son alignement.

Selon une histoire, un dragon noir ayant balayé une forteresse naine y trouva un sanctuaire de Moradin. Au fil des ans, il s'informa sur la divinité créatrice et finit par s'engager à son service. La première tâche du dragon fut d'expier pour tous les nains tués lors de la prise de la forteresse, ce qui lui demanda les siècles restants de son existence.

PÉLOR

Divinité du soleil et de l'été, Pélor est aussi le gardien du temps. Il soutient les indigents et s'oppose à toutes les formes du mal. Ainsi, les fidèles de Pélor sont plus souvent adversaires des dragons chromatiques que prêts à les accueillir. Divinité humaine par excellence, Pélor apparaît pour les chromatiques comme une nuisance, dans le meilleur des cas, et dans le pire comme un ennemi redoutable qui inspire les prêtres fanatiques et les paladins à massacrer les dragons.

REINE CORNEILLE

Tisseuse du destin et divinité de l'hiver, Reine Corneille marque la fin de toute vie mortelle. Elle emporte les âmes des créatures tuées par les chromatiques, si bien que certains dragons se voient comme ses émissaires. Certains vont même jusqu'à l'adopter comme divinité première, notamment des dragons blancs qui voient son influence sur l'hiver comme une extension naturelle de leur propre nature.

SEHANINE

Divinité de la lune et de l'automne, Sehanine est aussi celle de la ruse et des illusions. C'est ainsi qu'un nombre étonnant de chromatiques, surtout des verts et des noirs, lui rendent hommage. Ils voient sa maîtrise de l'illusion et de la supercherie comme une facette du contrôle de l'amour ; pour les chromatiques, l'amour n'est qu'un tour que l'on joue à autrui. Les violets et les gris révèrent aussi parfois Sehanine et se plient à son exigence de quête de nouveaux horizons : sur la surface du monde pour les gris, dessous pour les violets.

TIAMAT

Tiamat est la divinité maléfique de la richesse, de la cupidité et de l'envie, ainsi que la protectrice des dragons chromatiques. Elle pousse ses fidèles à se venger du moindre affront. La plupart des chromatiques qui sont un tant soit peu pieux la vénèrent.

Tiamat exige de ses fidèles qu'ils guettent les adorateurs de Bahamut, que ceux-ci soient de race draconique ou non, et qu'ils les écrasent à tout prix. Sa cupidité ne connaît pas de limite. Elle est même susceptible d'exiger les trésors des dragons chromatiques qui ne se soumettent pas à son service.

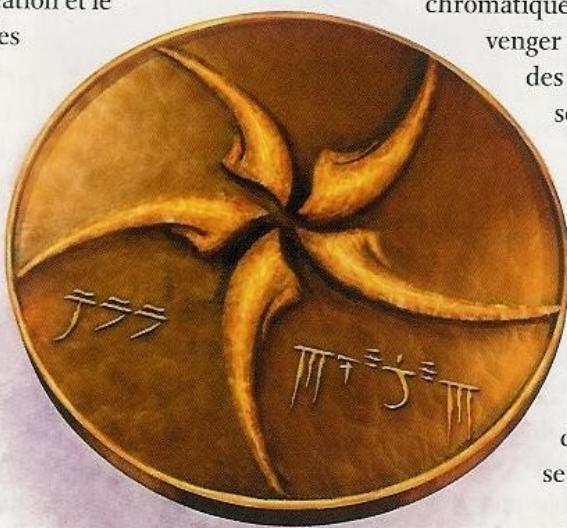
De toutes les divinités, Tiamat est celle qui a le plus de conjoints mortels ; tous des dragons. Ceux qu'elle choisit sont généralement chromatiques, mais elle peut également flirter avec des créatures d'autres familles s'ils s'avèrent dignes d'elle.

TOROG

Torog est la divinité de l'Outreterre, le protecteur des geôliers et des tortionnaires. Également appelé le Roi Rampant, il écoute quiconque ose prononcer son nom à la surface. Quand il entend son nom, il peut dépêcher un serviteur pour aller chercher le responsable. À de rares occasions, il remonte personnellement des profondeurs et emporte l'inconscient sous la terre pour une éternité de séquestration et de torture, mais il préfère envoyer des créatures d'Outreterre pour ces missions ; des créatures telles que des dragons violets. La légende raconte que Torog est à la tête d'un royaume au centre du monde et que les dragons violets le cherchent sans relâche, dans l'espoir d'y trouver une superbe récompense.

VECNA

Vecna est la divinité mauvaise des morts-vivants, de la nécromancie et des secrets. Il règne sur ce qui n'est pas censé être connu et ce que les gens voudraient garder secret. Quelques dragons le préfèrent à Tiamat car malgré l'affiliation du premier avec les morts-vivants, il



connaît des secrets susceptibles de surpasser ceux de tous les autres dieux. Tiamat préconise la vengeance ; Vecna préfère les plus sombres des mystères. Les dragons qui souhaitent apprendre les secrets de la non-vie ne font pas fausse route en adhérant aux préceptes de Vecna.

ZÉHIR

Zéhir est la divinité mauvaise des ténèbres, du poison et des assassins. Les serpents sont sa plus fière création et les yuan-tis l'adorent. Malgré un désir durable de se distinguer des serpents et des reptiles, les dragons chromatiques qui montrent une affinité pour les ombres et le poison se joignent facilement aux fidèles de Zéhir. Les dragons verts, notamment, voient ce dieu comme un choix naturel et certains font de chacune de leurs victimes un sacrifice en l'honneur de la divinité des ténèbres.

AUCUN DIEU

De nombreux dragons chromatiques sont des apostats. Ils sont conscients de l'existence des dieux, notamment de Tiamat qui a contribué à l'émergence de leur espèce, mais soit ils n'ont jamais montré un respect suffisant pour le divin au point de devenir des fidèles, soit ils ont renoncé à leur divinité tutélaire pour une raison ou une autre. D'autres ont étudié les conflits incessants et les revendications des dieux et en ont conclu que les êtres divins n'étaient rien de plus que des individus puissants exigeant des priviléges qu'ils ne méritent pas. Il ne faut pas oublier que tout dragon croit qu'avec le temps, il finira peut-être par se montrer aussi puissant.

EXARQUES

Les dieux entretiennent une distance et un détachement avec le quotidien du monde, et même avec les puissants dragons qui ont choisi de les vénérer. Les divinités recourent donc à des exarques pour agir en leur nom. Ces derniers vont parfois jusqu'à écouter les prières destinées aux dieux qu'ils servent.

Les dragons exarques ne font pas qu'assister leur divinité dans leurs affaires avec leurs innombrables fidèles. Ils font également office d'intermédiaires plus familiers pour les chromatiques qui voudraient servir ces dieux. Un dragon donné ne voudra pas forcément rendre hommage à Corellon, mais il sera peut-être plus enclin à respecter Astilabor (cf. ci-après) et donc à servir indirectement Corellon.

Les dragons exarques sont de puissants dragons qui se distinguent en ce monde ou parmi les plans. Voici quelques détails sur certains d'entre eux, chromatiques.

AASTERINIAN

Divinité : Avandra

Aasterinian est un dragon bleu espiègle qui aime apprendre par le jeu, l'invention et le plaisir. Elle sert avant tout comme messagère d'Avandra et adore notamment livrer les décrets qui initient de grands changements.



Les dragons qui lui rendent hommage l'apprécient pour sa vivacité d'esprit et son côté frivole. Tous les dragons approuvent son approche selon laquelle il faut compter sur soi-même et avoir son propre avis.

ASTILABOR

Divinité : Corellon

Le trésor d'Astilabor était l'avant-dernière collection d'art antique, de magie et de prose créée par Corellon. Quand la divinité invita ce dragon rouge femelle à devenir l'un de ses exarques, Astilabor accepta. Elle représente le désir draconique naturel d'acquérir richesses et pouvoir, tempéré par la conscience que la cupidité brute peut condamner un trésor.

Les dragons vénèrent Astilabor parce qu'elle représente la fortune et le pouvoir, et parce qu'elle les guide pour éviter de mettre leur trésor en péril. Bien qu'Astilabor prétende décrier le larcin, des biens volés apparaissent de temps à autre dans le butin des dragons qui la révèrent, sans qu'ils en soient pénalisés.

CHRONEPSIS

Divinité : Reine Corneille

Chronepsis se fiche des aspirations de l'âme. Ce dragon gris est silencieux, indifférent et impartial : l'exarque idéal pour Reine Corneille. Quand une âme s'avère récalcitrante et s'attarde alors qu'elle devrait passer à l'étape suivante, Chronepsis montre une capacité précieuse à consumer les formes des vivants comme des morts-vivants.

Les dragons qui révèrent Chronepsis le voient comme un juge objectif devant le destin et la mort, un observateur de ce monde parfaitement désintéressé.

Quand un dragon meurt, son âme a toutes les chances d'être examinée par Chronepsis. Il n'exerce aucun châtiment et ne cherche pas à redresser les torts. Il se contente d'acheminer les âmes vers leur destin.

FALAZURE

Divinité : Vecna

Connu sous le nom de Dragon de la Nuit, Falazure est célèbre pour son souffle vampirique de miasmes draineurs

de vie. Il apparaît comme un dragon noir décharné, parfois à tel point qu'on le prend pour une dracoliche.

Dévot de Vecna, il enseigne une multitude de secrets capables de prolonger l'existence des dragons. Beaucoup de ces secrets font intervenir la nécromancie et la régénération vampirique, mais pas tous. Falazure connaît également d'autres secrets draconiques qui poussent les dragons à prier son nom pour lui en soutirer des bribes.

LES ESPÈCES CHROMATIQUES

Ce qui suit ne fait que préciser les renseignements déjà apportés sur les espèces de dragons chromatiques. Le trésor de prédilection indiqué pour chacune n'a rien d'exclusif ; c'est seulement celui que l'on retrouve le plus souvent. De même, les espérances de vie ne sont que des approximations. Ces nombres ne sont que les estimations reconnues par les plus grands sages. Un dragon donné, surtout s'il est très puissant et d'une grande force de caractère, peut tout à fait vivre plus longtemps.

Sur les tables de taille apparaissent des valeurs moyennes : un dragon peut s'en écarter de 25 pour cent, voire plus pour certains spécimens. Ces déviations sont particulièrement courantes chez les dragons de taille Gig, les dimensions d'une créature véritablement vénérable n'ayant aucune limite théorique.

DRAGONS BLANCS

Les dragons blancs, également appelés dragons des glaces ou dragons glaciaux, ont une réputation de créatures stupides, réputation imméritée. Bien qu'ils soient particulièrement bestiaux, ils sont aussi intelligents que

n'importe quel dragon chromatique. Ils se fichent des intrigues et du pouvoir politique, préférant se contenter d'une existence de chasse et d'accumulation de richesses. Ils comptent davantage sur leur instinct que sur leur intellect. Bien qu'ils vivent longtemps et considèrent l'avenir avec intérêt, cela ne les obsède pas comme leurs cousins. Ils préfèrent se soucier uniquement de leur confort et d'un ventre plein.

Comme tous les prédateurs dignes de ce nom, les dragons blancs maîtrisent leur domaine. Ils connaissent toutes les bonnes cachettes et les points propices aux embuscades. Ils chassent certes efficacement, mais surtout sans perdre de temps. Ils tuent rapidement, sans montrer la cruauté qui caractérise les dragons noirs ni la féroce des rouges. Ils ne partagent pas non plus les penchants de leurs cousins consistant à converser avec les intrus ou voisins, ou tenter de les manipuler. Sauf si les victimes potentielles présentent sans attendre de bonnes raisons de rester vivantes, les dragons blancs commencent par tuer, puis passent à table, sans se poser de questions. Parmi les rares offres ayant sauvé la vie de voyageurs, on compte les pierres précieuses et les promesses d'autres gemmes, ainsi que les offrandes et garanties de viande en abondance, du moins plus que les individus concernés n'en auraient fourni eux-mêmes dans la gueule du dragon.

Comme tous les dragons chromatiques, les blancs méprisent les autres créatures. Dans leur cas, cette attitude se manifeste par une tendance à considérer toutes les créatures vivantes comme des proies potentielles. Toute proie est après tout inférieure au chasseur qui est assez fort pour la dévorer.

Il est plus que rare qu'une communauté parvienne à négocier une cohabitation avec un dragon blanc dont le domaine la jouxte. Les chances de convaincre un tel dragon d'épargner les troupeaux locaux existent, même si elles restent maigres et provisoires, en montrant une adversité à la hauteur ou en lui offrant une contrepartie vraiment intéressante. Sans cela, seule la mort du dragon pourra l'empêcher de décimer le bétail de la communauté, voire la population elle-même.

Chasseurs bestiaux, les dragons blancs n'ont pas vraiment de préférence en matière de proie. Ils attaquent



DIMENSIONS DES DRAGONS BLANCS

Catégorie de taille	Longueur totale	Cou	Queue	Corps	Largeur debout	Hauteur	Envergure Maximale	Envergure minimale	Poids
M	4,20 m	1,80 m	1,20 m	1,20 m	0,75 m	1,05 m	6,30 m	3,60 m	150 kg
G	8,70 m	3,60 m	2,10 m	3 m	1,35 m	1,95 m	9,60 m	5,40 m	1 200 kg
TG	15,60 m	5,70 m	3,90 m	6 m	2,10 m	3,30 m	16,50 m	9 m	9 750 kg
Gig	24,60 m	7,80 m	6,30 m	10,50 m	2,70 m	4,50 m	21,60 m	12 m	79 500 kg

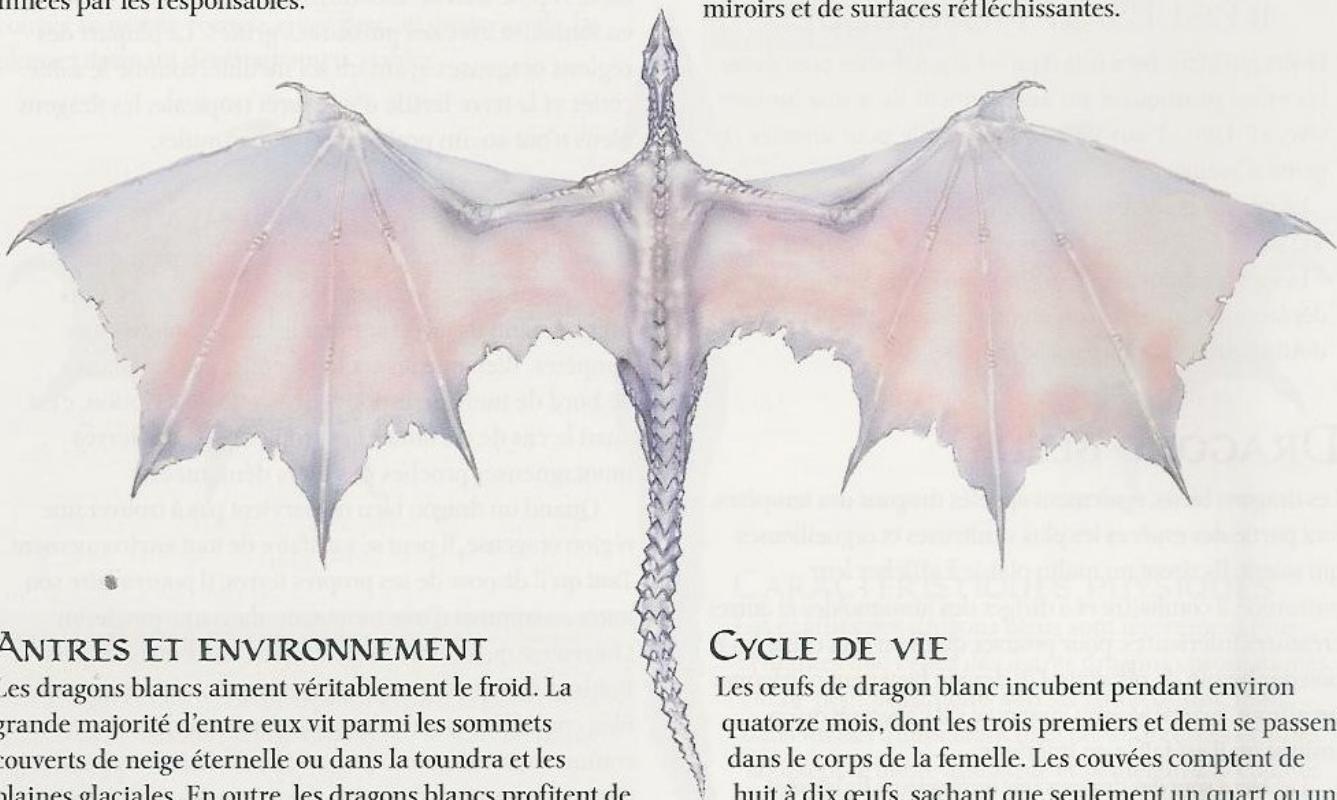
et dévorent les créatures qu'ils ont sous la griffe et qui sont dignes d'être chassées. Le bétail étant particulièrement riche en viande, il intéresse plus le dragon des glaces que le fermier ou le berger. Mais ces dragons n'ont rien contre le fait de dévorer des êtres intelligents. Ils préfèrent la nourriture gelée et enfouissent leurs proies dans des congères ou des murs de glace pendant des jours ou des semaines avant de les consommer.

Quelques traits les caractérisant sortent tout de même du cadre de la chasse. Comme les rouges et les bleus, les dragons blancs ont une mémoire étonnante pour tout ce qui a pu les froisser. Il leur arrive de continuer à vouloir se venger pour des affronts oubliés depuis de nombreuses années par les responsables.

Comme la plupart des dragons, ils préfèrent les antres souterrains ; une crevasse montagneuse ou une cavité dans la glace fait leur bonheur. Sur un site où la température reste toujours en dessous du gel, le dragon blanc pourra se créer une sorte de grotte en accumulant de la neige pour en faire de la glace robuste par l'application experte de son souffle.

TRÉSOR DE PRÉDILECTION

Les dragons blancs préfèrent les trésors scintillant comme la glace, notamment les diamants et autres gemmes aux teintes claires. Le platine et l'argent fortement polis font aussi l'affaire, de même que les objets d'art composés de miroirs et de surfaces réfléchissantes.



ANTRES ET ENVIRONNEMENT

Les dragons blancs aiment véritablement le froid. La grande majorité d'entre eux vit parmi les sommets couverts de neige éternelle ou dans la toundra et les plaines glaciales. En outre, les dragons blancs profitent de la manière dont le relief gelé ralentit leur proie, sachant qu'ils y sont eux en pleine possession de leurs moyens.

Le froid n'a pas besoin d'être extrême. Certains occupent des pics montagneux loin d'être aussi glacés qu'ils l'aimeraient. On en trouve même dans les forêts. Ces antres les mettent parfois en conflit avec des dragons bleus, rouges ou verts ; confrontations dont les blancs se passeraient bien car ces autres dragons sont plus puissants à un âge équivalent. Vu qu'ils sont en outre des chasseurs nés, les blancs détestent gaspiller de l'énergie pour autre chose que la traque de gibier.

CYCLE DE VIE

Les œufs de dragon blanc incubent pendant environ quatorze mois, dont les trois premiers et demi se passent dans le corps de la femelle. Les couvées comptent de huit à dix œufs, sachant que seulement un quart ou un tiers survivra.

L'étape de dragonnet dure trois à quatre ans. Le blanc reste jeune jusqu'à une centaine d'années. Un dragon blanc adulte devient vieux aux alentours de 750 ans, puis vénérable vers 1 700 ans. On sait que cette race peut atteindre 2 100 ans.

La diffusion environnementale d'un dragon blanc se traduit par une zone de froid intense. Le sol est recouvert de givre en permanence et les liquides gèlent après quelques instants d'exposition. Le terrain devient aussi glissant que la glace, même quand il n'apparaît pas givré.

CARACTÉRISTIQUES PHYSIQUES

Les dragons blancs sont les plus petits des chromatiques, même si leurs cousins noirs sont à peine plus grands. Leurs écailles et leurs membres sont lourds, ce qui leur donne un aspect pataud, alors qu'ils sont aussi rapides et agiles que les autres dragons. Leurs écailles vont du blanc le plus pur au bleu glacial, constituant un excellent camouflage dans les environnements glacés et enneigés.

Les orteils des dragons blancs sont plus espacés que ceux des autres dragons, ce qui leur confère une plus grande stabilité. Leurs griffes sont barbelées et dentelées, non pas pour infliger davantage de dégâts, mais pour leur permettre de garder l'équilibre sur la glace.

Des membranes translucides protègent leurs yeux contre les lumières les plus vives tout en leur permettant de voir. Ces paupières fines comme du parchemin évitent la cécité des neiges quand le dragon observe les vastes étendues étincelantes de son domaine.

Les dragons blancs n'ont pas vraiment d'odeur ; ils dégagent plutôt des effluves secs.

RÈGLES OPTIONNELLES

Le dragon blanc bénéficie d'un +1 aux défenses pour éviter les effets provoquant un aveuglement lié à une lumière vive, et d'un +1 aux jets de sauvegarde pour annuler ce genre d'aveuglement.

Le dragon blanc peut creuser la glace et la neige à une VD de fouissage égale à la moitié de sa VD au sol.

Les griffes du dragon blanc qui lui offrent sa capacité de déplacement glacé lui confèrent également un +4 aux tests d'Athlétisme visant à escalader.

DRAGONS BLEUS

Les dragons bleus, également appelés dragons des tempêtes, font partie des espèces les plus vaniteuses et orgueilleuses qui soient. Ils tirent un malin plaisir à afficher leur puissance, à combattre et à diriger des humanoïdes et autres créatures inférieures, pour prouver qu'ils en sont capables et non par besoin de résultats. Un dragon bleu peut pardonner un affront, mais il réagira avec rage s'il s'aperçoit qu'on insinue qu'il est faible ou inférieur.

Les bleus sont des dragons très territoriaux. Ils laissent rarement l'occasion aux intrus, même involontaires, de s'expliquer. Les dragons bleus sont de tous les dragons chromatiques ceux qui ont le plus de chances d'affronter un ennemi supérieur ou un autre dragon pour des histoires frontalières. Cela peut s'avérer particulièrement problématique quand on sait que les dragons bleus sont également plus à cheval sur leur environnement que leurs cousins.

En revanche, quand ils se retrouvent face à des créatures qui leur montrent le respect attendu, les dragons bleus apparaissent comme les plus raisonnables des chromatiques. Ils n'ont pas la cruauté des dragons noirs, ni l'ambition des verts et des rouges. Certains dragons bleus vivent paisiblement en lisière de communautés humanoïdes,

voire d'autres espèces draconiques. Les bleus ont aussi des employés humanoïdes pour certaines tâches, car ils adorent diriger autrui (et montrer leur supériorité) et obtenir des résultats sans avoir à lever le petit doigt.

Les dragons bleus apprécient la saveur des proies massives comme le bétail et les bêtes de troupeau, préférant les repas composés de peu de créatures à ceux qui comportent de nombreux plats plus petits. Ils n'ont aucun désir de chasser du gibier intelligent, mais n'ont aucun problème à le faire si l'occasion se présente. Ils préfèrent la viande calcinée mais pas bouillie, « caressée par la foudre », comme ils se plaisent à le décrire.

Les dragons bleus se posent rarement au sol durant un combat, préférant recourir aux attaques en vol et distantes, plutôt que d'intervenir gauchement au corps à corps. Comme ils aiment lutter à distance, le combat est pour eux souvent une affaire de longue haleine. Ils se rapprochent suffisamment pour libérer quelques volées, puis disparaissent pour revenir un peu plus tard, parfois des minutes ou des heures après.

Plus rarement, lorsqu'un dragon bleu chasse au sol ou se repose loin de son antre, il se cache dans le décor en fouissant avec ses puissantes griffes. La plupart des régions orageuses ayant un sol meuble, comme le sable côtier et la terre fertile d'une forêt tropicale, les dragons bleus n'ont aucun problème à se dissimuler.

ANTRES ET ENVIRONNEMENT

Les sages (et le *Bestiaire Fantastique*) affirment que les dragons bleus préfèrent les régions côtières. Plus précisément, ils affectionnent les zones sujettes aux tempêtes. Bien que les secteurs côtiers et les falaises de bord de mer correspondent à cette description, c'est aussi le cas de certaines îles tropicales et des terres montagneuses proches des mers démontées.

Quand un dragon bleu ne parvient pas à trouver une région orageuse, il peut se satisfaire de tout environnement. Tant qu'il dispose de ses propres terres, il pourra faire son antre au sommet d'une montagne, dans une jungle, en Outreterre ou dans un désert. À part les climats les plus froids et arctiques, tout peut lui convenir, mais le dragon bleu considérera toute région épargnée par les tempêtes comme un site de transition, même s'il finit par y passer quelques centaines d'années. Il ne trouvera son bonheur que dans un lieu régulièrement assailli par le tonnerre, où il pourra planer entre les nuages au milieu des éclairs.

Pour ce qui est de leurs antres, les dragons bleus préfèrent les vastes ruines de pierre et les grottes à flanc de colline, de falaise ou de montagne. Ils adorent s'installer dans des bâtisses construites par d'autres races. Leurs antres sont aussi hauts que possible, de manière à pouvoir mieux admirer leur domaine. Cette élévation les rapproche encore davantage des tempêtes. Quand un dragon ne trouve pas de repaire en altitude, il jette normalement son dévolu sur un endroit dont l'entrée n'est facilement accessible qu'en volant. Les intrus terrestres devront donc entreprendre une escalade ardue, voire quasiment impossible.

DIMENSIONS DES DRAGONS BLEUS

Catégorie de taille	Longueur totale	Cou	Queue	Corps	Largeur debout	Hauteur	Envergure Maximale	Envergure minimale	Poids
M	4,80 m	2,10 m	1,20 m	1,50 m	0,90 m	1,20 m	7,20 m	3,60 m	160 kg
G	9,30 m	3,90 m	2,10 m	3,30 m	1,50 m	2,10 m	10,80 m	5,40 m	1 250 kg
TG	16,50 m	6 m	4,20 m	6,30 m	2,40 m	3,60 m	18 m	9 m	10 000 kg
Gig	25,50 m	8,40 m	6,60 m	10,50 m	3 m	4,80 m	24 m	12 m	80 000 kg

TRÉSOR DE PRÉDILECTION

Les dragons bleus préfèrent les trésors aussi esthétiques que précieux. Ils aiment les gemmes, notamment les saphirs et autres pierres bleues. Ils admirent tout autant les œuvres d'art et les bijoux. Même si cela reste rare, étant donné leur cupidité draconique innée, on sait que certains bleus ont renoncé à des richesses qu'ils jugeaient peu attrayantes, estimant qu'elles gâcheraient l'excellence esthétique de leur trésor et donc leur propre majesté.

CYCLE DE VIE

Les œufs de dragon bleu incubent pendant environ vingt mois, dont les quinze derniers se passent dans le nid. La couvée moyenne compte entre deux et quatre œufs, la plupart donnant des dragonnets viables.



RÈGLES OPTIONNELLES

Les dragons bleus ignorent les abris et camouflages conférés par la pluie et autres précipitations qui ne s'accompagnent pas de gel.

En raison de ses écailles à l'aspect proche du ciel environnant, un dragon bleu en plein vol peut effectuer des tests de Discréction pour se cacher à la vue des créatures au sol ou à une altitude plus basse que la sienne, même s'il ne dispose pas d'un abri ou d'un camouflage (il subit néanmoins les malus habituellement imposés à ces tests par le déplacement et les actions entreprises).

Grâce à ses puissantes griffes et son habitude de creuser le sable et la terre de son territoire, le dragon bleu a une VD de fouissement égale à la moitié de sa VD au sol.

Lorsqu'il vole ou combat en pleine tempête ou dans des conditions climatiques inclémentes, le dragon bleu ignore les malus de déplacement (ainsi que les déplacements forcés) et les malus d'abri imposés par ces conditions.

Les dragons bleus passent du stade de dragonnet à celui de jeune dragon en sept ans. Ils deviennent adultes aux alentours de 160 ans et vieux vers le millier d'années. L'étape vénérable intervient vers 1 800 ans. Le doyen connu des dragons bleus est mort à l'âge approximatif de 2 300 ans.

Quand un dragon bleu donne lieu à une diffusion environnementale, il crée une tempête permanente. Cet effet peut même se manifester sous terre, bien que l'exiguïté puisse atténuer la force des vents. La virulence de la pluie et du vent n'est pas constante, pouvant aller de bourrasques modérées accompagnées d'averses aux pluies torrentielles portées par un ouragan, mais ces tempêtes ne se dissipent jamais totalement, quel que soit le climat environnant.

CARACTÉRISTIQUES PHYSIQUES

Les écailles des dragons bleus sont légèrement plus brillantes que celles des autres dragons chromatiques. On ne peut néanmoins s'en servir de miroir, mais dans un environnement bleu ou sombre, ces écailles adoptent la teinte ambiante et se mêlent à la couleur des cieux ou des éléments.

Les cornes et la crête frontale du dragon bleu évitent que l'eau de pluie et autres précipitations lui coulent dans les yeux. Combinée à sa vision acérée, cette caractéristique lui permet de voir mieux que la plupart des créatures dans des conditions climatiques difficiles.

Les ailes des dragons bleus sont plus souples que celles des autres chromatiques. Ils profitent des vents pour s'orienter et prendre de la vitesse, comme les marins font louoyer un navire.

Les dragons bleus dégagent une odeur d'ozone, mais l'orage et le vent peuvent facilement la masquer.

DRAGONS BRUNS

Les dragons bruns affectionnent le confort d'un antre recouvert de sable, recélant des trésors chapardés dans les tombeaux du désert. Ils apprécient également la nourriture vivante et exotique, arrachée de terres lointaines.

Affronter un dragon brun demande des efforts particuliers. Ces créatures accomplissent leurs objectifs d'une manière qui les garde à l'abri du

manger souvent et bien. Un dragon noir pourra se satisfaire d'une alimentation à base de faune marécageuse et d'un aventurier noyé de temps à autre, mais le brun ne peut trouver le bonheur qu'en multipliant les saveurs et les épices.

Dans les cas les plus extrêmes, cette bizarrerie peut pousser le dragon brun à prendre des risques inutiles dans le feu du combat, tout cela pour pouvoir croquer une espèce inédite. Quand il a goûté un tel échantillon, il ne peut s'empêcher de commenter



danger ou, plus précisément, qui leur demande le moins d'efforts possible. Ainsi, quand il a le choix entre assaillir une forteresse pour dévorer les chevaux du baron et descendre en piqué pour cueillir un taureau dans un troupeau de bétail, le dragon brun opte pour la seconde solution.

Quoiqu'il en soit, un régime à base de viande bovine finit par paraître bien fade avec le temps, si bien que même les dragons bruns les plus pusillanimes prennent des risques pour accéder à de nouvelles saveurs. Leur passion étant la gastronomie, ils élaborent parfois de véritables plans pour mettre la dent sur un morceau de choix, des plans du genre que les autres dragons mettent au point pour voler un bien précieux ou protéger leur antre. Pour les dragons bruns, la vie est meilleure quand on peut

cette nouvelle saveur tout en continuant à se battre. Il est probable qu'il s'agisse là d'une tactique visant à démoraliser l'adversaire, mais aussi que ce ne soit qu'une pulsion de fin gastronome.

Les dragons bruns se distinguent pour une autre raison que leur passion de la bonne chère. Ils ont la capacité d'exhaler un sable strident et aveuglant, qui frappe telle une tempête du désert. Ils se révèlent alors comme des élémentaires des désolations. Le danger naturel que représente son terrain de prédilection fait partie de l'arsenal du dragon brun. Sa tempête de sable peut s'avérer assez vaste pour engloutir un champ de bataille. Tout ce qui se retrouve pris dans cette rage n'est plus qu'une poupée emportée dans une tornade.

ANTRES ET ENVIRONNEMENT

Les dragons bruns préfèrent les paysages déserts et arides, les sites où les sociétés humanoïdes ont le moins de chances de prospérer ou de les embêter. Leur antre se situe sous la surface, dans des cavités soutenues par d'anciennes ruines ou ensevelies. D'autres bruns occupent des bâtisses déliquescentes à la surface du désert, comme de gigantesques tombeaux depuis longtemps abandonnés des pillards.

L'antre d'un dragon brun est constitué d'une suite de salles ou de cavités séparées les unes des autres par des intervalles de terre ou de sable. Ils sont en outre capables de creuser des tunnels à leur gré.

RÈGLES OPTIONNELLES

Un dragon brun dans le désert ou un environnement désolé du même type bénéficie d'un +4 aux tests de Discréption.

Certains dragons bruns creusent des réseaux sous la surface sableuse. Quiconque foule une zone dominant un tel complexe risque de provoquer un affaissement. L'effondrement ne crée pas d'entonnoir pas plus qu'il ne met le responsable en danger, mais il provoque une vibration souterraine vrombissante dont l'intensité suffit à alerter tout dragon brun des environs de la présence d'intrus.

DIMENSIONS DES DRAGONS BRUNS

Catégorie de taille	Longueur totale	Cou	Queue	Corps	Largeur debout	Hauteur	Envergure Maximale	Envergure minimale	Poids
M	5,10 m	1,50 m	1,80 m	1,50 m	0,90 m	1,50 m	5,10 m	1,80 m	175 kg
G	9 m	3 m	3,30 m	3 m	1,50 m	2,70 m	8,70 m	3,30 m	1 500 kg
TG	15 m	5,10 m	5,40 m	6 m	2,40 m	4,50 m	14,70 m	8,70 m	12 500 kg
Gig	24 m	7,20 m	8,40 m	9,90 m	3 m	6 m	19,50 m	9,60 m	90 000 kg

TRÉSOR DE PRÉDILECTION

Les dragons bruns affectionnent la nourriture autant que les biens précieux, sachant que ce qu'ils appellent ainsi prend souvent la forme de coutellerie et de vaisselle, des services à thé en argent aux carafes en cristal ayant servi des dieux. Les dragons bruns ne savent pas résister à l'envie de se saisir d'ustensiles de grande valeur ou ayant appartenu à des individus illustres. Ils sont même susceptibles d'employer des intermédiaires pour acheter ce type de trésor.

Les dragons bruns apprécient d'autres formes de biens : monnaie, œuvres d'art, livres rares... tout ce qui a de la valeur peut figurer dans leur butin. Ils peuvent même se servir de ces objets pour attirer leur prochain repas.

CYCLE DE VIE

Les dragons bruns pondent leurs œufs après cinq mois d'une période d'incubation de quatorze. Leurs couvées comptent de cinq à six œufs, sachant que trois en moyenne éclosent quand les conditions sont optimales.

Le stade de dragonnet s'étend sur environ huit années. Les jeunes dragons bruns atteignent l'âge adulte au bout de 130 ans et sont considérés comme vieux au bout de 600. Un brun vénérable a au moins vécu 1 250 ans, à un ou deux siècles près. Le plus vieux dragon brun connu a vécu aux alentours de deux millénaires.

Quand un dragon brun meurt de vieillesse dans son antre désertique, l'air sec peut le préserver et le momifier, au point d'en faire une véritable relique enfouie sous les sables. Quand la diffusion environnementale opère, il en résulte une zone de sables mouvants. Quiconque y pénètre doit réussir un test d'Acrobacies ou d'Athlétisme (DD égal au niveau du dragon mort) pour pouvoir s'en extraire.

CARACTÉRISTIQUES PHYSIQUES

Les nuances des écailles d'un dragon brun lui permettent de se fondre dans le décor de sable. Comme les dragons verts, les bruns peuvent ternir et ébrécher leurs écailles ou les rendre rugueuses, pour leur donner l'aspect de la terre ou de pierres présentes dans le sable.

La plus grande différence entre un dragon brun et les autres chromatiques est l'étrange configuration de ses ailes. Au lieu d'ailes draconiques habituelles, on note en effet une double crête de pointes allant de la tête à l'extrémité de la queue, chaque crête étant reliée à l'autre par une collerette membraneuse. Celle-ci permet en outre au dragon de littéralement nager dans le sable et la terre et, si besoin est, de voler dans les airs.

DRAGONS GRIS

D'une certaine manière, les dragons gris sont les plus énigmatiques de tous les chromatiques. Leur teinte étant plutôt vague, ils chassent dans les régions frontières rocailleuses, évoluant sans cesse dans l'étreinte des cieux. Également appelées dragons à crocs (pour leur férocité), dragons de pierre (pour leur pouvoir de pétrification) et dragons à pointes (en raison de leurs appendices escamotables), ces bêtes semblent cumuler les pires attributs des autres dragons chromatiques.

Les dragons gris apprécient la chasse au moins autant que ce qu'elle leur rapporte. C'est peut-être cette passion animale de la traque qui les définit d'ailleurs le mieux.

Rares sont les dragons gris capables de la discipline nécessaire pour atteindre les sommets de notoriété et de puissance des autres chromatiques. Ils passent leur temps loin de leur antre, à jouir du frisson sauvage de la chasse et à se délecter de la terreur de leur proie.

Les dragons gris sont faciles à corrompre, prêts à tout compromis leur faisant miroiter une meilleure proposition. Ils prennent un malin plaisir à profiter de la moindre manifestation sociale pour initier une traque sophistiquée. Même lorsqu'ils reçoivent de l'or ou autres biens en échange de leur assistance, les dragons à pointes peuvent tout à fait arrêter la négociation pour présenter les règles d'un jeu improvisé du genre : « Vous avez jusqu'à l'aube pour fuir aussi loin que possible, après quoi je me lance à vos trousses. Si je vous trouve, vous avez perdu. »

En revanche, le côté imprévisible des dragons gris les empêche de se comporter ainsi de manière systématique. Ils savent peut-être que les créatures qui tombent dans la routine constituent des proies plus faciles. Un habile diplomate pourra tirer profit de cet aspect du dragon gris en lui promettant une meilleure chasse à venir, de manière à éviter que la négociation capote.

Il arrive qu'un dragon gris se retrouve vénéré par une tribu de sauvages. Des humanoïdes primitifs se prosternent devant lui dans l'espoir que les talents de chasseur de la créature leur soient transmis. Les tribus plus évoluées peuvent procéder à des sacrifices, en puisant parmi les leurs ou parmi les membres d'une tribu rivale ou encore des voyageurs d'une terre lointaine. Une fois la victime définie, la tribu contacte le dragon gris (par le biais de signaux de fumée, par exemple), puis ils libèrent le malheureux sans autre équipement qu'un éventuel couteau en silex. L'offrande doit donc fuir à travers les bad-lands et le maquis, jusqu'à ce que le dragon la retrouve.

DIMENSIONS DES DRAGONS GRIS

Catégorie de taille	Longueur totale	Cou	Queue	Corps	Largeur debout	Hauteur	Envergure Maximale	Envergure minimale	Poids
M	4,50 m	1,50 m	1,50 m	1,50 m	0,75 m	1,05 m	7,50 m	3,60 m	150 kg
G	9 m	2,70 m	2,40 m	3,90 m	1,35 m	1,95 m	10,80 m	5,40 m	1 200 kg
TG	15,90 m	4,50 m	4,50 m	6,90 m	2,10 m	3,30 m	18 m	9 m	9 750 kg
Gig	24,90 m	6,90 m	6,90 m	11,10 m	2,70 m	4,65 m	24 m	12 m	79 500 kg

Les dragons gris peuvent faire office d'éclaireurs, d'espions et de chiens de chasse pour des notables locaux. Le salaire de cette mission est la mission elle-même, qui apparaît davantage comme un agréable passe-temps pour le dragon. Les dragons gris dévorant toujours ce qu'ils attrapent, l'employeur ne doit pas s'attendre à ce qu'on lui livre la proie vivante (le dragon peut néanmoins lui rapporter un fragment de crâne ou d'os rongé).

une plaine et peuvent danser d'un courant d'air chaud à l'autre pendant des heures pour réduire l'écart qui les sépare d'un détail qui les intrigue.

Un dragon gris peut s'établir provisoirement quelque part durant une traque qui l'éloigne de son antre permanent. Ce genre d'avant-poste lui procure un endroit où dormir, où manger ce qu'il attrape et où stocker les biens qu'il destine à son trésor principal. Ces repaires



Quand ils ont vraiment faim, les gris peuvent descendre en piqué pour se repaître de bétail, mais le cas est rare. Ces stupides animaux n'offrent guère d'intérêt à la chasse. Les gris préfèrent se nourrir exclusivement d'humanoïdes suffisamment intelligents ou dangereux pour proposer un semblant d'adversité.

Les dragons gris préfèrent rester dans les airs durant le combat. Ils recourent à leur *souffle* et leurs attaques à allonge, clouant leurs ennemis des pointes rocaillieuses de leur queue et de leurs griffes. Si un adversaire ou plusieurs s'envolent pour se rapprocher du dragon, ce dernier concentre ses attaques sur ces courageux assaillants ou, si les ennemis volants sont au moins trois, fuit vers l'horizon pour trouver des proies moins coriaces. Les dragons gris adorent la chasse, mais beaucoup moins un combat équitable contre un adversaire vraiment redoutable.

ANTRES ET ENVIRONNEMENT

Les dragons gris préfèrent les terrains ravinés, le maquis, les prairies arides et autres espaces ouverts aux terrains comportant des obstructions visuelles. Ils aiment pouvoir surveiller leurs victimes potentielles sur des kilomètres tandis qu'ils voguent parmi les courants ascendants comme de gigantesques oiseaux de proie. Ils sont capables de détecter les mouvements les plus imperceptibles à travers

temporaires se trouvent sur des corniches montagneuses ou autre lieu uniquement accessible par les airs. Le dragon laisse l'endroit sans garde et y retourne chaque nuit pour se repaître des fruits de sa chasse.

L'antre principal d'un dragon gris peut rester abandonné pendant des semaines ou des mois, si bien qu'avant de le quitter, la créature prend soin de condamner la salle centrale avec un éboulement et des victimes de sa pétrification.

TRÉSOR DE PRÉDILECTION

Les dragons gris n'ont pas de préférence en matière de trésor. Celui-ci est constitué d'objets récupérés sur les victimes de chasses passées : témoignages et trophées de victoires glorieuses. Bien qu'ils ne prissent pas les biens précieux comme peuvent le faire d'autres dragons, ils n'en prennent pas moins de grandes précautions pour protéger ces souvenirs.

RÈGLE OPTIONNELLE

En raison de sa vision exceptionnelle, le dragon gris ne subit qu'un -4 aux jets d'attaque (et non -5), lorsqu'il attaque une cible qui dispose d'un camouflage total.

CYCLE DE VIE

Le dragon gris pond ses œufs au bout de quatre mois, la période d'incubation en comptant vingt. La couvée est composée d'un ou deux œufs, qui sont tous viables en conditions optimales.

Le dragon gris reste dragonnet jusqu'à l'âge de dix ans et jeune jusqu'à près de 200 ans. Il devient vieux aux alentours de 900 ans et vénérable vers 1 400. Le plus vieux dragon gris connu a atteint 2 100 ans environ.

Quand un dragon gris meurt, il se pétrifie, se transformant en éperon rocheux à la forme draconique. Quand opère la diffusion environnementale, une zone anormalement aride en résulte. Les cours d'eau et puits existants s'assèchent aussitôt. Toute créature qui passe plus d'une heure dans une telle région finit assoiffée, toute eau qu'elle transportait ayant mystérieusement disparu.

CARACTÉRISTIQUES PHYSIQUES

Des pointes rocheuses émergent des écailles et membres du dragon gris. Celles-ci peuvent se détacher, ce qui lui permet de clouer ses proies au sol par une attaque spéciale.

La couleur des écailles va du blanc de chaux au gris granit, ce qui lui confère un excellent camouflage dans son environnement de prédilection. Quand il vole, son bas-ventre plus clair se fond avec les nuages et le ciel pour les observateurs au sol.

La gueule surdimensionnée du dragon gris est un véritable océan de crocs. Plusieurs de ces dents sont assez longues pour l'empêcher de complètement refermer la mâchoire. Quelques cornes acérées saillissent de la mâchoire inférieure. Elles lui permettent de briser la carapace pétrifiée de ses victimes pour se délecter de l'intérieur.

Les dragons gris dégagent une forte odeur de pierre chauffée par les rayons du soleil, accompagnée de relents de charogne.

DRAGONS NOIRS

Également appelés dragons crânes (en raison de l'aspect de leur tête) et dragons des marais, les dragons noirs sont peut-être les plus malveillants des chromatiques. Les rouges ont sans doute un tempérament plus redoutable et les verts plus de facultés de manipulation, mais rares sont les dragons qui sont animés par la cruauté des noirs. Ces derniers ne chassent pas que pour survivre ou protéger leur territoire, mais davantage pour le plaisir de faire souffrir. Ils se fichent de savoir si leurs victimes sont sans défense ou dangereuses, faibles ou puissantes. Ils tirent leur satisfaction de la débauche de violence.

Les dragons noirs figurent parmi les chromatiques les plus lâches. S'ils sont prompts à engager les hostilités, ils le sont tout autant à battre en retraite si l'adversaire s'avère plus coriace que prévu. Mais vu leur propension à tendre des embuscades et à frapper par surprise, leurs victimes ont bien du mal à faire la différence entre un dragon noir en fuite et un autre qui prend du recul pour attaquer par un angle plus favorable.

CHROMATIQUES MOINS ILLUSTRES

Certains dragons chromatiques sont plus connus que d'autres. Certaines espèces moins célèbres n'ont aucun lien, passé ou présent, avec Tiamat. C'est le cas des bruns, des gris et des violets. Elles apparaissent dans les anciens grimoires et les bestiaires comme des branches uniques, sans filiation avec d'autres groupes draconiques connus. Autrefois appelés respectivement dragons des sables, des profondeurs et à pointes, les dragons bruns, violets et gris sont moins de nouveaux chromatiques que des membres nouvellement acceptés au sein de la famille des dragons chromatiques. C'est ainsi qu'ils se retrouvent ici présentés au côté des espèces chromatiques plus notoires.

Quand ils en ont la possibilité, les dragons noirs aiment se nourrir d'êtres intelligents, avec une préférence marquée pour les créatures féeriques. L'essentiel de leur régime consiste en créatures des marais, qu'il s'agisse de serpents, d'alligators, de petits mammifères ou d'oiseaux. Comme les alligators, les dragons noirs laissent parfois leurs proies pourrir dans la boue, dans les fondrières, car ils apprécient davantage la texture et la saveur de la chair putréfiée.

Les dragons noirs ne se battent au sol que lorsqu'ils y sont forcés. Ils préfèrent attaquer depuis les airs ou dans l'eau.

ANTRES ET ENVIRONNEMENT

Les dragons noirs aiment les marécages et les marais ; tout site d'eau croupie et profonde, avec de gros arbres et une végétation fétide. L'eau leur confère un ascendant au combat, car les odeurs végétales et de pourriture communes à tous les marais masquent l'acidité que dégagent les dragons noirs. Il n'y a d'ailleurs que les marécages où ils peuvent s'immerger qui leur permettent d'opérer efficacement, si bien que les marais peu profonds comptent rarement un antre de dragon noir.

Quand un dragon noir ne parvient pas à trouver un marécage adéquat, il se contente d'un secteur où l'eau douce et la terre abondent. Les jungles et les forêts tropicales accueillent parfois ce type de dragon, comme les lacs de tout climat en dehors des plus froids. Ce qu'on perçoit comme le « monstre du lac » n'est souvent qu'un dragon noir non reconnu comme tels, si loin de son marais traditionnel.

Les dragons noirs détestent l'eau salée. Bien qu'elle ne leur fasse aucun mal réel, elle irrite leur chair comme l'urticaire. Ainsi, il peut leur arriver de plonger dans une telle eau pour fuir un ennemi, mais ils n'iront jamais s'établir dans un marais d'eau saumâtre.

Pour ce qui est de leur antre, les dragons noirs préfèrent les réseaux de grottes ou de cavités multiples, dont certaines sont partiellement submergées. L'entrée principale est sous l'eau et souvent cachée par des épaisseurs de végétation ou sous un mur de boue à travers lequel le dragon peut nager.

DIMENSIONS DES DRAGONS NOIRS

Catégorie de taille	Longueur totale	Cou	Queue	Corps	Largeur debout	Hauteur	Envergure Maximale	Envergure minimale	Poids
M	4,50 m	1,50 m	1,50 m	1,50 m	0,75 m	1,05 m	7,50 m	3,60 m	150 kg
G	9 m	2,70 m	2,40 m	3,90 m	1,35 m	1,95 m	10,80 m	5,40 m	1 200 kg
TG	15,90 m	4,50 m	4,50 m	6,90 m	2,10 m	3,30 m	18 m	9 m	9 750 kg
Gig	24,90 m	6,90 m	6,90 m	11,10 m	2,70 m	4,65 m	24 m	12 m	79 500 kg

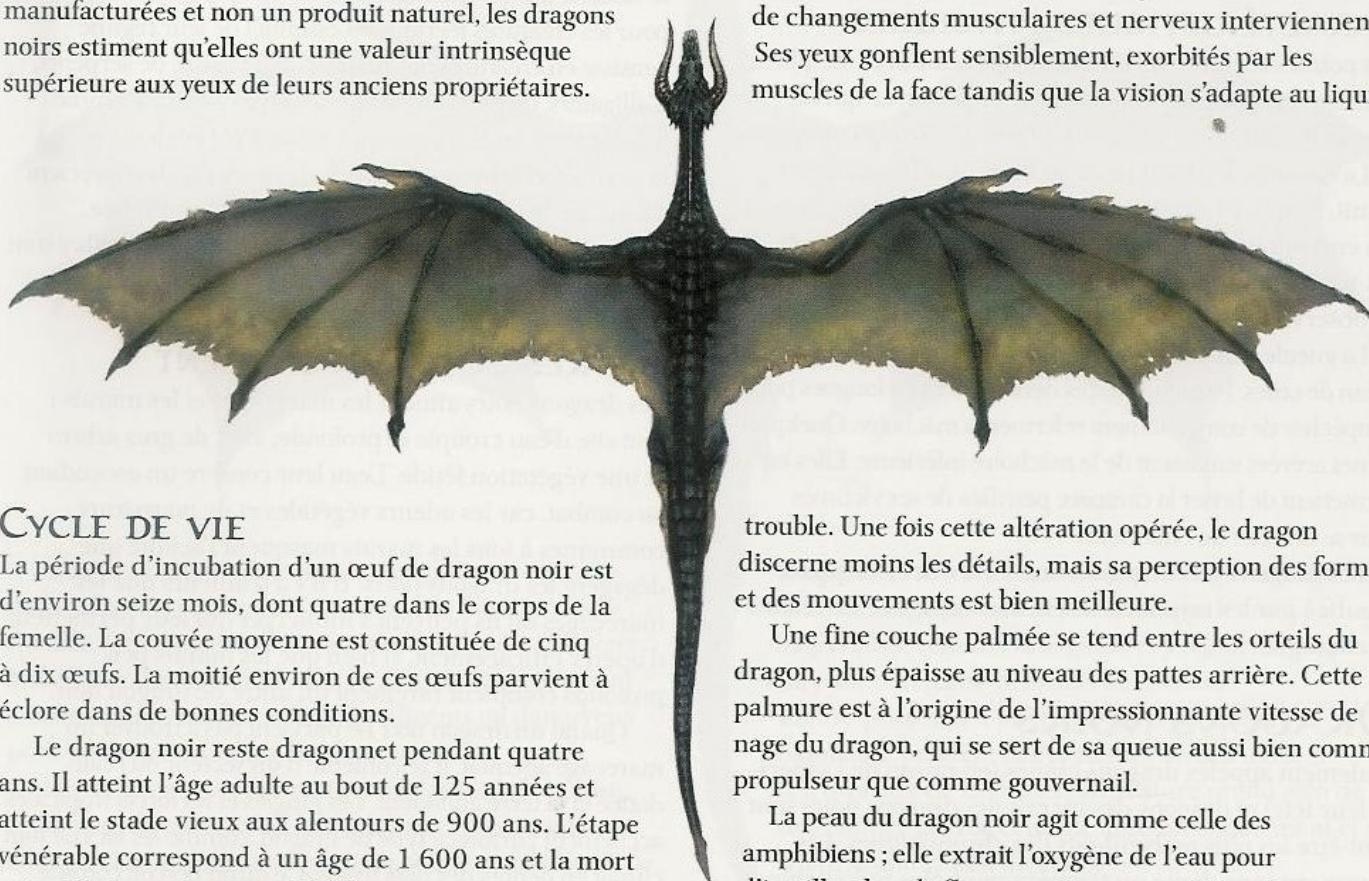
TRÉSOR DE PRÉDILECTION

Les dragons noirs préfèrent la monnaie aux autres formes de richesse, car les pièces résistent mieux à une immersion prolongée que les tableaux et sculptures. La monnaie se ternit, mais elle ne rouille pas comme d'autres métaux. Les gemmes résisteraient probablement encore mieux, mais on en trouve moins souvent dans le trésor d'un dragon noir que des pièces. Cela pourrait s'expliquer par le fait que les pièces étant manufacturées et non un produit naturel, les dragons noirs estiment qu'elles ont une valeur intrinsèque supérieure aux yeux de leurs anciens propriétaires.

CARACTÉRISTIQUES PHYSIQUES

Les dragons noirs paraissent anormalement minces par comparaison avec d'autres dragons chromatiques. Ils sont très élancés, sans être néanmoins décharnés. Bien que leurs cornes saillent vers l'avant aient un aspect redoutable, elles n'ont aucun rôle offensif. Elles ne font que protéger la tête de la bête. Ses yeux enfoncés participent à l'aspect de crâne qui caractérise ce dragon.

Quand un dragon noir s'immerge, un certain nombre de changements musculaires et nerveux interviennent. Ses yeux gonflent sensiblement, exorbités par les muscles de la face tandis que la vision s'adapte au liquide



CYCLE DE VIE

La période d'incubation d'un œuf de dragon noir est d'environ seize mois, dont quatre dans le corps de la femelle. La couvée moyenne est constituée de cinq à dix œufs. La moitié environ de ces œufs parvient à éclore dans de bonnes conditions.

Le dragon noir reste dragonnet pendant quatre ans. Il atteint l'âge adulte au bout de 125 années et atteint le stade vieux aux alentours de 900 ans. L'étape vénérable correspond à un âge de 1 600 ans et la mort naturelle intervient vers 2 200 ans.

Quand un dragon noir décède et donne lieu à une diffusion environnementale, il en résulte une zone d'humidité anormale et une terre pervertie. Le peu de végétation qui peut y pousser est vénéneux. Toute eau qui passe par là devient acide, non potable et brûle la peau (pas assez pour infliger des dégâts, mais suffisamment pour provoquer une douleur).

trouble. Une fois cette altération opérée, le dragon discerne moins les détails, mais sa perception des formes et des mouvements est bien meilleure.

Une fine couche palmée se tend entre les orteils du dragon, plus épaisse au niveau des pattes arrière. Cette palmure est à l'origine de l'impressionnante vitesse de nage du dragon, qui se sert de sa queue aussi bien comme propulseur que comme gouvernail.

La peau du dragon noir agit comme celle des amphibiens ; elle extrait l'oxygène de l'eau pour l'instiller dans le flux sanguin, sans avoir besoin d'ouïes. Ce procédé est moins efficace que la respiration des poumons ; ainsi, bien que les dragons noirs soient techniquement amphibiens et qu'ils puissent rester sous l'eau pendant des heures, voire des jours, ils doivent remonter à la surface et passer quelques heures à respirer à l'air libre au moins une à deux fois par semaine.

Les dragons noirs dégagent une forte odeur acrée.

DRAGONS ROUGES

Quand les légendes, les contes de fées et les fables parlent de dragon sans en spécifier la couleur ; quand des royaumes dévastés sont évoqués, des vierges vertueuses sacrifiées et des héros calcinés, il y a fort à parier que la créature responsable est un puissant dragon rouge. Également appelées dragons de feu, dragons ardents et

RÈGLES OPTIONNELLES

Les dragons noirs ignorent les abris et camouflages conférés par l'eau sale et autres liquides opaques.

Sous l'eau, ils bénéficient d'un +4 aux tests de Discréption.

dragons des montagnes, ces terribles bêtes représentent l'archétype draconique. Tous les dragons sont des prédateurs, mais les rouges sont les plus voraces et dévorent bien plus de chair qu'ils n'en ont besoin. Tous les dragons sont cupides, mais les rouges sont d'une avarice qui défie la raison, car ils sont convaincus que la richesse appartient à ceux qui sont assez forts pour la saisir (sachant qu'on n'en a jamais assez). Tous les dragons sont fiers, mais les rouges sont d'une arrogance extrême. Ils se voient comme l'expression de la perfection draconique.

Les dragons rouges ne pardonnent rien, même pas l'affront le plus insignifiant. Ils tuent tout intrus sur leurs terres, tout voleur du moindre de leurs biens, tout individu leur manquant de respect et plus généralement toute personne qui ne leur revient pas. Ces bêtes massives profitent de la moindre occasion pour se faire plaisir. Un rouge qui ne parvient pas à tuer quelqu'un qui l'a offensé ira ravager les communautés les plus proches. Seul un tribut astronomique pourra étancher la rage légendaire d'un tel monstre ; seul le sang pourra la noyer et l'apaiser.

Comme la plupart des dragons, les rouges peuvent se nourrir de presque n'importe quoi, mais ils préfèrent la viande. La différence, c'est qu'ils détestent plus encore que leurs congénères manger autre chose. Certains sont prêts à jeûner jusqu'à la dernière limite plutôt que de consommer des plantes ou des matières non organiques. Ils mangeront en revanche n'importe quel animal : humanoïdes, bêtes sauvages, et même des dragons. Et plus la viande est jeune, meilleure elle est. Leur préférence pour la viande tendre a donné lieu à de nombreuses histoires d'enlèvements de jeunes gens par des dragons.

Les rouges combattent aussi bien au sol que dans les airs. Ils affectionnent le corps à corps qui est pour eux l'occasion de démontrer leur force supérieure. Un dragon rouge n'hésitera pas à recourir à son *souffle* si le besoin se fait sentir. Il préférera réduire des objets précieux ou magiques en cendres plutôt que de laisser leurs porteurs le dominer au combat : l'orgueil du dragon rouge surpassé son avarice.



Les dragons rouges ne sont néanmoins pas d'une violence irréfléchie. Stratèges accomplis, ils passent leur temps à concevoir de nouvelles tactiques pour répondre à tous les scénarios de combat. Ils sont conscients du danger représenté par les adversaires plus puissants qu'eux, aussi rares soient-ils. Ils renoncent aux affrontements qu'ils ne pensent pas pouvoir remporter, même si cela doit les froisser au plus profond de leur âme.

Une communauté humanoïde qui borde le territoire d'un dragon rouge arrive parfois à se prémunir du courroux de la bête en lui apportant de fréquentes offrandes sous la forme de trésor ou de jeunes adultes savoureux. Certains rouges aiment diriger des sociétés de créatures inférieures, mais à l'inverse des verts qui le font avec ruse, les rouges exigent la soumission de leurs sujets et massacrent tous les contrevenants. Ces dragons s'intéressent aussi à ce qui se passe en dehors de leurs frontières, notamment pour pouvoir se comparer à leurs congénères. Il leur arrive de menacer des foyers et familles pour obliger des humanoïdes à voyager pour récolter ces informations. La plupart de ces messagers contraints ne survivent pas au périple, mais les dragons s'en fichent bien ; les humanoïdes ne sont pas irremplaçables.

Bien que les dragons rouges puissent renoncer à attaquer des ennemis qui paraissent trop puissants, ils ne se retranchent jamais une fois que le sang a coulé d'un côté ou de l'autre. Leur arrogance les pousse à se battre jusqu'à la mort plus que tout autre dragon chromatique, même quand ils ont la possibilité de fuir.

ANTRES ET ENVIRONNEMENT

Le terrain de prédilection des dragons rouges est en hauteur et très chaud, comme un volcan ou un geyser de soufre, mais ce genre de site n'est pas une obligation. Le dragon peut s'établir sur un sommet montagneux plus ordinaire, dans un environnement raviné ou sur un plateau désertique ; tout lieu où il peut se percher pour admirer son domaine sur des kilomètres à la ronde. Les dragons rouges détestent le froid, mais les basses températures ne leur font pas plus de mal qu'aux autres créatures. Quelques-uns s'établissent même parmi des pics enneigés, l'altitude étant pour eux plus importante que la température. Les plus heureux sont néanmoins ceux qui cumulent un antre en hauteur et au chaud.

Les dragons rouges affectionnent les vastes cavernes et les complexes souterrains qui présentent un accès dans les hauteurs et un autre dans les profondeurs. Bien qu'ils

DIMENSIONS DES DRAGONS ROUGES

Catégorie de taille	Longueur totale	Cou	Queue	Corps	Largeur debout	Hauteur	Envergure Maximale	Envergure minimale	Poids
M	5,40 m	2,10 m	1,50 m	1,80 m	1,20 m	1,50 m	9 m	3,60 m	175 kg
G	9,90 m	3,60 m	2,70 m	3,60 m	2,10 m	2,70 m	13,50 m	5,40 m	1 350 kg
TG	17,40 m	5,70 m	5,10 m	6,60 m	3 m	4,20 m	22,50 m	9 m	11 000 kg
Gig	26,40 m	7,80 m	7,80 m	10,80 m	3,60 m	5,40 m	30 m	12 m	82 500 kg

recherchent un perchoir pour surveiller leur territoire, ils se sentent plus en sécurité sous la roche pour dormir et garder leur trésor. Ces complexes se présentant rarement naturellement, ils élisent souvent domicile dans des réseaux excavés par d'autres races ou réduisent celles-ci en esclavage pour construire ou modifier leur antre. Les dragons rouges en quête d'une demeure ratissent les souterrains et s'arrogent toute communauté enfouie, complètement ou partiellement, comme les cités naines et les galeries drows. Ce comportement, malgré leur préférence pour les sites en altitude, les oppose parfois à des dragons violet.

TRÉSOR DE PRÉDILECTION

Le trésor de prédilection du dragon rouge est tout ce qu'on trouve dans ses piles de biens, tout ce qui a de la valeur dans celles des autres dragons et tout ce qu'autrui peut avoir de précieux. Il est d'une cupidité telle qu'il est bien difficile d'y distinguer des préférences. Certains individus ont bien des penchants, mais le dragon rouge moyen se fiche des spécificités de son trésor.

CYCLE DE VIE

Le dragon rouge pond ses œufs vers cinq mois et demi, l'incubation totale en prenant vingt-deux. Les couvées comptent entre deux et quatre œufs, tous étant viables quand les conditions sont optimales.

Le rouge reste dragonnet jusqu'à l'âge de huit ans et jeune jusqu'à 200 ans. Il est vieux à partir de 950 ans et devient vénérable à environ 1 900. Le plus vieux dragon rouge connu a vécu aux alentours de 2 500 ans.

La diffusion environnementale d'un dragon rouge peut prendre deux formes selon la région. Dans une contrée montagneuse ou rocaleuse, le site de sa mort connaît une ou plusieurs failles laissant place à des geysers de soufre ou des accès volcaniques qui émettent une fumée acre et putride, même sans éruption. Dans un environnement moins rocheux et plus ardent, les flammes se succèdent ça et là, sans jamais se répandre au-delà des limites de la diffusion ni s'éteindre, quels que soient le climat ou les réserves en carburant.

RÈGLE OPTIONNELLE

Grâce à son ouïe exceptionnelle, le dragon rouge ne subit qu'un -4 aux jets d'attaque (au lieu de -5) quand il attaque une cible disposant d'un camouflage total.

CARACTÉRISTIQUES PHYSIQUES

Les dragons rouges sont les plus imposants de tous les dragons chromatiques. Leurs ailes sont vastes comparées au reste du corps, ce qui permet de les identifier à coup sûr, même de très loin. Contrairement aux écailles d'autres chromatiques, les leurs se fondent rarement avec l'environnement, à part peut-être au milieu des flammes. Ces créatures aiment en fait qu'on les voie et n'ont aucun intérêt à se cacher à la vue de créatures inférieures.

Deux des collerettes latérales qu'on trouve sur leur tête accroissent leur aptitude auditive. Il ne s'agit pas d'oreilles externes (les dragons rouges comme tous les chromatiques n'ont qu'un conduit auditif interne), mais elles lui permettent de mieux détecter les sons et d'en déterminer la direction.

Les dragons rouges dégagent une odeur de fumée et de soufre. L'air environnant chatoie sous l'effet de la chaleur.

DRAGONS VERTS

Peu de dragons sont aussi vilipendés par les humanoïdes que les verts, également appelés dragons des forêts. Bien qu'ils ne soient pas aussi puissants ou dévastateurs que d'autres chromatiques, les verts sont redoutables par leur nature trompeuse. Ils mentent comme ils respirent, avec un talent désarmant. Ils aiment intriguer et préfèrent atteindre leurs objectifs par la ruse et le double jeu. N'importe quelle brute peut chasser, mais il faut du savoir-faire et de l'intelligence pour pousser une proie à s'offrir d'elle-même pour le dîner. Quand on connaît en plus la nature agressive des dragons verts (pour eux, une créature faible est toujours une proie ou un pion, sachant que presque toutes les créatures leur paraissent faibles), on les considère forcément comme méprisables et malhonnêtes.

Les dragons verts font partie des chromatiques les plus enclins à interférer auprès des communautés humanoïdes. Certains terrorisent leurs voisins pour les soumettre. D'autres cherchent à influer sur la politique et le commerce locaux. Un dragon vert peut recourir à la corruption et l'intimidation pour gagner la coopération de quelques membres choisis de la communauté, afin de voir l'autorité que ces intermédiaires peuvent lui procurer avant que la population ne découvre qu'ils ne sont que ses sbires. Les dragons n'ont pas toujours de grandes ambitions dans le cadre de ces manipulations ; le plaisir du marionnettiste leur suffit.

Les dragons verts négocient parfois la cohabitation avec leurs voisins, du moment que les territoires et les ressources restent bien distincts. Quiconque participe à

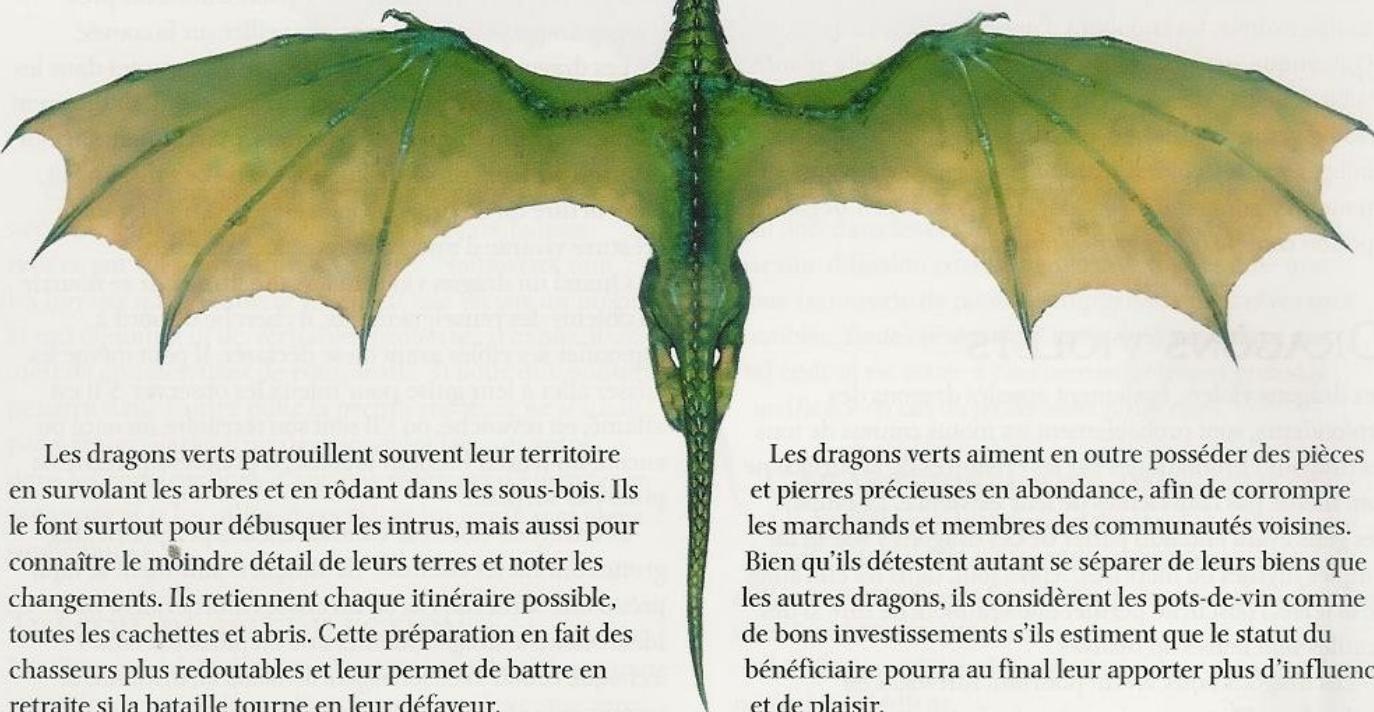
DIMENSIONS DES DRAGONS VERTS

Catégorie de taille	Longueur totale	Cou	Queue	Corps	Largeur debout	Hauteur	Envergure Maximale	Envergure minimale	Poids
M	4,80 m	1,50 m	1,80 m	1,50 m	0,90 m	1,50 m	7,20 m	3,60 m	160 kg
G	9,30 m	3 m	3,30 m	3 m	1,50 m	2,70 m	10,80 m	5,40 m	1 250 kg
TG	16,50 m	5,10 m	5,40 m	6 m	2,40 m	4,50 m	18 m	9 m	10 000 kg
Gig	25,50 m	7,20 m	8,40 m	9,90 m	3 m	6 m	24 m	12 m	80 000 kg

pareil engagement doit faire preuve de discernement. Les dragons verts tirent un plaisir diabolique à exploiter les failles de ces accords.

Les proies mammifères intelligentes constituent le mets de choix des dragons verts. Comme il est parfois difficile d'obtenir un tel repas, ils se contentent le plus souvent de créatures des bois, comme des daims, des ours et des loups.

Leur environnement étant souvent abrité par une voûte végétale, les dragons verts combattent aussi bien dans les airs qu'au sol. Quand ils luttent sur ou près du sol, ils profitent des arbres ou du relief pour s'abriter. Les obstacles de la forêt gênent bien plus les attaques à distance des humanoïdes que les attaques de zone du dragon vert.



Les dragons verts patrouillent souvent leur territoire en survolant les arbres et en rôdant dans les sous-bois. Ils le font surtout pour débusquer les intrus, mais aussi pour connaître le moindre détail de leurs terres et noter les changements. Ils retiennent chaque itinéraire possible, toutes les cachettes et abris. Cette préparation en fait des chasseurs plus redoutables et leur permet de battre en retraite si la bataille tourne en leur défaveur.

ANTRES ET ENVIRONNEMENT

Les dragons verts préfèrent les régions à la végétation dense. Les forêts froides ou tempérées leur sont bien plus attrayantes que les jungles torrides et les zones non boisées. Ce sont les bois présentant de vieux arbres imposants qui leur plaisent le plus. Ils peuvent se contenter de forêts plus modestes, comme de marais envahis par la végétation. Quand un dragon vert ne trouve pas de zone boisée adéquate, il peut s'établir dans une contrée de collines ou de relief du même type, les coteaux et les vaux lui offrant alors les abris et camouflages dont disposent ses cousins des forêts.

Les dragons verts élisent domicile dans des grottes de collines boisées ou à flanc de pente escarpée. Quand ce type d'ouverture n'est pas disponible, ils peuvent toujours

abattre les plus gros arbres du coin et en faire d'immenses piles au sein desquelles ils créent un réseau de cavités. Certains vont même jusqu'à s'établir dans le tronc d'un énorme arbre féerique.

TRÉSOR DE PRÉDILECTION

Si les dragons verts apprécient tous les biens précieux, ils aiment particulièrement les objets faits de la main de l'humanoïde, des œuvres d'art aux épées serties de gemmes, en passant par les armures magiques. Ils adorent posséder des choses ayant nécessité beaucoup de travail. Bien que le dragon ne soit pas du genre à obliger un artisan à trimer pour lui, il tirera une grande satisfaction de son travail créatif.

Les dragons verts aiment en outre posséder des pièces et pierres précieuses en abondance, afin de corrompre les marchands et membres des communautés voisines. Bien qu'ils détestent autant se séparer de leurs biens que les autres dragons, ils considèrent les pots-de-vin comme de bons investissements s'ils estiment que le statut du bénéficiaire pourra au final leur apporter plus d'influence et de plaisir.

CYCLE DE VIE

Les dragons verts pondent leurs œufs après quatre mois d'une période d'incubation de seize mois. Leurs couvées comptent entre trois et cinq œufs, sachant que de deux à quatre éclosent si les conditions sont idéales.

Ils restent dragonnets pendant environ six ans, l'âge adulte intervenant au bout de 160 ans et l'étape suivante (vieux) aux alentours de la 950^e année. Un dragon vert vénérable a vécu au moins 1 750 ans, à un siècle près. Le plus vieux dragon vert connu a atteint l'âge approximatif de 2 250 ans.

La diffusion environnementale d'un dragon vert engendre une zone de végétation luxuriante, magnifique et meurtrière. Arbres, herbes et autres végétaux, tous

vénéneux, poussent à une vitesse anormale dans des proportions non moins sidérantes. Ces contrées sont en outre plus souvent en contact avec la Féerie que toute autre partie des bois.

CARACTÉRISTIQUES PHYSIQUES

Les nuances des écailles du dragon vert lui permettent de se fondre facilement dans la végétation, capacité qu'il perfectionne en ternissant et en ébréchant sa peau, voire en la couvrant de mousse. Comme les dragons noirs, les verts ne font pas de leur corne proéminente une arme. Cet appendice nasal leur sert plutôt à écarter la végétation et les branches quand ils se déplacent dans leur domaine forestier. La couronne de cornes qui saillit de la tête empêche les obstacles ainsi écartés de leur revenir violemment dans la face et de leur cacher la vue.

RÈGLES OPTIONNELLES

Un dragon vert évoluant dans un milieu à la végétation dense bénéficie d'un +4 aux tests de Discréption.

Certains dragons verts chargent régulièrement les ronces et plantes épineuses de leur territoire de leur souffle toxique, les enduisant d'une substance dangereuse. Quiconque est poussé ou tiré contre une telle plante subit 3 dégâts de poison et 3 dégâts de poison continu (sauvegarde annule) en plus des dégâts normalement infligés par les épines. Manipuler ce genre de plante ou tenter d'y grimper inflige 1 dégât de poison et 1 dégât de poison continu (sauvegarde annule).

DRAGONS VIOLETS

Les dragons violets, également appelés dragons des profondeurs, sont probablement les moins connus de tous les dragons chromatiques car les créatures de la surface ne sont même pas conscientes de leur existence. La plupart des gens ayant entendu parler de ces dragons y voient de simples mythes ou méprises. Après tout, dans les entrailles de la terre, l'obscurité permet-elle vraiment de dire si des écailles sont noires ou mauves ?

Les dragons noirs vivent pourtant rarement en profondeur. Plus un explorateur s'enfonce sous la terre, plus il a de chances de croiser un dragon violet plutôt qu'un noir. Les peuples qui sont établis dans les profondes cavités ne savent que trop bien que les dragons violets sont une menace tout à fait réelle.

Les dragons violets sont d'excellents manipulateurs. Ils contrôlent leur prochain par le mensonge, les mauvais conseils et la domination mentale pure et simple. Un dragon violet peut rechercher cette emprise pour plusieurs raisons, y compris le seul plaisir de faire connaître son influence, l'envie de se constituer un rempart d'alliés et de serviteurs, celle de prospecter de nouveaux boyaux et crevasses donnant sur les profondeurs de l'inconnu (cas dans lequel il peut être intéressant de disposer de groupes d'explorateurs serviles).

Les dragons violets aiment contrôler autrui, certes, mais ils apprécient encore davantage le frisson de l'exploration. Alors que les explorateurs découvrent de nouvelles terres à la surface, les dragons violets considèrent la superficie du globe comme bien dérisoire par comparaison avec le volume qui se cache à l'intérieur et toutes les perspectives qu'il promet ; autant de merveilles et de mystères qui attendent d'être découverts. Qu'ils adhèrent à une tradition ou qu'ils répondent à un appel intérieur, les dragons des profondeurs se passionnent pour l'exploration plus que tout autre, surtout si cette exploration les guide vers le cœur de la terre. Ils aiment découvrir des sites que nulle créature intelligente n'a encore foulés, du moins pas depuis des lustres.

Un dragon violet est susceptible de négocier avec des gens qui ont des renseignements sur des lieux vierges des profondeurs, à condition qu'il ait l'impression que ces personnes peuvent lui fournir plus de détails et de cartes sur le long terme que s'il les éliminait ou les dominait sur-le-champ. Quand une transaction de ce type opère, le dragon violet peut faire un allié provisoire relativement fiable. On sait d'ailleurs que l'espèce a souvent collaboré avec des drows au fil des siècles. Les violets ont également travaillé avec des morts-vivants, pondant parfois leurs œufs près d'âmes-en-peine et d'ombres pour veiller sur la couvée.

Les dragons violets aiment attraper leurs proies dans les mers et rivières des souterrains privés de soleil. Ils dévorent les poissons albinos par bancs entiers, mais aiment surtout assaisonner leurs repas de kuo-toas et d'abo leths. En fait, on peut dire qu'un dragon violet est prêt à traquer toute créature vivante d'une autre race que la sienne.

Quand un dragon violet doit combattre pour se nourrir ou obtenir des renseignements, il cherche d'abord à espionner ses cibles avant de se déclarer. Il peut même les laisser aller à leur guise pour mieux les observer. S'il est affamé, en revanche, ou s'il sent son territoire menacé ou encore qu'il est d'humeur joueuse, il préférera prendre sa proie par surprise.

Les dragons violets se cantonnent à la périphérie des grottes durant les combats. Ils aiment notamment se tapir près d'une sortie, au cas où les choses tourneraient mal. Idéalement, le dragon soumet une ou plusieurs cibles à chaque round avec son *regard dominateur*, instillant la terreur et le chaos dans les rangs ennemis.

ANTRES ET ENVIRONNEMENT

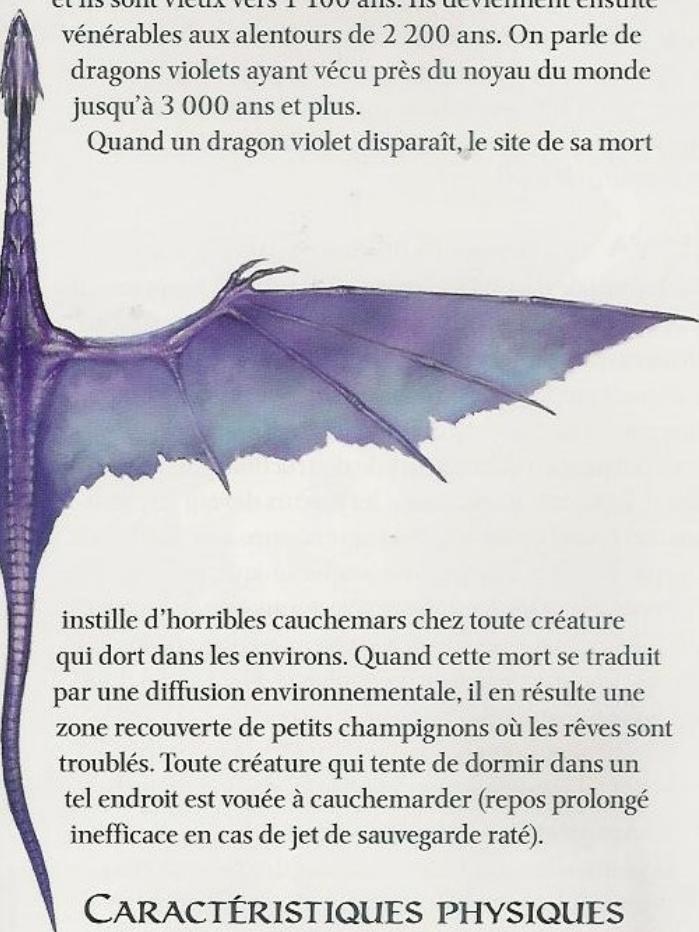
Les dragons violets occupent des grottes, cavernes, galeries et autres sites d'Outreterre où ils s'abritent des rayons du soleil qui leur sont délétères. Ils peuvent entendre les bruits distants que leur transmettent la roche et le sol. Habitués à la distorsion sonore des profondeurs, ils sont capables de détecter un criquet cavernicole qui parcourt une paroi de l'autre côté d'une vaste grotte.

Les dragons violets ne s'aventurent jamais hors des entrailles de la terre, hormis lorsqu'ils y émergent en Gisombre, ce qui reste rare. Certains s'établissent dans le royaume sans soleil, surtout lorsqu'il existe des failles entre les cavernes de ce monde et les contrées de Gisombre.

DIMENSIONS DES DRAGONS VIOLETS

Catégorie de taille	Longueur totale	Cou	Queue	Corps	Largeur debout	Hauteur	Envergure Maximale	Envergure minimale	Poids
M	4,80 m	2,10 m	1,20 m	1,50 m	0,90 m	1,20 m	7,20 m	3,60 m	160 kg
G	9,30 m	3,90 m	2,10 m	3,30 m	1,50 m	2,10 m	10,80 m	5,40 m	1 250 kg
TG	16,50 m	6 m	4,20 m	6,30 m	2,40 m	3,60 m	18 m	9 m	10 000 kg
Gig	25,50 m	8,40 m	6,60 m	10,50 m	3 m	4,80 m	24 m	12 m	80 000 kg

Les dragons violet sont férus d'exploration, ce qui les pousse à quitter leur antre permanent pendant de longues périodes. S'ils ont les ressources et la maturité, ils s'intéressent aux parchemins de Portail jumeau et rituels du même type, qui leur permettent de voyager rapidement entre leur domaine et les confins que leur font visiter leurs expéditions souterraines.



Les dragons violet sont considérés comme jeunes au bout de neuf ans. L'âge adulte intervient vers 190 ans et ils sont vieux vers 1 100 ans. Ils deviennent ensuite vénérables aux alentours de 2 200 ans. On parle de dragons violet ayant vécu près du noyau du monde jusqu'à 3 000 ans et plus.

Quand un dragon violet disparaît, le site de sa mort

L'antre permanent d'un dragon violet est un véritable nid d'abeilles formé de cavités rocheuses reliées par d'étroits tunnels sinués. Nombreux sont les boyaux qui terminent en cul-de-sac ou sur un piège, et qui demandent de véritables prouesses d'exploration (défi de compétences de complexité 3) pour quiconque pénètre dans l'antre pour la première fois et ne souhaite pas y rester. Parfois, un dragon violet fait son antre dans les constructions d'anciens résidents d'Outreterre, notamment si les salles et corridors lui paraissent assez sophistiqués.

TRÉSOR DE PRÉDILECTION

Les dragons violet apprécient autant les richesses que tout autre dragon, mais leurs objets favoris sont les cartes rares et les ustensiles cartographiques, notamment s'ils ont des propriétés magiques. Ils priment également les objets qui leur permettent de supporter les effets des régions chaudes, qu'ils traversent de plus en plus au fur et à mesure qu'ils s'enfoncent en Outreterre.

CYCLE DE VIE

Les œufs de dragon violet incubent pendant environ vingt-cinq mois, dont les huit premiers dans le corps de la femelle. La couvée moyenne compte autour de six œufs, dont la moitié donnera des dragonnats en bonne santé. Les dragons violet pondent parfois en des sites liés à des esprits animés. C'est ainsi que les dragonnats se retrouvent en contact avec la résonance nécrotique de Gisombre.

instille d'horribles cauchemars chez toute créature qui dort dans les environs. Quand cette mort se traduit par une diffusion environnementale, il en résulte une zone recouverte de petits champignons où les rêves sont troublés. Toute créature qui tente de dormir dans un tel endroit est vouée à cauchemarder (repos prolongé inefficace en cas de jet de sauvegarde raté).

CARACTÉRISTIQUES PHYSIQUES

Le corps élancé du dragon violet est particulièrement souple, à la fois félin et reptilien. Sa structure alaire effilée et sa tête fine et fuselée lui permettent de se faufiler dans les tunnels souterrains.

Les dragons violet dégagent une odeur rappelant le musc des ophidiens.

RÈGLES OPTIONNELLES

Le dragon violet ignore les bonus d'abri conférés par les stalagmites, les stalactites et autres protubérances souterraines naturelles.

Le dragon violet entend les bruits souterrains à des kilomètres de distance, simplement en posant la tête contre le sol (et en enfonçant légèrement les aspérités de sa mâchoire inférieure dans la pierre ou la terre). Quand il fait cet effort de perception active, il est capable de détecter les vibrations les plus infimes et de les interpréter sans faille (comme des créatures distantes et en mouvement, par exemple).

DRAGONOLOGIE POUR LE MD

Soudain, la nature cesse de faire le moindre bruit. Les animaux se taisent et même le vent retient son souffle. Puis, le silence est rompu par le battement lent et régulier d'énormes ailes. Vous êtes plongés dans l'obscurité par une silhouette monstrueuse qui obscurcit le soleil...

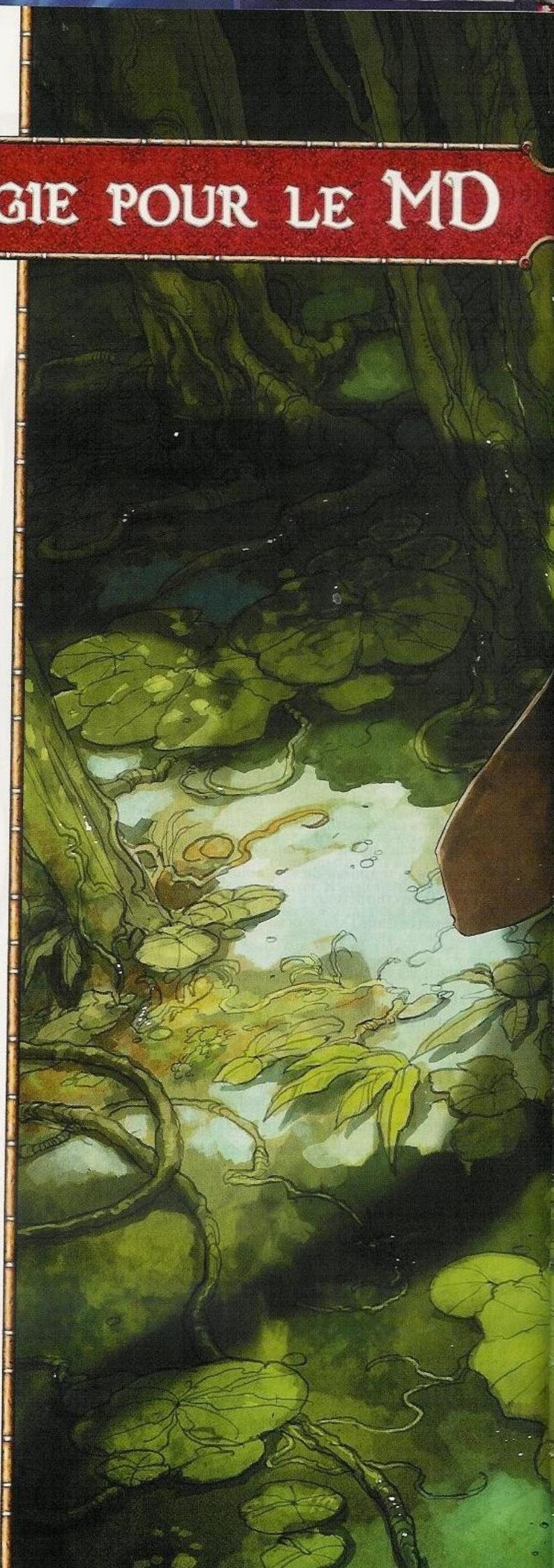
IL VA sans dire que les dragons constituent une part fondamentale du jeu DUNGEONS & DRAGONS®. Après tout, ils sont même dans le titre ! Plus que cela, les dragons sont un élément omniprésent dans les mythes et la littérature fantastique. Leur légende remonte à la naissance de l'écriture. Que vous conceviez les dragons comme des maîtres de la manipulation ou des vecteurs de destruction massive (ou les deux), leur confrontation avec les joueurs devrait être marquante. À vous de rendre chaque rencontre avec un dragon, chaque aventure à thème draconique, unique, remarquable et inoubliable. Que les dragons soient amicaux ou hostiles, que les affrontements soient belliqueux ou diplomatiques, que les aventures soient de bas niveau ou épiques, les dragons doivent inspirer la crainte et le respect.

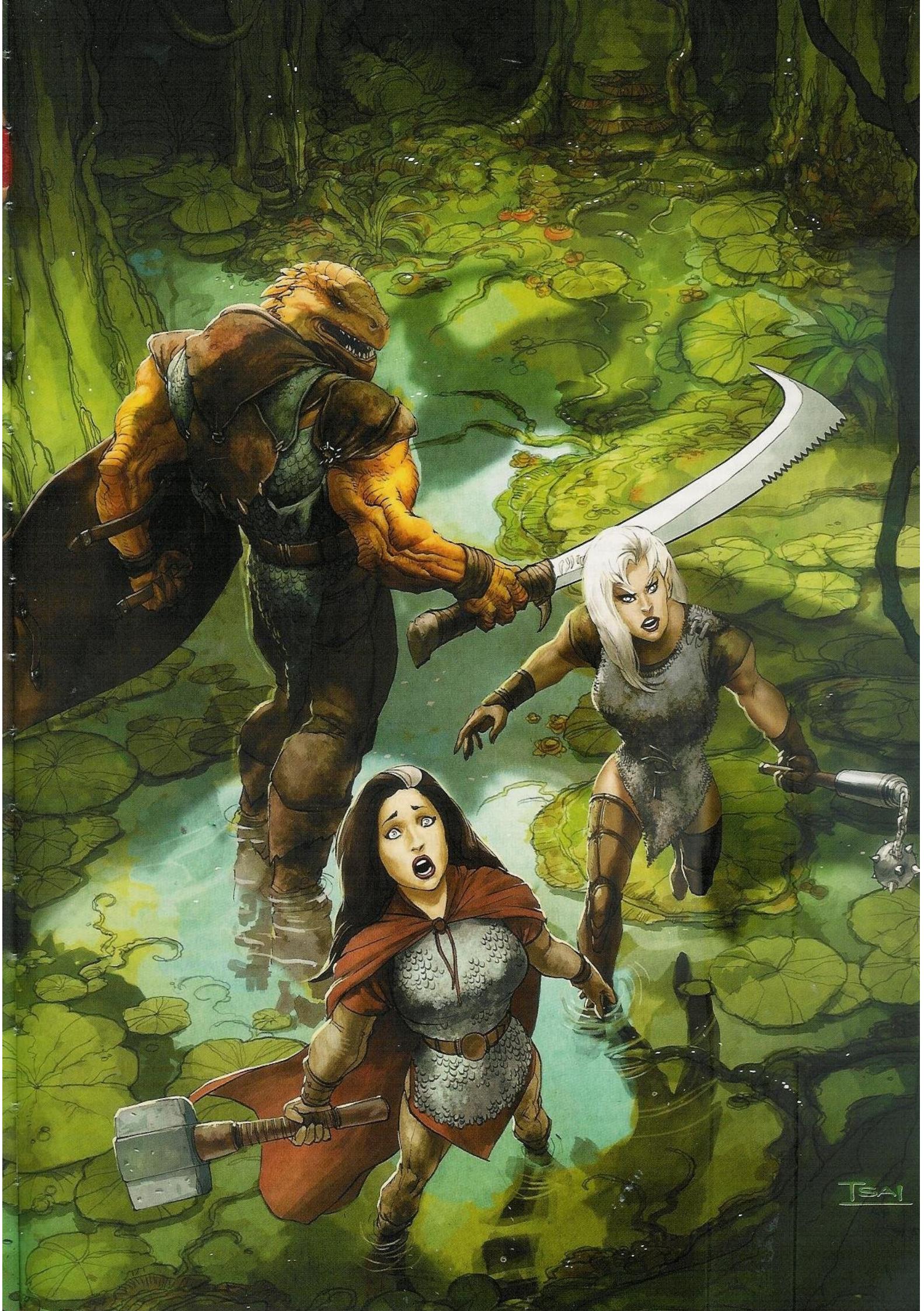
Ce chapitre comprend un ensemble de conseils, d'outils et d'exemples pour vous aider dans cette tâche.

- ♦ **Rencontres draconiques** : quelques suggestions sur la gestion des rencontres avec des dragons, qu'elles prennent la forme d'un combat, d'une négociation ou d'un piège. Elles comprennent des exemples que vous pouvez incorporer dans vos aventures avec un minimum de modification.
- ♦ **Aventures** : cet assortiment d'amorces d'aventures et de quêtes présentant les dragons comme alliés ou comme ennemis devrait vous procurer des heures de jeu passionnantes.
- ♦ **Campagnes draconiques** : pour mettre l'accent sur les « dragons » de DUNGEONS & DRAGONS, vous pouvez utiliser ces intrigues de campagne tournant entièrement autour d'eux.
- ♦ **Trésors de dragons** : enfin, ce chapitre contient des outils pour créer l'un des éléments récurrents des histoires de dragons : le trésor. Assurez-vous que les PJ reçoivent des récompenses à la mesure de leurs efforts contre les plus dangereux des adversaires grâce à ces trésors entièrement détaillés, ces artefacts draconiques, ces rituels antiques et même ces utilisations arcaniques pour les dents, les écailles et les organes des dragons vaincus.

À condition que les PJ survivent, bien sûr.

FRANCIS TSAI





RENCONTRES DRACONIQUES

Il existe d'autres adversaires comparables aux dragons en termes d'intelligence, de rouerie, de territorialité, d'avarice ou de puissance brute, mais rares sont ceux qui combinent tous ces traits en même temps.

RENCONTRES AVEC COMBAT

Une rencontre doit être aussi amusante que périlleuse. Dans la plupart des cas, les joueurs trouveront des moyens de neutraliser la tactique et les avantages des dragons, mais si la bataille devient trop frustrante pour les PJ, calmez le jeu et diminuez l'efficacité du monstre.

Les détails peuvent varier, mais les différents dragons chromatiques suivent souvent des tactiques similaires. En particulier, ils harcèlent leurs victimes et tirent profit du terrain et de leur environnement.

Harcèlement : seules quelques variétés (comme les jeunes bleus ou verts) préfèrent le harcèlement aux autres tactiques, mais tous les dragons chromatiques sont aptes à la pratiquer. Même les dragons penchant pour le corps à corps peuvent se rabattre sur le harcèlement lorsqu'ils sont blessés ou confrontés à une opposition trop puissante. Heureusement pour leurs adversaires, la plupart des dragons ne poursuivent leurs tactiques de guérilla qu'un moment avant que la soif de sang, l'impatience ou la fierté ne les fasse reprendre le corps à corps.

Terrain et environnement : les dragons profitent souvent des terrains et des environnements qui leur donnent un avantage, quand ils ne les fabriquent pas de toutes pièces. Les dragons connaissent comme leur poche les particularités et les dangers de leur voisinage.

EXEMPLES DE RENCONTRE

Vous pouvez incorporer les rencontres suivantes dans vos aventures avec un minimum de travail. Elles peuvent également vous servir d'exemple pour créer vos propres rencontres. Chacune d'entre elles comprend le type de dragon, les particularités de l'environnement et une suggestion de tactique.

Dans les marais (niveau 5) : la nature de la créature tapie dans les marais boueux ne surprendra certainement pas les PJ, mais ce sera peut-être le cas de ce qui suit.

Dragon : jeune noir.

Eau : l'eau des marais est assez profonde pour que les personnages de taille P soient obligés de nager. Les personnages de taille M peuvent nager ou marcher, mais dans le second cas, l'eau et la vase forment un terrain difficile. En raison de l'opacité de l'eau et des obstacles cachés, les tests de natation ont un DD 10 au lieu de 5. La boue et des détritus rendent l'eau noire. Tout ce qui se trouve sous l'eau est grandement voilé.

Sangsue : des sangsues assoiffées de sang abondent dans la vase. Quand un personnage marche dans l'eau, il subit 1 dégât par round lorsqu'il commence son tour de jeu debout dans l'eau. Les sangsues ignorent le dragon.

Tactique : le dragon reste immergé. Si les personnages sont sur un radeau ou dans un bateau, la première action du dragon consiste à essayer de le retourner. Il emploie des attaques de corps à corps aussi souvent que possible. Il reste caché dans la vase, s'éloignant à la nage et revenant par ailleurs. Si un PJ est isolé, le dragon essaye de l'étreindre et de le maintenir sous l'eau pour le noyer avant que les autres personnages ne le trouvent.

Sur le bord (niveau 5) : tandis qu'ils escaladent une haute falaise, les PJ représentent une cible bien trop tentante pour un dragon.

Dragon : jeune gris.

Paroi : grimper à la paroi nécessite un test d'Athlétisme DD 20. La falaise fait 15 mètres de haut.

Tactique : le dragon gris engage le combat à l'aide de son souffle. Il concentre ensuite ses attaques de corps à corps et ses tentatives de bousculade sur une cible en particulier, dans l'espoir de la faire tomber de la falaise. S'il réussit, il la suit jusqu'au sol pour l'achever avant que ses alliés n'aient le temps de descendre à son secours.

Les orties (niveau 12) : dans la forêt, un chemin de chasseurs facile à suivre est loin d'être sûr.

Dragon : vert adulte.

Feuillage : l'ombre de l'épais feuillage rend la forêt légèrement voilée.

Terrain difficile : le chemin est un terrain normal, mais le reste de la forêt est assez touffu pour être considéré comme un terrain difficile.

Taillis : plusieurs taillis et ronciers compacts poussent dans cette région, conférant un abri. Le dragon a enduit les épines de poison. Un personnage victime d'une bousculade ou forcé d'une autre façon à entrer dans une de ces zones subit 1d8 dégâts de poison et 5 dégâts de poison continu (sauvegarde annule). Tenter d'y grimper inflige 1 dégât de poison.

Arbres : les arbres confèrent un abri. Grimper à un arbre nécessite un test d'Athlétisme DD 10.

Tactique : au début de la bataille, le dragon vert reste à courte distance, utilisant des attaques à distance et à proximité tout en comptant sur le feuillage pour le protéger. Il se sert de regard attrant pour amener un seul PJ à portée de souffle ou, lorsque le combat au corps à corps semble inévitable, pour faire sortir un PJ du chemin et l'entraîner sur un terrain difficile, ou encore pour pousser un PJ dans un taillis.

Une terre cuite par le soleil (niveau 16) : cette rencontre a lieu dans le désert, près de la base d'une grande dune comme il y en a beaucoup dans la région.

Dragon : dragon brun.

Sable : le sable est un terrain difficile.

Dunes : une dune confère un abri contre les ennemis sur le sol aux créatures se trouvant au-delà du sommet par rapport à eux.

Tactique : le dragon brun ouvre les hostilités avec un souffle et se met à couvert derrière une dune. Si les PJ se réunissent au pied d'une dune, le dragon en frappe la surface, provoquant un éboulement de sable dans toutes les cases situées à 3 mètres au-devant de la dune. L'éboulement est une attaque à +19 contre Réflexes ; en cas de réussite, un PJ se retrouve à terre et immobilisé (sauvegarde annule). Un personnage doit annuler l'état immobilisé avant de se relever. En cas d'échec, un PJ se retrouve à terre. La zone devient un terrain difficile. Si au moins un PJ est immobilisé par l'avalanche, le dragon concentre ses attaques sur ceux qui restent, dans l'espoir de les tuer avant que l'(es) autre(s) ne se libère(nt).

Le feu déchaîné (niveau 23) : cette rencontre peut se dérouler dans n'importe quel lieu brûlant facilement : une forêt sèche, un champ de céréales ou un vieux village.

Dragon : vieux rouge.

Propagation du feu : une grande partie de la région subit déjà les ravages des flammes. Une case en feu inflige 10 dégâts de feu à tout personnage qui y entre et 5 dégâts de feu à tous les personnages adjacents à cette case au début de leur tour de jeu.

Fumée : toute la zone est envahie par la fumée, la rendant légèrement voilée.

Tactique : le dragon rouge a provoqué cet incendie en soufflant à plusieurs endroits de cette région sèche. Il cherche à entraîner les PJ dans la chaleur des flammes, sachant qu'il ne risque rien à se battre dans le feu. Si les PJ s'avèrent plus dangereux que ce à quoi le dragon s'attendait, il s'éloigne hors de portée et entreprend de propager l'incendie, forçant les PJ à combattre à travers un mur de flammes toujours plus étendu.

Une pluie terrifiante (niveau 29) : surpris par un climat peu clément, les PJ n'ont pas que la tempête à affronter.

Dragon : bleu vénérable.

Pluie : la pluie voile légèrement toute la zone.

Tactique : le dragon fait plusieurs passages contre l'équipe, utilisant son souffle si possible et d'autres attaques de proximité ou de zone. Il fait ses demi-tours contre le vent au loin, hors de vue de l'équipe.

RENCONTRES SOCIALES

Toutes les rencontres avec un dragon chromatique ne se terminent pas en faisant couler le sang. Si quelques dragons ne veulent que semer la destruction, il arrive à d'autres d'engager la conversation et même de négocier avec des humanoïdes. Immensément fiers, les dragons aiment recevoir des compliments (ayant l'air) sincères. Un dragon, s'il n'est pas téméraire, peut prendre le temps d'écouter les propositions des humanoïdes au cas où elles lui apporteraient des gains sans risque. Il pourra toujours dévorer les importuns quand ils en auront terminé.

L'astuce pour gérer un dialogue avec un dragon est de se mettre autant que possible à sa place. Lorsqu'un dragon négocie avec un être inférieur, il a les considérations suivantes en tête.

Position de force : à quelques rares exceptions près, les dragons considèrent qu'ils sont en position dominante par rapport à ceux qui les contactent. Les dragons se croient plus puissants, plus savants, plus malins et supérieurs, à tous points de vue, à toutes les personnes avec qui ils discutent. Un négociateur qui joue de la vanité d'un dragon et fait au moins semblant d'abandonner plus qu'il ne recevra part sur de bonnes bases. Un autre qui pose ses exigences ou explique au dragon pourquoi il a besoin de son aide a intérêt à avoir des arguments solides ou de bonnes jambes.

Prudence : les dragons négocient prudemment. Ils examinent les détails, réfléchissent aux ramifications et n'acceptent que les actions dont ils comprennent (ou croient comprendre) toutes les conséquences possibles. Certaines personnes affirment, quand elles ne sont pas en présence d'un dragon, que cette prudence vient de la peur d'être dupé ou mis en danger. Les dragons l'attribuent à la sagesse. Les négociateurs doivent paraître francs et honnêtes, car les dragons n'apprécient guère ceux qu'ils suspectent de dissimuler des secrets ou de tenter de les rouler.

Le long terme : les dragons ont une vision à long terme. Cette particularité est liée à la précédente. Hormis dans le cas d'une mort violente, un dragon peut espérer être là pour voir les petits-petits-petits-enfants du négociateur mourir de vieillesse. Il peut accepter un accord qui lui est apparemment défavorable s'il prévoit d'en tirer un grand profit dans le futur. Inversement, un dragon peut décliner une offre intéressante si les implications à long terme conduisent à un résultat désavantageux. Les négociateurs envisageant et évoquant les ramifications de leurs propositions peuvent gagner le respect d'un dragon. Ceux qui se concentrent sur le court terme seront probablement tournés en dérision.

EXEMPLES DE DÉFIS DE COMPÉTENCES

Comme dans la section précédente, vous pouvez insérer ces défis de compétences tels quels dans vos aventures ou vous en inspirer pour créer vos propres rencontres. Pour débuter la rencontre, lisez le premier paragraphe du défi choisi à voix haute à vos joueurs. Vous pouvez également leur lire la mise en place.

LE VIZIR DU ROI

La grande double porte se referme derrière vous avec fracas. La longue galerie, habituellement bondée de courtisans et de conseillers, est quasiment vide. Les bancs de part et d'autre sont inoccupés. Seul le vizir royal est encore là, dans toute sa gloire. Il se lève autour du trône et vous fixe sans cligner des yeux. « Bien, dites-moi pour quelle raison vous n'êtes pas partis et pourquoi je devrais me retenir de vous dévorer en punition de votre désobéissance ? »

Les PJ espéraient obtenir une audience avec le roi pour demander son assistance. Malheureusement pour eux, son vizir, un dragon qui conseille le roi et

ses prédécesseurs depuis des décennies, considère les personnages comme des rivaux potentiels. Il ne veut pas qu'ils s'approchent du roi et souhaite même mettre un terme à leurs déplacements dans le royaume.

Mise en place : pour que le dragon vous laisse parler au roi, ou même pour qu'il vous permette de rester dans la capitale, vous devez le convaincre que vous n'êtes pas une menace pour son pouvoir.

Niveau : 14.

Complexité : 3 (nécessite 8 succès avant 3 échecs).

Compétences principales : Bluff, Connaissance de la rue, Histoire.

Bluff (DD 23) : les PJ minimisent leurs capacités et peut-être leurs ambitions, tâchant de convaincre le dragon qu'ils ne constituent pas une menace. Pour chaque test réussi, ils obtiennent 1 succès. Ils peuvent obtenir jusqu'à 4 succès avec cette compétence.

Connaissance de la rue (DD 26) : les PJ répètent des rumeurs ou des indiscretions à propos des ambitions d'autres conseillers royaux ou marchands puissants, signalant que ces personnalités sont un bien plus grand danger qu'eux pour sa position. Les PJ ont également entendu des on-dit sur les buts et les ambitions du dragon. S'ils réussissent ce test, ils obtiennent 2 succès et bénéficient d'un +2 aux tests de Bluff et de Diplomatie jusqu'à ce que l'un de ces tests échoue. Ils ne peuvent obtenir que 2 succès avec cette compétence.

Histoire (DD 18) : les PJ évoquent des contes historiques et des mythes apocryphes parlant de conseillers, malhonnêtes ou de bonne foi, ayant empêché leur maître de recevoir de mauvaises nouvelles ou d'être informé de l'état du royaume, ce qui a toujours des répercussions désastreuses. Pour chaque test réussi, ils obtiennent 1 succès. Ils peuvent obtenir jusqu'à 4 succès avec cette compétence. En cas d'échec, le dragon signale une incohérence dans leur histoire ou déclare qu'elle est fausse ; les PJ perdent 1 succès (s'ils en avaient au moins un).

Compétences secondaires : Arcanes, Diplomatie, Intimidation, Religion.

Arcanes ou Religion (DD 14) : les PJ rappellent au dragon des théories et mythes anciens affirmant que le bien-être du roi et le bien-être du royaume s'influencent mutuellement. Le roi risque de perdre les deux s'il empêche cette alliance potentielle. S'ils réussissent ce test, ils obtiennent 1 succès. Ils ne peuvent obtenir que 1 succès avec l'une ou l'autre de ces compétences.

Diplomatie (DD 18) : les PJ expliquent simplement et directement ce qu'ils peuvent offrir au roi et au royaume. S'ils réussissent ce test, ils obtiennent 1 succès. Ils ne peuvent obtenir que 1 succès avec cette compétence. En cas d'échec, le dragon décide que les PJ sont ambitieux ; tous les tests futurs de ce défi subissent un -1 jusqu'à ce que les PJ obtiennent 2 succès supplémentaires.

Intimidation : le dragon écarte la moindre tentative d'intimidation d'un haussement d'épaule. Il la prend comme une preuve du pouvoir et de l'ambition des PJ. S'ils effectuent un test d'Intimidation, les PJ perdent 1 succès (s'ils en avaient au moins un).

Réussite : le dragon autorise les PJ à rester et leur accorde une audience avec le roi.

Échec : si les PJ ont obtenu au moins 4 succès avant d'échouer, le dragon ne les laisse passer qu'après avoir prévenu le roi de ne pas leur faire confiance. Appliquez un -2 à tous les tests de compétence effectués pour l'influencer.

Si les PJ n'ont obtenu que de 1 à 3 succès, le dragon reste convaincu que les PJ représentent une menace. Il exige qu'ils quittent immédiatement le palais et la cité. Si les PJ n'ont aucun succès lorsqu'ils perdent le défi, le dragon attend qu'ils partent pour lancer des soldats ou des assassins à leurs trousses.

UNE ROUTE LONGUE ET DIFFICILE

Des feuilles mortes volent au-dessus du croisement, emportées par l'air brassé par le battement des ailes. Le soleil s'obscurcit.

« Je suis là comme convenu. » L'énorme reptile se pose dans la poussière devant vous, sa queue tressaillant comme celle d'un fauve à l'affût. « De quoi vouliez-vous m'entretenir ? »

Une puissante guilde marchande souhaite étendre son influence et les PJ lui servent d'émissaires (ils peuvent avoir été engagés par la guilde ou en être des alliés ou des membres). La guilde voudrait utiliser une route qui traverse le territoire du dragon et veut s'assurer par un accord que le monstre n'attaquera pas les voyageurs portant leurs couleurs.

Mise en place : pour que le dragon accepte votre proposition, vous devez le convaincre que permettre un passage régulier dans son territoire s'avérera un meilleur bénéfice que de piller les caravanes de la guilde.

Niveau : 26.

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

Compétences principales : Diplomatie, Nature, Religion.

Diplomatie (DD 26) : les PJ comparent les avantages des paiements de la guilde à ce que le dragon peut espérer gagner lors d'attaques aléatoires qui ne toucheront peut-être jamais les plus riches voyageurs. Pour chaque test réussi, ils obtiennent 1 succès. Ils peuvent obtenir jusqu'à 6 succès avec cette compétence. Si un joueur précise qu'il discute des profits à long terme vis-à-vis des gains à court terme, il bénéficie d'un +4 à ce test de Diplomatie (une seule fois).

Nature (DD 31) : les PJ désignent les régions où le dragon peut étendre son territoire loin de la route : des endroits où il a moins de chances d'être importuné par la guilde et les gouvernements locaux. S'ils réussissent ce test, ils obtiennent 2 succès. Ils ne peuvent obtenir que 2 succès avec cette compétence. Le dragon interrompt le défi pour vérifier leur affirmation. Lorsqu'il revient, tous les tests futurs bénéficient d'un +2 jusqu'au prochain échec des PJ.

Religion (DD 26) : les PJ rappellent qu'accumuler des richesses est une vertu selon la doctrine de Tiamat. Ils soulignent que le dragon perd son temps à massacrer les pauvres avec le mince espoir de tomber sur un trésor alors que la guilde propose un paiement conséquent. Pour chaque test réussi, ils obtiennent 1 succès. Ils peuvent obtenir jusqu'à 3 succès avec cette compétence. En cas d'échec,

le dragon réplique que la doctrine de Tiamat déclare également que ceux qui ne sont pas capables de défendre leurs possessions ne les méritent pas ; les PJ ne peuvent plus effectuer de tests de Religion et tous les tests de compétence futurs de quelque sorte que ce soit dans ce défi subissent un -2 jusqu'à ce que les PJ obtiennent un succès.

Compétences secondaires : Bluff, Endurance, Intimidation.

Bluff (DD 28) : les PJ enjolivent les bénéfices de l'alliance. Pour chaque test réussi, ils obtiennent 1 succès. Ils peuvent obtenir jusqu'à 2 succès avec cette compétence. En cas d'échec, le dragon n'est pas dupe ; les PJ ne peuvent plus effectuer de tests de Bluff au cours de ce défi et ils perdent 1 succès (s'ils en avaient au moins un).

Endurance (DD 20) : les PJ prennent plusieurs heures pour prouver que les voyageurs peuvent traverser relativement rapidement le territoire du dragon à condition de ne pas faire de pause ; ainsi, les voyageurs ne devraient pas déranger énormément le dragon. Si au moins 4 PJ réussissent ce test, ils obtiennent 2 succès. Ils ne peuvent obtenir que 2 succès avec cette compétence.

Intimidation (DD 26) : les PJ affichent leurs capacités épiques, en sous-entendant que si le dragon n'accède pas à leur requête, ils pourraient avoir à dégager la route à l'ancienne. S'ils réussissent ce test, ils obtiennent 1 succès. Ils ne peuvent obtenir que 1 succès avec cette compétence. Si le test échoue ou si les PJ font un deuxième essai, le dragon attaque.

Réussite : le dragon accepte de laisser passer les caravanes de la guilde sur son territoire.

Échec : les personnages ne concluent pas d'accord. La guilde doit trouver une autre route ou engager quelqu'un pour tuer le dragon.

Si les PJ ont moins de 4 succès lorsqu'ils perdent le défi, le dragon enverra ses sbires contre eux. S'ils n'ont aucun succès lorsqu'ils perdent le défi, le dragon attaque.

PIÈGES DRACONIQUES

Les pièges ne sont certes pas les meilleurs amis des dragons, mais ils n'en sont pas moins de bons compagnons. Un repaire sans piège est comme un dragon sans dents : toujours aussi dangereux, juste un peu moins incisif.

Tous les dragons ne garnissent pas leurs repaires de pièges. Les variétés bestiales comme les gris et les blancs s'en passent, comptant plutôt sur leurs propres capacités, leurs esclaves et leurs sbires pour protéger leurs antres. D'autres n'ont pas les connaissances nécessaires pour les construire eux-mêmes et n'ont pas capturé une personne sachant le faire à leur place. Pourtant, au moins la moitié des repaires draconiques a de telles sécurités. Plus un dragon est vieux, plus il a de chances d'avoir des dispositifs mortels en place.

Les dragons emploient les grands classiques : les chutes de pierre, les pieux, les fosses et ainsi de suite, ainsi que d'autres de leur invention. Les pièges draconiques contiennent des éléments mystiques reflétant l'énergie élémentaire de leurs créateurs. Toutefois, quelle que soit l'origine d'un piège, les dragons font attention à certains points dans leurs défenses.

Bas et lent : les dragons aiment les pièges affectant le sol ou gênant le mouvement. Sachant voler, ils peuvent laisser ces dispositifs constamment actifs sans risquer de les déclencher par accident.

Types de dégâts compatibles : les dragons emploient des pièges générant une énergie du même type que leur propre souffle, qu'elle soit magique ou plus ordinaire (comme de l'acide ou du feu grégeois). Ainsi, les défenses de l'antre ne risquent pas de blesser le dragon, même si des intrus les déclenchent en plein combat.

Alliés : plutôt que de laisser les pièges faire leur travail sans surveillance, de nombreux dragons combattent à leurs côtés. Ils choisissent des pièges s'accordant bien à leurs capacités de combat, qu'elles rendent leurs victimes plus vulnérables aux capacités du dragon ou qu'elles les rassemblent ou les guident vers une position précaire.

EXEMPLES DE PIÈGES

Cette section présente un tout petit échantillon des dispositifs à la disposition des dragons (autre que ceux du Guide du Maître) : deux pièges héroïques et deux paragoniques. Vous trouverez des exemples de pièges épiques dans *Le tombeau d'Urum-Shar* (cf. page 142).

Piques dorées	Gardien niveau 5 200 px
Piège	

Alors que vous admiriez l'éclat de l'or, le monceau de pièces est soudainement pris de secousses et de tremblements. Plusieurs piques viciuses en surgissent, aussi brillantes que le trésor lui-même.

Piège : des piques sont cachées parmi les pièces constituant le trésor du dragon, ciblant une ligne d'environ 4 cases. Le dragon les a fait faire avec son or et d'autres métaux précieux pour mieux les camoufler et protéger ses trésors.

Spécial : les 400 piques dorées valent 1 po chacune et comptent dans la valeur du trésor.

Perception

♦ DD 26 : le personnage remarque les fins câbles du déclencheur cachés dans tout le trésor.

Déclencheur

Un personnage dérange physiquement le trésor de quelque façon que ce soit ou tente d'y retirer des objets.

Attaque

Réaction immédiate **Corps à corps**

Cible : chaque créature située dans 4 cases contiguës

Attaque : +9 contre CA

Réussite : 2d8+5 dégâts.

Effet : le trésor est épargillé. Toutes les créatures se trouvant dans les salles voisines entendent le bruit sur un test de Perception DD 15.

Contre-mesures

- ♦ Un personnage adjacent peut déconnecter les câbles avec un test de Larcin DD 17, ce qui neutralise l'une des cases.
- ♦ Un personnage adjacent peut déconnecter tout le réseau de câbles avec un test de Larcin DD 22, ce qui neutralise tout le piège.
- ♦ Un personnage peut retirer un seul objet visible du trésor sans déclencher le piège avec un test de Larcin DD 14.

En cas d'échec à l'une de ces trois contre-mesures, le piège se déclenche.

Promotion d'élite (400 px)

♦ Augmentez de 2 les DD des tests de compétence.

♦ Effectuez deux attaques contre chaque case.

♦ Portez le nombre de cases ciblées à 8 (soit 800 piques).

Dents de goule

Piège

Furtif niveau 9

400 px

Votre seul avertissement est un léger cliquettement dans les profondeurs du sol, puis une nuée de minuscules projectiles fusent depuis des fentes dans les dalles. Leurs pointes, décolorées par un vernis répugnant, semblent être faites de dents humanoïdes.

Piège : de minuscules projectiles empoisonnés avec un agent paralysant sont tirés depuis plusieurs fentes dissimulées sur le sol, couvrant environ 10 à 20 cases. Les dragons installent souvent ces pièges dans des zones ouvertes afin que les intrus soient vulnérables à leur souffle.

Perception

- ◆ DD 24 : le personnage remarque les trous dans le sol.
 - ◆ DD 28 : le personnage remarque les dalles sensibles à la pression.
- Autres compétences :** Soins
- ◆ DD 19 : si un personnage examine un trou avant de déclencher le piège, il peut identifier la substance agglutinée sur les bords comme une toxine paralysante.

Initiative +11

Déclencheur

Lorsqu'un personnage marche sur la dalle sensible à la pression, le piège détermine son initiative.

Attaque

Action simple Corps à corps

Cible : chaque créature située dans des cases à trous

Attaque : +12 contre Vigueur

Réussite : 2d6+6 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Effet secondaire : la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Contre-mesures

- ◆ Un personnage adjacent peut neutraliser la dalle sensible à la pression avec un test de Larcin DD 24.
- ◆ Un personnage peut se déplacer dans la pièce tout en repérant et évitant les trous, avec un test de Détection DD 24 pour chaque round de déplacement. Si le personnage se déplace à demi-vitesse, le DD est de 19.

Promotion d'élite (800 px)

- ◆ Augmentez de 2 les jets d'attaque et les DD des tests de compétence.
- ◆ Sur un échec, le piège inflige demi-dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Brouillard volatil

Mitrailleur niveau 12

Danger

700 px

Vous ne voyez quasiment plus le sol sous un manteau de brume, remuant et roulant sur moins de soixante centimètres de haut.

Lorsqu'elle est activée, la brume prend une teinte bleuâtre morbide, entre la lueur de l'éclair et les bords d'une ecchymose.

Danger : un brouillard volatil se forme parfois dans des régions où l'énergie magique est fortement concentrée, comme le repaire d'un dragon. Ce brouillard léger occupe une explosion de 10 cases, flottant à hauteur de mollet pour un humain. Il absorbe l'énergie projetée par les personnages qui s'y trouvent et la leur renvoie.

Quand le danger est déclenché, le brouillard prend une teinte bleue crépitante, une boule d'énergie se formant sur la case au centre de l'explosion. Un brouillard actif ne change pas de type de dégâts avec les attaques ou sorts suivants ; il garde son type initial jusqu'à ce qu'il soit désactivé ou que 24 heures se soient écoulées.

Quand un dragon a la chance qu'un brouillard volatil se forme dans son repaire, il attend que les intrus y pénètrent pour souffler. Il sait que le brouillard continuera à attaquer pour son compte. Les dragons peuvent même se battre dans le brouillard grâce à leur résistance.

Perception

◆ DD 21 : le personnage remarque le léger brouillard près du sol.

Autres compétences : Arcanes

◆ DD 26 : le personnage identifie la nature de la brume.

Initiative +12

Déclencheur

Une créature prise dans le brouillard utilise ou est attaquée par un effet d'électricité, de feu, de froid, nécrotique, radiant ou de tonnerre. Le brouillard effectue immédiatement une attaque, puis détermine son initiative.

Attaque

Réaction immédiate ou Action simple Zone explosion 10

Cible : chaque créature adjacente ou située dans une case de brouillard

Attaque : +13 contre Réflexes

Réussite : 4d6+5 dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Les dégâts sont de même type que l'effet ayant déclenché le danger.

Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas hébétée.

Contre-mesures

- ◆ Lorsque le brouillard attaque un personnage situé dans la neuvième ou la dixième case de l'explosion peut effectuer un test d'Acrobates DD 21 au prix d'une interruption immédiate. En cas de réussite, il subit demi-dégâts et peut se déplacer sur la case la plus proche qui n'est pas ciblée.
- ◆ Un personnage peut attaquer la boule d'énergie au centre du brouillard. Elle a le profil suivant : CA 23, Vigueur 23, Réflexes 23, Volonté 23 et 87 pv. Elle est immunisée contre le type de dégâts qu'elle emploie lors de ses attaques. Si la boule est détruite, le brouillard effectue une dernière attaque, puis meurt. Il reste inerte pendant 24 heures, après quoi une autre attaque d'énergie peut le réactiver.

Promotion d'élite (1 400 px)

- ◆ Augmentez de 2 les jets d'attaque et toutes les défenses.
- ◆ Augmentez les pv à 130.
- ◆ Augmentez les dégâts à 4d6+14.

Malédiction du voleur

Mitrailleur niveau 16

Piège

1 400 px

Ce qui paraissait être une œuvre d'art ordinaire (quoique précieuse) s'avère être bien autre chose, alors que celui qui comptait la voler se transforme lentement en or après l'avoir effleuré.

Piège : un objet d'art dans le repaire du dragon, servant de décoration ou entreposé dans son trésor, est en fait un piège mystique qui change quiconque le déclenche en or massif. Un dragon se servant de la malédiction du voleur peut attendre que les intrus la déclenchent. Dans ce cas, il reste en arrière, hors de portée, laissant le piège faire son travail. Pendant ce temps, le dragon souffle et attaque les fuyards au corps à corps.

Perception

◆ DD 25 : le personnage remarque les minuscules runes gravées sur l'objet d'art qui signalent ses propriétés magiques.

Autres compétences : Arcanes

◆ DD 30 : le personnage sait ce que signifient les runes. Pour effectuer ce test, il doit avoir détecté les runes ou se les être fait montrer.

Initiative +16

Déclencheur

Une créature dérange l'objet protégé par le piège.

Attaque

Action simple Zone explosion 2 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : +14 contre Vigueur

Réussite : 4d8+3 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule). Si elle rate un premier jet de sauvegarde, une cible immobilisée est maîtrisée. Si elle rate un second jet de sauvegarde, la cible est pétrifiée (la cible est changée en or, mais le métal s'oxyde et perd toute valeur en 24 heures ; par ailleurs, c'est une pétrification normale à tout point de vue).

Échec : demi-dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Spécial : détruire ou désactiver le piège n'annule pas la pétrification. Il faut passer par le rituel Rémission.

Contre-mesures

- ◆ Un personnage adjacent peut tenter de dégrader les runes sur l'objet d'art avec un test d'Arcanes DD 30. En cas de réussite, l'objet tombe en poussière 1 minute plus tard.
 - ◆ Un personnage peut attaquer l'objet d'art, qui a le profil suivant : CA 25, Vigueur 23, Réflexes 23, Volonté 23 et 111 pv.
- Promotion d'élite (2 800 px)**
- ◆ Chaque cible subit un -2 à ses jets de sauvegarde pour mettre un terme aux effets immobilisé et maîtrisé.

AVVENTURES

Même si les rencontres isolées avec des dragons sont excitantes, une aventure entière composée de rencontres draconiques est davantage mémorable. Toutes les rencontres d'une campagne de ce genre n'ont pas à impliquer un dragon. Cette sorte d'activité peut devenir monotone et, dans certains cas, difficile à justifier.

Les rencontres devraient plutôt partager un thème draconique, placer les PJ face aux sbires du dragon qu'ils affronteront à la fin de l'aventure ou baliser le chemin menant à leur confrontation avec le reptile.

Lorsque vous préparez une aventure draconique, gardez en tête les différents aspects de la personnalité du dragon, ainsi que ses motivations (pourquoi il se trouve là), et construisez la rencontre et l'histoire en conséquence. Un dragon quittant sa tanière pour chasser, poussé par la faim, se conduit différemment d'un autre qui conduit deux nations à la guerre pour piller leurs ruines.

Souvenez-vous que les aventures à thème draconique ne tournent pas forcément autour du combat des PJ contre les dragons. Une aventure pourrait tout aussi bien placer un dragon du côté des PJ et les faire travailler ensemble contre un ennemi commun (cf. *Protecteurs chromatiques*, page 55). Les PJ pourraient même se trouver pris dans un conflit entre deux dragons ou plus ; il leur faudrait choisir un camp ou œuvrer contre tous avec une ferveur égale.

Un MD ambitieux peut reprendre et mélanger ces idées, un dragon étant d'abord un ennemi, puis devenant un allié plus tard, ou inversement, faire qu'un allié trahisse l'équipe. Cette approche fonctionne particulièrement bien dans une campagne continue à thème draconique (cf. page 57).

QUÊTES ET AMORCES D'AVENTURES

Les amorces et idées suivantes peuvent former les fondations d'une grande variété d'aventures à thème draconique. Vous pouvez les utiliser telles quelles, changer le niveau de puissance ou les reprendre en partie pour créer les vôtres. Au cas où vous désireriez utiliser ces amorces d'aventures en tant que quêtes, cette section fournit également les motivations potentielles, les buts spécifiques et les récompenses.

L'indication de niveau dans chaque titre se réfère au dragon le plus puissant de l'amorce. Considérez-la comme une estimation grossière des niveaux des rencontres que vous inclurez dans l'aventure. Les récompenses en px indiquées partent du principe que le groupe compte cinq PJ.

FAUX TÉMOIN (NIVEAU 5)

Dans le froid des régions nordiques, au pied d'une large montagne couverte de conifères, prospérait autrefois un groupe de petits villages. Leur économie basée sur l'abattage du bois leur permettait de commercer avec les villes proches et de s'assurer un confort modeste, même s'il était loin d'être luxueux. Hélas, un jeune dragon blanc séjournant dans les pics montagneux terrorise dorénavant les villages à intervalle régulier. Le bétail et les villageois disparaissent à une fréquence inquiétante, ne laissant derrière eux que des mares de sang et des couches de glace. Les villageois sont désespérés. Si les aventuriers ne viennent pas à leur secours, ils devront abandonner leurs demeures.

Alors que le scénario semble tout tracé, le responsable de ces attaques n'est en fait pas du tout le dragon blanc, mais un jeune dragon vert avec un goût pour le mysticisme qui habite au cœur de la forêt. Ce vert souhaite étendre son territoire dans une région actuellement revendiquée par le blanc, mais il ne voit aucune raison de risquer sa propre vie pour cela.

À l'aide de quelques rituels de tromperie mineure, le dragon vert se fait passer pour un blanc. Il assiège les villageois dans l'espoir qu'ils montent une expédition punitive contre son rival. Il pourrait alors prendre son territoire sans coup férir. Son plan a aussi l'avantage d'affaiblir les villages humains, que le vert pourra facilement réduire en esclavage une fois les aventuriers partis.

Amorce de quête : les villageois appellent les PJ à l'aide ou les engagent pour éliminer le dragon blanc. Ils proposent de les payer en or. Ils n'ont pas grand-chose, mais offrent tout ce qui leur reste.

Une autre possibilité est que l'un des PJ ait des amis ou de la famille dans un village. Il pourrait alors entreprendre cette quête sans qu'on le lui demande.

Px de quête : si les PJ suivent la quête à la lettre, pourchassent le dragon blanc et ne découvrent pas la supercherie, ils reçoivent une récompense de quête mineure de 200 px. Plus tard, ils apprendront que le dragon vert a asservi les villages qu'ils croyaient avoir sauvés.

Si les PJ découvrent l'implication du dragon vert et réalisent que le blanc est innocent de ce crime, ils reçoivent une récompense de quête mineure de 200 px.

Amorce de quête : en apprenant la vérité, les villageois demandent aux PJ de s'occuper du dragon vert. Ils ne peuvent pas offrir de récompense supplémentaire.

Si non, une fois que les PJ ont appris qu'ils ont été trompés, il est possible qu'ils décident d'eux-mêmes de se charger de vaincre le dragon vert, par sens de la justice ou par colère.

Px de quête : si les PJ découvrent toute l'affaire et tuent ou chassent le dragon vert, ils reçoivent une récompense de quête majeure de 1 000 px.

Si les PJ chassent tout de même le dragon blanc, ou au moins le convainquent de ne pas menacer les villages, ils remportent une récompense de quête mineure de 200 px.

DANS LE NOIR (NIVEAU 7)

Après la conclusion d'une aventure n'ayant rien à voir, ou peut-être pendant un moment de repos bien mérité, les PJ sont la cible de plusieurs attaques sans lien apparent. Ils pourraient être attaqués une fois par des kobolds, puis par des drakéides, voire par quelques assassins humanoïdes. Initialement, rien ne relie ces assauts, mais le fait qu'ils continuent jour après jour devrait faire comprendre aux PJ que quelque chose ne tourne pas rond. Un ennemi cherche à les détruire, mais qui cela peut-il être ? Et d'ailleurs, en tant qu'équipe de bas niveau, ont-ils seulement eu le temps de se faire des ennemis véritablement puissants ?

Une enquête minutieuse, qui peut passer par l'interrogatoire des survivants à la découverte de documents écrits en iokharique sur le cadavre des attaquants, finit par révéler qu'un dragon est le point commun de toutes ces rencontres. Les PJ devraient finir par remonter une piste jusqu'à un jeune dragon rouge habitant près d'une entrée de l'Outreterre. Ils peuvent trouver des indices dans des écrits parlant de réunions au milieu de collines percées de grottes profondes, ainsi que dans le fait que tous les attaquants portent des pierres précieuses non taillées ou du minerai brut (leur paiement des griffes du dragon). Les PJ peuvent même laisser partir des survivants pour les suivre jusqu'à leur employeur.

Amorce de quête : les PJ, se fatiguant de ces attaques aléatoires, décident de découvrir ce qui les motive.

Si non, le gouvernement de la ville où ils se trouvent pourrait demander aux PJ de trouver un moyen de faire cesser ces attaques ou de partir avant qu'un citoyen ne soit blessé.

Px de quête : si les PJ apprennent l'identité du dragon rouge, ils reçoivent une récompense de quête mineure de 300 px. Si les PJ découvrent ses motivations et trouvent un moyen d'arrêter les attaques, ils remportent une récompense de quête majeure de 1 500 px.

Pour que cette histoire fonctionne, vous devez décider pourquoi le dragon en veut aux PJ. Peut-être ont-ils quelque chose qu'il veut obtenir, un objet qu'ils

auraient acquis lors d'une aventure précédente. Peut-être l'un d'eux est-il le descendant d'un héros qui a tué la mère du dragon ? Peut-être le dragon a-t-il une raison de croire une prophétie selon laquelle l'un des PJ menacera ses plans dans plusieurs années ? Quelle que soit la motivation que vous choisissiez, souvenez-vous qu'elle ne concerne pas seulement cette aventure mais éventuellement celles à venir.

AVIS DE TEMPÊTE (NIVEAU 13)

Même sur les terres obscures du monde connu, où la lumière trop rare de la civilisation ne brille que de loin en loin, certaines régions présentent plus de dangers que d'autres. L'un de ces endroits n'est autre que les collines d'Alkavanti, un mélange de vertes collines et de prairies, véritable terrain de prédilection des monstres. Cette région attire aussi de nombreux aventuriers cherchant à la pacifier et à rendre sa splendeur à cette ancienne route majeure.

Les aventuriers semblent être enfin sur le point de réussir. Depuis des mois, les négociants qui ont dû passer près d'ici sont tous arrivés à destination sains et saufs. Les tribus orques, les chimères et les bêtes plus étranges encore qui, par le passé, menaçaient les voyageurs de l'Alkavanti ont disparu.

Tout est calme. Trop calme.

En fait, les monstres sont toujours là. Un dragon bleu adulte les a unifiés, obligés à coopérer et organisés en troupes. Avec une armée de monstres à ses ordres, le dragon projette de reprendre des raids contre les voyageurs et d'être bien plus efficace qu'auparavant. Il compte également menacer d'autres villages et des routes commerciales plus importantes.

Amorce de quête : un protecteur ou un autre individu puissant veut que les PJ récupèrent un trésor considéré comme perdu dans les collines d'Alkavanti. Il offre une récompense misérable, pensant comme tout le monde que la région est pacifiée.

Une autre possibilité est que l'un des PJ a entendu parler du trésor (peut-être suite à un test d'Histoire). L'équipe pourrait alors partir à sa recherche de sa propre initiative.

Px de quête : si les PJ ramènent le trésor malgré une opposition plus farouche que prévu, ils reçoivent une récompense de quête majeure de 4 000 px.

Amorce de quête : les PJ s'inquiètent de la raison de l'absence soudaine de monstres sur la route principale. Ils peuvent le faire pour satisfaire leur curiosité ou au nom de l'un des petits nobles de la région. Le noble offre une récompense modeste, puisqu'il ne cherche que des informations.

Px de quête : si les PJ découvrent que le dragon bleu recrute les monstres dans son armée, ils reçoivent une récompense de quête mineure de 800 px. Ils peuvent trouver des indices comme un campement militaire orque plus ordonné que d'habitude ou des traces proches de créatures qui ne cohabitent normalement pas ensemble.

Amorce de quête : une fois que les autorités locales apprennent la vérité, elles sont pressées de découvrir les plans du dragon bleu et de les contrecarrer.

Elles supplient les PJ de s'en charger. Les nobles de la région offrent une récompense plus importante que précédemment pour les informations. Une récompense les attend s'ils réussissent à mettre un terme aux projets du dragon, quels qu'ils soient.

Px de quête : si les PJ découvrent les plans du dragon bleu, ils reçoivent une récompense de quête mineure de 800 px. S'ils arrivent jusqu'au dragon les armes à la main et mettent un terme à ses intrigues, ils reçoivent une récompense de quête majeure de 4 000 px.

À vous de décider de l'ampleur des plans du dragon. Souhaite-t-il simplement augmenter sa richesse et son influence, ou a-t-il un but plus complexe pour son armée ? Et la mort du dragon suffira-t-elle à disperser l'armée, ou l'un de ses officiers prendra-t-il sa place ? Dans ce dernier cas, les PJ ne recevront pas la récompense de quête majeure tant qu'ils n'auront pas véritablement arrêté l'assemblée de monstres.

NAUFRAGÉS ! (NIVEAU 18)

Cette aventure commence alors que les PJ sont à bord d'un bateau (dont vous pouvez décider la nature et la destination). Par une nuit sans lune, avec un temps mauvais mais pas dangereux, le vent hurle dans les voiles. Venu d'au-dessus, un vieux dragon gris, ne ciblant pas les gens, attaque le mât et la coque du vaisseau qui chavire. Les PJ survivent quelque temps dans l'eau glacée avant de s'échouer sur une île proche.

Étrangement, malgré son avidité naturelle, le gris n'essaie nullement de dévorer ou de tuer les survivants. Il continue à apparaître dans le ciel de temps en temps, comme s'il gardait un œil sur les PJ et les marins, mais il n'attaque que pour se défendre ou empêcher toute tentative d'évasion de l'île.

Après avoir vécu d'autres rencontres de votre choix à l'intérieur de l'île, les PJ finissent par découvrir un énorme visage sculpté dans la roche au sommet de la plus haute colline. Elle montre des signes d'usage rituel anciens, laissant supposer qu'il s'agit d'une idole religieuse. Des traces indiquent à ceux qui savent les lire que le dragon s'est agenouillé ici à de multiples reprises.

En fait, l'intention du dragon est d'offrir les passagers du bateau en sacrifice.

Amorce de quête : les marins supplient les PJ de les protéger du dragon et des autres dangers de l'île.

Px de quête : dix marins arrivent sur l'île aux côtés des PJ. Pour chaque marin qui rejoint la civilisation, les PJ reçoivent 1 000 px, jusqu'à une récompense de quête majeure de 10 000 px. Assurez-vous que les monstres et les autres dangers de l'île menacent les PNJ ; les aventuriers doivent mériter leur récompense de quête en luttant pour garder l'équipage en vie.

Amorce de quête : les PJ cherchent la raison pour laquelle le dragon a coulé le bateau et les empêche de s'échapper.

Si les PJ ne sont pas curieux, les marins le seront pour eux : ils demandent aux PJ de faire quelque chose.

Px de quête : si les PJ découvrent le lien entre le dragon et l'idole et comprennent qu'il la vénère, ils reçoivent une récompense de quête mineure de 2 000 px.

Si les PJ arrivent à déterminer le pouvoir représenté par l'idole, peut-être en inspectant les tunnels et les sanctuaires cachés dans la montagne, ils remportent une autre récompense de quête mineure de 2 000 px.

À vous de décider à quelle sorte de divinité, de démon ou d'autre esprit est dédiée l'idole. Cela pourrait être une version ancienne d'une divinité maléfique connue, comme Gruumsh, Torog ou Zéhir, ou un seigneur démon, comme Orcus ou Démogorgon, ou encore un prince inconnu des sages modernes ou une entité totalement étrangère. Des tests de Religion ou d'Histoire peuvent donner aux PJ les informations que vous souhaitez qu'ils obtiennent. Après avoir choisi ce que l'idole représente, décidez pourquoi le dragon la vénère. Y a-t-il découvert une magie puissante ? A-t-il reçu un rêve ou une visite d'une puissance cherchant un serviteur à sa mesure ? Est-il tout simplement fou, obsédé par un objet inanimé sans le moindre sens caché ?

TIRS CROISÉS (NIVEAU 22)

Cette aventure commence de façon traditionnelle. Dans une région où sont parsemées plusieurs villes et peut-être une cité ou deux, on constate une recrudescence de morts et de disparitions mystérieuses. Le bétail se fait décimer. Les voyageurs n'arrivent jamais à leur destination alors qu'ils empruntent des routes censées être sûres. La situation mérite sûrement qu'un groupe d'aventuriers s'y intéresse. Un groupe épique pourrait même penser qu'ils ont déjà vu ça, que cela ne leur posera pas de problème, pas avec leurs années d'expérience.

Ah, l'arrogance des hauts niveaux.

En fait, la région est récemment devenue un champ de bataille entre deux vieux dragons. Un dragon violet a choisi d'étendre son territoire vers la surface nocturne au-dessus de son domaine d'Outreterre. Son entreprise l'a placé en conflit direct avec un vieux rouge qui habite dans les grottes des montagnes et des pics voisins.

Si les dragons menaient leurs conflits directement, le dragon violet n'aurait aucune chance, étant le plus faible des deux. Au lieu de cela, il envoie des agents de l'Outreterre attaquer les habitants de la région afin de réduire les sources de nourriture du rouge en bétail et en voyageurs. Il a capturé des villageois et les a réduits en esclavage, ou les a forcés à le renseigner sur des aspects du terrain et de l'environnement qui pourraient se révéler stratégiquement utiles. Le violet a également envoyé des voleurs dérober les armes et objets anciens de plusieurs tueurs de dragons légendaires dans toute la région et bien au-delà. Il projette de les utiliser dans son conflit contre le rouge.

Avec quelques modifications, vous pouvez utiliser cette amorce d'aventure comme suite à *Avis de tempête* (cf. page 52). Vous pouvez remplacer le dragon bleu adulte de cette aventure par le vieux dragon violet de

celle-ci (ou vice-versa), arrangeant les événements pour que les PJ ne rencontrent jamais le dragon en personne. Peut-être, après avoir détruit un des agents du dragon, les PJ découvrent que d'autres armées se forment pour équilibrer les chances en faveur des efforts du dragon bleu (ou violet) contre le rouge.

Amorce de quête : un des gouvernements de la région offre une récompense à quiconque leur apprend la cause de leurs problèmes.

Les PJ peuvent aussi avoir des raisons personnelles d'agir ainsi qui les pousseraient à enquêter sans récompense à la clé.

Px de quête : si les PJ découvrent qu'un dragon est derrière les raids et les disparitions, ils reçoivent une récompense de quête mineure de 4 150 px. S'ils apprennent que deux dragons sont impliqués, en conflit l'un contre l'autre, ils remportent une seconde récompense du même montant.

Amorce de quête : bien que les PJ puissent s'attaquer à chacun des deux dragons, c'est excessivement dangereux. Ils peuvent réaliser qu'il y a d'autres moyens de résoudre la situation. Sinon, un dirigeant peut le leur suggérer.

Px de quête : si les PJ négocient un armistice qui met un terme aux hostilités actuelles et garantit qu'elles ne reprendront pas, ou s'ils poussent le violet à engager un conflit direct avec le rouge, laissant le perdant assez affaibli pour qu'ils puissent le vaincre sans soucis, ils reçoivent une récompense de quête majeure de 20 750 px.

QUE LE RÈGNE DES DRAGONS MORTS VIENNE (NIVEAU 26 ou 29)

Le niveau est variable selon que les PJ interrompent le rituel avant que le dragon devienne une dracoliche ou après. L'aventure fonctionnera mieux si vous en parsemez des indices dans les aventures précédentes : des silhouettes mystérieuses volant des objets magiques et des rituels, des attaques soudaines alors que le dragon noir élimine les ennemis de la secte, et ainsi de suite.

Au cours des derniers mois, une secte perverse dévouée à Orcus a rassemblé les composantes mystiques et les sacrifices vivants nécessaires à la cérémonie qui transforme un dragon vivant en une dracoliche. La secte a même une recrue volontaire : un dragon noir vénérable envieux du surcroît de pouvoir et de l'immortalité apportés par la non-vie.

C'est la conclusion que les PJ voudront éviter. Toutefois, plusieurs factions jouent un rôle dans cette aventure. Les personnages devront décider avec qui ils accepteront de travailler, à moins qu'ils préfèrent faire cavalier seul.

La secte ne veut pas seulement créer la dracoliche, mais aussi fabriquer le phylactère grâce auquel elle pourra s'assurer de l'obéissance de la créature. Le dragon est au courant de ce projet et compte saboter la création du phylactère. Plusieurs de ses agents à l'intérieur et à l'extérieur du culte œuvrent à remplacer des composants de l'objet par des faux.





Dans la région, l'Église de Pélor a découvert les intentions de la secte et tâche de les arrêter. Elle manque de personnel et n'est pas habituée à de tels problèmes. Ses fidèles ont plus de chance de se faire tuer ou de mettre des innocents en danger que de réussir.

Enfin, un dragon protecteur des PJ a placé son propre agent dans la secte. Le dragon cherche à s'assurer que le rituel soit mené à bien avant que son agent ne dérobe le phylactère. L'adorateur déloyal, ayant participé au rituel, pourra se servir du phylactère pour contrôler la dracoliche, offrant au protecteur des PJ un serviteur à la puissance formidable.

Amorce de quête : au nom d'un certain nombre de factions, comme l'Église de Pélor, les PJ s'intéressent aux activités de la secte.

Px de quête : si les PJ découvrent que la secte d'Orcus s'est attelée à la création d'une dracoliche et dispose d'un sujet consentant, ils reçoivent une récompense de quête mineure de 9 000 px.

Amorce de quête : l'Église de Pélor demande l'aide des PJ pour arrêter la cérémonie et détruire la secte.

Px de quête : si les PJ arrêtent la cérémonie mais n'arrivent pas à détruire la secte, ou s'ils détruisent la secte une fois que le rituel est achevé, ils reçoivent une récompense de quête mineure de 9 000 px. S'ils détruisent la secte avant qu'elle ait terminé la cérémonie, ils remportent une récompense de quête majeure de 45 000 px.

Amorce de quête : le dragon protecteur des PJ leur ordonne de s'assurer de l'exécution du rituel et de l'évasion de son agent avec le phylactère.

Px de quête : si les PJ amènent l'agent et le phylactère à leur protecteur, ils reçoivent une récompense de quête majeure de 45 000 px.

Amorce de quête : les PJ réalisent qu'ils n'ont plus de temps ou qu'ils n'ont pas les forces nécessaires pour empêcher le début du rituel. Ils décident donc d'aider la dracoliche à garder son indépendance et à échapper à la coupe de la secte d'Orcus. Pour cela, ils collaborent avec les agents du dragon noir dans leur sabotage du phylactère.

Px de quête : si les PJ participent activement au sabotage du phylactère, ils reçoivent une récompense de quête mineure de 9 000 px.

PROTECTEURS CHROMATIQUES

Si la majorité des dragons chromatiques sont vicieux, prédateurs ou tout simplement malveillants, certains n'ont aucune envie particulière de nuire, à moins bien sûr que l'on se mette sur leur chemin. Certains préfèrent vivre en paix, voyant une existence pacifique comme le meilleur moyen d'assurer leur propre confort. Quelques-uns, rares, ont des élans d'altruisme, cherchant à employer leur pouvoir et leur connaissance pour aider les autres (ils acceptent tout de même les récompenses ; ce sont toujours des dragons après tout !).

L'un de ces dragons peut constituer un allié surprenant pour une seule aventure. Toutefois, vous devriez envisager d'en impliquer un dans votre campagne en tant que protecteur des PJ. Ce dragon se conduit sur bien des points comme un protecteur classique : il offre de l'aide, un

financement ou un abri ; il dirige l'équipe vers l'aventure et les trésors ; et il peut leur confier des informations ou des ressources. Sur d'autres points, il y a bien des différences entre (par exemple) avoir comme protecteur un chevalier humain dans un château ou un dragon vert au cœur du bois Hanté.

MISSIONS ET ACTIVITÉS

Un dragon chromatique peut protéger des aventuriers pour trois raisons principales : pour exécuter une tâche qu'il considère comme indigne de lui ou fastidieuse ; pour faire une chose dont il est incapable ou pour effectuer une tâche dangereuse. Voici quelques exemples.

Le dragon pense que l'objectif n'est pas assez important ou trop accaparant pour s'en charger personnellement. Quelques possibilités :

- ◆ Récupérer un trésor que le dragon convoite mais dont la valeur est relativement faible.
- ◆ Rassembler des informations à propos d'une ville qui empiète sur le territoire du dragon mais qui ne constitue pas une véritable menace.
- ◆ Humilier un ennemi majeur.
- ◆ Détruire un ennemi mineur qui est plus une gêne qu'un rival.
- ◆ Espionner un gouvernement, une organisation ou une Église sur une longue période, dépassant le temps que le dragon peut y consacrer.
- ◆ Protéger les agents ou les alliés du dragon pendant leur voyage entre deux points de civilisation.

Le dragon ne peut pas acquérir ou atteindre l'objectif lui-même. Quelques possibilités :

- ◆ Récupérer un trophée chez une famille ou une ville où le dragon a juré de ne jamais intervenir.
- ◆ Tuer un ennemi ou récupérer un trésor dans un donjon ou un endroit où le dragon est physiquement incapable d'entrer, que ce soit en raison de sa taille ou de protections magiques.
- ◆ Porter un message à un rival qui attaquerait le dragon à vue.
- ◆ Arranger une réunion de personnes qui n'accepteraient jamais de parler à un dragon.
- ◆ Manipuler un dirigeant, un marchand ou un autre individu se méfiant des interventions extérieures.
- ◆ Acquérir plusieurs trésors, plusieurs objets dans un trésor ou les composantes d'un rituel dans un temps limité.

Le dragon pense qu'acquérir ou atteindre l'objectif pose un trop grand danger. Quelques possibilités :

- ◆ Attaquer un rival majeur dont le dragon pense qu'il pourrait avoir le dessus sur lui.
- ◆ Récupérer un trésor, un rituel ou un secret d'un donjon ou d'un lieu que le dragon considère comme trop dangereux (certains donjons célèbres peuvent convenir, comme la *Tombe des Horreurs* ou le *Temple du Mal Élémentaire*).
- ◆ Acquérir un trophée connu pour intéresser le dragon, ce qui révélera son implication.

EXEMPLES DE PROTECTEURS

Les jeunes dragons deviennent rarement des protecteurs. Pour la plupart, ils sont avant tout préoccupés par la fondation de leur zone d'influence, ont peur de rencontrer des aventuriers plus puissants qu'eux ou ne savent pas comment contacter, contrôler ou manipuler les gens.

Les dragons vénérables sont plus fréquemment des protecteurs, mais restent néanmoins rares. Si l'idée d'avoir des sbires les intéresse, ils ont déjà une armée d'agents, de serviteurs, d'esclaves et même d'adorateurs. Donc, les dragons adultes et vieux sont les plus nombreux à protéger des aventuriers. Les dragons blancs et gris deviennent rarement des protecteurs.

Chacune des entrées ci-dessous est un exemple type de protecteur.

Kallahandros, protecteur ouvert : ce dragon violet adulte emploie fréquemment des groupes d'aventuriers comme agents en raison de son inexpérience et de son inconfort concernant les choses du monde de la surface. Il n'essaie nullement de dissimuler son identité. Il communique avec ses agents soit directement, soit par l'intermédiaire d'autres sbires qui ont la permission de donner l'identité de leur employeur. Il ment rarement, même par omission, à ceux qui l'aident, à moins qu'il ne croie y être obligé. Il préfère inspirer la loyauté, ou au moins une confiance prudente, plutôt que de forcer ou de duper les aventuriers à servir ses besoins.

Kallahandros souhaite augmenter la taille de son trésor et rassembler des connaissances sur le monde de la surface, particulièrement les gouvernements, les tribus et les factions qui agissent près de l'entrée de son domaine de l'Outreterre. Plutôt que de payer les aventuriers pour leurs actes, il leur indique des trésors cachés dans les donjons, exigeant qu'ils lui apportent une partie de chaque prise. Bien qu'il n'engage pas le combat au nom de ses agents, il leur offre le refuge de sa grotte au cas où ils aient besoin d'un lieu où se cacher ou se reposer.

Tallasht, protecteur caché : « Tallasht » n'est peut-être même pas le véritable nom de ce vieux dragon bleu, mais c'est le seul qu'elle donne. De fait, très peu de gens savent qu'elle est un dragon. Ses agents sont actifs dans le monde entier, mais peu sont aussi doués que les groupes d'aventuriers à qui elle offre sa protection. Elle emploie des aventuriers pour trouver des trésors précieux et pour éliminer des menaces potentielles pour ses territoires ou son ambition politique.

Tallasht, comme les autres protecteurs cachés, révèle rarement sa véritable nature. Le plus souvent, elle communique avec les aventuriers par l'intermédiaire d'agents se faisant passer pour elle. Ainsi, les aventuriers ne peuvent pas mener un ennemi chez elle ou révéler son identité. Cela mit à part, elle est à peine plus sournoise qu'un protecteur ouvert. Il lui arrive d'omettre certains détails, concernant par exemple le véritable pouvoir d'un objet magique, mais en général, ses mensonges se limitent à ce qui est nécessaire pour protéger sa nature et son identité.

Parotheon, protecteur sournois : une minorité non négligeable de protecteurs chromatiques correspondent toujours à leur modèle traditionnel. Les protecteurs sournois sont maléfiques. Ils ne s'intéressent qu'à l'avancée de leurs intérêts et aucunement au bien-être de leurs agents. Comme Tallasht, le dragon vert adulte Parotheon dissimule sa véritable nature, communiquant par magie ou par des émissaires. Contrairement à Tallasht, il emploie des méthodes tout à fait malhonnêtes. Quand il envoie des agents acquérir des trésors, il ment sur leur valeur ou leur pouvoir. Il promet d'agir au nom de ses agents, mais ne le fait jamais. Il emploie plusieurs agents pour la même tâche, augmentant les chances que l'un d'eux réussisse, tout en les mettant en compétition. Il lance les aventuriers dans des actions malheureuses contre ses ennemis non maléfiques ou les fait affronter des ennemis bien trop puissants pour eux.

Parotheon ne peut pas entretenir longtemps ses mensonges. Il se retourne alors contre ses anciens agents ou tente de rester leur protecteur en passant à des techniques d'intimidation.

Verexes, protecteur intimidant : contrairement aux autres, y compris le protecteur sournois qui essaye d'obtenir la coopération par le mensonge, ce vieux dragon brun n'a aucune envie de convaincre les aventuriers de travailler pour elle de leur plein gré. Elle préfère les y contraindre.

Convaincu de sa propre force et de la fragilité de ses agents, elle exige l'obéissance. Elle peut les menacer directement, jurant de les tuer s'ils ne cèdent pas. Elle peut aussi menacer leurs amis, leurs familles ou des innocents sans lien avec eux. Elle ne dit à ses agents que le minimum qu'elle pense obligatoire. Si les agents échouent, elle peut toujours forcer quelqu'un d'autre à réessayer.

Parmi tous les archétypes de dragon protecteurs, l'intimidant est le plus fréquemment maléfique. Même un protecteur sournois peut mentir pour des raisons presque légitimes, mais seule la plus perverse des personnalités impose sa volonté en menaçant de faire du mal. Verexes ne peut pas maintenir son contrôle indéfiniment de cette façon mais les relations à long terme ne l'intéressent pas. Elle a l'intention d'abandonner ou de tuer ses agents après quelques missions.

Même si la logique dicte que les protecteurs intimidants devraient être les plus courants chez les protecteurs chromatiques, un MD sensé introduira des personnages comme Verexes avec parcimonie. Ce genre de protecteur peut rapidement frustrer les PJ. S'ils doivent obéir à un protecteur intimidant, donnez-leur plus tard l'occasion d'échapper à son influence et à exercer des représailles, soit par eux-mêmes, soit avec l'aide d'un nouveau protecteur, rival de l'ancien. Une autre possibilité est que les PJ soient appelés à l'aide par un ami ou une connaissance souhaitant échapper à l'influence d'un protecteur intimidant.

En fin de compte, les dragons chromatiques peuvent être à la base d'une campagne tout entière. Pour être réussie, une campagne de ce type doit être plus qu'une simple succession d'aventures à thème draconique. Elle doit comprendre des complots à long terme et des efforts de la part du dragon (ou des dragons) et des PJ. Arrivés à la conclusion de la campagne, les joueurs devraient avoir le sentiment du chemin parcouru, pas seulement en nombre de dragons vaincus, mais surtout par l'importance de ce qu'ils ont accompli ou de ce qu'ils ont empêché d'accomplir.

Bien qu'une rencontre ou une aventure draconique puisse se contenter de présenter un dragon comme un grand méchant monstre, dans une campagne draconique il vaut mieux que les dragons agissent comme des PNJ ennemis. Tous les dragons devraient être plus qu'un adversaire féroce. Ils devraient avoir un nom, une personnalité et des buts. Même si les PJ n'apprennent jamais ces détails, ils vous permettent de brosser un portrait bien plus riche du dragon. Ils vous servent également à décider de la réaction du dragon en fonction des circonstances. Détailler les dragons fonctionne également dans les aventures plus courtes : cela les différencie des autres monstres.

Comme pour les autres campagnes ayant un thème fort ou une intrigue générale, chaque section ou aventure n'est pas obligée de tourner autour des dragons. Intercalez des aventures sans dragons dans une campagne draconique. Montrez que d'autres événements ont lieu dans le monde autour des PJ. Ainsi, les confrontations avec les dragons et leurs agents prendront tout leur sens. N'hésitez pas à tout changer, régulièrement et fréquemment.

Deux intrigues de campagnes sont présentées ci-dessous, illustrant comment construire une campagne draconique. Elles sont exposées de façon très floue, afin que vous puissiez ajouter les détails ou en réutiliser les concepts à votre guise.

LES FABULEUX TUEURS DE DRAGONS

Une campagne centrée sur les dragons dans leur rôle traditionnel, celui d'adversaires monstrueux et retors que seuls des aventuriers peuvent balayer, peut révéler les conséquences potentielles d'avoir la réputation d'être les meilleurs dans leur domaine.

ÉCHELON HÉROÏQUE : LE BAPTÈME

Au début de la campagne, les PJ se trouvent dans un environnement traditionnel pour l'aventure : une région parsemée de villages et de villes, séparés par des terres sauvages grouillantes de monstres. D'ailleurs, les premières aventures ne montrent aucun signe d'un tableau d'ensemble.

Lentement, les PJ en viennent à réaliser que les monstres apparemment sans lien ont en fait un point commun. La tribu d'hommes-lézards loin à l'est semble s'être préparée pour les tactiques que les PJ ont utilisées contre les bandits hobgobelins du nord. Les voleurs qui s'en prennent aux PJ en ville, sachant exactement ce que les PJ ont trouvé dans le dernier donjon qu'ils ont exploré, ne prennent que les objets les plus précieux.

Les rumeurs et les informations rassemblées révèlent que seuls deux types de personnes disparaissent sur les routes principales : les plus riches marchands et les messagers envoyés chercher de l'aide des villes au loin. Les autres voyageurs n'ont pas de problème. Quelqu'un ou quelque chose guide les actes des monstres de la région.

En interrogeant les survivants, les PJ finissent par découvrir leur ennemi : Sulveras, un dragon noir adulte qui dirige plus ou moins la région depuis des décennies. Certains des responsables des différentes villes connaissent son existence, mais ils préfèrent la cacher, voire lui rendre un tribut ou lui donner des informations plutôt que de risquer d'autres attaques contre leurs terres et leur population.

Encore trop faibles pour affronter Sulveras par eux-mêmes, les PJ doivent voyager dans la région à la recherche d'alliés prêts à s'opposer au tyran draconique. Des alliés peuvent les aider au combat, d'autres fournissent un refuge, des informations, une aide magique ou un financement.

Tandis que ces activités progressent, le dragon fait une apparition, terrorisant les villageois dans l'idée de localiser les PJ qui importunent ses sbires. La populace risque de se retourner contre les PJ dans l'espoir que les dénoncer au dragon sauvera leurs maisons et leurs vies.

Enfin, à l'apogée de l'échelon héroïque, les PJ devraient avoir la puissance nécessaire pour braver Sulveras, mettre un terme à son règne de terreur sur la région et provoquer l'éparpillement de ses sbires aux quatre vents.

ÉCHELON PARANGONIQUE : TANT DE VOIX

Pendant un moment, les PJ savourent leur victoire méritée. Ils entreprennent des aventures sans rapport. Mais la nouvelle de leur victoire sur Sulveras s'étend au-delà des frontières, faisant grandir leur réputation de tueurs de dragons (peut-être plus qu'elle ne le mérite). Ils rencontrent de nouveaux problèmes. Les gens de terres lointaines (du moins, relativement lointaines) viennent les voir avec toutes les plaintes liées aux dragons que l'on puisse imaginer. Certaines histoires sont de la pure hysterie, peut-être engendrées par la présence de lézards géants, de vouivres ou de drakes qui chassent. En revanche, d'autres histoires peuvent obliger des PJ au bon cœur d'aider quiconque se présente ou peuvent tenter des personnages vénaux avec des promesses de récompenses ou des occasions de piller un trésor de dragon. Entre des aventures plus banales, les PJ peuvent s'occuper des trois scénarios suivants.

1. Un dragon gris adulte s'est établi près du Haut Mur Blanc, une petite cité indépendante. Le gris exige des tributs réguliers en or et en citoyens goûts. Il a conclu un pacte avec la guilde de voleurs du Haut Mur Blanc, autrefois de peu d'importance. Entre la guilde et le dragon, les coffres de la cité et sa réserve de condamnés à offrir au dragon commencent à se vider. Bientôt, il faudra sacrifier des citoyens innocents. Les PJ n'ont pas à creuser profond pour découvrir l'alliance ouverte entre la bête et la guilde soudainement devenue profitable. Ils devront trouver un moyen de les neutraliser toutes les deux.

2. Le roi Olus de Phalanzie (son royaume n'est guère plus qu'une cité-état avec quelques villes vassales à un jour de voyage les unes des autres) est terrifié. Plusieurs de ses conseillers se sont mis à agir de façon étrange, encourageant à augmenter les impôts et à agir militairement contre les villes proches. Puisqu'on aurait aperçu un dragon dans la région, le roi Olus pense qu'une de ces créatures influence sa cour. C'est pour cette raison qu'il fait appel aux fameux tueurs de dragons. Le roi Olus ignore qu'un dragon d'alignement bon œuvre dans les coulisses de Phalanzie depuis des générations, améliorant la région pour lui et pour les humains. En revanche, le dragon qui a été vu récemment est un vieux bleu. Il souhaite accroître la paranoïa du roi jusqu'à ce qu'il découvre le dragon bon, l'élimine et revendique la région comme sienne.

3. Durant les quelques dernières aventures des PJ, ils ont été victimes d'une suite d'attaque sans lien apparent : des mercenaires, des souffles animés (cf. page 230), des drakéides et des rejetons draconiques. Cela ressemble à une redite du début de leur carrière, à une différence majeure : la cible n'est plus une région, mais les PJ.

ÉCHELON ÉPIQUE : VOUS L'AVEZ CHERCHÉ

La réputation de tueurs de dragons des PJ leur vaut une attention dont ils se seraient bien passés : celle de Khostra-Vokhan, un dragon rouge vénérable chevalier de Tiamat. Il a monté les attaques sur les personnages comme un test pour connaître leurs capacités et leurs faiblesses. Le rouge vénérable a l'intention de les massacrer dans des représailles divines pour leurs actions contre les dragons chromatiques. Mais d'abord, ils doivent souffrir.

La première rencontre des PJ avec Khostra-Vokhan a lieu alors qu'ils sont trop faibles pour l'affronter directement. Le grand dracosire lance son attaque au beau milieu d'un village ou d'une cité qu'il détruit sans retenue, exploitant les faiblesses relatives des PJ. Pour l'instant, les PJ ne peuvent que sauver les vies des habitants pris dans la destruction.

Durant les quelques aventures qui suivent, les PJ en apprennent plus sur cette nouvelle terreur. Khostra-Vokhan ne fait rien pour cacher sa nature ou son identité. Les PJ peuvent apprendre son nom en interrogant l'un des monstres qu'il envoie contre eux, en consultant un sage ou en exécutant un rituel de divination. Ils peuvent également chercher des alliés ou des objets magiques pour les aider dans ce conflit.

Le dragon attaque encore plusieurs fois de cette façon, en choisissant des cibles proches des PJ sans les viser directement. Il envoie d'autres sbires contre les PJ. Un allié des personnages, peut-être le dragon d'alignement bon rencontré plus tôt dans la campagne, finit par leur offrir refuge à un endroit où Khostra-Vokhan ne les trouvera jamais. Cet allié leur donne également des informations sur le repaire du dragon rouge. Ainsi, ils pourront défier leur ennemi lorsqu'ils seront assez puissants. Alors, ils pourront mettre un terme définitif à sa menace.

LA MAIN DU DRAGON

L'intrigue de campagne précédente place les dragons dans leur rôle classique. Celle-ci implique une coopération à long terme entre les PJ et un dragon. D'abord leur protecteur avant de devenir un allié plus direct, le dragon prouve que tous les chromatiques ne sont pas maléfiques.

Néanmoins, la campagne ne manque pas d'antagonistes chromatiques. Après tout, il n'y a pas de meilleur ennemi commun pour un groupe d'aventuriers et un protecteur draconique qu'un dragon.

ÉCHELON HÉROÏQUE : UN PROTECTEUR MYSTÉRIEUX

Après le succès de leurs premières aventures, les PJ sont contactés par l'émissaire d'une personne appelée Tallasht (cf. page 56). L'émissaire prétend avoir appris les exploits des PJ, qu'il a rapportés à son employeur. Celui-ci, impressionné par ce qu'il a entendu, aimerait payer les PJ pour récupérer un livre ancien se trouvant dans la bibliothèque d'un château abandonné en ruine. Les PJ n'ont qu'à ramener le livre à l'émissaire, ainsi que dix pour cent de tous les autres trésors récupérés. Ils peuvent garder le reste du trésor, qui est abondant. Tallasht souhaite également rencontrer les personnages ; si leur première mission se passe bien, elle pourrait les placer sous sa protection.

L'émissaire ne divulgue l'emplacement des ruines qu'une fois que les PJ ont accepté son offre. Il décrit le livre, écrit en iokharique et relié en peau tannée de drake enragé.

Dans le château déchu, les PJ font face à toutes sortes de monstres s'étant installés dans les donjons. Le groupe finit par trouver un fabuleux trésor comprenant le livre. Si l'un des PJ sait lire l'iokharique, ils découvrent que le livre contient des biographies de dragons, mais qu'il date de plusieurs siècles.

En revenant avec le livre, les PJ rencontrent un agent de Tallasht, se faisant passer pour un chevalier humain dirigeant un petit territoire depuis un fort bien défendu. Le « seigneur Tallasht » congratule les PJ pour leur succès. Il explique qu'il aimerait être leur protecteur. Il leur offre un refuge sûr à l'occasion, des prêts à court terme et, avant tout, les emplacements de richesses et de magie qu'ils seraient incapables de dénicher par eux-mêmes. En échange, il exige dix pour cent de tous les trésors découverts, ainsi que le droit de les envoyer en mission de temps en temps. Si on l'interroge sur ses motivations,

il explique qu'il cherche à s'enrichir, à renforcer ses possessions et à se défendre contre des ennemis qui souhaitent détruire ses terres.

Tallasht suggère ou impose plusieurs des aventures suivantes aux PJ, par ailleurs sans lien. La plupart impliquent de récupérer des armes magiques. Les personnages sont parfois chargés d'éliminer des créatures potentiellement dangereuses, comme le chef d'une tribu gnoll ou le meneur d'une secte humaine de Tiamat. Au fil des interrogatoires ou des conversations surprises, ils découvrent que plusieurs de ces ennemis servent quelqu'un ou quelque chose appelé Virrikaï.

Si un PJ a parcouru le livre sur les dragons avant de le rendre à Tallasht, il reconnaît « Virrikaï » comme le nom d'un dragon brun qui était jeune il y a quelques centaines d'années. Si aucun d'eux n'a lu le livre, ils peuvent obtenir cette information en consultant un sage. En outre, dans les donjons et les ruines que Tallasht les envoie explorer, autorisez-les à effectuer des tests de Perception pour remarquer des traces et d'autres signes de la présence récente d'un dragon.

Au cas où ces mesures ne suffisent pas à prouver que Tallasht est impliquée avec des dragons, et pour prouver qu'elle ne leur a pas dit toute la vérité, un dragon brun adulte attaque les PJ. Ils comprennent que le brun est loin de chez lui et trop jeune pour être Virrikaï. La bataille est difficile, mais ils devraient avoir un niveau assez élevé pour défaire le dragon.

ÉCHELON PARAGONIQUE : BIENVENUE EN PLEINE GUERRE

Pendant quelque temps, les PJ n'arrivent plus à contacter le « seigneur Tallasht ». Il a disparu.

Une fois que les PJ ont vécu quelques aventures sans lien, l'émissaire les contacte à nouveau. Il explique que la personne qu'ils connaissaient comme Tallasht a été tuée et qu'il est temps pour eux de rencontrer leur véritable employeur.

Sur le chemin, l'émissaire aide les PJ à repousser plusieurs attaques. Il guide les PJ jusqu'au repaire de Tallasht le dragon bleu, au cœur des collines d'une région de contreforts pluvieuse. Après avoir assuré aux PJ qu'elle ne leur veut aucun mal, Tallasht explique qu'elle avait espéré garder son implication secrète, pour sa sécurité comme pour la leur. Elle révèle que, depuis des siècles, des familles rivales de dragons se disputent cette région. Leur guerre est menée principalement, mais pas entièrement, par l'intermédiaire d'agents et de pions plutôt que par des affrontements directs. Elle explique que ses rivaux sont deux dragons vénérables, le gris Qumasthes et le brun Virrikaï, tous deux bien plus puissants qu'elle. Elle admet attacher plus d'importance à sa vie et à celles de ses dragonnets qu'à celles des humanoïdes de la région. Toutefois, elle prétend que si Qumasthes et son clan de gris remportent le conflit, toutes les villes ne seront plus qu'un terrain de chasse. Si Virrikaï triomphe, il fera tout pour transformer la région en son domaine. Il est donc de l'intérêt de tous que les PJ continuent à laisser Tallasht être leur protecteur.

À partir de ce moment, les relations entre Tallasht et les PJ deviennent plus franches. Ils ont encore le temps nécessaire à quelques aventures sans lien. Cependant, Tallasht guide fréquemment les PJ vers des agents ou des fidèles des autres dragons, ou exige qu'ils trouvent des magies plus puissantes pour les utiliser contre ses rivaux le jour du combat final. Entre les attaques sur les puissants sbires de Qumasthes et Virrikaï et les tentatives d'assassinat envoyées en retour, les PJ devraient avancer rapidement vers l'échelon épique.

ÉCHELON ÉPIQUE : RIEN NE VA PLUS

Inquiétés par les succès des PJ face à leurs sbires, Qumasthes et Virrikaï mettent brièvement de côté leurs différences pour concentrer leurs efforts. Rassemblant leurs forces, ils exterminent un grand nombre des alliés et des agents de Tallasht dans les villes et les tribus de la région. En réponse, Tallasht passe au niveau supérieur, ordonnant aux PJ de s'attaquer à Virrikaï lui-même. Elle explique que Virrikaï est plus facile à trouver et moins puissant que Qumasthes. En outre, Virrikaï est le plus organisé des deux. S'il tombe, Qumasthes aura du mal à contrôler les deux armées.

La plus grande aventure des PJ jusqu'ici implique de remonter la piste de Virrikaï jusqu'à son repaire, d'avancer les armes à la main à travers ses forces et pour finir, de le tuer. Même alors, ils n'ont n'auront pas fini avec lui. Après une ou deux autres aventures, les enfants de Virrikaï, une meute de vieux dragons bruns, viennent chercher vengeance.

Même si les PJ survivent, ils subissent une grande perte : pendant qu'ils tuaient Virrikaï, le vil Qumasthes a assassiné Tallasht.

Les dragonnets de Tallasht ont survécu, s'étant cachés dans des cavernes dissimulées dans tout le repaire. Ils décrivent leur terreur alors que le gris vénérable déchiquetait leur mère et ses soldats. Ils implorent les PJ de poursuivre leur tâche : détruire Qumasthes avant que lui et son clan de dragons gris n'établissent leur domination sur la région.



Le dernier défi de la campagne est entre les mains des PJ. Vont-ils choisir une position défensive, prendre le commandement des alliés survivants de Tallasht et attendre l'assaut de Qumasthes ? Vont-ils essayer de le traquer comme ils l'ont fait pour Virrikaï ? Vont-ils faire semblant de fuir pour attirer Qumasthes et ses descendants ?

À supposer que les PJ soient victorieux, aucun des dragons rivaux n'a survécu à l'exception des dragonnets de Tallasht. La situation s'inverse par rapport au début de la campagne quand ce sont eux qui demandent aux PJ d'être leurs protecteurs, de les défendre jusqu'à ce qu'ils vieillissent et de leur apprendre les rouages du monde. Voilà peut-être l'ultime victoire épique d'un groupe d'aventurier : non pas tuer des dragons, mais former la nouvelle génération pour s'assurer que les bleus des années à venir seront de vrais amis plutôt que des ennemis.

TRÉSORS DE DRAGONS

Il faut avoir le cœur bien accroché pour combattre les dragons. S'en prendre à un dragon dans son antre est un sale boulot, qui peut être le dernier d'un aspirant héros. Avec tout le pouvoir que les dragons ont à leur disposition, on peut se demander pourquoi un aventurier s'embêterait à braver une telle terreur alors que les orques et les gobelins sont des proies bien plus faciles. La raison est simple : le magot.

Les trésors de dragon sont légendaires dans le monde de jeu de DUNGEONS & DRAGONS, et pour cause. De toutes les salles fortes que les personnages joueurs peuvent piller, de tous les monstres qu'ils peuvent vaincre, aucun ne leur apporte les mêmes récompenses que de défier un dragon. Le trésor d'un dragon est un spectacle merveilleux : des tas de pièces fabuleuses, des bijoux inestimables, des coffres emplis jusqu'à ras bord de pierres précieuses, d'armes, d'armures et d'objets magiques perdus depuis longtemps. Un trésor excite les sens, titille l'imagination et donne des frissons comparables à la bataille féroce que l'on vient de livrer contre le dragon. Même le trésor du plus ridicule des dragons suffit à faire vivre un roturier dans le confort pendant toute sa vie. Quant aux immenses magots des grands dracosires et des dragons vénérables, ils peuvent contenir assez de richesses pour acheter un petit royaume. Avec une telle tentation, il n'est pas étonnant que les fous et les héros mettent leur talent à l'épreuve contre ces créatures de légende.

LE TRÉSOR EN TANT QUE TERRAIN

Un trésor de dragon peut n'être rien de plus que ce qu'il paraît être : une pile d'or et d'objets qui rassasiera les PJ jusqu'à leur prochaine aventure. Cependant, il peut être aussi dangereux qu'un piège ou aussi bénéfique qu'une fontaine curative. Un

trésor peut gêner le mouvement, couper les ennemis qui y trébuchent ou faire d'un combat au sommet d'une pile d'or glissante une terrible erreur tactique. Ces possibilités offrent des obstacles et des opportunités qui peuvent rendre la bataille dans le repaire du dragon aussi mémorable que l'affrontement contre le dragon lui-même.

Ajouter des éléments de terrain fantastique au trésor d'un dragon n'affecte pas sa valeur monétaire et ne modifie pas les objets magiques qu'il peut contenir. Le trésor et ses effets inhabituels sont plutôt le résultat de sa composition. Une pile de pièces d'or peut entraver les déplacements, tandis qu'un bouclier savamment poli peut aveugler temporairement un personnage proche.

Taille et espace : en ce qui concerne leur placement, considérez que chaque case de trésor fantastique peut contenir 10 000 pièces. Les objets supplémentaires comme les tas d'armes, d'armures et les objets précieux encombrant peuvent prendre plus de place. Les dragons aiment avoir des choses belles, intéressantes ou intrigantes à regarder de tous côtés ; disposez le trésor sur tout l'antre, plaçant le terrain là où il rendra le combat intéressant.

TYPES DE TERRAINS FANTASTIQUES

Choisissez un élément fantastique convenant au contenu du trésor parmi la liste suivante, ou concevez-le vous-même. Un trésor ne devrait pas avoir plus d'un élément fantastique par échelon (un pour l'échelon héroïque, deux pour le paragonique et trois pour l'épique).

Combustible : certains trésors sont inflammables. Cela comprend le papier, le parchemin, les fourrures et les bois précieux, ainsi que d'autres objets comme les meubles, les chariots et les carrosses. Ils risquent tous de prendre feu. Quand une case de ce type de terrain est prise dans la zone d'un pouvoir d'attaque de zone ou de proximité possédant le mot-clé feu, il s'enflamme aussitôt. Les personnages commençant leur tour de jeu dans un espace adjacent à un trésor enflammé subissent 5 dégâts de feu à l'échelon héroïque, 10 dégâts de feu à l'échelon paragonique ou 20 dégâts de feu à l'échelon épique. Les trésors combustibles sont détruits lorsqu'ils brûlent. En outre, le feu génère de la fumée, voilant légèrement une zone d'un rayon de 2 cases. Le feu et la fumée persistent jusqu'à la fin de la rencontre. Un personnage peut éteindre les flammes dans une case au prix d'une action simple pour les étouffer.

Malédiction draconique : les trésors maudis par les dragons portent en eux la malveillance de leur propriétaire, à un tel point que quiconque en prend ne serait-ce qu'une pièce d'or est victime d'une malédiction mineure. Un personnage possédant un trésor maudit par un dragon encore en vie subit un -2 à toutes ses défenses jusqu'à ce qu'il renonce à l'objet corrompu (en le jetant sans bénéfice) ou qu'il bénéficie des effets du rituel Rémission.

Prisonnier gênant : l'incroyable charisme d'un dragon et l'effroyable terreur qu'il inspire peuvent troubler l'esprit de ses prisonniers. Certains s'effondrent en sanglots et en tremblement, mais quelques-uns en viennent à considérer le dragon comme leur ami, leur



protecteur et leur champion, oubliant qu'il finira sans doute par les dévorer. Ces énergumènes sont si égarés qu'ils peuvent tenter de gêner ou de détourner quiconque vient à leur aide.

Le premier personnage à terminer son tour de jeu sur une case adjacente à un prisonnier gênant subit un -1 à sa VD. Où qu'il aille, le prisonnier abusé s'accroche au personnage et le suit. Un personnage affecté peut échapper au prisonnier, l'abandonnant là où il se trouve et annulant le malus à sa VD, en réussissant un test de Force DD 10 au prix d'une action simple. Sinon, le malus à la VD dure jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que le prisonnier soit tué.

Tas précaires et pièces glissantes : les pièces en vrac constituent une surface instable qui rend les déplacements dangereux. Chaque case contenant des trésors constitue un terrain difficile. En outre, le dragon obtient un +5 aux tests de Perception effectués pour entendre des intrus lorsqu'ils entrent sur une case contenant le trésor.

Trésor brillant : un miroir, un bouclier ou une autre surface scintillante reflète et intensifie la lumière qui s'y projette, aveuglant temporairement les personnes proches par sa luminosité. Un personnage terminant son déplacement sur une case adjacente à un trésor brillant et dans la zone d'une source de lumière est aveuglé jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Trésor vicieux : un trésor peut être aussi merveilleux que dangereux. Les armes, les armures et les objets tranchants participant aux amoncellements peuvent accrocher ou couper les imprudents. Tout personnage entrant sur une case contenant un trésor vicieux subit 5 dégâts à l'échelon héroïque, 10 dégâts à l'échelon paragonique ou 20 dégâts à l'échelon épique.

PRINCIPES DE CRÉATION DE TRÉSOR

Constituer un trésor de dragon peut se réduire à noter le nombre de pièces d'or et à choisir quelques objets, mais cette façon de faire est rarement satisfaisante pour les joueurs qui viennent de risquer la vie de leur personnage en combattant son propriétaire. Les PJ méritent plus qu'un monceau d'or (ou de platine ou de diamants astraux). Étant donné l'importance des dragons dans D&D, leurs trésors devraient avoir autant de personnalité que les reptiles eux-mêmes.

Le trésor d'un dragon est toujours impressionnant, pas seulement à cause de la richesse accumulée, mais aussi en tant que fenêtre ouverte sur la psychologie de la créature qui l'a amassé. Un trésor comprend des choses que le dragon a trouvées, qui lui ont été offertes en tribut par des mortels terrifiés ou qu'il a prises par la force. Son trésor est une indication de ce qu'il aime, de ce à quoi il accorde de la valeur et, fondamentalement, de ce qui l'intéresse. Un dragon tombe inévitablement sur des objets hétéroclites, mais pour les laisser dans son trésor, il doit vivre avec l'objet, l'admirer, le chérir, s'en vanter et, bien sûr, le garder jalousement chaque jour de sa longue vie.

Pour créer un trésor de dragon intéressant, réfléchissez à chacun des éléments qui suivent.

HISTOIRE

Dès l'instant où un dragon prend son indépendance, il commence à assembler son trésor. On y trouve des objets qu'il a accumulés sur plusieurs décennies, voire des siècles, y compris des objets de nombreuses cultures et civilisations qui n'existent peut-être plus. De même, les possessions d'un dragon peuvent déjà être vieilles lorsqu'il les acquiert.

Le trésor d'un dragon offre donc un échantillon de l'histoire de la région, dévoilant les bouleversements des civilisations à travers les objets précieux, les monnaies anciennes et les objets magiques présents.

COHÉRENCE

Un dragon tenant à son trésor, il rechigne à le laisser trop longtemps sans surveillance. Quand il part à la recherche de nourriture ou de nouvelles richesses, il ne s'éloigne pas trop de son repaire. Cela signifie que la majorité des objets de son trésor provient de terres que le dragon peut atteindre en une journée de vol.

Cela dit, le dragon peut recevoir des cadeaux de ses voisins, d'humanoïdes de la région souhaitant l'amadouer, d'adorateurs déments abandonnant leurs trésors en sacrifice ou d'alliés dans le but de sceller une alliance. Ces cadeaux devant être précieux pour valoir la bonne volonté du dragon, quelques objets peuvent provenir de terres lointaines.

ADÉQUATION

Si un dragon noir cache son trésor dans une grotte sous-marine sous un monticule dans un marais nauséabond, il a peu de chances de contenir des rouleaux de tissus, des livres, des tableaux, des parchemins ou d'autres objets précieux qui ne résisteront pas longtemps dans une telle atmosphère. On y trouvera plutôt des gemmes, des statuettes ou des colonnes, bref des choses supportant un peu d'humidité. Cela peut sembler évident, mais réfléchir à ce qui peut survivre à un repaire de dragon est un point important pour maintenir l'illusion de réalisme.

D'un autre côté, si l'on trouve dans un antre de dragon un objet qui n'a rien à y faire, c'est qu'il doit être important. Une magnifique tapisserie accrochée à la paroi d'une tanière volcanique ne survivant pas longtemps, sa présence indique que le dragon l'a acquise récemment, ce qui signifie qu'elle peut valoir bien plus pour son propriétaire original que sur le marché des objets d'arts. Les objets particuliers et inhabituels sont un bon moyen d'introduire les quêtes futures, de donner des indices sur un mystère ou laisser entrevoir une aventure à venir.

PERSONNALITÉ

En concevant le trésor d'un dragon, vous devrez avant tout considérer sa personnalité, ses ambitions, ses peurs et ses habitudes. Un dragon particulièrement pieux pourrait collectionner les accessoires religieux, tandis qu'un dragon plus sinistre, connu pour pactiser avec les démons, pourrait avoir des intérêts pervers et collectionner des instruments de torture rares, des halfelins en bronze et les cornes de licornes en pagaille. Pendant que vous déterminez la valeur monétaire d'un trésor, imaginez au moins trois choses reflétant la nature unique de la personnalité du monstre et incluez-les dans les biens et les objets du magot.

DIVERSITÉ

Fondamentalement, un trésor est un ensemble de pièces et d'objets magiques. En fin de compte, un trésor représente une quantité inattendue de pièces d'or et le nombre approprié d'objets magiques pour équiper correctement les PJ jusqu'à ce qu'ils trouvent la prochaine aventure. Cette approche, bien que parfaite en théorie, manque singulièrement d'âme. Le trésor devrait être aussi remarquable que le dragon.

La diversité implique de répartir la valeur monétaire du trésor entre les pièces, les objets d'art, les gemmes, les marchandises, les bizarries amusantes ou inhabituelles et pourquoi pas un prisonnier rare et précieux. L'uniformité est ennuyeuse. Un tas de pièces et rien d'autre est morne, morne, morne. La variété prise pour elle-même rend un trésor mémorable. Elle donne aussi aux personnages l'occasion de choisir des souvenirs originaux et distinctifs pour commémorer leur triomphe, ou de sélectionner un bijou à couper le souffle pour se parer lors d'un bal.

La diversité que vous injectez dans les trésors donne à vos joueurs une chance de s'intégrer à la campagne et de s'immerger dans le monde. Évidemment, cela ne les empêche pas de revendre les objets contre un petit pécule, ce qui n'est pas un problème. Il n'y a aucune raison de rendre cette démarche difficile ou de « piéger » les joueurs en bloquant toute la valeur du trésor en biens matériels impossibles à revendre. Néanmoins, trouver un acheteur pour un tableau dérangeant ou ramener un prince capturé à sa mère en pleurs offre la possibilité de présenter des amorce d'aventures pouvant devenir des quêtes mineures ou majeures. Peut-être l'urne en céramique aux complexes motifs floraux récupérée dans la grotte d'un dragon violet est-elle en fait la composante critique nécessaire pour apaiser un fantôme en colère. Ou peut-être l'épée longue ornée de pierres précieuses découverte dans un coin sombre est-elle la clé de la paix entre deux cités-états. Un trésor de dragon est un moyen parfait pour mettre en place les scénarios à venir.

CRÉER DES TRÉSORS DE DRAGONS

Les dragons sont des adversaires redoutables, des ennemis d'une force et d'une puissance incomparables. Un dragon peut braver seul toute une équipe d'aventuriers tout en ayant une bonne chance de survivre. Et comme si les pouvoirs d'un dragon n'étaient pas suffisants, leurs tanières sont tout sauf amicales. Les dragons vivent dans les lieux les plus terrifiants, les plus inhospitaliers. De nombreux servants et parasites rôdent dans leurs cavernes. Des pièges retors, des terrains dangereux et maints autres périls peuvent rendre une expédition dans un repaire de dragon aussi risquée que le combat contre son occupant. Pour ces raisons, vaincre un dragon et s'approprier son trésor est un exploit considérable qui mérite une récompense à la hauteur.

Les trésors de dragon diffèrent de ceux des autres monstres par l'intérêt et la variété des objets que l'on y trouve. La création d'un trésor attrayant pour les personnages joueurs peut être délicate. Vous trouverez dans cette section des outils pour vous y aider.

1. Choix des parts. Choisissez au moins un objet magique et plusieurs parts de trésors monétaires (cf. *Parts de Trésor*, pages 126-129 du *Guide du Maître*). Un trésor de dragon doit contenir au moins trois parts. Il peut en comprendre jusqu'à cinq selon le dragon, son environnement et les autres défis à surmonter avant de le combattre. Si vous avez un groupe de plus de six joueurs, vous pouvez envisager d'ajouter un objet magique ou une part de richesse supplémentaire tous les deux personnages au-delà de cinq. De même, retirez une part de richesse au trésor si le groupe compte trois joueurs ou moins.

Parts d'objets magiques : le trésor de votre dragon doit contenir au moins une part d'objet magique. Vous pouvez en mettre jusqu'à trois, mais il est préférable d'en garder au moins une pour une (ou plusieurs) rencontre préalable de leur niveau actuel pour renforcer la puissance de feu des PJ avant qu'ils n'affrontent le dragon.

Parts de richesse : le trésor de votre dragon doit contenir au moins une part de richesse, quoi que deux soit le nombre idéal.

Potions : vu la difficulté d'un combat contre un dragon, mieux vaut que les aventuriers aient des potions avant la bataille. Le trésor du monstre peut contenir une potion, mais il est tout à fait acceptable qu'il n'en ait aucune. Si vous souhaitez mettre des potions dans le trésor, réduisez leur valeur monétaire du total de pièces.

2. Choix de la valeur monétaire totale : plutôt que d'utiliser à la lettre les parts de richesse présentées dans le *Guide du Maître*, combinez la valeur de toutes celles que vous avez choisies pour obtenir une valeur unique.

3. Sélection des types de trésors monétaires : dépensez le budget constitué par la valeur monétaire totale que vous venez de calculer en pièces, en gemmes, en objets d'art, en objets de luxe, en bizarries et en marchandises (et en potions si vous le désirez). Faites votre sélection de la façon qui convient le mieux à votre campagne. Les objets de luxe, les bizarries et les marchandises sont traités ci-après dans cette section.

Si vous le souhaitez, vous pouvez vous appuyer sur la table des types de trésors monétaires par niveau ci-dessous pour répartir votre budget entre différents types de richesses.

TYPES DE TRÉSORS MONÉTAIRES PAR NIVEAU

Type	1-5	6-10	11-15	16-20	21-25	26-30
Pièces	50 %	45 %	35 %	35 %	35 %	30 %
Gemmes	10 %	20 %	30 %	30 %	30 %	30 %
Objets d'art	5 %	15 %	15 %	20 %	25 %	30 %
Objets de luxe	10 %	5 %	5 %	5 %	5 %	5 %
Bizarries	5 %	5 %	5 %	5 %	5 %	5 %
Marchandises	20 %	10 %	10 %	5 %	-	-

Exemple : Thierry crée un trésor de dragon pour son groupe de cinq personnages de niveau 18. Il veut un objet magique de haut niveau et beaucoup d'argent, puisque la bataille contre le dragon est l'aboutissement d'une série de rencontres spectaculaire. Il choisit les parts 1, 5 et 9 :

- ◆ Objet magique, niveau 22
- ◆ 48 000 po
- ◆ 15 000 po

La valeur totale des parts de richesse est de 63 000 po. Thierry décide de se servir de la table des types de trésors monétaires par niveau plutôt que de prendre un trésor à la carte.

Le trésor contient donc ces objets magiques et ces richesses, par type. Les sections suivantes présentent chaque type de richesse en détail.

- ◆ Objet magique, niveau 22
- ◆ 22 050 po en pièces
- ◆ 18 900 po en gemmes
- ◆ 12 600 po en objets d'art
- ◆ 3 150 po en objets de luxe ou d'aventure
- ◆ 3 150 po en bizarries
- ◆ 3 150 po en marchandises

4. Choix des objets : choisissez un ou plusieurs objets magiques dans le *Manuel des Joueurs* (ou d'autres sources d'informations sur les objets magiques) en fonction des parts sélectionnées. Pensez à vos personnages pour guider votre choix. C'est le moment de relire les listes de souhaits que les joueurs ont pu vous confier (cf. *Distribuer des trésors*, page 125 du *Guide du Maître*).

Définissez les objets dans chacune des catégories de richesse que vous avez choisies. Les sections *Pièces*, *Gemmes*, *Objets d'art*, *Objets de luxe et d'aventure*, *Bizarries* et *Marchandises* contiennent de quoi étoffer ces richesses générales de détails qui suggèrent l'histoire, la cohérence, l'adéquation et la personnalité du trésor.

Après avoir défini les richesses, vous constaterez peut-être que les recommandations vous laissent des petits reliquats. Par exemple, chacune des gemmes dans un trésor d'échelon paragonique doit valoir au moins 500 po. Cependant, avec 18 900 po à allouer en gemmes, il vous restera 400 po impossibles à dépenser pour une autre gemme de 500 po. Replacez les sommes restantes en pièces.

Exemple : Thierry sélectionne une épée longue vicieuse +5 comme objet magique de niveau 22, puisque le joueur du guerrier de sa campagne l'a mentionné dans sa liste de souhaits.

5. Évaluer l'espace et le placement tactique : les trésors prennent de la place. Un stock de 500 tonneaux de bière naine n'apparaît pas par magie à la fin d'un combat. Il prend de la place dans la tanière. Réfléchissez à l'endroit où le dragon garde ses affaires et à l'espace qu'elles prennent. En règle générale, considérez que chaque case peut contenir 10 000 pièces, deux coffres, quatre sacs, deux caisses ou un objet relativement grand comme une colonne, une statue ou un prisonnier. Assurez-vous de disposer ces objets dans le repaire au début du combat. En effet, le trésor peut parfois avoir un effet sur le déroulement de la bataille, comme nous l'avons vu précédemment.

Exemple : le trésor de Thierry prend au moins 2 cases rien que pour les pièces. Il estime qu'entre les pièces et les autres objets, le trésor s'étalera sur 4 cases. Il choisit un endroit sur la carte, où il note ce que contient chaque case. Une fois les 4 cases placées, il a terminé.

PIÈCES

Un trésor de dragon évoque immanquablement un énorme entassement de pièces. En effet, leur composante la plus courante et la plus essentielle n'est autre que la monnaie sonnante et trébuchante. Qu'elles soient dans des sacs, des coffres ou épargillées par terre, les pièces sont incontournables. Malgré leur omniprésence, les pièces sont parfois la partie la moins excitante d'un trésor. Les méthodes suivantes peuvent permettre d'y remédier.

Valeurs : vous pouvez donner de la diversité et de la personnalité aux pièces en variant leurs valeurs. Les dragons apprécient l'or, mais il n'y a pas de raison que le vôtre n'ait pas également de l'argent et du cuivre ou, pour les aventures d'échelon supérieur, de platine ou des diamants astraux dans son butin. Un dragon peut avoir une préférence pour un métal, comme l'or et le cuivre, ou l'argent et le platine, ou pour une forme particulière de diamants astraux.

Quelle quantité convertir ? Décidez en fonction du trésor (son histoire, sa cohérence, son adéquation, sa personnalité). Puis, considérez la place que les pièces prendront. Les pièces de faible valeur font exploser le volume du trésor. Trouvez l'équilibre entre les contraintes d'espace et l'attrait du mélange. Ne laissez pas les pièces de faible valeur dominer par le nombre, au risque de faire paraître les pièces artificiellement gonflées et triviales.

Exemple : le trésor de Thierry commence avec 22 050 po en pièces. Il décide de convertir une grande partie de ces pièces d'or en pièces de platine (environ 50 % de la valeur totale) et une autre partie des pièces d'or en pièces d'argent

(environ 5 % de la valeur totale), puisque le dragon réunit un panachage de valeurs correspondant à leurs fréquences respectives. Il y a plus de pièces d'argent en circulation que de pièces d'or, et moins de pièces de platine que de pièces d'or. Les pièces sont maintenant réparties ainsi :

- ◆ 110 pp
- ◆ 9 947 po
- ◆ 11 030 pa

VALEURS DES PIÈCES PAR ÉCHELON

Héroïque : cuivre, argent, or

Paragonique : argent, or, platine

Épique : or, platine, diamants astraux

Pièces rares et étrangères : il est logique qu'une partie des pièces appartenant à un dragon soient plus vieilles que d'autres. Elles peuvent provenir de royaumes antiques et disparus depuis longtemps, ayant été absorbés ou anéantis par la guerre, la maladie ou une autre calamité. Les pièces anciennes peuvent montrer le chemin vers des aventures futures en suggérant l'existence de trésors proches pillés par le dragon ou d'autres aventuriers ayant eu depuis la malchance de rencontrer le reptile. Ces pièces peuvent avoir une valeur légèrement supérieure. Si les PJ prennent la peine de chercher des acheteurs et des collectionneurs, ils peuvent les échanger pour 10 % de plus que leur valeur nominale.

Si vous augmentez la valeur individuelle d'une pièce, réduisez leur nombre pour garder la même valeur totale. Il est important de noter que la plupart des gens estiment la valeur d'une pièce par sa pureté plutôt que par son âge. La valeur supplémentaire n'est donc valable que si les PJ trouvent quelqu'un prêt à les acheter.

En plus des pièces de valeur exceptionnelle, vous pouvez introduire dans un trésor des monnaies étrangères ou à la frappe inhabituelle. Évidemment, les pièces de contrées lointaines, de formes étranges ou gravées d'images sortant de l'ordinaire risquent de se retrouver mélangées dans des piles de pièces plus ordinaires. Des pièces étrangères peuvent évoquer des terres inexplorées, des lieux que l'on pensait jusqu'ici mythiques, bref de quoi motiver des explorations excitantes vers l'inconnu.

PIÈCES RARES ET ÉTRANGÈRES

Griffes arkhosiennes (ancien empire drakéide)

Triams d'or de Bael Turath (ancien empire tieffelin)

Croissants de platine cendriens (empire eladrin déchu)

Couronne d'or nérathaine (empire humain déchu)

Ouroboros de platine zannadian (empire yuan-ti disparu)

GEMMES

S'il y a bien une chose que les dragons aiment autant que l'or, ce sont les gemmes. Au même titre que les lingots, les pierres précieuses ont une valeur stable et fonctionnent comme une monnaie. Les aventuriers apprécient les gemmes qui sont faciles à transporter, leur permettant de porter tout leur trésor sans avoir à tirer des sacs de pièces d'or ou d'argent.

Le Guide du Maître classe les gemmes selon quatre valeurs courantes. Donc, quand vient le tour des gemmes dans la création du trésor, choisissez-en une dont la valeur s'approche le plus du montant de la pile. Compensez ce qui manque ou ce qui reste avec les autres catégories.

GEMMES

100 po	Améthyste, calcédoine, citrine, cordiérite, cornaline, cristal de roche, grenat, héliotrope, jade, jais, jaspe, onyx, péridot, perle, pierre de lune, quartz laiteux, tourmaline, turquoise, zircon
500 po	Aigue-marine, alexandrite, grenat almandin, perle noire, topaze
1 000 po	Émeraude, opale de feu, opale noire, saphir
5 000 po	Diamant, hyacinthe, rubis, saphir étoilé

Gemmes appropriées en fonction de l'échelon :

lorsque vous créez le trésor, vous pouvez combiner plusieurs gemmes pour en obtenir une seule plus grosse. Évitez toutefois d'inclure des objets trop chers ; gardez à l'esprit les valeurs appropriées selon l'échelon. Une gemme de l'échelon héroïque ne devrait pas dépasser 1 000 po ; inversement, les trésors paragoniques ne devraient pas contenir de gemme valant moins de 500 po, ou 1 000 po pour ceux de l'échelon épique.

Variations dans les gemmes : laisser les valeurs des gemmes à des valeurs rondes facilite grandement la création des trésors et réduit l'archivage nécessaire pour plusieurs pierres. Pourtant, les gemmes sont des produits naturels. Certaines sont plus grandes ou plus petites, tandis que d'autres sont voilées, défectueuses, fêlées ou ébréchées, manquant du lustre des plus beaux spécimens ou au contraire particulièrement lumineuses, chaudes, brillantes, claires ou parfaites. Pour modifier la valeur d'une pierre, multipliez sa valeur de base par 5 ou par 1/5, selon que vous souhaitez augmenter ou réduire sa valeur. Ainsi, un magnifique rubis peut atteindre 25 000 po, tandis qu'un rubis défectueux et terne peut descendre jusqu'à 1 000 po seulement.

Exemple : dans l'exemple précédent, le trésor a initialement 18 900 po en gemmes. Thierry répartit son budget dans les valeurs les plus élevées :

- ◆ Trois gemmes à 5 000 po
- ◆ Trois gemmes à 1 000 po
- ◆ Une gemme à 500 po
- ◆ Il reste 400 po

Souhaitant avoir un peu plus de gemmes pour donner de la variété au trésor, il corrige les valeurs :

- ◆ Deux gemmes à 5 000 po
- ◆ Sept gemmes à 1 000 po
- ◆ Trois gemmes à 500 po
- ◆ Il reste 400 po

Ensuite, Thierry choisit les gemmes présentes dans le trésor. Le dragon aime les gemmes violettes (il trouve que son allure impériale s'accorde bien avec cette couleur) et

il y a une mine d'opale dans le royaume où le dragon a installé son repaire.

- ◆ Deux saphirs étoilés violettes (deux gemmes à 5 000 po)
- ◆ Six opales de feu (six gemmes à 1 000 po)
- ◆ Un diamant lilas terne (une gemme à 1 000 po, la valeur du diamant a été divisée par cinq en raison de son manque de clarté et d'éclat)
- ◆ Trois grenats violetts (trois gemmes à 500 po)
- ◆ Il reste 400 po (qu'il transforme en pièces d'or)

OBJETS D'ART

De tous les trésors que l'on peut récupérer dans l'antre d'un dragon, les objets d'arts sont les plus délicats. La raison est simple : il faut faire des efforts pour imaginer des objets intéressants dont les PJ ne se débarrasseront pas forcément à la première occasion. Il est facile de dire que le trésor contient trois œuvres d'art valant 250 po chacune, mais c'est aussi sans intérêt. Offrir des descriptions simples, mais évocatrices, d'objets d'art vous permet d'individualiser les possessions du dragon, tout en ajoutant les détails nécessaires à ce que leur découverte soit plus que juste un sac d'or sous une autre forme.

Déterminer le prix des objets d'art : la méthode la plus simple pour fixer le prix d'un objet d'art est de lui attribuer une valeur appropriée pour l'échelon des personnages. Gardez les objets de bas prix pour quand les personnages sont dans la première moitié d'un échelon et les objets les plus chers pour quand ils sont dans la seconde moitié. Ainsi, un objet d'art pour un groupe de personnages de niveau 4 devrait valoir 250 po, quoi qu'il soit. De même, un objet d'art pour une équipe de personnages de niveau 26 devrait valoir 50 000 po. Cette règle est flexible ; elle ne vous empêche pas de mélanger les prix selon vos besoins.

PRIX DES OBJETS D'ART PAR NIVEAU

Niveau	Valeur moyenne
1-5	250 po
6-10	1 500 po
11-15	2 500 po
16-20	7 500 po
21-25	15 000 po
26-30	50 000 po

Définir les objets d'art : vous pouvez vous aider de la table suivante et des listes attenantes pour concevoir rapidement un nouvel objet d'art. Commencez par choisir sa catégorie ou par lancer un d20 pour la déterminer aléatoirement parmi celles de la table des objets d'art. Certaines catégories comprennent des listes où choisir une précision sur l'objet. Vous n'êtes pas obligé de vous en servir, selon le niveau de détail désiré. Les objets d'art suivis d'un (R) ou d'un (S) vous renvoient à la liste des matériaux rigides ou des matériaux souples. Enfin, si l'objet d'art a un sujet ou une décoration, vous pouvez le choisir sur les tables des sujets des objets ou décoration des objets.

OBJETS D'ART

d20 Catégorie

1-7 Bijou (R)*

8 Instrument de musique

9 Meuble

10 Objet inhabituel

11-15 Œuvre d'art

16-17 Ustensile

18-20 Vêtement (S)

EXEMPLES D'OBJETS D'ART PAR CATÉGORIE

Bijoux (R)*

* Choisissez une ou deux décorations

Amulette

Épingle

Anneau

Épingle à chapeau

Boucle d'oreille, boucle de nez, boucle de corps

Gourmette

Bracelet de cheville

Médaille

Bracelet, brassard

Médaillon

Broche

Peigne

Ceinture

Pendentif

Collier

Phylactère

Couronne

Sceptre

Diadème

Tiare

Instruments de musique

Caisse claire

Harpe éolienne

Carillon éolien

Harpe troubadour

Chalemie

Hautbois

Cithare

Lur

Clavecin

Luth

Clavicorde

Lyre

Cloche

Mandoline

Clochette

Narguilé

Cor des Alpes

Ocarina

Corne, coquillage

Orgue

Corne, naturelle

Os

Cornemuse

Pipeau

Cromorne

Psaltérion

Dulcimer

Tambour

Flûte à bec

Tambour, bongo

Flûte de Pan

Tambour, timbale

Flûte traversière

Trompette de héraut

Gong

Ukulélé

Harmonica

Violon

Harpe

Meubles

Armoire (R)

Banc (R pour le banc, S pour le rembourrage)

Bibliothèque (R)

Bougeoir (R)

Brasero (R)

Bureau (R)

Canapé/divan/sofa (R pour le canapé, S pour le rembourrage)

Candélabre (R)

Carquette (S)

Chaise (R pour la chaise, S pour le rembourrage)

EXEMPLES D'OBJETS D'ART PAR CATÉGORIE (SUITE)

Meubles

Coffre (R)

Couverture (S)

Draps (S)

Lampe (R)

Miroir à main (R)

Miroir mural (R)

Oreiller (S)

Présentoir (R)

Rideau (S)

Sablier (R)

Sac (S)

Table (R)

Table basse (R)

Tabouret (R pour le tabouret, S pour le rembourrage)

Tonneau (R)

Urne (R)

Objets inhabituels

Corne de licorne argentée

Machine étrange en forme de crabe

Gnome en or

Œuf doré

Jeu d'échecs

Petit oiseau mécanique

Langue en argent

Yeux de tyranneils marinés

Œuvres d'art

Buste (R), forme géométrique (R)

Colonne (R)

Peinture (choisir le sujet)

Statue (R) (choisir le sujet)

Statuette (R) (choisir le sujet)

Tapisserie (R) (choisir le sujet)

Ustensiles

Aiguière

Gobelet/timbale

Assiette

Plat

Bol

Plateau

Coupe

Saucier

Couverts

Vase

Vêtements (S)

Bandeau, écharpe

Bottes, chaussures, chaussons, sandales

Braies, pantalon, jupe

Cape, manteau

Ceinture, ceinturon

Chapeau, voile

Chemise, blouse, robe, tabard, tunique, habit de cérémonie

Gants

Heaume

Masque

EXEMPLES D'OBJETS D'ART PAR CATÉGORIE (SUITE)

Matériaux rigides

Bois dur	Narval
Acajou	Sanglier
Caryer	Métal
Cerisier	Acier
Châtaignier	Adamantium
Chêne	Airain
Ébénite	Argent
Érable	Bronze
Frêne	Cuivre
Teck	Fer
Bois tendre	Mithral
Aulne	Or
Cèdre	Platine
If	Plomb
Pin	Nacre
Sapin	Os
Corail	Pierre
Cristal	Ardoise
Ivoire/corne	Calcaire
Cachalot	Granit
Calaos	Grès
Éléphant	Marbre
Hippopotame	Obsidienne
Licorne	Onyx
Mammouth	Stéatite
Morse	Verre

Matériaux souples

Fourrure	Cerf
Belette	Cheval
Blaireau	Chauve-souris
Castor	Éléphant
Chameau	Lézard
Cheval	Mouton
Fourrure exotique	Peau exotique (choisissez une créature dans le Bestiaire Fantastique)
Glouton	Phoque, lion de mer
Hermine, vison	Porc
Lapin	Requin
Lion	Rhinocéros
Loup	Serpent
Mouton	Sanglier
Ours	Singe
Pantère, léopard	Vache-bœuf
Phoque, lion de mer	Plumes
Rat	Aigle
Raton laveur	Caille
Renard	Corbeau
Sanglier	Cygne
Singe	Faisan
Tigre	Faucon
Worg	Hibou
Peau	Paon
Alligator, crocodile	
Bison	
Chameau	

EXEMPLES D'OBJETS D'ART PAR CATÉGORIE (SUITE)

Matériaux souples

Plumes	Lin
Plumes exotiques (choisissez une créature dans le Bestiaire Fantastique)	Samit
Tissu	Satin
Brocart	Soie
Coton	Tissu en argent
	Tissu en or
	Velours

Sujets des objets

Amour	Eau
Arbres, plantes	Enfants
Armes	Flammes
Aventuriers	Fleurs
Bataille	Lanceurs de sorts
Bateaux	Monstres
Chasse	Montagnes
Château	Musiciens
Chevaliers	Nuages
Cité	Paysage bucolique
Danse	Soldats
Divinités ou symboles religieux	Sports
Dragons	

Décoration des objets

Gemmes	Mosaïque
Gravure	Placage
Gravure à l'eau-forte	Sculpture
Incrustation	

Matériaux : un examen rapide des exemples d'objets d'art dans le *Guide du Maître* révèle que les objets d'art prévus pour les PJ de l'échelon héroïque sont faits d'or ou embelli avec des gemmes bon marché. Les personnages de l'échelon paragonique trouvent des objets en platine ou en or incrustés de pierres précieuses. Quant aux PJ d'échelon épique, ils trouvent une grande variété d'objets inhabituels et étranges, la plupart provenant d'autres plans. Pour les objets d'art épiques, choisissez des matériaux fantastiques. Des substances comme l'or céleste, l'étoffe astrale ou le feu élémentaire solidifié sont autant de moyens de rattacher des qualités fantastiques à ce qui n'est au fond qu'un objet particulièrement cher.

Exemple : le trésor de Thierry comporte 12 600 po d'objets d'art. Il les répartit selon les plus importantes valeurs appropriées pour des trésors de niveau 16-20 (un valant 7 500 po et trois autres valant 2 500 po) :

- ◆ Un objet d'art à 7 500 po
- ◆ Trois objets d'art à 2 500 po
- ◆ Il reste 100 po

Puis, Thierry définit les catégories des objets d'art présents dans le trésor. L'antre du dragon est plutôt humide, des flaques d'eau apparaissant çà et là. Il décide que les vêtements et les meubles n'y résisteraient pas. Il choisit des objets faits de matériaux rigides : des bijoux, des instruments de musique et des ustensiles.

- ◆ Un bijou à 7 500 po
- ◆ Un bijou à 2 500 po
- ◆ Un instrument de musique à 2 500 po
- ◆ Un ustensile à 2 500 po
- ◆ Il reste 100 po

Enfin, il détaille les descriptions de ces objets en concordance avec l'échelon paragonique (platine ou or rehaussé de gemmes) et avec la région où se trouve le repaire du dragon (plus d'opales).

- ◆ Un diadème de fils de platine savamment entortillés (7 500 po)
- ◆ Un collier en or portant une opale noire entourée d'opales de feu (2 500 po)
- ◆ Une harpe en or ayant la forme d'un cygne (2 500 po)
- ◆ Une aiguière en platine sur laquelle sont gravés des dragons qui dansent (2 500 po)
- ◆ Il reste 100 po (qu'il transforme en pièces d'or)

CONTENANTS

Un bon moyen d'ajouter de la saveur à un trésor de dragon consiste à ranger les pièces et les autres trouvailles dans des boîtes intéressantes. Un coffre en argent plein d'or ou un gobelet rempli de joyaux injecte un peu de diversité dans le trésor. N'oubliez pas de déduire le prix du contenant de la valeur monétaire totale du trésor. Le plus simple est de le retirer du montant de pièces.

OBJETS DE LUXE ET D'AVVENTURE

Les trésors de dragons comprennent divers objets de luxe ou d'aventure. Certains de ces objets appartenaient à des aventuriers morts depuis longtemps qui avaient espéré s'approprier le magot, tandis que d'autres sont là par hasard, des objets ordinaires que le dragon a pris avec les richesses qu'il convoitait. Vous pouvez vous servir de cette catégorie pour disséminer les objets que les personnages pourraient avoir besoin de remplacer, sous la forme d'équipement d'aventure ou d'objets de luxe non magiques.

Choisissez une ou plusieurs catégories d'objets de luxe ou d'aventure selon votre goût ou lancez un d20 pour les déterminer au hasard parmi celles présentes sur la table. Dans certains cas, surtout pour les trésors de haut niveau, il n'est pas possible de se contenter d'une seule catégorie d'objets de ce type. N'hésitez pas à adopter une combinaison de votre choix. Si vous voulez que cette partie du processus soit entièrement aléatoire, lancez 1d6 pour déterminer le nombre de fois où vous devrez lancer le d20.

OBJETS DE LUXE ET D'AVVENTURE

d20	Catégorie
1-8	Équipement d'aventure
9-12	Objet de luxe non magique (arme, armure ou bouclier)
13-16	Parchemin de rituel
17-20	Résidium

Équipement d'aventure : cette catégorie regroupe l'équipement non magique courant décrit dans le *Manuel des Joueurs* ou dans d'autres sources, y compris les armures et les armes. Ces objets ne sont généralement intéressants que dans des trésors de bas niveau. Quand vous créez un trésor paragonique ou épique, relancez le d6 s'il tombe sur ce résultat.

Objet de luxe non magique : vous pouvez ajouter des détails intéressants à ce qui ne serait sinon qu'un équipement d'aventure ordinaire. Un objet de luxe vaut entre deux et cinq fois le prix d'un objet identique ordinaire (tel que décrit dans le *Manuel des Joueurs*). Cette différence provient de sa qualité, des matériaux employés ou de ses anciens propriétaires.

Un objet de luxe ne confère jamais d'avantage en jeu et fonctionne comme un objet normal. C'est son histoire qui le rend précieux. Par exemple, une épée longue non magique de luxe pourrait être l'œuvre d'un célèbre artisan drakéide. Un sac à dos de qualité pourrait avoir appartenu à un célèbre aventurier depuis longtemps disparu.

Ces objets peuvent servir de tremplin pour une quête mineure. Après avoir trouvé l'épée longue, les PJ peuvent décider de trouver la forge de l'artisan. Le sac à dos peut mener les aventuriers à découvrir le lieu où repose le héros des légendes.

Parchemin de rituel : les dragons conservent souvent des parchemins de rituel dans leurs trésors, même s'ils ne peuvent pas s'en servir. Ayant conscience du pouvoir qu'il contient, un dragon gardera le parchemin parmi ses précieuses possessions, sur une étagère au milieu d'autres documents ou en sûreté dans un tube spécial.

C'est à vous de déterminer si la valeur totale en parchemins de rituel représente un ou plusieurs parchemins. Vous pouvez répartir ce montant entre plusieurs parchemins de bas niveau tant que leur valeur combinée est proche de la somme ciblée. Comme pour les autres types de richesses, compensez les différences de prix avec le nombre de pièces pour vous assurer que la valeur globale du trésor reste appropriée pour le niveau du groupe.

Résidium : le résidium, la composante universelle des rituels, est utile pour compléter le trésor d'un dragon. Bien que ces monstres créent rarement du résidium eux-mêmes, ils peuvent la trouver parmi les possessions d'une de leurs victimes. Le résidium est généralement contenu dans des boîtes ouvragées, des fioles décorées et d'autres contenants précieux. La valeur de ces conditionnements doit être comptabilisée pour le trésor. Le résidium est utile aux personnages possédant le talent Lanceur de rituels. Il garde toute sa valeur d'achat si jamais les PJ préfèrent le revendre.

Exemple : la part d'objets de luxe et d'équipement d'aventure dans le trésor de Thierry est de 3 150 po. Il s'agit d'un trésor d'échelon paragonique, ce qui fait que Thierry décide immédiatement qu'il ne souhaite pas inclure d'équipement d'aventure ordinaire. Il choisit aussi de ne pas inclure d'objets de luxe non magiques, principalement pour pouvoir mettre plus de parchemins que les PJ pourront utiliser contre les défis de la prochaine aventure. Pour compléter cette partie du trésor, il ajoute assez de *résidium* pour payer le coût des composantes du rituel Consultation de sages. Il s'assure que les parchemins sont dans des tubes résistants à l'humidité et tient compte du prix du contenant du *résidium*.

- ◆ Un parchemin de Consultation de sages (1 000 po)
- ◆ Un parchemin de Rappel à la vie (680 po)
- ◆ Un parchemin de Rémission (680 po)
- ◆ Un parchemin de Désenchantement d'objet (360 po)
- ◆ Chaque parchemin est enfermé dans un tube en os, laqué et scellé à la cire (valant 5 po chacun)
- ◆ Une petite boîte en or (valeur 10 po) contenant pour 400 po de *résidium*

BIZARRERIES

Les bizarries dans un trésor de dragon consistent en tout ce qui ne rentre pas dans les autres types de trésors monétaires. Si vous pouvez attacher une valeur à quelque chose, même de façon arbitraire, alors vous pouvez le placer dans un trésor.

L'espace ne nous permet pas d'exposer en détail toutes les possibilités, mais deux catégories de bizarries mérite de s'y attacher : les documents et les prisonniers.

Documents précieux : ces objets comprennent les billets à ordre et les titres de propriété. Les billets à ordre sont un bon moyen pour transporter de grandes quantités d'argent, à condition que les personnages trouvent quelqu'un pour l'honorer. Dans la plupart des cas, ces documents sont des notes qui garantissent le paiement d'un montant mutuellement fixé. Certains obligent à chercher la personne ayant signé le billet, tandis que d'autres nécessitent de trouver le créditeur ou la banque qui détient les fonds. Il est peu probable qu'un dragon aille chercher l'argent, ou même qu'il accorde de l'importance à une promesse sur un bout de papier. On les trouve donc par hasard au fond d'un coffre ou enroulé dans un tube quelconque.



Un trésor de dragon peut contenir d'autres formes de documents, y compris les titres de propriété de terres ou de bateaux ou des cartes au trésor. Beaucoup de trésors contiennent des piles de bric-à-brac, des objets qui ont brièvement attiré l'attention du dragon mais qui sont généralement sans valeur. Cependant, trouver le titre de propriété d'un château situé sur une terre lointaine offre aux PJ une récompense tangible et une base d'opération potentielle, tout en les menant vers un autre lieu d'aventure.

Ce qu'un document représente, en termes de qualité de la terre, d'état du navire ou des bâtiments, dépend de sa valeur relative. Fixez un prix pour la terre en fonction de la valeur que vous lui accordez. Une terre d'environ cinq hectares peut valoir entre quelques centaines et quelques milliers de pièces d'or, selon les monstres qui y rôdent, les ruines qui s'y trouvent et l'importance générale du lieu.

Pour des raisons évidentes, une carte au trésor peut également servir de tremplin pour de nouvelles aventures. En même temps que vous choisissez la valeur d'une carte au trésor appartenant à un dragon, vous devez également déterminer si elle est authentique ou non. Dans le premier cas, elle dévoile l'emplacement d'une cache de la valeur indiquée. Dans le second cas, sa valeur représente le meilleur prix que les personnages peuvent en tirer s'ils essayent de la vendre. Si les personnages font une copie de la carte avant de la vendre, alors elle mène à une autre aventure de votre propre création plutôt qu'à un trésor caché. Sinon, si les PJ optent pour suivre la carte au trésor, elle devrait mener à un endroit relativement sûr (uniquement des rencontres faciles) qui contient des richesses égales à la valeur de la carte.

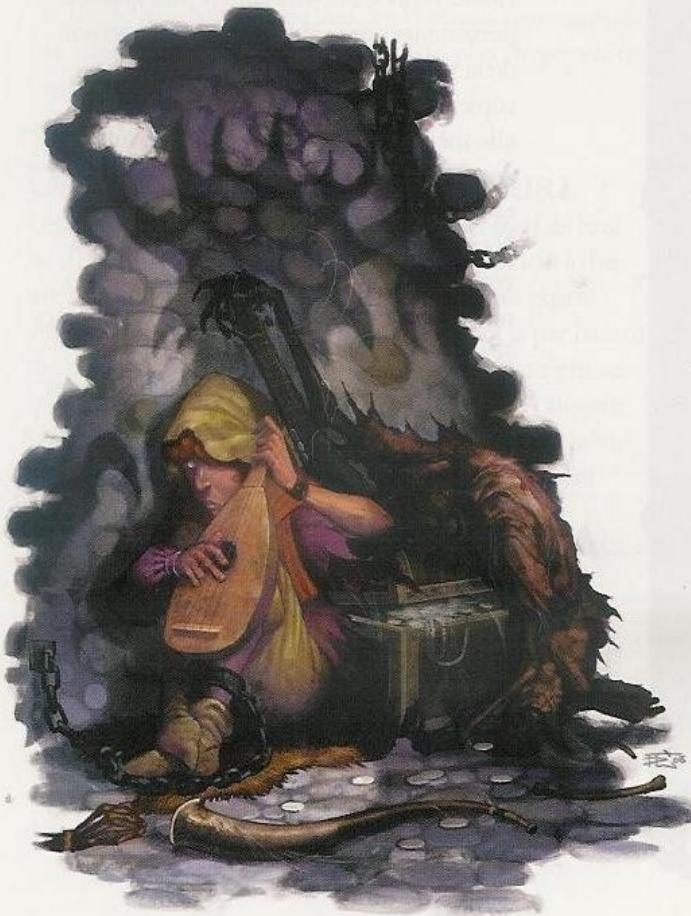
Choisissez une ou plusieurs catégories de documents précieux, ou lancez un d20 pour les déterminer aléatoirement sur la table suivante. Si vous voulez que cette partie du processus soit entièrement aléatoire, lancez 1d6 pour déterminer le nombre de fois où vous devrez lancer le d20.

BIZARRERIES : DOCUMENTS PRÉCIEUX

d20	Objet
1-4	Billet à ordre
5-8	Titre de propriété d'un bateau
9-12	Titre de propriété d'une terre
13-16	Titre de propriété d'une terre et de bâtiments
17-20	Carte au trésor

Prisonniers : des paysans terrifiés, des prêtres cruels et des seigneurs désespérés peuvent tous offrir un sacrifice pour apaiser la colère d'un dragon menaçant. Un dragon peut également capturer un prisonnier ou deux tout en pillant une ville ou un château pour garnir son trésor. Il gagne ainsi un otage qui lui assure que personne ne le poursuivra pour se venger. À vous de choisir l'état des prisonniers lorsqu'ils sont découverts, tout en sachant que les dragons qui ne dévorent pas leurs captifs immédiatement ne sont pas assez idiots pour oublier de les nourrir (ils ne feront qu'un meilleur repas plus tard).

La libération d'un prisonnier présente ses propres défis. Non seulement les joueurs doivent faire attention à leur propre vie, mais ils doivent en plus protéger les innocents que le dragon retient dans son antre. Certains prisonniers en arrivent à aimer leur geôlier et à gêner les PJ dans leur combat contre le reptile. À condition que les personnages réussissent à leur éviter un sort funeste, les prisonniers présentent des opportunités intéressantes de jeu de rôle, sans compter la quête toute prête consistant à les ramener chez eux. Toucher de l'argent d'un prisonnier secouru ne devrait pas être trop difficile. Après tout, les personnages viennent de vaincre un dragon !



Cela peut toutefois impliquer des défis de compétences pour négocier une récompense convenable (qui peut fournir un trésor supplémentaire), pour empêcher le prisonnier de repartir en courant vers l'antre du dragon et enfin pour s'assurer que leur victime reste en vie.

Pour qu'un prisonnier vaille la peine d'être ramené chez lui, la récompense doit être considérable. Sinon, le groupe peut se contenter de libérer le pauvre hère en espérant qu'il retrouve de lui-même son chemin dans le noir. Selon toute probabilité, il se fera gober par une autre horreur nocturne. Donc, quand vous ajoutez un prisonnier à un trésor de dragon, pensez bien à la composition de l'équipe et aux chances qu'ils accompagnent un prisonnier libéré jusque chez lui. Si les PJ manquent de compassion, il est plus prudent de placer ailleurs cette partie du trésor.

Autres bizarries : toute autre chose insolite révélant une anecdote historique ou un aspect psychologique du dragon peut devenir une bizarrie dans un trésor de dragon. Laissez libre cours à votre imagination : les animaux conservés dans des cuves étranges ou figés dans le temps par des rituels magiques, les jeux d'adresse ou de réflexion, les objets divinatoires, les outils d'artisan ou d'artiste. Vous n'avez qu'à leur attribuer une valeur et les décrire. Les bizarries ne sont que les épices d'un trésor, pas l'ingrédient principal. Il en suffit de peu.

Exemple : le trésor de Thierry comprend 3 150 po de bizarries. Il pense que le trésor contient déjà assez de choses à revendre, et décide de placer plutôt un prisonnier. La malheureuse bizarrie est le fils du maire de la ville la plus proche, qui a disparu lors d'une partie de chasse il y a quelques semaines. La récompense offerte pour son retour est, comme par hasard, de 3 150 po.

MARCHANDISES

Il arrive qu'un trésor de dragon contienne des quantités de choses encombrantes, provenant d'une attaque contre un bateau ou une caravane transportant des herbes, des tissus rares, du bois, du métal raffiné, des épices et d'autres matières premières. Vous pouvez choisir des marchandises d'une ou plusieurs catégories (ou lancez les dés si vous préférez). La table des exemples de marchandises par catégorie présente de possibilités pour chaque sorte de biens.

Les marchandises confèrent du réalisme à un trésor, mais elles peuvent aussi provoquer des complications si ce réalisme est poussé trop loin. Par exemple, presque toute la valeur de la cargaison d'une caravane ordinaire est placée dans des objets ordinaires comme la nourriture ou les textiles. Si vous appliquez cette logique aux marchandises d'un trésor de dragon, vous allez vous retrouver avec un repaire rempli, entre autres choses, de douzaines de tonneaux de grain et de caisses de fromage, qui prennent beaucoup de place mais enrichissent peu le trésor.

Pour éviter ce genre de situation (si vous le désirez), vous pouvez décider que le dragon s'est montré sélectif quant aux marchandises qu'il a dérobées. En s'en tenant

aux objets les plus chers, vous pouvez cumuler plusieurs milliers de pièces d'or de marchandises sans qu'elles ne prennent trop de place.

Vous pouvez aussi faire une concession au réalisme en disant que le trésor contient (entre autres marchandises) pour 1 000 po de maïs et 600 de fromage, et laisser les personnages décider s'ils veulent en sortir une partie ou la totalité en chariot.

MARCHANDISES

d20	Catégorie
1-5	Nourriture, boisson et épices
6	Cosmétiques et parfums
7	Teintures et peintures
8-14	Bois et minerai
15-18	Fourrures et peaux
19-20	Textiles

EXEMPLES DE MARCHANDISES PAR CATÉGORIE

Dans les listes qui suivent, les tonneaux, les barils et les caisses contiennent environ 50 kg ou 50 litres de marchandises. Un rouleau de tissu fait 40 mètres de long.

Bois et minerai

Barre d'adamantium	100 po les 500 g
Barre d'argent	5 po les 500 g
Barre d'or	50 po les 500 g
Barre de cuivre	5 pa les 500 g
Barre de fer	1 pa les 500 g
Barre de mithral	100 po les 500 g
Barre de platine	5 000 po les 500 g
Barre de plomb	5 pc les 500 g
Chêne	1 pa les 500 g
Ébénite	10 po les 500 g

Cosmétiques et parfums

Courantes	1 po les 30 g
Inhabituelles	2 po les 30 g
Rares	5 po les 30 g
Exotiques	20 po les 30 g

Fourrures et peaux

Courantes	16 po la caisse
Inhabituelles	160 po la caisse
Rares	1 600 po la caisse
Exotiques	8 000 po la caisse

Nourriture, boisson et épices

Bière de qualité	2 po le tonneau
Bière ordinaire	3 pc le tonneau
Blé	1 po le baril
Café	500 po le baril
Épices courantes	80 po le baril
Épices exotiques	1 500 po le baril

Vendre des marchandises : transporter des biens encombrants peut être difficile pour des PJ qui ne disposent probablement pas des chariots et des animaux de traits dont ils auraient besoin. En outre, rien ne garantit qu'il y aura une demande pour ces marchandises, ce qui peut se traduire par des offres descendant jusqu'à la moitié de leur valeur réelle. D'un autre côté, si les PJ réussissent à trouver un endroit ayant une forte demande pour ces biens, ils pourront en tirer un meilleur prix.

Barres de métal : la valeur des barres de métal est fixe. De ce point de vue, elles fonctionnent comme une monnaie. Certains marchands les emploient pour les transactions importantes. Certaines barres portent le poinçon indiquant l'endroit où elles ont été faites et l'identité de leur premier propriétaire.

Nourriture, boisson et épices

Épices inhabituelles	100 po le baril
Épices rares	200 po le baril
Farine ordinaire	20 po le baril
Feuilles de thé	20 po la caisse
Fromage	40 po la caisse
Fruits séchés	100 po le baril
Huile de cuisson	1 pa le tonneau
Mais ordinaire	100 po le baril
Noisettes	100 po le baril
Sel	500 po le baril
Sucre, ordinaire	100 po le baril
Tabac	50 po la caisse
Viande séchée	30 po la caisse
Vin de qualité	1 200 po le tonneau
Vin ordinaire	120 po le tonneau

Teintures et peintures

Courantes	4 po les 4 litres
Inhabituelles	80 po les 4 litres
Rares	400 po les 4 litres
Exotiques	800 po les 4 litres

Textiles

Coton	80 po le rouleau
Laine	40 po le rouleau
Lin	160 po le rouleau
Samit	200 po le rouleau
Satin	480 po le rouleau
Soie	800 po le rouleau
Tissu d'argent	400 po le rouleau
Tissu d'or	4 000 po le rouleau
Velours	210 po le rouleau



Exemple : le trésor de Thierry comporte 3 150 po en marchandises. Il aime bien l'idée d'avoir quelques caisses et barils de biens bon marché, qui pourront servir comme éléments de terrain. Il décide qu'un baril est assez grand pour occuper 1 case et confère un abri, tandis qu'une case contenant une caisse ou un tonneau constitue un terrain difficile.

En dessinant le plan de l'antre du dragon, Thierry place les éléments de terrain suivant sur certaines cases : 5 caisses de fromage (valeur totale 200 po), 6 barils de farine (valeur totale 120 po) et 15 tonneaux de bière de qualité (valeur totale 30 po). Attendant d'être découverts dans le fatras du trésor sont éparpillés une bouteille de 4 litres de teinture exotique (800 po) et la moitié d'un rouleau de tissu d'or (2 000 po).

Une fois terminé, le trésor de dragon de niveau 18 de Thierry ressemble à cela :

- ◆ Une épée longue vicieuse +5
- ◆ 110 pp, 10 447 po, 11 030 pa
- ◆ Deux saphirs étoilés violets (5 000 po chaque), six opales de feu (1 000 po chaque), un diamant lilas terne (1 000 po) et trois grenats violets (500 po chaque)
- ◆ Un diadème de fils de platine savamment entortillés (7 500 po), un collier en or portant une opale noire entourée d'opales de feu (2 500 po), une harpe en or ayant la forme d'un cygne (2 500 po) et une aiguïère en platine sur laquelle sont gravés des dragons qui dansent (2 500 po)
- ◆ Quatre parchemins de rituel enfermés chacun dans un tube en os, laqué et scellé à la cire (valant 5 po chacun) : Consultation de sages (1 000 po), Désenchantement d'objet (360 po), Rappel à la vie (680 po) et Rémission (680 po), et une petite boîte en or (valeur 10 po) contenant pour 400 po de résidium
- ◆ Le fils du maire, dont le retour sain et sauf s'accompagne d'une récompense de 3 150 po
- ◆ Des marchandises d'une valeur totale de 3 150 po, comprenant la moitié d'un rouleau de tissu d'or, une bouteille de teinture exotique, 5 caisses de fromage, 6 barils de farine et 15 tonneaux de bière de qualité

EXEMPLES DE TRÉSORS

Parfois, vous n'aurez pas le temps de créer un trésor vous-même. Cette section comprend trente exemples de trésors de dragon, un pour chaque niveau de personnage. Considérez-les comme des points de départ que vous pouvez personnaliser à votre convenance. Arrangez-les en fonction de la composition de votre équipe, de vos besoins ou de vos envies.

Chaque trésor comprend l'équivalent de trois ou quatre parts : une ou deux parts d'objets magiques et la valeur de deux parts de trésors monétaires (parts 6 et 10 dans le *Guide du Maître*, pages 126-129). Les parts utilisées sont indiquées dans chaque exemple.

NIVEAU 1 (TRÉSOR MONÉTAIRE 220 PO)

Parts 4, 6 et 10

- ◆ Un petit coffre contient 90 po, 90 pa et 100 pc.
- ◆ Posé sur une caisse de fromage (40 po) se trouve un objet magique de niveau 2. Une balle de coton (80 po) est appuyée contre la caisse.

NIVEAU 2 (TRÉSOR MONÉTAIRE 320 PO)

Parts 4, 6 et 10

- ◆ Une torche éternelle (50 po) produisant une lumière vive située sur un tas de 2 000 pc.
- ◆ Une vieille armoire endommagée contient un ensemble de vêtements de qualité (30 po). Abandonnée au fond, une sacoche contient 100 po et un orbe (15 po).
- ◆ Non loin de là sont empilées 12 barres d'argent (5 po chacune). Sur ce petit tas est posé un sac en argent sale contenant 50 pa.
- ◆ Un objet magique de niveau 3 et une jarre remplie de 240 grammes de parfum capiteux (40 po) sont laissés par terre.

NIVEAU 3 (TRÉSOR MONÉTAIRE 415 PO)

Parts 4, 6 et 10

- ◆ Un petit coffre en bois contient 100 po et 350 pa.
- ◆ 2 300 pc sont éparpillées sur le sol, ainsi qu'un objet magique de niveau 4.
- ◆ Une caisse abrite des épices rares (200 po).
- ◆ 20 barres de plomb (5 pc chacune) attendent à l'arrière d'un chariot cassé qui contient également deux barils remplis de 120 carreaux d'arbalète (6 po au total) et deux arbalètes (50 po).

NIVEAU 4 (TRÉSOR MONÉTAIRE 510 PO)

Parts 2, 6 et 10

- ◆ Un petit coffre en bois cerné de fer contient 195 po, 400 pa et un objet magique de niveau 7.
- ◆ 2 500 pc sont entassées par terre.
- ◆ 200 barres de cuivre sont rangées en une pile pyramidale (5 pa chaque).
- ◆ Une sacoche de cuir renferme une améthyste (100 po) et une petite fiole de parfum (50 po).

NIVEAU 5 (TRÉSOR MONÉTAIRE 610 PO)

Parts 1, 4, 6 et 10

- ◆ Un petit sac en cuir contient 250 po. À côté de lui, un sac plus grand en tissu, pourri et à moitié décomposé contient 240 pa.
- ◆ Une élégante chemise en plumes de corbeau est suspendue sur un torse de mannequin (250 po). Dessous, par terre, se trouve un objet magique de niveau 9.
- ◆ Un amas de 7 000 pc entoure un tas de peaux de raton laveur (16 po) et un objet magique de niveau 6.

NIVEAU 6 (TRÉSOR MONÉTAIRE 1 100 PO)**Parts 2, 3, 6 et 10**

- ◆ Trois sacs en cuir contiennent un total de 1 pp, 295 po, 300 pa et 2 000 pc.
- ◆ Un vieux sac à dos contient un objet magique de niveau 7, une potion de guérison (50 po), un péridot (100 po), une turquoise (100 po) et 35 po.
- ◆ Un objet magique de niveau 8 est posé sur un tonneau de vin ordinaire (120 po).
- ◆ Un empilement de 50 barres d'argent (5 po chacune) s'est renversé et épargillé sur le sol.

NIVEAU 7 (TRÉSOR MONÉTAIRE 1 600 PO)**Parts 3, 6 et 10**

- ◆ Dans un coffre en argent (250 po), décoré de fines gravures représentant des satyres en train de danser se trouvent 300 po, 230 pa et 200 pc. À côté, sur le sol, sont posés une torche éternelle (50 po), des outils de cambrioleur (20 po) et un orbe (15 po).
- ◆ Par terre, le squelette d'un elfe est affalé sur le dos, portant des restes de vêtements tachés. Dans une grande sacoche de ceinture, il garde une perle noire (500 po), deux héliotropes (100 po chacune) et 240 po au milieu de papiers qui ont visiblement été déchiquetés pour devenir un nid de souris. Sous le squelette, un objet magique de niveau 9 est dissimulé par une cape ravagée.

NIVEAU 8 (TRÉSOR MONÉTAIRE 2 100 PO)**Parts 1, 3, 6 et 10**

- ◆ Un humain momifié est assis sur un trône de bois. Toutes les parures et les bandelettes du cadavre se sont décomposées à l'exception d'une tiare en or décorée de petites gemmes d'ambre en forme de gouttes (1 500 po), d'un objet magique de niveau 12 et d'un objet magique de niveau 10.
- ◆ Un mélange de 250 po, 1 000 pa et 5 000 pc est étalé aux pieds du cadavre.
- ◆ Un baril de baies entières de poivre noir (200 po) est posé sur le bord des pièces.

NIVEAU 9 (TRÉSOR MONÉTAIRE 2 500 PO)**Parts 4, 6 et 10**

- ◆ Un tas de 200 po et 2 000 pc est étalé sur le sol.
- ◆ Un coffre en bois contient un objet magique de niveau 10.
- ◆ Une sacoche abandonnée contient une potion de guérison (50 po), deux pierres de lune (100 po) et un jaspe (100 po).
- ◆ Un petit sac brun renfermant 2 pp et 230 po est posé à côté d'une statuette en ébénite représentant une licorne dressée sur ses pattes arrières dont la corne est en ivoire (1 500 po).

NIVEAU 10 (TRÉSOR MONÉTAIRE 3 000 PO)**Parts 4, 6 et 10**

- ◆ Un tas de 495 po, 1 200 pa et 1 900 pc recouvre le sol. Une petite sacoche est perdue dans les pièces. Elle contient 2 pp, une améthyste (100 po) et une cornaline (100 po).
- ◆ Un diadème plaqué or (1 500 po) et un objet magique de niveau 11 reposent au sommet d'une pile de sacs en tissu contenant 2 pp et 350 po.
- ◆ Une caisse de fourrures courantes (16 po) prend la poussière.

NIVEAU 11 (TRÉSOR MONÉTAIRE 5 000 PO)**Parts 2, 6 et 10**

- ◆ Trois sacs contiennent un total de 5 pp, 780 po et 1 600 pa.
- ◆ Une sculpture en ébénite d'une dryade en pleurs (2 500 po) est posée par terre. À ses pieds se trouve un tube en os scellé contenant un parchemin de rituel de Communion avec la nature (360 po).
- ◆ Une boîte en fer contient une perle noire (500 po), 2 tourmalines (100 po) et un objet magique de niveau 14.

NIVEAU 12 (TRÉSOR MONÉTAIRE 8 000 PO)**Parts 2, 6 et 10**

- ◆ 10 pp, 3 000 po et 3 100 pa sont entassées.
- ◆ Non loin se trouvent un autre tas de 1 250 pa et un objet magique de niveau 15.
- ◆ Un large coffre en bois contient 2 000 po, 200 griffes d'or arkhosien (pièces d'or rares), une opale de feu (1 000 po) et un superbe harnois couvert d'émail noir et estampé de scènes pastorales (250 po).
- ◆ 450 barres de fer (45 po) sont stockées en piles ordonnées.
- ◆ Dix tonneaux de bière de qualité naine (2 po chacun) sont couverts de toiles d'araignée.

NIVEAU 13 (TRÉSOR MONÉTAIRE 10 300 PO)**Parts 2, 6 et 10**

- ◆ Quatre sacs blancs salis contiennent un total de 9 pp, 1 350 po et 1 200 pa.
- ◆ Une petite pile de 200 barres d'argent (5 po chacune) repose sur le sol. Dessus se trouvent un coffre en ébène, une potion de regain (1 000 po) et un objet magique de niveau 16. Dans l'intérieur molletonné du coffre réside une fiole en acier contenant du résidium (150 po).
- ◆ Ce qui semble être une pile de bric-à-brac contient quelques trésors, dont une bannière en tissu représentant un magicien chamarré lançant un sort tandis que des étoiles de zircon passent derrière lui en étincelant (2 500 po), un rubis (1 000 po) et un tube en os contenant un parchemin de rituel de Respiration aquatique (680 po).

NIVEAU 14 (TRÉSOR MONÉTAIRE 12 000 PO)**Parts 1, 4, 6 et 10**

- ◆ 15 pp, 4 880 po et 6 900 pa s'étaisent sur le sol.
- ◆ Un chariot (20 po) contient 20 épées longues (15 po chacune), 10 arbalestes dans une caisse (25 po chacune) et quatre barils contenant 200 carreaux d'arbalète (1 po les 20 carreaux).
- ◆ Un baril de piments forts séchés (100 po).
- ◆ Un coffre en bois cerclé d'acier contient un masque de chouette bordé de véritables plumes de chouettes (250 po), un sceptre en or dont l'extrémité représente une tête de lion royal tenant un gros saphir dans sa gueule (2 500 po), un saphir (1 000 po), une aigue-marine défectueuse (500 po), un objet magique de niveau 15 et un objet magique de niveau 18.

NIVEAU 15 (TRÉSOR MONÉTAIRE 14 000 PO)

Parts 4, 6 et 10

- ◆ Un grand coffre en bois renferme 20 pp, 3 460 po, 4 000 pa et un petit sac noir contenant 400 triams d'or de Bael Turath (pièces d'or rares).
- ◆ Une sacoche en velours contient un saphir (1 000 po), une émeraude (1 000 po), une opale de feu (1 000 po) et une perle noire (500 po).
- ◆ Un rouleau de lin (160 po) est posé sur le sol près d'une jarre en céramique contenant 4 litres d'encre violette (80 po).
- ◆ Un autre coffre en bois contient une couronne en or sertie de pierres de lune et de perles (2 500 po), un anneau en adamantium sur lequel est gravée une courte prière à Moradin (1 500 po) et un objet magique de niveau 16.

NIVEAU 16 (TRÉSOR MONÉTAIRE 27 000 PO)

Parts 1, 6 et 10

- ◆ Un bahut en acier contient 58 pp et 3 700 po.
- ◆ Une statue en or à taille réelle représentant un gnome hurlant (7 500 po) tient une sacoche remplie d'une topaze (500 po), un saphir (1 000 po), une émeraude (1 000 po) et un saphir noir étoilé (5 000 po).
- ◆ Un ensemble de vêtements religieux bordé de fourrure de loup arctique (2 500 po) renferme un objet magique de niveau 20.

NIVEAU 17 (TRÉSOR MONÉTAIRE 39 000 PO)

Parts 3, 6 et 10

- ◆ Un tas de 12 250 po est épargillé sur le sol.
- ◆ Un coffre renferme 100 pp, 4 400 po et 3 500 pa.
- ◆ Sur une chaise en bois d'érable décorée de médaillons en or sertis de grenats violets et au rembourrage en samit pourpre (7 500 po) est posée une petite sacoche contenant deux saphirs bleu vert (1 000 po chacun), deux opales de feu (1 000 po chacune) et un anneau en os sculpté pour ressembler à une épée (250 po).
- ◆ Un coffre pourri contient une tunique en soie (250 po) et un objet magique de niveau 19.

NIVEAU 18 (TRÉSOR MONÉTAIRE 49 000 PO)

Parts 1, 6 et 10

- ◆ Un coffre de marin contient 167 pp, 3 100 po, 2 000 pa et une sacoche en cuir renfermant deux diamants canari (5 000 po chacun).
- ◆ Un sac taché de sang contient un rubis (5 000 po), une émeraude (1 000 po), un anneau en mithral serti d'une perle rose (7 500 po), un bracelet en or avec des cabochons en jade (2 500 po), une paire de chaussons de danse bordés de fourrure de renard (250 po) et un billet à ordre écrit par un prince marchand d'une ville proche pour un montant de 2 500 po.
- ◆ Une sculpture en bronze grossière représentant Orcus (250 po) regarde le tout de haut.
- ◆ Un objet magique de niveau 22 est caché derrière une pile d'ossements.

NIVEAU 19 (TRÉSOR MONÉTAIRE 62 000 PO)

Parts 2, 6 et 10

- ◆ Un tas de 10 000 pa est étalé sur le sol.
- ◆ Un gros sac vert contient 405 pp et 4 000 po.
- ◆ Sur une table rustique repose un beau jeu d'échecs. Les pièces, toutes en argent ou en jais, représentent des dragons. Les cases du plateau sont elles aussi en argent et en jais (7 500 po pour l'ensemble). Une trompette de héraut en or (1 500 po) est appuyée contre la table.
- ◆ Un buste en or représentant un empereur oublié de Nérath (7 500 po) gît par terre, à côté d'un objet magique de niveau 22.

NIVEAU 20 (TRÉSOR MONÉTAIRE 85 000 PO)

Parts 2, 6 et 10

- ◆ Un tas de 10 000 po et 7 650 pa est étalé sur le sol.
- ◆ Une boîte en fer contient 284 pp et 4 585 po.
- ◆ Une pile de 15 barres d'adamantium (100 po chacune) et 40 barres d'or (50 po chacune) sert de support improvisé pour un magnifique clavecin incrusté de nacre et de mithral (7 500 po).
- ◆ Un coffre en argent (250 po) contient une fine corne de licorne où sont inscrites des runes cendriennes (7 500 po), une potion de regain (1 000 po) et un objet magique de niveau 23.
- ◆ Une petite sacoche renferme deux hyacinthes (5 000 po chacune), deux rubis (5 000 po chacun), une émeraude (1 000 po) et une aigue-marine (500 po).

NIVEAU 21 (TRÉSOR MONÉTAIRE 137 000 PO)

Parts 3, 6 et 10

- ◆ Un lourd coffre au trésor renferme 9 900 po.
- ◆ Une maquette de galion en bois précieux (15 000 po) est renversée sur le côté, mais par miracle intacte. Il porte un enchantement mineur qui fait gonfler les voiles et apparaître un équipage illusoire sur le pont.
- ◆ Un coffre plus petit contient 3 da, 436 pp, un bracelet en nacre avec des médaillons en platine et en émeraude (7 500 po) et deux hyacinthes (5 000 po chacune).
- ◆ Sur une couronne en fer victime de la rouille sont sertis trois diamants (5 000 po chacun) et rubis (5 000 po) arrangés en forme d'étoile. Près de là se trouvent une potion de regain (1 000 po) et un objet magique de niveau 23.

NIVEAU 22 (TRÉSOR MONÉTAIRE 195 000 PO)

Parts 1, 6 et 10

- ◆ Le trésor est dominé par un magnifique carrosse en acajou aux incrustations d'or rouge et d'opale (15 000 po). À l'intérieur, se trouve un coffre rempli de 10 200 po. Une belle flûte en or (15 000 po) est posée sur le siège.
- ◆ Un sac contenant 3 da et 398 pp repose au sol. Près de là, un petit coffre contient 2 da, deux hyacinthes (5 000 po chacune) et quatre diamants (5 000 po chacun). En ouvrant un petit sac de velours noir abandonné par terre, on découvre un collier en platine orné de petits saphirs (15 000 po) et un bracelet en platine coordonné serti d'une émeraude (15 000 po).
- ◆ Un coffre en bois contient une broche en mithral sur laquelle sont sculptées de fines fleurs dont les pétales sont de très petites perles (2 500 po), un buste en fer (2 500 po) représentant un homme cornu avec une petite barbe en pointe (Dispater) et un objet magique de niveau 26.



NIVEAU 23 (TRÉSOR MONÉTAIRE 260 000 PO)

Parts 2, 6 et 10

- ◆ 9 900 po sont étalées par terre.
- ◆ Sur une pile de 491 pp est posée une couronne en adamantium recouverte de feu élémentaire froid (50 000 po).
- ◆ Une sacoche bleue contient 8 da et huit rubis (5 000 po chacun).
- ◆ Derrière un rideau de velours tissé dans des vagues étincelantes d'eau élémentaire (15 000 po) se trouvent un objet magique de niveau 26 et une statuette en argent creuse représentant une chimère (5 000 po) remplie de résidium (1 000 po). Le titre de propriété d'un drakkar amarré dans une ville proche (10 000 po) est coincé sous la statuette.

NIVEAU 24 (TRÉSOR MONÉTAIRE 310 000 PO)

Parts 1, 2, 6 et 10

- ◆ Une statue extrêmement réaliste d'un ange est taillée dans un os translucide et remplie d'un éclair de froid élémentaire qui l'éclaire de l'intérieur (15 000 po). Elle est suspendue sur une perche improvisée où elle sert de lampe douce pour quatre étagères en noyer où sont rangées toutes sortes de livres couvrant de nombreux sujets dont la théorie des arcanes, l'histoire et la géographie (15 000 po au total). Les livres sont largement dépassés.
- ◆ Un coffre en bois cintré de bronze contient 12 da, 632 pp, 6 800 po et dix rubis (5 000 chacun).
- ◆ Une caisse en bois remplie de copeaux de bois renferme huit couverts tous taillés dans du cristal transparent (15 000 po).
- ◆ Un éladrin mort depuis longtemps porte une armure de mailles faite intégralement en platine (25 000 po), un objet magique de niveau 27 et un objet magique de niveau 28.

NIVEAU 25 (TRÉSOR MONÉTAIRE 400 000 PO)

Parts 4, 6 et 10

- ◆ Un cylindre de force étincelante emprisonne un humain ayant l'air plutôt en colère. Il a les cheveux dorés et la peau luisante. C'est un émissaire divin qui est piégé sur le monde depuis presque un siècle. Si les PJ le libèrent, il les récompense avec 45 000 po et un objet magique de niveau 26, puis retourne immédiatement auprès de son dieu.
- ◆ Une pile de 920 pp et 8 000 po gît sur le sol.
- ◆ Un petit sac gris contient 8 da, un anneau en corail orné de huit petits diamants noirs (50 000 po) et quinze diamants bleus (5 000 po chacun).
- ◆ Une carpette en plumes de vrock (50 000 po) est enroulée et adossée à un coin. Elle porte de grandes taches sombres.

NIVEAU 26 (TRÉSOR MONÉTAIRE 685 000 PO)

Parts 2, 6 et 10

- ◆ Une large section de mur peint, arrachée à un temple, représente une bataille titanique entre Bahamut et Tiamat (50 000 po).
- ◆ Dans une pile de 12 500 po est perdu un tube contenant un parchemin de rituel d'Interdiction (25 000 po).
- ◆ Une boîte en cristal (1 000 po) contient 19 da et dix diamants (5 000 po chacun).
- ◆ Une admirable coupe en platine décorée de fragments de diamants astraux (50 000 po) contient dix rubis (5 000 po chacun) et 500 pp.
- ◆ Un coffre en airainite contient 565 pp, un collier étincelant en fils d'adamantium où pendent des gouttelettes de feu élémentaire (50 000 po), un peigne luisant fabriqué en air élémentaire solidifié (50 000 po) et une broche en ivoire incrustée de feu élémentaire froid et gravée de scènes de la Cité d'Airain (50 000 po). Par-dessus tout cela se trouve un objet magique de niveau 29.

NIVEAU 27 (TRÉSOR MONÉTAIRE 970 000 PO)

Parts 2, 4, 6 et 10

- ◆ Un phylactère en adamantium (50 000 po) gravé de crânes et d'os contient des cendres grasses. Il est posé sur une pile de 10 000 po et cinq hyacinthes (5 000 po chacune).
- ◆ Une autre pile de pièces est composée de 10 000 po, cinq saphirs étoilés (5 000 po chacun) et une amulette en or céleste sertie de diamants astraux (50 000 po).
- ◆ Un petit coffre contient 1 000 pp, cinq diamants (5 000 po chacun) et un anneau en eau élémentaire solide avec des fragments de feu élémentaire en suspension (50 000 po).
- ◆ Une couronne taillée en forme de bois de cerfs, faite du bois de l'un des premiers arbres de la Féerie (50 000 po), est posée à côté d'un morceau de parchemin plié, le titre de propriété d'un château (70 000 po). À côté, sur le sol, se trouve un objet magique de niveau 28.
- ◆ Un coffre en jade (1 000 po) contient 41 da, 740 pp, quatre rubis (5 000 po chacun) et un objet magique de niveau 30.

NIVEAU 28 (TRÉSOR MONÉTAIRE 1 250 000 PO)

Parts 3, 4, 6 et 10

- ◆ Une colonne d'éclair élémentaire figé par le froid (50 000 po) éclaire comme une torche éternelle.
- ◆ Un tas de 25 000 po recouvre le sol.
- ◆ Un autre tas plus modeste de 3 000 po et 2 770 pp comprend également un pendentif en or rouge incrusté de feu élémentaire où est gravé le nom véritable d'un seigneur éfrit (50 000 po).
- ◆ Un simple vase en verre contient 37 da. Vingt diamants (5 000 po chacun) sont éparpillés autour du vase. Un objet magique de niveau 29 est posé à côté.
- ◆ Un énorme diamant bleu foncé (50 000 po) repose sur un coussin fait de peau humaine blanc pâle sentant le jasmin.
- ◆ Une sacoche en cuir noir renferme 10 diamants (5 000 po chacun). Les cordes de la sacoche sont enroulées autour d'un objet magique de niveau 30.
- ◆ Une robe en soie astrale brodée de fils d'or céleste et brillant de fragments de diamants astraux bleu pâle (50 000 po) est posée sous un tube en bois contenant un parchemin de rituel de Voix du destin (225 000 po).

NIVEAU 29 (TRÉSOR MONÉTAIRE 1 550 000 PO)

Parts 1, 2, 6 et 10

- ◆ Une statue en marbre représentant Kord à taille réelle (50 000 po) se dresse en posture de combat. Ses vêtements, son armure et son épée sont en platine.
- ◆ Entassés et rangés dans plusieurs petits sacs se trouvent 33 da, 1 250 pp et 20 000 po.
- ◆ Une coupe en acier contient une mer de 200 émeraudes (1 000 po chacune).
- ◆ Un trône doré, assez grand pour accueillir un géant, semble être fait de crânes. Des pierres de lune vous dévisagent dans les orbites de chacun crâne (50 000 po). Un objet magique de niveau 30 est posé sur le trône.
- ◆ Une grande carte dessinée sur une peau d'éladrin avec des encres faites de gemmes pillées et des feuilles d'or (50 000 po) représente en détail l'entrée des Neuf Enfers. Elle est accrochée à l'un des murs.
- ◆ Trois énormes diamants (50 000 po chacun) sont éparpillés dans l'antre, ainsi qu'un ensemble de trois énormes rubis (50 000 po chacun) parfaitement identiques.
- ◆ Les têtes entassées d'aventuriers morts pourrissent dans un coin. Bien que presque toutes leurs possessions soient anéanties, quelques objets importants sont encore intacts, dont un parchemin de rituel de Portail ultime (425 000 po) et un objet magique de niveau 30.

NIVEAU 30 (TRÉSOR MONÉTAIRE 1 900 000 PO)

Parts 1, 2, 6 et 10

- ◆ 55 da, 1 980 pp et 40 000 po sont réparties en piles dans l'antre.
- ◆ Une coupe taillée dans un grenat violet géant (2 500 po) contient trente rubis (5 000 po chacun) et cinq saphirs noirs étoilés (5 000 po chacun).
- ◆ Un petit vase en cristal de roche (250 po) contient cinquante diamants (5 000 po chacun).
- ◆ Une broche en cristal transparent creux (50 000 po), remplie du sang d'un diantrefosse repose sur une bannière poussiéreuse mais resplendissante (50 000 po) autrefois utilisée par les armées des dieux contre les originels.
- ◆ Une robe de tissu astral teint en violet et brodée de runes en mithral occulte (50 000 po) est étendue sur une chaise décrépite en bois de cerisier.
- ◆ Un cadre en adamantium contient un miroir mural formé d'eau élémentaire (50 000 po). Il est adossé contre un mur.
- ◆ Un petit coffre renferme 7 da et un objet magique de niveau 30.
- ◆ La statue taille réelle d'un jeune dragon blanc, taillée dans du marbre astral (50 000 po) se dresse à la place d'honneur au centre d'une grande pile d'ossements de dragon.
- ◆ Un sceptre en or céleste serti de diamants astraux (50 000 po) est appuyé contre une aiguière en platine et ornée d'alexandrites, d'aigues-marines, de perles et de saphirs marron (50 000 po). Le récipient contient un objet magique de niveau 30 et un parchemin de rituel de Consultation d'oracle (9 000 po).
- ◆ Une grosse cloche de temple forgé en or céleste et sur laquelle sont gravées des images d'anges se préparant pour la guerre (50 000 po) est posée sur le sol, couvrant un parchemin de rituel d'Observation de créature (105 000 po) et un objet magique de niveau 30.

ARTEFACTS DRACONIQUES

Une magie puissante est liée aux dragons, à leur histoire, à leurs guerres, à leur foi et tout simplement à leur existence. Des douzaines, voire des centaines, d'artefacts magiques uniques sont apparues au fil des âges. Cette section n'en présente qu'une infime fraction.

BANNIÈRE INVAINCUDE DE L'ARKHOSIA

La bannière invaincue de l'Arkhosia est un artefact adapté à des personnages de niveau 11 ou plus.

Bannière invaincue de l'Arkhosia

Niveau paragonique

Lors de l'une des dernières grandes batailles entre Arkhosia et Bael Turath, un régiment drakéide réussit à tenir seul une forteresse contre les multiples légions de tieffelins et leurs alliés diaboliques. Quand la poussière de la bataille retomba, tous les démons étaient morts, tous les tieffelins et tous les drakéides, sauf un. Blessé, il levait toujours la bannière abîmée de son commandant. Rentré chez lui, son peuple garda la bannière comme un signe de victoire. Elle disparut avec la chute de l'Arkhosia, réapparaissant à travers les siècles, chargée de pouvoirs qui confortent les justes dans leur bataille contre le mal. La bannière est un étendard flottant sur une perche en chêne. Le drapeau porte le symbole d'un dragon doré sur champ bleu foncé.

Pour utiliser les pouvoirs de la *bannière*, le porteur doit soit la tenir dressée, soit la planter dans la terre et rester dans un rayon de 3 cases d'elle. La portée de ses différents pouvoirs et propriétés est un nombre de cases égal au modificateur de Charisme du porteur (minimum 1).

Elle possède les propriétés et les pouvoirs suivants :

Propriété : vous et vos alliés à portée bénéficiez d'un +2 à la CA et aux jets de sauvegarde lorsque vous êtes en péril.

Propriété : vous et vos alliés à portée ajoutez votre modificateur de Constitution à votre valeur de récupération. Les drakéides bénéficient plutôt d'un bonus supplémentaire de +2 à leur valeur de récupération.

Propriété : vous et vos alliés à portée bénéficiez d'un +1 aux jets de sauvegarde contre la mort.

Propriété : vous et vos alliés à portée bénéficiez d'une résistance 5 contre le feu.

Pouvoir (quotidien ◆ arme, martiale) : action simple. Vous pouvez utiliser le pouvoir de maître de guerre *déluge d'acier* (exploit de niveau 17).

BUTS DE LA BANNIÈRE

INVAINCUDE DE L'ARKHOSIA

- ◆ Protéger les innocents et aider ceux qui se battent en leur nom.
- ◆ Détruire les diables et les tieffelins où qu'ils rôdent.
- ◆ Restaurer la grandeur des drakéides, honorer la mémoire de l'Arkhosia et profiter de la moindre opportunité pour unir à nouveau la race dans une glorieuse nation.

INCARNER LA BANNIÈRE

INVAINCUDE DE L'ARKHOSIA

La *bannière* est semblable à un officier encourageant. Elle offre des conseils tactiques, rassure, incite son porteur à faire plus d'efforts et, parfois, lui reproche ses échecs ou ses erreurs stupides.

Elle le pousse à aller de l'avant et à protéger les innocents en danger. Elle s'excite quand des diables ou des tieffelins sont impliqués. Elle ne se fâche vraiment contre son porteur que si celui-ci refuse de se lever face au mal que représentent ces créatures.

SYMBIOSE

Valeur de départ	5
Le porteur gagne un niveau	+1d10
Le porteur est un drakéide	+2
Le porteur réussit une quête s'opposant aux efforts d'un diable ou tieffelin ennemi	+2
Le porteur réduit un diable ou un tieffelin à 0 point de vie (maximum 1/jour)	+1
Le porteur est un tieffelin	-2
Le porteur est témoin d'un acte maléfique et n'intervient pas	-2
Le porteur est témoin d'un acte maléfique commis par un diable ou un tieffelin et n'intervient pas	-4
Le porteur dit du mal de l'Arkhosia ou du bien de Bael Turath	-1

HEUREUX (16-20)

« Je suis digne de la mémoire de l'Arkhosia. La bannière me dit que j'aurais eu ma place dans les empires draconiques d'antan. »

Le porteur a gagné le respect de la bannière. Elle se tient à ses côtés contre tous ses ennemis.

Propriété : vous et vos alliés à portée pouvez utiliser votre second souffle une fois de plus pendant chaque combat.

Propriété : la résistance au feu conférée par la bannière passe à 15.

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous pouvez conférer un point d'action supplémentaire à un allié. Il est perdu s'il n'est pas utilisé avant la fin de la rencontre actuelle.

Pouvoir (quotidien) : en plantant la hampe de la bannière dans la terre, vous pouvez lui ordonner de veiller sur vous. Cela vous permet d'utiliser le rituel Cœil du tocsin sans payer le coût de composantes. Vous pouvez le faire même si vous n'êtes pas formé en Arcanes ou si vous n'avez pas le talent Lanceur de rituels. Au lieu d'en créer plusieurs, la bannière sert d'unique œil vigilant. Le test d'Arcanes détermine tout de même de quel genre de vision ou de capacité sensorielle dispose l'œil vigilant.

Spécial : vous avez parfois des visions ou des rêves de la grandeur de l'Arkhosia avant sa chute. Elles peuvent vous révéler l'emplacement d'un ancien trésor ou de forteresses de l'empire déchu. En d'autres termes, la bannière peut être une source de quêtes.

SATISFAIT (12-15)

« J'ai agi avec honneur. Grâce à l'aide de la bannière, je continue à percer les ténèbres d'une lumière insoutenable. »

La bannière a accepté le porteur comme un combattant résolu contre le mal.

Propriété : la résistance au feu conférée par la bannière passe à 10.

Pouvoir (quotidien ♦ arme, martiale) : action simple. Vous pouvez utiliser le pouvoir de maître de guerre élan de victoire (exploit de niveau 19).

NORMAL (5-11)

« Ensemble, la bannière et moi allons ajouter de nouveaux exploits aux jours héroïques d'antan. »

La bannière invaincue laisse le bénéfice du doute à son porteur, mais il doit s'avérer être un véritable champion avant qu'elle ne dévoile tous ses pouvoirs.

MÉCONTENT (1-4)

« Tout le monde n'est pas fait pour être un héros, mais je dois faire plus d'efforts pour ne pas humilier la bannière. »

La bannière ne pense pas que le porteur lui convienne, mais elle est prête à attendre un peu plus longtemps pour le confirmer. Cela dit, elle fera ce qu'il faut pour le pousser vers plus d'héroïsme.

Spécial : vous et vos alliés bénéficiez toujours de la résistance au feu et du bonus aux jets de sauvegarde contre la mort conférés par la bannière. En revanche, l'artefact ne vous laisse utiliser ses pouvoirs que contre les diables, les tieffelins, les démons, les dragons mauvais et les adorateurs de divinités mauvaises ou d'autres individus mauvais.

EN COLÈRE (0 OU MOINS)

« La bannière lutte contre moi. Elle aspire à être portée par un vrai héros. »

Le porteur n'est pas un héros, du moins aux yeux de la bannière. Ce n'est qu'une question de temps avant qu'elle ne change de porteur.

Spécial : vous et vos alliés bénéficiez toujours de la résistance au feu et du bonus aux jets de sauvegarde contre la mort conférés par la bannière. Aucun de ces autres pouvoirs ne fonctionne pour vous ou vos alliés.

CHANGER DE PORTEUR

« Je peux me débrouiller seul maintenant, même contre les pires incarnations du mal. La bannière doit partir pour aider ceux qui n'ont pas cette chance. »

La bannière est déterminée à ne jamais se reposer, à ne jamais s'arrêter tant que le mal est toujours présent et tant qu'il y a une chance, même infime, de reformer la nation drakéide. Quand elle sent qu'elle a fait tout ce qui était possible avec ce porteur, elle part.

La prochaine fois que le porteur gagne un niveau, la bannière disparaît. Le vent dénoue ses liens et l'emporte avec lui, pour la déposer ailleurs. La bannière confère une résistance 5 contre le feu permanente à son porteur. En outre, elle lui offre un pouvoir à volonté de maître de guerre de son choix, que le porteur obtient en plus de son ou ses autres pouvoirs à volonté.

Jusqu'à ce qu'elle parte, la bannière conserve tous les pouvoirs et les propriétés correspondant à son niveau de symbiose.

COEUR NOIRCI D'ILTHUVIEL

Le cœur noirci d'Ilthuviel est un artefact adapté à des personnages de niveau 16 ou plus.

Cœur noirci d'Ilthuviel

Niveau paragonique

Le grand dracosire vert Ilthuviel fut l'un des premiers dragons à chercher à devenir une dracoliche. Quelque chose tourna de travers et il n'acquit pas le statut souhaité. Dans cette amulette de platine mat est encastré un cœur de dragon rétréci et noirci.

Le cœur noirci d'Ilthuviel est une amulette de santé +4

possédant les pouvoirs et les caractéristiques suivants :

Emplacement d'objet : cou

Altération : Vigueur, Réflexes et Volonté

Propriété : vous bénéficiez d'une résistance 10 au poison.

Propriété : vous parlez et comprenez le draconique et lisez l'iokharique.

Pouvoir (quotidien ♦ arcanique, charme, focaliseur) : action simple. Vous pouvez utiliser le pouvoir de sorcier simulacre de loyauté (sort de niveau 19).

Pouvoir (quotidien) : action libre. Vous pouvez mettre un terme à tous les dégâts continus de poison et tous les effets de charme ou de poison.

Spécial : les pouvoirs et propriétés défensives du cœur ne fonctionnent nullement contre les dragons verts.

BUTS DU COEUR NOIRCI D'ILTHUVIEL

- ♦ Exercer son influence et son autorité sur autrui.
- ♦ Semer la confusion chez les personnages divins et les religions organisées.
- ♦ Devenir la possession d'un dragon vert vénérable ambitieux.

INCARNER LE COEUR NOIRCI D'ILTHUVIEL

Le grand dracosire vert Ilthuviel fut l'un des premiers dragons à chercher à atteindre l'immortalité en devenant une dracoliche. Les légendes se contredisent sur la raison de l'échec du rituel : simple erreur ou interruption de dernière minute. Quoi qu'il en soit, la cérémonie s'est mal passée. Ilthuviel fut entièrement consumé par un brasier de feu infernal noir. En mourant, il cracha sa rage et sa haine dans une dernière malédiction. Quand les flammes se dissipèrent, il ne restait de lui que son cœur noirci et rétréci, dans lequel se concentre tout le mal qu'il souhaite au monde et aux divinités qui l'ont laissé mourir.

Le cœur communique rarement par la parole. Il envoie des vagues d'envie à son porteur lorsqu'il souhaite que ce dernier agisse d'une certaine façon. Inversement, il lui transmet des vagues de mépris, voire de douleur physique, lorsqu'il est mécontent.

L'artefact pousse son porteur à accaparer tout le pouvoir et l'autorité à sa portée, ainsi qu'à toujours négocier depuis une position de force.

SYMBIOSE

Valeur de départ	5
Le porteur gagne un niveau	+1d10
Le porteur possède le mot-clé dragon	+2
Le porteur remporte un défi social en utilisant Intimidation (maximum 1/jour)	+1
Le porteur réduit un prêtre, un paladin ou un autre monstre ou PNJ divin à 0 point de vie (maximum 1/jour)	+1
Le porteur emploie la Diplomatie sans avoir d'abord essayé l'Intimidation (maximum 1/rencontre)	-1
Le porteur autorise un personnage divin à utiliser sur lui un pouvoir bénéfique (maximum 1/jour)	-1
Le porteur attaque un dragon vert de niveau inférieur	-2
Le porteur attaque un dragon vert de niveau identique ou supérieur	-3

HEUREUX (16-20)

« Le cœur est fier de moi. Ensemble, nous prendrons un pouvoir sur ce monde qu'enviera même un véritable dragon. »

Le cœur approuve le désir du personnage d'obtenir un pouvoir sur autrui. Il voit en lui un potentiel inexploré.

Le bonus d'altération du cœur passe à +6.

Propriété : le cœur vous confère un +4 aux tests d'Intimidation.



Pouvoir (quotidien ♦ poison) : action simple. Vous pouvez attaquer avec le souffle d'un vieux dragon vert : Proximité décharge 5 ; Constitution contre Vigueur ; 2d10 + modificateur de Constitution dégâts de poison, et la cible subit 15 dégâts de poison continu et est ralentie (sauvegarde annule les deux). *Effet secondaire* : la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Ce pouvoir remplace celui de crachat de venin que confère le cœur lorsqu'il est satisfait.

Pouvoir (quotidien ♦ invocation) : action simple. Vous invoquez une manifestation amoindrie de la forme originale d'Ilthuviel. Cette invocation prend la forme d'un vieux dragon vert. Le dragon obéit fidèlement à vos ordres, mais il ne peut entreprendre qu'une seule action chaque round. Il agit par ailleurs exactement comme un vieux dragon vert normal par son aspect et son profil. Il peut être tué normalement. *Maintien (simple)* : vous pouvez maintenir l'invocation pendant un maximum de 1 minute, ou jusqu'à ce que l'invocation de vieux dragon vert soit tuée.

SATISFAIT (12-15)

« Le cœur me respecte. Il perçoit mon potentiel. Il me donne la confiance nécessaire pour devenir un meneur à poigne. »

Le porteur a prouvé au cœur qu'il n'est pas un de ces humanoïdes pusillanimes. Le cœur est prêt à fournir son pouvoir au porteur, quoiqu'en rechignant, tant qu'il continue à s'en montrer digne.

Le bonus d'altération du cœur passe à +5.

Propriété : le cœur vous confère un +2 aux tests d'Intimidation.

Pouvoir (quotidien ♦ poison) : action simple. Vous pouvez cracher une boule de poison : Distance 5 ; Constitution contre Vigueur ; 2d10 + modificateur de Constitution dégâts de poison.

NORMAL (5-11)

« Le cœur est indifférent envers moi. Je dois gagner sa confiance et prouver ma détermination. »

Quand le porteur touche le cœur noirci d'Ilthuviel pour la première fois, il est probablement à ce niveau de symbiose. Le cœur n'apprécie pas le porteur, mais il n'a pas encore eu le temps de vraiment le mépriser.

MÉCONTENT (1-4)

« Le cœur est déçu par mes faiblesses et ma fragilité. Sans la confiance qu'il me confère, j'ai du mal à prendre la moindre décision. »

Le cœur a pratiquement abandonné le porteur. Il se dit qu'il est comme tous les humanoïdes : faible et pathétique.

Le bonus d'altération du cœur tombe à +2.

Spécial : vous subissez un -2 aux tests d'Intimidation, en Volonté contre les effets de terreur, et aux jets de sauvegarde effectués pour mettre fin aux effets de terreur. Cela s'applique que vous utilisez le cœur ou que vous le portiez simplement sur vous.

Spécial : le cœur vous fait hésiter en combat. À chaque fois que vous déterminez votre initiative, lancez le dé deux fois et gardez le résultat le plus bas.

EN COLÈRE (0 OU MOINS)

« Des vagues de colère douloureuse inondent ma poitrine. Le cœur me méprise. Je suis assailli de doute. Je ne peux envisager que l'échec à moins que le cœur me dise quoi faire. »

Le cœur pense que le porteur est un moins que rien. Il fera tout ce qui est en son pouvoir pour le détruire.

Le bonus d'altération du cœur tombe à +0.

Spécial : vous subissez un -5 aux tests d'Intimidation, en Volonté contre les effets de terreur, et aux jets de sauvegarde effectués pour mettre fin aux effets de terreur. Vous subissez un -5 aux jets d'attaque et à toutes les défenses contre les dragons. Cela s'applique que vous utilisez le cœur ou que vous le portiez simplement sur vous.

Spécial : le cœur vous fait hésiter en combat. À chaque fois que vous déterminez votre initiative, lancez le dé deux fois et garder le résultat le plus bas.

Spécial : lorsque vous êtes réduit à moins de 0 point de vie, puis guéri, le cœur prend le dessus. Vous êtes dominé (sauvegarde annule) et le cœur vous fait attaquer vos alliés.

CHANGER DE PORTEUR

« Le cœur est gonflé d'orgueil par mes réalisations, mais il souhaite ardemment apporter la force de sa volonté à un véritable dragon. Je dois trouver un dragon digne de lui. »

Constatant qu'il a atteint tout le pouvoir que ce faible humanoïde puisse offrir, le cœur cherche un maître dragon vert. Contrairement à beaucoup d'artefacts, le cœur dit à son porteur qu'il doit bientôt partir. Le cœur demande à son porteur de trouver un dragon digne de devenir son nouveau maître. Il ne lui dit pas quelle récompense l'attend s'il réussit ou quelle punition il doit craindre s'il échoue.

Si le porteur cherche délibérément un dragon vert vieux ou vénérable pour lui offrir le cœur, l'artefact lui offre un dernier cadeau. Le porteur bénéficie d'un bonus permanent de +2 aux tests d'Intimidation, en Volonté contre les effets de terreur, et aux jets de sauvegarde effectués pour mettre fin aux effets de terreur.

Si le porteur gagne un niveau sans avoir entamé une quête pour trouver un dragon approprié ou s'il gagne un deuxième niveau sans avoir achevé cette quête, le cœur tombe en poussière (se reformant ailleurs dans le monde), non sans avoir auparavant lancé sur son porteur une malédiction de cauchemar. Le porteur subit un -2 en

Volonté contre les effets de terreur, et un -2 aux jets de sauvegarde effectués pour mettre fin aux effets de terreur. Deux applications du rituel Rémission (un pour chaque effet) peuvent mettre un terme à ces malus.

Jusqu'à ce qu'il parte, le cœur conserve tous les pouvoirs et les propriétés correspondant à son niveau de symbiose.

LANCE D'URROK LE BRAVE

La lance d'Urrok le Brave est un artefact adapté à des personnages de niveau 6 ou plus.

Lance d'Urrok le Brave

Niveau héroïque

Urrok le Brave était le plus grand champion de la tribu orque de l'Orbite Vide. Il combattit quatre dragons individuellement, à chaque fois au corps à corps. Quand il fut finalement défait par un cinquième reptile, les chamans de sa tribu récupérèrent sa pique, qu'ils ornèrent de runes mystiques et de talismans puissants. Depuis, la lance d'Urrok le Brave a fait couler le sang de douzaines de dragons, pas uniquement entre les mains d'orques, mais aussi entre celles de porteurs d'autres races.

La lance d'Urrok le Brave est une pique tueuse de dragons +2 possédant les pouvoirs et les caractéristiques suivants :

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +2d8 dégâts, +2d12 dégâts contre les dragons

Propriété : cette arme confère une résistance 5 contre les attaques de souffle des dragons.

Pouvoir (quotidien) : action mineure. À condition d'être portée avant la fin de votre tour de jeu, votre prochaine attaque visant un dragon avec cette arme bénéficie d'un bonus de pouvoir de +5 au jet d'attaque et ignore automatiquement toutes les résistances que possède le monstre.

Propriété : vous disposez d'une allonge menaçante lorsque vous attaquez avec la lance. Vous pouvez porter des attaques d'opportunité contre tous les ennemis situés à 2 cases de vous.

Pouvoir (quotidien ♦ arme, martiale) : action simple. Vous pouvez utiliser le pouvoir de guerrier *serres du rukh* (exploit de niveau 13).

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez un ennemi avec la lance. La prochaine fois que cet ennemi devrait réussir à recharger un pouvoir, la réussite devient un échec.

BUTS DE LA LANCE D'URROK LE BRAVE

- ♦ Tuer les dragons.
- ♦ Étendre la gloire du peuple orque et de la tribu de l'Orbite Vide.
- ♦ Connaître la gloire au combat.

INCARNER LA LANCE D'URROK LE BRAVE

La lance d'Urrok le Brave est fougueuse et directe. Elle n'a aucune patience pour les plans à long terme ou la négociation. Cela dit, elle n'est pas stupide non plus, appréciant l'importance de la tactique en combat.

Elle pousse son porteur à engager la bataille contre tous les dragons. Un refus la met dans une colère noire. Elle encourage aussi le porteur à résoudre toutes les autres formes de conflit par le combat, mais supporte mieux d'être contredite.

SYMBIOSE

Valeur de départ	5
Le porteur gagne un niveau	+1d10
Le porteur est un orque ou a du sang orque	+1
Le porteur réduit un dragon à 0 point de vie (maximum 1/jour)	+2
Le porteur réduit une créature draconique à 0 point de vie (maximum 1/jour)	+1
Le porteur remporte un défi de compétences contre des orques (maximum 1/jour)	+1
Le porteur est un elfe, un demi-elfe, un éladrin ou possède le mot-clé dragon	-1
Le porteur ou un de ses alliés attaque un orque (maximum 1/rencontre)	-2
Le porteur gagne un niveau sans avoir tué de dragon	-1

HEUREUX (16-20)

« La lance me parle des lignées de sang orque remontant au temps où Gruumsh foulait le monde. Je suis sûr qu'elle voit en moi l'esprit combatif des orques. »

Le porteur a démontré son habileté au combat et son droit à posséder la lance. L'artefact hurle sa soif de sang au début du combat.

Propriété : le cri de guerre de la lance répand la terreur et l'hésitation. Tous vos adversaires subissent un -2 à l'initiative. C'est un effet de terreur.

Propriété : vous bénéficiez d'un +5 en Volonté contre les attaques de terreur.

Propriété : si vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire alors que vous êtes engagé dans une bataille contre un dragon ou une créature draconique, vous bénéficiez d'une action de mouvement supplémentaire.

Pouvoir (quotidien ♦ téléportation) : interruption immédiate.

Lorsque vous êtes ciblé par un souffle de dragon ou dans la zone d'effet d'un souffle de dragon, vous pouvez disparaître, ce qui fait que l'attaque vous rate automatiquement. Vous réapparaissez alors immédiatement n'importe où dans un rayon de 2 cases du dragon.

SATISFAIT (12-15)

« Bien que je ne sois pas un orque, la lance me considère comme un puissant guerrier. »

La lance préférerait être entre les mains d'un orque, mais elle reconnaît l'habileté de son porteur et sait même l'apprécier. Même si son porteur n'a pas encore soulevé l'enthousiasme de l'arme, elle est prête à coopérer.

Propriété : vous bénéficiez d'un +2 en Volonté contre les attaques de terreur.

Pouvoir (rencontre) : action mineure. Vous bénéficiez d'un +4 à la VD sur votre prochaine attaque de charge, à condition qu'elle ait lieu avant la fin de votre tour de jeu suivant.



NORMAL (5-11)

« La lance me trouve trop faible à son goût. Elle m'offre la même opportunité qu'ont tous les combattants : faire mes preuves au combat. »

Quand le porteur acquiert la lance, elle souhaite désespérément qu'il prouve sa valeur. Elle exige qu'il se batte bientôt, l'encourageant à traquer des dragons et d'autres créatures dangereuses.

MÉCONTENT (1-4)

« La lance pense que je suis pathétique et lâche. Elle exige que je fasse mes preuves maintenant, sous peine d'être connu comme un gringalet pour l'éternité. »

La lance commence à mépriser le porteur. Elle ne lui laisse guère de temps pour lui prouver que son impression est fausse.

Spécial : vous subissez un -2 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts contre les créatures autres que des dragons. Cela s'applique que vous utilisez la lance ou que vous la portiez simplement sur vous.

EN COLÈRE (0 OU MOINS)

« La lance m'insulte et maudit mon nom. Elle dit que mon sang apaisera la soif des mauvaises herbes, que mon nom sera piétiné avant d'être oublié. »

La lance d'Urrok le Brave considère son porteur comme un moins que rien. Elle ne souhaite qu'une chose : s'en débarrasser. La lance prétend que le porteur ne peut regagner un semblant d'honneur qu'en l'offrant à quelqu'un d'autre.

Spécial : vous subissez un -5 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts contre les créatures autres que des dragons. Cela s'applique que vous utilisez la lance ou que vous la portiez simplement sur vous.

Spécial : si vous vous battez contre des orques, la *lance* leur hurle de venir la reprendre. Les orques bénéficient d'un +4 à l'initiative et d'un +2 aux jets d'attaques et aux jets de dégâts contre vous. Cela s'applique que vous utilisez la *lance* ou que vous la portiez simplement sur vous.

CHANGER DE PORTEUR

« La lance me dit que je suis le frère spirituel des orques et un grand guerrier. On se souviendra de mon nom, de ma valeur et de mes exploits jusqu'à ce que le soleil s'éteigne. La lance parlera de mes exploits pour inspirer la féroce de son prochain porteur. »

La lance pense qu'elle a obtenu toute la gloire possible avec son porteur, et qu'elle doit partir pour affronter de nouveaux défis. Contrairement à de nombreux artefacts, la *lance* prévient son porteur qu'elle partira bientôt. Elle lui impose de l'offrir à un orque de valeur. Elle ne révèle pas la récompense qu'elle offrira si le porteur lui obéit.

Si le porteur trouve un combattant orque et lui donne la lance de son plein gré, l'artefact lui offre une dernière faveur. Elle ajoute un enchantement à une arme non magique choisie par le porteur, la transformant en une arme tueuse de dragons +2.

Si le porteur gagne un niveau sans avoir entamé une quête pour trouver un orque digne de la *lance* ou s'il gagne un deuxième niveau sans avoir achevé cette quête, la *lance* disparaît une nuit, pour apparaître ailleurs dans le monde, prête pour un nouveau porteur.

Jusqu'à ce qu'elle parte, la *lance* conserve les pouvoirs et les propriétés correspondant à son niveau de symbiose.

ORBE DU DRAGON BLEU

L'orbe du dragon bleu est un artefact adapté à des personnages de l'échelon épique.

L'*orbe* présenté ici est le bleu, celui qui est réapparu le plus souvent au cours de l'histoire. Des *orbes* ont-ils été créés pour chaque couleur de dragon chromatique ? Et si c'est le cas, ont-ils tous survécu jusqu'à nos jours ? La réponse à ces questions dépend de votre campagne. Si vous créez d'autres *orbes*, prenez l'*orbe bleu* comme modèle en changeant les détails de façon appropriée. Par exemple, l'*orbe vert* pourrait ressembler au *bleu*, mais avec un halo vert, contrôlerait les dragons verts plutôt que les bleus, renforcer et protéger contre le poison, et améliorer les pouvoirs de charme plutôt que les pouvoirs ayant pour effet de pousser. Vous pouvez également créer un ensemble de pouvoirs totalement différent, en ne prenant cet *orbe* que comme une base.

Orbe du dragon bleu

Niveau épique

Les raisons de la lutte originelle entre les dragons et les humanoïdes sont perdues depuis longtemps, mais les artefacts créés durant cette période ne le sont pas. Les *orbes* des dragons sont parmi les plus puissants, conférant des pouvoirs similaires à certains types de reptiles et permettant de les contrôler. Cette sphère de cristal bleu pâle est assez petite pour tenir dans la paume d'un humain.

À l'intérieur tourbillonnent de délicates volutes dorées.

L'*orbe du dragon bleu* est un *orbe de fortune cruelle* +4 possédant les pouvoirs et les caractéristiques suivants : **Focaliseur (orbe)**

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +4d8 dégâts

Propriété : contre les dragons bleus, les dégâts critiques de l'*orbe* passent à 4d10.

Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Vous pouvez utiliser ce pouvoir lorsqu'un ennemi situé dans un rayon de 10 cases parvient à recharger un pouvoir. En fait, ce rechargeement échoue et vous récupérez l'utilisation d'un pouvoir de rencontre que vous avez déjà dépensé.

Propriété : l'*orbe* vous confère un bonus supplémentaire de +1 aux jets d'attaque avec les pouvoirs qui poussent la cible et ceux qui infligent des dégâts d'électricité.

Les pouvoirs qui infligent des dégâts d'électricité à un dragon bleu ignorent sa résistance à l'électricité lorsqu'ils sont utilisés par l'intermédiaire de l'*orbe*.

Propriété : vous parlez et comprenez le draconique et lisez l'iokharique.

BUTS DE L'ORBE DU DRAGON BLEU

Chaque *orbe* a la personnalité d'un type de dragon, enfermé dans l'artefact lors de sa création. Les *orbes* ont donc des buts différents. Voici ceux de l'*orbe bleu* :

- ◆ Vaincre ses ennemis - ceux du porteur, ceux des dragons bleus en général et ceux des créateurs de l'*orbe* (choisis par le MD) - tout en évitant autant que possible de mettre le porteur en danger.
- ◆ Assurer la survie de l'artefact et de son porteur.

D'autres *orbes* recherchent le pouvoir par des moyens plus violents, ou au contraire souhaitent protéger les humanoïdes des dépréations des autres dragons.

INCARNER L'ORBE DU DRAGON BLEU

L'*orbe bleu* est incroyablement arrogant (comme l'on peut s'y attendre de la part d'un dragon vénérable). Il se voit comme le mentor civilisé et intelligent d'un porteur imprudent et immature. Il est condescendant envers son porteur, lui faisant remarquer des choses évidentes et lui expliquant tout avec force détails. Cela dit, quand le porteur fait quelque chose qui l'impressionne vraiment, il le dit en termes élogieux, quoiqu'un peu surpris.

SYMBIOSE

Valeur de départ	5
Le porteur gagne un niveau	+1d10
Le porteur possède le mot-clé dragon	+2
Le porteur gagne un niveau sans avoir interagi avec un dragon	-2
Le porteur réussit une quête pour un protecteur draconique	+2
Le porteur réussit une quête pour un protecteur dragon bleu	+3
Le porteur réussit une rencontre sociale avec un dragon	+1
Le porteur ou l'un de ses alliés attaque physiquement un dragon (les charmes ne comptent pas) (maximum 1/rencontre)	-2

Les autres *orbes* peuvent avoir des intérêts totalement différents, ce qui change leurs variables de symbiose. Par exemple, certains encouragent leurs porteurs à attaquer les dragons.

HEUREUX (16-20)

« Les dragons vous considèrent tous comme des êtres inférieurs. Vous tous, mais pas moi »

Le porteur ne fait quasiment plus qu'un avec l'orbe. Les désirs et les projets du porteur sont ceux de l'orbe, et inversement.

Le bonus d'altération de l'orbe passe à +6.

Propriété : contre les dragons bleus, les pouvoirs d'attaque utilisés par l'intermédiaire de l'orbe ont une chance de placer un coup critique sur un résultat de 18-20. Contre les autres dragons, les pouvoirs d'attaque utilisés par l'intermédiaire de l'orbe ont une chance de placer un coup critique sur un résultat de 19-20.

En outre, les dégâts de coup critique contre les dragons bleus passent à 4d12.

Propriété : vous bénéficiez d'une résistance 25 à l'électricité.

Pouvoir (quotidien) : le bonus aux tests d'Arcanes effectués pour scruter à l'aide de l'orbe (pouvoir conféré quand l'artefact est satisfait) passe à +6 pour les dragons bleus et +4 pour les autres dragons.

Pouvoir (quotidien) : vous pouvez poser une question à l'orbe, puisant dans les connaissances antiques accumulées par l'esprit du dragon qui y est enfermé, comme décrit dans le rituel Consultation de sages. L'utilisation de ce pouvoir n'a aucun coût de composantes. Vous pouvez le faire même si vous n'êtes pas formé en Religion ou si vous n'avez pas le talent Lanceur de rituels. Si la question implique des dragons, vous bénéficiez d'un +2 au test. Si elle implique des dragons bleus, le bonus est de +4.

Pouvoir (quotidien ♦ charme, focaliseur) : action simple.

Cible les dragons bleus (mais cf. ci-après). Distance 10 ; Intelligence contre Volonté, Sagesse contre Volonté ou Charisme contre Volonté ; la cible est dominée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Échec : la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si l'attaque rate, vous pouvez utiliser le pouvoir à nouveau lors d'une autre rencontre (vous ne pouvez pas vous en resserrer dans la même rencontre). Il ne peut réussir que contre une seule cible par jour. *Maintien (simple)* : répétez l'attaque. Vous pouvez maintenir le pouvoir pendant cinq minutes ou jusqu'à ce que votre attaque rate.

Ce pouvoir remplace celui d'hébéttement conféré par l'artefact lorsqu'il est satisfait.

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir contre des dragons autres que des dragons bleus, mais avec une efficacité moindre. Distance 10 ; Intelligence contre Volonté, Sagesse contre Volonté ou Charisme contre Volonté ; la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Échec : si l'attaque rate, vous pouvez utiliser le pouvoir à nouveau lors d'une autre rencontre (vous ne pouvez pas vous en resserrer dans la même rencontre). Il ne peut réussir que contre une seule cible par jour. *Maintien (simple)* : répétez l'attaque. Vous pouvez maintenir le pouvoir pendant cinq minutes ou jusqu'à ce que votre attaque rate.

Spécial : le dragon occupant l'orbe vous envoie parfois des images dans vos rêves. Il peut vous révéler l'emplacement d'une grande magie ou vous indiquer des ennemis puissants. En d'autres termes, le dragon peut être une source de quêtes.

SATISFAIT (12-15)

« J'en suis arrivé à penser que j'ai été un dragon dans une vie antérieure. C'est cette vieille âme qui me soutient maintenant. »

Le porteur n'est pas encore totalement lié à l'orbe, mais l'artefact l'a accepté.

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

Propriété : contre les dragons bleus, les pouvoirs d'attaque utilisés par l'intermédiaire de l'orbe ont une chance de placer un coup critique sur un résultat de 19-20.

Propriété : vous bénéficiez d'une résistance 15 à l'électricité.

Pouvoir (quotidien) : en passant une heure à regarder dans les profondeurs de l'orbe, vous pouvez scruter une créature, comme décrit dans le rituel Observation de créature. L'utilisation de ce pouvoir n'a aucun coût de composantes. L'orbe sert de focaliseur. Vous pouvez le faire même si vous n'êtes pas formé en Arcanes ou si vous n'avez pas le talent Lanceur de rituels. Si vous scrutez un dragon, vous bénéficiez d'un +2 au test d'Arcanes. Si vous scrutez un dragon bleu, le bonus est de +4.

Pouvoir (quotidien ♦ fiable [mais cf. ci-après], focaliseur) : action simple. Cible les dragons bleus. Distance 10 ; Intelligence contre Volonté, Sagesse contre Volonté ou Charisme contre Volonté ; la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Échec : si l'attaque rate, vous pouvez utiliser le pouvoir à nouveau lors d'une autre rencontre (vous ne pouvez pas vous en resserrer dans la même rencontre). Il ne peut réussir que contre une seule cible par jour. *Maintien (simple)* : répétez l'attaque. Vous pouvez maintenir le pouvoir pendant cinq minutes ou jusqu'à ce que votre attaque rate.

NORMAL (5-11)

« J'entends les voix de dragons vénérables qui murmurent dans mon esprit ! »

Ce niveau de symbiose est probablement le point de départ des nouveaux porteurs. L'orbe est rétif et réservé, attendant de voir si son porteur se montrera à la hauteur.

MÉCONTENT (1-4)

« Il a eu une centaine de porteurs au cours des millénaires. Pour l'instant, je ne l'impressionne guère. »

L'orbe n'a pas encore d'avis définitif sur le porteur, mais son impression est plutôt négative.

Spécial : lorsque vous utilisez un pouvoir d'attaque qui n'inflige pas de dégâts d'électricité, vous subissez un -2 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts sur cette attaque.

Spécial : vous subissez un -2 à tous les tests de compétences liés au Charisme impliquant des dragons.

EN COLÈRE (0 OU MOINS)

« Je me suis montré tragiquement indigne de cet antique pouvoir. »

L'orbe a catalogué le porteur comme un échec. Son aide est minimale ; irritable, boudeur, il gêne les efforts du porteur et peut aller jusqu'à le blesser pour le punir.

Le bonus d'altération de l'orbe tombe à +2. Il ne confère plus de bonus aux jets d'attaque et aux jets de dégâts avec les pouvoirs d'électricité. Il ne permet plus d'ignorer la résistance à l'électricité des dragons bleus.

- Spécial :** lorsque vous utilisez un pouvoir d'attaque qui n'inflige pas de dégâts d'électricité, vous subissez un -5 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts sur cette attaque.
- Spécial :** vous subissez un -5 à tous les tests de compétences liés au Charisme impliquant des dragons.
- Spécial :** une fois par jour, n'importe quand, l'*orbe* peut vous attaquer avec un nuage d'électricité. Lancez 1d20 + votre niveau contre Vigueur ; vous subissez 15 dégâts d'électricité continus (sauvegarde annule).

CHANGER DE PORTEUR

« Je ne fais plus qu'un avec les dragons bleus du monde. »

L'*orbe* constate qu'il est temps de reprendre son voyage, puisqu'il pourra mieux poursuivre ailleurs son but dans le monde.

Lorsque le porteur gagne un niveau, l'*orbe* disparaît, se transportant vers un autre royaume où perdure le conflit entre dragons et tueurs de dragons. Il se brise en minuscules fragments, ne laissant qu'une poudre derrière lui. Il s'agit en fait de diamants astraux pillés, valant 250 000 po.

Jusqu'à ce qu'il parte, l'*orbe* conserve les pouvoirs et les propriétés correspondant à son niveau de symbiose. une *arme tueuse de dragon* +2.

Si le porteur gagne un niveau sans avoir entamé une quête pour trouver un orque digne de la *lance* ou s'il gagne un deuxième niveau sans avoir achevé cette quête, la *lance* disparaît une nuit, pour apparaître ailleurs dans le monde, prête pour un nouveau porteur.

Jusqu'à ce qu'il parte, la *lance* conserve les pouvoirs et les propriétés correspondant à son niveau de symbiose.

RITUELS DRACONIQUES

Les dragons ont toujours été associés aux connaissances anciennes, aux secrets mystiques et aux pouvoirs puissants et obscurs. Certains mythes leur attribuent même l'invention de la magie arcanique, prétendant que les grands ensorceleurs reptiles ont appris aux premiers humanoïdes à lancer des sorts dans un passé si lointain que même les divinations les plus poussées n'en révèlent presque rien.

Aujourd'hui, les dragons chromatiques expriment leurs capacités magiques à travers les rituels. Les cérémonies mystiques présentées dans le *Manuel des Joueurs* apparaissent dans les trésors de dragon sous la forme de parchemins ou de bréviaires. Mais d'autres rituels sont plus fréquemment utilisés par les dragons que

par les humanoïdes, certains étant totalement inconnus en dehors des diverses races draconiques.

La présence de ces nouveaux rituels dans votre campagne ne dépend que de vous. Ils pourraient n'être disponibles que dans des trésors de dragon ou dans les livres de ceux qui étudient ces monstres, ou ils peuvent être aussi courants que les rituels du *Manuel des Joueurs*.

LES RITUELS PAR NIVEAU

Niv.	Rituel	Compétence-clé
6	Passage facilité	Arcanes ou Nature
8	Dissimulation d'aura	Arcanes
10	Portail désorientant	Arcanes
14	Œil de la sentinelle	Arcanes
16	Falsification d'aura	Arcanes
20	Chambre de vulnérabilité	Arcanes
26	Protection du nom véritable	Arcanes

CHAMBRE DE VULNÉRABILITÉ

Vous respirez doucement, observant l'énergie destructive de votre souffle virevolter en un tourbillon miniature de force funeste. En quelques instants, la tempête s'écoule dans le sol, comme si elle avait été absorbée par le monde.

Niveau : 20

Coût des composantes : 5 000 po

Catégorie : protection

Prix d'achat : 25 000 po

Temps d'incantation : 30 minutes

Compétence-clé : Arcanes

Durée : 24 heures (spécial)

Spécial : vous devez posséder une attaque de souffle innée. Vous imposez aux créatures de la zone protégée une vulnérabilité au type de dégâts infligé par votre attaque de souffle. Par exemple, lancé par un dragon rouge, ce rituel confère une vulnérabilité au feu. Chaque fois qu'un intrus subit des dégâts du type approprié, il subit les dégâts supplémentaires.

Votre test d'Arcanes détermine la taille de la zone protégée ainsi que l'intensité de la vulnérabilité.

Résultat du test d'Arcanes	Zone protégée	Vulnérabilité
9 ou moins	Explosion 1	5
10-19	Explosion 3	5
20-29	Explosion 5	5
30-39	Explosion 8	10
40 ou plus	Explosion 12	10

LES DRAGONS LANCEURS DE RITUELS

Alors, comment décider si un dragon est un lanceur de rituels doué ou pas ? Comme d'habitude, vous devriez vous interroger sur les besoins de votre campagne. Le plus simple est de traiter tous les dragons comme s'ils possédaient le talent Lanceur de rituels. Pour ces monstres, il est aussi naturel de lancer un rituel que de souffler le feu. En plus des compétences notées pour chaque variété de dragons,

considérez qu'à chaque catégorie d'âge (jeune, adulte, vieux, vénérable), un dragon est formé dans une compétence supplémentaire ne lui servant que pour lancer des rituels. Par exemple, un jeune dragon peut exécuter des rituels ayant Arcanes comme compétence-clé, tandis qu'un vieux dragon peut choisir Arcanes, Religion et Soins.

Vous êtes automatiquement immunisé contre votre propre Chambre de vulnérabilité. En outre, vous pouvez désigner autant de participants au rituel que vous le désirez comme étant eux aussi immunisés contre lui. Lorsque vous exécutez le rituel, vous pouvez aussi désigner une ou plusieurs catégories de créatures qui sont immunisées contre ses effets. Vous pouvez définir ces catégories selon des caractéristiques physiques évidentes (telles que la taille, le poids ou la forme du corps), selon le type de créature (comme les dragons) ou la race de créature (comme les dragons bleus) ou selon un équipement évident (comme les créatures portant une certaine chevalière).

Les effets du rituel durent 24 heures.

Focus optionnel : vous pouvez étendre la durée de ce rituel indéfiniment en laissant à proximité une petite bouche aux longs crocs en ivoire et en argent, d'une valeur de 2 500 po. La Chambre de vulnérabilité perdure tant que ce focus reste dans la zone d'effet. Vous pouvez cacher ou protéger le focus du rituel comme vous le désirez, tant qu'il reste à portée.

DISSIMULATION D'AURA

Sous vos yeux, l'objet merveilleux luit brièvement avant de reprendre un aspect plus ordinaire. Bien que vous connaissiez sa valeur et ses pouvoirs réels, pour les autres il n'a plus rien d'extraordinaire.

Niveau : 8

Coût des composantes : 10 po

Catégorie : tromperie

Prix d'achat : 250 po

Temps d'incantation : 10 minutes

Compétence-clé : Arcanes

Durée : 24 heures (spécial)

Lorsqu'elle est exécutée sur un objet magique, Dissimulation d'aura le fait paraître non magique lorsque quelqu'un effectue un test d'Arcanes pour détecter la magie. Le résultat de votre test d'Arcanes détermine le DD du test d'Arcanes nécessaire pour déjouer la tromperie. Le DD du test d'Arcanes permettant de déterminer si un objet est magique est le plus élevé des DD entre celui normal pour l'objet et le résultat de votre test d'Arcanes effectué pour le rituel.

Les effets du rituel durent 24 heures.

Focus optionnel : vous pouvez étendre la durée de ce rituel indéfiniment en laissant à proximité un petit bijou en forme d'œil en or et en rubis, enveloppé dans un bandeau en soie, d'une valeur de 100 po. La Dissimulation d'aura perdure tant que l'objet reste dans un rayon de 20 cases du focus. Vous pouvez cacher ou protéger le focus du rituel comme vous le désirez, tant qu'il reste à portée. Un seul focus peut maintenir jusqu'à cinq effets de Dissimulation d'aura ou de Falsification d'aura (cf. ci-dessous) sur cinq objets différents, tant qu'ils sont tous assez proches du focus.

FALSIFICATION D'AURA

Devant vos yeux, l'objet se recouvre d'une douce lueur mystique. Elle s'intensifie lentement et subtilement, puis s'éteint brusquement.

Niveau : 16

Coût des composantes : 1 800 po

Catégorie : tromperie

Prix d'achat : 4 500 po

Temps d'incantation : 10 minutes

Compétence-clé : Arcanes

Durée : 24 heures (spécial)

Grâce à Falsification d'aura, un objet non magique paraît magique lorsque quelqu'un effectue un test d'Arcanes pour détecter la magie. Le résultat de votre test d'Arcanes détermine le DD du test d'Arcanes nécessaire pour déjouer la tromperie. Si le test de détection de la magie échoue, le personnage examinant l'objet pense qu'il est magique. Vous choisissez la source de pouvoir que semble avoir l'objet lors de l'exécution du rituel. Cependant, quiconque tente d'utiliser l'objet se rend immédiatement compte que c'est un faux.

Les effets du rituel durent 24 heures.

Focus optionnel : vous pouvez étendre la durée de ce rituel indéfiniment en laissant à proximité un petit bijou en forme d'œil en or et en rubis, enveloppé dans un bandeau en soie, d'une valeur de 100 po. La Falsification d'aura perdure tant que l'objet reste dans un rayon de 20 cases du focus. Vous pouvez cacher ou protéger le focus du rituel comme vous le désirez, tant qu'il reste à portée. Un seul focus peut maintenir jusqu'à cinq effets de Dissimulation d'aura (cf. ci-contre) ou de Falsification d'aura sur cinq objets différents, tant qu'ils sont tous assez proches du focus.

ŒIL DE LA SENTINELLE

Vous invoquez une sentinelle fantasmagique, un fin pilier de deux mètres de haut surmonté d'un étrange œil flottant qui ne cligne jamais. L'œil surveille votre campement, vous alertant de la présence d'intrus et vous offrant la capacité de les espionner à votre tour.

Niveau : 14

Coût des composantes : 800 po

Catégorie : protection

Prix d'achat : 4 200 po

Temps d'incantation : 30 minutes

Compétence-clé : Arcanes

Durée : 24 heures (spécial)

Ce rituel crée des yeux vigilants que vous placez n'importe où dans un rayon de 10 cases de l'endroit où vous exécutez le rituel. Le résultat de votre test d'Arcanes détermine le nombre d'yeux créés et le type de vision ou de capacités sensorielles dont ils disposent.



Résultat du test d'Arcane	Nombre d'yeux	Vision ou capacité
9 ou moins	1	Normale
10-19	2	Normale
20-29	3	Vision dans le noir
30-39	4	Vision dans le noir
40 ou plus	5	Vision dans le noir et perception des vibrations (12 cases)

Les yeux vigilants fonctionnent comme ceux du rituel Œil du tocsin (cf. page 309 du *Manuel des Joueurs*), avec les exceptions suivantes. Quand les yeux détectent un intrus, ils n'émettent aucune alarme audible, vous prévenant par contact télépathique. Ce contact fonctionne quelle que soit la distance, tant que vous êtes sur le même plan.

L'œil vigilant crée également un lien mineur entre vous et la créature qui l'a déclenché. « La créature ayant déclenché l'œil vigilant du rituel Œil de la sentinelle » est une identification suffisante pour le rituel d'Observation de créature (cf. page 308 du *Manuel des Joueurs*) si vous souhaitez l'espionner plus tard en employant ce rituel. Vous pouvez aussi utiliser le rituel Visualisation de lieu pour espionner l'endroit où était une créature quand l'œil a été déclenché, si vous possédez ce rituel, puisque vous connaissez forcément l'endroit où vous avez exécuté le rituel Œil de la sentinelle. Cependant, cette idée n'est pas toujours utile étant donné le temps d'incantation d'une heure de Visualisation de lieu.

Les effets du rituel durent 24 heures.

Focus optionnel : vous pouvez étendre la durée de ce rituel indéfiniment en laissant à proximité un petit œil en or et en rubis, d'une valeur de 2 000 po. L'Œil de la sentinelle perdure tant que ce focus reste dans un rayon de 20 cases d'au moins un œil vigilant. Vous pouvez cacher ou protéger le focus du rituel comme vous le désirez, tant qu'il reste à portée.

PASSAGE FACILITÉ

Le couloir bat et se convulse comme s'il était vivant, puis tout rentre à nouveau dans l'ordre.

Niveau : 6	Coût des composantes : 150 po
Catégorie : exploration	Prix d'achat : 360 po
Temps d'incantation : 30 minutes	Compétence-clé : Arcanes ou
Durée : 24 heures (spécial)	Nature

Vous créez une légère distorsion dimensionnelle sur la longueur d'un couloir, autorisant le passage de créatures ou d'objets plus grands que ce que permet sa taille réelle. Une créature d'une taille telle qu'elle devrait être obligée de se faufiler dans la zone peut s'y déplacer et y agir normalement. Une créature d'une catégorie de taille trop grande pour entrer dans cet espace peut tout de même le faire en se faufilant.

Le résultat de votre test d'Arcanes ou de Nature détermine les dimensions maximums de la zone affectée.

Résultat du test d'Arcanes ou de Nature	Zone affectée
9 ou moins	Jusqu'à 1 case de large et 2 cases de long
10-19	Jusqu'à 1 case de large et 4 cases de long
20-29	Jusqu'à 2 cases de large et 4 cases de long
30-39	Jusqu'à 2 cases de large et 8 cases de long
40 ou plus	Jusqu'à 3 cases de large et 12 cases de long

Par exemple, une créature de taille TG occupant un espace de 3 (9 cases) pourrait passer librement dans une zone de 2 cases de large et pourrait se faufiler dans une zone de 1 case de large. Une créature de taille Gig occupant un espace de 4 (16 cases) pourrait passer librement dans une zone de 3 cases de large, pourrait se faufiler dans une zone de 2 cases de large, mais ne pourrait pas franchir une zone de 1 case de large.

Les effets du rituel durent 24 heures.

Focus optionnel : vous pouvez étendre la durée de ce rituel indéfiniment en laissant à proximité une petite main en platine, d'une valeur de 100 po. Le Passage facilité perdure tant que ce focus reste dans la zone d'effet. Vous pouvez cacher ou protéger le focus du rituel comme vous le désirez, tant qu'il reste dans la zone définie par le résultat de votre test d'Arcanes ou de Nature.

PORTAIL DÉSORIENTANT

Vous dessinez une frise de sceaux brillants autour du cadre du chambranle de la porte, tout en gardant fermement à l'esprit la destination désirée. Le passage se remplit d'une vision trouble de cet endroit. En le franchissant, vous arrivez là où vous le voulez.

Niveau : 10	Coût des composantes : 400 po
Catégorie : voyage	Prix d'achat : 1 000 po
Temps d'incantation : 10 minutes	Compétence-clé : Arcanes
Durée : spécial	

Vous créez un raccourci dans le monde. Sauf pour ce qui est décrit ici, ce rituel fonctionne comme Portail jumeau (cf. page 310 du *Manuel des Joueurs*). Le cercle de téléportation doit se trouver sur une porte ou un passage similaire relié à une autre porte ou passage situé dans un rayon de 50 cases (75 mètres), que vous désignez lorsque vous exécutez le rituel. Les portes peuvent faire jusqu'à 4 cases de large. Lors de l'exécution du rituel, vous devez inscrire divers sceaux et runes sur l'encadrement de la porte ou le périmètre du portail.

Le résultat de votre test d'Arcanes détermine la durée d'ouverture du portail et sa discréption (si vous choisissez de le rendre secret).

Résultat du test d'Arcanes	Durée
19 ou moins	1 jour
20-39	3 jours
40 ou plus	5 jours

Lorsque vous exécutez ce rituel, vous choisissez si le portail est apparent ou dissimulé. S'il est apparent, toute personne regardant à travers le passage enchanté voit une image floue de la destination, comme défini dans Portail jumeau (cf. page 310 du *Manuel des Joueurs*).

En revanche, si vous préférez le dissimuler un examen superficiel ne montre qu'un reflet de la pièce dans laquelle la porte se trouve. Autrement dit, si la porte est ouverte ou si l'on regarde dans le passage, on voit une autre pièce ressemblant exactement à celle dans laquelle on se trouve déjà. Les dragons et les magiciens se servent de cette technique pour compliquer le déplacement à travers leurs repaires de ceux qui ignorent tout des dangers propres aux portails.

Le résultat de votre test d'Arcanes lors de l'exécution du rituel détermine le DD du test de Perception nécessaire pour déjouer la tromperie. En cas de réussite, l'observateur voit plutôt une image floue de la destination, comme décrit dans le rituel Portail jumeau.

Si la destination réelle est une zone de danger évident, comme un gouffre, une salle en feu ou une fosse hérissée de piques, alors le portail ne peut pas être dissimulé. En revanche, vous pourriez dissimuler un portail menant à une pièce pleine de pièges ou dans laquelle un monstre rôde hors de vue.

PROTECTION DU NOM VÉRITABLE

Une cacophonie de voix assaille votre esprit, comme si vous écoutiez les conversations échangées dans le monde entier. Presque immédiatement, le brouhaha se réduit à un léger bourdonnement, aussi facile à ignorer que le bruit d'une source, mais toujours prêt à resurgir au premier plan de votre esprit.

Niveau : 26

Coût des composantes : 22 500 po

Catégorie : scrutation

Prix d'achat : 125 000 po

Temps d'incantation : 8 heures

Compétence-clé : Arcanes

Durée : permanente jusqu'à utilisation

(aucun test)

Si, n'importe où dans le monde, une personne exécute un rituel de divination ou de scrutation avec l'intention de se renseigner sur vous (par exemple, en posant des questions sur vous avec Consultation de sages ou Consultation d'oracle, ou en utilisant Observation de créature pour vous espionner), vous en êtes immédiatement conscient. Vous n'apprenez pas la nature des questions ou des efforts de cette personne. Vous ne connaissez que le rituel employé contre vous. En outre, vous identifiez assez bien le lanceur de rituel pour le scruter à votre tour.

Les effets de ce rituel s'achèvent dès que vous avez été prévenu une fois.

COMPOSANTES DRACONIQUES

La nature mystique et élémentaire des dragons leur confère de nombreuses capacités de leur vivant. Parfois, dans des circonstances particulières, la force d'un dragon et ses activités passées peuvent imprégner ses restes d'une puissance résiduelle dans laquelle on peut puiser pour alimenter un rituel.

Bien que les restes de dragons ne soient normalement pas considérés comme des composantes de rituels utiles, il peut exister des situations explicites où un morceau de dragon en particulier peut s'avérer avantageux. Par exemple, si l'on boit le sang d'un dragon ayant tué une créature en exécutant un rituel permettant de parler avec le cadavre de cette créature, les chances de succès seront plus élevées. De même, un os du dragon qui a blessé ou maudit une créature peut servir lors d'un rituel lancé pour la guérir ou la libérer de la malédiction en question.

Bien sûr, les restes de dragons ne sont pas faciles à obtenir. Déjà, les dragons sont rarement d'accord pour prêter leurs organes. En plus, ces restes sont difficiles à récolter et se conservent mal. Parfois, sous certaines circonstances spécifiques, le jeu en vaut la chandelle.

UTILISATIONS DES COMPOSANTES DRACONIQUES

L'utilisation la plus courante des composantes draconiques consiste à renforcer un rituel. En supposant que la composante choisie ait un lien avec la cible du rituel, son utilisation ne nécessite aucune préparation particulière de l'organe et aucun arrangement à l'avance. Le lanceur du rituel tient le ou les morceaux en l'air (ou les touche dans le cas de grandes composantes comme les os ou le cœur) tout en accomplissant le rituel.

Selon le type de composante (cerveille, cœur, œil, os ou sang) et l'âge du dragon (dragonnet, jeune, adulte ou plus âgé), une composante peut conférer un avantage lors de l'exécution d'un rituel. Plus le dragon était jeune, plus le niveau maximal des rituels pouvant être affecté est bas, comme précisé ci-après.

Un seul rituel suffit à vider une composante draconique de son pouvoir, le réduisant en poussière ou

RÉCOLTE ET CONSERVATION

Les personnages ne penseront peut-être pas d'eux-mêmes qu'ils doivent prendre des précautions particulières pour dépecer un dragon et conserver ses organes. Ainsi, si les PJ souhaitent prendre sur le cadavre d'un dragon une composante utile pour un rituel, ils doivent réussir un test de Nature DD 15. S'ils veulent conserver la composante pendant plus de deux jours avant de s'en servir, ils doivent également réussir un test d'Arcanes DD 25.

Au cours d'une quête, les PJ peuvent découvrir que le

« dragon légendaire » de la région a été tué il y a des années par d'autres aventuriers. Comme la nature leur quête les oblige à apprendre une chose que seul le dragon savait, ils voudront peut-être chercher un morceau de cadavre encore utile. Ce sera rarement le cas. Néanmoins, il se peut que des morceaux de ce dragon soient disponibles chez un alchimiste, flottant dans un bocal pour amuser les curieux, et qu'il soit disposé à le revendre pour une bouchée de pain toute relative.

en une chair racornie et grisâtre. Utilisées comme renfort d'un rituel, les composantes draconiques sont à usage unique. En outre, un dragon ne peut fournir qu'une dose de chaque type de composantes. Par exemple, diviser le sang d'un seul dragon en plusieurs doses ne permet pas de renforcer plusieurs exécutions de rituels.

De même, un lanceur de rituel ne peut pas cumuler plusieurs doses d'une même composante draconique pour le même rituel. Par exemple, bien qu'un œil de dragon confère un +5 aux tests d'Arcanes lorsque l'on accomplit un rituel d'exploration, utiliser deux yeux ne fait pas passer le bonus à +10.

CERVELLE

La cervelle d'un dragon peut être utile pour étendre vos connaissances acquises par le biais d'un rituel à condition que le dragon en question soit mêlé à la question dont vous cherchez la réponse. Ainsi, vous pouvez utiliser la cervelle d'un dragon comme composante pour un rituel de Communication avec les morts pour parler avec son esprit ou pour n'importe quel rituel permettant de se renseigner sur un événement auquel le dragon a participé ou qu'il a connu.

Utilisations dans les rituels : vous pouvez utiliser la cervelle d'un dragon approprié pour n'importe quel rituel de divination à propos d'un événement ou d'une situation auquel le dragon a été mêlé ou sur lequel il savait quelque chose. Dans ce cas, vous bénéficiez d'un +5 aux tests de compétence liés à ce rituel. La cervelle d'un dragonnet peut conférer cet avantage à un rituel de niveau 10 ou moins, celle d'un jeune dragon à un rituel de niveau 20 ou moins, et celle d'un dragon adulte ou plus âgé à un rituel de niveau 30 ou moins.

COEUR

Le cœur d'un dragon est le siège de son âme, la part organique de sa destinée. Dans de rares cas, il est possible de s'accorder avec le pouvoir du cœur d'un dragon pour le détourner au service de l'accomplissement d'une quête.

Par exemple, une prophétie dit que le cœur d'Urishtar de la Forteresse Draconuit (un vieux dragon d'ombre) procurera un avantage aux voyageurs employant le rituel Portail jumeau ou Portail planaire pour se rendre sur l'ancien cœur de la Gisombre : les Marches funestes.

Utilisations dans les rituels : en utilisant le cœur d'un dragon approprié avec un rituel associé à sa destinée ou participant à une quête épique, vous pouvez choisir de considérer le résultat du d20 de tous les tests de compétences liés à ce rituel comme un 10. Le cœur d'un jeune dragon peut conférer cet avantage à un rituel de niveau 10 ou moins, celui d'un dragon adulte à un rituel de niveau 20 ou moins, et celui d'un vieux dragon ou plus âgé à un rituel de niveau 30 ou moins.

ŒIL

Les yeux de dragons sont connus pour leur vue perçante et leur perception aiguisée. Ils constituent des compléments utiles pour les rituels liés au repaire du dragon, à son territoire ou à un endroit qu'il a visité.

Utilisations dans les rituels : vous pouvez utiliser l'œil d'un dragon approprié pour n'importe quel rituel d'exploration accompli pour obtenir des informations sur le repaire du dragon, sur son territoire ou un autre endroit où il avait l'habitude d'aller. Vous bénéficiez d'un +5 aux tests de compétence liés à ce rituel. L'œil d'un dragonnet peut conférer cet avantage à un rituel de niveau 10 ou moins, celui d'un jeune dragon à un rituel de niveau 20 ou moins, et celui d'un dragon adulte ou plus âgé à un rituel de niveau 30 ou moins.



Os

Le squelette des dragons est le centre de leur robustesse et de leur santé surnaturelle. Si un dragon blesse ou maudit une créature, un de ses os peut servir de composante dans un rituel accompli sur cette créature ayant un rapport avec la santé, la guérison, la maladie ou le soulagement des tourments en général.

Utilisations dans les rituels : vous pouvez utiliser un os d'un dragon approprié pour soutenir n'importe quel rituel de restauration de niveau 10 ou moins lancé sur une créature blessée par ce dragon. Lorsque vous employez un os de cette manière, vous pouvez relancer le test de Soins du rituel, mais vous devez garder le nouveau résultat. Vous devez décider d'utiliser la composante draconique avant d'effectuer votre test de compétence.

SANG

Le sang des dragons est chargé d'énergie. Il grouille de pouvoir, au point que même une fois le dragon mort, il continue à siffler et bouillonner.

Utilisations dans les rituels : si vous utilisez une fiole de sang de dragon lors d'un rituel, vous bénéficiez d'un +5 à n'importe quel test de compétence lié à ce rituel. Le sang d'un dragonnet peut conférer cet avantage à n'importe quel rituel de niveau 5 ou moins, celui d'un jeune dragon à n'importe quel rituel de niveau 15 ou moins, et celui d'un dragon adulte ou plus âgé à n'importe quel rituel de niveau 25 ou moins.

DANS LES COULISSES : LES ORGANES EN TANT QUE TRÉSORS

Le sang, les os et les autres restes des dragons pourraient avoir un prix d'achat fixe ou une influence générale sur les rituels, mais cette option doit être considérée avec prudence. Traiter un dragon comme un ensemble de composantes risquerait de transformer la fin de chaque rencontre en une dérangeante séance de boucherie « juste au cas où » les organes des monstres auraient de la valeur.

À moins que vous n'en décidiez autrement, les restes de la grande majorité des dragons n'ont aucun effet notable sur la puissance des rituels, ce qui fait qu'ils n'ont aucune valeur.

DRAGONS CÉLÈBRES

Certains sages répertorient les noms d'étoiles, d'esprits, de divinités ou d'exarques, dans l'espoir qu'une telle liste les aidera à devenir sages, voire à obtenir un contrôle sur la marche du monde. De la même façon, les maîtres des arts arcaniques assemblent des catalogues de dragons passés et présents. Ils y cherchent les clés de pouvoirs dans les coïncidences cachées et les enchaînements subtils.

Jusqu'ici, aucune compilation n'a octroyé à quiconque de pouvoirs de cette sorte, mais elles continuent à enfler. Voici une liste des dragons célèbres des différents univers du jeu D&D, qui ne prétend nullement à l'exhaustivité. Ce n'est qu'un échantillon de l'immensité des noms de dragons connus.

DRAGONS DE DRAGONLANCE®

Le monde de DRAGONLANCE comprend plus de dragons que n'importe quel autre.

ALBINOS

Ce petit dragon avait la forme et le souffle acide d'un dragon noir, mais ses écailles étaient blanches comme la neige. Albinos fut maltraité par ses frères et sœurs dragonnets et par sa propre mère, le Serpent des Ténèbres, en raison de sa petite taille et de sa couleur étrange. Il prit sa revanche un jour en scellant l'entrée d'un repaire sous-marin avec des briques qu'il a assemblées à l'acide. Lorsque le Serpent des Ténèbres plongea dans l'eau pour échapper à Malystryx (cf. ci-contre), elle trouva le chemin bloqué. N'ayant plus assez d'air pour remonter à la surface, elle se noya. Albinos apparaît dans l'histoire « L'Albinos » de l'anthologie *Search for Power* (non traduit en français).

AMBRE

Ce farouche dragon rouge fut la monture et le protecteur de Verminaard de Nidus. Verminaard était responsable des mines de Pax Tharkas qui fournissaient le minerai pour la fabrication de l'armement draconique. Ambre est référencé dans le supplément *War of the Lance* (non traduit en français).

KHISANTH

Cet énorme et sinueux dragon noir gardait un fabuleux trésor appelé les Disques de Mishakal dans les ruines de la cité de Xak Tasroth. Dans son repaire souterrain, Khisanth rassembla de nombreux autres trésors aux côtés des Disques, dont un grimoire de Fistandilus. Khisanth apparaît dans DL1 : *Dragons du désespoir*.

MALYSTRYX

Au début de l'Âge des Mortels, Malystryx fut le premier des grands dragons à traverser la mer pour venir sur Ansalon. Incroyablement grand, ce monstre fantastique mesurait plus de cent vingt mètres du museau à l'extrémité de la queue, son envergure atteignant presque cent cinquante mètres. Ses écailles d'un rouge profond étaient aussi grandes que des boucliers et aussi dures que l'acier. Son règne fut interrompu par l'héroïne Mina, qui abattit le seigneur dragon. Malystryx apparaît dans le roman *l'Âge des Mortels*.

DRAGONS DE D&D (GREYHAWK)

Le plus vieil univers de campagne de D&D peut se vanter d'avoir plusieurs dragons célèbres.

AULICUS

Sous un tertre oublié dans un marais isolé rôde un homme-lézard vampirique dont l'autorité est aidée et soutenue par le dragon noir Aulicus. Il apparaît dans l'aventure *I2 : Tomb of the Lizard King*.

BRAZZEMAL LE BRILLANT

Brazzemal avait des écailles étonnamment claires pour un dragon rouge, et un souffle aux flammes particulièrement brillantes. Il était sujet à d'assez longues périodes de torpeur. Cette habitude ne le rendait pas trop vulnérable car sa tanière était dans une profonde grotte sous le terrain volcanique des Fournaises de l'Enfer. Des géants du feu avaient leur antre juste au-dessus de sa salle. Il apparaît dans l'aventure *G3 : Hall of the Fire Giant King*.

CALCRYX

Calcryx était le dragonnet blanc mascotte d'une tribu de kobolds vivant dans les ruines d'une forteresse déchue appelée la Citadelle des ténèbres. Il fut enlevé par des gobelins ennemis et son destin final ne fut jamais révélé. Il apparaît dans l'aventure *La citadelle des ténèbres*.

FARCLUUN

Près de la Tour de l'archimage fou Zagig se trouve les cavernes du repaire du dragon rouge vénérable, Farcluun. Il connaissait bien l'état mental instable de Zagig et en profita autant que possible. Il apparaît dans l'aventure *WGR1 : Greyhawk Ruins*.

NUITEUSE

Ce jeune dragon noir s'est installé sous le bastion nain abandonné de Khundruk, dans une grotte inondée appelée le Lac noir. Les nains sont partis depuis longtemps, mais diverses bandes de gobelins et d'orques habitent maintenant les tunnels. Ils sont rares à rendre visite à Nuiteuse, le dragon étant perpétuellement affamé. Il apparaît dans l'aventure *La forge de Durgeddin*.

DRAGONS DES ROYAUMES OUBLIÉS

Les dragons de Faerûn sont légion. Tous ceux qui apparaissent ci-dessous ont fait l'objet d'un article dans la série *Wyrm of the North* de Dragon® Magazine

DAURGOTHOTH, LA MORT RAMPANTE

Ce dragon noir mâle a accédé à la non-vie, chassant dans le monde en tant que dracolique. Le grand dragon a son repaire non loin d'Eauprofonde. Par la menace ou la corruption, il emploie de nombreux agents qui achètent ou volent des objets intéressants dans la Cité des Splendeurs pour enrichir son trésor.

HOONDARRH, LA RAGE ROUGE DE MINTARN

Ce dragon rouge vénérable mâle a plusieurs repaires. Le principal, sur l'île de Skadaurak, est un vaste réseau de salles souterraines doté d'accès faciles pour un dragon volant. Il a conclu un accord avec les habitants de Mintarn. En échange d'un tribut annuel, Hoondarrh n'annihile pas la ville. Il lui arrive même de la protéger.

MORNAUGUTH, LE DRAGON DES TOURBIÈRES

Ce dragon vert adulte femelle s'est installé dans la forêt Brumeuse, dans une région boisée de ravins à pic. La rumeur prétend que Mornauguth est un humain transformé, piégé sous la forme d'un dragon vert par une malédiction. Anciennement prêtresse de Shar, elle aurait été ratrappée par ses ambitions hardies.

OLOTHONTOR, LE REPTILE MÉNESTREL

La tanière de ce vieux dragon bleu n'est pas loin d'Eauprofonde. Olothontor aime la musique plus que tout. On dit qu'il offre des cadeaux extravagants aux ménestrels dont les chansons lui plaisent. Les intrus qui tombent sur sa tanière ne sont pas attaqués s'ils jouent ou chantent pour lui, tant que la musique est bonne et dure longtemps.

VOARAGHAMANTHAR, LA MORT NOIRE

Ce vieux dragon noir a appris un peu de sorcellerie. Il s'est établi dans le marais des Morts, un marécage d'eau salée. Il est censé avoir le pouvoir de se trouver à deux endroits à la fois. En réalité, lui et son frère de nichée, Waervaerendor trompent les incrédules en se faisant passer l'un pour l'autre selon les besoins. Nul ne se doute que le fantôme de griffes et de crocs jaillissant de nulle part, vivant dans les eaux noires d'un marais qui cache les corps de ses victimes en attendant qu'il ne les dévore, est en fait un duo.

L'ANTRE DU DRAGON

LE SEIGNEUR vampire se tapit dans son sinistre château gothique, la guenaude dans sa hutte de bric et de broc au cœur des marais et le kobold dans son terrier souterrain. Toutefois, si tous ces lieux se prêtent aux aventures les plus extraordinaires, nul ne reflète autant la nature intrinsèque de son occupant que l'antre d'un dragon.

L'antre du dragon est un thème récurrent indispensable aux mythes et aux histoires fantastiques, tout comme son trésor ou le reptile lui-même. Qu'il s'agisse d'une simple grotte au sommet d'un pic embrumé ou d'un complexe infesté de monstres et de pièges mortels que les personnages doivent braver pour sauver une princesse enlevée, l'antre du dragon est le décor d'aventure par excellence.

Dans sa plus simple expression, l'antre d'un dragon est l'endroit où cette énorme créature se repose et surtout où elle entrepose son butin (même la créature la plus puissante aurait du mal à accumuler des richesses si elle n'avait nulle part où les mettre). En fait, on peut même affirmer que le trésor justifie l'existence de l'antre du dragon et fait de ce dernier un décor d'aventure si attrayant. D'innombrables lieux s'offrent aux personnages joueurs désireux de trouver des défis dignes d'eux et des trésors assez considérables pour que leurs efforts en vaillent la peine, mais l'antre d'un dragon est l'un des rares endroits où ils trouveront assurément les deux.

Toutefois, en pratique, l'antre d'un dragon n'est pas qu'un simple entrepôt. Même le plus modeste des vers est un monstre rusé et tous à l'exception des plus jeunes ont eu des décennies - sinon des siècles - pour adapter leur demeure à leur goût. Par conséquent, un antre véritable est loin d'être un simple lieu. C'est un élément du défi que représente le dragon, une première - voire une deuxième, une troisième et une quatrième - ligne de défense contre les intrus. Explorer un antre peut ralentir les voleurs jusqu'à ce que le dragon soit à même de s'occuper de leur cas. Un antre offre au dragon un avantage tactique au combat. Il peut avoir raison des aventuriers imprudents à lui seul sans que son occupant ait besoin de lever la moindre griffe. Mais quelle que soit la façon dont il est bâti, l'endroit où il se trouve et la forme qu'il prenne, l'antre d'un dragon devrait représenter une aventure aussi mémorable que le combat contre la bête elle-même.



PARTICULARITÉS DE L'ANTRE

C'est l'environnement qui définit la demeure d'un dragon. Dans chaque antre, aspect utilitaire et sécurité s'équilibrent.

Les antres traditionnels, enfouis au cœur d'étendues sauvages, ne sont pratiquement pas accessibles aux autres créatures. Les dragons chromatiques en particulier sont connus pour choisir des antres en adéquation avec leur souffle. Ce n'est pas seulement l'instinct qui les guide à agir de la sorte, mais les exigences de la défense et du confort. Avant toute chose, l'antre du dragon doit être une demeure où il peut vivre.

Plutôt que de construire leurs propres antres, les dragons chromatiques préfèrent habiter dans des formations naturelles ou s'emparer d'édifices bâties dans un autre dessein. Par conséquent, on peut trouver un dragon rouge dans une mine naine ou un dragon blanc dans une forteresse du grand Nord.

SÉCURITÉ ET FACILITÉ D'ACCÈS

L'un des avantages majeurs qu'ont les dragons sur les intrus est leur capacité à voler. Un dragon avisé établit son antre en un lieu où il est malaisé d'accéder par la terre ou l'équipe de pièges difficiles à contourner autrement qu'en vol. Le temps nécessaire à un intrus pour escalader une montagne, traverser un marais ou trouver son chemin dans un donjon permet au dragon de préparer ses défenses, de tendre des embuscades ou d'organiser ses sbires. Des éléments aussi simples que des broussailles ou un sol de pierre branlant confèrent un avantage tactique à un dragon en vol.

C'est la raison pour laquelle la plupart de ces refuges sont tellement isolés. L'éloignement ne représente pas vraiment un handicap pour le dragon, mais il réduit considérablement les chances que d'autres le découvrent, sans parler d'avoir la force ou la résistance requise pour y accéder.

Le revers de la médaille, la faille de l'antre du dragon en termes de sécurité, c'est sa taille. Toute entrée assez large pour laisser passer un dragon peut également être empruntée par des intrus potentiels, tandis que les minuscules ouvertures impraticables par la bête (ou qu'elle peut ne pas remarquer) sont idéales pour un voleur ou un tueur de dragons.

L'accès est un des aspects les plus délicats de la construction d'un antre. Un dragon malin veut au moins deux issues permettant d'entrer ou de s'échapper, mais chaque entrée supplémentaire doit être surveillée et protégée, ce qui nécessite des efforts. Par ailleurs, aucun dragon ne peut être vraiment sûr d'avoir découvert toutes les petites ouvertures. C'est là que le terrain et les pièges entrent en jeu. Si les passages principaux et le Saint des Saints sont bien gardés, même ceux qui parviennent à s'infiltrer en catimini n'auraient pas les coudées franches. En fait, certains dragons laissent délibérément une ou deux entrées évidentes ouvertes afin de savoir de quelle direction viendront les importuns, et ils préparent leurs pièges et leurs stratégies défensives en conséquence.

POINT D'OBSERVATION OU CAMOUFLAGE

Dans le Bestiaire Fantastique, on trouve cette indication :

« bien que les dragons rouges préfèrent s'installer sous terre, ils disposent souvent de perchoirs d'où ils surveillent leur territoire en quête d'intrus. »

Si les puissants rouges sont réputés pour ce genre de comportement, tous les dragons chromatiques considèrent qu'il est bon de disposer d'un tel point d'observation. Ces créatures territoriales, voire paranoïaques, cherchent par tous les moyens à avoir une mesure d'avance sur leurs adversaires.

D'un autre côté, un point d'observation rend le dragon plus facile à détecter. Les tueurs de dragons expérimentés cherchent ces lieux pour y tendre des embuscades ou simplement pour éviter de passer en terrain surveillé.

Certains dragons, comme les rouges, sont si sûrs de leurs capacités qu'ils considèrent que le fait de disposer d'un point d'observation vaut bien le risque encouru. D'autres, comme les violettes ou les noirs, préfèrent faire prévaloir la discrétion et s'encombrent rarement de tels postes de vigie. La majorité des dragons chromatiques cherchent un juste milieu. Certains établissent des points d'observation moins évidents mais également moins efficaces. Les dragons bleus, par exemple, jouent les vigies du haut de sommets montagneux couverts de nuages, sortant à l'occasion de leur cachette pour jeter un bref coup d'œil aux alentours avant de disparaître à nouveau dans les brumes. De même, les dragons bruns toisent les alentours du haut de grandes dunes de sable, enterrés sous la surface et observant leur territoire depuis un bunker de fortune.

D'autres dragons établissent plusieurs points d'observation afin qu'un adversaire ne sache jamais depuis quelle direction on le surveille. Les verts sont particulièrement réputés pour cette tactique et établissent de nombreux perchoirs au sommet des collines et même des arbres les plus massifs, dont les feuilles et les branches dissimulent leur présence.

ANTRES URBAINS

Quelques rares dragons sont trop grégaires ou politiquement ambitieux pour rester à l'écart de la civilisation. Ils préfèrent vivre au cœur des communautés humanoïdes où il est facile de gagner pouvoir et autorité.

Les dragons chromatiques qui vivent en environnement urbain plutôt que dans la nature le font ouvertement, en se faisant une place au sein de la communauté, parfois par la force. La plupart de ces dragons tentent de s'établir en tant que tyrans, mais d'autres cohabitent plus pacifiquement en tant que conseillers royaux, chefs religieux, dirigeants d'organisations ou de guildes puissantes, ou protecteurs de

la communauté. Même quand les habitants préféreraient voir partir le dragon, toute attaque manifeste contre la créature risque de nuire à la communauté, ce qui les force à lui venir en aide. Par conséquent, quand un dragon chromatique choisit de vivre parmi les humanoïdes, il préfère les grandes villes aux petits villages.

Un dragon urbain ne choisit pas son antre en fonction des mêmes critères qu'un dragon vivant dans la nature. En environnement urbain, le dragon ne peut pas compter sur la discréetion pour assurer sa sécurité. Les habitants ne sauront peut-être pas exactement où se situe l'antre, mais il y a fort à parier qu'ils auront une petite idée de l'endroit où se trouve l'entrée, voire le refuge lui-même. Par ailleurs, à moins que l'endroit ne soit caché sous terre ou dans un bâtiment imposant, comme l'aile d'un grand palais, tout édifice susceptible de servir d'antre se verra probablement comme le nez au milieu de la figure. Une forteresse au point culminant de la cité, un complexe entouré d'une enceinte de pierre et caché dans les égouts (mais bien plus propre, bien sûr) ou une grotte au milieu du bosquet sacré de la communauté représentent des options tout à fait viables. Quand un dragon ne pourra avoir la discréetion, il cherchera un lieu imprenable.

Un dragon vivant parmi les humanoïdes contrôle le gouvernement ou dispose d'espions et d'alliés au sein des élites du pouvoir. Dans les deux cas, ce genre de dragon niche près de ses alliés pour faciliter les communications et pour que les secours arrivent rapidement quand il en a besoin.

Les dragons chromatiques mauvais se servent des habitants du cru comme de boucliers humains. En bâtiissant leur antre dans une région densément peuplée de la ville, le dragon force les aventuriers à user avec prudence de leurs pouvoirs de zone. Le dragon peut même réussir à s'échapper d'une situation indéfendable en menaçant d'exécuter ceux qui vivent autour de son refuge.

ANTRES PLANAIRES

Certains dragons élisent domicile dans le Chaos Élémentaire, mais ces régions sont si dangereuses, étranges et imprévisibles que la plupart des dragons non planaires les évitent. Quelques-uns font leur nid sur des îles flottant dans la Mer Astrale, mais ils sont si rares qu'on ne peut décentement pas généraliser. La plupart des antres planaires se trouvent en Féerie ou en Gisombre. Bien que ces dragons chromatiques se trouvent parfois en conflit avec des dragons planaires, ce genre d'échauffourée est plus rare que les attaques de dragons métalliques rivaux ou d'aventuriers du monde physique.

Les antres de dragons de Féerie ressemblent aux nids installés dans la nature dans le monde physique, mais leurs proportions sont exagérées. L'entrée de la grotte n'est pas simplement en haut d'une montagne, mais au sommet d'une falaise de schiste à pic et culminant à des centaines, voire des milliers de mètres. L'antre n'est pas entouré par une vingtaine de kilomètres de forêt dense mais par des centaines de kilomètres de buissons et de ronces épais comme des haies. Quelques rares dragons

chromatiques habitant en Féerie servent ou coopèrent avec diverses cours des fées, mais la majorité les traitent de la même façon que leurs semblables du monde physique traitent les humains : comme des proies.

On trouve toutes les variétés connues de dragons chromatiques en Féerie, mais les bleus, les noirs, les verts et les gris sont les plus répandus.

Les goûts esthétiques des dragons qui vivent en Gisombre semblent subtilement pervertis, à l'image du reste de ce monde macabre. Plus encore que dans le monde physique, ils tirent profit de ce qu'ils peuvent trouver plutôt que de bâti eux-mêmes leurs domiciles. Ces dragons préfèrent les antres ténébreux qui leur permettent de se fondre dans l'obscurité totale. Même les plus ordonnés tolèrent la présence de couloirs étrangement sinués et leurs autres comportent des salles que les dragons utilisent rarement. Les aventuriers parlent parfois d'antres de Gisombre où d'autres monstres ou morts-vivants se sont installés sans même que le dragon soit au courant de leur présence.

Les dragons violetts comptent parmi les plus courants en Gisombre, vivant parfois en surface de ce monde plutôt que sous terre. Les dragons morts-vivants intelligents préfèrent également la Gisombre. D'autres variétés chromatiques ne s'y rencontrent qu'occasionnellement.

Les antres situés dans le Chaos Élémentaire sont fréquemment constitués de pures formes élémentaires. Les dragons rouges vivent dans des châteaux faits de flammes à demi solides, les blancs dans des grottes creusées dans la glace la plus pure, les bruns dans des manoirs de sable dont la forme change sous le vent, et les bleus au cœur de tempêtes éternelles, sur des nuages solides reliés par des ponts de foudre cristallisées. De par la nature même de ces antres, seuls les plus puissants aventuriers peuvent espérer ne serait-ce que s'en approcher.

Les dragons dotés d'une forme de résistance aux éléments sont ceux qu'on trouve le plus souvent dans le Chaos Élémentaire. Ceux qui disposent de résistances qui ne sont pas liées aux éléments, comme la résistance au poison des dragons verts, ne s'y établissent jamais, de peur que ce monde ne finisse par les tuer.

LES NEUF ANTRES

Ce chapitre comprend trois exemples d'antre pour chaque échelon, depuis la première expérience de chasse au dragon (échelon héroïque) en passant par les chasseurs expérimentés (échelon paragonique) et jusqu'aux demeures des plus grands des dragons dans leurs antres où les spectres de leurs prédécesseurs hurlent en silence, prisonniers de murs invisibles (échelon épique).

RENCONTRES OPTIONNELLES

En plus des deux rencontres tactiques présentées dans chaque antre, des rencontres optionnelles sont suggérées dans certains lieux pour les maîtres du donjon qui désirent poursuivre l'aventure au sein de ce repaire. Vous pouvez les utiliser toutes, ou encore n'en choisir que certaines ou aucune.

LES RUINES DE CHÂTEAU KORVALD

Un antre pour cinq aventuriers de niveau 5

Sur les hautes collines surplombant la ville de Yevn Raeach, un vent froid souffle depuis les montagnes glaciales qu'on aperçoit à peine, au nord. La neige tombe rarement, mais les bourrasques apportent avec elles la morsure de l'hiver, et le silence est parfois rompu par une averse de neige fondu.

C'est là qu'est perché ce qui tenait autrefois lieu de principal système de défense à Yevn Raeach. Abandonné depuis des siècles, il compte désormais un nouvel occupant : Khekolak, un jeune dragon blanc qui veut se faire une place en ce monde, même si ladite place est déjà occupée par les habitants de Yevn Raeach.

HISTOIRE

Depuis des générations, Yevn Raeach était assaillie par les orques de la tribu du Crâne gelé. La meilleure défense de la ville contre les orques était le Château Korvald, baptisé d'après le chevalier errant qui avait financé l'édifice.

Vingt ans après la construction de la forteresse, un raid plus important que tous les autres s'abattit sur Yevn Raeach, forçant la ville à battre en retraite derrière les murs de Korvald. Là, des mois durant, les citadins essayèrent les vagues d'assaut des orques.

Quand tout fut terminé, le château était en ruine, les plus grands guerriers de Yevn Raeach avaient été abattus, mais pas en vain. La tribu du Crâne gelé, exsangue, disparut dans les montagnes pour ne jamais revenir. N'ayant pas les moyens de restaurer le château, les habitants de la ville laissèrent les ruines sur place en guise de témoignage de leur victoire. Durant les décennies qui s'étaient écoulées depuis, la ville n'avait subi aucune menace majeure.

Tel n'est plus le cas. Ayant récemment quitté le repaire de sa mère, Khekolak a décidé que les ruines du Château Korvald feraient une splendide demeure et que le bétail (et les habitants de la ville) représentait d'excellents repas.

Au fil des générations, les gens de Yevn Raeach sont devenus des fermiers et des bûcherons mal équipés pour combattre un dragon, fût-il bien jeune. Yevn Raeach a besoin de héros en mal de reconnaissance.

ENVIRONNEMENT

Château Korvald est situé dans une chaîne de collines au sommet d'une élévation particulièrement à pic. Les éléments qui suivent sont à appliquer au château et à ses environs, sauf indication contraire.

- ◆ Grimper à flanc de colline nécessite un test d'Athlétisme DD 10 car le terrain est accidenté et présente des prises naturelles pour s'accrocher.
- ◆ Les murs délabrés des ruines sont faciles à escalader, mais les pierres se descellent et s'émiettent

fréquemment. L'escalade ne nécessite qu'un test d'Athlétisme DD 10, mais un personnage tombe s'il rate son test de 3 ou plus, au lieu des 5 habituels.

Les diverses zones du Château Korvald sont situées à des hauteurs différentes. Elles sont indiquées sur la carte, mais en voici un résumé.

- ◆ Les planchers du château et des tours, ainsi que le sommet de la colline environnante, sont situés à une altitude de 0 mètre.
- ◆ Le sol entourant la colline est situé à -9 mètres.
- ◆ Le pont (zone 1) et l'allée reliant les zones 2 et 3 sont situés à 1,5 mètre.
- ◆ Le sommet des murs du château (la courtine) et ce qui reste du donjon central (zone 12) sont situés à 6 mètres.
- ◆ Le sommet des murs de la tour est situé à 12 mètres.

ENVIRONS DU CHÂTEAU

Quand les PJ s'approchent du château, lisez ceci :

Les ruines du château se dressent au sommet d'une colline escarpée, couronne brisée sur la tête d'un monarque sénile. Bien des murs se sont effondrés et plusieurs tours sont presque écroulées, mais il émane toujours de l'endroit une impression de poids, de stabilité et de pouvoir.

Un unique pont de pierre qui s'étend depuis le flanc d'une colline proche est le seul moyen d'accès.

ZONE 1 : L'ARCHE DE PIERRE

Construit dans un but défensif, Château Korvald n'a qu'une seule entrée, ou du moins c'était le cas lorsqu'il était intact.

Quand les PJ s'approchent du pont, lisez ceci :

Maintenu par une enfilade de pylônes de pierre, le pont mesure six mètres de large. Malgré son âge et le délabrement du château, le pont semble assez stable.

ZONE 2 : TOUR D'ENTRÉE

Une lourde porte de bois occupait autrefois l'arche ouest, mais les charnières se sont décomposées depuis longtemps, laissant les deux flancs de la tour ouverts.

Quand les PJ entrent dans la tour, lisez ceci :

La tour est ouverte de deux côtés : vers le pont et vers une allée de pierre qui mène à une deuxième tour et au château proprement dit. L'intérieur de la tour est ouvert jusqu'au plancher.

Test de Perception

DD 16 : à diverses hauteurs sur les murs se trouvent les vestiges de planches en bois. Apparemment, cette tour était jadis divisée en deux ou trois niveaux, mais ce n'est plus le cas.

À environ 7,50 mètres du sol, sur les murs, une série de panneaux secrets dissimule des niches contenant un quatuor d'homomèles. Les PJ peuvent découvrir les panneaux en escaladant les murs jusqu'à cette hauteur et en réussissant un test de Perception DD 26. À moins qu'ils ne soient découverts, les homomèles ne s'activent pas tant que les PJ n'approchent pas de la herse protégeant la zone 3.

ZONE 3 : LES PORTES DE KORVALD (NIVEAU 5)

Contrairement à celles de la zone 2, les anciennes défenses de cette tour sont toujours fonctionnelles.

Si les PJ arrivent par la zone 2, lisez ceci :

L'entrée en arche menant à l'intérieur de la deuxième tour est bloquée par une herse rouillée.

Si les PJ arrivent par la cour ou le sommet du mur, lisez ceci :

La porte s'ouvre peu à peu dans un grincement de gonds rouillés et une bouffée de poussière.

Test de Perception

DD 12 : en plus de décrire les planchers des étages supérieurs manquants (comme dans la zone 2), lisez ceci : *à environ neuf mètres de hauteur sur le mur nord se trouve une paire de portes. D'après ce que vous voyez en approchant, elles mènent au chemin de ronde du château.*

La rencontre tactique commence dès que les PJ approchent de la herse ou ouvrent l'une des autres portes.

Dans le mur intérieur sud, à l'est de la herse, une roue émerge de la pierre. Cette mécanique permet d'abaisser ou de relever la herse. Son utilisation nécessite une action simple.

Rencontre tactique : « Les gardiens du portail », page 98.

Porte secrète : une trappe secrète aménagée dans le plancher (et que l'on découvre au moyen d'un test de Perception DD 21) mène à un étroit passage souterrain qui relie les zones 3, 10 et 11 à la fosse de la zone 12. Ces passages n'apparaissent pas sur la carte.

ZONE 4 : LA FORGE

Bâtie pour une utilisation intensive, la forge est l'une des rares structures annexes à avoir survécu au passage du temps.

Quand les PJ approchent de la forge, lisez ceci :

Un mince toit de métal est accroché au mur extérieur à une extrémité et soutenu de l'autre par un couple d'épais piliers de bois. Un conduit de cheminée élancé monte d'un fourneau jusqu'au plafond.

La forge n'est pas vraiment un bâtiment : il s'agit juste d'un fourneau, d'une enclume et d'un établi placés sous le toit.

Trésor : le minerai, les outils et les armes ont disparu.

Un test de Perception DD 20 révèle une petite niche creusée à même le sol, à peine visible sous l'enclume. À l'intérieur se trouve une épée longue enveloppée d'une toile huilée. L'épée est Dent du serpent, une épée longue vicieuse +1.

ZONE 5 : CELLULES

Au milieu du mur de pierre se trouve une vieille porte en bois. Elle ouvre sur des cellules qui comptent parmi les rares salles intérieures à être plus ou moins intactes. Les cellules ne sont pas à ciel ouvert.

Si les PJ ouvrent la porte, lisez ceci :

Un court couloir comporte quatre autres portes, deux de chaque côté. Contrairement à la porte extérieure, celles-ci sont bardées de fer et pourvues d'épais barreaux. Apparemment, elles servaient à empêcher les gens de sortir et non d'entrer.

À l'origine, ces cellules servaient d'appartements à des familles. Quand les défenseurs eurent besoin de plus de place pour les prisonniers, ils abattirent la plupart des murs intérieurs et ajoutèrent des portes plus massives.

À l'intérieur se trouvent des tas de cadavres d'orques desséchés, apparemment des prisonniers abandonnés.

ZONE 6 : PLANCHES ET GRAVATS

Cette salle était jadis la chambre à coucher de l'intendant du château et de sa famille. Cette zone n'est pas à ciel ouvert.

Quand les PJ entrent ou regardent dans la pièce, lisez ceci :

Des morceaux d'étoffe et de bois pourris qui faisaient autrefois partie de meubles donnent à penser que cette salle à moitié effondrée était peut-être une chambre à coucher.

ZONE 7 : TOUR BRISÉE

C'est la plus abîmée des tours du château. On n'y trouve pas d'homomèles et elle est en bien pire état, mais elle est semblable dans ses fonctions à la tour de la zone 3.

Des passages qui menaient au chemin de ronde au nord et un passage souterrain reliant la tour à la zone 12 sont remplis de gravats.

ZONE 8 : RÉSERVE

Constituant autrefois l'une des principales réserves du château, cette salle est désormais complètement exposée. Cette zone n'est pas à ciel ouvert ; les PJ peuvent marcher sur son toit en parcourant le chemin de ronde.

Quand les PJ entrent ou regardent dans la pièce, lisez ceci :

Des étagères effondrées, des tables brisées et quelques débris de fûts vermoulus laissent entendre qu'il s'agissait jadis d'une réserve. Il est difficile d'imaginer que quoi que ce soit de précieux ait pu survivre à une longue exposition aux éléments.

ZONE 9 : FOSSE À PURIN

C'est dans ce trou que les habitants jetaient leurs déchets et leurs excréments. Le dragon en fait le même usage.

Quand les PJ s'approchent, lisez ceci :

Ce grand trou pratiqué dans le sol est entouré d'un rebord de pierre d'environ soixante centimètres de haut. Même à plusieurs mètres de distance, l'odeur de vieux déchets et de viande pourrie vous prend à la gorge.

Le trou se rétrécit pour mesurer moins d'un mètre de large, s'incurve en direction du flanc de la colline et débouche à environ 3 mètres au-dessus du sol sur le flanc nord-ouest de la colline.

Si un PJ entre dans la fosse, effectuez une attaque à +5 contre sa Vigueur. En cas de succès de l'attaque, la nausée impose un -2 à tous les jets d'attaque et à tous les tests du personnage (sauvegarde annule).

OPTIONNEL : VILAINES BESTIOLES

Rencontre de niveau 4 (950 px)

- ◆ 2 charognards rampants (contrôleurs de niveau 7)
- ◆ 1 nuée de scarabées putréfiants (soldat de niveau 8)

Si les PJ sondent la fosse, ils dérangent ses habitants naturels.

ZONE 10 : FLÈCHE DE GLACE (NIVEAU 5)

C'est là, dans la tour nord-est, que le dragon a établi ses quartiers.

Quand les PJ approchent de la tour, lisez ceci :

De l'extérieur, cette tour ressemble tout à fait aux autres. Elle est abîmée, effondrée et trouée à quelques endroits, mais dans l'ensemble, elle est toujours robuste.

À bien des égards (excepté en ce qui concerne la rencontre et l'absence de porte donnant sur la cour), cette tour est identique à celle de la zone 3.

Dès qu'un PJ entre dans la cour, la rencontre tactique est déclenchée.

Rencontre tactique : « La tour de glace meurtrière », page 100.

Khekolak n'est pas seul quand les PJ l'affrontent. En plus du protecteur de fer qui lui sert de garde en permanence tant qu'il est chez lui, le dragon accueille actuellement Vruhk, émissaire de la tribu d'orques du Crâne gelé. Bien qu'ils ne soient pas encore assez forts pour reprendre la ville, les orques sont entrés en contact avec le nouveau seigneur du Château Korvald, espérant négocier la permission de chasser sur son territoire.

Porte secrète : une trappe secrète aménagée dans le plancher (et que l'on découvre au moyen d'un test de Perception DD 21) mène à un étroit passage souterrain qui relie les zones 3, 10 et 11 à la fosse de la zone 12. Ces passages n'apparaissent pas sur la carte. Reportez-vous à la rencontre « La tour de glace meurtrière » pour plus de détails.

Trésor : Khekolak conserve son trésor juste sous cette trappe. Le butin contient approximativement 500 po réparties en diverses monnaies ; un rubis abîmé auquel sont encore accrochés des morceaux d'argent tordus (et probablement arraché à un bijou plus gros) d'une valeur de 100 po ; une maquette de galion en ivoire et en acajou enfermée dans une petite bouteille de cristal et valant 250 po ; et une vieille paire de bottes d'arpenteur des vagues retirées du cadavre d'un tueur de dragons malchanceux. En outre, Khekolak conserve une potion de guérison sur lui en permanence. S'il ne l'a pas utilisée lors du combat, les PJ peuvent la lui prendre. Ce total, auquel s'ajoute l'épée de la forge, représente la moitié des objets magiques, la moitié de l'or et un tiers des potions que les PJ peuvent s'attendre à trouver à mesure qu'ils progressent dans le niveau 3.

ZONE 11 : TOUR VIDE

Cette tour n'abrite ni habitants ni porte menant à la cour, mais elle est par ailleurs similaire dans son fonctionnement à la tour de la zone 3.

ZONE 12 : LE DONJON DÉLABRÉ

Le donjon central était autrefois le cœur battant du Château Korvald, son centre militaire et sa dernière ligne défensive. Aujourd'hui, il est plus décrépit que le reste de l'édifice.

Quand les PJ approchent du donjon, lisez ceci :

De ce qui était jadis un robuste bâtiment ne restent aujourd'hui que quelques murs en ruine et des tas de gravats. Étant donné l'épaisseur des cloisons et les meurtrières soigneusement aménagées entre les moellons, vous pouvez en déduire qu'il s'agissait du donjon central.

À l'extrémité nord de la ruine, un trou grossier d'environ trois mètres de diamètre plonge dans les ténèbres.

Le trou descend sur 4,5 mètres et débouche à l'intersection de quatre passages souterrains. Trois d'entre eux mènent aux zones 3, 10 et 11. Un quatrième mène à la zone 7, mais à peu près au tiers du chemin jusqu'à cette tour, il s'interrompt, obstrué par des gravats et de la terre.

OPTIONNEL : UN PETIT CUBE, UN GROS CUBE...

Rencontre de niveau 3 (800 px)

- ◆ 2 cubes gélatineux (brutes d'élite de niveau 5)

Khekolak a rassemblé deux cubes gélatineux issus des profondeurs de la fosse à purin et les a déposés là. Ils savent qu'il vaut mieux rester hors de son chemin, mais en dehors de lui, ils attaquent quiconque passe par les tunnels.

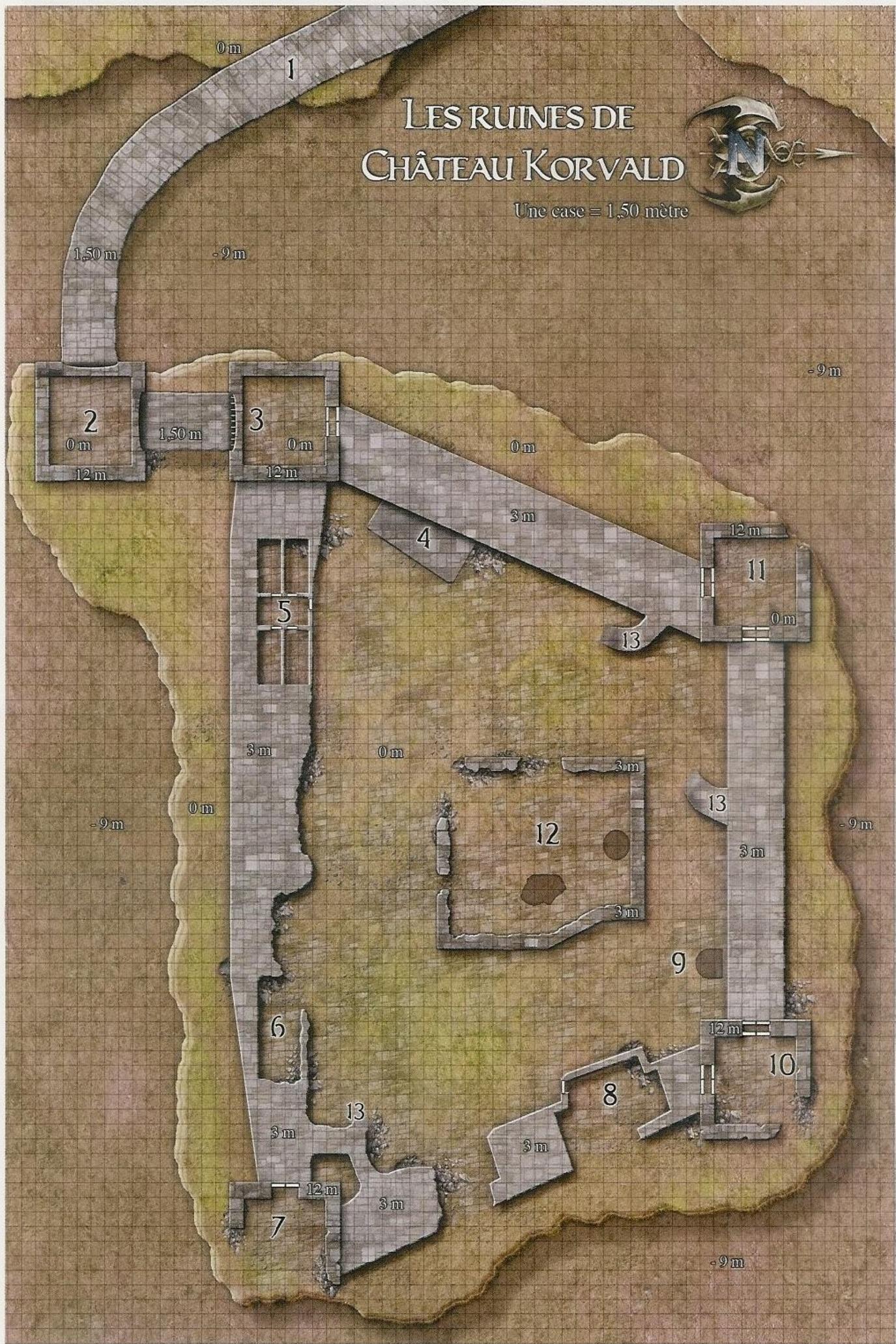
ZONE 13 : RAMPES

Ces rampes permettent d'accéder au chemin de ronde. Elles constituent un terrain difficile pour ceux qui montent mais pas pour ceux qui descendent. Accidenté et délabré, le chemin de ronde est un terrain difficile.

LES RUINES DE CHÂTEAU KORVALD



Une case = 1,50 mètre



LES GARDIENS DU PORTAIL

Rencontre de niveau 5 (1 000 px)

CONFIGURATION

- 2 arbalestiers (A)
2 protecteurs de fer (P)
2 molosses de pierre (M)

Khekolak a découvert les secrets du Château Korvald, y compris les mots de commande cachés des gardes animés de la forteresse.

Si les PJ approchent du château par le pont, ils passent forcément entre les tours 2 et 3 pour se retrouver bloqués par la herse rouillée. Lisez le texte adéquat à voix haute et placez ensuite deux arbalestiers comme indiqué sur le plan. Quatre autres créatures occupent également la zone 2, mais il est tout à fait improbable que les PJ les détectent avant qu'elles n'attaquent comme décrit dans la description de la pièce. Si les PJ ne remarquent pas les arbalestiers avant qu'ils attaquent (cf. test de Perception ci-dessous), ils sont surpris.

Une fois que les joueurs ont effectué leur test d'initiative, ils concentreront sans doute leur attention sur les arbalestiers situés derrière la herse. Ce n'est qu'alors que les protecteurs de fer et les molosses de pierre les attaqueront par-derrière.

Test de Perception

DD 16 : plusieurs créatures se meuvent dans l'ombre derrière la herse. De toute évidence, la salle qu'elle protège n'est pas déserte.

Quand un ou plusieurs PJ s'approchent de la herse, lisez ceci :

Dans les ombres derrière les barres de fer, un duo d'étranges appareils s'avance en cliquetant. Des tripodes aux pieds recouverts de métal s'avancent avec une allure d'insecte. Au sommet de chacun d'entre eux, une énorme arbalète pivote jusqu'à ce que les carreaux rouillés soient pointés sur vous.

Quand les autres homoncules entrent dans la mêlée, lisez ceci :

Tandis que les carreaux projetés par les créatures situées derrière la herse fendent les airs, un quatuor de silhouettes sombres tombe des hauteurs enténébrées de la tour, juste derrière vous. Deux ressemblent à d'horribles molosses de fer forgé et les autres sont des humanoïdes de pierre ornés de pointes, à peu près aussi hauts que des halfelins. Avec la démarche raide de pantins manipulés par un médiocre marionnettiste, ils s'avancent vers vous.

2 arbalestiers (A)

Artilleur niveau 4
Animé naturel (créature artificielle, homoncule) de taille M 175 px chacun

Initiative +6 **Sens** Perception +8 ; vision dans le noir
Pv 43 ; **péril** 21
CA 17 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 18, **Volonté** 15
Immunités maladie, poison
VD 6

(+) **Coup** (simple ; à volonté)
+11 contre CA ; 1d4+2 dégâts.

(?) **Carreau** (simple ; à volonté)

Distance 20/40 ; +11 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts.

(?) **Tir double** (simple ; recharge ☐☐☐☐ ; cf. aussi *garde de zone*)
L'arbalestier effectue une attaque de carreau contre deux cibles différentes situées à 5 cases l'une de l'autre ou moins.

Garde de zone

Au début du tour de jeu de l'arbalestier, si un ennemi se trouve dans la zone qu'il garde, son pouvoir de *tir double* se recharge. Chaque homoncule a reçu pour ordre de garder la zone de 4 cases de côté située directement devant la herse.

Alignement non aligné **Langues** –

For 15 (+4)	Dex 18 (+6)	Sag 12 (+3)
Con 13 (+3)	Int 5 (-1)	Cha 8 (-1)

2 protecteurs de fer (P)

Soldat niveau 3

Animé naturel (créature artificielle, homoncule) de taille M 150 px chacun

Initiative +5 **Sens** Perception +6 ; vision dans le noir
Pv 47 ; **péril** 23
CA 18 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 15, **Volonté** 13
Immunités maladie, poison
VD 6

(+) **Morsure** (simple ; à volonté)
+8 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts.

(+) **Garde de créature** (réaction immédiate, quand un ennemi adjacent attaque la créature protégée par le protecteur de fer ; à volonté)
Le protecteur de fer effectue une attaque de morsure contre l'ennemi. Chaque protecteur de fer a reçu pour ordre de défendre l'un des molosses de pierre.

Poursuite

Quand le protecteur de fer effectue une attaque d'opportunité, il se décale de 1 case avant ou après l'attaque.

Alignement non aligné **Langues** –

For 16 (+4)	Dex 15 (+3)	Sag 11 (+1)
Con 15 (+3)	Int 5 (-2)	Cha 8 (+0)

2 molosses de pierre (M)

Contrôleur niveau 4

Animé naturel (créature artificielle, homoncule) de taille P 175 px chacun

Initiative +4 **Sens** Perception +7 ; vision dans le noir
Pv 46 ; **péril** 23
CA 18 ; **Vigueur** 17, **Réflexes** 16, **Volonté** 14
Immunités maladie, poison
VD 6, fouissage 4

(+) **Estocade** (simple ; à volonté)
+8 contre CA ; 1d6+3 dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule) ; cf. aussi *garde d'objet*.

(*) **Harcèlement pétrifiant** (simple ; à volonté)

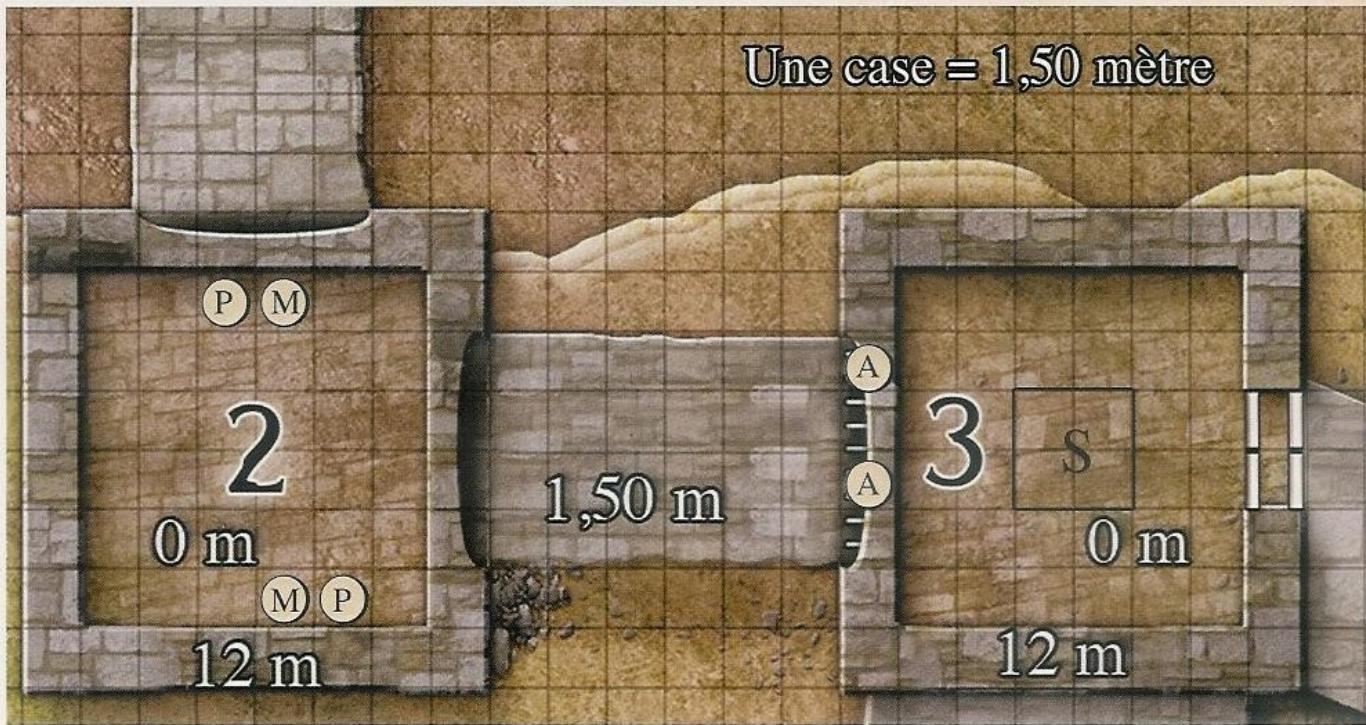
Explosion de zone 1 à 5 cases ou moins ; n'affecte que les créatures en contact avec le sol ; +7 contre Réflexes ; la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Garde d'objet

Le molosse de pierre inflige 1d6 dégâts supplémentaires aux cibles adjacentes à l'objet qu'il protège ou qui le transportent. Chaque molosse a reçu pour ordre de protéger la herse (techniquement, ils protègent une barre spécifique de celle-ci en raison de restrictions dues au poids).

Alignement non aligné **Langues** –

For 16 (+5)	Dex 15 (+4)	Sag 11 (+2)
Con 16 (+5)	Int 5 (-1)	Cha 8 (+1)



TACTIQUE

Bien que les homoncules ne soient pas particulièrement intelligents, KhekolaK les a pourvus d'une stratégie de combat efficace.

Round 1 : les arbalestiers tirent dès que n'importe lequel des PJ s'approche de la herse. Si les protecteurs de fer ou les molosses de pierre obtiennent une meilleure initiative que les arbalestiers, ils retardent leur action jusqu'à ce que ces derniers aient tiré. À cet instant, ils se laissent tomber de leurs alcôves secrètes et se déplacent pour attaquer le groupe.

Les protecteurs de fer restent assez proches des molosses de pierre pour bénéficier de *garde de créature*. Les molosses font de leur mieux pour immobiliser les PJ afin de les rendre plus vulnérables aux tirs des arbalestiers.

Round 2+ : les arbalestiers agissent comme au premier round tandis que les défenseurs et les molosses focalisent leurs attaques sur les PJ qui tentent d'ouvrir ou de contourner la herse. Tomber du passage surélevé sur le sommet de la colline représente une chute négligeable, mais si un PJ s'approche de la crête de la colline, les homoncules tentent de le projeter en contrebas.

EN TERRITOIRE ENNEMI

Si les PJ entrent dans le Château Korvald en escaladant la colline, ils peuvent déclencher cette rencontre depuis l'intérieur du château plutôt qu'à partir du pont. Si c'est le cas, un arbalestier passe le premier round à tenter de retenir les PJ tandis que l'autre se sert d'un de ses pieds pour remonter la herse, l'ouvrir et permettre aux protecteurs et aux molosses d'entrer. À partir de ce moment, ils attaquent les PJ du mieux qu'ils peuvent sans bénéficier de l'avantage de la herse.

De même, si les PJ découvrent les homoncules dissimulés dans la zone 2 avant d'approcher de la herse, les protecteurs et les molosses se laissent tomber et attaquent. Pendant ce temps, les arbalestiers tirent dès qu'une cible est visible.

Une case = 1,50 mètre

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : cette rencontre se déroule sur le passage de pierre à ciel ouvert. La lumière est donc celle du jour et dépend de l'heure qu'il est.

Falaise : quiconque tombe ou est poussé par-dessus la crête de la colline tombe de 9 mètres et subit les dégâts de chute ordinaires.

Encadrements de porte : en plus des portes indiquées sur la carte et qui mènent au chemin de ronde au sommet des murs (cf. zone 13), la tour de la zone 3 dispose également d'une large porte au niveau du sol, ouvrant sur la cour. Toutes les portes de cet endroit sont fragiles : bien qu'elles soient renforcées par des barreaux, on les considère comme des portes de bois ordinaires (DD 16 pour les enfouir).

Herse : les barres de la herse ne sont pas assez proches les unes des autres pour conférer un abri contre les attaques à distance, mais elles empêchent les combattants au corps à corps d'atteindre les arbalestiers. Bien qu'ils soient composés de fer, la herse et son mécanisme ont été fragilisés par des années de négligence. Il suffit de réussir un test de Force DD 18 pour la soulever.

Passage périlleux : le sommet des murs des tours est assez large pour qu'on y marche et même qu'on s'y batte, mais ils sont vieux et croulants. Ils sont considérés comme un terrain difficile. Manœuvrer au sommet de ces murs requiert un test d'Acrobaties DD 11.

Porte secrète : une trappe secrète aménagée dans le plancher (et que l'on découvre au moyen d'un test de Perception DD 21) mène à un étroit passage souterrain qui relie les zones 3, 10 et 11 à la fosse de la zone 12. Ces passages n'apparaissent pas sur la carte.

CONCLUSION

Une fois les homoncules détruits, les PJ peuvent pénétrer plus avant dans les ruines du Château Korvald en toute sécurité.

LA TOUR DE GLACE MEURTRIÈRE

Rencontre de niveau 5 (1 050 px)

CONFIGURATION

Khekolak, jeune dragon blanc (K)

1 protecteur de fer (P)

1 pillard orque (O)

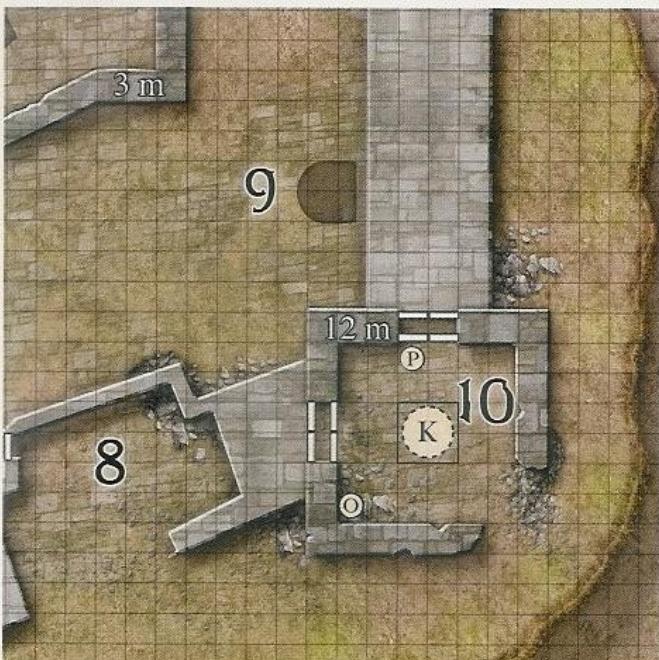
Khekolak niche dans une tour branlante qui est en partie ouverte. Il y rôde avec son protecteur de fer et un émissaire de la tribu du Crâne gelé. Lisez le texte ci-dessous, puis placez le pillard orque et le protecteur de fer comme indiqué sur la carte. Le dragon est présent, mais il est actuellement caché sous la trappe secrète. Ne le placez sur la carte que quand il se montre.

Quand un ou plusieurs PJ entrent ou regardent dans la tour, lisez ceci :

Des grondements bestiaux résonnent dans l'air glacé. Un humanoïde à l'air redoutable s'avance. Sa peau grise est recouverte de poils drus et ses traits simiesques sont dissimulés par un tatouage bleu foncé en forme de crâne. Il brandit une grande hache de fer. Derrière la créature, un molosse de la taille d'un loup qui semble sculpté dans un bloc de fer noir se tapit, prêt à bondir.

Quand Khekolak surgit de la trappe, lisez ceci :

Le sol explose tandis qu'une masse de furie glacée de la taille d'un cheval fait irruption dans la tour, portée par des ailes blanches au battement vif.



Khekolak (K)

Brute solo niveau 3

Jeune dragon blanc

Créature magique naturelle (dragon) de taille G

750 px

Initiative +1 Sens Perception +7 ; vision dans le noir

Pv 200 ; péril 100 ; cf. aussi souffle du péril

CA 18 ; Vigueur 20, Réflexes 16, Volonté 17

Résistances froid 15

Jets de sauvegarde +5

VD 6 (déplacement glacé), vol 6 (stationnaire), vol partiel 10

Points d'action 2

④ Morsure (simple ; à volonté) ♦ froid

Allonge 2 ; +6 contre CA ; 1d8 + 4 plus 1d6 dégâts de froid (plus 1d6 dégâts de froid supplémentaires sur une attaque d'opportunité réussie).

④ Griffes (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +6 contre CA ; 1d8 + 4 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 ; +4 contre Réflexes ; 3d6 + 4 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 ; +4 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Effet secondaire* : la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Alignement mauvais Langues draconique

Compétences Athlétisme +15

For 18 (+5) Dex 10 (+1) Sag 12 (+2)

Con 18 (+5) Int 10 (+1) Cha 8 (+0)

Protecteur de fer (P)

Soldat niveau 3

Animé naturel (créature artificielle, homoncule) de taille M 150 px

Initiative +5

Sens Perception +6 ; vision dans le noir

Pv 47 ; péril 23

CA 18 ; Vigueur 16, Réflexes 15, Volonté 13

Immunités maladie, poison

VD 6

④ Morsure (simple ; à volonté)

+8 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts.

† Garde de créature (réaction immédiate, quand un ennemi adjacent attaque la créature protégée par le protecteur de fer ; à volonté)

Le protecteur de fer effectue une attaque de morsure contre l'ennemi.

Le protecteur de fer a reçu pour ordre de défendre Khekolak.

Poursuite

Quand le protecteur de fer effectue une attaque d'opportunité, il se décale de 1 case avant ou après l'attaque.

Alignement non aligné Langues -

For 16 (+4) Dex 15 (+3) Sag 11 (+1)

Con 15 (+3) Int 5 (-2) Cha 8 (+0)

Pillard orque

Humanoïde naturel de taille M

Franc-tireur niveau 3

150 px

Initiative +5 Sens Perception +1 ; vision nocturne

Pv 46 ; péril 23 ; cf. aussi fièvre guerrière

CA 17 ; Vigueur 15, Réflexes 14, Volonté 12

VD 6 (8 en chargeant)

④ Grande hache (simple ; à volonté) ♦ arme

+8 contre CA ; 1d12 + 3 dégâts (critique 1d12 + 15).

③ Hachette (simple ; à volonté) ♦ arme

Distance 5/10 ; +7 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts ; cf. aussi l'œil du tueur.

④ Fièvre guerrière (simple, utilisable quand l'orque est en péril uniquement ; rencontre) ♦ arme, guérison

Le pillard orque effectue une attaque de base de corps à corps et regagne 11 points de vie.

L'œil du tueur

Quand il effectue une attaque à distance, le pillard orque ignore l'abri et le camouflage (mais pas le camouflage total ni l'abri supérieur) si la cible se trouve dans un rayon de 5 cases.

Alignment chaotique mauvais

Langues commun, géant

Compétences Endurance +8, Intimidation +5

For 17 (+4) Dex 15 (+3) Sag 10 (+1)

Con 14 (+3) Int 8 (+0) Cha 9 (+0)

Équipement armure de cuir, grande hache, 4 hachettes

TACTIQUE

Khekolak n'a pas énormément d'expérience, mais il a passé beaucoup de temps à réfléchir à ce qu'il ferait en cas d'attaque.

Round 1 : le dragon blanc surgit de la trappe et s'envole à une altitude de 6 mètres (il ne peut pas aller plus haut en un seul mouvement, car il passe tout juste par la trappe). De là, il souffle de manière à atteindre autant de membres du groupe que possible sans blesser ses alliés.

L'orque et l'homoncule bondissent dans la mêlée, mais s'efforcent de rester en périphérie afin de laisser au dragon la place de souffler. Si c'est possible, ils se concentrent sur un seul PJ et le prennent en tenaille s'ils en ont la place et si aucun d'entre eux ne risque ce faisant d'être lui-même victime d'une telle stratégie.

Round 2 : Khekolak se laisse tomber à terre et engage le corps à corps contre les PJ. Le jeune blanc cherche à faire ses preuves : il s'en prend donc au personnage martial qui a l'air le plus robuste plutôt qu'à une proie plus logique d'un point de vue tactique. L'orque et le protecteur de fer continuent à se battre, l'homoncule tentant cependant de se placer à côté du dragon.

Round 3+ : le dragon blanc continue le corps à corps jusqu'à ce qu'il soit en péril, utilisant cependant son souffle chaque fois que celui-ci est rechargeé, et sa présence terrifiante dès qu'il peut toucher le plus grand nombre d'ennemis possible. Au premier tour suivant celui où il est en péril, Khekolak s'envole, espérant attirer le groupe à sa suite et poursuivre le combat à l'extérieur ou dans la cour. Une fois en plein air, le dragon tente de rester proche du groupe, atterrissant pour porter des attaques de corps à corps contre un personnage isolé avant de reprendre son vol dès que les autres approchent. Il continue à se battre, alternant ses attaques de corps à corps et son souffle (dès que possible) jusqu'à ce qu'il soit réduit à 10 points de vie.

Si cela se produit, le dragon tente de s'enfuir en s'envolant dans le ciel ou en plongeant dans le passage secret en fonction de l'option qui semble la plus avantageuse d'un point de vue tactique.

L'orque et le protecteur de fer se battent jusqu'à la mort.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : cette rencontre a lieu dans une tour en ruine. L'éclairage correspond donc à l'heure de la journée.

Falaise : quiconque tombe ou est poussé par-dessus la crête de la colline tombe de 9 mètres et subit les dégâts de chute ordinaires.

Encadrements de porte : en plus des portes indiquées sur la carte et qui mènent au chemin de ronde au sommet des murs (cf. zone 13), la tour de la zone 3 dispose également d'une vaste porte au niveau du sol, ouvrant sur la cour. Toutes les portes de cet endroit sont cassantes et fragiles : bien qu'elles soient renforcées par une barre, on les considère comme des portes de bois ordinaires (DD 16 pour les enfouir).

Passage périlleux : le sommet des murs des tours est assez large pour qu'on y marche et même qu'on s'y batte, mais ils sont vieux et croulants. Ils sont considérés comme un terrain difficile. Manœuvrer au sommet de ces murs requiert un test d'Acrobaties DD 11.

Porte secrète : une trappe secrète aménagée dans le plancher (et que l'on découvre au moyen d'un test de Perception DD 21) mène à un étroit passage souterrain qui relie les zones 3, 10 et 11 à la fosse de la zone 12. Ces passages n'apparaissent pas sur la carte. Normalement, le DD nécessaire pour détecter cette porte secrète est de 24, mais comme Khekolak l'a laissée entrouverte pour épier l'extérieur, le DD est de 22 avant le combat. Une fois que le dragon en est sorti, on trouve automatiquement la porte secrète.

CONCLUSION

Une fois Khekolak mort ou vaincu, la ville de Yevn Raeach est à l'abri de ses dérèglements. Les PJ peuvent continuer à explorer les ruines du château, rassemblant des trésors et affrontant des adversaires supplémentaires, mais ils ont accompli leur but final.

DES INTRUS SOUS TERRE

Si les PJ arrivent à la tour par le passage souterrain, effectuez un test de Perception pour déterminer si Khekolak les entend. S'ils ne font aucun effort pour se montrer discrets, il n'a besoin que de réussir un test DD 10. Si le dragon détecte leur approche, il les attend à la surface, prêt à leur tendre une embuscade dès qu'ils émergeront de la trappe (ou à ouvrir la trappe à la volée et à souffler sur eux s'ils commencent à toucher à son trésor). Si Khekolak ne détecte pas leur approche, les PJ le trouvent lové sous la trappe. Il sort malgré tout en trombe de sa cachette et les attire dans la tour pour combattre, mais les PJ ont la possibilité d'effectuer tout un round d'attaques avant qu'il ne puisse répliquer.

Un antre pour cinq aventuriers de niveau 6

Depuis des décennies, la route la plus sûre à travers les monts du Seuil était le col de Durgen, une haute vallée de montagne défendue par de vaillants nains et protégée par des fortifications multiséculaires construites de part et d'autre pour freiner l'afflux de pillards kobolds et de bandits gobelinoïdes. Toutefois, l'ère de prospérité et de sûreté s'est achevée. Les vigilants défenseurs sont morts ou éparpillés, les murs et les donjons abattus et les routes infestées de méprisables humanoïdes, car un nouveau maître s'est emparé de ces hauteurs.

HISTOIRE

Les monts du Seuil ont la triste réputation d'être infestés de tribus de kobolds, de gobelins et bien pire encore. Descendant de leurs foyers dans les montagnes, les humanoïdes harcelaient les communautés vivant en contrebas, emportant avec eux bétail et esclaves lors de leurs raids constants et effrénés. La situation changea quand Durgen, un héros nain, vint dans les montagnes en compagnie d'audacieux guerriers déterminés à reprendre une cité naine perdue quelque part dans les pics. Les autochtones accueillirent les nains à bras ouverts et promirent de les aider dans leurs efforts s'ils s'occupaient des pillards et rouvraient le col. Au bout de quelques années seulement, les nains avaient repoussé l'invasion et dégagé la route, et ils s'étaient établis en tant que protecteurs en échange d'un modeste péage de la part des voyageurs et du soutien permanent des communautés proches.

Le succès des nains inaugura une période de sécurité et de stabilité relatives pour la région, et le commerce reprit dans les montagnes. Les kobolds et les autres habitants des montagnes s'efforcèrent de bouter les nains hors de la région, tentant de saboter leurs efforts de paix, mais toujours en vain. Nourrissant une haine éternelle envers les nains et remplis de rage par leur présence, les kobolds élaborèrent un nouveau plan pour reprendre le contrôle des montagnes.

Ces créatures pensaient que le seul moyen pour eux de vaincre les nains consistait à obtenir l'aide de quelque chose de bien plus grand qu'eux. Ce dont ils avaient besoin, c'était un dragon, et en particulier un dragon énorme, puissant et hargneux. Dans ce but, un groupe de kobolds partit voler un œuf de dragon et le ramena dans leurs grottes où ils pourraient le faire éclore et élever la créature pour qu'elle serve leurs objectifs. Contre toute attente, les kobolds parvinrent à mener cette mission à bien. Ils découvrirent un œuf dans l'antre d'un dragon gris et le rapportèrent à leur tribu. Toutefois, avant qu'ils n'aient pu le faire éclore, sa mère, Caustrex, remarqua son absence. Suivant l'odeur aigre des kobolds, elle découvrit leur communauté et massacra la tribu, ne laissant que quelques-uns de ses membres en vie.

Caustrex aurait pu se calmer et retourner dans son propre repaire, mais elle trouva les grottes de montagne tout à fait à son goût. Elles étaient défendables et les kobolds qui restaient feraient des serviteurs utiles. Elle épargna les survivants en échange de leur allégeance, mais leur demanda pourquoi ils avaient volé son œuf. Les kobolds révélèrent leur pathétique histoire. Sentant la menace que représentaient les nains et n'ayant aucun intérêt à permettre que le trafic continue à travers son tout nouveau domaine, Caustrex s'envola pour tuer les défenseurs. Elle n'en fit qu'une bouchée et peu après, le col retomba aux mains des kobolds. Les raids reprirent, mais cette fois dans le but d'obéir à la nouvelle maîtresse des montagnes.

ENVIRONNEMENT

L'antre de Caustrex s'étend entre les parois d'un canyon au sein des monts du Seuil. Son repaire présente les caractéristiques suivantes sur toute sa superficie, sauf indication contraire.

- ◆ Le sol du canyon est relativement net, mais des tas de gravats et des éboulis éparpillés à l'entrée des cavernes comme indiqué sur la carte sont considérés comme du terrain difficile.
- ◆ Les diverses formations rocheuses hors du réseau de grottes et les parois de la falaise sont considérées comme des surfaces rugueuses. Les escalader nécessite un test d'Athlétisme DD 20.
- ◆ L'intérieur des grottes est composé de pierre, mais recouvert d'une mince couche de terre pour éviter qu'elles ne soient trop glissantes. Toutefois, le complexe contient plusieurs élévations. Grimper au niveau supérieur ou descendre au niveau inférieur nécessite un test d'Athlétisme DD 10.
- ◆ Toutes les grottes et tous les tunnels sont aussi hauts que larges.
- ◆ Toutes les salles et tous les tunnels inhabités sont plongés dans l'obscurité.
- ◆ L'endroit empeste la sueur et les excréments, auxquels se mêle l'odeur aigre caractéristique des kobolds.

ENVIRONS DE L'ANTRE

Quand les PJ entrent dans le canyon et s'approchent des flancs de la falaise, lisez ceci :

Tandis que vous suivez la rivière tumultueuse dans le canyon, un rugissement assourdissant vous parvient. Derrière deux vastes formations rocheuses, vous voyez un bassin d'eau écumante qui s'est formé au pied d'une falaise, alimenté par le torrent d'eau qui se déverse d'une large grotte le surplombant. La paroi est plongée dans l'ombre qui dissimule presque toutes ses aspérités et ses failles.

Les grandes tours de pierre se dressent dans le canyon et plongent une grande partie de la zone dans l'ombre. Les formations rocheuses forment des arches sous lesquels on

est à l'abri des grottes qui les surplombent. Les kobolds guettent les intrus depuis plusieurs grottes (zones 6 et 7). S'ils remarquent les PJ, ils avertiront leurs chefs en zone 8. À la nuit tombée, la lumière des feux du repas qui émane des grottes confère aux PJ un +5 aux tests de Perception destinés à repérer les sentinelles.

Test de Perception

DD 15 + 2 par case séparant les PJ des sentinelles : les PJ remarquent un kobold qui les épie depuis l'une des grottes.

ZONE 1 : LES CHUTES

Les eaux glacées se déversent dans un bruit de tonnerre, formant un bassin écumant. Les eaux en surplus se rassemblent en une rivière aux eaux vives qui coule en direction de l'ouest.

Quand les PJ s'approchent du bassin, lisez ceci :

L'eau tombe d'une caverne située à environ vingt et un mètres au-dessus du sol du canyon et se rassemble en un bassin bouillonnant avant de former le cours d'eau qui sort de cette région. Des poissons pâles se débattent dans le bassin et des écrevisses rampent sur son lit rocheux. La rive est jonchée d'arêtes de poisson et d'écaillles.

Test de Perception

DD 25 : bien que la rive soit rocheuse, les PJ remarquent des empreintes tout autour. Un test de Nature DD 15 révèle qu'elles sont issues de kobolds.

Il est difficile d'atteindre l'entrée de la grotte : l'eau rend les pierres glissantes et le manque de prises ralentit l'escalade. Grimper jusqu'à la grotte nécessite un test d'Athlétisme DD 30.

Même si les personnages arrivent au sommet, ils doivent lutter contre le courant. Traverser les cases remplies d'eau nécessite un test d'Acrobaties DD 20. Une marge d'échec de 5 ou plus indique que le PJ tombe à la renverse et vient s'écraser dans le bassin, 21 mètres plus bas, subissant 7d10 dégâts.

Quand les PJ atteignent le sommet, lisez ceci :

L'eau gronde depuis les profondeurs de la caverne, s'écoulant le long d'un canal creusé dans la roche. À environ sept mètres cinquante du bord des chutes, une rive surélevée se dresse à trois mètres au-dessus des eaux bouillonnantes. Au-delà, vous voyez que le cours d'eau est bordé de terrain sec.

Sortir de l'eau pour atteindre la rive nécessite un test d'Athlétisme DD 20.

ZONE 2 : PIERRES DE GUÉ

L'eau issue de la pluie et de la fonte des glaces des pics plus élevés s'infiltre dans les roches et s'égoutte par les fissures et les crevasses naturelles, rejoignant d'autres ruisselets jusqu'à ce qu'ils traversent le plafond ici. Les eaux s'écoulent alors le long du canal et tombent sur le sol du canyon en contrebas.

Quand les PJ arrivent à 6 cases de cette zone, lisez ceci :

Deux pierres glissantes émergent des eaux bouillonnantes, formant des sortes de marches.

Test de Perception

DD 20 : les personnages remarquent des traces sur les rives. Un test de Nature DD 15 révèle que ce sont des kobolds qui les ont laissées.

Les personnages peuvent sauter par-dessus le courant aux endroits où le cours d'eau est le plus étroit au moyen d'un test d'Athlétisme, à moins qu'ils ne préfèrent traverser en marchant sur les pierres de gué. Pour traverser les pierres, un personnage doit réussir un test d'Acrobaties DD 10. En cas d'échec, il est emporté et jeté par-dessus le bord des chutes à moins de réussir un jet de sauvegarde ; auquel cas, il se retrouve jeté à terre, au bord de la cascade.

ZONE 3 : DÉCHARGE

Les kobolds abandonnent les ossements, les excréments et autres détritus dans cette vaste caverne. La puanteur est perceptible dès l'entrée de la zone.

Quand les PJ atteignent le bout du passage menant à la zone 3, lisez ceci :

Le passage se termine sur une vaste caverne, le sol s'ouvrant en une fosse de douze mètres de profondeur remplie de carcasses en putréfaction, d'ossements, de monticules de fiente luisante et pire encore. Une moisissure pourpre recouvre tout.

ZONE 4 : ANCIEN REPAIRE DES KOBOLDS

Cette zone abritait autrefois le gros de la tribu des kobolds.

Quand les PJ entrent dans la zone, lisez ceci :

Éparpillés dans cette grande salle, on trouve de vieilles paillasses, les restes de plusieurs feux et un bric-à-brac de vaisselle et de débris. Le plafond est noir de suie et l'air empeste le charbon. Les murs sont couverts de taches brunes et le sol est jonché d'une vingtaine de cadavres boursouflés, la plupart à demi rongés par les rats.

Test de Soins

DD 10 : un test de Soins réussi indique que les kobolds sont morts depuis une semaine environ. La plupart ont été déchirés par des griffes acérées ou coupés en deux par des crocs. Quelques-uns portent les marques de graves brûlures d'acide.

Test de Perception

DD 10 : les murs sont couverts de peintures rupestres et de graffitis. Les images racontent l'histoire des kobolds, leurs vaines tentatives pour repousser les nains et leur plan visant à s'emparer de l'œuf de dragon. Un personnage peut rassembler les pièces du puzzle en réussissant un test d'Intelligence DD 10.

DD 15 : en fouillant les débris de la pièce, on découvre 110 po et une potion de guérison.

ZONE 5 : CHAMP DE BATAILLE

C'est par cette salle que Caustrex est entrée dans le repaire des kobolds. Une douzaine des défenseurs kobolds l'ont combattue, mais son souffle a immédiatement eu raison de la plupart d'entre eux.

Quand les PJ entrent dans cette zone, lisez ceci :

Le sol, les murs et le plafond sont couverts de grandes taches. Des lances brisées et des corps de kobolds désarticulés sont étendus là où ils sont tombés.

Test de Perception

DD 15 : les corps ont été déchiquetés, mais la plupart portent aussi les marques de terribles brûlures d'acide, leur chair ayant été rongée par une substance caustique.

ZONE 6 : SENTINELLES

Cinq frondeurs kobolds surveillent le canyon depuis ce poste. S'ils détectent les PJ ou sont attaqués, ils s'enfuient vers la zone 8 pour avertir le dracoprétre, puis ils vont en zone 7 défendre leurs positions.

OPTIONNEL : SENTINELLES KOBOLDS

Rencontre de niveau 1 (500 px)

◆ 5 frondeurs kobolds (artilleurs de niveau 1)

Si les PJ parviennent à surprendre les kobolds qui se trouvent ici, ils peuvent empêcher les sentinelles de donner l'alerte.

ZONE 7 : SENTINELLES (NIVEAU 5)

Onze kobolds (six francs-tireurs et cinq frondeurs) surveillent le canyon, postés par groupes aux trois entrées des grottes. Les PJ déclenchent la rencontre tactique s'ils attaquent les kobolds ou si les sentinelles kobolds de la zone 6 les détectent.

Rencontre tactique : « Sentinelles », page 106.

ZONE 8 : CAMP IMPROVISÉ

Quand les kobolds ne sont pas sur le qui-vive, cette salle leur sert de campement. Si les PJ attaquent par surprise, de nombreux kobolds sont présents et vous pouvez jouer la rencontre optionnelle ci-dessous. Sinon, la salle est vide car le dracoprétre et quatre sbires sont partis en zone 9 protéger le dragon, tandis qu'un groupe supplémentaire de quatre francs-tireurs et quatre sbires est parti attaquer les PJ ailleurs ou jouer les renforts auprès de leurs alliés de la zone 7.

Quand les PJ entrent dans cette zone, lisez ceci :

Un feu destiné à préparer les repas brûle au centre de cette salle, émettant des volutes de fumée étouffante qui viennent se rassembler et caresser le plafond. La zone orientale de la salle contient des latrines et un étroit tunnel se dirige vers l'ouest.

OPTIONNEL : SURVIVANTS KOBOLDS

Rencontre de niveau 3 (750 px)

◆ 1 dracoprétre kobold (artilleur de niveau 3)
◆ 4 francs-tireurs kobolds (francs-tireurs de niveau 1)
◆ 8 sbires kobolds (sbires de niveau 1)

Si les personnages prenaient les kobolds par surprise, ils pourraient bien combattre les chefs de la tribu ici.

Sinon, vous pouvez traiter cette rencontre comme un défi de compétences de négociation ou d'intimidation. Si les PJ remportent 8 succès, ils remportent le défi : le dracoprétre explique les tribulations de la tribu et promet d'arrêter les raids si les aventuriers parviennent à vaincre le dragon. Si les PJ subissent 3 échecs, ils perdent le défi et les kobolds attaquent.

ZONE 9 : GROTTE DU DRAGON (NIVEAU 6)

La femelle dragon gris habite cette vaste caverne, préparant sa prochaine attaque et contemplant son trésor.

Rencontre tactique : « La grotte du dragon », page 108.

Trésor : le butin du dragon est composé de 1 pp, 193 po, 329 pa, 2 410 pc, deux grenats (100 po chacun), 300 ml de parfum nain (10 po), 20 fûts de bière naine (40 po) et un objet magique de niveau 7.

L'ANTRE DES FALAISES

Une case = 1,50 mètre



3

+39 m

9

+27 m

4

+36 m

+30 m

+33 m

8

+27 m

5

3

+24 m

6

+21 m

+21 m

+19.5 m

1

7

+21 m

+18 m

+15 m

+15 m

+24 m

+22.5 m

+21 m

+27 m

+21 m

+30 m



SENTINELLES

Rencontre de niveau 5 (1 100 px)

CONFIGURATION

5 frondeurs kobolds (K)

6 francs-tireurs kobolds (F)

Rencontre de niveau 7 (1 600 px), ajoutez :

5 frondeurs kobolds de la zone 6 (K)

Rencontre de niveau 9 (2 100 px), ajoutez :

4 francs-tireurs kobolds de la zone 8 (F)

4 sbires kobolds de la zone 8 (K)

Lors de cette rencontre tactique, on suppose que les PJ ont eu l'avantage sur les kobolds de la zone 7. Les positions des kobolds sont indiquées sur la carte tactique. Les joueurs doivent placer leurs figurines de manière appropriée, en fonction de la direction par laquelle ils arrivent.

Si les cinq frondeurs kobolds de la zone 6 détectent les PJ dans le canyon, ils passent 4 rounds à se rendre à la zone 8 pour avertir le dracoprêtre et passent ensuite 6 rounds à se rendre à la zone 7 pour venir en renfort aux sentinelles. Si ces frondeurs sont présents lors de cette rencontre, placez-les près de l'entrée est de la zone 7.

Quand les PJ entrent dans cette salle, lisez ceci :

Un nuage de fumée nappe le plafond, s'échappant peu à peu par l'entrée de la grotte qui donne sur le canyon. Vous voyez des humanoïdes reptiliens courtauds et à tête de chien rassemblés en petits groupes. Près de la moitié d'entre eux ont des frondes et des dagues tandis que les autres brandissent de frustes lances. Un feu brûle près du centre de la pièce.



5 ou 10 frondeurs kobolds (K)

Humanoïde naturel (reptile) de taille P

Artilleur niveau 1

100 px chacun

Initiative +3 Sens Perception +1 ; vision dans le noir
Pv 24 ; péril 12

CA 13 ; Vigueur 12, Réflexes 14, Volonté 12 ; cf. aussi sens des pièges
VD 6

⊕ Dague (simple ; à volonté) ♦ arme
+5 contre CA ; 1d4 + 3 dégâts.

⊕ Fronde (simple ; à volonté) ♦ arme
Distance 10/20 ; +6 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts ; cf. aussi tir spécial.

Tir spécial

Le frondeur kobold peut utiliser des munitions spéciales avec sa fronde. Il dispose généralement de trois billes pour tir spécial, choisies parmi la liste ci-dessous. Une attaque de tir spécial qui inflige des dégâts entraîne également un effet supplémentaire qui dépend de son type :

Bille ardente (feu) : la cible subit 2 dégâts de feu continu (sauvegarde annule).

Bille gluante : la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Bille puante : la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Fuyant (mineure ; à volonté)

Le frondeur kobold se décale de 1 case.

Sens des pièges

Le frondeur kobold bénéficie d'un +2 à toutes les défenses contre les pièges.

Alignment mauvais Langues commun, draconique

Compétences Acrobaties +8, Discréption +10, Larcin +10

For 9 (-1) Dex 17 (+3) Sag 12 (+1)

Con 12 (+1) Int 9 (-1) Cha 10 (+0)

Équipement armure de cuir, dague, fronde avec 20 billes et 3 billes pour tir spécial (cf. ci-dessus).

6 ou 10 francs-tireurs kobolds (F)

Humanoïde naturel (reptile) de taille P

Franc-tireur niveau 1

100 px chacun

Initiative +5 Sens Perception +0 ; vision dans le noir

Pv 27 ; péril 13

CA 15 ; Vigueur 11, Réflexes 14, Volonté 13 ; cf. aussi sens des pièges
VD 6

⊕ Lance (simple ; à volonté) ♦ arme
+6 contre CA ; 1d8 dégâts ; cf. aussi attaque en nombre

Avantage de combat

Les attaques de corps à corps et à distance du franc-tireur kobold infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Attaque en nombre

Le franc-tireur kobold bénéficie d'un +1 aux jets d'attaque par allié kobold adjacent à la cible.

Fuyant (mineure ; à volonté)

Le franc-tireur kobold se décale de 1 case.

Sens des pièges

Le franc-tireur kobold bénéficie d'un +2 à toutes les défenses contre les pièges.

Alignment mauvais Langues commun, draconique

Compétences Acrobaties +7, Discréption +9, Larcin +9

For 8 (-1) Dex 16 (+3) Sag 10 (+0)

Con 11 (+0) Int 6 (-2) Cha 15 (+2)

Équipement armure de peau, lance

TACTIQUE

Les sentinelles emploient les tactiques habituelles des kobolds, les frondeurs restant en retrait tandis que les francs-tireurs se précipitent à l'assaut.

Round 1 : les frondeurs kobolds utilisent leur *tir spécial* avec des *billes puantes* pour affaiblir les attaques des PJ et se déplacent afin de mettre autant de distance que possible entre eux et les aventuriers. Les francs-tireurs se jettent à l'attaque par groupes de deux ou trois et utilisent *fuyant* pour prendre les PJ en tenaille et aider leurs alliés. Le franc-tireur situé à l'extrémité ouest de la salle effectue des tests d'Athlétisme pour escalader les marches naturelles en direction des PJ (cf. *Particularités de la zone*).

Si d'autres kobolds sont présents, ils soutiennent les sentinelles en se positionnant de manière à prendre les PJ en tenaille afin que leurs alliés infligent des dégâts supplémentaires.

Round 2+ : les frondeurs utilisent leur *tir spécial* avec des *billes gluantes* pour immobiliser les PJ tandis que les francs-tireurs tirent parti de leur *attaque en nombre* et prennent les PJ en tenaille pour terrasser les ennemis qui restent.

DÉVELOPPEMENT

Si un combat éclate dans cette pièce, il attire l'attention des kobolds de la zone 8. Le dracoprétre envoie quatre francs-tireurs supplémentaires et quatre sbires s'occupent de la menace, tandis que lui et ses alliés restants se retirent pour aider le dragon en zone 9. Ces renforts arrivent au début du troisième round de combat. Si les PJ ont déjà vaincu ces ennemis en les prenant par surprise en zone 8, aucun renfort n'arrive.

Si les PJ n'ont pas déjà alerté les frondeurs kobolds de la zone 6, il leur faut 10 rounds pour se joindre au combat.

4 sbires kobolds (K)

Humanoïde naturel (reptile) de taille P

Sbire niveau 1

25 px chacun

Initiative +3 **Sens** Perception +1 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 15 ; Vigueur 11, Réflexes 13, Volonté 11 ; cf. aussi *sens des pièges*
VD 6

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

+5 contre CA ; 4 dégâts.

⊗ **Javeline** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

Distance 10/20 ; +5 contre CA ; 4 dégâts.

Fuyant (mineure ; à volonté)

Le sbire kobold se décale de 1 case.

Sens des pièges

Le sbire kobold bénéficie d'un +2 à toutes les défenses contre les pièges.

Alignement mauvais

Langues commun, draconique

Compétences Discréption +4, Larcin +4

For 8 (-1)

Dex 16 (+3)

Sag 12 (+1)

Con 12 (+1)

Int 9 (-1)

Cha 10 (+0)

Équipement armure de peau, bouclier léger, 3 javelins

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : la seule lumière de cette salle émane du feu.

Feu : le feu émet une lumière vive dans un rayon de 5 cases. Une créature qui tombe dans le feu subit 10 dégâts de feu, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). La créature bénéficie d'un +2 au jet de sauvegarde pour mettre fin aux dégâts continus.

Fumée : malgré les ouvertures pratiquées dans le mur sud de cette salle, la caverne est envahie de fumée à cause du fumier et des os secs utilisés pour allumer le feu. Les cases contenant de la fumée sont légèrement voilées.

Élévation : le sol de cette salle est relativement plat, mais il s'élève à plusieurs reprises. Le passage menant à la grotte est à 24 mètres, mais le sol descend à 15 mètres par paliers de 3 mètres en direction de la paroi ouest. Monter d'un palier à celui qui le domine nécessite un test d'Athlétisme DD 10.

CONCLUSION

Quand les PJ ont réduit le nombre des kobolds à trois ou moins, les survivants se rendent. Les personnages qui fouillent les cadavres et la pièce trouvent une idole de bronze de Tiamat (250 po), une potion de guérison et 40 po.

INTERROGER LES PRISONNIERS

Si les PJ prennent des kobolds en vie, ils peuvent interroger leurs captifs. Mettez en scène un défi de compétences identique à l'interrogatoire de la page 78 du *Guide du Maître*. Dans ce cas, le DD de tous les tests est égal à la Volonté du kobold interrogé. Remporter le défi contre un kobold spécifique nécessite 4 succès. Si les PJ subissent 3 échecs contre un kobold particulier, ils ne lui soutireront aucune information.

Succès : le kobold révèle l'histoire de sa tribu, la relation qu'elle entretient avec le dragon, ainsi que le nom et les pouvoirs dudit dragon. Les PJ qui remportent un défi de compétences gagnent de l'expérience pour tous les prisonniers kobolds survivants, comme s'ils les avaient vaincus au combat.

Échec : les personnages n'obtiennent aucune information utile.

Dracoprétre kobold (P)	Artilleur (meneur) niveau 3	
Humanoïde naturel (reptile) de taille P	150 px	
Initiative +4	Sens Perception +4 ; vision dans le noir	
Pv 36 ; péril 18		
CA 17 ; Vigueur 13, Réflexes 15, Volonté 15 ; cf. aussi sens des pièges		
VD 6		
① Lance (simple ; à volonté) ♦ arme		
+7 contre CA ; 1d8 dégâts.		
② Orbe d'énergie (simple ; à volonté) ♦ cf. description		
Distance 10 ; +6 contre Réflexes ; 1d10 + 3 dégâts du type choisi (selon le dragon servi).		
↔ Foi insufflée (mineure ; rencontre)		
Explosion de proximité 10 ; les alliés kobolds pris dans l'explosion gagnent 5 points de vie temporaires et se décalent de 1 case.		
↔ Souffle de dragon (simple ; rencontre) ♦ cf. description		
Décharge de proximité 3 ; +6 contre Vigueur ; 1d10 + 3 dégâts du type choisi (selon le dragon servi). Échec : demi-dégâts.		
Fuyant (mineure ; à volonté)		
Le dracoprétre kobold se décale de 1 case.		
Sens des pièges		
Le dracoprétre kobold bénéficie d'un +2 à toutes les défenses contre les pièges.		
Alignement mauvais	Langues commun, draconique	
Compétences Discréption +10, Larcin +10		
For 9 (+0)	Dex 16 (+4)	Sag 17 (+4)
Con 12 (+2)	Int 9 (+0)	Cha 12 (+2)
Équipement armure de peau, lance, masque d'os		

4 sbires kobolds (K)	Sbire niveau 1	
Humanoïde naturel (reptile) de taille P	25 px chacun	
Initiative +3	Sens Perception +1 ; vision dans le noir	
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.		
CA 15 ; Vigueur 11, Réflexes 13, Volonté 11 ; cf. aussi sens des pièges		
VD 6		
① Javeline (simple ; à volonté) ♦ arme		
+5 contre CA ; 4 dégâts.		
② Javeline (simple ; à volonté) ♦ arme		
Distance 10/20 ; +5 contre CA ; 4 dégâts.		
Fuyant (mineure ; à volonté)		
Le sbire kobold se décale de 1 case.		
Sens des pièges		
Le sbire kobold bénéficie d'un +2 à toutes les défenses contre les pièges.		
Alignement mauvais	Langues commun, draconique	
Compétences Discréption +4, Larcin +4		
For 8 (-1)	Dex 16 (+3)	Sag 12 (+1)
Con 12 (+1)	Int 9 (-1)	Cha 10 (+0)
Équipement armure de peau, bouclier léger, 3 javelines		

TACTIQUE

La femelle dragon gris combat sans se soucier de ses serviteurs kobolds et elle ne se retient pas d'utiliser sa *présence terrifiante* ni son *souffle* s'ils se trouvent dans son champ d'action.

Round 1 : Caustrex tarde son action jusqu'à ce que deux PJ ou plus arrivent à 10 cases d'elle. À ce moment, le dragon s'envole vers eux et utilise sa *présence terrifiante*.

Les draco-écus kobolds qui ne sont pas affectés par cette utilisation de *présence terrifiante* se déplacent pour bloquer le passage à tout défenseur qui se met en avant, utilisant *fuyant* pour manœuvrer et placer les PJ entre eux et le dragon.

Si le dracoprétre et ses sbires sont présents, il se place dans un rayon de 10 cases autour des sbires (et des draco-écus si possible). Ceci fait, il utilise *foi insufflée* pour accroître le nombre de points de vie de ses alliés et les pousser à l'action.

Les sbires kobolds agissent de concert pour submerger sous le nombre tout PJ cogneur ou contrôleur isolé et situé à leur portée.

Round 2 : Caustrex se précipite en avant en volant à nouveau, cette fois pour prendre autant de PJ qu'elle le peut dans la zone d'effet de son *souffle*. Les draco-écus appuient leur attaque, tout comme les sbires kobolds. Le dracoprétre reste en retrait, projetant un *orbe d'énergie* sur tout protecteur qu'il voit clairement.

Round 3+ : comme au round 2, mais Caustrex descend et attaque au corps à corps, dépensant un point d'action à chaque round. Si elle se trouve en péril, elle utilise son *souffle du péril* et pense à battre en retraite. Le dracoprétre lance des *orbes d'énergie* à chaque round jusqu'à ce qu'un ennemi avance à portée de son *souffle de dragon*.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : un large trou percé dans le plafond laisse entrer la lumière ambiante, qui correspond donc à l'heure qu'il est.

Élévation : le sol de cette salle est relativement plat, mais il s'élève à plusieurs reprises par paliers de 3 mètres. Monter d'un palier à celui qui le domine nécessite un test d'Athlétisme DD 10.

CONCLUSION

Les kobolds combattent tant que le dragon est encore en vie et présent. Caustrex s'enfuit si elle est réduite à 25 points de vie ou moins, s'envolant par le trou du plafond.

Un antre pour cinq aventuriers de niveau 9

Pour bien des créatures, la Féerie représente un refuge, un moyen d'échapper aux dangers du monde pour découvrir les merveilles d'un royaume vierge et immaculé, rempli de paisibles créatures, de doux paysages et d'une joie sans partage. Un petit tour en Féerie suffit à dissiper ces idées reçues. Bien que ce monde soit aussi beau que beaucoup l'imaginent, il s'avère parfois hideux dans les lieux où des créatures perverties et sombres – que ce soit dans leur apparence, leur esprit ou les deux – s'emparent de domaines où elles peuvent réaliser leurs sombres plans et ourdir de sinistres complots. Malgré toutes ses splendeurs, la Féerie est aussi dangereuse que les plus sombres marches de Gisombre et aussi capricieuse que les profondeurs même du Chaos Élémentaire.

HISTOIRE

Le dragon vert Razcoreth n'a pas éclos en Féerie, mais il est imprégné par ce plan jusque dans son cœur noir. Sauvage et téméraire, il passait une grande partie de son temps dans le monde, voletant dans les denses forêts, terrorisant bûcherons et voyageurs, et harcelant quiconque jouait les intrus dans ce qu'il considérait comme ses bois. Razcoreth n'avait jamais voulu faire du mal à qui que ce soit : il voulait que les humanoïdes restent à l'écart de sa demeure et il usait de ses pouvoirs pour repousser les importuns.

La présence et les sales tours de Razcoreth empêchaient les voyageurs de s'attarder dans la forêt. À mesure que les rumeurs au sujet du dragon vert se répandaient dans les environs, les histoires exagéraient sa cruauté et sa violence, et il ne fallut pas longtemps avant que des aventuriers ne se risquent dans les bois pour aller pourfendre le monstre. Razcoreth, qui n'avait jamais tué aucune de ses victimes, fut choqué d'être attaqué et harcelé par les flèches et les lances de cruels guerriers humanoïdes. Il se réfugia au plus profond de ses bois, en un lieu inconnu des cartes et des mortels. Là, pendant qu'il pansait ses blessures, il en appela aux esprits pour qu'ils lui viennent en aide, les priant de sauver sa vie. Sa détresse attira l'attention d'un antique esprit féerique qui promit d'aider le dragon vert en échange de sa dévotion. Razcoreth conclut volontiers le pacte et gagna de tout nouveaux pouvoirs et la maîtrise de sinistres sorts grâce auxquels il put contre-attaquer.

Investi d'une rage et d'un espoir tout neufs, le dragon surgit de sa demeure des forêts et répandit la mort et la désolation dans les bois. Au début, il limitait ses attaques à ceux qui cherchaient à le tuer, mais il ne fallut pas longtemps pour qu'il prenne goût au sang. Ainsi, quand plus aucun ennemi n'osait l'affronter, il s'éloigna de son foyer pour s'en prendre aux communautés des environs, massacrant des hameaux entiers pour apaiser sa soif de sang.

Ce genre de destruction gratuite ne pouvait manquer d'être remarquée, et l'empereur du royaume humanoïde répliqua violemment. Une légion de ses meilleurs tueurs de dragons passa la forêt au peigne fin, s'abattant sur les bois en quête du dragon insaisissable. Razcoreth les combattit de son mieux, mais il y avait trop d'épées et il savait que s'il persistait, il serait tué. Il fit de nouveau appel à l'esprit féerique, priant cette entité de le sauver une fois encore, et l'esprit lui répondit de nouveau, lui révélant un portail qui menait en Féerie. Passant par le portail, Razcoreth émergea dans une forêt fort semblable à la sienne, mais plus sombre, d'une certaine façon plus vivante et imprégnée de la même violence que celle dont son cœur était maintenant rempli.

C'est là, au plus profond de ces bois que Razcoreth vit encore aujourd'hui. Prisonnier de Féerie, il a oublié son ancienne demeure et sa bienveillance d'autrefois n'est plus qu'un vague souvenir. Il est complètement tombé sous le charme verdoyant de ce nouveau foyer. Utilisant ses talents de manipulateur et les bienfaits du sombre esprit qui veille sur lui, il règne sur une région des bois éloignée des cours des seigneurs éladrins, et avec plus d'autorité qu'il n'aurait pu en rêver dans le royaume des mortels.

ENVIRONNEMENT

Le repaire de Razcoreth se trouve au cœur d'une antique forêt, sous une vieille colline féerique située non loin du portail qui lui a permis d'arriver en Féerie.

- L'antre du dragon présente les caractéristiques suivantes sur toute sa superficie, sauf indication contraire.
- ◆ Le sol est relativement plat aux alentours de l'antre et il est recouvert d'aiguilles de pin, ce qui confère aux personnages un +2 aux tests de Discréption destinés à se déplacer en silence.
 - ◆ Les arbres sont entourés de buissons d'épines qui égratignent et déchirent les vêtements et la peau exposée. Les cases contenant des buissons d'épines sont considérées comme un terrain difficile.
 - ◆ Des pins et des sapins ordinaires poussent dans la forêt. Les personnages situés dans une case contenant un arbre normal bénéficient d'un +2 à la CA et en Réflexes grâce à cet abri. Grimper à un arbre ordinaire nécessite un test d'Athlétisme DD 15.
 - ◆ La forêt compte également un certain nombre d'arbres immenses. Chacun d'entre eux occupe jusqu'à 4 cases et confère un abri à quiconque se trouve derrière. Escalader un arbre immense nécessite un test d'Athlétisme DD 15.
 - ◆ La forêt abrite également des arbres gigantesques qui s'élèvent à des dizaines de mètres et dont les troncs sont plus larges que bien des tours. Grimper à un arbre gigantesque nécessite un test d'Athlétisme DD 15.
 - ◆ Le long de la rive du cours d'eau, le sol est boueux et traître. Les cases situées sur la rive sont considérées comme un terrain difficile.

- ♦ La majeure partie du cours d'eau est composée d'eau peu profonde, qui constitue un terrain difficile. L'eau profonde (d'une couleur plus sombre sur le plan) est un terrain éprouvant, qu'il faut négocier au moyen d'un test d'Athlétisme DD 15.
- ♦ La lumière dépend de l'heure qu'il est. La densité de la canopée empêche la lumière du soleil de passer : par conséquent, même à midi, la forêt est faiblement éclairée. Toutefois, la colline et le lac des Songes sont vivement éclairés durant le jour.

ENVIRONS DE L'ANTRE

Quand les PJ s'approchent de la colline, lisez ceci :

Une colline herbue s'élève de vingt-quatre mètres sur le sol de l'antique forêt, repoussant les arbres et les ronces omniprésentes pour s'abreuver de la lumière du soleil. La colline est parfaitement ronde à l'exception du sommet, où un trou noir donne sur les profondeurs de la terre. De sinuées volutes de brumes s'élèvent de la fosse.

ZONE 1 : CERCLE DE PIERRES

Ce cercle de pierres était autrefois un lieu saint où les mystiques éladrins se rassemblaient pour communier avec la nature et les esprits, et pour accomplir de mystérieuses cérémonies. Le cercle fut abandonné à l'arrivée de Razcoreth, et on voit partout des signes indiquant qu'il est à l'abandon.

Quand les PJ s'approchent du cercle de pierres, lisez ceci :

Des menhirs sont dressés en cercle autour d'un autel formé d'une roche plate. L'endroit semble abandonné depuis longtemps : les pierres sont couvertes de mousse et de plantes grimpantes, comme si la terre voulait reprendre ses droits sur les pierres et les ramener dans les profondeurs d'où elles sont issues.

Bien que les mystiques ne viennent plus au cercle de pierres, les serviteurs de Razcoreth se méfient des menhirs, pensant qu'ils abritent l'esprit des druides de jadis. Tant que les PJ restent dans la zone du cercle de pierres, ils ne peuvent pas déclencher la rencontre tactique des alliés sylvestres.



ZONE 2 : LE LAC DES SONGES

Le lac des Songes s'étend bien au-delà des bords de la carte, se prolongeant sur plusieurs kilomètres au sud. C'est là, sur ses rives, que les PJ peuvent avoir un avant-goût de son pouvoir.

Quand les PJ arrivent à 10 cases du lac, lisez ceci :

Les arbres s'écartent autour d'un lac immaculé. La lumière du soleil danse à la surface. À travers l'eau claire, vous apercevez le fond, mélange de pierres, de plantes aquatiques et de poissons qui filent comme des anguilles et d'insectes aquatiques. Étrangement, rien ne vient troubler la surface du lac, pas même les eaux de la rivière qui chemine dans les bois et qui l'alimente. Quand un poisson, un oiseau ou même la caresse du vent vient en effleurer la surface, celle-ci reste aussi lisse que du verre.

ALLIÉS SYLVESTRES

Peu après être arrivé en Féerie, Razcoreth s'est servi de ses pouvoirs de persuasion et d'altération mentale pour prendre le contrôle d'un certain nombre de créatures féeriques autour de son nouvel antre. Bien que cette influence n'ait pas d'effet négatif (au contraire d'une domination), ils ont fini par voir le dragon vert comme leur seigneur et maître et le défendent volontiers. Quand les PJ explorent la forêt autour de l'antre, ils peuvent déclencher une rencontre tactique mettant ces sbires en scène. La rencontre peut avoir lieu n'importe où en dehors de l'antre du dragon et se déclenche si l'une des conditions suivantes est respectée.

Les personnages abîment un arbre.

Les personnages se servent d'un arbre de téléportation (cf. zone 3).

Les personnages font un feu.

Les personnages s'approchent à 5 cases ou moins de la zone 5.

Les PJ ne peuvent pas déclencher la rencontre tant qu'ils sont dans la zone 1.

Rencontre tactique : « Alliés sylvestres », page 114.

L'eau est investie de puissants effets magiques qui affectent l'esprit des créatures intelligentes, mais pas les animaux. Toute créature dotée d'une valeur d'Intelligence d'au moins 5 et qui touche ou boit l'eau est soumise aux effets du lac. La rivière n'est pas dotée du même enchantement et son eau est tout à fait ordinaire.

Lac des Songs

Danger

Obstacle niveau 10
500 px

Le lac est beau et serein, mais il reste parfaitement immobile même quand quelque chose touche sa surface.

Danger : quand une créature vivante touche ou boit son eau, le lac la plonge dans un sommeil profond et trouble.

Perception

Aucun test n'est nécessaire pour voir le lac.

Déclencheur

Dès qu'une créature vivante ayant une Intelligence d'au moins 5 touche ou boit l'eau du lac des Songs, celle-ci effectue une attaque d'opportunité. L'eau attaque à chaque round tant que le contact persiste ou jusqu'à ce qu'elle ait réussi son attaque contre sa cible.

Attaque ♦ psychique, sommeil

Action d'opportunité Corps à corps

Attaque : +15 contre Volonté

Réussite : la cible guérit de 10 dégâts et tombe inconsciente (sauvegarde annule).

Effets secondaires : la cible est affaiblie et ralentie (sauvegarde annule les deux).

ZONE 3 : ARBRES ENCHANTÉS (NIVEAU 8)

Chaque arbre marqué d'un 3 sur la carte contient un puissant portail de téléportation à courte portée qui mène à l'autre arbre affecté de la même lettre : par exemple, l'arbre 3A situé en haut de la carte est relié à l'arbre 3A en bas de la carte. Toute créature qui touche un arbre enchanté se trouve instantanément téléportée dans une case adjacente à celui qui lui est relié. Le simple fait de toucher le second arbre ramène le personnage à une case adjacente à l'arbre d'origine.

Rencontre tactique : « Alliés sylvestres », page 114.

ZONE 4 : LE TROU

Une fosse béante s'ouvre comme une gueule au sommet de la colline. Ce trou est l'entrée principale du repaire du dragon.

Quand les PJ s'approchent du trou, lisez ceci :

Un trou de douze mètres de diamètre révèle l'intérieur de la colline. Ses parois sont terreuses et boueuses, hérisseées d'étranges racines et grouillantes de scarabées et de vers. Le fond du trou se situe à environ vingt-quatre mètres de profondeur, véritable bourbier plein de fange et d'eau saumâtre.

Descendre la paroi du trou en l'escaladant nécessite un test d'Athlétisme DD 15. Si les PJ tentent de descendre discrètement, ils doivent effectuer un test de Discréption DD 22 (la valeur de Perception passive de Razcoreth) modifié par la distance. En cas d'échec, ils déclenchent la rencontre tactique.

Rencontre tactique : « Le repaire du dragon », page 116.

Le fond de la fosse est extrêmement boueux et nauséabond. Les personnages s'enfoncent de trente centimètres dans la boue. Il faut dépenser 3 cases de déplacement pour entrer dans chaque case située au fond de la fosse.

ZONE 5 : PASSAGE SECRET

Il existe un passage secret menant à l'antre du dragon dans le flanc de la colline. Trouver l'entrée nécessite un test de Perception DD 25.

Si les PJ découvrent le passage secret, lisez ceci :

Un passage étroit s'enfonce en serpentant dans la terre humide. Le sol est inondé de flaques d'eau et des racines blêmes pendent du plafond comme des poils.

ZONE 6 : EAU STAGNANTE

L'eau de pluie qui tombe dans le trou se rassemble ici en un vaste bassin. L'eau est noire et nocive, et elle n'est pas buvable. Le fond de la mare est lui aussi un bourbier : il en coûte 3 cases de déplacement pour entrer dans n'importe quelle case contenant de l'eau stagnante. Tout PJ qui boit l'eau subit 10 dégâts de poison.

Les personnages qui tentent de se déplacer discrètement doivent effectuer un test de Discréption DD 22 (la valeur de Perception passive de Razcoreth) modifié par la distance. En cas d'échec, ils déclenchent la rencontre tactique.

Rencontre tactique : « Le repaire du dragon », page 116.

Trésor : caché dans cette fange dense se trouve un vieux coffre marin contenant 558 po et 1 158 pa. En outre, l'eau contient quatre sacs de cuir contenant un total de 12 011 pc, un buste de cuivre représentant une séduisante femelle éladrine (250 po), une améthyste (100 po) et une émeraude étincelante (1 000 po). Découvrir le coffre, les sacs, le buste et les joyaux nécessite un test de Perception DD 15.

ZONE 7 : LE REPAIRE DE RAZCORETH (NIVEAU 10)

Razcoreth se tapit dans la plus grande salle sous la colline. Il a creusé les tunnels, et les murs portent encore les traces de ses griffes.

Quand les PJ entrent dans le repaire, lisez ceci :

La vaste caverne est une immense salle creusée dans la terre. Une colonne centrale de terre et de pierre soutient le plafond de terre. D'étranges racines violettes émergent de la colonne, se contorsionnant comme des vers. Le sol et les murs sont faits de terre battue, et on voit des flaques d'eau ça et là.

À moins que les PJ n'aient attiré l'attention du dragon auparavant, ils le rencontrent ici.

Rencontre tactique : « Le repaire du dragon », page 116.

L'ANTRE DE FÉERIE

3A

3C

3B

4

5

6

7

3C

3B

2

3A



Une case = 1,50 mètre



ALLIÉS SYLVESTRES

Rencontre de niveau 8 (1 950 px)

CONFIGURATION

- 1 dryade (D)
- 1 incantatrice du crépuscule éladrine (I)
- 2 chevaliers féeriques éladrins (C)
- 4 hamadryades (H)

Rencontre de niveau 13 (4 450 px), ajoutez :
Razcoreth (cf. page 116)

Comme cette rencontre peut avoir lieu n'importe où, le plan tactique ci-dessous ne représente qu'une configuration possible. Si vous vous servez du plan tactique, ne placez que les figurines des créatures que les PJ peuvent voir.

Si la rencontre se produit n'importe où ailleurs dans la forêt, ajustez le plan tactique en conséquence. Placez la dryade près d'un arbre gigantesque et les quatre hamadryades les unes à côté des autres et près d'elle. Placez l'incantatrice du crépuscule éladrine près d'un arbre immense enchanté si possible, et les deux chevaliers féeriques éladrins dans un rayon de 4 cases autour d'elle.

Les joueurs peuvent placer leurs figurines dans la zone d'installation comme indiqué sur le plan tactique ou dans une zone similaire de votre plan modifié.

Quand les PJ voient la dryade et n'importe quelle hamadryade, lisez ceci :

Une femme composée de bois et d'écorce s'extirpe d'un arbre tandis que des créatures semblables émergent de la forêt tout autour d'elle. Elle vous jette un regard noir et murmure une terrible malédiction en langue elfique.



Quand les PJ voient l'éladrine, lisez ceci :

De la forêt émergent trois éladrins : un duo de guerriers et une sorcière. Les guerriers portent des armures de mailles conçues pour ressembler à des feuilles entrelacées et ils brandissent des épées longues en acier vert. La sorcière porte une longue toge de racines et de feuilles tissées, et elle est munie d'une lance où sont gravées des runes. Elle pousse un cri et ordonne à ses guerriers de vous combattre.

Test de Perception

- DD 16 : les PJ remarquent une hamadryade si elle est cachée.
- DD 17 : les PJ remarquent l'incantatrice du crépuscule si elle est cachée.
- DD 19 : les PJ remarquent un chevalier féerique s'il est caché.
- DD 22 : les PJ remarquent la dryade si elle est cachée.

Dryade (D)

Franc-tireur niveau 9
Humanoïde féerique (plante) de taille M 400 px

Initiative +9 Sens Perception +12
Pv 92 ; péril 46
CA 23 ; Vigueur 22, Réflexes 21, Volonté 21
VD 8 (déplacement forestier)
④ Griffes (simple ; à volonté)
+14 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts, ou 1d8 + 9 dégâts si la cible est le seul ennemi adjacent à la dryade.

Apparences trompeuses (mineure ; à volonté) ♦ illusion

La dryade peut prendre l'apparence d'un humanoïde de taille M, généralement un bel elfe ou éladrin. Un test d'Intuition (opposé au test de Bluff de la dryade) permet de discerner l'illusion.

Voyage par les arbres (mouvement ; à volonté) ♦ téléportation

La dryade peut se téléporter jusqu'à 8 cases si son point de départ et son point d'arrivée sont adjacents à un arbre, un sylvainien, ou encore une plante de taille G ou supérieure.

Alignement non aligné Langues elfique

Compétences Bluff +10, Discrétion +12, Intuition +12

For 19 (+8) Dex 17 (+7) Sag 17 (+7)
Con 12 (+5) Int 10 (+4) Cha 13 (+5)

4 hamadryades (H)

Sbire niveau 11
Humanoïde féerique (plante) de taille M 150 px chacune

Initiative +8 Sens Perception +13
Racines griffeuses aura 1 ; les ennemis non volants traitent la zone de l'aura comme un terrain difficile.
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 25 ; Vigueur 25, Réflexes 23, Volonté 23
VD 8 (déplacement forestier)
④ Griffes (simple ; à volonté)
+16 contre CA ; 6 dégâts.

Alignement non aligné Langues elfique

For 21 (+10) Dex 17 (+8) Sag 17 (+8)
Con 12 (+6) Int 10 (+5) Cha 13 (+6)

Incantatrice du crépuscule éladrine (I)	Contrôleur niveau 8	
Humanoïde féérique de taille M	350 px	
Initiative +7	Sens Perception +5 ; vision nocturne	
Pv 82 ; péril 41		
CA 22 ; Vigueur 19, Réflexes 21, Volonté 21		
Jets de sauvegarde +5 contre les effets de charme		
VD 6 ; cf. aussi éclipse féérique		
⊕ Lance (simple ; à volonté) ♦ arme		
+10 contre CA ; 1d8 + 1 dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'incantatrice du crépuscule.		
✗ Trait médusant (simple ; à volonté)		
Distance 10 ; +12 contre Réflexes ; 1d8 + 3 dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'incantatrice du crépuscule.		
✗ Trait de téléportation (simple ; à volonté) ♦ téléportation		
Distance 10 ; +12 contre Réflexes ; 1d8 + 2 dégâts, 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.		
↔ Décharge éblouissante (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ radiant		
Décharge de proximité 3 ; +9 contre Volonté ; 2d6 + 3 dégâts radiants, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'incantatrice du crépuscule.		
Éclipse féérique (mouvement ; rencontre) ♦ téléportation		
L'incantatrice du crépuscule peut se téléporter de 5 cases.		
Alignement au choix	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		

2 chevaliers féériques 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 prises 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 ; péril 38		
CA 23 ; Vigueur 17, Réflexes 19, Volonté 17		
Jets de sauvegarde +5 contre les effets de charme		
VD 5 ; cf. aussi éclipse féérique		
⊕ Épée longue (simple ; à volonté) ♦ arme		
+12 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts.		
† Enlacement sauvage (simple ou attaque d'opportunité ; recharge ☰ ☱) ♦ arme		
Épée longue nécessaire ; +12 contre CA ; 3d8 + 4 dégâts, et la cible est maîtrisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du chevalier féérique. 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 féérique meure. Elle subit 4 dégâts par round durant lequel elle n'attaque pas le chevalier féérique.		
Éclipse féérique (mouvement ; rencontre) ♦ téléportation		
Le chevalier féérique peut se téléporter de 5 cases.		
Compassion sauvage (réaction immédiate, quand un allié situé dans un rayon de 5 cases du chevalier féérique subit des dégâts ; à volonté)		
La moitié des dégâts de l'attaque est annulée, tandis que le chevalier féérique subit l'autre moitié.		
Alignement au choix	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		

TACTIQUE

Les serviteurs de Razcoreth lui témoignent une loyauté fanatique et considèrent tout intrus dans leur domaine comme leur ennemi juré.

Round 1 : les hamadryades se déplacent pour aller au contact des PJ en se séparant en deux groupes. La dryade retarde son action jusqu'à ce que les PJ entament leurs tours de jeu. Elle utilise ensuite *voyage par les arbres* pour se téléporter depuis l'arbre gigantesque jusqu'à un arbre proche d'un PJ isolé, et une fois là, elle utilise ses griffes.

Les chevaliers féériques éladrins s'avancent et utilisent l'action de défense totale pour protéger l'incantatrice du crépuscule. Pendant ce temps, leur maîtresse avance avec eux et prépare son action pour utiliser *trait médusant* contre le premier PJ qui arrive à 10 cases d'elle.

Round 2+ : la dryade et ses hamadryades poursuivent leurs attaques contre les PJ, la première utilisant *voyage par les arbres* pour bondir d'un bout à l'autre du champ de bataille tandis que les dernières comptent sur leur aura de racines griffueuses pour ralentir les PJ.

Les chevaliers féériques avancent à chaque round et utilisent l'action de défense totale jusqu'à ce qu'ils soient à 10 cases d'un ennemi, auquel cas ils se servent de *provocation féérique* pour marquer leurs adversaires. À chaque round qui suit, ils utilisent *enlacement sauvage*.

L'incantatrice reste en retrait, utilisant des attaques à distance pour harceler les PJ. Elle alterne *traits médusants* pour frapper les ennemis qui affrontent ses chevaliers et *traits de téléportation* pour renvoyer les ennemis entre les griffes des hamadryades. Si un ennemi arrive à 3 cases d'elle, elle se sert de sa *décharge éblouissante* et de son *éclipse féérique* pour s'échapper.

DÉVELOPPEMENT

À chaque round où le combat se poursuit, faites effectuer un test de Perception DD 30 à Razcoreth. S'il réussit, il rejoint la mêlée 1d3 rounds plus tard. Il utilise les tactiques décrites dans la rencontre *Le repaire du dragon*, page suivante.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Toutes les caractéristiques de cette zone sont décrites dans *Environnement*, page 110.

LE REPAIRE DU DRAGON

Rencontre de niveau 10 (2 500 px)

CONFIGURATION

Razcoreth (R)

Rencontre de niveau 13 au maximum, ajoutez :

Tous les alliés ayant survécu (Cf. Développement, page suivante)

Cette rencontre tactique peut avoir lieu n'importe où à l'intérieur de la colline et elle se déclenche dès que Razcoreth entend s'approcher les PJ. Le plan tactique indique sa position de départ. Dès que la rencontre est déclenchée, il effectue un test de Discréption pour se déplacer sans bruit à chaque round jusqu'à ce qu'il soit face aux PJ.

Quand les PJ voient Razcoreth pour la première fois, lisez ceci :

Des profondeurs obscures de la caverne émerge un puissant dragon vert, son long corps recouvert d'une fine couche d'écailles émeraude. Des touffes de mousse et des lianes recouvrent la majeure partie de son corps, lui donnant l'apparence d'une créature faite de pierre et de terre plutôt que d'un être de chair et de sang. Ses yeux rouges ont un éclat malveillant et un sourire cruel s'étale sur sa face reptilienne.

Test de Perception

DD 20 : un personnage voit ou entend Razcoreth s'approcher.

Razcoreth

Franc-tireur solo niveau 10

Jeune dragon vert sorcier

Créature magique naturelle (dragon) de taille G

2 500 px

Initiative +12 Sens Perception +13 ; vision dans le noir

Pv 428 ; péril 214 ; cf. aussi souffle du péril

CA 26 ; Vigueur 24, Réflexes 25, Volonté 24

Résistances poison 15

Jets de sauvegarde +5

VD 8, vol 10 (stationnaire), vol partiel 15 ; cf. aussi attaque en vol

Points d'action 2

⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ poison

Allonge 2 ; +15 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts, et 5 dégâts de poison continu (sauvegarde annule).

⊕ Griffes (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +15 contre CA ; 1d6 + 6 dégâts.

⊕ Double attaque (simple ; à volonté)

Razcoreth effectue deux attaques de griffes.

⊕ Attaque en vol (simple ; recharge 2 : 1)

Le dragon se déplace jusqu'à 10 cases en volant et effectue une attaque de morsure à n'importe quel moment de son déplacement, sans provoquer d'attaque d'opportunité de la part de la cible.

⊕ Balayage caudal (réaction immédiate, si un ennemi adjacent ne se déplace pas à son tour de jeu ; à volonté)

+13 contre Réflexes ; 1d8 + 6 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

↗ Malédiction du givre noir (simple ; maintien [mineure] ; quotidien) ♦ focaliseur, froid, arcanique

Distance 10 ; +13 contre Réflexes ; 2d8 + 6 dégâts de froid.

Réussite ou échec : si la cible bouge pour une raison ou une autre, elle subit 1d8 dégâts de froid (sauvegarde annule). Si elle sauvegarde, Razcoreth ne peut pas maintenir le pouvoir.

Maintien (mineure) : la cible subit 2d8 dégâts de froid.

↗ Regard spectral (simple ; à volonté) ♦ arcanique, charme, focaliseur, psychique

Distance 10 ; +13 contre Volonté ; 1d6 + 6 dégâts psychiques, et Razcoreth est invisible pour la cible jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

↗ Regard attirant (mineure, 1/round ; à volonté) ♦ charme, regard

Distance 10 ; +13 contre Volonté ; la cible glisse de 2 cases.

↗ Mélasse spirituelle (simple ; rencontre) ♦ arcanique, focaliseur, illusion, psychique

Distance 10 ; +13 contre Volonté ; 2d6 + 6 dégâts psychiques, et Razcoreth et ses alliés situés à portée sont invisibles pour la cible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Par ailleurs, Razcoreth bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 aux tests de Discréption jusqu'à la fin de la rencontre.

↖ Souffle (simple ; recharge 2 : 1) ♦ poison

Décharge de proximité 5 ; +13 contre Vigueur ; 1d10 + 6 dégâts de poison, puis la cible subit 5 dégâts de poison continu et est ralentie (sauvegarde annule les deux). Effet secondaire : la cible est ralentie (sauvegarde annule).

↖ Souffle du péril (libre, quand Razcoreth est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ poison

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 ; +13 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. Effet secondaire : la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Envoutement (mineure ; à volonté)

Razcoreth peut soumettre l'ennemi le plus proche qu'il voit à un envoutement. Il bénéficie alors d'un bonus de pouvoir de +1 à la CA jusqu'au début de son tour de jeu suivant. L'envoutement reste effectif jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que l'ennemi soit tué. Si Razcoreth touche un ennemi envoûté, il lui inflige 1d6 dégâts supplémentaires. Dès qu'il réduit un ennemi envoûté à 0 point de vie, Razcoreth peut se téléporter jusqu'à 3 cases au moyen d'une action libre.

Bond du sorcier (action de mouvement ; quotidien) ♦ arcanique, téléportation

Razcoreth peut se téléporter jusqu'à 6 cases. Il n'a pas besoin d'avoir sa destination en ligne de mire, mais s'il tente d'atteindre une case qu'il ne peut pas occuper, il reste sur place.

Alignement mauvais Langues commun, draconique

Compétences Arcanes +12, Bluff +19, Diplomatie +14,

Intimidation +14, Intuition +13, Larcin +15

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

Con 19 (+9) Int 15 (+7) Cha 19 (+9)

Équipement sceptre de sombre récompense +3

TACTIQUE

Son repaire n'étant pas un champ de bataille idéal, Razcoreth utilise son bond du sorcier au cas où il aurait besoin de battre en retraite hors de la colline. Cela dit, il dispose d'une impressionnante panoplie de pouvoirs qui rendent cette rencontre périlleuse.

Round 1 : Razcoreth manœuvre de manière à placer les PJ à portée de sa présence terrifiante. Quand deux PJ ou plus se trouvent dans sa zone d'effet, il utilise ce pouvoir. Il enchaîne en lançant un envoutement sur le PJ le plus proche. Finalement, il dépense un point d'action pour utiliser son souffle.

Round 2 : Razcoreth met de la distance entre lui et tout protecteur, se décalant si nécessaire. Il cible ensuite un protecteur avec regard spectral et dépense un point d'action pour abattre une malédiction du givre noir sur un cogneur.

Round 3 : ayant épuisé le gros de ses pouvoirs offensifs, Razcoreth utilise son *bond du sorcier* pour se téléporter de l'autre côté des PJ si possible. Il utilise alors le reste de son tour pour voler hors de la colline afin de combattre depuis les airs à l'extérieur.

Round 4+ : Razcoreth utilise son *attaque en vol* contre les personnages qui émergent du trou. Il se sert de son *regard attirant* pour amener les PJ qui se tiennent au bord du trou à tomber dedans, subissant 8d10 dégâts suite à la chute.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : l'intérieur du repaire est obscur à moins que les PJ n'apportent leur propre source de lumière. Si le combat se déplace au-dehors, l'éclairage correspond à l'heure qu'il est, comme indiqué page 111.

Racines griffeuses : dans la zone 7, tout personnage qui termine son déplacement dans une case contenant les racines violettes émanant de la colonne centrale est ralenti jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Eau stagnante : il faut dépenser 3 cases de déplacement pour entrer dans les zones contenant de l'eau stagnante. Tout PJ qui boit cette eau subit 10 dégâts de poison.

DÉVELOPPEMENT

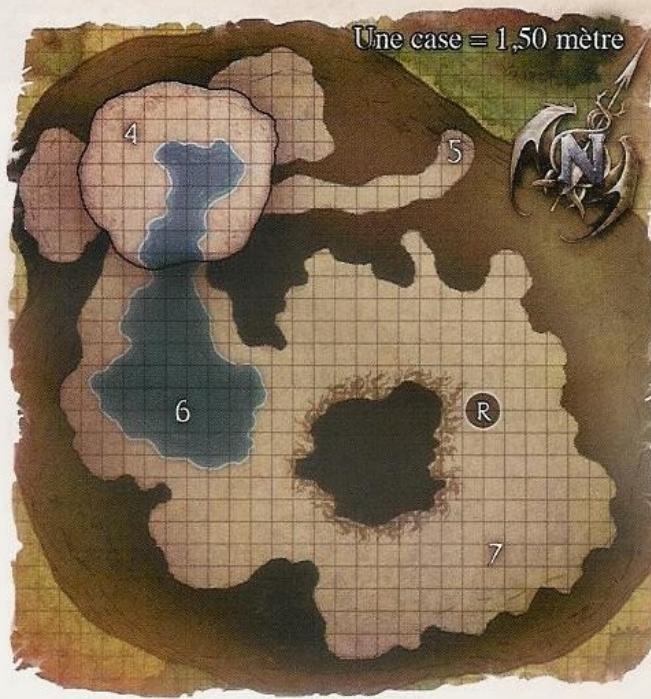
Le dragon utilise la tactique décrite ci-dessus, jouant au chat et à la souris jusqu'à ce que les PJ s'enfuient ou qu'il ne vienne à bout d'eux. Toutefois, si certains de ses serviteurs sont encore en vie, le combat tourne rapidement au vinaigre. Comme une bataille mettant en scène le dragon et tous ses serviteurs peut atteindre le niveau 13, vous pouvez utiliser la tactique ci-dessous pour donner une chance aux PJ. Ne tenez pas compte des informations tactiques liées aux créatures déjà vaincues.

Razcoreth : le dragon vert reste dans les airs autant que possible. Jouant les soutiens, Razcoreth plonge pour aider tout serviteur submergé, utilisant *mélasse spirituelle* pour conférer à ses serviteurs un avantage contre les intrus dont il bénéficiera également. Razcoreth laisse ses serviteurs essuyer les pires attaques des PJ et les soutient à l'aide de ses pouvoirs à distance tout en restant en retrait.

Si les PJ parviennent à vaincre tous les serviteurs de Razcoreth, il utilise son *attaque en vol* jusqu'à ce qu'il soit près d'être en péril. À ce moment, il descend et engage le combat au corps à corps contre les PJ, utilisant ses *griffes* et son *balayage caudal* à chaque round jusqu'à ce que les PJ déclenchent son *souffle du péril*. Le dragon combat jusqu'à la mort.

Dryade : la dryade utilise son *voyage par les arbres* pour couvrir rapidement de longues distances et aider ses alliés assaillis par les PJ. Si le dragon est vaincu, la dryade s'enfuit.

Hamadryades : une fois le dragon impliqué dans le combat, les hamadryades restent groupées et concentrent leurs attaques sur un seul PJ à la fois dans l'espoir d'empêcher cet ennemi de s'en prendre à leur maître. Elles visent les contrôleurs et les cogneurs si possible.



Un antre pour cinq aventuriers de niveau 16

Dans les profondeurs de Gisombre, au beau milieu d'un ensemble de collines qui dominent un lac aux eaux grises et froides se tient un cimetière à l'abandon. Des herbes aussi denses que fragiles y poussent. Les pierres tombales et les mausolées s'y dressent dans la tendre étreinte d'une variété de lierre qui n'existe pas dans le monde physique.

C'est un lieu pour le moins dérangeant, mais il est loin d'être incongru en Gisombre. Et pourtant, il n'abrite pas que les produits d'une imagination sinistre : le cimetière est devenu l'antre de Tzekovalas, un effroyable vampire draconique. Pire encore, la frontière du cimetière empiète sur le monde physique, permettant au prédateur mort-vivant d'y faire des allées et venues, arrachant ses proies à leur village avant de retourner dans sa demeure de Gisombre.

HISTOIRE

Personne n'a construit ce cimetière. Personne n'a creusé les tombes, personne n'a bâti le pont qui enjambe la rivière glacée et personne n'a sculpté les mausolées dans le granite et le marbre.

Non, ce cimetière, comme tant d'autres choses en Gisombre, n'est qu'un écho du monde physique. C'est le reflet macabre et sinistre d'une ville florissante qui, comme le cimetière, est en partie bâtie sur une colline dominant un lac.

Les habitants de ce village du monde physique ignoraient complètement qu'un sombre reflet de leur ville était né, du moins jusqu'à l'arrivée de Tzekovalas. Qui était-il avant de devenir un vampire ? Pourquoi a-t-il choisi cette région comme terrain de chasse ? Nul ne le sait. Dès qu'il a découvert que le village avait été construit près d'un empiétement naturel de Gisombre sur le monde physique, le destin de ses habitants était scellé. Le monstre a élu domicile dans le cimetière, et il lance des raids réguliers non seulement contre le village qu'il reflète mais également contre les communautés voisines. Il agit de la sorte depuis quelques mois et des dizaines d'innocents ont déjà péri. Si on le laisse faire une année de plus, le vampire pourrait bien dépeupler la région.

ENVIRONNEMENT

Le cimetière est énorme, bien plus grand que le village qu'il reflète. Seule la partie qui contient l'antre de Tzekovalas, à l'extrême nord-est du cimetière, est indiquée sur la carte. Vous êtes libre d'extrapoler à votre guise d'après cette base si vous voulez mettre en scène d'autres rencontres, voire des aventures distinctes à l'intérieur du cimetière.

Vous devez utiliser tous les tours que vous avez dans votre sac pour faire de ce lieu un décor effrayant. Essayez cependant de ne pas le rendre trop théâtral et de ne pas distraire les joueurs de leur objectif. N'oubliez pas néanmoins que ce lieu est plus qu'un cimetière gigantesque : c'est un lieu surnaturel au beau milieu d'un monde surnaturel.

Le meilleur moyen de poser l'atmosphère est sans doute de s'assurer que le village dont le cimetière est le reflet soit bien connu des PJ et qu'ils l'aient visité auparavant. Tandis que les aventuriers parcourent le cimetière, comparez leur valeur de Perception passive à un DD 21. Si l'un d'entre eux réussit - ou si les joueurs s'enquièrent particulièrement du décor -, il(s) réalise(nt) que la disposition de certaines parties du cimetière est tout à fait identique au village. Par exemple, à l'endroit où se dressent des maisons dans un monde, on trouve des groupes de tombes dans l'autre. Les boutiques et les tavernes sont « reflétées » par des tombes en surface tandis que les églises et les bâtiments officiels sont de vastes mausolées. La correspondance n'est pas parfaite et ne s'applique qu'à la moitié du cimetière, mais elle est trop évidente pour n'être qu'une coïncidence.

Si les PJ examinent les tombes ou les mausolées, la situation devient plus étrange. Les mausolées et les tombes en surface sont dépourvus de noms, d'emblèmes ou de toute autre forme d'élément permettant de les identifier. Toutefois, chaque pierre tombale comporte le nom d'un des habitants du village du monde physique. Les pierres appartenant à des gens qui ne sont pas encore morts sont propres et nettes, comme si on les entretenait régulièrement (ou du moins un peu mieux que le reste du cimetière). Celles des défunt sont entourées de tas de terre et leurs tombes sont vides, comme si quelqu'un ou quelque chose en était sorti à coups de griffes.

À cause des collines et des petites élévations qui forment la région, divers endroits du cimetière se trouvent à des niveaux différents, comme indiqué sur la carte. Les parois de falaise qui servent de frontières septentrionale et orientale peuvent être escaladées au moyen d'un test d'Athlétisme DD 20. Les arbres, qui sont tous morts, occupent chacun 1 case. Ils confèrent un abri et peuvent être escaladés au moyen d'un test d'Athlétisme DD 15.

ENVIRONS DU CIMETIÈRE

Quand les PJ s'approchent de la section nord-est du cimetière, lisez ceci :

La brise est froide et vous glace l'âme autant que la chair. Bien que vous puissiez le sentir sur votre peau et l'entendre gémir, le vent ne parvient pas à agiter les feuilles sèches et friables des arbres ni à flétrir les herbes qui cassent sous vos pas.

Un peu plus loin, une colline à la pente raide se dresse devant vous, puis s'interrompt abruptement pour former la falaise marquant la bordure du cimetière. Au sommet, vous apercevez plusieurs grands mausolées ainsi que bien d'autres arbres morts.

ZONE 1 : LE SENTIER SINUEUX

Quelques petits sentiers serpentent à travers le cimetière. Toutefois, seul le chemin principal est entretenu : tous les autres sont envahis de broussailles.

Quand les PJ remarquent le sentier, ou l'empruntent pour la première fois, lisez ceci :

Un chemin anormalement large s'étend à travers le cimetière, menant vers divers larges ensembles de tombes ainsi qu'à des marches qui escaladent la grande colline. Des galets y ont été dispersés çà et là, pas assez pour parler de pavage mais suffisamment pour empêcher les herbes folles de l'envahir. Des herbes sauvages et des ronces bordent le sentier comme une haie de fleurs plantée par un jardinier dément.

ZONE 2 : EAUX GRISES

Les eaux sont paresseuses, glacées et potentiellement dangereuses.

Quand un PJ examine le cours d'eau, lisez ceci :

L'eau est d'une couleur curieusement grise, non parce qu'elle est sale mais parce qu'elle semble plus sombre que de l'eau ordinaire. Toutefois, vous pouvez voir le fond à environ trois mètres au centre du lit de la rivière. Le courant est lent et paresseux.

Si un PJ touche l'eau, lisez ceci :

L'eau est froide comme de la glace et vaguement huileuse au toucher.

Test de Perception

DD 26 : à mesure que l'eau se jette contre les rochers et les racines qui recouvrent le lit de la rivière, elle forme brièvement des images de visages suffocants et hurlants.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Courant paresseux : les PJ peuvent traverser la rivière à la nage au moyen d'un test d'Athlétisme DD 15. Le cours d'eau est lent et le courant faible, mais le froid et la texture huileuse de l'eau rendent la natation difficile.

OPTIONNEL : LE DERNIER SOUFFLE

Rencontre de niveau 13 (1 600 px)

◆ 3 filaments spectraux d'élite (piège d'élite : obstacle de niveau 13). Utilisez le piège des filaments spectraux (cf. Guide du Maître, page 91) avec les modifications suivantes :

Ajoutez 2 au DD des tests de Perception et d'Arcanes destinés à percevoir le piège.

Les filaments effectuent deux attaques d'opportunité quand le piège est déclenché. Si les deux touchent, la cible est immobilisée et hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Ajoutez 2 au DD des tests d'Acrobaties et de Larcin indiqués dans les contre-mesures.

Si les PJ entrent dans l'eau, la rivière se transforme en un tourbillon de tentacules liquides qui tentent d'attraper tous ceux qui se trouvent aux alentours. Les tentacules tentent de maintenir leurs victimes sous l'eau afin de les noyer.

ZONE 3 : L'ÎLE MARÉCAGEUSE

De minuscules îlots émergent de la rivière dans tout le cimetière, mais une seule est assez proche de la colline pour apparaître sur la carte.

Quand les PJ approchent de l'île pour la première fois, lisez ceci :

Vous apercevez une île étroite au milieu de la rivière paresseuse. Elle émerge à peine du courant et sa surface détrempée ressemble plus à un marécage qu'à de la terre.

Test de Perception

DD 23 : plusieurs pierres tombales se sont affalées, presque englouties par le marais. On peut penser que les tombes qui se trouvaient là ont été balayées par le courant et le temps.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Terrain marécageux : le sol de cet endroit est considéré comme un terrain difficile.

OPTIONNEL : TOMBES BÉANTES

Rencontre de niveau 9 (2 100 px)

- ◆ 9 goules de horde (sbires de niveau 13)
- ◆ 3 tombes ouvertes (fosse et faux plancher) (piège : gardien de niveau 1)

Les pierres tombales effondrées n'indiquent plus la position des tombes qui sont presque invisibles sous l'eau boueuse. Quelques tombes ouvertes - des fosses grossières - ne représentent pas un grand danger, mais les goules qui rôdent à l'intérieur, si ! Les morts-vivants émergent si un seul PJ tombe dans une sépulture ou si le groupe s'attarde un tant soit peu sur l'île.

ZONE 4 : LE PONT COUVERT (NIVEAU 17)

Ce pont abrite les habitants les plus dangereux de la région (à l'exception de Tzevokalas, naturellement).

Quand les PJ s'approchent du pont, lisez ceci :

Un pont couvert enjambe la rivière ici, permettant de passer sans mal sur l'autre rive.

Dès qu'un PJ met le pied sur le pont, lisez ceci :

Les chevrons de bois noir dégoulinent de condensation au-dessus de vos têtes, mais ils semblent assez solides. L'eau qui coule sous le pont résonne étrangement dans ce couloir clos.

La rencontre tactique commence quand la moitié des PJ sont sur le pont ou quand l'un d'entre eux arrive de l'autre côté.

Rencontre tactique : « Le pont », page 122.

ZONE 5 : L'ESCALIER

Seule une partie de la colline est en pente : ses autres flancs sont de véritables falaises.

Quand les PJ s'approchent de l'escalier, lisez ceci :

Un grand escalier de pierre gravit la colline. Les marches sont larges mais étroites, et la roche est érodée par les éléments. Il ne devrait pas être bien difficile de monter, mais mieux vaudrait que vous n'ayez pas à courir sur ces marches, que ce soit pour monter ou descendre.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Marches : les marches de l'escalier constituent un terrain difficile.

Pente raide : la pente est si raide qu'il faut un test d'Athlétisme pour la gravir. Un test d'Athlétisme DD 10 permet au personnage qui escalade de monter ou de descendre, mais la pente est considérée comme un terrain difficile. Au moyen d'un test DD 15, un PJ peut grimper à sa vitesse de déplacement complète.

ZONE 6 : MAUSOLÉE

Tous les lieux estampillés « mausolée » sont plus ou moins identiques. Les mausolées, qui confèrent un abri, mesurent 7,5 mètres de haut et il faut réussir un test d'Athlétisme DD 24 pour les escalader. Vous pouvez utiliser une description similaire - en changeant la taille et en escamotant la rencontre tactique ou les passages secrets - pour toutes les tombes plus petites situées à la surface du cimetière.

Quand les PJ s'approchent d'un mausolée, lisez ceci :

Ce bâtiment compte parmi les plus grands et les plus ostentatoires des demeures des morts de ce cimetière. Le granite a peut-être été blanchi à la chaux autrefois, mais il est désormais d'une écaillante couleur grise, grêlé par des années d'exposition aux éléments et enveloppé de filaments de vigne.

Quand les PJ entrent pour la première fois dans un mausolée, lisez ceci :

En dehors du fait qu'elle est anormalement spacieuse, cette tombe ressemble à la dernière demeure de n'importe quel individu riche. Un catafalque de granite se dresse devant vous, supportant un vieux sarcophage usé.

Ces mausolées ne sont pas vraiment les dernières demeures de vénérables défunt, mais les entrées secrètes du repaire souterrain de Tzevakalas.

Test de Perception

DD 31 : le catafalque et le sarcophage semblent... bizarres.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Portes : le mausolée est pourvu de lourdes portes de pierre, mais elles ne sont ni verrouillées ni barrées.

Terrain illusoire : le catafalque, le sarcophage et le sol des environs sont des illusions dissimulant l'entrée d'un repaire souterrain (cf. zone 7).

OPTIONNEL : PLONGÉE DANS LES TÉNÈBRES

Rencontre de niveau 5 (1 200 px)

♦ Plancher illusoire (fosse et faux plancher) (piège : gardien de niveau 15)

Vous pouvez considérer le plancher illusoire comme une fosse dotée d'un faux plancher étant donné qu'il est très facile pour un PJ d'y tomber accidentellement. Utilisez les

caractéristiques de la fosse et faux plancher de niveau 1 (cf. *Guide du Maître*, page 86) mais en l'accompagnant d'un DD 31 au test de Perception destiné à détecter le piège en premier lieu (comme indiqué ci-dessus), d'aucun moyen de le désamorcer et d'une chute de 15 mètres (infligeant 5d10 dégâts).

ZONE 7 : UN TROU DANS LA TERRE

À l'intérieur de chaque mausolée, le terrain illusoire dissimule un tunnel vertical plongeant dans les profondeurs de la terre. Chaque passage est plus ou moins identique.

Quand les PJ entrent dans le passage, ou y jettent un coup d'œil, lisez ceci :

Un large tunnel plonge dans les profondeurs de la terre. Vous ne voyez aucun moyen pratique de descendre excepté en escaladant ou en vous laissant glisser au fond.

Escalader les murs pour descendre ici nécessite un test d'Athlétisme DD 20 ; bien que les parois présentent de nombreuses prises, la terre est friable et s'effrite facilement. Le passage mesure environ 9 mètres de long et débouche sur le plafond de la zone 8 qui se trouve à 6 mètres au-dessus du sol.

ZONE 8 : SOUS LE LIT DES MORTS (NIVEAU 17)

Cette salle est le Saint des Saints de Tzevakalas, ainsi que le moyen qui lui permet d'accéder à diverses zones du cimetière. Si vous voulez rendre les joueurs nerveux, faites-leur subtilement se poser cette question : si le cimetière ressemble tant au village qu'ils croient si bien connaître, de quel endroit ce complexe souterrain peut-il bien être le reflet ?

Quand les PJ entrent dans l'un des passages, lisez ceci :

Cette zone est remplie d'une série de cavernes ouvertes. Des racines et des morceaux de cercueils brisés dépassent du plafond et de petits filets de terre tombent çà et là comme des cascades miniatures. Plusieurs bières sont tombées des parois extérieures et leurs morceaux jonchent le sol.

Les morts-vivants qui servent Tzevakalas habitent dans plusieurs des cercueils exposés. L'un des cercueils brisés est factice et dissimule les possessions du vampire.

Les PJ déclenchent la rencontre tactique quand ils pénètrent dans la zone 8.

Rencontre tactique : « La célérité des morts », page 124.

Trésor : les PJ peuvent localiser le compartiment secret du faux cercueil au moyen d'un test de Perception DD 31. Le trésor comprend un bouclier de défi (niveau 18), un orbe d'imparable gravité +4, un petit diamant brillant d'une lueur qui lui est propre et serti dans un anneau sculpté dans l'ombre même (7 600 po), et 900 po.

UN REFLET DANS LA NUIT

Une case = 1,50 mètre



3 bodaks furtifs (F)

Chasseur niveau 16
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M 1 400 px chacun

Initiative +16 **Sens Perception** +10 ; vision dans le noir
Regard atroce (nécrotique, regard, terreur) aura 5 ; une créature prise dans l'aura qui effectue une attaque de corps à corps ou à distance contre le bodak furtif subit 5 dégâts nécrotiques avant d'effectuer son jet d'attaque, accompagné d'un -2.

Pv 124 ; **péril** 62
CA 29 ; **Vigueur** 29, **Réflexes** 27, **Volonté** 29

Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 15 ;
Vulnérabilités radiant 5 ; un bodak furtif qui subit des dégâts radiants ne peut affaiblir une cible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

VD 6

④ Coup (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

+21 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts plus 2d6 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du bodak furtif.

⑦ Regard mortel (simple ; rencontre) ♦ nécrotique, regard

Distance 10 ; vise une créature vivante ; +19 contre Vigueur ; si la cible est affaiblie, elle tombe à 0 point de vie ; sinon, la cible subit 1d6 + 6 dégâts nécrotiques et perd 1 récupération.

Forme spectrale (simple ; à volonté)

Le bodak furtif devient invisible et gagne les capacités suivantes : déphasage et immatériel. Sous forme spectrale, il ne peut rien faire d'autre que se déplacer et peut reprendre sa forme normale au prix d'une action libre.

Alignement mauvais **Langues** commun

For 21 (+13)	Dex 19 (+12)	Sag 15 (+10)
Con 22 (+14)	Int 6 (+6)	Cha 23 (+14)

9 goules de horde (G)

Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M 200 px chacune

Initiative +11 **Sens Perception** +7 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflege jamais de dégâts à un sbire.

CA 25 ; **Vigueur** 22, **Réflexes** 24, **Volonté** 20

Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10

VD 8, **escalade** 4

④ Griffes (simple ; à volonté)

+16 contre CA ; 6 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Alignement chaotique mauvais

Compétences Discréption +16

For 17 (+8)	Dex 22 (+11)	Sag 14 (+7)
Con 18 (+9)	Int 13 (+6)	Cha 15 (+7)

TACTIQUE

Le combat se déroule comme suit.

Round 1 : les bodaks furtifs reprennent leur forme normale et attaquent chacun un PJ différent, espérant ainsi en affaiblir plusieurs à l'aide de leur *regard mortel*. Les goules tentent d'immobiliser un personnage qui n'a pas été pris pour cible par les bodaks. Le massacreur se jette dans la mêlée avec sa grande hache.

Round 2 : si les bodaks ont affaibli au moins quelques PJ, ils passent lors de ce round aux attaques de regard. Sinon, ils continuent le combat au corps à corps, comme les goules.

Round 3+ : les morts-vivants continuent le combat au corps à corps. Si possible, les goules tentent de bousculer des ennemis immobilisés pour les jeter dans la rivière ou par-dessus la falaise. Sinon, ils s'en tiennent à des attaques en nombre et tentent de prendre l'ennemi en tenaille.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : le cimetière est éclairé par une lumière faible et grisâtre.

Falaise : du côté nord du pont, la falaise ne donne que sur le lac, à 15 mètres en contrebas. La paroi de la falaise peut être escaladée au moyen d'un test d'Athlétisme DD 20.

Chevrons : les PJ peuvent grimper aux chevrons en réussissant un test d'Athlétisme DD 15. Les poutres des chevrons sont assez larges pour qu'on combatte dessus sans autre test.

Courant paresseux : les PJ peuvent traverser la rivière à la nage au moyen d'un test d'Athlétisme DD 15. Le cours d'eau est lent et le courant faible, mais le froid et la texture huileuse rendent la natation plus difficile.

Arbres : chacun des arbres occupe 1 case. Ils confèrent un abri et il faut réussir un test d'Athlétisme DD 15 pour y grimper.

LA CÉLÉRITÉ DES MORTS

Rencontre de niveau 17 (9 200 px)

CONFIGURATION

Tzevokalas, le dérobeur de vie (T)

2 âmes-en-peine spadassines (S)

Quand ils arrivent à la zone 8, les PJ ont un moment - très bref - pour rassembler leurs esprits avant que le combat n'éclate. S'ils entrent en groupe, faites leur placer leurs figurines sur le plan. S'ils entrent un par un ou si quelqu'un tombe par le tunnel d'un mausolée, ne placez que la figurine de ce PJ sur le plan. Lisez le texte qui suit à voix haute, puis placez Tzevokalas sur la carte, suivi des deux âmes-en-peine spadassines.

Quand le combat commence, lisez ceci :

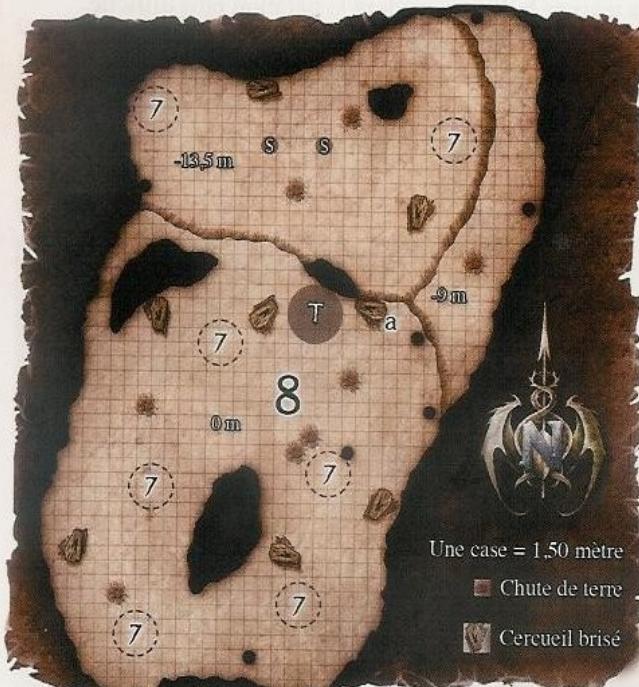
Au centre de la caverne, un terrible dragon s'envole. Sa peau est de couleur terne, mais ses yeux caves brillent de la vigueur impie des morts-vivants.

Quand les âmes-en-peine attaquent, lisez ceci :

Depuis les ombres de la caverne, des formes fantomatiques apparaissent par intermittence et s'avancent par brusques saccades.

Test de Perception

DD 30 : deux silhouettes spectrales tenant des lames dentelées reposent près de l'un des cercueils brisés qui émergent de la terre meuble.



Tzevokalas (T)

Dérobeur de vie

Créature magique naturelle (dragon, mort-vivant) de taille G 6 000 px

Initiative +12 Sens Perception +16 ; vision dans le noir

Pv 730 ; Péril 365 ; cf. aussi *souffle du péril*

Régénération 15 (la régénération du dérobeur de vie ne fonctionne pas quand il est exposé à la lumière du jour)

CA 33 ; Vigueur 31, Réflexes 30, Volonté 30

Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 10 ;

Vulnérabilités radiant 10

Jets de sauvegarde +5

VD 8, vol 8 ; cf. aussi *envol du sang*

Points d'action 2

④ **Morsure** (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +20 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts, et la cible subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule).

④ **Griffes** (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +20 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts.

† **Appétit frénétique** (simple ; à volonté)

Le dérobeur de vie effectue une attaque de morsure et deux attaques de griffes. Les attaques de griffes doivent viser deux ennemis distincts.

↗ **Regard irrésistible** (réaction immédiate, lorsqu'un ennemi attaque le dérobeur de vie ; se recharge quand le dragon est en péril pour la première fois) ♦ **charme**

Distance 10 ; +18 contre Volonté ; l'ennemi en question est hébété et tiré de 5 cases au début de son tour de jeu (sauvegarde annule les deux). Cette attaque ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

← **Souffle** (simple ; rencontre) ♦ **guérison**

Décharge de proximité 5 ; +18 contre Réflexes (+20 contre les cibles en péril) ; 2d8 + 6 dégâts, et le dérobeur de vie regagne 30 points de vie. Il ne regagne que 30 points de vie, quel que soit le nombre de cibles touchées. Échec : demi-dégâts, et le dérobeur de vie ne regagne aucun point de vie.

← **Souffle du péril** (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ **guérison**

Le souffle du dérobeur de vie se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

Envol du sang (mouvement ; à volonté) ♦ **téléportation**

Le dérobeur de vie se téléporte de 20 cases. Il doit finir son déplacement adjacent à un ennemi en péril.

Forme de brume (simple ; rencontre) ♦ **métamorphose**

Le dérobeur de vie devient immatériel mais ne peut effectuer d'attaques. Il peut rester sous forme de brume jusqu'à 1 heure ou mettre un terme à l'effet au prix d'une action mineure.

Alignement mauvais

Langues commun, draconique

Compétences Discréption +15, Nature +16

For 24 (+14) Dex 17 (+10) Sag 18 (+11)

Con 20 (+12) Int 17 (+10) Cha 16 (+10)

2 âmes-en-peine spadassines (S)	Chasseur niveau 17
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M	1 600 px chacune
Initiative +19	Sens Perception +14 ; vision dans le noir
Régénération 10 (si l'âme-en-peine spadassine subit des dégâts radiants, la régénération est annulée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)	
Pv 90 ; péril 45 ; cf. aussi <i>coup de la mort</i>	
CA 30 ; Vigueur 29, Réflexes 30, Volonté 32	
Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 20, immatériel ; Vulnérabilités radiant 10 (cf. aussi <i>régénération</i> , ci-dessus)	
VD vol 8 (stationnaire) ; déphasage ; cf. aussi <i>survol ombreux</i>	
Épée d'ombre (simple ; à volonté) ♦ nécrotique +20 contre Réflexes ; 2d8 + 7 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).	
† Coup de la mort (quand l'âme-en-peine tombe à 0 point de vie) ♦ nécrotique L'âme-en-peine spadassine se décale de 4 cases et effectue une attaque de base de corps à corps qui inflige 2d8 dégâts nécrotiques supplémentaires en cas de réussite.	
Avantage de combat ♦ nécrotique Les attaques de l'âme-en-peine spadassine infligent 2d6 dégâts nécrotiques supplémentaires à toute cible contre laquelle elle jouit d'un avantage de combat.	
Survol ombreux (mouvement ; rencontre)	
L'âme-en-peine spadassine se décale de 6 cases.	
Rejeton âme-en-peine Tout humanoïde tué par une âme-en-peine spadassine se manifeste lui-même sous forme d'âme-en-peine spadassine 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 <i>Rappel à la vie</i>) ne détruit pas l'âme-en-peine engendrée.	
Alignement chaotique mauvais	Langues commun
Compétences Discréption +20	
For 14 (+10)	Dex 24 (+15)
Con 18 (+12)	Int 11 (+8)
	Sag 12 (+9)
	Cha 24 (+15)

TACTIQUE

Round 1 : Tzevokalas n'utilise pas son souffle au début : il le retarde jusqu'à ce qu'il ait subi assez de dégâts pour bénéficier des 30 points de vie qu'il lui confère. Au lieu de cela, il concentre son *appétit frénétique* sur un des PJ puis dépense un point d'action pour l'agresser de nouveau de la même façon. Il commande aux âmes-en-peine spadassines d'occuper les autres PJ tandis qu'il s'efforce d'abattre la cible qu'il a choisie.

Round 2+ : une fois blessé lors des rounds suivants, Tzevokalas se place de manière à utiliser son souffle contre le maximum de PJ possible (tout en évitant de provoquer des attaques d'opportunité). Peu lui importe que son souffle atteigne ses alliées. Si ses adversaires parviennent à trop s'éloigner, Tzevokalas utilise *envol du sang* pour se téléporter juste à côté de la créature qu'il a choisie pour son repas.

Si Tzevokalas se trouve réduit au quart de ses points de vie, il prend sa forme de brume et s'enfuit, ordonnant aux âmes-en-peine, si elles sont toujours animées, de protéger sa fuite.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : il n'y a pas de lumière dans les tunnels sous le cimetière en dehors de celles que les PJ apportent avec eux.

Cercueils brisés (zone 8) : ces cercueils sont tombés de la terre des environs et sont en morceaux. Ces cases constituent un terrain difficile. Le cercueil marqué d'un « a » contient le trésor caché.

Chute de terre (zone 8) : plusieurs petites cascades de terre tombent en permanence du plafond. Ces zones constituent un terrain difficile, et quiconque se tient sur une telle case subit un -2 aux jets d'attaque de zone et à distance ainsi qu'un -5 aux tests de Perception.

Saillies (zone 8) : les saillies de la grotte peuvent être escaladées au moyen d'un test d'Athlétisme DD 20.

Trous (zone 7) : chacun des tunnels descend de 9 mètres jusqu'au plafond de la salle 8, lequel se trouve à 6 mètres au-dessus du sol. Un tunnel peut être escaladé au moyen d'un test d'Athlétisme DD 20.

Un antre pour cinq aventuriers de niveau 18

Dans les profondeurs de l'Outreterre, un vieux dragon violet et ses sbires vivent dans un complexe formé de couloirs sinués et aux contours presque organiques. Les habitants de la surface affirment que le monstre ne représente aucun danger tant qu'il reste sous terre, mais les nains et autres habitants des profondeurs qui ont subi ses déprédatations ne sont pas de cet avis.

HISTOIRE

Seuls les plus anciens des sages nains se rappellent que ces cavernes abritaient autrefois un clan de tyrannocéans qui les creusèrent à même le roc. Ce qu'il advint de ces créatures, nul ne peut le dire, mais leur demeure n'est pas restée abandonnée bien longtemps. Depuis plus d'un siècle, le dragon violet Orukurtz a élu domicile dans le Cœur des Ténèbres, et il en a fait le centre de son territoire en perpétuelle expansion.

ENVIRONNEMENT

Les sols de pierre sont considérés comme un terrain normal. Il faut réussir un test d'Athlétisme DD 27 pour grimper aux saillies, sauf indication contraire.

Sur les murs et le sol sont éparses des plaques de champignons phosphorescents qui répandent une faible lumière dans toute la région. Par conséquent, toutes les cases qui ne sont pas éclairées autrement (par une source de lumière qu'apporteraient les PJ) sont légèrement voilées, ce qui confère un camouflage aux créatures qui les occupent. Les descriptions des zones et des tactiques supposent que les PJ ont avec eux une source de lumière vive qui leur permet de voir normalement dans son rayon d'action mais qui les prive de ce camouflage.

Les cavernes et les passages tournent, montent et descendent constamment, passant les uns par-dessus les autres et se croisant sans cesse. Les différences d'élévation sont indiquées sur la carte. Les cavernes contiennent des stalagmites et des colonnes, mais on n'y trouve aucune stalactite. Orukurtz les a en effet brisées pour faciliter le vol.

ENVIRONS DES CAVERNES

Jusqu'à ce que les PJ pénètrent dans l'antre, rien n'indique que les cavernes qui s'étendent devant eux sont différentes de celles qu'ils viennent de traverser. Les descriptions ci-dessous supposent que les PJ viennent d'une région plus proche de la surface (un des deux passages marqués d'un 1) et non des profondeurs de l'Outreterre.

ORUKURTZ AU COMBAT

Le vieux dragon violet est un stratège accompli et n'engage que rarement, voire jamais, le combat de manière directe. D'une certaine façon, le Cœur des Ténèbres n'est pas simplement une succession de rencontres individuelles : c'est également une rencontre unique parsemée de fréquentes interruptions.

Dans chaque rencontre présentée ci-dessous, Orukurtz apparaît brièvement au bout de plusieurs rounds de combat. Il passe à l'attaque pendant un round unique (ou peut-être deux si les PJ tentent de l'empêcher de s'échapper), puis il s'en va à nouveau.

Jusqu'à la fin de la bataille, utilisez le dé pour déterminer si le dragon revient et quand, de la même façon que vous décidez quand un pouvoir se recharge. Lancez un d6. Sur un résultat de 5 ou 6, le dragon réapparaît (ne jetez pas le dé durant le round qui suit son départ : le dragon s'absente pendant au moins 1 round en traversant les tunnels enchevêtrés de son antre). Chaque fois qu'Orukurtz apparaît, sa tactique est la même : il attaque brièvement puis repart. Les tactiques spécifiques sont détaillées dans la description des rencontres, et vous pouvez utiliser ce qui suit comme exemple pour déterminer le comportement du dragon lors des rencontres optionnelles.

Supposez qu'à chaque fois que le dragon apparaît dans une zone particulière, son *souffle*, son *souffle du péril* et sa *présence terrifiante* se sont rechargeés.

Quand le dragon réapparaît, il peut le faire par n'importe laquelle des entrées de la zone où se déroule le combat. Il connaît si bien son repaire qu'il peut le traverser à toute allure, et il apparaît par l'entrée qui lui donne le meilleur avantage tactique. Il peut également traverser un mur si cela lui confère un avantage de combat. Sinon, il n'utilise ses déplacements de déphasage que pour s'enfuir.

Orukurtz ne rejoint aucune bataille en cours si tous les autres monstres sont morts. Il est facile d'entendre les bruits de combat - ou de percevoir leur absence - et les PJ qui viennent à bout de leurs adversaires et s'immobilisent avec des actions préparées en guettant la réapparition du dragon seront forcément déçus dans leurs attentes.

En raison des apparitions permanentes du dragon, chaque rencontre peut avoir trois niveaux différents.

- ◆ Le premier niveau d'une rencontre suppose que les PJ passent le plus clair de leur temps à affronter les autres créatures présentes, mais qu'Orukurtz fait des apparitions comme décrit ci-dessus. En moyenne, le dragon combat un round sur trois. On le traite donc comme un danger lié à l'environnement, en utilisant un cinquième des px habituellement associés à un monstre solo de niveau 19 (2 400 px).
- ◆ Le deuxième niveau (le plus bas) est celui de la rencontre dans le cas où Orukurtz n'apparaît pas, soit parce qu'il a été tué, soit parce qu'il s'est enfui de son antre, soit parce que les PJ l'ont d'une façon ou d'une autre empêché d'accéder à cette zone.
- ◆ Le troisième niveau (le plus élevé) est celui de la rencontre si Orukurtz choisit de rester et de se battre plutôt que de partir et de revenir plus tard. Il agit de la sorte si c'est le dernier combat possible dans son antre, c'est-à-dire si les PJ ont remporté toutes les autres rencontres tactiques ainsi que les rencontres optionnelles que vous avez choisi d'inclure. (Les rencontres tactiques présentent d'autres circonstances

dans lesquelles le dragon peut rester et combattre jusqu'au bout.) Les PJ gagnent la totalité des points d'expérience liés à Orukurtz (12 000 px) quand ils parviennent à le tuer ou à le vaincre. Le total de px est inclus dans le niveau de la rencontre.

ZONE 1 : ARTÈRES DE PIERRE

Les PJ ont passé la frontière du Cœur des Ténèbres.

Si les PJ réussissent un test de Perception DD 27, lisez ceci :

À peine visibles sur le sol poussiéreux, vous apercevez de temps à autre des éraflures, des morceaux de pierre arrachés et des champignons écrasés. Ces tunnels sont apparemment très fréquentés.

ZONE 2 : POINT DE NON-RETOUR

À partir de ce point, toute lumière que portent les PJ devient visible pour les habitants de la zone 5, ce qui les empêche de prendre Orukurtz par surprise.

ZONE 3 : LE DÉFI

Cette grotte semble aussi inoffensive que les passages précédents, mais les apparences sont trompeuses.

Quand les PJ entrent, lisez ceci :

Le passage s'élargit pour former une longue grotte. Plusieurs piliers de pierre se dressent à côté des murs, dégoulinant de condensation. Des plaques de champignons à l'apparence répugnante ont poussé sur la terre humide, emplissant l'air de miasmes qui rappellent presque la viande pourrie.

OPTIONNEL : RELEVER LE DÉFI

Rencontre de niveau 17 (9 600 px)

- ◆ 1 rejeton violet cauchemardeux (chasseur de niveau 17)
- ◆ 2 enlaceurs fouettards (contrôleurs d'élite de niveau 16, utilisez le profil de « Le cœur battant », page 130)
- ◆ Orukurtz, vieux dragon violet, épisodiquement (contrôleur solo de niveau 19)

Tests de Perception

N'utilisez ces tests que si vous envisagez d'utiliser la rencontre optionnelle.

DD 32 : les PJ détectent le rejeton violet cauchemardeux.

Lisez ceci :

Presque invisible dans les ombres, une créature mince et musclée à la peau violet foncé se tapit à quatre pattes. Sa peau ondule et se tend comme celle d'un serpent, et sa queue barbelée tressaille quand elle réalise que vous l'avez découverte.

DD 36 : les PJ détectent les enlaceurs. Lisez ceci :

Un mouvement imperceptible et le reflet de la lumière sur d'étroits yeux en fente donnent à penser que deux des rochers de cette grotte ne sont pas vraiment des rocs, mais des créatures vivantes.

Orukurtz a préparé une surprise pour les intrus qui pensent qu'ils ont découvert un accès facile aux couloirs sinueux de son antre. Comme dans les rencontres tactiques, Orukurtz n'apparaît qu'au bout de quelques rounds de combat et continue à attaquer, à disparaître et à revenir dès que vous obtenez un 5 ou un 6 au d6. Contrairement aux rencontres tactiques, il n'atterrit jamais pour engager le combat au corps à corps car la grotte est trop exiguë pour qu'il s'y déplace confortablement. Il n'attaque que depuis les airs. Si les PJ font étalage de talents susceptibles de le capturer malgré sa capacité de déphasage (comme des sorts paralysants), il disparaît et ne revient pas lors de cette rencontre.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Les caractéristiques qui suivent n'affectent le jeu que si vous jouez la rencontre optionnelle.

Champignons odorants : toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans cette case inhale le nuage de spores émis par les champignons qu'il écrase. Par conséquent, la créature est distraite, ce qui confère un avantage de combat à tous ses ennemis jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Les habitants de l'antre ont développé une tolérance aux spores et ne sont pas affectés.

Sol en pente : une case de sol en pente est considérée comme un terrain difficile si c'est un individu qui monte la pente qui y pénètre. Elle est considérée comme un terrain normal pour quiconque y entre en descendant la pente.

Colonnes de pierre : chaque colonne occupe 1 case. Grimper à une colonne nécessite un test d'Athlétisme DD 27.

ZONE 4 : SURPLOMB CENTRAL

En dehors de leur hauteur, ces rebords sont semblables.

Quand les PJ marchent sur un rebord, lisez ceci :

Vous vous trouvez sur un petit rebord de pierre dominant une grotte véritablement immense. Votre lumière n'éclaire qu'une minuscule portion de la salle.

Vous êtes libre d'ajouter la description de la zone 5 si vous pensez que les PJ sont capables de la voir, mais gardez à l'esprit le fait qu'ils ne peuvent voir aucune des créatures depuis ce point d'observation.

OPTIONNEL : ATTAQUE EN VOL !

Rencontre de niveau 9 (2 400 px)

- ◆ Orukurtz, vieux dragon violet, 1 ou 2 rounds seulement (contrôleur solo de niveau 19)

Si les PJ restent sur un de ces rebords plus de quelques instants, leur lumière dévoilant leur position, le dragon peut effectuer une attaque éclair. Il s'approche juste assez du groupe pour utiliser son souffle avant de battre en retraite au round suivant. Il ne réapparaît plus dans cette zone par la suite.

ZONE 5 : LA SALLE CENTRALE (NIVEAU 18, 17 OU 22)

Le centre du repaire du dragon est une grotte gigantesque.

Quand les PJ entrent dans cette salle, lisez ceci :

Bien des villages sont plus petits que cette grotte. Le plus petit son semble s'y répercuter à jamais et vous n'apercevez même pas l'autre côté.

Quand les PJ approchent du centre de la salle, ils déclenchent la rencontre tactique.

Rencontre tactique : « Le cœur battant », page 130.

Développement : si Orukurtz est tué, tous les monstres survivants de la zone 6 se rassemblent ici (de même que le rejeton violet cauchemardeux de la zone 3, si vous avez choisi de jouer la rencontre optionnelle de cet endroit).

Trésor : le butin d'Orukurtz est caché dans un compartiment secret sous les stalagmites, juste au nord-ouest de la crevasse (zone 8). Les PJ peuvent localiser le compartiment au moyen d'un test de Perception DD 32 et l'ouvrir au moyen d'un test de Larcin DD 32 ou d'un test de Force DD 27. Le butin contient 40 000 po en diverses monnaies, une couronne de platine sertie d'une émeraude (10 000 po), une délicate chaîne en or et en mithral (6 000 po), un coffre en bois contenant deux potions de regain, un anneau des arcanes et un bouclier déflecteur (échelon paragonique) qu'Orukurtz espérait faire modifier un jour pour pouvoir le porter et l'utiliser sans malus.

ZONE 6 : CHAMBRE ANNEXE (NIVEAU 19, 17 OU 22)

Cette grotte est l'endroit où vivent les serviteurs d'Orukurtz.

Quand les PJ entrent dans cette salle, lisez ceci :

Bien que cette salle ne soit pas la plus grande que vous ayez vue, elle n'en reste pas moins prodigieuse, mesurant environ trente mètres de long et moitié moins de large. Sur le sol se dressent d'innombrables stalagmites et champignons.

Si les PJ réussissent un test de Perception DD 26, lisez ceci :

Derrière les relents de moisissure et de champignons, on perçoit vaguement une odeur de chien mouillé.

Les PJ déclenchent la rencontre tactique s'ils s'approchent du centre de la grotte.

Rencontre tactique : « Loin du cœur », page 132.

ZONE 7 : ENCORE UN SURPLOMB

Ce rebord est identique à ceux de la zone 4, sauf qu'il surplombe la zone 6 au lieu de la zone 5.

Si les PJ approchent depuis la zone 10, la tempête primaire qui rôde normalement ici s'envole rapidement vers la zone 6.

Laissez les PJ effectuer un test de Perception DD 27 pour détecter quelque chose qui se déplace au-dessus de leur tête.

ZONE 8 : SI VOUS REGARDEZ DANS L'ABYSSE...

Une crevasse apparaît dans l'antre d'Orukurtz.

Quand les PJ approchent de la crevasse, lisez ceci :

Devant vous, le sol s'ouvre en deux comme une plaie provoquée au temps jadis par l'épée d'un dieu courroucé. L'obscurité vous empêche de déterminer précisément la profondeur de la crevasse.

Si un PJ tombe dans la crevasse ou y descend, lisez ceci :

La crevasse est profonde de douze mètres et mène à un sol rocheux et inégal. En dehors de plaques de champignons accrochés au sol et aux murs, il n'y a pas grand-chose à voir ici. La crevasse s'étend vers le sud-est, au-delà des limites de la grotte qui se trouve au-dessus.

OPTIONNEL : SALES BESTIOLES

Rencontre de niveau 17 ou 22 (9 600 ou 21 600 px)

- ◆ 3 charognards rampants géants (contrôleur d'élite de niveau 17)
- ◆ Orukurtz, vieux dragon violet (contrôleur solo de niveau 19)

La crevasse n'est pas si vide qu'il n'y paraît. Les charognards qui y vivent se sont assez frottés à Orukurtz pour savoir qu'il vaut mieux le laisser tranquille, lui et ses sbires, mais ils s'en prennent à toutes les autres proies.

Si Orukurtz est encore en vie, il n'apparaît ici que si les PJ ont déjà vaincu toutes les autres créatures de son repaire.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

La caractéristique suivante n'affecte le jeu que si vous jouez la rencontre optionnelle.

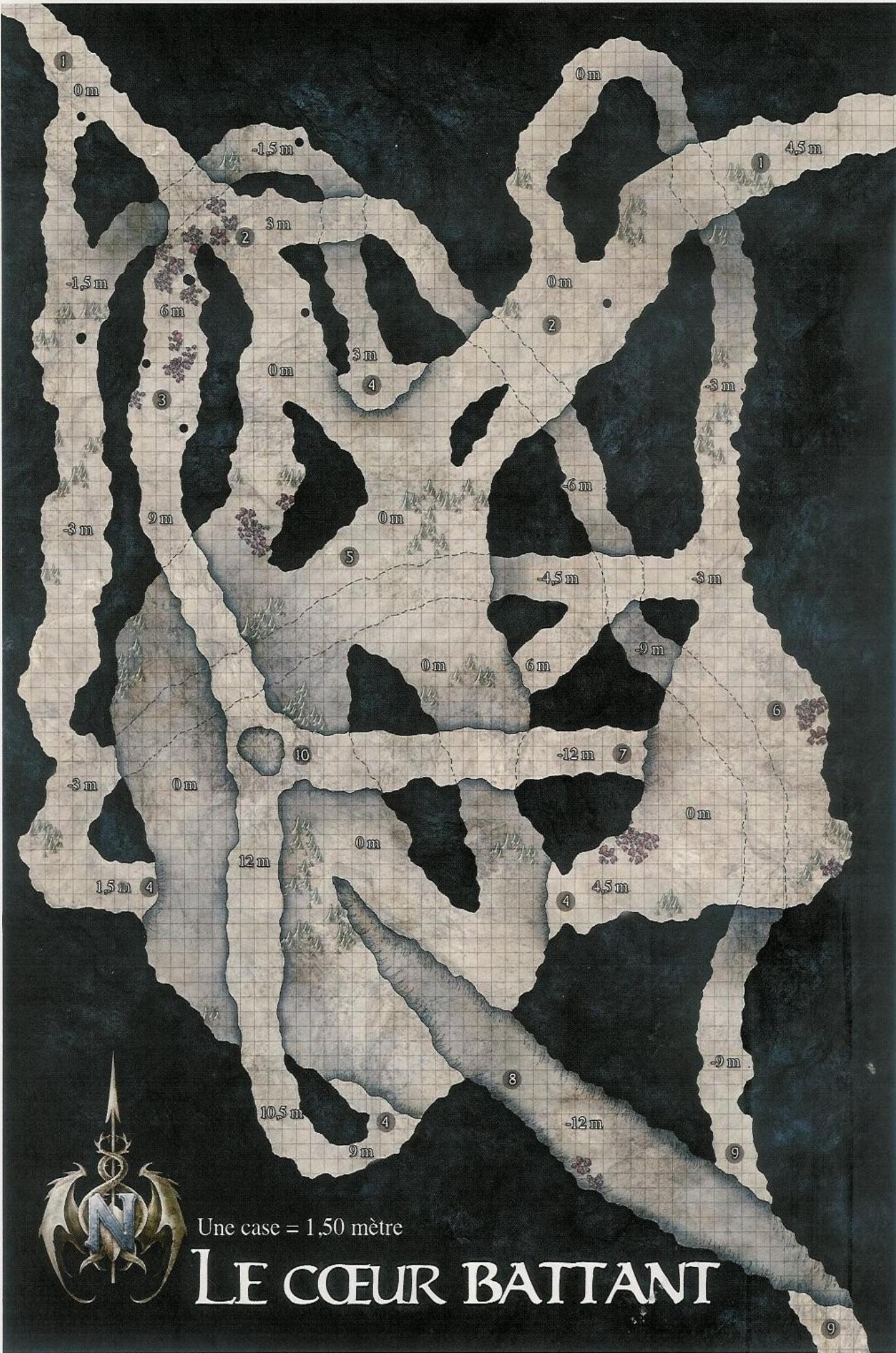
Champignons odorants : toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans cette case inhale le nuage de spores émis par les champignons qu'il écrase. Par conséquent, la créature est distraite, ce qui confère un avantage de combat à tous ses ennemis jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Les habitants de l'antre ont développé une tolérance aux spores et ne sont pas affectés.

ZONE 9 : VEINES ENCOMBRÉES

Ces saillies émergent des parois de la crevasse, mais en dehors de cela, elles sont semblables à celles de la zone 4. Le rebord sud mène à un passage qui s'enfonce dans les profondeurs de l'Outreterre.

ZONE 10 : AU FOND DU TROU

Ce trou débouche 12 mètres plus bas sur la zone 5. Depuis le bord, les PJ peuvent voir tout ce qu'ils verront depuis l'une des saillies de la zone 4 (en supposant qu'ils disposent de la source de lumière adéquate).



LE CŒUR BATTANT

Rencontre de niveau 18 (10 400 px)

CONFIGURATION

1 tempête primaire (T)
 1 enlaceur fouettard (E)
 2 sauvages minotaures (M)
 Orukurtz, vieux dragon violet (O), épisodiquement

Rencontre de niveau 17 (8 000 px), retirez :
Orukurtz, vieux dragon violet, n'apparaît pas

Rencontre de niveau 22 (20 000 px), ajoutez :
Orukurtz, vieux dragon violet (O), reste et combat jusqu'à ce qu'il soit vaincu

Lisez le texte adéquat à voix haute, puis placez la tempête primaire sur le plan. Ne placez les sauvages minotaures et l'enlaceur que si les PJ les remarquent. Sinon, attendez qu'ils attaquent pour les placer sur la carte. Ne placez Orukurtz que lorsqu'il entrera dans la salle au round 2 du combat : il vole dans la grotte depuis l'entrée la plus avantageuse d'un point de vue tactique.

Quand les PJ s'approchent du milieu de la salle, lisez ceci :
Une masse d'énergie ayant vaguement la forme d'un dragon s'avance vers vous.

Test de Perception

DD 19 : tapis dans les ombres, vous apercevez un duo d'humanoïdes velus à tête de taureau et aussi grands que des ogres.
DD 26 : près du centre de la grotte, un trou au plafond est sans doute relié à une salle d'un niveau supérieur.
DD 36 : près d'une énorme stalagmite, un mouvement presque imperceptible vous avertit de la présence probable d'une créature vivante.

2 sauvages minotaures (M)

Humanoïde naturel de taille G

Brute niveau 16

1 400 px chacun

Initiative +9 Sens Perception +19, vision dans le noir

Pv 190 ; péril 95 ; cf. aussi féroce

CA 28 ; Vigueur 32, Réflexes 26, Volonté 29

VD 8

⊕ Grande hache (simple ; à volonté) ♦ arme

Allonge 2 ; +19 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts (critique 4d8 + 23), et la cible est poussée de 1 case.

⊕ Charge encornée (simple ; à volonté)

Le sauvage minotaure effectue une attaque de charge ; +20 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

⊕ Rossée de cornes (simple, utilisable dans le cadre d'une charge uniquement ; à volonté)

+19 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts, et la cible glisse de 2 cases.

Féroce (quand le minotaure tombe à 0 point de vie)

Le sauvage minotaure effectue une attaque de base de corps à corps.

Alignement chaotique mauvais

Langues commun

Compétences Exploration +14, Intimidation +14, Nature +14

For 24 (+15) Dex 12 (+9) Sag 19 (+12)

Con 20 (+13) Int 5 (+5) Cha 12 (+9)

Équipement grande hache

Tempête primaire de dragon violet (T) Artilleur niveau 19

Animé naturel (créature artificielle) de taille G 2 400 px

Initiative +17

Sens Perception +13, perception des vibrations 5

Pv 140 ; péril 70

CA 31 ; Vigueur 29, Réflexes 31, Volonté 29

Immunités poison ; Résistances psychique 30

VD 10, vol 4

⊕ Coup (simple ; à volonté) ♦ psychique

Allonge 2 ; +25 contre CA ; 2d8 + 8 dégâts psychiques.

⊗ Éclair psychique (simple ; à volonté) ♦ psychique

La tempête primaire vise jusqu'à trois créatures : la première cible doit se situer dans un rayon de 20 cases de la tempête primaire, la deuxième dans un rayon de 10 cases de la première, et la troisième dans un rayon de 10 cases de la deuxième ; +21 contre Réflexes ; 2d6 + 8 dégâts psychiques, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas hébétée.

← Saut psychique (simple ; recharge 1) ♦ psychique, téléportation

Explosion de proximité 2 ; +21 contre Réflexes ; 2d6 + 8 dégâts psychiques, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas hébétée. Effet : la tempête primaire se téléporte jusqu'à 8 cases après avoir effectué cette attaque.

Alignement non aligné Langues –

For 17 (+12) Dex 26 (+17) Sag 19 (+13)

Con 20 (+14) Int 7 (+7) Cha 7 (+7)

Enlaceur fouettard (E)

Contrôleur d'élite niveau 16

Créature magique élémentaire (terre) de taille G 2 800 px

Initiative +10

Sens Perception +12 ; vision dans le noir

Pv 316 ; péril 158

CA 32 ; Vigueur 31, Réflexes 26, Volonté 28

Immunités pétrification

Jets de sauvegarde +2

VD 2, escalade 2 (pattes d'araignée)

Points d'action 1

⊕ Tentacule (simple ; à volonté) ♦ poison

Allonge 10 ; +18 contre Réflexes ; 2d10 + 5 dégâts, et la cible est étreinte (jusqu'à évasion ou jusqu'à ce que le tentacule soit touché ; cf. étreinte de tentacule). Tant que la cible est étreinte, elle est aussi affaiblie.

⊕ Tentacule cinglant (simple ; à volonté) ♦ poison

L'enlaceur effectue deux attaques de tentacule. Si au moins l'une d'entre elles touche, et qu'il a au moins un tentacule de libre, il peut en effectuer une troisième.

⊕ Grappin (mineure 2/round ; à volonté)

L'enlaceur effectue une attaque contre une créature qu'il a étreinte ; +18 contre Vigueur ; en cas de réussite, la cible est tirée de 5 cases. L'enlaceur ne peut utiliser ce pouvoir que contre une cible étreinte, une fois par tour de jeu.

⊕ Morsure (simple ; à volonté)

+20 contre CA ; 2d10 + 12 dégâts.

Corps pierreux

Un enlaceur qui ne se déplace pas, rétracte ses tentacules et garde son œil et sa bouche fermés ressemble à une formation rocheuse biseautée, une stalagmite ou une stalactite. Sous cette forme, il ne peut être reconnu qu'en réussissant un test de Perception DD 32.

Étreinte de tentacule

L'enlaceur peut attaquer et étreindre avec deux tentacules au maximum en même temps. Lorsqu'il étreint un ennemi, il peut agir normalement, mais il ne peut pas utiliser ce tentacule pour une autre attaque. Ses ennemis peuvent attaquer le tentacule pour lui faire lâcher une créature étreinte ; les défenses du tentacule sont les mêmes que celles de l'enlaceur. Une attaque qui touche le tentacule ne blesse pas l'enlaceur, mais l'oblige à lâcher sa proie et à se rétracter.

Alignement mauvais Langues originel

Compétences Discréption +13

For 20 (+13) Dex 15 (+10) Sag 18 (+12)

Con 22 (+14) Int 11 (+8) Cha 9 (+7)

LOIN DU CŒUR...

Rencontre de niveau 19 (12 152 px)

CONFIGURATION

1 tempête primaire (T)

4 serviteurs torves (S)

2 molosses sataniques pyrophores (M)

Orukurtz, vieux dragon violet, épisodiquement (O)

Rencontre de niveau 17 (9 752 px), retirez :

Orukurtz, vieux dragon violet, n'apparaît pas

Rencontre de niveau 22 (21 752 px), modifiez :

Orukurtz, vieux dragon violet, reste et combat jusqu'à ce qu'il soit vaincu (O)

Lisez le texte adéquat à voix haute, puis placez la tempête primaire, les deux molosses sataniques pyrophores et les 4 serviteurs torves comme indiqué sur le plan (si les PJ entrent par la zone 7, placez la tempête primaire là où se trouve le « T » bleu, sinon, placez-la à l'endroit du « T » rouge). Ne placez Orukurtz que lorsqu'il entrera dans la salle au round 3 du combat : il vole dans la grotte depuis l'entrée la plus avantageuse d'un point de vue tactique.

Quand les PJ entrent dans la salle, lisez ceci :

Une masse d'énergie ayant vaguement à la forme d'un dragon s'avance vers vous. De l'autre côté de la grotte se trouvent quatre humanoïdes à la peau grise et deux énormes chiens.

Tempête primaire de dragon violet (T) Artilleur niveau 19
Animé naturel (créature artificielle) de taille G 2 400 px

Initiative +17 Sens Perception +13, perception des vibrations 5
Pv 140 ; péril 70

CA 31 ; Vigueur 29, Réflexes 31, Volonté 29

Immunités poison ; Résistances psychique 30

VD 10, vol 4

⊕ Coup (simple ; à volonté) ♦ psychique

Allonge 2 ; +25 contre CA ; 2d8 + 8 dégâts psychiques.

↗ Éclair psychique (simple ; à volonté) ♦ psychique

La tempête primaire vise jusqu'à trois créatures : la première cible doit se situer dans un rayon de 20 cases de la tempête primaire, la deuxième dans un rayon de 10 cases de la première, et la troisième dans un rayon de 10 cases de la deuxième ; +21 contre Réflexes ; 2d6 + 8 dégâts psychiques, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas hébétée.

↖ Saut psychique (simple ; recharge ☰) ♦ psychique, téléportation

Explosion de proximité 2 ; +21 contre Réflexes ; 2d6 + 8 dégâts psychiques, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas hébétée.

Effet : la tempête primaire se téléporte jusqu'à 8 cases après avoir effectué cette attaque.

Alignment non aligné Langues –

For 17 (+12) Dex 26 (+17) Sag 19 (+13)
Con 20 (+14) Int 7 (+7) Cha 7 (+7)

Orukurtz (O)

Vieux dragon violet

Créature magique naturelle (dragon) de taille TG 12 000 px

Initiative +15 Sens Perception +14 ; vision dans le noir

Pv 895 ; péril 447 ; cf. aussi *souffle du péril*

CA 37 ; Vigueur 33, Réflexes 35, Volonté 37

Résistances psychique 25

Jets de sauvegarde +5

VD 9, vol 9 (stationnaire), vol partiel 18 ; déphasage

Points d'action 2

⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ psychique

Allonge 3 ; +24 contre CA ; 2d6 + 4 dégâts, et la cible subit 15 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

⊕ Griffes (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +24 contre CA ; 2d8 + 4 dégâts.

⊕ Double attaque (simple ; à volonté)

Le dragon effectue deux attaques de griffes.

⊕ Coup de déphasage (réaction immédiate, quand un ennemi termine son tour de jeu dans un rayon de 3 cases du dragon ; à volonté) ♦ psychique

Le dragon attaque l'ennemi en question ; allonge 3 ; +23 contre Volonté ; 2d6 + 4 dégâts psychiques, et la cible est poussée de 5 cases. La cible gagne la capacité de déphasage lors de ce déplacement forcé.

↗ Regard cauchemardesque (mineure ; à volonté) ♦ charme, psychique, regard

Distance 10 ; vise une créature étourdie ou hébétée ; +23 contre Volonté ; la cible est dominée (sauvegarde annule). Une créature dominée par cet effet doit attaquer un allié à son tour de jeu ou subir 20 dégâts psychiques à la fin de son tour de jeu (même si elle se sauvegarde contre cet effet).

↖ Souffle (simple ; recharge ☰) ♦ psychique

Décharge de proximité 10 ; +23 contre Vigueur ; 2d10 + 8 dégâts psychiques, puis la cible subit 10 dégâts psychiques continus et est hébétée (sauvegarde annule les deux). À chaque fois que la cible rate son jet de sauvegarde contre cet effet, le dragon violet peut la faire glisser de 5 cases. Échec : demi-dégâts, la cible n'est pas hébétée et ne subit pas de dégâts continus. Chaque fois que la cible rate un jet de sauvegarde contre cet effet, le dragon violet peut la faire glisser de 5 cases.

↖ Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ psychique

Le souffle du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

↖ Présence terrifiante (simple ; rencontre) ♦ terreur

Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +23 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. Effet secondaire : la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Photosensible

Un vieux dragon violet qui débute son tour de jeu en étant directement exposé à la lumière du soleil ne peut entreprendre qu'une action simple à son tour de jeu. S'il termine son tour de jeu en étant directement exposé à la lumière du soleil, il subit en plus 223 dégâts.

Alignment mauvais

Langues commun, draconique

Compétences Bluff +22, Diplomatie +22, Exploration +19,

Intimidation +22, Intuition +19

For 19 (+13) Dex 22 (+15) Sag 21 (+14)

Con 19 (+13) Int 21 (+14) Cha 27 (+17)

2 molosses sataniques pyrophores (M) Brute niveau 17
Bête élémentaire (feu) de taille M 1 600 px chacun

Initiative +10 Sens Perception +17 ; vision dans le noir

Bouclier de feu (feu) aura 1 ; toute créature qui pénètre dans l'aura ou y débute son tour de jeu subit 1d10 dégâts de feu.

Pv 205 ; péril 102

CA 30 ; Vigueur 30, Réflexes 28, Volonté 29

Résistances feu 40

VD 8

↓ **Morsure** (simple ; à volonté) ♦ feu

+20 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts plus 1d10 dégâts de feu.

↔ **Souffle ardent** (simple ; recharge [::] [::] [::]) ♦ feu

Décharge de proximité 3 ; +18 contre Réflexes ; 4d6 + 7 dégâts de feu.

↔ **Explosion embrasée** (simple ; recharge [::]) ♦ feu

Explosion de proximité 3 ; +18 contre Réflexes ; 4d10 + 7 dégâts de feu.

Alignment non aligné Langues –

For 22 (+14) Dex 14 (+10) Sag 19 (+12)

Con 25 (+15) Int 2 (+4) Cha 12 (+9)

4 serviteurs torves (S)

Humanoïde naturel (aveugle) de taille M Sbire niveau 22

Humanoïde naturel (aveugle) de taille M 1 038 px chacun

Initiative +9 Sens Perception +10 ; vision aveugle 10

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

Immunités regard

CA 35 ; Vigueur 32, Réflexes 30, Volonté 30

VD 6

↓ **Grande hache** (simple ; à volonté) ♦ arme

+25 contre CA ; 9 dégâts (12 dégâts contre une cible en péril).

Alignment mauvais Langues commun, profond

For 17 (+11) Dex 12 (+9) Sag 15 (+10)

Con 14 (+10) Int 7 (+6) Cha 9 (+7)

Équipement grande hache

TACTIQUE

Le combat se déroule comme suit.

Round 1 : les torves retardent leurs actions jusqu'à ce que les molosses et la tempête primaire aient attaqué. Les molosses se déplacent de manière à arroser autant de PJ que possible à l'aide de leur *souffle ardent*. Selon l'endroit d'où la tempête primaire est partie, soit elle reste sur le rebord de la zone 7, soit elle reste en lévitation au-dessus des stalagmites du côté opposé de la caverne.

Round 2 : les molosses sataniques se rapprochent pour combattre au corps à corps, prenant en tenaille les ennemis qui affrontent déjà les torves. Ils se décalent en arrière et soufflent dès que leur *souffle ardent* s'est recharge, quelle que soit la position de leurs alliés torves.

Round 3 : Orukurtz vole dans la caverne depuis l'entrée la plus avantageuse d'un point de vue tactique. Si plusieurs PJ sont regroupés près de ses alliés, il utilise sa présence terrifiante dans l'espoir de les rendre plus vulnérables. Il peut également dépenser un point d'action pour utiliser son *souffle*.

Round 4 : Orukurtz s'enfuit de la salle une fois de plus. S'il peut sortir en un seul déplacement, il attaque avant de le faire. Sinon, il effectue un double déplacement.

Round 5+ : Orukurtz réapparaît sur un résultat de 5 ou 6 au d6, attaque une ou deux fois, puis repart. La plupart du temps, il se sert de son *souffle* pour attaquer.



PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : aucune.

Saillie : la saillie de la zone 7 se trouve à 12 mètres de hauteur. Il faut réussir un test d'Athlétisme DD 27 pour l'escalader.

Champignons odorants : toute créature vivante qui débute son tour de jeu dans cette case inhale le nuage de spores émis par les champignons qu'il écrase. Par conséquent, la créature est distraite, ce qui confère un avantage de combat à tous ses ennemis jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Les habitants de l'antre ont développé une tolérance aux spores et ne sont pas affectés.

Sol en pente : une case de sol en pente est considérée comme un terrain difficile si c'est un individu qui monte la pente qui y pénètre. Elle est considérée comme un terrain normal pour quiconque y entre en descendant la pente.

Petites stalagmites : les cases contenant de petites stalagmites constituent un terrain difficile. En outre, quiconque est jeté à terre dans une telle case subit 1d6 dégâts.

CONCLUSION

La tempête primaire et les torves combattent jusqu'à la mort, les molosses sataniques s'enfuient s'ils sont réduits à 5 points de vie et Orukurtz tente de s'enfuir de son antre s'il est réduit à un quart de ses points de vie. Si la bataille se termine en l'absence d'Orukurtz, il ne réapparaît pas dans cette salle.

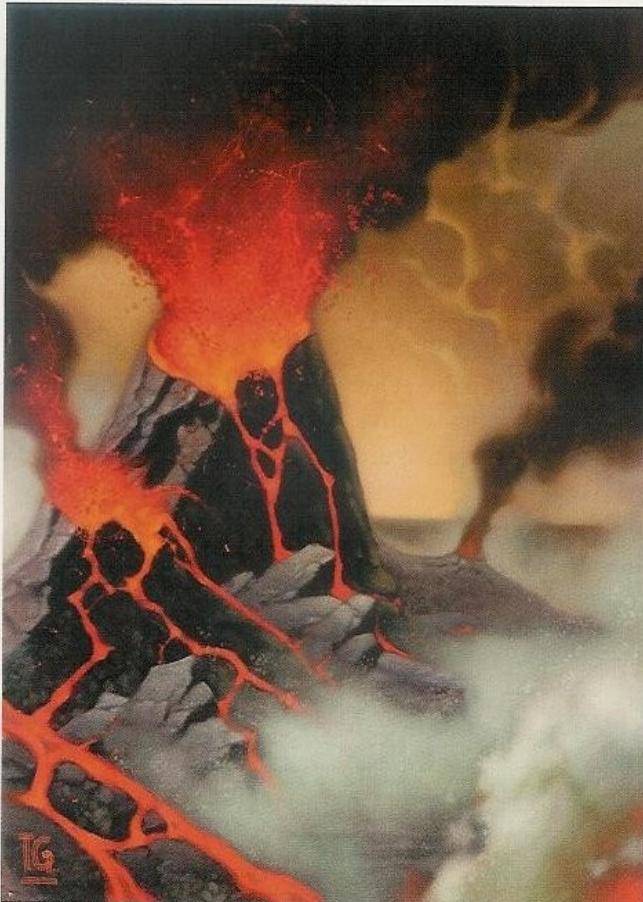
Un antre pour cinq aventuriers de niveau 19

Les pics de Feu de la mer du Couchant forment une chaîne d'îles volcaniques située aux confins du monde. Rares sont ceux qui osent voyager jusqu'à ces îles sinistres parce qu'on dit que des cannibales, des sauvages et de terribles monstres y vivent, avides de la chair des vivants. Si les craintes de ceux qui naviguent sur ces mers sont issues des superstitions et de l'ignorance, les rumeurs ont un fond de vérité : l'archipel abrite un dragon rouge prédateur.

De toutes les îles qui forment la chaîne, le Fourneau des Enfers est la pire. Elle est dominée par un haut volcan menaçant qui entre en éruption plusieurs fois par an. L'instabilité géothermique et les laves venues des profondeurs sont responsables de la formation de l'île. Le dragon rouge Infernus a élu domicile à l'intérieur du volcan, nourrissant de vieilles rancœurs et ruminant de se venger des affronts du passé. Au-dessus, dans des salles légèrement plus fraîches, ses esclaves azers s'échinent à fabriquer une arme apocalyptique dont le pouvoir répandra mort et destruction dans toute la patrie du dragon.

HISTOIRE

D'autant qu'il s'en souvienne, Infernus a toujours brûlé d'une inextinguible haine contre l'humanité. Déjà adulte durant les guerres dévastatrices qui opposaient sa patrie l'Arkhosia à la ville Bael Turath, comme beaucoup de ses congénères, il répondit présent à l'appel et partit en



guerre. Infernus s'envola pour faire pleuvoir le feu sur les tieffelins et renvoyer leurs alliés démoniaques aux Neuf Enfers d'où ils venaient.

Il livra guerre sur guerre, faisant plus de victimes que les pathétiques métalliques et les crédules drakéides. Bien qu'Infernus ait rejeté la responsabilité de sa propension à assassiner et à détruire sur la perversité des tieffelins, au plus profond de lui, toute cette violence le ravissait et il utilisait toujours plus de force que de raison pour répandre autant de destruction que possible.

Mais malgré tout le zèle et toute la combativité du dragon rouge, ses efforts furent vains. Une traîtrise parmi les rangs arkhosiens - et le catastrophique conflit final qui vit Bael Turath engloutie par la terre en même temps que d'innombrables dragons et drakéides - sonna le glas de l'antique empire draconique. Bien que la guerre fut terminée et la race des dragons épargnée, Infernus rêvait toujours de guerre et de carnage. Il n'était pas prêt à renoncer à la violence et il finit par chasser les humains qu'il tenait pour responsables de l'anéantissement de sa nation à cause de leur faiblesse.

Passant au crible les restes de Bael Turath, immolant les humains, les tieffelins et quiconque se dressait sur son passage, Infernus répandit la terreur dans tout le pays. Ce ne fut que lorsqu'une escouade de magiciens et de guerriers l'affronta sur le champ de bataille des jours durant qu'Infernus quitta la région et s'enfuit vers un refuge à l'écart des races inférieures.

Il vola jusqu'à ce qu'il arrive aux pics de Feu. Choisissant la plus grande des îles, qui était aussi la plus instable, le dragon descendit dans la caldera pour panser ses plaies. À sa grande surprise, il découvrit qu'un clan d'azers s'était installé dans le volcan pour fuir la tyrannie de ses maîtres les géants du feu. Infernus comprit tout le profit qu'il pouvait tirer de ces ouvriers diligents et il les soumit bien vite à sa volonté. En échange de la construction d'une arme qui lui permettrait de se venger de ses ennemis, il accorderait aux azers un certain degré d'autonomie et de liberté, et bien sûr, il les laisserait en vie. Les azers étaient irrités de se retrouver sous la coupe d'un autre maître, mais ils réalisèrent qu'ils n'avaient guère le choix : même aux frontières du monde, ils avaient entendu parler des déprédatations du dragon rouge. Ils acceptèrent le marché et entamèrent la construction de l'arme selon les spécifications de leur maître.

ENVIRONNEMENT

Le Fourneau des Enfers est une île sauvage dominée par un énorme volcan qui entre en éruption avec une fréquence effrayante. La partie orientale de l'île est bien plus facile à escalader que l'ouest. Le sol est rocheux, plein de crevasses et d'évents d'où s'échappent des jets de vapeur. Toutefois, il est facile de s'en approcher et le sol monte doucement le long de nappes de lave refroidie qui deviennent de plus en plus chaudes à mesure qu'on grimpe.

Le Fourneau des Enfers est doté des caractéristiques suivantes, sauf indication contraire.

- ♦ Sur les pentes les plus basses, les PJ se déplacent sans le moindre handicap. Toutefois, à 15 cases de la caldera, le terrain est difficile.
- ♦ À l'extérieur du volcan, l'éclairage dépend de l'heure qu'il est. À l'intérieur, le magma ardent qui bouillonne au fond répand une lumière faible et constante.

LES PÉRILS NATURELS DU FOURNEAU DES ENFERS

Le Fourneau des Enfers est un lieu dangereux à explorer. Les PJ qui y passent du temps risquent de subir les effets des tremblements de terre et des nuages de cendres. Pour chaque tranche de 10 minutes que les personnages passent dans le Fourneau des Enfers, il y a 10 % de risques qu'une des deux catastrophes naturelles suivantes se produise.

Tremblement de terre

Furtif niveau 15

Danger

1 200 px

L'instabilité géologique déclenche une secousse qui ébranle l'île.

Danger : toutes les 10 minutes, vérifiez si cette île instable n'est pas la proie d'un tremblement de terre.

Perception

Aucun test n'est requis pour remarquer la secousse.

Autres compétences : Nature

♦ DD 10 : le personnage remarque que l'île est instable.

Initiative +7

Déclencheur

Le déclenchement des tremblements de terre est aléatoire : pour chaque tranche de 10 minutes que les PJ passent sur l'île, il y a 10 % de risques qu'une secousse se produise. Quand il est déclenché, le tremblement de terre détermine son initiative.

Après le déclenchement et avant l'attaque du tremblement de terre, les créatures dans la zone savent que la secousse commence. À son tour de jeu, le tremblement de terre attaque toutes les créatures qui se tiennent sur le sol.

Attaque

Action simple Zone île

Cibles : les créatures situées dans la zone

Attaque : +15 contre Réflexes

Réussite : 1d10 + 10 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Échec : demi-dégâts, et la cible ne se retrouve pas à terre.

Spécial : à la fin de son tour de jeu, effectuez un jet de sauvegarde pour le tremblement de terre. En cas de réussite, il se poursuit durant un autre round. En cas d'échec, la secousse s'arrête.

Contre-mesures

♦ Un test de Nature DD 23 et une action simple permettent à une créature de trouver le moyen de consolider sa posture, bénéficiant ainsi d'un +4 en Réflexes contre l'attaque du tremblement de terre.

♦ Le tremblement de terre n'attaque pas les créatures volantes.

Tempête de cendres

Danger

Furtif niveau 15

1 200 px

Le volcan subit une éruption mineure et vomit un nuage de cendres enflammées.

Danger : le volcan capricieux émet ces tempêtes de cendres à des intervalles peu fréquents.

Perception

Aucun test n'est requis pour remarquer les cendres.

Autres compétences : Nature

♦ DD 10 : le personnage remarque que le volcan est en activité.

Initiative +7

Déclencheur

Le déclenchement de la tempête de cendres est aléatoire : pour chaque tranche de 10 minutes que les PJ passent sur l'île, il y a 10 % de risques qu'une telle tempête se produise.

Attaque

Interruption immédiate

Zone explosion 10 (centrée sur un

PJ au hasard)

Cibles : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : +18 contre Réflexes

Réussite : 1d8 + 4 dégâts de feu, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Échec : la zone de l'explosion devient un terrain difficile.

Contre-mesures

♦ Un PJ qui réussit un test de Nature DD 25 peut calculer approximativement la fréquence et la localisation des tempêtes de cendres. Ces informations confèrent aux PJ un +2 en Réflexes contre l'attaque de la tempête de cendres.

ENVIRONS DE L'ANTRE

Quand les PJ s'approchent de l'île, lisez ceci :

De la fumée sort de la caldera d'un volcan actif. Des éclairs lumineux et des jets de lave occasionnels jaillissent de ses profondeurs. Le reste de l'île est stérile, formé d'une grande étendue de roches ignées noir et argent, certaines étant polies et douces, d'autres déchiquetées et présentant des arêtes vives. Cette croûte rocheuse est percée de nombreux conduits d'où s'échappent des nuages de fumée, ainsi que d'entailles et de fissures qui émettent le même genre de volutes. Tout autour de l'île, l'eau bout et émet de la vapeur tandis que le sol rocheux se crée à partir de la matière issue du fond des mers.

ZONE 1 : RIVE NOIRE

Les rives de l'île sont essentiellement composées de sable noir apporté ici par l'eau de mer qui refroidit rapidement des roches portées à des températures extrêmes au fond de l'océan. La plage est dépourvue de flore et aucune trace n'indique que quiconque ait jamais mis le pied sur l'île.

ZONE 2 : MINES

Les azers ont creusé trois mines au cœur de l'île pour extraire les minéraux et le minerai de la lave refroidie.

Quand les PJ approchent d'une mine, lisez ceci :

Un immense trou est pratiqué dans le sol et descend à environ trente mètres de profondeur avant d'arriver à un éclatant bassin de roche liquide.

Test de Perception

DD 15 : bien que les parois du trou semblent lisses, à bien y regarder, il a été creusé avec des outils, et avec une extraordinaire précision.

Les personnages qui tombent dans un puits de mine subissent 10d10 dégâts de chute, et 20d6 dégâts de feu continu quand ils tombent dans le magma et à chaque round où ils y restent par la suite. Les PJ qui réussissent à s'extirper du magma subissent 30 dégâts de feu continu et sont ralentis (sauvegarde annule les deux).

ZONE 3 : CHEMINÉES NATURELLES

L'instabilité du Fourneau des Enfers provoque de fréquents tremblements de terre sur l'île, ce qui fend les rochers et libère des jets de vapeur. Toute case située dans un rayon de 2 cases autour d'une cheminée naturelle est légèrement voilée.

Chaque cheminée se rétrécit à mesure qu'on s'enfonce dans la croûte rocheuse et se termine sur une mince fissure par laquelle des gaz chauffés à l'extrême s'échappent. Chaque cheminée est profonde de 1d10 cases. Un PJ qui tombe dedans subit les dégâts de chute appropriés ainsi que 20 dégâts de feu dus aux gaz bouillants à chaque round où il demeure dans la cheminée.

ZONE 4 : CALDERA

Au sommet du volcan, la caldera s'élève à près de 60 mètres au-dessus du sol de l'île, formant un cylindre de pierre.

Quand les PJ arrivent au sommet de l'île, lisez ceci :

L'air environnant est nocif et la puanteur insupportable. Des volutes de fumée sortent de cette cheminée naturelle, illuminées par des éclairs quand une masse de roche fondu est éjectée du cône et projetée très loin dans la mer.

Escalader la caldera est difficile et nécessite un test d'Athlétisme DD 20. La roche est brûlante et inflige 5 dégâts de feu par round aux grimpeurs non protégés.

Une fois arrivés au sommet du bord de la caldera, les personnages peuvent descendre dans le volcan.

Test de Perception

DD 20 : de l'autre côté de la caldera, vous remarquez une échelle de fer qui descend dans le volcan.

Les PJ peuvent lentement longer le rebord de la caldera pour atteindre l'échelle ou tenter de descendre le long des parois par un autre moyen dont ils disposent. Longer le bord est une entreprise lente et périlleuse, nécessitant un test d'Acrobaties DD 10 pour réussir à se déplacer à la moitié de leur vitesse ordinaire. Une fois que les PJ ont atteint l'échelle, ils peuvent descendre au moyen d'un test d'Athlétisme DD 10. Elle conduit à la zone 5.

Descendre le long de la paroi sans l'aide de l'échelle nécessite un test d'Athlétisme DD 25.

À l'intérieur de la caldera, la chaleur du volcan inflige 5 dégâts de feu à chaque personnage à chaque round qu'il passe dans cette zone.

Quelle que soit la hauteur où il se trouve, une chute risque fort d'être fatale à un personnage, puisqu'il tomberait dans le lac de feu (zone 7). Un PJ qui tombe subit les dégâts de chute appropriés ainsi que les dégâts dus au magma et décrits en zone 2.

ZONE 5 : LE CREUSET (NIVEAU 18)

Cette zone abrite les esclaves azers qui travaillent pour le dragon et construisent l'arme destructrice qu'Infernus envisage d'utiliser contre son ancienne patrie. Les azers n'ont pas achevé l'engin, tant s'en faut. En réalité, ils n'entretiennent aucune malveillance à l'égard des ennemis du dragon et servent Infernus contre leur volonté.

Les personnages qui posent le pied sur cette saillie déclenchent la rencontre tactique. Un combat s'ensuivra probablement, mais les PJ peuvent trouver un moyen de l'éviter. Les azers se défendent et protègent l'appareil, mais on peut les convaincre d'éviter le combat et même d'aider le groupe. Si vous préférez éviter d'épuiser les ressources des PJ avant qu'ils n'affrontent le dragon, vous pouvez résoudre cette rencontre comme un défi de compétences. La négociation ou l'interrogatoire sont les approches les plus logiques, mais vous pouvez élaborer un défi de compétences de votre cru. Donnez-lui un niveau équivalent à celui des PJ et une complexité de 5.

Rencontre tactique : « L'arme », page 138.

Trésor : 4 000 po et cinq diamants (5 000 po) sont dissimulés dans les paillasses.

ZONE 6 : L'ANTRE DU DRAGON (NIVEAU 22)

Infernus vit sur une plate-forme située juste au-dessus du cœur bouillonnant du volcan. Même un dragon aussi puissant que lui ne pourrait survivre à une éruption complète du volcan, mais il est persuadé de pouvoir s'enfuir à temps en volant si le cas se présente.

Atteindre la saillie où se trouve le dragon est une entreprise périlleuse. Les azers ne descendent jamais aussi bas et n'ont aucun moyen de parvenir ici. La méthode la plus difficile consiste à descendre de 30 mètres à partir du rebord de la caldera, puis à sauter sur le rebord, ce qui représente un bond de 9 mètres. Toutefois, les PJ assez expérimentés pour s'introduire dans ce genre de repaire auront probablement d'autres moyens de transport permettant d'atteindre la saillie.

Rencontre tactique : « L'antre du dragon », page 140.

ZONE 7 : LE LAC DE FEU

Le fond du volcan est composé d'un lac de magma situé 60 mètres au-dessous du rebord de la caldera. Les personnages qui tombent dans le magma subissent les dégâts de chute appropriés ainsi que les dégâts dus au magma et décrits en zone 2.

L'ANTRE DU VOLCAN



L'ARME

Rencontre de niveau 18 (10 200 px)

CONFIGURATION

- 1 seigneur des bêtes azer (S)
 2 molosses sataniques pyrophores (M)
 2 berserkers azers (B)
 3 fantassins azers (F)

Placez les figurines comme indiqué sur le plan tactique. Les fantassins azers sont occupés à assembler l'appareil et les PJ les prennent donc automatiquement par surprise. Les autres azers ont droit à des tests de Perception pour remarquer les PJ arrivant par le rebord.

Si les personnages arrivent sur cette saillie par l'échelle, demandez aux deux joueurs dont les personnages sont descendus en premier de placer leurs figurines adjacentes à l'échelle. Placez les figurines des autres PJ hors du plan (adjacentes au bord) dans leur ordre de descente.

Quand le premier PJ arrive à la saillie, lisez ceci :
Cette saillie s'étend sur vingt et un mètres à partir du flanc de la montagne et vous y voyez un certain nombre de nains enflammés affairés autour d'un étrange appareil. L'objet est un orbe de forme grossière recouvert de plaques de métal rouge d'où sortent quatre tubes métalliques. L'appareil est suspendu à des chaînes fixées au plafond à environ douze mètres au-dessus de vos têtes. Trois silhouettes se tiennent sur des échafaudages entourant l'appareil et construits entre de grands piliers de pierre qui soutiennent le plafond.

Contre un mur, un autre nain enflammé travaille à une forge près d'un tas de matériaux. Vous apercevez des paillasses qui servent de couches près du mur opposé au rebord.

Au moment où vous apercevez cette scène, un nain à l'air agressif lâche les chaînes qui retenaient deux immenses chiens enflammés.

Une case = 1,50 mètre



Seigneur des bêtes azer (S)	Soldat (meneur) niveau 17	
Humanoïde élémentaire (feu) de taille M	1 600 px	
Initiative +13	Sens Perception +12	
Flamme protectrice (feu) tout ennemi adjacent à plusieurs azers au début de son tour de jeu subit 5 dégâts de feu.		
Pv 167 ; péril 83		
CA 32 ; Vigueur 31, Réflexes 28, Volonté 29		
Résistances feu 30		
VD 5		
⊕ Hache d'armes (simple ; à volonté) ♦ arme, feu		
+22 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts plus 1d8 dégâts de feu, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du seigneur des bêtes azer.		
À mon commandement (simple ; rencontre)		
Chaque bête élémentaire alliée située dans un rayon de 5 cases de l'azer effectue une attaque de base au prix d'une action libre, à condition qu'elle prenne un ennemi en tenaille et qu'elle voie et entende le seigneur des bêtes.		
Éveil de la bête (mineure ; à volonté)		
Une bête élémentaire alliée située dans un rayon de 5 cases de l'azer recharge un pouvoir quotidien ou de rencontre choisi par le seigneur des bêtes.		
Incitation ardente (réaction ; quand le seigneur des bêtes azer est en péril ; rencontre)		
Tous les molosses sataniques pyrophores situés dans un rayon de 5 cases du seigneur des bêtes azer utilisent leur pouvoir d'explosion embrasée même s'il est actuellement déchargé.		
Alignement non aligné	Langues géant	
For 21 (+13)	Dex 17 (+11)	Sag 18 (+12)
Con 23 (+14)	Int 11 (+8)	Cha 16 (+11)
Équipement cotte de mailles, bouclier léger, hache d'armes		

2 molosses sataniques pyrophores (M)	Brute niveau 17	
Bête élémentaire (feu) de taille M	1 600 px chacun	
Initiative +10	Sens Perception +17	
Bouclier de feu (feu) aura 1 ; toute créature qui pénètre dans l'aura ou y débute son tour de jeu subit 1d10 dégâts de feu.		
Pv 205 ; péril 102		
CA 30 ; Vigueur 30, Réflexes 28, Volonté 29		
Résistances feu 40		
VD 8		
⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ feu		
+20 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts plus 1d10 dégâts de feu.		
↔ Souffle ardent (simple ; recharge ☰ ☱ ☲) ♦ feu		
Décharge de proximité 3 ; +18 contre Réflexes ; 4d6 + 7 dégâts de feu.		
↔ Explosion embrasée (simple ; recharge ☱) ♦ feu		
Explosion de proximité 3 ; +18 contre Réflexes ; 4d10 + 7 dégâts de feu.		
Alignement non aligné	Langues –	
For 22 (+14)	Dex 14 (+10)	Sag 19 (+12)
Con 25 (+15)	Int 2 (+4)	Cha 12 (+9)

2 berserkers azers (B)	Brute niveau 15	
Humanoïde élémentaire (feu) de taille M	1 200 px chacun	
Initiative +9	Sens Perception +9	
Flamme protectrice (feu) tout ennemi adjacent à plusieurs azers au début de son tour de jeu subit 5 dégâts de feu.		
Pv 181 ; péril 90		
CA 27 ; Vigueur 28, Réflexes 25, Volonté 24		
Immunités terreur ; Résistances feu 30		
VD 6		
⊕ Gantelet clouté (simple ; à volonté) ♦ arme, feu +18 contre CA ; 1d6 + 6 dégâts, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).		
← Flammes en chaîne (simple ; utilisable uniquement quand l'azer est en péril ; rencontre) ♦ feu Explosion de proximité 5 ; +17 contre Réflexes ; 3d8 + 5 dégâts de feu. Les ennemis adjacents à un azer ou subissant des dégâts de feu continus sont immobilisés jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du berserker azer.		
Alignement non aligné	Langues géant	
For 22 (+13)	Dex 15 (+9)	Sag 14 (+9)
Con 21 (+12)	Int 11 (+7)	Cha 15 (+9)
Équipement armure d'écaillles, gantelets cloutés		

3 fantassins azers (F)	Soldat niveau 14	
Humanoïde élémentaire (feu) de taille M	1 000 px chacun	
Initiative +12	Sens Perception +11	
Flamme protectrice (feu) tout ennemi adjacent à plusieurs azers au début de son tour de jeu subit 5 dégâts de feu.		
Pv 141 ; péril 70		
CA 30 ; Vigueur 28, Réflexes 26, Volonté 27		
Résistance feu 30		
VD 5		
⊕ Marteau de guerre (simple ; à volonté) ♦ arme, feu +20 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts plus 1d8 dégâts de feu, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du fantassin azer.		
Alignement non aligné	Langues géant	
For 19 (+11)	Dex 16 (+10)	Sag 18 (+11)
Con 21 (+12)	Int 11 (+7)	Cha 15 (+9)
Équipement armure d'écaillles, bouclier léger, marteau de guerre		

TACTIQUE

Les azers sont terrifiés par Infernus. Ils combattent donc jusqu'à la mort.

Round de surprise : tous les azers qui ne sont pas surpris dégagent leurs armes tandis que les molosses sataniques chargent.

Round 1 : les fantassins azers descendant des échafaudages et convergent en direction des PJ les plus proches pour porter des attaques de base. Les berserkers azers quittent leurs positions respectives et rejoignent le combat en effectuant des attaques de bousculade contre les PJ situés près du bord. Les molosses sataniques utilisent leur *souffle ardent*, prenant les azers et les PJ dans la zone d'effet. Le seigneur des bêtes reste en retrait, utilisant *éveil de la bête* pour recharger le *souffle ardent* des molosses.

Round 2+ : les fantassins poursuivent leur attaque, utilisant leur pouvoir de *flamme protectrice* pour éroder les défenses des PJ. Les berserkers azers continuent leurs attaques de bousculade jusqu'à ce qu'ils soient en péril, et se servent alors de leurs *flammes en chaîne*. Le seigneur des bêtes s'efforce de rester à 5 cases de l'un des molosses, ou des deux, afin de pouvoir utiliser son *incitation ardente* s'il est en péril.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : faible éclairage dû à la lave en fusion du volcan.

Arme apocalyptique : l'appareil dispose des caractéristiques suivantes : CA/Réflexes 3, Vigueur 15, 300 pv. Comme l'engin n'est pas encore achevé, le fait de le détruire ne risque pas de provoquer d'explosion. Les personnages qui se tiennent derrière l'appareil disposent d'un abri. Il est suspendu au plafond par quatre chaînes qui ont les caractéristiques suivantes : CA/Réflexes 10, Vigueur 5, 15 pv. Une fois que l'engin est tombé au sol, les PJ peuvent le pousser de 1 case en réussissant un test de Force DD 25. Pour chaque tranche de 5 points qu'ils ont obtenue au-dessus du DD, l'engin recule d'une case supplémentaire (2 cases pour un résultat de 30, 3 pour un résultat de 35, etc.).

Forge : la forge est un bassin plein de lave. Les personnages qui entrent en contact avec la forge subissent 20 dégâts de feu et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Chaleur : à cette profondeur, la chaleur du volcan est insoutenable. Les personnages non protégés perdent une récupération à chaque minute qu'ils passent ici. À l'intérieur de la caldera, la chaleur du volcan inflige 5 dégâts de feu à chaque créature pour chaque round qu'elle passe dans la zone.

Magma : au-delà du rebord se trouve le cœur du volcan, un lac de magma bouillonnant situé à environ 30 mètres en contrebas. Les personnages qui tombent dans le magma subissent les dégâts de chute ordinaires et d'autres dégâts indiqués dans la zone 2, page 136.

Matériaux : les matériaux sont composés de minerai brut et de pièces de l'arme apocalyptique. Cette zone constitue un terrain difficile.

Échafaudage : escalader les échafaudages nécessite un test d'Athlétisme DD 5. Tant qu'il est sur l'échafaudage, un PJ ne peut pas être touché par les attaques de corps à corps.

L'ARME APOCALYPTIQUE

Quelle est la nature exacte de l'engin ? C'est à vous d'en décider. Il peut s'agir d'un terrible engin explosif destiné à faire pleuvoir le feu sur tout le pays, d'une créature artificielle magique capable de créer un trou donnant sur les Abysses et de libérer une horde de démons sur le monde, ou d'un appareil défectueux et inutile. Le rôle que tient cet engin de mort dans votre campagne est laissé à votre discrétion, mais sa destruction est une accroche utile pour attirer les PJ dans l'antre du dragon rouge. Quel que soit votre choix, le fait de pousser l'engin par-dessus la saillie et de le jeter dans le magma plonge Infernus dans une terrible rage et le fait sortir de son repaire.

Si vous préférez ne pas utiliser cet appareil, ne vous en servez pas et considérez que les azers fondent simplement des lingots d'adamantium pour grossir le trésor du dragon.

L'ANTRE DU DRAGON

Rencontre de niveau 22 (20 750 px)

CONFIGURATION

Infernus (I)

Son repaire est l'endroit où les PJ sont les plus susceptibles de rencontrer Infernus. À moins qu'ils n'aient fait quelque chose pour attirer son attention, comme de jeter son engin de mort dans le magma, le dragon rouge est là, occupé à terminer son repas composé d'une baleine qu'il a arrachée à la mer un peu plus tôt dans la journée.

Les joueurs devraient placer leurs figurines au bord du plan tactique, là où la saillie donne sur le magma en contrebas. Attendez que les PJ détectent le dragon pour placer sa figurine.

Quand les PJ atteignent cette saillie, lisez ceci :

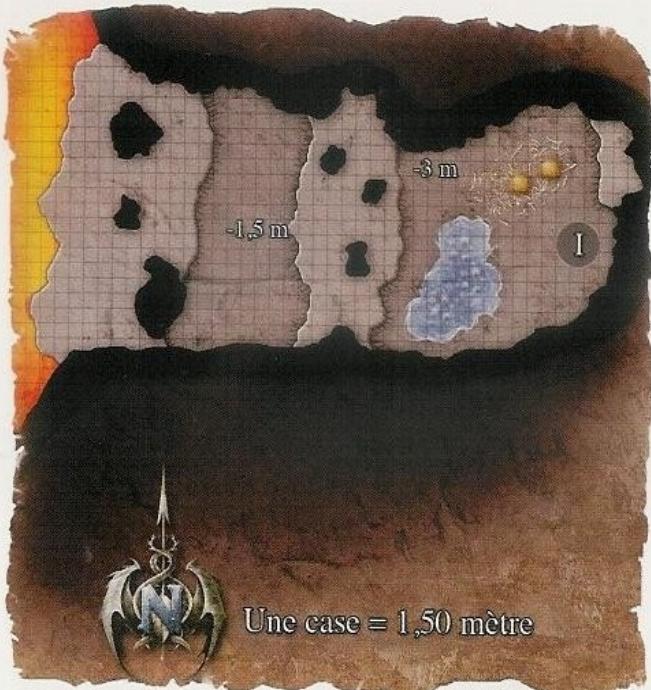
La saillie forme un rebord dominant le lac de feu en contrebas. Devant vous s'étend une immense grotte mesurant facilement trente mètres de large et deux fois plus profonde. Des stalactites pendent du plafond à neuf mètres du sol, et quelques énormes stalagmites se dressent par terre. En dépit de la lumière ambiante que fournit le magma, les profondeurs de la grotte sont plongées dans l'obscurité.

Test de Perception

DD 27 + 2 par case séparant les PJ du dragon : les PJ voient Infernus.

Quand les PJ voient le dragon, lisez ceci :

Un monstre immense se déploie sur le sol au fond de la caverne. Bien que la créature soit recouverte de suie et de cendres, vous voyez distinctement ses écailles rouges, ses cornes blanches à l'extrémité noire et ses yeux malveillants habités d'une flamme jaune. Il pousse un petit glouissement. « Oui, approchez, que je vous voie. »



Infernus (I)

Vieux dragon rouge

Créature magique naturelle (dragon) de taille TG 20 750 px

Initiative +19 Sens Perception +19 ; vision dans le noir

Pv 1 050 ; péril 525 ; cf. aussi *souffle du péril*

CA 40 ; Vigueur 40, Réflexes 37, Volonté 34

Résistances feu 25

Jets de sauvegarde +5

VD 8, vol 10 (stationnaire), vol partiel 15

Points d'action 2

⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ feu

Allonge 3 ; +29 contre CA ; 2d10 + 9 plus 4d6 dégâts de feu.

⊕ Griffes (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +29 contre CA ; 2d10 + 9 dégâts.

† Double attaque (simple ; à volonté)

Le dragon effectue deux attaques de griffes.

† Coup de queue (réaction immédiate, quand un ennemi se déplace de manière à prendre le dragon en tenaille ; à volonté)

Le dragon attaque l'ennemi à l'aide de sa queue : allonge 3 ; +27 contre Réflexes ; 3d10 + 9 dégâts, et la cible est poussée de 2 cases.

↗ Adversaire immolé (simple ; recharge ☐:☐) ♦ feu

Distance 20 ; +27 contre Réflexes ; 3d10 + 8 dégâts de feu, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule)

↖ Souffle (simple ; recharge ☐:☐) ♦ feu

Décharge de proximité 5 ; +27 contre Réflexes ; 3d12 + 8 dégâts de feu. Échec : demi-dégâts.

↖ Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ feu

Le souffle du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

↖ Présence terrifiante (simple ; rencontre) ♦ terreur

Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +25 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. Effet secondaire : la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Alignement mauvais

Langues commun, draconique

Compétences Bluff +18, Histoire +17, Intimidation +23, Intuition +19

For 28 (+20) Dex 22 (+17) Sag 17 (+14)

Con 26 (+19) Int 15 (+13) Cha 15 (+13)

LE MONSTRE GAGNE DU TEMPS

Infernus n'a pas l'intention de négocier avec les PJ, mais il s'efforce de gagner du temps pour s'approcher afin qu'ils soient à portée de sa *présence terrifiante*. Il disserte longuement, soi-disant impressionné que les PJ l'aient trouvé, et il commente leur courage pour être descendus dans son antre. Il leur demande pourquoi ils sont venus, gloussant de nouveau s'ils font état de leur intention de le tuer. Ce faisant, Infernus avance en rampant, d'une case à la fois, jusqu'à ce que les PJ soient à portée. Une fois que le combat est engagé, il gratifie les personnages les plus odieux ou arrogants de ses attaques les plus vicieuses.

TACTIQUE

Infernus est un formidable adversaire aguerri au combat contre les humanoïdes. Il est ravi d'engager le combat contre les PJ et se délecte d'avance de pouvoir tuer à nouveau. Il concentre d'abord ses attaques sur les humains et les tieffelins, mais il n'est pas assez bête pour ignorer tous les autres PJ.

Round 1 : Infernus décolle et s'envole en avant, dépensant un point d'action pour se déplacer deux fois et continuer d'utiliser sa *présence terrifiante*.

Round 2 : Infernus plane au-dessus des personnages et utilise son *souffle* en s'efforçant de toucher le plus de personnages possible. Il se déplace ensuite pour atterrir sur la saillie derrière les PJ si possible.

Round 3+ : Infernus effectue une attaque de morsure contre le PJ le plus proche et dépense un point d'action pour utiliser *double attaque* contre un autre personnage. Finalement, il se sert d'un *coup de queue* pour frapper quiconque tente de le prendre en tenaille.

Si Infernus se trouve en péril et utilise son *souffle du péril*, il envisage de s'enfuir en volant du volcan s'il s'en sort mal contre les PJ. Sinon, il tente de bousculer ses ennemis afin de les pousser dans le magma et de se débarrasser des personnages gênants qui ont échappé à ses pires attaques.

DÉVELOPPEMENT

Bien qu'Infernus soit ravi de combattre les PJ dans son antre, ses combats contre les tieffelins de Bael Turath lui ont appris les vertus de la retraite. Il s'enfuira sans hésiter du volcan si les PJ parviennent à survivre à 4 rounds de combat, volant au-dessus de leurs têtes et passant par la cheminée. Une fois dehors, Infernus vole en cercles autour du volcan pour détecter des traces des moyens utilisés par le groupe pour atteindre son île. Pendant que les PJ le suivent ou pansent leurs blessures, le dragon attaque tous les alliés éventuels qui sont restés en surface ou met en morceaux tout véhicule abandonné par les PJ derrière eux.

Quand Infernus voit les PJ émerger du volcan, il les affronte de nouveau si son *souffle* s'est recharge. Cette fois, il utilise *adversaire immolé* pour toucher les personnages artilleurs qui ont obtenu quelques succès contre lui dans son repaire. Ensuite, Infernus retourne à son antre en volant pour recharger son *souffle*.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : faible éclairage dû à la lave en fusion du volcan.

Eau bouillante : un bassin d'eau bouillante recouvre le sol près du fond de la salle. Les personnages qui débutent leur tour de jeu dans une case adjacente à l'eau bouillante subissent 5 dégâts de feu, et ceux qui entrent dans une case d'eau bouillante subissent 20 dégâts de feu.

Ossements : Infernus a un énorme tas d'ossements issus des azers et des baleines qu'il a dévorés. Son trésor repose sous la pile. Tenant compte de la chaleur, Infernus ne conserve que les objets capables de survivre à cette fournaise. Son trésor comprend 87 pp, 8 261 po, 5 993 pa et 44 070 pc, toutes à moitié fondues et fusionnant en gros morceaux ; un lingot de platine (5 000 po) ; une colonne d'ivoire de narval noircie par la chaleur (7 500 po) ; une médaille arkhosienne d'acier décernée à Infernus pour son courage (2 500 po) ; 3 opales de feu (1 000 po chacune) ; trois diamants (5 000 po chacun) et un objet magique de niveau 21.

Une case contenant des ossements est considérée comme un terrain difficile.

Chaleur : il fait affreusement chaud sur la plate-forme du dragon. À la fin de son tour de jeu, chaque personnage doit effectuer un jet de sauvegarde pour éviter de perdre une récupération. À l'intérieur de la caldera, la chaleur du volcan inflige 5 dégâts de feu à chaque créature pour chaque round qu'elle passe dans la zone.

Magma : au-delà du rebord se trouve le cœur du volcan, un lac de magma bouillonnant situé à environ 21 mètres en contrebas. Les personnages qui tombent dans le magma subissent les dégâts de chute ordinaires et d'autres dégâts indiqués dans la zone 2, page 136.

Sol inégal : le sol est inégal et descend de 1,5 mètre, remonte de 1,5 mètre puis redescend de 3 mètres comme indiqué sur le plan tactique. Un personnage peut sauter d'une hauteur de 1,5 mètre sans ralentir, mais il en coûte 1 case de déplacement supplémentaire pour monter de 1,5 mètre, et un test d'Athlétisme est requis pour escalader un rebord de 3 mètres ou en descendre en sautant.

CONCLUSION

Infernus continue à traîner les PJ hors de son repaire puis à l'intérieur pour les épuiser, jusqu'à ce qu'ils parviennent à l'acculer ou qu'il les décime.

LE TOMBEAU D'URUM-SHAR

Un antre pour cinq aventuriers de niveau 27

Urum-Shar est l'une des membres les plus tristement célèbres de la lignée de Néfermandias le Pharaon Abandonné (cf. page 242). On dit que cette femelle dragon brun vénérable possède un trésor et un savoir équivalents à la rançon d'un roi, et qu'elle l'a protégé par toute une série de pièges et d'engins démoniaques pour que même les aventuriers de niveau épique y réfléchissent à deux fois.

HISTOIRE

Contrairement à son père, qui régnait sur Maru-Qet avec ambition et dévotion, Urum-Shar et ses frères et sœurs ne se souciaient que du luxe qui accompagne le pouvoir. La tradition exigeait que chaque souverain draconique habite dans sa propre tombe afin de bénéficier du même confort dans la vie que dans la mort, et Urum-Shar dépensa sans compter l'or et la vie de ses esclaves, dépeuplant des villages entiers, pour bâtir sa demeure.

Quand Maru-Qet tomba lors de la guerre de Néfermandias contre les dragons désastreux, sa fille cadette fut l'une des rares survivantes. Aujourd'hui, elle boude dans son tombeau, s'aventurant parfois à l'extérieur pour dérober des richesses et prendre des esclaves, allant jusqu'à se servir parmi les tribus nomades du désert, et même diverses communautés situées au-delà des frontières de Maru-Qet. Urum-Shar est une démi-déesse déchue, mais elle refuse de reposer en paix.

ENVIRONNEMENT

Maru-Qet est un désert caniculaire balayé par de cruelles tempêtes de sable et ravagé par des températures extrêmes. Le jour, seuls les plus robustes voyageurs peuvent survivre à l'étouffante chaleur qui y règne. Le froid nocturne est moins accablant, mais il reste assez mordant pour représenter un handicap, et même un danger. Pour résister à ces températures, les PJ doivent effectuer des tests d'Endurance DD 26 le jour et DD 22 la nuit (cf. Guide du Maître, page 158).

Les ruines de pierre du vieil empire émergent des sables du désert. La plupart ne sont que des coquilles vides, ossements oubliés du cadavre de Maru-Qet, mais

AGRANDIR LE TOMBEAU

Tel qu'il est décrit, cet antre ne représente pas un décor d'aventure à lui seul. C'est le Saint des Saints d'un complexe plus vaste auquel les PJ n'accèdent qu'après avoir survécu à toutes sortes d'autres pièges, gardiens et malédictions. Quelle que soit la façon dont vous utilisez le tombeau, l'antre est souterrain, accessible seulement par un trou ou un tunnel profond. Les PJ doivent descendre en utilisant l'échelle existante, leurs propres cordes ou la magie, ce qui est plus que probable à ce niveau.

certaines servent de refuge aux tribus nomades de la région ou à des habitants bien plus monstrueux.

Le tombeau est protégé par une variante du rituel Interdiction. Aucun effet de téléportation ne peut emmener quelqu'un à l'intérieur de quelque niveau du tombeau que ce soit (à l'exception de la zone 9), ni permettre d'en sortir. À l'intérieur du tombeau, la téléportation à courte portée fonctionne normalement tant qu'on voit sa destination, mais toute téléportation effectuée vers un point ne se trouvant pas en ligne de mire échoue, même s'il s'agit simplement de passer de l'autre côté d'un mur.

ENVIRONS DU TOMBEAU

Quand les PJ entrent par le trou, ou le tunnel menant au tombeau, lisez ceci :

Le passage semble s'enfoncer à l'infini. Les murs sont faits de roche brute, déchiquetés et pourvus d'arêtes vives, comme si quelqu'un s'était frayé un passage à travers la roche par la force.

Toutefois, le plus étrange reste le bruit. Le long couloir vibre subtilement et l'air est rempli d'un bruit de frottement ou d'écoulement. C'est comme si un puissant torrent traversait des tuyaux et des passages dans la terre environnante.

Quand les PJ arrivent au bout du tunnel, lisez ceci :

Le passage débouche sur une salle carrée, même si le terme de « caverne » serait plus approprié étant donné sa taille gigantesque.

L'origine des étranges bruits que vous avez entendus est désormais évidente. À quelques mètres au nord de l'endroit où vous vous trouvez, un deuxième trou pratiqué dans le plafond laisse passer un torrent de sable, une cascade de poussière qui se déverse au centre de la salle. Là, il éclaboussé le sommet d'une énorme ziggourat de pierre noire, extravagant monument de basalte qui domine la caverne.

Dans les zones 1 à 4, le bruit du sable qui se déverse impose un -5 aux tests de Perception destinés à détecter quoi que ce soit au-delà d'une case de distance.

ZONE 1 : LA COURONNE

Cette immense ziggourat souterraine témoigne de la vanité démesurée d'Urum-Shar.

Quand les PJ atteignent le sommet de la ziggourat, lisez ceci :

Un escalier incroyablement raide descend vers le sud. Des trois autres côtés, des canaux pratiqués dans la structure de la ziggourat guident le sable qui s'écoule en véritables rivières en dehors de la caverne. Le sable s'est accumulé le long de ces canaux et sur les diverses saillies de la ziggourat.

Test de Perception

DD 37 : un mince joint longe tout le rebord de la plate-forme qui coiffe l'édifice.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Chute de sable : quiconque se tient sous la cascade subit une attaque de +29 contre Vigueur à chaque round. Si elle est touchée, la victime se retrouve à terre et immobilisée (sauvegarde annule, il faut réussir un jet de sauvegarde pour se relever). Un personnage à terre situé sous la cascade est victime de suffocation (cf. Guide du Maître, page 159). La zone constitue un terrain difficile.

Étages : chaque étage de la ziggourat est situé à 3 mètres au-dessus du précédent. Grimper d'un étage à l'autre nécessite un test d'Athlétisme DD 20.

Plaques de sable : ces cases constituent un terrain difficile.

Porte secrète : la zone 1 tout entière est une porte secrète qui s'ouvre vers le haut selon un angle particulier pour empêcher le sable d'entrer. Elle mène à un autre passage vertical descendant vers la zone 7.

ZONE 2 : CANAUX DE SABLE

Trois canaux emportent le gros du sable vers des grilles qui se trouvent sous des bas-reliefs des murs.

Si les PJ examinent les canaux, lisez ceci :

Le sable coule le long de ces déversoirs en torrents fougueux. Les canaux se prolongent sur le sol au-delà de la ziggourat, emportant le sable vers d'étranges silhouettes de cuivre jaune dans les murs de la caverne.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Chute de sable : quiconque se tient sous la cascade subit une attaque de +29 contre Vigueur à chaque round. Si elle est touchée, la victime se retrouve à terre et immobilisée (sauvegarde annule, il faut réussir un jet de sauvegarde pour se relever), puis glisse de 4 cases sur la pente en direction des bas-reliefs marqués « a », « b » ou « d ». Un personnage à terre situé sous la cascade est victime de suffocation (cf. Guide du Maître, page 159). Un personnage qui atteint un bas-relief ne glisse plus, mais subit un -2 au jet de sauvegarde destiné à mettre un terme à son immobilisation. La zone constitue un terrain difficile.

ZONE 3 : LA PLAINE DE PIERRE

Cette immense caverne ne contient pas que la ziggourat.

Quand les PJ examinent la pièce, lisez ceci :

Le sol est composé d'une pierre noire et réfléchissante aussi sombre que l'obsidienne et aussi dure que le granite. On ne voit aucun raccord entre le sol et la ziggourat de pierre.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Bas-reliefs : au centre de chaque mur se trouve un bas-relief sculpté de 6 mètres de haut, de facture exquise et représentant un dragon (indiqué sur la carte par les lettres a, b, c et d). Sous chaque sculpture se trouve une grille de bronze par laquelle le flux de sable disparaît. Où finit-il par arriver ? Seuls Urum-Shar et les dieux pourraient le dire.

Plaques de sable : ces cases constituent un terrain difficile.

Statues : les statues (indiquées par un « e » sur la carte) représentent des humanoïdes à tête de dragon et dotés de hallebardes. Elles mesurent 18 mètres de haut et il faut réussir un test d'Athlétisme DD 20 pour les escalader. La statue effondrée (indiquée par un « f ») est haute de 4,5 mètres.

ZONE 4 : DESCENTE

Cet escalier ne mène pas à l'antre du dragon mais à une succession de pièges mortels.

Quand les PJ observent les marches ou commencent à descendre, lisez ceci :

Ces marches descendent jusqu'au sol, et même plus bas, débouchant finalement sur des doubles portes énormes.

Chaque marche mesure 30 centimètres de long et 30 centimètres de haut. Depuis ce côté, les doubles portes peuvent être ouvertes sans effectuer de test.

ZONE 5 : PROFONDEURS MORTELLES (NIVEAU 27)

Cet escalier et la salle sur laquelle il débouche sont presque aussi dangereux qu'Urum-Shar.

Quand les PJ entrent dans la cage d'escalier de l'autre côté des doubles portes, lisez ceci :

Les marches semblent plonger dans des ténèbres infinies. De chaque côté, des statues vous jettent des regards noirs, comme des divinités courroucées. Certaines représentent des dragons enroulés autour d'immenses piliers de pierre, et d'autres ressemblent aux humanoïdes à tête de dragon que vous avez aperçus dans la salle en haut des escaliers. Vous ne voyez rien que l'obscurité au-delà des statues.

Quand les PJ voient la zone située en bas de l'escalier, lisez ceci :

À la base de l'escalier, des rangées de piliers entourent un autel poussiéreux. Depuis l'autel, une demi-douzaine de crânes draconiques vous fixent, grossièrement cimentés sur place.

La rencontre tactique débute quand les PJ déclenchent n'importe lequel des pièges.

Rencontre tactique : « Les marches de l'enfer », page 146.

Les statues situées le long de l'escalier sont disposées sur des piliers lisses qui se dressent jusqu'au niveau de l'escalier et forment des piédestaux.

Urum-Shar se rend parfois dans cette salle pour examiner l'autel où elle a disposé les crânes des ennemis qu'elle a tués. Toutefois, cette pièce est essentiellement destinée à tuer. Même ses serviteurs ignorent que son antre n'est pas caché ici. Du point de vue du dragon, tout domestique qui tente de lui rendre visite sans en demander la permission mérite la mort.

ZONE 6 : OMBRES VIDES

Cette zone est une vaste salle obscure située au-delà de l'escalier et de l'autel, et qu'on ne voit pas entièrement sur le plan.

Quand les PJ explorent les ténèbres environnantes, lisez ceci :

De vieux ossements jonchent le sol, ayant apparemment appartenu à de précédents explorateurs. En dehors de ceux-ci et des piédestaux des immenses statues, la salle obscure semble vide.

L'exploration de cette salle n'est pas une perte de temps. En effet, si Urum-Shar prend grand soin de rassembler tous les biens précieux des victimes de ses pièges, elle a oublié quelque chose.

Trésor : si les PJ réussissent un test de Perception DD 30, ils découvrent que l'un des squelettes brisés porte une armure d'écailles d'explorateur +6.

ZONE 7 : SAINT DES SAINTS (NIVEAU 27)

La porte secrète de la zone 1 mène à un trou creusé dans la terre mesurant 6 mètres de large sur 18 mètres de profondeur. Contrairement à l'entrée du niveau du tombeau, il n'est pas pourvu d'une échelle.

Quand les PJ regardent dans le trou, lisez ceci :

Une autre vaste salle vous attend en dessous. Le sol semble composé de sable dense et battu, mais diverses saillies rocheuses forment toute une série de plates-formes à des hauteurs différentes dans la pièce.

Quand les PJ peuvent voir la totalité de la salle, lisez ceci :

Sur le mur sud, une saillie semi-circulaire, un des rares éléments qui semble avoir été sculpté plutôt que d'être naturel, domine une plate-forme au pied d'une courte volée de marches. La plate-forme se dresse au-dessus d'une fosse obscure. Une paire de lourdes portes de pierre se dresse dans le mur à l'endroit d'où émerge la saillie.

Pour Urum-Shar la plate-forme fait office de salle d'audience. Elle s'assied sur la saillie et fixe les visiteurs qui se trouvent cette plate-forme. Ceux qui lui déplaisent sont jetés par-dessus bord, en pâture à l'âme-en-peine vénérable de la zone 8.

Quand le premier PJ entre dans la pièce, lisez ceci :

Vous sursautez en remarquant une grande créature ailée, sorte de dragon bipède, accrochée au plafond dans les ombres. Il vous faut une seconde pour réaliser que la monstruosité suspendue n'est qu'une sculpture et pas un être vivant.

La sculpture, qui représente une vouivre de pierre, est l'un des pièges de cette salle. La rencontre tactique commence dès qu'un PJ entre dans la pièce.

Rencontre tactique : « Sous les sables », page 148.

Une fois qu'Urum-Shar est morte, les PJ peuvent explorer son sanctuaire, prendre le trésor et s'attirer l'inimitié éternelle du reste de sa famille, le redoutable Néfermandias y compris.

ZONE 8 : LA FOSSE

Cette fosse est profonde de 12 mètres. L'âme-en-peine vénérable qui s'y trouve est enchaînée par un lien mystique à ce lieu et ne peut pas en partir.

Quand les PJ s'approchent de la fosse, lisez ceci :

Latmosphère de cette fosse sombre et profonde semble corrompue par une sensation glaciale, comme si quelque créature impie y était morte.

L'âme-en-peine vénérable attaque à l'instant où quelqu'un entre dans la fosse.

Rencontre tactique : « Sous les sables », page 148.

ZONE 9 : UN LIT DE PLATINE

Bien que les PJ ne le remarquent peut-être pas, ce couloir se trouve à l'intérieur de la structure qui soutient les escaliers de la zone 5.

Quand les PJ entrent dans cette salle, lisez ceci :

Le sol est jonché de pièces. Diverses œuvres d'art sont exposées au hasard sur les murs. Sur le mur du fond, on voit un cercle de runes de trois mètres de diamètre, apparemment gravé à même la roche par d'énormes griffes.

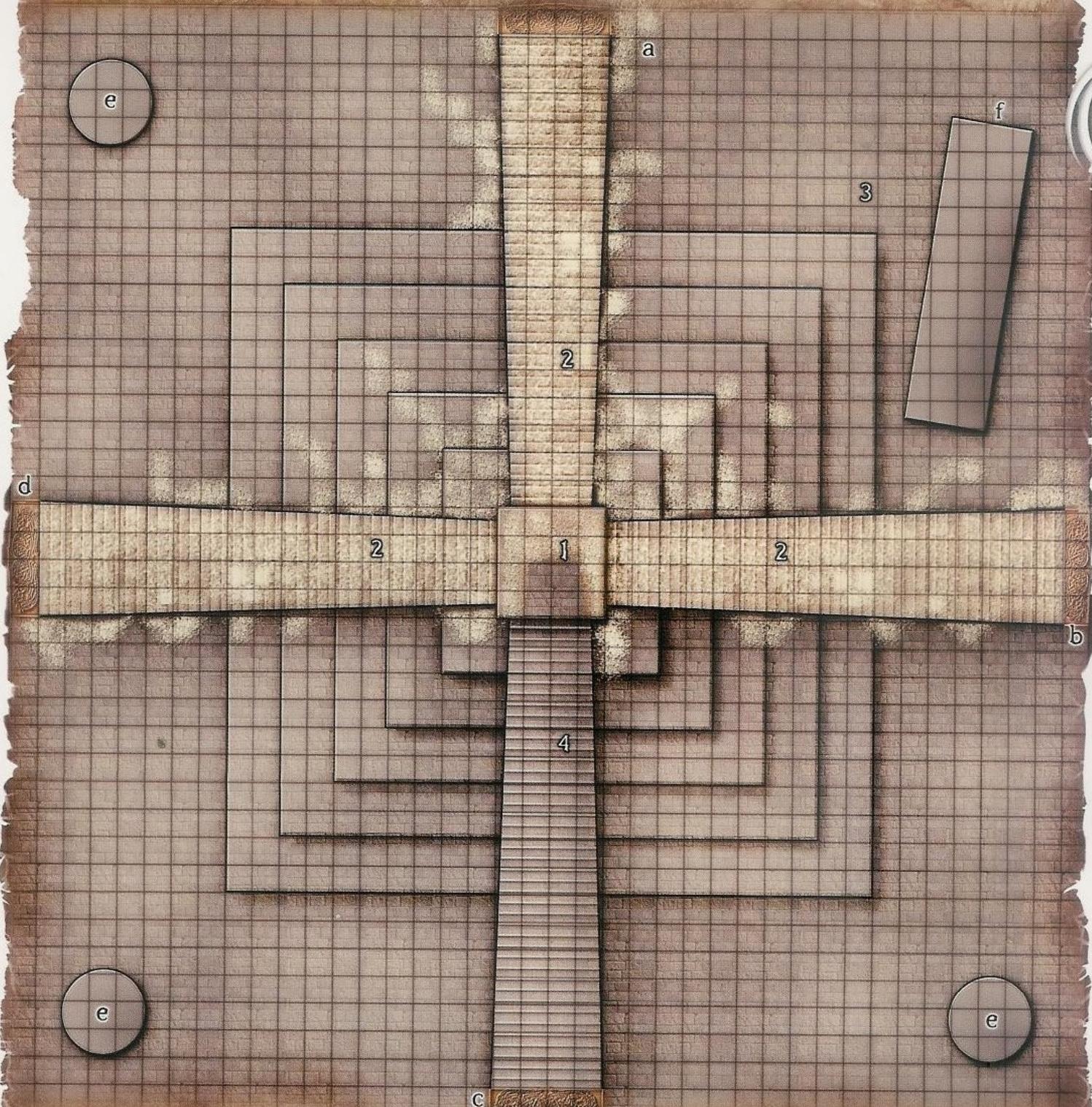
Un test d'Arcanes DD 20 révèle que le cercle est l'un des éléments d'un ensemble de portails de téléportation. Cette salle est le seul endroit du tombeau où ce genre de magie fonctionne. Un cercle identique est gravé dans un rocher caché dans une petite grotte du désert, à un peu plus d'un kilomètre et demi de là. Urum-Shar se sert de la téléportation pour entrer dans son antre et le quitter.

Trésor : le trésor d'Urum-Shar comprend un bâton de puissance +6, un bouclier de tueur de dragons (échelon épique), 23 da, 900 pp, un rubis extrait du Chaos Élémentaire et sculpté à l'image parfaite d'un œil de dragon (57 000 po), l'anneau de mariage en mithral de l'antique reine eladrine Amathiel (43 000 po) et des rituels d'une valeur totale de 50 000 po (incluez-y au moins un rituel spécifique aux dragons issu du chapitre 2 de ce livre). Ces objets, combinés au trésor de la zone 6, représentent la moitié des trésors découverts au niveau 25.



LE TOMBEAU D'URUM-SHAR

Une case = 1,50 mètre



LES MARCHES DE L'ENFER

Rencontre de niveau 27 (56 000 px)

CONFIGURATION

- 1 piège de porte du souffle (P)
- 1 piège de lames du dragon (L)
- 1 piège d'hallebarde infernale (H)
- 1 piège de griffes de sable (G)
- 1 piège de mâchoires de la mort (M)

Cette rencontre comprend cinq pièges. Déterminez l'initiative quand le premier piège est activé, en ajoutant les pièges supplémentaires à mesure qu'ils s'activent.

Quand la porte du souffle attaque pour la première fois, lisez ceci :

Une rafale hurlante de sable jaillit brusquement, cinglant tout ce qui se trouve sur sa trajectoire.

Quand les lames du dragon attaquent pour la première fois, lisez ceci :

Le cou de la grande statue de dragon s'incline, dirigeant sa redoutable tête droit vers vous.

Quand la hallebarde infernale attaque pour la première fois, lisez ceci :

Le dieu à tête de dragon pivote, abattant sa grande hallebarde qui siffle en décrivant un arc meurtrier.

Quand les griffes de sable attaquent pour la première fois, lisez ceci :

Une grande griffe draconique recouverte de sable et de flammes crépitantes s'élève et tente soudain de saisir ce qui passe à sa portée.

Quand les mâchoires de la mort attaquent pour la première fois, lisez ceci :

Un jet de brume sombre se divise subitement en multiples serpents translucides dotés de mâchoires de dragon béantes.



Porte du souffle (P)

Piège

Mitrailleur d'élite niveau 25

14 000 px

Cette porte utilise une variante du souffle du dragon.

Piège : cette porte piégée se déclenche dès qu'une créature s'approche, puis elle souffle à intervalles réguliers et dès qu'une créature tente de la franchir discrètement.

Perception

♦ DD 37 : le personnage remarque les runes soigneusement inscrites autour de l'encadrement de la porte.

Déclencheur

Quand une créature arrive dans un rayon de 12 cases de la porte, celle-ci effectue sa première attaque au prix d'une réaction immédiate. Elle entre ensuite dans l'ordre d'initiative immédiatement après la créature qui l'a déclenchée, attaquant à chaque round. En outre, elle peut effectuer une attaque supplémentaire à chaque round au prix d'une réaction immédiate dès qu'une créature entre dans une case qui lui est adjacente.

Attaque

Réaction immédiate ou Action simple Proximité décharge 12

Cibles : toutes les créatures prises dans la décharge

Attaque : +30 contre Réflexes

Réussite : 5d10 + 5 dégâts de feu, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas aveuglée.

Contre-mesures

♦ Les créatures situées derrière les gravats sur l'escalier disposent d'un abri. Toute créature s'accrochant au flanc opposé d'une statue dispose d'un abri supérieur.

♦ Le piège est concentré sur un groupe de runes imprégnées d'énergie arcanique et élémentaire et sculptées sur la clef de voûte de l'arche de la porte. Une créature adjacente à la clef de voûte peut tenter de désactiver le piège au moyen d'un test de Larcin ou d'Arcanes DD 33.

Lames du dragon (L)

Piège

Mitrailleur niveau 25

7 000 px

La sculpture de dragon enroulée autour du grand pilier projette des lames de force brute.

Piège : quand les PJ arrivent en bas des escaliers, la statue commence à projeter des lames de force.

Perception

♦ DD 25 : le personnage remarque que les yeux et la gueule de la sculpture sont creux.

♦ DD 33 : le personnage repère le compartiment secret qui renferme les commandes du piège au milieu des piquants qui se dressent sur le dos de la statue.

Initiative +3

Déclencheur

Quand les PJ ont dépassé le piège de 3 cases en descendant les marches, déterminez l'initiative.

Attaque

Action simple Distance 20

Cible principale : une créature située à portée

Attaque : +30 contre CA

Réussite : 4d12 + 6 dégâts.

Effets : le piège attaque deux autres créatures situées à portée et dans un rayon de 6 cases de la cible principale.

Contre-mesures

♦ Les créatures situées derrière les gravats sur l'escalier disposent d'un abri. Toute créature s'accrochant au flanc opposé d'une statue dispose d'un abri supérieur.

♦ Une créature adjacente au mécanisme de commande peut désactiver le piège au moyen d'un test de Larcin DD 35.

♦ Une créature adjacente au pilier peut tenter de le détruire (CA 4, Vigueur 15, 300 pv).

Hallebarde infernale (H)**Piège**

Obstacle d'élite niveau 25

14 000 px

La grande statue humanoïde à tête de dragon brandit une hallebarde. Elle semble capable de balayer une vaste zone d'un seul coup de lame.

Piège : quand les PJ passent devant la statue, celle-ci donne un coup de hallebarde, puis continue à attaquer à chaque round et dès que quelqu'un essaie de passer devant elle.

Perception

- ◆ DD 31 : le personnage remarque que la statue est articulée, ce qui lui permet de bouger.
- ◆ DD 35 : le personnage détecte le panneau de commande dissimulé dans l'abdomen de la statue.

Déclencheur

Quand les PJ ont dépassé la statue de 1 case en descendant les marches, elle attaque au prix d'une réaction immédiate. Elle entre ensuite dans l'ordre d'initiative immédiatement après la créature qui l'a déclenchée, attaquant à chaque round. En outre, elle peut effectuer une attaque supplémentaire à chaque round au prix d'une réaction immédiate dès que quelqu'un tente de remonter les marches en passant par la case qui la déclenche.

Attaque

Réaction immédiate ou Action simple Corps à corps allongé 6

Cible : une créature

Attaque : allongé 2 ; +31 contre CA

Réussite : 5d10 + 9 dégâts, et la cible glisse de 4 cases (toujours en direction du bas des escaliers).

Échec : demi-dégâts, et la cible ne glisse pas.

Contre-mesures

- ◆ Une créature adjacente à la statue peut tenter de désamorcer le piège (Larcin DD 30).
- ◆ La statue peut être détruite (CA/Réflexes 10 ; Vigueur 37 ; 200 pv).

GriFFes de sable (G)**Piège**

Furtif niveau 25

7 000 px

De grandes griffes de sable brûlant s'élèvent du sol pour saisir ceux qui les entourent.

Piège : quand les PJ s'aventurent trop près, des griffes de sable surgissent pour les attaquer.

Perception

- ◆ DD 28 : le personnage remarque que le sable forme des motifs curieux sur le sol.

Initiative +6**Déclencheur**

Quand un PJ arrive dans un rayon de 8 cases du déclencheur marqué d'un « G » sur l'autel, le piège détermine son initiative.

Attaque

Action simple Distance 10

Cible : une créature située à portée

Attaque : +28 contre Réflexes

Réussite : 6d8 + 9 dégâts, puis la cible subit 10 dégâts continus et est immobilisée (sauvegarde annule les deux).

Échec : demi-dégâts, aucun dégâts continus et la cible est ralentie (et non immobilisée) jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du piège.

Contre-mesures

- ◆ Une créature adjacente à l'autel peut tenter de désamorcer le piège (Larcin DD 30).

- ◆ Un personnage peut attaquer le déclencheur de l'autel (CA/Réflexes 4, Vigueur 10, 135 pv). Détruire ce déclencheur désactive le piège.

Mâchoires de la mort (M)**Piège**

Furtif d'élite niveau 25

14 000 px

De minces serpents spectraux aux têtes de dragon surgissent, prêts à déchiqueter la chair et l'âme de leurs victimes.

Piège : l'activation des mâchoires de la mort dépend de celle des autres pièges de la salle. Dès qu'un autre piège se déclenche, celui-ci aussi.

Perception

- ◆ DD 28 : le personnage remarque des runes sculptées dans les crânes de l'autel.

Initiative +6**Déclencheur**

Quand un autre piège de la salle se déclenche, celui-ci détermine son initiative.

Attaque

Action simple Distance mire

Cible : deux créatures situées à portée

Attaque : +29 contre Vigueur

Réussite : 4d12 + 6 dégâts nécrotiques, et la cible glisse de 6 cases.

Échec : demi-dégâts, et la cible ne glisse que de 2 cases.

Contre-mesures

- ◆ Un personnage peut attaquer les crânes de l'autel (CA/Réflexes 4, Vigueur 10, 165 pv). Détruire tous les crânes désamorce le piège.

- ◆ Tout dégât radiant infligé aux crânes neutralise le piège pendant 1 round (en plus d'infliger des dégâts).

TACTIQUE

Les pièges s'activent et attaquent comme indiqué. Les mâchoires de la mort se servent de leur capacité à faire glisser les PJ sur les marches ou les statues pour leur faire dégringoler l'escalier ou pour déplacer une cible à portée des autres pièges.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : aucune.

Porte : cette lourde porte de pierre se referme en claquant et se verrouille derrière les PJ quand ils entrent dans cette zone. Il faut un test de Force DD 32 pour la forcer à s'ouvrir ou un test de Larcin DD 37 pour la déverrouiller. C'est le seul moyen de sortir de cette salle.

Piliers : chaque pilier de 12 mètres de haut remplit une case et confère un abri. Grimper à un pilier nécessite un test d'Athlétisme DD 33. Les piliers marqués d'un « b » sont cassés à une hauteur d'environ 6 mètres.

Gravats : ces cases constituent un terrain difficile.

Autel : un personnage peut monter sur l'autel en dépensant 1 case de déplacement supplémentaire.

Escalier pentu : les marches constituent un terrain difficile. Un personnage qui est poussé, tiré ou qu'on fait glisser de manière à ce qu'il tombe des escaliers doit réussir un test d'Acrobaties DD 33 pour éviter de dégringoler de 5 cases supplémentaires (ou jusqu'au pied des marches), subissant 1d6 dégâts et se retrouvant à terre.

Statues : grimper à une statue ou s'accrocher à l'une d'entre elles après avoir bondi des marches nécessite un test d'Athlétisme DD 29. La statue marquée d'un « a » est brisée à environ 1,50 mètre au-dessus des marches adjacentes.

SOUS LES SABLES

Rencontre de niveau 27 (58 000 px)

CONFIGURATION

- 1 piège de vouivre de pierre (V)
- 1 piège de mâchoires de la mort (M)
- Urum-Shar, dragon brun vénérable (U)

Rencontre de niveau 28 (65 000 px), ajoutez :

- 1 âme-en-peine vénérable (A)

Lisez le texte adéquat à voix haute, puis placez Urum-Shar et une figurine ou un pion indiquant la position de la vouivre de pierre sur le plan. Ne placez pas de pion pour le piège des mâchoires de la mort si les PJ ne l'ont pas découvert. Ne placez pas l'âme-en-peine tant que personne n'est entré dans la fosse.

Quand la vouivre de pierre crache, lisez ceci :
Un jet de fluide scintillant et visqueux sort de la bouche de la statue de vouivre.

Quand le dragon apparaît, lisez ceci :
D'immenses ailes propulsent un corps couleur sable dans les airs. Ce doit être la redoutable Urum-Shar !

Test de Perception

DD 37 : plusieurs petits crânes de dragon dépassent des rebords de la large plate-forme qui surplombe la fosse.

Vouivre de pierre (V)

Piège

Gardien niveau 26

9 000 px

Suspendue au plafond, une sculpture de vouivre projette un jet de mixture alchimique nocive.

Piège : cette vouivre de pierre projette une substance visqueuse sur ceux qui terminent leur tour de jeu dans un rayon de 8 cases d'elle.

Perception

♦ DD 27 : le personnage remarque que la gueule de la vouivre est un trou qui s'enfonce dans le corps de la statue.

Déclencheur

Quand une cible termine son tour de jeu à portée, la vouivre crache au prix d'une réaction immédiate.

Attaque

Réaction immédiate Distance 8

Cible : la créature qui a déclenché le piège

Attaque : +31 contre Volonté

Réussite : 6d8 + 10 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Contre-mesures

♦ Un personnage adjacent à la vouivre de pierre peut tenter de désamorcer le piège au moyen d'un test de Larcin DD 31.

Urum-Shar (U)

Dragon brun vénérable

Créature magique naturelle (dragon) de taille Gig 35 000 px

Initiative +22 Sens Perception +19 ; perception des vibrations 20, vision dans le noir

Pv 1 160 ; péril 580 ; cf. aussi souffle du péril

CA 43 ; Vigueur 43, Réflexes 39, Volonté 41

Résistances feu 30

Jets de sauvegarde +5

VD 12, fouissage 10, vol 8 (stationnaire), vol partiel 16

Points d'action 2

④ **Morsure** (simple ; à volonté)

Allonge 4 ; +31 contre CA ; 2d10 + 9 dégâts.

④ **Griffes** (simple ; à volonté)

Allonge 4 ; +31 contre CA ; 2d8 + 9 dégâts.

④ **Double attaque** (simple ; à volonté)

Le dragon effectue deux attaques de griffes.

↗ **Jet de sable** (réaction immédiate, quand un ennemi attaque le dragon avec une attaque à distance ; à volonté)

Distance 20 ; vise l'ennemi en question ; +28 contre Réflexes ; 2d10 + 6 dégâts, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon.

↖ **Souffle** (simple ; recharge ☰ ☱)

Décharge de proximité 10 ; +28 contre Vigueur ; 4d10 + 7 dégâts.

La décharge crée une zone de sable tourbillonnant qui reste en place jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. Toute créature qui est adjacente à la zone au début de son tour de jeu ou qui la traverse subit 15 dégâts. La zone bloque la ligne de mire de toutes les créatures (à l'exception du dragon).

↖ **Souffle du péril** (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre)

Le souffle du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

↖ **Présence terrifiante** (simple ; rencontre) ♦ **terreur**

Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +28 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. **Effet secondaire** : la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

↖ **Sables mouvants** (mineure ; rencontre)

Explosion de proximité 5 ; +28 contre Vigueur ; la cible glisse de 3 cases et est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon.

↗ **Nuage de sable** (mouvement ; recharge ☰ ☱) ♦ **métamorphose**

Le dragon brun se transforme en nuage de sable et se décale jusqu'à sa VD. Il peut traverser des cases occupées mais doit finir dans un espace libre. Toute créature dont le dragon pénètre l'espace subit 3d6 + 7 dégâts et est aveuglée (sauvegarde annule). Le dragon revient à sa forme normale à la fin de ce déplacement.

↖ **Tempête de sable** (simple ; rencontre)

Explosion de proximité 20 ; vise les ennemis ; +29 contre Vigueur ; 3d8 + 7 dégâts, et la cible glisse de 5 cases. Ce pouvoir crée une zone de sable tourbillonnant qui reste en place jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. La zone bloque la ligne de mire de toutes les créatures (à l'exception du dragon).

Avantage de combat

Le dragon brun inflige 4d6 dégâts supplémentaires aux cibles contre lesquelles il jouit d'un avantage de combat.

Alignment mauvais Langues commun, draconique

Compétences Discréption +23, Endurance +24

For 29 (+21)

Dex 22 (+18)

Sag 24 (+19)

Con 24 (+19)

Int 20 (+17)

Cha 20 (+17)

Un antre pour cinq aventuriers de niveau 28

Dans l'une des innombrables strates des Abysses s'étend une mer d'ichor et de fluides coagulés qui tourbillonne et se contorsionne, coulant partout et nulle part à la fois. La mer de Sang touche toutes les grandes étendues d'eau des Abysses et capte les voyageurs errants et les ignobles fiélons, les exposant aux répugnantes habitants de ses profondeurs et aux seigneurs démons exilés qui pourrissent sur ses îles de chair et de sang coagulé.

Bien que la mer de Sang offre d'innombrables spectacles étranges et choquants, peu d'entre eux peuvent être comparés aux îles volantes de chair putréfiée qui dérivent dans son ciel lépreux, répandant sous elles des flots de pus et de sang. Il n'y a donc rien de surprenant à ce que les nuages de chair abritent un vorace dragon mortifère, un monstre dont l'appétit rivalise avec celui des effroyables démons goristros et dont la sauvagerie n'a d'égal que la vicieuse cruauté des balors.

HISTOIRE

Nul ne sait réellement d'où viennent ces îles de chair : les démons ne se soucient guère de l'histoire de leur royaume lépreux. Les érudits férus de cosmologie ont émis l'hypothèse que la chair pouvait être les restes du Seigneur du Sang Haemnathuun, suggérant que les fiélons sanguins qui ont rejoint l'originel dans sa guerre de jadis contre les divinités avaient retrouvé des morceaux du cadavre de leur maître dans l'espoir de le recréer. Pour échapper aux traqueurs astraux, ils se seraient réfugiés dans les Abysses.



D'autres théories suggèrent qu'il s'agit là de la chair d'une divinité morte qui aurait été rejetée de la Mer Astrale à cause de sa démente et aurait été déchiquetée par les ambitieux seigneurs démons, toujours désireux de s'accaparer les pouvoirs divins. Des arguments contradictoires semblent désigner diverses divinités et on n'a trouvé aucune preuve permettant d'en identifier une avec certitude.

La véritable origine de ces tas de chair flottants reste donc inconnue, mais rares sont ceux qui ignorent l'identité du plus tristement célèbre de leurs habitants, Anthraxin la vorace. Cette femelle dragon est arrivée dans les îles il y a des siècles et elle s'est taillé une sorte de royaume au milieu des collines charnues et des plaies suppurantes. S'établissant en tant que maîtresse des chairs flottantes, Anthraxin régnait sur un royaume sans sujet en dehors des quelques fiélons sanguins qui creusaient leurs demeures dans les crevasses moites de chair rance. Le dragon mortifère ne se souciait guère de n'avoir aucun sujet. Au lieu de cela, elle accueillait avec gavissement le répugnant festin qui se présentait à elle et se gorgeait de morceaux de choix arrachés aux viscères dégoulinants.

Pendant des siècles, Anthraxin a régné sans conteste. Au bout d'un temps, même les fiélons sanguins ont fini par lui témoigner leur respect, s'inclinant et saluant sa magnificence boursouflée. Récemment toutefois, son territoire s'est vu envahi par de nouveaux venus, de terribles démons des profondeurs qui ne se soucient ni ne s'inquiètent de la présence du dragon. Ils l'ignorent et se concentrent sur le pillage des îles, déchirant la viande molle en quête de quelque chose que leur maître lointain leur a demandé de trouver.

Antraxin s'inquiète de la présence des démons, car leurs dépréations fragilisent les îles : quand ils en ont totalement épuisé une et déchiré ses entrailles, elle perd sa capacité à léviter et sombre lentement dans la mer de Sang en contrebas. Craignant que les démons ne détruisent son royaume tout entier, Anthraxin cherche à attirer leur attention et, elle l'espère, à gagner leur adoration. Si elle parvient à les plier à sa volonté, elle pourra apprendre ce qu'ils cherchent et peut-être s'en emparer.

ENVIRONNEMENT

Chaque île est une sorte de microcosme caractérisé par la capacité troublante qu'ont les Abysses à produire des environnements aléatoires et marqués par leur mépris de la vie. Les îles sont des abominations, parodies hideuses et perverses des masses de terre émergée que l'on trouve dans le monde physique. Au lieu de bois, on y trouve des forêts de cheveux. À la place des étincelantes mares d'eau claire, ce sont des marais pestiférés infestés de parasites frétillants et grouillants de vermine. La vie existe sur ces îles, mais uniquement sous des formes dégoûtantes ou méprisables.

La plupart des îles ont 7 cases d'épaisseur en leur centre. Chacune est une étendue de matériau charnu. Leur sol a la consistance de la chair. Si on le brûle, des cloques remplies de pus s'y forment ; si on l'entaille, il saigne et finit par former

une croûte. Les îles ne réagissent pas physiquement à la violence ni à la douleur, et l'apparition de fluides suggère l'existence de quelque système immunitaire intrinsèque destiné à protéger leur intégrité.

Les îles lévitent entre 15 et 21 mètres d'altitude au-dessus de la mer de Sang. Elles flottent naturellement et peuvent supporter n'importe quel poids sans perdre d'altitude. Le seul moyen d'abattre une île est de la « tuer » en infligeant des dégâts extrêmes à ce qui vit sous cette peau, quoi que cela puisse être.

Quelques îles sont pourvues d'étranges organes ressemblant à des yeux rouges. Quand une créature arrive dans un rayon de 5 cases d'un œil, celui-ci s'ouvre et fixe l'intrus. Du sang se met à couler de dizaines de conduits lacrymaux, dégouline et vient se masser en flaques. La pupille suit les mouvements de toute créature qui s'approche, mais l'œil se referme dès que les créatures s'écartent de plus de 5 cases de sa position. Chaque œil à une CA de 3 et 30 points de vie. S'il est réduit à 0 point de vie, il émet un torrent de sang qui rend le sol glissant dans un rayon de 5 cases. De telles cases deviennent un terrain difficile et éprouvant à la fois (Acrobaties DD 15).

Sous les îles bouillonne la mer de Sang. Le fluide dont elle est composée est réellement du sang, considéré comme de l'eau agitée quand il s'agit d'effectuer des tests d'Athlétisme pour y nager ou le traverser.

ENVIRONS DE L'ANTRE

Quand les PJ approchent de la zone, lisez ceci :

Dérivant dans les airs au sein d'un firmament pestilental se trouvent six nuages de chair, comme des îles flottant dans le ciel. Elles frémissent en se déplaçant, laissant derrière elles des voiles d'immondices en traversant l'éccœurante atmosphère.

ZONE 1 : LA PLAIE SUPPURANTE

Flottant à 18 mètres au-dessus de la mer de Sang, cette île rivalise avec l'île des Pustules (zone 2) pour la première place, mais elle perd régulièrement du terrain à cause de l'hémorragie issue d'une effroyable blessure. Des pans de chair pendent comme une jupe autour du monticule central.

Quand les PJ mettent le pied sur cette île, lisez ceci :

Une odeur nauséabonde et intense émane de l'île de chair, et en particulier d'un anneau de viande putréfiée qui perd des morceaux de chair en décomposition. Une grave blessure laisse échapper un torrent de sang qui s'écoule le long des bords et répand une pluie rouge sur la mer écarlate en contrebas.

ZONE 2 : ÎLE DES PUSTULES

Cette île est « saine » à l'exception des pustules tumescentes dont sa surface est grêlée. Elle flotte à 21 mètres au-dessus de la mer.

Quand les PJ mettent le pied sur cette île, lisez ceci :

Le sol de cette île est ferme et présente un aspect qui rappelle le cuir ou les callosités. Des monticules caoutchouteux éparpillés sur le sol sont remplis d'un fluide verdâtre.

Les pustules sont inoffensives tant qu'on ne les touche pas.

Pustule tumescente	Mitrailleur niveau 15
Danger	1 200 px
<i>Une pustule frissonne avant d'exploser dans une gerbe de pus acide.</i>	
Danger : quand des créatures touchent aux pustules, elles explosent dans une gerbe d'acide.	
Perception	
Aucun test n'est nécessaire pour remarquer les pustules.	
Autres compétences : Nature	
♦ DD 25 : le personnage comprend le danger que représentent les pustules avant qu'elles n'explosent.	
Déclencheur	
Une pustule explose dès qu'on la touche.	
Attaque	
Action d'opportunité	Proximité explosion 4
Cible : chaque créature prise dans l'explosion	
Attaque : +17 contre Réflexes	
Réussite : 4d8 + 7 dégâts d'acide, puis la cible subit 5 dégâts d'acide continus et est affaiblie (sauvegarde annule les deux).	
Échec : demi-dégâts.	
Contre-mesures	
♦ Un personnage pris dans l'explosion peut minimiser les dégâts infligés par la pustule en effectuant un test de Nature DD 23 au prix d'une interruption immédiate avant qu'elle n'attaque. En cas de réussite, le personnage bénéficie d'un +2 en Réflexes lors de l'attaque, et il ne subit aucun dégât si celle-ci est ratée.	

ZONE 3 : ÎLE PUTRESCENTE

Cette autre île endommagée a entamé un lent déclin après avoir été frappée par un objet tombé du ciel : Rrogatha, ancienne servante marilith de Graz'zt qui avait déplu à son maître et été jetée dans la mer de Sang. Au lieu de plonger dans la mer, Rrogatha frappa l'île de plein fouet, perforant la chair et se retrouvant captive à l'intérieur. La marilith mourut à l'impact, et sa carcasse en putréfaction infecte l'île et la fait pourrir de l'intérieur.

Quand les PJ mettent le pied sur cette île, lisez ceci :

L'odeur de pourriture est insupportable ici. Elle semble encore plus forte près d'un trou qui déchire la surface de l'île. La plaie laisse échapper un pus immonde et vert d'infection. De l'autre côté de l'île, d'autres fluides se déversent sur un plateau en contrebas pour y former un bassin nauséabond.

L'île putrescente comprend quelques lieux dignes d'intérêt.

La plaie infectée : la plaie infectée marque l'endroit où est tombée la démonie. La zone qui entoure la plaie est rendue glissante par le pus et le trou donne sur une mare composée de cette substance nocive, 3 mètres plus bas. Les personnages qui sont exposés au fluide sont ralentis et affaiblis (sauvegarde annule les deux).

Mare gangrenée : à mesure que l'infection de l'île empire, elle laisse échapper des fluides par une petite ouverture semblable à une grotte qui draine la corruption et ralentit son inévitable marche vers la destruction. Le ruissellement coule par-dessus le bord de l'île pour se rassembler en une répugnante mare sur une saillie en contrebas, où des parasites d'un vert éclatant viennent

l'avaler et se nicher dans la chair tendre. Ces créatures sont inoffensives, ce qui n'est pas le cas de la mare. Un personnage qui touche la mare ou l'écoulement subit 10 dégâts d'acide. Les personnages immersés dans le fluide subissent 50 dégâts d'acide et 20 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

ZONE 4 : CAILLOTS

Il n'est guère surprenant que des portions de la mer de Sang se coagulent parfois pour former des caillots. Si la mer tout entière n'est pas recouverte d'une immense peau de sang séché, c'est parce que les créatures qui vivent dans ses profondeurs viennent chercher ce matériau coagulé à la surface pour en emporter des morceaux dans leurs citadelles englouties et les y dévorer en toute tranquillité. Bien que les créatures natives de la mer de Sang ralentissent la formation de caillots, on trouve néanmoins des monticules de matériau fragile sur toute sa surface, et ils sont rarement déserts.

Quand les PJ mettent le pied sur un caillot, lisez ceci :

L'étrange formation est dure et ressemble à du cuir, sa surface comportant des ondulations et des crêtes. Elle flotte sans mal sur la mer sombre et ploie légèrement sous votre poids.

Les caillots ne comportent rien d'intéressant. Si vous désirez rendre cet environnement un peu plus dangereux, vous pouvez peupler un caillot grâce à la rencontre optionnelle suivante.

OPTIONNEL : LES NAUFRAGÉS

Rencontre de niveau 23 (25 500 px)

◆ 5 fiélons sanguins (soldats de niveau 23)

Une bande de fiélons sanguins est tombée de l'une des îles volantes, délogée par les mineurs démoniaques. Ils vivent maintenant sur un caillot de sang, maudissant leurs ennemis dans les airs, mais ils ont trop peur des démons pour chercher à se venger.

ZONE 5 : ÎLE AUX VISAGES (NIVEAU 28)

Cette île dont la surface ressemble à un patchwork de visages est la demeure d'Anthraxin et de ses sbires, les fiélons sanguins. Depuis les collines frémissantes, elle surveille ses ennemis dans les mines des démons (zone 7) avec un grand intérêt. Elle ne fait aucun effort pour cacher sa présence.

Les personnages déclenchent la rencontre tactique en mettant le pied sur l'île.

Rencontre tactique : « L'île aux visages », page 154.

ZONE 6 : FORÊT DE CHEVEUX

Cette île flotte à 15 mètres au-dessus de la mer de Sang, juste sous l'île aux visages.

Quand les PJ mettent le pied sur cette île, lisez ceci :

D'immenses arbres brun et noir, souples et couverts d'écailles et de piquants, poussent sur le sol spongieux.

En réalité, ces arbres sont d'immenses cheveux, chacun mesurant environ 90 centimètres de diamètre et jusqu'à 6 mètres de haut. Grimper à un cheveu nécessite un test d'Athlétisme DD 15, mais il ploiera jusqu'au sol s'il supporte plus de 150 kilos.

ZONE 7 : MINES DÉMONIAQUES (NIVEAU 25)

Sur l'île, un balor dirige une compagnie de démons en quête du serviteur disparu de Graz'zt. Ils servent Pazuzu, seigneur démon des vents et père des sécheresses et de la famine, et ils essaieront d'arracher les secrets de Graz'zt à la marilith, du moins si elle est encore en vie. Sans se soucier du fait que leurs excavations tuent les îles, les démons continuent à déchirer le moindre morceau de chair qui leur tombe sous la griffe et à massacrer quiconque se dresse en travers de leur chemin.

Poser le pied sur cette île suffit à déclencher la rencontre tactique.

Rencontre tactique : « Démons mineurs », page 156.

ZONE 8 : BUBONS

Toutes les îles ne sont pas des masses énormes : de minuscules morceaux de chair appelés bubons flottent parmi les plus grandes. Grouillants de vermine et particulièrement appréciés par les oiseaux charognards démoniaques, les bubons subsistent rarement longtemps. Toutefois, ils réagissent à la présence de la vie. Toute créature vivante qui met le pied sur un bubon peut exercer son influence sur l'îlot au moyen d'un test de Charisme DD 30. Un succès permet à la créature de diriger le bubon et de manœuvrer cet îlot dans la direction de son choix. Chaque bubon a une vitesse en vol de 8. Si un bubon est dirigé à plus d'un kilomètre et demi du reste des îles, il se décompose rapidement, laissant choir ses occupants dans la mer de Sang.

ZONE 9 : L'ÎLE ASSASSINÉE

Les excavations des démons ont tué cette île qui tombe peu à peu vers la mer de Sang. Elle flotte actuellement à 9 mètres seulement au-dessus de la surface écarlate.

Quand les PJ mettent le pied sur cette île, lisez ceci :

Ici, le sol est mou et s'enfonce sous votre poids. Par endroits, il s'affaisse et les cavités se remplissent d'un fluide brun qui empêste la décomposition. Vous avez la nette impression que cette île n'est plus en vie.

L'ANTRE DES ABYSSES

Une case = 1,50 mètre

L'ANTRE DES ABYSSES

3



L'ÎLE AUX VISAGES

Rencontre de niveau 28 (65 400 px)

CONFIGURATION

Anthraxin la vorace (A)

4 fiélons sanguins (F)

Rencontre de niveau 28 (71 800 px), ajoutez :

4 vrocks à ailes grises (cf. page 157)

Anthraxin est assise au beau milieu de l'île, persuadée que sa présence malveillante empêchera toute autre créature de s'en prendre à elle. Bien que son attention soit fixée sur la zone 7, elle remarque les autres créatures qui s'approchent. Placez sa figurine comme indiqué sur le plan tactique.

Les fiélons sanguins rôdent autour de l'île, gémissant à cause de la destruction de leur foyer flottant. Remplis de rage à l'égard des démons, ils attaqueront les mineurs dans la zone 7 si Anthraxin ne le leur avait pas formellement défendu, du moins pour le moment. Placez les fiélons sanguins comme indiqué sur le plan tactique.

Faites placer aux joueurs leurs figurines sur le bord de la carte approprié, selon la direction d'où ils viennent.

Quand les PJ mettent le pied sur l'île, lisez ceci :

Posté entre trois collines douces se trouve un immense monstre draconique, vil hybride de dragon et de démon. Des dizaines de pattes émergent des flancs de son corps ophidiens. Entre ses écailles, des visages déformés et grimaçants murmurent des malédictions silencieuses. La tête du dragon est large et semblable à celle d'un crapaud, et une tache rouge balafrant ses lèvres semble suggérer qu'il est d'une vanité inhabituelle... Ou particulièrement affamé.

Autour du monstre se dressent quatre humanoïdes musclés. Ils ont des yeux brillants de la couleur de la mer en dessous, et de larges gueules hérisées de crocs recourbés. Impatients de passer à l'attaque, ils agitent leurs deux jeux de griffes.

Test de Perception

DD 15 : le sol des environs ressemble au dragon dans la mesure où il est composé d'une masse de traits faciaux : des nez, des bouches et des yeux qui clignent. Certains sont même disposés de façon à ressembler à des visages.

DD 30 : le dragon semble soucieux, tournant fréquemment les yeux vers une île lointaine où vous voyez d'énormes démons déchirant la chair et faisant jaillir de véritables fontaines de sang.

Anthraxin la vorace (A)

Contrôleur solo niveau 26

Dragon mortifère vénérable

Créature magique élémentaire (démon, dragon) de taille TG 45 000 px

Initiative +21 Sens Perception +19 ; vision dans le noir

Pv 1 105 ; Péril 552 ; cf. aussi souffle du péril

CA 44 ; Vigueur 41, Réflexes 42, Volonté 44

Résistances nécrotique 35, variable 30 (2/rencontre ; cf. Bestiaire Fantastique, page 283)

Jets de sauvegarde +5

VD 9, escalade 9 (pattes d'araignée), vol 8 (stationnaire), vol partiel 18 ; déphasage

Points d'action 2

⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

Allonge 3 ; +31 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts, et la cible subit 20 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule)

⊕ Griffes (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +31 contre CA ; 2d10 + 7 dégâts

† Double attaque (simple ; à volonté)

Le dragon effectue deux attaques de griffes.

↗ Masque d'effroi (mineure ; à volonté) ♦ psychique, terreur

Distance 20 ; +29 contre Volonté ; 2d6 + 10 dégâts psychiques. Jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon, lorsque la cible inflige des dégâts, elle subit des dégâts psychiques égaux à la moitié des dégâts infligés.

↖ Souffle (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ nécrotique

Décharge de proximité 10 ; +30 contre Vigueur ; 3d8 + 7 dégâts nécrotiques, puis la cible est aveuglée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas aveuglée.

↖ Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ nécrotique

Le souffle du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

↖ Présence terrifiante (simple ; rencontre) ♦ terreur

Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +30 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. Effet secondaire : la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

↗ Plainte d'outre-tombe (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ psychique, terreur

Explosion de zone 5 à 10 cases ou moins ; +29 contre Volonté ; 4d6 + 10 dégâts psychiques. Lorsque la cible inflige des dégâts, elle subit des dégâts psychiques égaux à la moitié des dégâts infligés (sauvegarde annule).

Alignement mauvais Langues abyssal, draconique

Compétences Bluff +28, Exploration +24, Intimidation +28

For 23 (+19) Dex 26 (+21) Sag 22 (+19)

Con 25 (+20) Int 23 (+19) Cha 30 (+23)

4 fiélons sanguins (F)

Soldat niveau 23

Humanoïde élémentaire de taille M

5 100 px chacun

Initiative +21 Sens Perception +23 ; vision dans le noir

Pv 220 ; péril 110

CA 41 ; Vigueur 36, Réflexes 34, Volonté 32

Immunités terreur

VD 8, vol 10

⊕ Griffes (simple ; à volonté)

+28 contre CA ; 2d8 +10 dégâts.

† Morsure sanguinaire (simple ; à volonté) ♦ guérison

Avantage de combat nécessaire ; +28 contre CA ; 1d8 + 10 dégâts, puis la cible est étreinte et subit 10 dégâts continus (jusqu'à évasion). Le fiélon sanguin récupère également 10 points de vie.

↖ Regard terrifiant (mineure ; à volonté) ♦ terreur

Décharge de proximité 3 ; +24 contre Volonté ; la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Avantage de combat

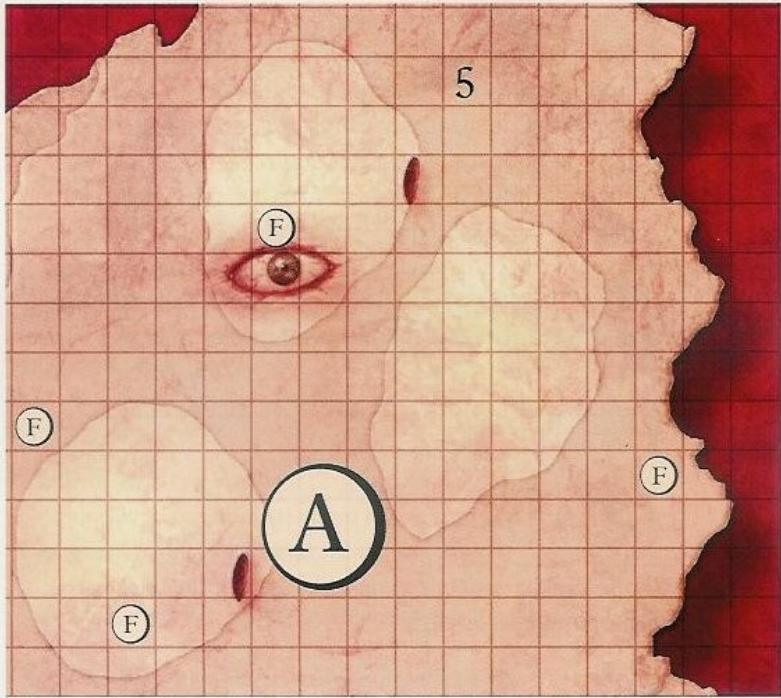
Le fiélon sanguin jouit d'un avantage de combat contre toute créature vivante en péril.

Alignement chaotique mauvais Langues originel

Compétences Intimidation +24

For 30 (+21) Dex 26 (+19) Sag 24 (+18)

Con 28 (+20) Int 22 (+17) Cha 27 (+19)



TACTIQUE

Si elle est attaquée, Anthraxin est choquée, mais elle recouvre rapidement ses esprits et réplique vicieusement.

Round 1 : la première action du dragon consiste à prendre les aventuriers dans la zone d'effet de sa plainte *d'outre-tombe*. Ensuite, elle utilise son *masque d'effroi* contre un ennemi situé hors de ce champ d'action.

Finalement, elle se déplace en avant et utilise sa *présence terrifiante* pour étourdir ses ennemis.

Les fiélons sanguins s'envolent chacun vers un ennemi différent. Quand l'un d'eux arrive dans un rayon de 3 cases d'un PJ, il utilise son *regard terrifiant* pour l'immobiliser et tenter de le pousser dans la mer.

Round 2 : Anthraxin passe à travers l'île grâce à son déphasage, émergeant en dessous, et s'envole en direction des PJ en espérant les prendre par-derrière. Une fois qu'elle est dans cette position, elle dépense un point d'action pour utiliser son *souffle* et utilise une action mineure pour servir de son *masque d'effroi* contre un ennemi.

Les fiélons sanguins continuent à utiliser leur *regard terrifiant* jusqu'à ce qu'un ennemi mette le pied sur l'île. À ce moment, ils se laissent tomber au sol et l'attaquent avec leurs griffes.

Round 3+ : Anthraxin s'approche des PJ qui sont au sol et les assaille à coup de dents et de griffes jusqu'à ce que ses pouvoirs soient rechargés. Dès que possible, elle bat en retraite et utilise un pouvoir au lieu de combattre au corps à corps.

Les fiélons sanguins combattent jusqu'à ce que les PJ soient en péril, puis ils se déchaînent à l'aide de leur *morsure sanguinaire*.

DÉVELOPPEMENT

Le combat peut attirer l'attention du balor en zone 7. Si la bataille se poursuit durant 4 rounds ou plus, le balor envoie les vrocks à ailes grises enquêter et mettre un terme au combat afin que les démons puissent travailler sans être dérangés.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : une faible lumière rouge éclaire cette zone.

Visages : des visages dépassent de la surface de l'île, risquant de ralentir les mouvements à cause de leurs bouches béantes. Toute créature qui ne s'est pas déplacée à son tour de jeu précédent est ralentie jusqu'à la fin de son tour de jeu actuel.

Orifice : une paire d'ouvertures humides mènent aux profondeurs de l'île. Elles sont trop étroites pour qu'on y pénètre, mais elles projettent un gaz nocif. Les créatures qui débutent leur tour de jeu dans une case adjacente à un orifice sont affaiblies jusqu'à la fin de leur prochain tour. Le trésor du dragon est enfoui dans l'un des orifices (celui que vous choisirez). Il est composé d'un petit coffre en or (500 po) contenant 12 da et 3 145 pp ; d'un sac contenant cinq saphirs stellaires (5 000 po chacune) ; d'une amulette de feu élémentaire forgée à froid comportant un fragment de l'âme d'un des premiers archons (50 000 po) ; d'une broche en adamantium sertie

d'un diamant astral (50 000 po) ; d'un tapis étincelant fait de fils d'or céleste et représentant des soleils et des étoiles sur un fond blanc (50 000 po) ; d'un minuscule oiseau mécanique d'adamantium et de platine qui ne fonctionne plus (15 000 po) ; d'un objet magique de niveau 27 et d'un objet magique de niveau 29.

Bords mous : les bords de l'île sont minces et incapables de supporter un poids important. Toute créature qui entre dans une case contenant un bord doit réussir un test d'Athlétisme DD 10 pour éviter de tomber dans la mer de Sang, à 21 mètres en contrebas, subissant 7d10 dégâts de chute à l'impact.

Œil larmoyant : cet organe bizarre ressemble à un œil rouge. Quand une créature arrive dans un rayon de 5 mètres de l'œil, celui-ci s'ouvre et observe l'intrus. Du sang coule de dizaines de glandes lacrymales et vient se déverser et former de véritables flaques. La pupille suit les mouvements de toute créature qui s'approche, mais l'œil se referme dès que les créatures s'écartent de plus de 5 cases de sa position. L'œil à une CA de 3 et 30 points de vie. S'il est réduit à 0 point de vie, il émet un torrent de sang qui rend le sol glissant dans un rayon de 5 cases. De telles cases deviennent un terrain difficile et éprouvant à la fois (Acrobates DD 15).

CONCLUSION

Les fiélons sanguins combattent jusqu'à ce qu'ils soient détruits. Anthraxin, elle, n'est pas folle, et elle peut s'envoler vers une autre île pour attirer les PJ sur un terrain dangereux. Elle préfère l'île des pustules (zone 2), mais si elle est réduite à un quart de ses points de vie ou moins, elle entraîne les PJ dans la zone 7 pour forcer les démons à entrer dans la mêlée.

DÉMONS MINEURS

Rencontre de niveau 25 (38 000 px)

CONFIGURATION

- 1 balor (B)
- 2 goristros (G)
- 4 vrocks à ailes grises (V)

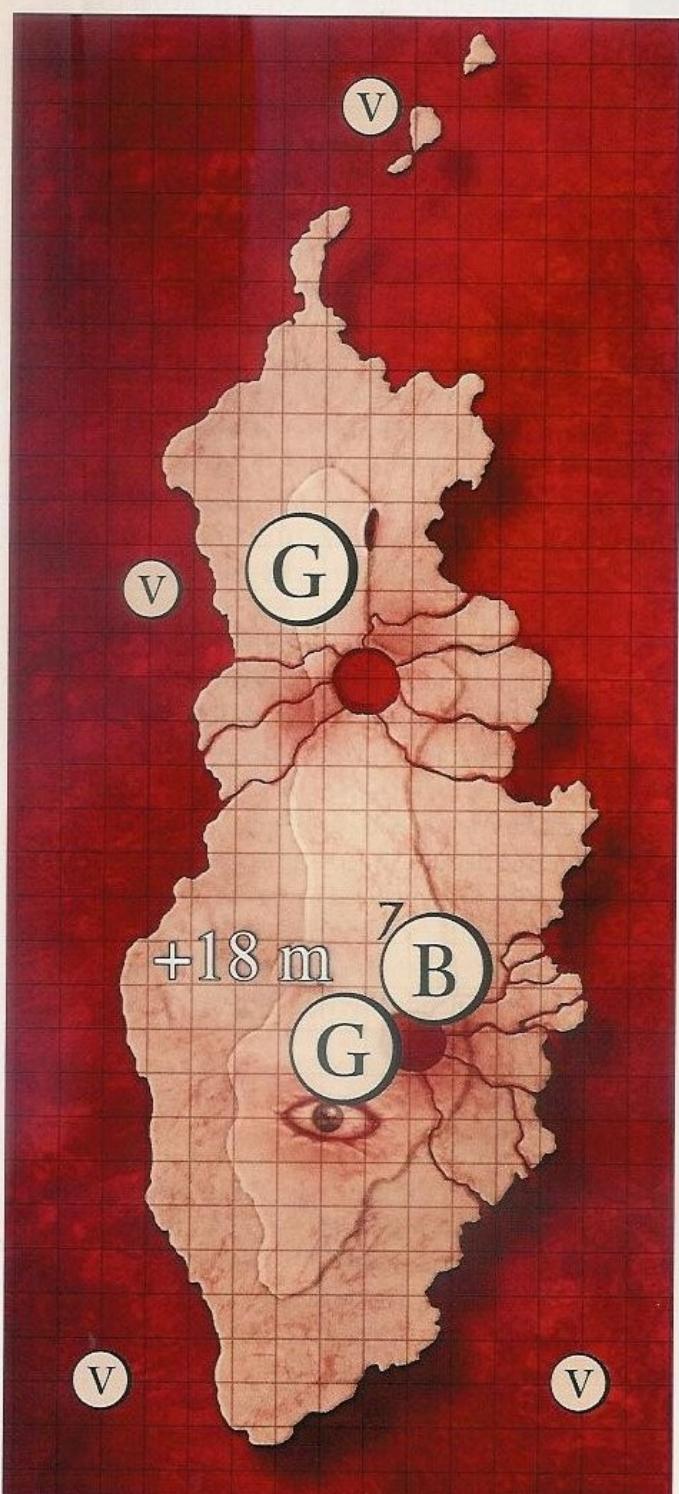
Rencontre de niveau 24, retirez :

- 4 vrocks à ailes grises (V) (s'ils ont déjà été vaincus)

Rencontre de niveau 30 (103 400 px), ajoutez :

Anthraxin la vorace (cf. page 154)

4 fiérons sanguins (cf. page 154)



Le balor supervise deux démons goristros qui déchirent la chair de l'île en quête de la marilith perdue. Pendant ce temps, quatre vrocks à ailes grises tournoient autour de l'île pour protéger le site d'excavation. Placez tous les démons comme indiqué sur le plan tactique. Si les PJ se sont déjà occupés d'Anthraxin, il se peut qu'ils aient déjà réglé leur compte aux vrocks. Dans ce cas, ne placez pas leurs figurines.

Demandez aux joueurs de placer leurs figurines au bord de la carte s'ils volent, ou au bord de l'île s'ils ont utilisé un autre moyen pour atteindre les démons.

Quand les PJ approchent de l'île, lisez ceci :

Deux énormes démons à tête de taureau déchirent la chair tendre de l'île à l'aide de leurs griffes et de leurs dents, faisant gicler le sang tout autour. Un immense humanoïde ailé nimbé de flammes les regarde travailler. Il tient une épée dentelée en forme d'éclair dans une main et fait claquer un fouet de l'autre pour motiver ses serviteurs.

Quand les PJ sont face aux vrocks, lisez ceci :

Des créatures à l'allure de vautours fondent sur vous grâce à leurs immenses ailes. Leurs corps sont recouverts de plumes d'un gris acier et à l'extrémité rouge, à l'exception de leurs têtes charnues et pourvues de caroncules.

Balor (B)

Brute d'élite niveau 27

Humanoïde élémentaire (démon) de taille TG

22 000 px

Initiative +17 Sens Perception +23 ; vision lucide 6

Corps enflammé (feu) aura 2 (aura 3 quand le balor est en péril) : les ennemis qui débutent leur tour de jeu dans l'aura subissent 10 dégâts de feu (20 dégâts de feu quand le balor est en péril).

Pv 624 ; péril 312 ; cf. aussi explosion mortelle

CA 42 ; Vigueur 46, Réflexes 39, Volonté 40

Immunités terreur ; résistances feu 40, variable 20 (3/rencontre ; cf. Bestiaire Fantastique, page 283)

Jets de sauvegarde +2

VD 8, vol 12 (maladroit)

Points d'action 1

⊕ Épée de foudre (simple ; à volonté) ♦ arme, électricité
Allonge 3 ; +32 contre CA ; 2d10 + 10 dégâts d'électricité, 3d10 + 30 dégâts d'électricité sur un coup critique.

⊕ Fouet enflammé (simple ; à volonté) ♦ arme, feu
Allonge 5 ; +30 contre Réflexes ; 3d8 + 5 dégâts de feu, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). En outre, la cible est tirée dans un espace inoccupé adjacent au balor.

⊕ Feu et foudre (simple ; à volonté) ♦ arme, électricité, feu
Le balor effectue une attaque d'épée de foudre et une attaque de fouet enflammé.

Précision démoniaque (libre, lorsque le balor rate une attaque ; rencontre)
Le balor rejoue l'attaque et bénéficie d'un +5 au jet.

↔ Explosion mortelle (quand le balor tombe à 0 point de vie) ♦ feu
Le balor explose en une déflagration embrasée ; explosion de proximité 10 ; +29 contre Réflexes ; 7d10 dégâts de feu. Échec : demi-dégâts. Le balor et ses armes sont complètement détruits.

Alignement chaotique mauvais

Langues abyssal, commun

Compétences Bluff +20, Intimidation +20, Intuition +23

For 30 (+23) Dex 19 (+17) Sag 21 (+18)

Con 32 (+24) Int 12 (+14) Cha 14 (+15)

2 goristros (G)	Brute d'élite niveau 19
Humanoïde élémentaire (démon) de taille TG	4 800 px chacun
Initiative +10	Sens Perception +17 ; vision dans le noir
Pv 450 ; péril 225 ; cf. aussi <i>rage frénétique</i>	
CA 31 ; Vigueur 34, Réflexes 27, Volonté 29	
Résistances variable 20 (2/rencontre ; cf. Bestiaire Fantastique, page 283)	
Jets de sauvegarde +2	
VD 8	
Points d'action 1	
⊕ Coup (simple ; à volonté)	
Allonge 3 ; +22 contre CA ; 2d10 + 8 dégâts.	
↓ Double attaque (simple ; à volonté)	
Le goristro effectue deux attaques de coup.	
↓ Heurt du goristro (réaction immédiate, quand un ennemi non adjacent se déplace et devient adjacent au démon ; recharge ☰ ☱ ☲)	
Le goristro effectue une attaque contre l'ennemi ; +22 contre CA ; 4d8 + 8 dégâts, et la cible se retrouve à terre.	
↓ Charge encornée (simple ; à volonté)	
Le goristro effectue une attaque de charge ; +23 contre CA ; 3d10 + 8 dégâts, puis la cible est poussée de 2 cases et se retrouve à terre.	
↓ Rage frénétique (réaction immédiate, quand le démon est en péril et attaqué par un ennemi adjacent ; à volonté)	
Le goristro effectue une attaque de corne frénétique contre l'ennemi ; +22 contre CA ; 2d8 + 8 dégâts.	
Alignement chaotique mauvais	Langues abyssal
For 27 (+17)	Dex 12 (+10)
Con 25 (+16)	Int 6 (+7)
	Sag 17 (+12)
	Cha 12 (+10)

4 vrocks à ailes grises (V)	Franc-tireur niveau 17
Humanoïde élémentaire (démon) de taille G	1 600 px chacun
Initiative +15	Sens Perception +15 ; vision dans le noir
Pv 164 ; péril 87 ; cf. aussi <i>spores de folie</i>	
CA 31 ; Vigueur 29, Réflexes 27, Volonté 27	
Résistances variable 10 (2/rencontre ; cf. Bestiaire Fantastique, page 283)	
VD 6, vol 8 ; cf. aussi <i>attaque en vol</i>	
⊕ Griffes (simple ; à volonté)	
Allonge 2 ; +22 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts.	
↓ Attaque en vol (simple ; à volonté)	
Le vrock se déplace jusqu'à 8 cases en volant et effectue une attaque de griffes à n'importe quel moment de son déplacement, sans provoquer d'attaques d'opportunité en s'éloignant de la cible de l'attaque.	
↔ Cri étourdissant (simple ; recharge ☰)	
Explosion de proximité 3 ; les créatures assourdis sont immunisées ; +21 contre Vigueur ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du vrock.	
↔ Spores de folie (libre, quand le démon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ poison	
Explosion de proximité 2 ; les démons sont immunisés ; +20 contre Volonté ; 1d10 + 5 dégâts de poison, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).	
Alignement chaotique mauvais	Langues abyssal
Compétences Bluff +17, Intuition +15	
For 25 (+15)	Dex 20 (+13)
Con 20 (+13)	Int 12 (+9)
	Sag 15 (+10)
	Cha 20 (+13)

TACTIQUE

Round 1+ : bien que le balor soit capable de voler, il n'est guère habile dans cet environnement et préfère combattre au sol. Il utilise son pouvoir de *feu et foudre* pour atteindre les ennemis qui ne sont pas à portée de coups et les attirer dans les flammes qui l'entourent.

Les goristros utilisent leur *charge encornée* contre tout PJ au sol, espérant faire choir leurs adversaires dans la mer.

Si un goristro n'a pas d'ennemi adéquat, il passe son tour de jeu à creuser de nouveaux trous dans l'île. Chaque trou occupe 1 case entière et se comporte comme un puits de chair (cf. *Particularités de la zone*).

Les vrocks sont bien plus habiles dans les airs et tentent de s'approcher des PJ qui volent. Ils attaquent à l'aide de leur *cri étourdissant* et utilisent ensuite leur *attaque en vol* pour assaillir les adversaires volants et les repousser vers l'île.

DÉVELOPPEMENT

Si les PJ ne se sont pas encore occupés d'Anthraxin, le dragon mortifère voit dans cette bataille l'occasion de se débarrasser des démons et des aventuriers en même temps. Elle et ses fiélons sanguins quittent leur île pour rejoindre la mêlée, et ils arrivent au début du troisième round.

Les fiélons sanguins se laissent tomber depuis le ciel et attaquent les goristros à l'aide de leurs griffes, s'efforçant d'empêcher les démons de détruire l'île. Ils utilisent leur *regard terrifiant* contre quiconque s'interpose. Les fiélons sanguins se préoccupent plus de détruire les démons et ne considèrent les PJ que comme des cibles secondaires.

Anthraxin reste en vol, utilisant *plainte d'outre-tombe* pour harceler les PJ. Elle réserve ses points d'action, son *souffle* et sa *présence terrifiante* pour l'occasion où elle serait attaquée par trois adversaires ou plus en même temps.

Les démons ne font pas de distinction entre leurs ennemis. Les goristros attaquent les fiélons sanguins avec plaisir. Les vrocks se divisent entre les PJ volants et le dragon. Le balor s'occupe des PJ au sol ou attaque les fiélons sanguins pour protéger ses mineurs.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : une faible lumière rouge éclaire cette zone.

Orifice : une ouverture humide mène aux profondeurs de l'île. Elle est trop étroite pour qu'on y pénètre. Elle projette un gaz nocif. Les créatures qui débutent leur tour de jeu dans une case adjacente à l'orifice sont affaiblies jusqu'à la fin de leur tour de jeu suivant.

Bords mous : les bords de l'île sont minces et incapables de supporter un poids important. Toute créature qui entre dans une case contenant un bord doit réussir un test d'Athlétisme DD 10 pour éviter de tomber dans la mer de Sang, à 21 mètres en contrebas, subissant 7d10 dégâts de chute.

Œil larmoyant : cet organe bizarre ressemble à un œil rouge. Quand une créature arrive dans un rayon de 5 mètres de l'œil, celui-ci s'ouvre et observe l'intrus. Du sang coule de dizaines de glandes lacrymales et vient se déverser et former de véritables flaques. La pupille suit les mouvements de toute créature qui s'approche, mais l'œil se referme dès que les créatures s'écartent de plus de 5 cases de sa position. L'œil à une CA de 3 et 30 points de vie. S'il est réduit à 0 point de vie, il émet un torrent de sang qui rend le sol glissant dans un rayon de 5 cases. De telles cases deviennent un terrain difficile et éprouvant à la fois (Acrobates DD 15).

LE SOUVERAIN FANUM

Un antre pour cinq aventuriers de niveau 29

Cachés aux sombres confins du monde se dressent de sinistres temples voués à la déesse Tiamat. Certains ont été bâti récemment, d'autres sont anciens. Quelques-uns sont construits sur le même plan. Toutefois, Tiamat ne se rend que rarement elle-même dans ces temples. À cet égard, le Souverain Fanum compte parmi la poignée des lieux qu'elle a élus, car la déesse y a déposé plusieurs de ses œufs.

HISTOIRE

Il y a quelques années, un grand prêtre de Tiamat du nom d'Azarr Kul créa un magnifique temple pour sa divine bienfaitrice. Sur ses conseils, Kul établit sa domination sur des gobelins, des hobgobelins et d'autres tribus humanoïdes apparentées des monts de Brumedragon. Kul, un hobgobelin qui avait la faveur de la déesse, tourna ensuite son attention vers les terres qui s'étendaient au-delà des montagnes. D'insouciantes cités humaines se trouvaient dans la vallée, prêtes à être pillées et à accroître le trésor céleste de Tiamat (en remplir du même coup les coffres de ses prêtres) pour la plus grande gloire de la déesse.

Mais les plans d'Azarr Kul furent déjoués par un groupe de vaillants vétérans de guerre. Ils affrontèrent le prêtre dans le Saint des Saints de son propre temple, et ils eurent raison de lui et de l'avatar de Tiamat qui ne s'était pas encore pleinement manifesté lors de l'apothéose de Kul. Les armées qui s'étaient rassemblées sous la bannière de Tiamat se dispersèrent.

Les gobelinoïdes qui avaient servi Azarr Kul déclarèrent le temple tabou et restèrent à l'écart par la suite. Le fanum abandonné resta tranquille pendant plus d'un an. Toutefois, l'énergie divine libérée dans le temple durant la lutte finale du grand prêtre y demeura. Cette énergie impie réactiva les portails divins que Kul avait conçus pour communier avec sa déesse.

Malgré l'absence de son prêtre, Tiamat tourna de nouveau son attention vers le fanum. Elle se rappela de ce temple enfoui et abandonné qui avait été sanctifié en son nom et trouva là l'endroit idéal pour pondre : la cachette parfaite pour une nichée d'œufs divins. Pour détourner l'attention du sanctuaire, elle fit disparaître l'entrée d'origine une nuit, s'arrangeant pour qu'on croie que c'était dû à la chute d'un rocher. Tiamat plaça de nouveaux gardiens plus puissants dans le fanum et s'en fut, persuadée que le temple resterait caché. Et au cas où on le découvrirait, elle reviendrait annihiler les perturbateurs.

ENVIRONNEMENT

Le Souverain Fanum est caché dans les monts de Brumedragon, même si rares sont les habitants du cru qui s'en souviennent. Le vieux sentier menant au fanum a été anéanti par les guerriers qui avaient vaincu Azarr Kul, et il n'existe plus aucun moyen physique direct d'atteindre les vestiges du temple. Le complexe tout entier est scellé dans la pierre.

Toutefois, il existe une entrée moins directe. Ceux qui désirent y pénétrer peuvent découvrir des indices permettant de localiser le portail adéquat. Vous ne les trouverez cependant pas dans cette description de l'antre : c'est à vous de les inventer et de les introduire dans vos propres aventures.

ENVIRONS DU SOUVERAIN FANUM

Le portail planaire qui mène au fanum fut arraché au monde et dissimulé en lieu sûr : c'est une île ardente perdue dans l'infini du Chaos Élémentaire. Toutefois, des personnages de niveau épique ayant découvert les bons indices peuvent finir par trouver cette entrée, qui est le seul moyen pour quiconque en dehors de Tiamat de pénétrer dans le fanum.

Quand les PJ trouvent le portail, lisez ceci :

Parmi les flammes déchaînées de la tempête ardente qui vous entoure, vous apercevez un fragment de pierre qui se transforme en falaise flottante. La falaise est sculptée à l'image d'un dragon à cinq têtes particulièrement vivant. Le dragon est immense, mesurant bien quarante-cinq mètres de haut, et on dirait qu'il surgit de la roche. Ses cinq coups de serpent forment des arches qui semblent défier quiconque de s'en approcher.

Une immense paire de portes de pierre est sertie dans le poitrail du dragon. Chaque porte mesure un mètre quatre-vingts de large et trois mètres soixante de haut.

L'entrée du fanum est piégée. Le piège se déclenche quand quelqu'un tente d'ouvrir les portes sans respecter le rite (qui consiste à murmurer ces mots : « Gloire à Tiamat, dévoreuse de mondes et pourvoyeuse de vengeance » en draconique).

L'entrée n'est pas verrouillée, mais que l'intrus connaisse le mot de passe permettant de désactiver le piège ou non, Tiamat sait alors que les portes du fanum ont été ouvertes. Ce n'est qu'une question de temps avant qu'elle se montre pour enquêter sur cette intrusion et s'occuper des importuns.

POURQUOI SE RENDRE DANS LE SOUVERAIN FANUM ?

Voici quelques raisons qui pourraient pousser un groupe de personnages épiques à visiter le fanum :

Les œufs de dragon pondus par Tiamat sont d'une valeur inestimable, et il y en a toute une nichée dans le fanum.

Tiamat est l'adversaire ultime d'une campagne de longue haleine et les PJ espèrent l'attirer ici en s'en prenant à ses œufs pour la combattre.

S'entretenir avec Tiamat est une étape cruciale d'une quête encore plus épique.

Piège à cinq têtes

Piège

Le piège projette cinq souffles différents sur toutes les créatures situées dans la zone centrée sur l'entrée.

Piège : les créatures qui ouvrent la porte sans faire preuve du respect requis envers Tiamat sont attaquées par les cinq têtes de dragon de pierre qui la gardent.

Perception

♦ DD 30 : un personnage remarque les runes gravées discrètement autour de la zone et qui font office de déclencheur.

Déclencheur

Quand une créature tente d'ouvrir les portes sans respecter le rituel (c'est-à-dire sans murmurer « Gloire à Tiamat, dévoreuse de mondes et pourvoyeuse de vengeance » en draconique), chacune des cinq têtes de pierre effectue une attaque visant toutes les créatures situées dans un rayon de 15 mètres de l'entrée. Le piège se réinitialise quand les portes sont fermées. Quiconque passe la porte dans l'autre sens déclenche également l'attaque, qu'il se plie au rituel ou non.

Attaque de la tête de dragon blanc

Action simple Proximité décharge 12

Cible : toute créature prise dans la décharge

Attaque : +35 contre Réflexes

Réussite : 9d6 + 12 dégâts de froid, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Attaque de la tête de dragon bleu

Action simple Proximité décharge 12

Cible : toute créature prise dans la décharge

Attaque : +33 contre Réflexes

Réussite : 4d10 + 12 dégâts d'électricité, et une des résistances de la cible (acide, électricité, feu, froid ou poison) est annulée jusqu'à la fin de la rencontre.

Attaque de la tête de dragon noir

Action simple Proximité décharge 12

Cible : toute créature prise dans la décharge

Attaque : +33 contre Réflexes

Réussite : 4d8 + 12 dégâts d'acide, puis 30 dégâts d'acide continus et un -4 à la CA (sauvegarde annule les deux).

Attaque de la tête de dragon rouge

Action simple Proximité décharge 12

Cible : toute créature prise dans la décharge

Attaque : +33 contre Réflexes

Réussite : 3d12 + 12 dégâts de feu, et 20 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). **Effets secondaires :** 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Attaque de la tête de dragon vert

Action simple Proximité décharge 12

Cible : toute créature prise dans la décharge

Attaque : +33 contre Vigueur

Réussite : 3d12 + 12 dégâts de poison, plus les effets du venin de dragon.

Venin de dragon (poison) 20 dégâts d'acide continus et la victime est ralentie (sauvegarde annule). **Effets secondaires :** la victime est ralentie (sauvegarde annule).

Contre-mesures

♦ Un personnage qui remarque les runes et sait lire le draconique peut en déduire le mot de passe permettant de ne pas déclencher le piège au moyen d'un test d'Arcanes DD 30.

♦ Une créature adjacente au piège peut désamorcer une des têtes au moyen d'un test de Larcin DD 34.

Quiconque passe les portes traverse plusieurs dimensions et se retrouve à l'intérieur du Souverain Fanum.

Mitrailleur niveau 30
19 000 px

ZONE 1 : ENTRÉE DU TEMPLE

Les créatures qui ont survécu au piège ou l'ont désactivé arrivent ici.

Quand les PJ traversent le portail, lisez ceci :

Vous êtes projeté dans l'espace qui sépare le néant de l'absolu. Pas d'air, pas de chaleur, rien que le néant... jusqu'à ce qu'une parabole bleutée vous en arrache et vous ramène à la réalité. Vous faites une rude chute et vous vous affalez sur un tas de bancs de bois pourris.

Quand les PJ examinent la zone 1, lisez ceci :

Des points de lumière désincarnés tourbillonnent et flottent sur le haut plafond, illuminant la salle comme autant de bougies.

La moitié sud du temple est jonchée de bancs de bois brisés. Une faille de l'espace est en suspension à un peu plus d'un mètre au-dessus des bancs.

La partie nord du temple est surélevée d'un mètre cinquante et dominée par un autel de pierre qui a été fendu en deux. Trois têtes de dragon en pierre se dressent autour de l'autel comme les doigts recourbés d'une paume tendue vers le ciel, les deux autres têtes étant brisées et fracassées sur le sol.

Cinq larges alcôves dominent la salle à six mètres du sol.

Il fut un temps où ce temple était actif et accueillait régulièrement des sacrifices à Tiamat. Aujourd'hui, tout est calme et sa magie pernicieuse s'est dissipée. Les anciennes sorties menant au sud sont détruites, apparemment bouchées par une chute de pierres. Les seuls moyens de sortir sont la faille spatiale au-dessus des bancs et le vaste tunnel qui s'ouvre au nord.

ZONE 2 : CAVERNE GARDÉE (NIVEAU 28)

Tiamat a placé de nouveaux gardiens plus puissants dans cette caverne pour protéger ses œufs.

Quand les PJ regardent dans la zone 2, lisez ceci :

Il fait froid dans cette caverne comme dans un cimetière et l'air a des relents de pourriture. D'épais tapis de champignons pâles poussent autour des stalagmites, et le plafond est hérissé de stalactites effilées. La caverne monte sur trois plateaux vers l'est, chacun s'élèvant d'environ trois mètres au-dessus du précédent. Au centre de la salle, le long du mur sud, s'ouvre une fosse irrégulière de profondeur inconnue et totalement obscure.

Il suffit de tenter de traverser la salle pour déclencher la rencontre tactique.

Rencontre tactique : « Caverne gardée », page 162.

ZONE 3 : SANCTUAIRE EXTÉRIEUR

C'est en ce lieu que les prêtres de Tiamat venaient amplifier leur magie.

Quand les PJ examinent la zone 3, lisez ceci :

Cinq têtes de dragon de pierre aux coussinets sinués se dressent à partir du deuxième niveau d'une plate-forme circulaire à trois étages au centre de cette salle ronde. Des sphères émettent une faible lueur à l'intérieur de chaque tête, passant du blanc au vert, puis au bleu et au noir. Une alcôve située au nord abrite un conduit de trois mètres de large qui monte au plafond.

Conduit : le conduit au nord monte de 30 mètres pour déboucher sur le Saint des Saints du fanum (zone 7). Ses parois de pierre sont parfaitement lisses (Athlétisme DD 30 pour y monter).

Autel du dragon : un test de Religion DD 30 révèle que l'autel peut être utilisé par des prêtres pour se revigorer. En réussissant un test de Religion DD 44, un PJ réalisera que seuls les prêtres qui adorent Tiamat peuvent en bénéficier en se tenant au milieu des têtes de dragon. Dans ce cas, un disciple de Tiamat voit tous ses pouvoirs quotidiens rechargés et gagne 1 point d'action supplémentaire. Il ne peut bénéficier de ces effets qu'une fois par jour.

Rencontre : le piège à cinq têtes, page 159.

Toute autre créature qui se tient au centre de la plate-forme circulaire déclenche un autre piège à cinq têtes identique à celui décrit plus haut. Toutefois, le piège ne s'en prend qu'à ceux qui se trouvent sur un des étages de la plate-forme.

Porte secrète : un test de Perception DD 25 révèle une porte secrète à l'ouest.

ZONE 4 : LES CHAMBRES DE LA PERTH

La porte de cette chambre pend sur ses gonds.

Quand les PJ regardent dans la zone 4, lisez ceci :

Cette salle autrefois luxueuse a subi les ravages du temps, et peut-être aussi ceux des pillards. Les épais tapis de sol sont déchirés et infestés de répugnantes puces blanches. Des lambeaux de tapisseries qui décrivaient peut-être Tiamat pendent aux murs. Un lit à baldaquin effondré se trouve au coin sud-est de la salle, son matelas taché de moisissure noir et jaune.

La pièce contient un objet qui pourrait intéresser les PJ.

Narguilé : un narguilé incrusté de joyaux repose sous le lit. Il a été fabriqué en forme de dragon à cinq têtes. Chaque tête est un tuyau de pipe, ce qui permet à cinq personnes de fumer en même temps. Un test d'Arcanes DD 30 révèle que le narguilé est encore imprégné d'un reste d'ancienne magie qui le rend incassable. Tous les autres pouvoirs de l'objet ont été érodés par le temps. Toutefois, le narguilé est une relique rare de Tiamat, et un collectionneur de ce genre de trophée pourrait la payer jusqu'à 20 000 po.

ZONE 5 : CHAMBRE D'INVOCATION

Comme la porte de la zone 4, celle qui donne sur cette chambre pend sur ses gonds.

Quand les PJ regardent dans la zone 5, lisez ceci :

Un diagramme circulaire complexe de trois mètres de diamètre est gravé sur le sol de cette salle. Les signes et les glyphes qui l'entourent sont incrustés de métal argenté.

L'anneau fait office de cercle de téléportation permanent vers une destination pré définie. Quiconque regarde à travers le portail a une vue du ciel, depuis un environnement plein de nuages. Le portail s'ouvre sur un point situé à environ cent mètres au-dessus des monts de Brumedragon, directement au-dessus de la salle où se trouvent actuellement les PJ. Si les personnages ne veulent pas sortir du temple par la faille spatiale qui flotte au-dessus des bancs de la zone 1, ils peuvent le faire par ce cercle.

ZONE 6 : TRÉSOR

La porte de cette salle est secrète et il faut réussir un test de Perception DD 35 pour la remarquer.

Quand les PJ regardent dans la zone 6, lisez ceci :

Le couloir s'élargit pour accueillir une large volée de marches basses menant à une salle en forme de diamant. Chacune des marches est craquelée, tailladée et partiellement dissoute, comme si elle avait essuyé pendant des années de violentes tempêtes élémentaires. La salle en forme de diamant est jonchée de coffres fracassés et pillés, apparemment fabriqués à partir d'écaillles de dragons chromatiques.

Le trésor du temple a été pillé il y a bien longtemps. Toutefois, si les PJ fouillent parmi les détritus et réussissent un test de Perception DD 25, ils remarquent une faille dans le sol qui contient quelque chose qui accroche la lumière : un gros diamant (5 000 po) que les voleurs ont manqué.

ZONE 7 : SAINT DES SAINTS (NIVEAU 30)

Les PJ peuvent atteindre cette salle en remontant le conduit de la zone 3.

Quand les PJ regardent dans la zone 7, lisez ceci :

Cette salle vaguement ovale est gravée du sol au plafond d'un motif d'écaillles qui vous donne l'impression d'être à l'intérieur d'un œuf géant. Cinq balcons ovales encerclent le périmètre de la salle. Quatre d'entre eux contiennent de magnifiques sculptures de pierre représentant des dragons chromatiques. Celui qui est situé le plus au sud ne contient que des gravats formant un énorme nid dans lequel huit œufs gros comme des rochers brillent comme des joyaux. Une énergie étincelante danse autour du nid. Au centre de la salle s'élève une estrade sur laquelle se tiennent cinq têtes de dragon de pierre. La gueule de chacune des têtes crée une énergie étincelante.

En entrant dans la salle, les PJ déclenchent la rencontre tactique.

Rencontre tactique : « Saint des Saints », page 164.

LE SOUVERAIN FANUM

Une case = 1,50 mètre



Descend vers 3

7



5

6

4

Monte vers 7
3

2

+3 m

+3 m

1

Entrée

50 50 50 50 50

CAVERNE GARDÉE

Rencontre de niveau 28 (73 000 px)

CONFIGURATION

1 dragon gardien (D)

2 titans de la mort (T)

Quand les PJ utilisent le portail du Chaos Élémentaire, ils réveillent les créatures que Tiamat a laissées ici pour protéger cette salle de 30 mètres de haut. L'une d'entre elles est un dragon noir vénérable touché par Tiamat : il a les lignées bleue et verte (cf. page 253 : cette créature est une exception à la règle qui limite un dragon à une seule lignée polychromatique). Le dragon, désormais libéré de sa stase, se tient prêt au fond de la gueule de l'abyssine noire. Ne placez pas sa figurine sur le plan tant qu'il n'a pas agi.

Les deux autres défenseurs sont des titans de la mort qui ont émergé de leur stase dans le couloir menant à la zone 3. Les titans ne sont pas initialement visibles pour ceux qui entrent dans la zone 2 : ne placez pas leurs figurines tant que vous n'êtes pas arrivé à leur valeur d'initiative dans le décompte.

Quand un PJ arrive dans un rayon de 5 cases de l'abyssine, laissez-le effectuer un test de Perception opposé au test de Discréption du dragon gardien (d20 + 33). Si le PJ l'emporte, tout le monde détermine son initiative. Sinon, le dragon et les titans bénéficient d'un round de surprise.

TACTIQUE

Les gardiens combattent à mort.

Round de surprise : si les monstres bénéficient d'un round de surprise, le dragon passe la tête hors de l'abyssine et utilise son souffle polychromatique sur le PJ le plus proche. Les titans de la mort émergent l'un après l'autre du couloir menant à la zone 3.

Round 1 : le dragon s'envole hors de l'abyssine et assaille les intrus. Il commence avec sa présence terrifiante, puis dépense un point d'action pour utiliser son aspersion de vitriol. Le dragon veut éliminer les PJ rapidement.

Chaque titan de la mort reste à 5 cases de la ligne de front et tente d'utiliser le pouvoir dévoreur d'âme contre un protecteur PJ.

Round 2+ : le dragon concentre son attention sur le ou les PJ qu'il estime avoir subi le plus gros de son attaque du round 1, espérant abattre au moins un des intrus avant de viser les autres. Il dépense un autre point d'action pour y parvenir.

Les titans de la mort combattent à l'aide de leurs grandes haches, utilisant leur double attaque aussi souvent que possible en attendant que leur dévoreur d'âmes se recharge. Si un titan de la mort se trouve adjacent à plus d'un personnage et qu'il lui reste un fragment d'âme, il utilise flamme spirituelle.

Dragon gardien (D)

Dragon noir vénérable polychromatique

Créature magique naturelle (aquatique, dragon) de taille Gig 45 000 px

Initiative +27 Sens Perception +22 ; vision dans le noir

Pv 1 190 ; péril 595 ; cf. aussi souffle du péril

CA 43 ; Vigueur 39, Réflexes 41, Volonté 35

Résistances acide 30, électricité 15, poison 15

Jets de sauvegarde +5

VD 10, vol 10 (stationnaire), vol partiel 15, nage 10

Points d'action 2

↓ Morsure (simple ; à volonté) ♦ acide

Allonge 4 ; +32 contre CA ; 2d8 + 8 dégâts, et 15 dégâts d'acide continu (sauvegarde annule).

↓ Griffes (simple ; à volonté)

Allonge 4 ; +32 contre CA ; 1d10 + 8 dégâts.

↓ Double attaque (simple ; à volonté)

Le dragon effectue deux attaques de griffes.

↓ Fouette-queue (réaction immédiate, quand une attaque de corps à corps rate le dragon ; à volonté)

Le dragon attaque l'ennemi qui l'a raté ; allonge 4 ; +32 contre CA ; 1d12 + 10 dégâts, et la cible est poussée de 3 cases.

↓ Ténèbres acides (simple ; maintien [mineure] ; recharge ☷ ☷ ☷) ♦ acide, périmètre

Explosion de proximité 2 ; ce pouvoir crée un périmètre d'obscurité acide qui reste en place jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. Le périmètre bloque la ligne de mire de toutes les créatures (à l'exception du dragon). Toute créature entièrement située dans l'aire est aveuglée (à l'exception du dragon), et toute créature qui entre ou débute son tour de jeu dans le périmètre subit 15 dégâts d'acide.

↓ Souffle (simple ; recharge ☷ ☷) ♦ acide, électricité, poison

Décharge de proximité 5 ; +28 contre Réflexes ; 4d8 + 6 dégâts d'acide, d'électricité et de poison, puis la cible subit 15 dégâts d'acide, d'électricité et de poison continu et un -4 à la CA (sauvegarde annule les deux).

↓ Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ acide, électricité, poison

Le souffle du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

↓ Présence terrifiante (simple ; rencontre) ♦ terreur

Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +28 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Effet secondaire* : la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

↓ Aspersion de vitriol (simple ; rencontre) ♦ acide

Décharge de proximité 5 ; +28 contre Réflexes ; 2d10 + 6 dégâts d'acide, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Échec* : demi-dégâts, et la cible n'est pas aveuglée.

Alignement mauvais

Langues commun, draconique

Compétences Discréption +33, Nature +22

For 26 (+21)

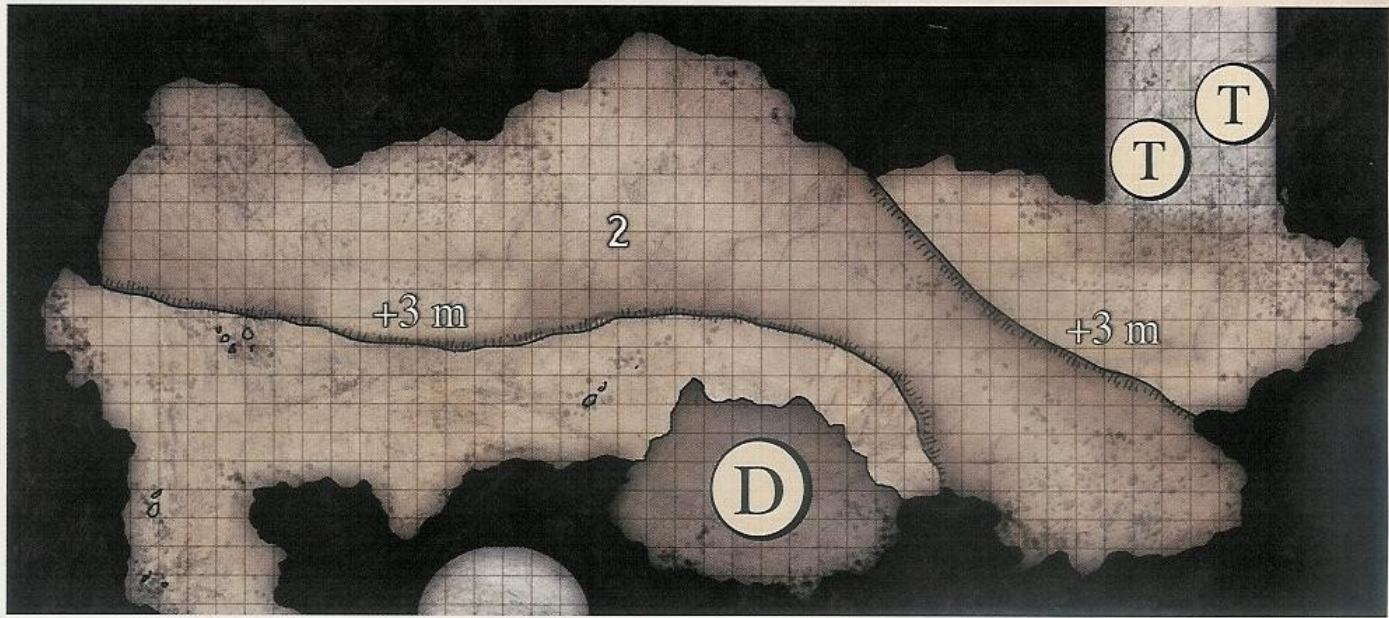
Dex 30 (+23)

Sag 18 (+17)

Con 22 (+19)

Int 18 (+17)

Cha 16 (+16)

**2 titans de la mort (T)**

Humanoïde ombreux (géant) de taille TG 14 000 px chacun

Initiative +18 Sens Perception +20 ; vision dans le noir

Incinération d'âmes aura 5 ; les ennemis pris dans l'aura subissent un -2 aux jets d'attaque et à toutes les défenses ; une créature qui meurt dans l'aura confère un fragment d'âme au titan de la mort (cf. linceul d'âmes).

Pv 574 ; péril 287

CA 39 ; Vigueur 42, Réflexes 38, Volonté 35

Résistances nécrotique 30

Jets de sauvegarde +2

VD 8

Points d'action 1

⊕ Grande hache (simple ; à volonté) ♦ arme

Allonge 3 ; +28 contre CA ; 2d8 + 10 dégâts (critique 6d8 + 26).

† Double attaque (simple ; à volonté) ♦ arme

Le titan de la mort effectue deux attaques de grande hache.

↗ Dévoreur d'âmes (simple ; recharge 3) ♦ nécrotique

Distance 5 ; +28 contre Vigueur ; la cible perd 1 récupération et le linceul d'âmes du titan de la mort gagne un fragment d'âme.

Une cible privée de récupérations subit des dégâts égaux à la moitié de son total de points de vie.

↖ Flamme spirituelle (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

Explosion de proximité 1 ; +26 contre Réflexes ; 2d12 + 6 dégâts nécrotiques. Le titan de la mort doit utiliser un fragment d'âme pour utiliser ce pouvoir.

Fragment d'âme (mineure ; à volonté) ♦ guérison

Le titan de la mort dépense un fragment d'âme et regagne 20 points de vie.

Linceul d'âmes

Le linceul d'âmes contient des fragments d'âmes qui tourbillonnent autour du titan pour le protéger et le renforcer. Au début d'une rencontre, le linceul en renferme quatre. Dès qu'il est vide, le titan subit un -2 aux jets d'attaque.

Alignement mauvais

Langues géant

Compétences Intimidation +20

For 31 (+22)

Dex 23 (+18)

Sag 17 (+15)

Con 27 (+20)

Int 12 (+13)

Cha 16 (+15)

Équipement harnois, grande hache

PARTICULARITÉS DE LA ZONE**Lumière** : À moins que les PJ n'aient une source de lumière, la caverne reste plongée dans les ténèbres. Le dragon et les titans utilisent leur vision dans le noir.**Sol de la caverne** : les larges stalagmites et les champignons qui encombrent le sol de la caverne constituent un terrain difficile.**Étages de la caverne** : les deux étages de la caverne s'élèvent chacun à 3 mètres au-dessus du niveau précédent.**Abysse** : la fosse est un conduit vertical dont la partie la plus proche du bord est remplie de ténèbres acides ayant les mêmes propriétés que le pouvoir de dragon noir du même nom, sauf que celles du puits sont permanentes. Le conduit descend sur 60 mètres jusqu'à une grotte froide remplie de gravats, d'ossements et d'un grand tas de 5 000 pp (au milieu desquelles on peut trouver 55 da).

SAINT DES SAINTS

Rencontre de niveau 30 (111 000 px)

CONFIGURATION

1 dracoliche runique favori de Tiamat (D)
2 champions de Tiamat (C)

Rencontre de niveau 37 (346 000 px), ajoutez :
Tiamat (cf. page 245)

Les gardiens de cette salle sont placés dans une stase magique et ne se réveillent que quand des intrus violent le Saint des Saints. Au moment où n'importe quelle créature sort du conduit et entre dans la salle, lisez le texte à voix haute, puis placez la dracoliche runique favori de Tiamat et les deux champions drakéides comme indiqué sur le plan tactique.

Si un intrus rompt le champ protégeant les œufs (cf. *Particularités de la zone*), Tiamat apparaît 1 round plus tard.

Quand un PJ entre dans la pièce, lisez ceci :

Les cinq têtes de dragon projettent des flammes multicolores qui semblent aussi vives que le soleil. Dans cette lumière aveuglante apparaît la forme gigantesque d'un dragon squelettique, maintenu à quinze mètres au-dessus du sol par des ailes de cuir. Une corne unique se dresse sur son énorme museau. Deux puissants guerriers drakéides apparaissent, les pieds au sol mais les ailes déployées.

TACTIQUE

La dracoliche et les drakéides combattent à mort.

Round 1+ : la dracoliche se positionne de façon à optimiser les effets de son *souffle*, puis elle engage le combat au corps à corps, semant la panique à l'aide de sa *présence terrifiante*, de son *regard hypnotique* et de ses autres pouvoirs.

Les champions divisent leurs attaques entre les PJ, s'efforçant d'amener les intrus à se concentrer sur eux et non sur la dracoliche. Si les PJ battent en retraite, la dracoliche et les drakéides les suivent.

Dracoliche runique (D)

Favori de Tiamat

Créature magique naturelle (dragon, mort-vivant) de taille Gig 75 000 px

Initiative +22 **Sens Perception** +25, vision dans le noir

Pv 1 335 ; **péril** 667 ; cf. aussi *gloire de Tiamat*

CA 45 ; **Vigueur** 45, **Réflexes** 43, **Volonté** 41

Immunités maladie, poison, terreur ; **Résistances** nécrotique 40 ;
Vulnérabilités radiant 10

Jets de sauvegarde +5

VD 8, vol 10 (maladroit)

Points d'action 2

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

Allonge 4 ; +34 contre CA ; 2d10 + 10 dégâts. Contre une cible étourdie, cette attaque inflige 4d8 dégâts nécrotiques supplémentaires.

← **Regard hypnotique** (interruption immédiate, quand un ennemi effectue une attaque de corps à corps contre la dracoliche ; à volonté) ♦ **terreur**

Décharge de proximité 3 ; +32 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la dracoliche runique. **Échec** : la cible subit un -2 aux jets d'attaque contre la dracoliche runique jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de cette dernière. L'utilisation de ce pouvoir ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

← **Représailles runiques** (interruption immédiate, quand la dracoliche runique est la cible d'une attaque à distance ; à volonté) La dracoliche runique effectue une attaque contre l'assaillant ; +34 contre Volonté ; en cas de réussite, la dracoliche runique redirige l'attaque vers une cible de son choix située dans un rayon de 5 cases.

← **Sombrefeu** (simple ; recharge ☰ ☱ ☲) ♦ **feu, nécrotique**

Décharge de proximité 5 ; réussite automatique ; 2d12 + 8 dégâts nécrotiques, et 15 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

← **Souffle** (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ **nécrotique**

La dracoliche runique crache une décharge scintillante d'énergie nécrotique. Décharge de proximité 20 ; +32 contre Réflexes ; 3d12 + 8 dégâts nécrotiques, et la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la dracoliche. **Échec** : demi-dégâts, et la cible n'est pas étourdie. **Réussite ou échec** : la cible perd toute résistance nécrotique dont elle dispose (sauvegarde annule).

← **Gloire de Tiamat** (simple, quand la dracoliche est en péril ; rencontre)

Explosion de proximité 5 ; +33 contre Volonté ; la cible est poussée de 3 cases, se retrouve à terre, et est hébétée (sauvegarde annule).

← **Présence terrifiante** (simple ; rencontre) ♦ **terreur**

Explosion de proximité 20 ; vise les ennemis ; +32 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la dracoliche runique. **Effet secondaire** : la cible subit un -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de la rencontre.

Alignement mauvais

Langues draconique

Compétences Arcanes +24, **Endurance** +27, **Histoire** +24,

Intimidation +23, **Intuition** +25, **Religion** +24

For 31 (+24)

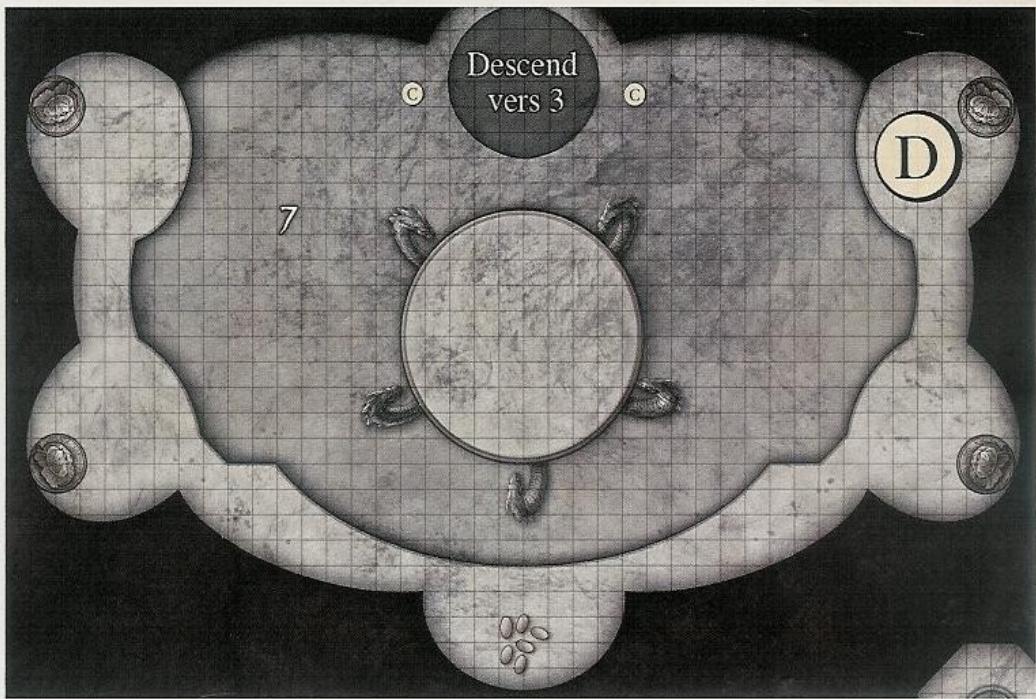
Dex 26 (+22)

Sag 22 (+20)

Con 27 (+22)

Int 20 (+19)

Cha 19 (+18)

**2 champions de Tiamat (C)**

Champion drakéide garde-dragon
Humanoïde naturel de taille M

Initiative +20 Sens Perception +16

Pv 470 ; péril 235 ; cf. aussi *fureur drakéide* et *lame enragée*

CA 44 ; Vigueur 44, Réflexes 42, Volonté 43

Résistances acide 36, électricité 36, feu 36, froid 36, poison 36

Jets de sauvegarde +2

VD 5, vol 8 (maladroit)

Points d'action 1

↓ Épée bâtarde (simple ; à volonté) ♦ arme

+31 contre CA (+32 quand le drakéide est en péril) ;
2d10 + 9 dégâts, et le champion drakéide effectue une attaque secondaire contre la même cible. *Attaque secondaire* :
+29 contre Vigueur (+30 quand le drakéide est en péril) ;
la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du drakéide et se retrouve à terre.

→ Protection du garde-dragon (interruption immédiate, quand un ennemi adjacent au garde-dragon attaque son protecteur dragon ; à volonté)

Le garde-dragon effectue une attaque de base contre l'ennemi en question.

→ Lame enragée (libre, quand le drakéide est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ arme

Épée bâtarde nécessaire ; explosion de proximité 1 ; vise les ennemis ; +32 contre CA (inclus le bonus de *fureur drakéide*) ;
2d10 + 9 dégâts.

→ Souffle de dragon (mineure ; rencontre) ♦ électricité

Décharge de proximité 3 ; +27 contre Réflexes (+28 quand le drakéide est en péril) ; 2d6 + 6 dégâts d'électricité.

Fureur drakéide (quand le drakéide est en péril uniquement)

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

Sans pitié

Le champion drakéide inflige 2d10 dégâts supplémentaires aux attaques de corps à corps contre une cible à terre.

Sursaut d'énergie (libre ; recharge ☀ ☁ ☂ ☃ ☄)

Le champion drakéide réussit automatiquement un jet de sauvegarde contre un effet de son choix qu'une sauvegarde peut annuler.

Alignement au choix

Langues commun, draconique

Compétences Athlétisme +23, Histoire +22, Intimidation +26

For 29 (+22)

Dex 20 (+18)

Sag 17 (+16)

Con 23 (+19)

Int 15 (+15)

Cha 22 (+19)

Équipement harnois, bouclier lourd, épée bâtarde

PARTICULARITÉS**DE LA ZONE**

Lumière : une lumière vive et multicolore émane de l'autel central.

Balcon : chacun des cinq balcons se trouve à 6 mètres au-dessus du sol.

Nid : un champ de force étincelant et divin protège les huit œufs de Tiamat. Un test d'Arcanes ou de Religion DD 35 révèle que ce champ n'est constitué d'aucun effet connu. Il est presque invulnérable, et le meilleur moyen de le traverser est d'utiliser un rituel de Portail ultime.

Un test de Religion DD

45 révèle que cela avertira sans doute l'entité divine responsable de la création du champ de force qu'on a tenté de le traverser.

Si le rituel de Portail ultime est accompli, reliant la salle au balcon protégé, le champ disparaît de lui-même. Un round plus tard, Tiamat apparaît au centre de la salle, divinité enragée déterminée à annuller l'âme de ses adversaires. Reportez-vous à la page 245 pour obtenir les caractéristiques de Tiamat.

Les œufs de Tiamat : chacun des huit œufs vaudrait 500 000 po dans les cours célestes. Si on les laissait éclore, chaque œuf produirait un fils ou une fille de Tiamat, un pour chacune des variétés majeures de dragons chromatiques, y compris les gris, les bruns et les violets. Utilisez ces œufs dans votre campagne de niveau épique comme il vous plaira.

NOUVEAUX MONSTRES

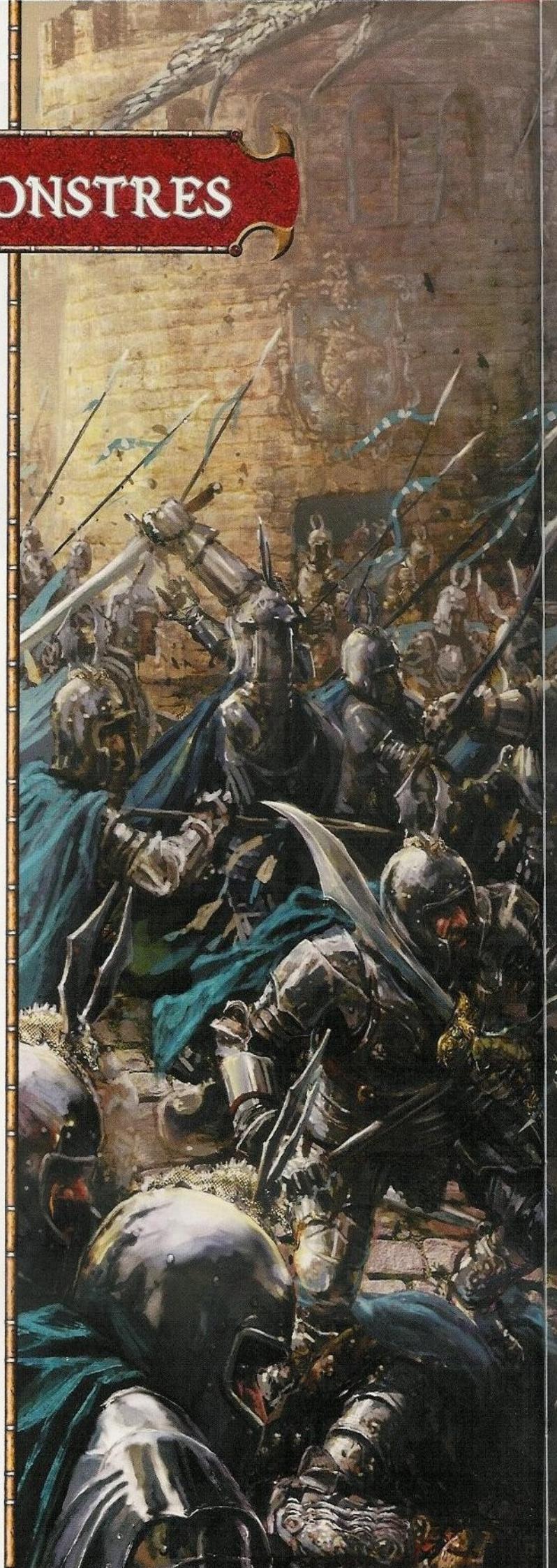
LES DRAGONS regroupent tout un tas de créatures incarnant une foule de sentiments, perspectives et comportements. Les cinq espèces décrites dans le *Bestiaire Fantastique* constituent les dragons chromatiques les plus courants du monde de DUNGEONS & DRAGONS, mais elles ne sont pas les seules. Les dragons bruns hantent les déserts, alors que les dragons gris élisent domicile au sommet des montagnes et que les dragons violetts arpencent l'Outreterre en quête de trésors et d'esclaves. Par ailleurs, le monde abrite de nombreuses variantes de dragons chromatiques.

Au côté des dragons à proprement parler, on trouve aussi une multitude de serviteurs, de sbires et d'esclaves liés d'une façon ou d'une autre à ces puissants reptiles. Des drakéides corrompus aux plus ingénieuses des tribus de kobolds, ces créatures lient leur destin aux réussites et aux échecs de dragons chromatiques. Ces disciples et associés cherchent bien évidemment à tirer profit de leur partenariat, que ce soit en détournant une partie du trésor du dragon ou une once de son pouvoir.

Ce chapitre présente des dizaines de nouvelles créatures et inclut les sections suivantes :

- ◆ Le profil et les éléments de background des dragons bruns, gris et violetts.
- ◆ Les dragonnets de chacune des huit espèces de dragons chromatiques
- ◆ Des dragons morts-vivants, certainement plus redoutables encore que leurs homologues mortels.
- ◆ Des variantes planaires de dragons.
- ◆ De nouveaux drakes et autres créatures apparentées aux dragons, ainsi que des parasites propres aux butins des dragons.
- ◆ Des drakéides au service de Tiamat et des kobolds voués aux idéaux draconiques.
- ◆ Des dragons légendaires du monde de D&D.
- ◆ Des archétypes et pouvoirs alternatifs pour personnaliser vos dragons.

VINCENT PROCE





DRAGONS CHROMATIQUES

Les dragons bruns, gris et violets ne sont pas vraiment nouveaux, mais il est important de noter que ce sont des représentants de la famille des dragons chromatiques.

DRAGON BRUN

LES DRAGONS BRUNS, AUSSI APPELÉS dragons des sables, sont de tous les dragons chromatiques les moins susceptibles de prendre la tête de grandes armées, de gouverner des royaumes ou de chercher à se tailler un empire. Ils préfèrent le confort de leurs déserts et se sentent chez eux sous la terre.

En règle générale, les dragons bruns sont des créatures solitaires, irritables et rusées qui cherchent à subvenir à leurs besoins en se donnant le moins de mal possible et évitent les ennuis inutiles. Ils ne sont pas fondamentalement mauvais et ne sont pas bienveillants pour autant, mais ils ne s'intéressent qu'à leur survie et leur confort. Ainsi, un tel dragon aura tendance à attaquer un troupeau plutôt que d'exiger un sacrifice d'un village voisin (un acte qui risquerait d'attirer des aventuriers). De plus, il ne massacrera pas le troupeau, mais se contentera d'enlever un animal à la fois, afin qu'il en reste pour plus tard. D'un autre côté, si les bergers lui opposent une résistance conséquente, le dragon des sables est parfaitement capable de raser leur village pour montrer ce qu'il en coûte de défier un dragon.

La masse de cornes courtes et épaisses qui couvrent la tête d'un dragon brun lui confère une silhouette caractéristique qui fait un peu penser à une foreuse. Une collerette membraneuse relie chaque rangée d'épines qui lui hérisse le corps. Ces collerettes fonctionnent comme des ailes, mais leurs ondulations servent tout autant à prendre les airs qu'à creuser au travers du sable et de la roche.

CONNAISSANCE DES DRAGONS BRUNS

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

DD 15 : plus que tous les autres dragons, les dragons bruns sont autant attirés par la découverte de nouvelles saveurs que par l'accumulation de richesses. Ils aiment tellement manger qu'ils prennent parfois des risques en plein combat pour « déguster » un de leurs adversaires. Un dragon brun peut ainsi privilégier un coup de crocs plutôt qu'une attaque avantageuse sur le plan tactique, tout simplement pour goûter un ennemi, surtout s'il s'agit d'une créature qu'il n'a jamais rencontrée. Les dragons bruns apprécient la chair elfique pour sa succulence et son moelleux, et dédaignent les nains dont la viande coriace n'est pas à leur goût, à moins que la proie soit faisandée.

DD 20 : le souffle d'un dragon brun prend la forme d'un nuage de sable cinglant et brûlant qui ronge les chairs et réduit la visibilité.

DD 25 : un dragon brun élit domicile sous les sables, au creux de ruines, dans une grotte ou quelque endroit similaire. Un antre peut réunir plusieurs de ces lieux, chacun formant un îlot d'oxygène dans une mer de sable étouffante. Le dragon brun n'a pas besoin de tunnels : il peut se déplacer entre ces différents espaces sans la moindre difficulté.

Jeune dragon brun		Chasseur solo niveau 3
Créature magique naturelle (dragon) de taille G		750 px
Initiative +6	Sens Perception +3 ; perception des vibrations 10, vision dans le noir	
Pv 230 ; péril 115 ; cf. aussi <i>souffle du péril</i>	CA 21 ; Vigueur 21, Réflexes 18, Volonté 18	
Résistances feu 15		
Jets de sauvegarde +5		
VD 8, fouissage 6, vol 6, vol partiel 12		
Points d'action 2		
① Morsure (simple ; à volonté)	Allonge 2 ; +9 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts.	
① Griffes (simple ; à volonté)	Allonge 2 ; +9 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.	
† Double attaque (simple ; à volonté)	Le dragon effectue deux attaques de griffes.	
↗ Jet de sable (réaction immédiate, quand un ennemi attaque le dragon avec une attaque à distance ; à volonté)	Distance 20 ; vise l'ennemi en question ; +6 contre Réflexes ; 1d6 + 1 dégâts, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon.	
↖ Souffle (simple ; recharge ☰ ☱)	Décharge de proximité 5 ; +6 contre Vigueur ; 2d8 + 2 dégâts. La décharge crée une zone de sable tourbillonnant qui reste en place jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. Toute créature qui est adjacente à la zone au début de son tour de jeu ou qui la traverse subit 5 dégâts. La zone bloque la ligne de mire de toutes les créatures (à l'exception du dragon).	
↖ Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre)	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 ; +6 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. Effet secondaire : la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).	
Nuage de sable (mouvement ; recharge ☰ ☱) ♦ métamorphose		
Le dragon brun se transforme en nuage de sable et se décale jusqu'à sa VD. Il peut traverser des cases occupées mais doit finir dans un espace libre. Toute créature dont le dragon pénètre l'espace subit 1d6 + 4 dégâts et est aveuglée (sauvegarde annule). Le dragon revient à sa forme normale à la fin de ce déplacement.		
Avantage de combat		
Le dragon brun inflige 1d6 dégâts supplémentaires aux cibles contre lesquelles il jouit d'un avantage de combat.		
Alignement mauvais	Langues commun, draconique	
Compétences Discréption +7, Endurance +8		
For 19 (+5)	Dex 12 (+2)	Sag 14 (+3)
Con 14 (+3)	Int 12 (+2)	Cha 10 (+1)



Un dragon brun garde parfois dans son repaire une réserve de nourriture (généralement de la viande fumée ou séchée), mais il arrive qu'il s'agisse de créatures vivantes. Il peut se réserver un espace dédié aux assaisonnements et où sont conservés du sel de mer, de la sauge, du thym et des épices exotiques.

En plus d'ustensiles de cuisine inhabituels, d'épices rares et de vaisselle précieuse, les trésors des dragons bruns contiennent souvent des antiquités de civilisations anciennes, des objets bien souvent uniques (magiques ou ordinaires) provenant de cultures disparues depuis des siècles et dont les vestiges reposent sous les dunes mouvantes. Un dragon brun est capable d'utiliser son butin comme

appât, en déposant un coffre à moitié enterré à proximité d'un carrefour ou d'une oasis pour attirer les chasseurs de trésors.

DD 30 : les dragons bruns pondent leurs œufs en profondeur dans un sol meuble, de préférence du sable. Lorsque les œufs éclosent, les dragonnets se frayent un chemin vers la surface, ce qui donne l'impression qu'ils naissent du sable. Les dragons bruns ont dès leur naissance des cornes et des griffes fonctionnelles qui leur confèrent la même capacité de fouissement que leurs parents.

Dragon brun adulte

Chasseur solo niveau 10

Créature magique naturelle (dragon) de taille G 2 500 px

Initiative +11 Sens Perception +8 ; perception des vibrations 10, vision dans le noir

Pv 525 ; péril 262 ; cf. aussi souffle du péril

CA 28 ; Vigueur 28, Réflexes 24, Volonté 26

Résistances feu 20

Jets de sauvegarde +5

VD 8, fouissement 6, vol 7, vol partiel 14

Points d'action 2

⊕ Morsure (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +16 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts.

⊕ Griffes (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +16 contre CA ; 2d4 + 6 dégâts.

† Double attaque (simple ; à volonté)

Le dragon effectue deux attaques de griffes.

↗ Jet de sable (réaction immédiate, quand un ennemi attaque le dragon avec une attaque à distance ; à volonté)

Distance 20 ; vise l'ennemi en question ; +13 contre Réflexes ; 1d8 + 2 dégâts, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon.

↔ Souffle (simple ; recharge ☰ ☱)

Décharge de proximité 10 ; +13 contre Vigueur ; 3d8 + 3 dégâts. La décharge crée une zone de sable tourbillonnant qui reste en place jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. Toute créature qui est adjacente à la zone au début de son tour de jeu ou qui la traverse subit 10 dégâts. La zone bloque la ligne de mire de toutes les créatures (à l'exception du dragon).

↔ Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre)

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 ; +13 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Effet secondaire* : la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Nuage de sable (mouvement ; recharge ☰ ☱) ♦ métamorphose

Le dragon brun se transforme en nuage de sable et se décale jusqu'à sa VD. Il peut traverser des cases occupées mais doit finir dans un espace libre. Toute créature dont le dragon pénètre l'espace subit 1d8 + 6 dégâts et est aveuglée (sauvegarde annule). Le dragon revient à sa forme normale à la fin de ce déplacement.

Avantage de combat

Le dragon brun inflige 2d6 dégâts supplémentaires aux cibles contre lesquelles il jouit d'un avantage de combat.

Alignement mauvais Langues commun, draconique

Compétences Discréption +12, Endurance +13

For 22 (+11) Dex 15 (+7) Sag 17 (+8)

Con 17 (+8) Int 15 (+7) Cha 13 (+6)

Vieux dragon brun

Chasseur solo niveau 16

Créature magique naturelle (dragon) de taille TG 7 000 px

Initiative +15

Sens Perception +12 ; perception des vibrations 20, vision dans le noir

Pv 775 ; péril 387 ; cf. aussi souffle du péril

CA 34 ; Vigueur 34, Réflexes 30, Volonté 32

Résistances feu 25

Jets de sauvegarde +5

VD 10, fouissement 8, vol 7 (stationnaire), vol partiel 14

Points d'action 2

⊕ Morsure (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +22 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts.

⊕ Griffes (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +22 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts.

† Double attaque (simple ; à volonté)

Le dragon effectue deux attaques de griffes.

↗ Jet de sable (réaction immédiate, quand un ennemi attaque le dragon avec une attaque à distance ; à volonté)

Distance 20 ; vise l'ennemi en question ; +19 contre Réflexes ; 2d8 + 3 dégâts, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon.

↔ Souffle (simple ; recharge ☰ ☱)

Décharge de proximité 10 ; +19 contre Vigueur ; 3d10 + 4 dégâts. La décharge crée une zone de sable tourbillonnant qui reste en place jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. Toute créature qui est adjacente à la zone au début de son tour de jeu ou qui la traverse subit 10 dégâts. La zone bloque la ligne de mire de toutes les créatures (à l'exception du dragon).

↔ Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre)

Le souffle du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

↔ Présence terrifiante (simple ; rencontre) ♦ terreur

Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +19 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Effet secondaire* : la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

↔ Sables mouvants (mineure ; rencontre)

Explosion de proximité 5 ; +19 contre Vigueur ; la cible glisse de 2 cases et est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon.

Nuage de sable (mouvement ; recharge ☰ ☱) ♦ métamorphose

Le dragon brun se transforme en nuage de sable et se décale jusqu'à sa VD. Il peut traverser des cases occupées mais doit finir dans un espace libre. Toute créature dont le dragon pénètre l'espace subit 2d6 + 4 dégâts et est aveuglée (sauvegarde annule). Le dragon revient à sa forme normale à la fin de ce déplacement.

Avantage de combat

Le dragon brun inflige 3d6 dégâts supplémentaires aux cibles contre lesquelles il jouit d'un avantage de combat.

Alignement mauvais Langues commun, draconique

Compétences Discréption +16, Endurance +17

For 24 (+15) Dex 17 (+11) Sag 19 (+12)

Con 19 (+12) Int 17 (+11) Cha 15 (+10)

Dragon brun vénérable Chasseur solo niveau 25
Créature magique naturelle (dragon) de taille Gig 35 000 px

Initiative +22	Sens Perception +19 ; perception des vibrations 20, vision dans le noir	
Pv 1 160 ; péril 580 ; cf. aussi <i>souffle du péril</i>		
CA 43 ; Vigueur 43, Réflexes 39, Volonté 41		
Résistances feu 30		
Jets de sauvegarde +5		
VD 12, fouissage 10, vol 8 (stationnaire), vol partiel 16		
Points d'action 2		
⊕ Morsure (simple ; à volonté)		
Allonge 4 ; +31 contre CA ; 2d10 + 9 dégâts.		
⊕ Griffes (simple ; à volonté)		
Allonge 4 ; +31 contre CA ; 2d8 + 9 dégâts.		
+ Double attaque (simple ; à volonté)		
Le dragon effectue deux attaques de griffes.		
↗ Jet de sable (réaction immédiate, quand un ennemi attaque le dragon avec une attaque à distance ; à volonté)		
Distance 20 ; vise l'ennemi en question ; +28 contre Réflexes ; 2d10 + 6 dégâts, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon.		
↖ Souffle (simple ; recharge ☰ ☱)		
Décharge de proximité 10 ; +28 contre Vigueur ; 4d10 + 7 dégâts. La décharge crée une zone de sable tourbillonnant qui reste en place jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. Toute créature qui est adjacente à la zone au début de son tour de jeu ou qui la traverse subit 15 dégâts. La zone bloque la ligne de mire de toutes les créatures (à l'exception du dragon).		
↖ Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre)		
Le souffle du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.		
↖ Présence terrifiante (simple ; rencontre) ♦ terreur		
Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +28 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. Effet secondaire : la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).		
↖ Sables mouvants (mineure ; rencontre)		
Explosion de proximité 5 ; +28 contre Vigueur ; la cible glisse de 3 cases et est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon.		
Nuage de sable (mouvement ; recharge ☰ ☱) ♦ métamorphose		
Le dragon brun se transforme en nuage de sable et se décale jusqu'à sa VD. Il peut traverser des cases occupées mais doit finir dans un espace libre. Toute créature dont le dragon pénètre l'espace subit 3d6 + 7 dégâts et est aveuglée (sauvegarde annule). Le dragon revient à sa forme normale à la fin de ce déplacement.		
↖ Tempête de sable (simple ; rencontre)		
Explosion de proximité 20 ; vise les ennemis ; +29 contre Vigueur ; 3d8 + 7 dégâts, et la cible glisse de 5 cases. Ce pouvoir crée une zone de sable tourbillonnant qui reste en place jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. La zone bloque la ligne de mire de toutes les créatures (à l'exception du dragon).		
Avantage de combat		
Le dragon brun inflige 4d6 dégâts supplémentaires aux cibles contre lesquelles il jouit d'un avantage de combat.		
Alignement mauvais	Langues commun, draconique	
Compétences Discrétion +23, Endurance +24		
For 29 (+21)	Dex 22 (+18)	Sag 24 (+19)
Con 24 (+19)	Int 20 (+17)	Cha 20 (+17)

TACTIQUE DU DRAGON BRUN

Le dragon brun préfère rester caché sous terre et suivre les mouvements de ses adversaires grâce à sa perception des vibrations dans l'attente d'une occasion parfaite pour attaquer. Il surprend alors ses ennemis en jaillissant du sol parmi eux. Il utilise ensuite son *nuage de sable* pour évoluer en leur sein et les aveugler, puis il enchaîne avec son *souffle*, qui a l'avantage de le protéger en créant une zone balayée par le sable. À son tour de jeu suivant, il utilise sa *présence terrifiante* et s'abat sur les ennemis étourdis, se transforme en *nuage de sable* si ce dernier s'est rechargé et, si cela s'avère nécessaire, dépense un point d'action pour s'enfouir dans le sable.

Le dragon brun évite les attaques grâce à différentes capacités. Il peut rompre le combat en disparaissant dans le sol mais quand il doit combattre, son *nuage de sable* lui procure protection et liberté de mouvement. Les dragons bruns les plus âgés s'entourent de vents violents qui leur offrent une protection supplémentaire. Un vieux dragon brun peut créer un tourbillon de sable cinglant et un dragon brun vénérable peut invoquer de surcroît une *tempête de sable* dévastatrice, capable de balayer le champ de bataille tout entier.

Malgré sa capacité à se mettre à l'abri, un dragon brun ne sait pas résister à l'occasion de donner un coup de dents à ses ennemis durant le combat. Il pourra même s'offrir le luxe de décrire en détail le goût et l'odeur de la proie qu'il vient de mordre et raconter comment il projette de se régaler de ses adversaires (des discours qui contribuent efficacement à sa *présence terrifiante*). Parfois, il attrape dans sa gueule un adversaire qui gît au sol et s'enfonce sous la terre pour profiter de son repas en toute quiétude.

RENCONTRES DE GROUPE

S'il n'est pas seul, le dragon brun pourra être accompagné de serviteurs chargés de l'avertir des menaces potentielles et vivant à proximité de sa tanière souterraine. Les dragons bruns emploient à l'occasion des mercenaires qu'ils chargent de missions lointaines.

Il arrive qu'un dragon brun emploie des serviteurs (souvent des kobolds) pour lui rapporter de nouvelles proies vivantes à déguster. Ces serviteurs peuvent effectivement chasser des proies, ou se contenter d'acheter des esclaves en utilisant l'or du dragon.

Rencontre de niveau 5 (950 px)

- ♦ 2 sentinelles drakoniennes kobolds (francs-tireurs de niveau 5, cf. page 222)
- ♦ 2 dracoprêtres kobolds (artilleurs de niveau 3, cf. BF 168)
- ♦ 2 draco-écus kobolds (soldats de niveau 2, cf. BF 168)

Rencontre de niveau 12 (3 300 px)

- ♦ 1 dragon brun adulte (chasseur solo de niveau 10)
- ♦ 1 bulette (franc-tireur d'élite de niveau 9, cf. BF 40)

LES DRAGONS GRIS SONT LES PLUS RAPACES, les plus cupides et les plus bestiaux de tous les dragons chromatiques. Leur amour immodéré de la chasse les domine plus encore que leur appât de l'or. Ils préfèrent poursuivre des humanoïdes et autres créatures intelligentes, ou des proies suffisamment dangereuses pour constituer un défi à leurs yeux. Certains sont si friands de chasse qu'ils louent volontiers leurs services de mercenaires pour débusquer des fugitifs (comme des aventuriers qui auraient pillé la citadelle de l'employeur du reptile).

Leur gueule hypertrophiée est hérissée de crocs, et des cornes en forme de canines émergent de leur mâchoire inférieure, formant une sorte de « barbe » mortelle. Leur corps est cuirassé de plaques osseuses qui forment des ergots saillants au niveau des articulations et leur queue se termine par deux excroissances osseuses en forme de lames de faux. Leurs ailes grandes et amples leur donnent la maîtrise du ciel, depuis lequel ils observent la fuite de leurs proies.

CONNAISSANCE DES DRAGONS GRIS

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

DD 15 : les dragons gris préfèrent les bad-lands, les brousses, les steppes et autres reliefs plats où ils peuvent repérer une proie potentielle à des lieues à la ronde en se laissant porter par les courants ascendants. Leur vue est extraordinairement perçante, au point qu'elle leur permet à des kilomètres d'altitude de faire la différence entre un petit troupeau de chevaux sauvages et un groupe d'humanoïdes montés.

DD 20 : le souffle d'un dragon gris consiste en un mucus caustique qui dissout les chairs au contact et poursuit son action corrosive pendant quelque temps. Le mucus devient poisseux au contact de l'air et empêtre la proie du dragon en plus de la brûler.

Les dragons gris vieux et vénérables ont une affinité spéciale avec la pierre. Ils sont en mesure de produire une essence rocheuse qui pétrifie les adversaires immobilisés par leurs attaques de griffes ou leur souffle. Les épines d'un dragon gris vénérable ont une résonance élémentaire qui pétrifie non seulement les cibles principales du monstre, mais aussi les créatures qui se trouvent à proximité. Avec cette attaque, le dragon peut laisser dans son sillage un véritable champ de statues.

DD 25 : quand un dragon gris s'éloigne de son antre pour une longue période de chasse, il établit une tanière provisoire où il vient dormir, se nourrir et déposer son butin. Ce poste avancé n'est accessible que par la voie des airs et n'est pas gardé, mais le reptile y revient chaque nuit après sa chasse.

Il est fréquent qu'un dragon gris déserte son antre véritable pendant de longues périodes. Durant son absence, il scelle son antre afin de le protéger de toute exploration fortuite ou volontaire. Les parties les plus profondes de l'antre sont fermées par des tonnes de roches qui prennent la forme de blocs de pierre, de

dalles de calcaire ou même de victimes pétrifiées. Des méduses ou des géants gardent les salles périphériques. Ces créatures ne servent pas forcément le dragon gris et peuvent avoir conclu un accord de partage de l'antre en échange d'une protection mutuelle. Parfois, un gardien cupide ou avide de pouvoir tente de s'emparer du trésor d'un dragon gris pendant son absence.

DD 30 : les dragons gris ne pondent pas leurs œufs dans leur antre mais les disséminent dans leurs tanières de chasse. Incuber dans des conditions aussi difficiles permet d'éliminer les faibles de la couvée. Dès leur éclosion, les dragonnets sont capables de voler et de chasser. Ceux qui survivent à leurs premiers mois se montrent habituellement assez robustes pour jouir d'une longue vie.

DD 35 : à l'origine, les dragons gris (alors appelés dragons à pointes) étaient des créatures sauvages sans pouvoir élémentaire particulier. On raconte qu'une puissante entité, peut-être Tiamat ou un de ses intermédiaires, choisit plusieurs œufs de dragon gris pour les soumettre à un traitement spécial. Placés dans un nid garni de plumes de cockatrice, arrosés de sang

Jeune dragon gris Soldat solo niveau 5
Créature magique naturelle (dragon) de taille G 1 000 px

Initiative +6 **Sens** Perception +10 ; vision dans le noir
Aura de peur (terreur) aura 5 ; tout ennemi situé dans l'aura subit un -2 aux jets de sauvegarde.

Pv 325 ; **péril** 162 ; cf. aussi *souffle du péril*

CA 23 ; **Vigueur** 22, **Réflexes** 21, **Volonté** 21

Résistances acide 15

Jets de sauvegarde +5

VD 8, vol 6, vol partiel 12

Points d'action 2

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +10 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts, puis la cible est immobilisée et subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule les deux).

⊕ **Balayage de la queue** (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +10 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts, et la cible subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

⊕ **Fureur tranchante** (simple ; à volonté)

Le dragon effectue une attaque de griffes contre une cible et une attaque de balayage de la queue contre une autre.

⊕ **Queue vigilante** (réaction immédiate, quand un ennemi rate le dragon avec une attaque de corps à corps ; à volonté)

Le dragon effectue une attaque de balayage de la queue contre l'ennemi en question.

↔ **Souffle** (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ acide

Décharge de proximité 5 ; +9 contre Vigueur ; 1d10 + 3 dégâts d'acide, et la cible est poussée de 2 cases. La cible subit aussi 5 dégâts d'acide continus et est immobilisée (sauvegarde annule les deux).

↔ **Souffle du péril** (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ acide

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 ; +8 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. **Effet secondaire** : la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Alignement mauvais

Langues commun, draconique

Compétences Arcanes +9, Intimidation +8

For 20 (+7)

Dex 15 (+4)

Sag 16 (+5)

Con 17 (+5)

Int 14 (+4)

Cha 13 (+3)



de méduse et couvés par un basilic, les œufs subirent ce rituel d'incubation durant une année. Quand le premier dragonnet émergea de sa coquille, Tiamat l'attrapa, le nomma Tanhumeth, et le chargea de « purifier » sa lignée.

Accompagné du reste de sa couvée, Tanhumeth traqua et éradiqua tous les autres dragons à pointes moins développés qu'il parvint à débusquer. Seuls les dragons gris investis de pouvoir élémentaire, avec leur souffle corrosif et leurs attaques pétrifiantes, subsistent aujourd'hui. Occasionnellement, un dragon à pointes archaïque est découvert, menant une vie solitaire dans quelque ravin obscur. Lorsqu'une telle nouvelle parvient aux oreilles d'un dragon gris, il se met en chasse de ce spécimen inférieur et exécute les ordres de Tiamat.

TACTIQUE DU DRAGON GRIS

Lorsqu'un dragon gris repère une proie, il descend en piqué depuis le couvert d'un nuage si possible, sans quoi il plonge droit sur sa cible en essayant de rester hors de son champ de vision. Il utilise *présence terrifiante* pour étourdir ses adversaires, puis dépense un point d'action pour attaquer avec son *souffle*.

Dragon gris adulte

Soldat solo niveau 12

Créature magique naturelle (dragon) de taille G

3 500 px

Initiative +11 Sens Perception +15 ; vision dans le noir
Aura de peur (terreur) aura 5 ; tout ennemi situé dans l'aura subit un -2 aux jets de sauvegarde.

Pv 615 ; péril 307 ; cf. aussi *souffle du péril*
CA 29 ; Vigueur 27, Réflexes 26, Volonté 26

Résistances acide 20

Jets de sauvegarde +5

VD 8, vol 6, vol partiel 12

Points d'action 2

⊕ Griffes (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +17 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts, puis la cible est immobilisée et subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule les deux).

⊕ Balayage de la queue (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +17 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts, et la cible subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

↓ Fureur tranchante (simple ; à volonté)

Le dragon effectue une attaque de griffes contre une cible et une attaque de balayage de la queue contre une autre.

↓ Queue vigilante (réaction immédiate, quand un ennemi rate le dragon avec une attaque de corps à corps ; à volonté)

Le dragon effectue une attaque de balayage de la queue contre l'ennemi en question.

↔ Souffle (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ acide

Décharge de proximité 5 ; +15 contre Vigueur ; 2d10 + 4 dégâts d'acide, et la cible est poussée de 2 cases. La cible subit aussi 5 dégâts d'acide continus et est immobilisée (sauvegarde annule les deux).

↔ Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ acide

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 ; +15 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Effet secondaire* : la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Alignment mauvais Langues commun, draconique

Compétences Arcanes +14, Intimidation +13

For 22 (+12) Dex 17 (+9) Sag 18 (+10)
Con 19 (+10) Int 16 (+9) Cha 15 (+8)

Le dragon gris reste en vol durant le combat. Tant qu'il se trouve dans les airs, il peut utiliser son *souffle* et effectuer des attaques avec ses griffes et sa queue hérisse. Cette tactique lui permet de diviser un groupe de cibles afin de se s'occuper des menaces les plus sérieuses. Si des adversaires s'envolent pour l'engager au corps à corps, le dragon concentre ses attaques sur un ennemi volant spécifique. Si plus de deux ennemis volent, il bat en retraite pour se mettre en quête d'une proie plus facile.

Vieux dragon gris

Soldat solo niveau 18

Créature magique naturelle (dragon) de taille TG 10 000 px

Initiative +15 Sens Perception +19 ; vision dans le noir

Aura de peur (terreur) aura 5 ; tout ennemi situé dans l'aura subit un -2 aux jets de sauvegarde.

Pv 865 ; péril 432 ; cf. aussi *souffle du péril*

CA 36 ; Vigueur 35, Réflexes 33, Volonté 33

Résistances acide 25

Jets de sauvegarde +5

VD 8, vol 6, vol partiel 12

Points d'action 2

⊕ Griffes (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +24 contre CA ; 2d10 + 7 dégâts, puis la cible est immobilisée et subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule les deux).

⊕ Balayage de la queue (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +24 contre CA ; 1d10 + 7 dégâts, et la cible subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

↓ Fureur tranchante (simple ; à volonté)

Le dragon effectue une attaque de griffes contre une cible et une attaque de balayage de la queue contre une autre.

↓ Queue vigilante (réaction immédiate, quand un ennemi rate le dragon avec une attaque de corps à corps ; à volonté)

Le dragon effectue une attaque de balayage de la queue contre l'ennemi en question.

↔ Souffle (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ acide

Décharge de proximité 5 ; +22 contre Vigueur ; 2d10 + 5 dégâts d'acide, et la cible est poussée de 2 cases. La cible subit aussi 5 dégâts d'acide continus et est immobilisée (sauvegarde annule les deux).

↔ Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ acide

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 ; +22 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Effet secondaire* : la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

↔ Étreinte de pierre (simple ; recharge ☱)

Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis immobilisés ; +24 contre Vigueur ; la cible est pétrifiée (sauvegarde annule). *Effet secondaire* : la cible est immobilisée (sauvegarde annule). Une créature qui rate un jet de sauvegarde contre cette immobilisation est une nouvelle fois pétrifiée, comme si elle avait été touchée par le pouvoir *étreinte de pierre* (dans ce cas, l'*effet secondaire* s'applique à nouveau).

Alignment mauvais

Langues commun, draconique

Compétences Arcanes +18, Intimidation +17

For 24 (+16) Dex 19 (+13) Sag 20 (+14)
Con 21 (+14) Int 18 (+13) Cha 17 (+12)

RENCONTRES DE GROUPE

La plupart du temps, la rencontre avec un dragon gris est inattendue et commence par une décharge de mucus acide. Mais des aventuriers qui explorent l'antre d'un dragon gris risquent de se heurter à ses alliés qui gardent les lieux. En de rares occasions, un dragon gris noue une alliance ponctuelle avec de puissantes créatures du Chaos Élémentaire.

Rencontre de niveau 19 (12 800 px)

- ♦ 1 vieux dragon gris (soldat solo de niveau 18)
- ♦ 1 titan de la terre (brute d'élite de niveau 16, cf. BF 126)

Dragon gris vénérable

Soldat solo niveau 27
Créature magique naturelle (dragon) de taille Gig 55 000 px

Initiative +21	Sens Perception +25 ; vision dans le noir	
Aura de peur (terreur) aura 5 ; tout ennemi situé dans l'aura subit un -2 aux jets de sauvegarde.		
Pv 1 245 ; péril 622 ; cf. aussi <i>souffle du péril</i>		
CA 45 ; Vigueur 43, Réflexes 42, Volonté 42		
Résistances acide 30		
Jets de sauvegarde +5		
VD 8, vol 6, vol partiel 12		
Points d'action 2		
⊕ Griffes (simple ; à volonté)		
Allonge 4 ; +33 contre CA ; 2d10 + 9 dégâts, puis la cible est immobilisée et subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule les deux).		
⊕ Balayage de la queue (simple ; à volonté)		
Allonge 4 ; +33 contre CA ; 1d10 + 9 dégâts, et la cible subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule).		
↓ Fureur tranchante (simple ; à volonté)		
Le dragon effectue une attaque de griffes contre une cible et une attaque de balayage de la queue contre une autre.		
↓ Queue vigilante (réaction immédiate, quand un ennemi rate le dragon avec une attaque de corps à corps ; à volonté)		
Le dragon effectue une attaque de balayage de la queue contre l'ennemi en question.		
↔ Souffle (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ acide		
Décharge de proximité 5 ; +32 contre Vigueur ; 3d10 + 7 dégâts d'acide, et la cible est poussée de 2 cases. La cible subit aussi 10 dégâts d'acide continus et est immobilisée (sauvegarde annule les deux).		
↔ Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ acide		
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 ; +32 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. <i>Effet secondaire</i> : la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).		
↔ Étreinte de pierre (simple ; recharge ☱)		
Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis immobilisés ; +32 contre Vigueur ; la cible est pétrifiée (sauvegarde annule). <i>Effet secondaire</i> : la cible est immobilisée (sauvegarde annule). Une créature qui rate un jet de sauvegarde contre cette immobilisation est une nouvelle fois pétrifiée, comme si elle avait été touchée par le pouvoir étreinte de pierre (dans ce cas, l'effet secondaire s'applique à nouveau).		
⊗ Pétrification contagieuse (réaction immédiate, quand une créature située dans un rayon de 20 cases rate un jet de sauvegarde contre la pétrification ; à volonté)		
Explosion de zone 5 à 20 cases ou moins, centrée sur la créature en question ; +32 contre Vigueur ; la cible est pétrifiée (sauvegarde annule). Le dragon gris est immunisé contre cette attaque et l'utilisation de ce pouvoir ne provoque pas d'attaques d'opportunité. <i>Effet secondaire</i> : la cible est immobilisée (sauvegarde annule). Une créature qui rate un jet de sauvegarde contre cette immobilisation est une nouvelle fois pétrifiée, comme si elle avait été touchée par le pouvoir pétrification contagieuse (dans ce cas, l'effet secondaire s'applique à nouveau).		
Alignement mauvais	Langues commun, draconique	
Compétences Arcanes +24, Intimidation +23		
For 28 (+22)	Dex 23 (+19)	Sag 24 (+20)
Con 25 (+20)	Int 22 (+19)	Cha 21 (+18)

DRAGON VIOLET

CHASSEURS DE TALENT ET MANIPULATEURS NÉS, les dragons violet aiment l'exploration plus que toute autre race de dragons, surtout lorsque cette exploration les entraîne dans les entrailles de la terre. Ils adorent découvrir dans les profondeurs des montagnes des endroits jamais foulés par des créatures douées de conscience et rêvent des merveilles que ces grottes inconnues pourraient bien renfermer. C'est pour toutes ces raisons que les dragons violet sont parfois surnommés les dragons des profondeurs.

Les dragons violet se font rares à la surface et quand on les aperçoit dans les ténèbres des environnements souterrains, on les prend parfois pour des dragons noirs. Ils sont beaucoup plus courants en Outreterre, même s'il est rare d'y croiser un spécimen.

Jeune dragon violet

Contrôleur solo niveau 6
Créature magique naturelle (dragon) de taille G 1 250 px

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

Pv 340 ; péril 170 cf. aussi *souffle du péril*

CA 24 ; Vigueur 21, Réflexes 22, Volonté 25

Résistances psychique 15

Jets de sauvegarde +5

VD 7, vol 7 (stationnaire), vol partiel 14

Points d'action 2

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté) ♦ psychique

Allonge 2 ; +11 contre CA ; 1d8 + 1 dégâts, et la cible subit 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +11 contre CA ; 1d10 + 2 dégâts.

↓ **Double attaque** (simple ; à volonté)

Le dragon effectue deux attaques de griffes.

↔ **Souffle** (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ psychique

Décharge de proximité 5 ; +10 contre Vigueur ; 1d8 + 5 dégâts psychiques, puis la cible subit 5 dégâts psychiques continus et est hébétée (sauvegarde annule les deux). À chaque fois que la cible rate son jet de sauvegarde contre cet effet, le dragon violet peut la faire glisser de 3 cases. *Échec* : demi-dégâts, la cible n'est pas hébétée et ne subit pas de dégâts continus.

↔ **Souffle du péril** (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ psychique

Le souffle du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

⊗ **Regard dominateur** (mineure ; à volonté) ♦ charme, regard

Distance 10 ; vise une créature étourdie ou hébétée ; +10 contre Volonté ; la cible est dominée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. Le dragon violet ne peut user de regard dominateur que sur une seule créature à la fois.

↔ **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 -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Photosensible

Un jeune dragon violet qui débute son tour de jeu en étant directement exposé à la lumière du soleil ne peut entreprendre qu'une action simple à son tour de jeu. S'il termine son tour de jeu en étant directement exposé à la lumière du soleil, il subit en plus 85 dégâts.

Alignement mauvais

Langues commun, draconique

Compétences Bluff +13, Diplomatie +13, Exploration +10,

Intimidation +13, Intuition +10

For 12 (+4)

Dex 15 (+5)

Con 12 (+4)

Int 13 (+4)

Sag 14 (+5)

Cha 20 (+8)



Le dragon violet a un corps sinuex et serpentin, et il est aussi agile qu'un chat malgré sa taille. Il a un cou et une tête élancés, et des ailes étroites et incurvées, une morphologie qui lui permet de se faufiler dans des espaces relativement étroits. En pleine lumière, les écailles de son corps cuirassé scintillent avec l'éclat violet de l'améthyste, mais sous un éclairage faible, il paraît presque noir.

CONNAISSANCE DES DRAGONS VIOLETS

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

DD 15 : les dragons violets sont parfois en conflit avec les flagelleurs mentaux et les aboleths, peut-être parce qu'ils veulent tous contrôler les autres créatures.

Dragon violet adulte Contrôleur solo niveau 13
Créature magique naturelle (dragon) de taille G 4 000 px

Initiative +10 Sens Perception +10 ; vision dans le noir

Pv 640 ; péril 320 ; cf. aussi *souffle du péril*

CA 31 ; Vigueur 28, Réflexes 29, Volonté 32

Résistances psychique 20

Jets de sauvegarde +5

VD 7, vol 7 (stationnaire), vol partiel 14

Points d'action 2

⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ psychique

Allonge 2 ; +18 contre CA ; 1d10 + 3 dégâts, et la cible subit 10 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

⊕ Griffes (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +18 contre CA ; 2d6 + 3 dégâts.

⊕ Double attaque (simple ; à volonté)

Le dragon effectue deux attaques de griffes.

↔ Souffle (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ psychique

Décharge de proximité 10 ; +17 contre Vigueur ; 2d8 + 7 dégâts psychiques, puis la cible subit 10 dégâts psychiques continus et est hébétée (sauvegarde annule les deux). À chaque fois que la cible rate son jet de sauvegarde contre cet effet, le dragon violet peut la faire glisser de 3 cases. Échec : demi-dégâts, la cible n'est pas hébétée et ne subit pas de dégâts continus.

↔ Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ psychique

Le souffle du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

↗ Regard dominateur (mineure ; à volonté) ♦ charme, regard

Distance 10 ; vise une créature étourdie ou hébétée ; +17 contre Volonté ; la cible est dominée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. Le dragon violet ne peut user de regard dominateur que sur une seule créature à la fois.

↔ Présence terrifiante (simple ; rencontre) ♦ terreur

Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +17 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. Effet secondaire : la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Déphasage obscur (mineure ; recharge ☰ ☱ ☲ ☳) ♦ psychique

Le dragon bénéficie de la capacité de déphasage jusqu'à la fin de son tour de jeu.

Photosensible

Un dragon violet adulte qui débute son tour de jeu en étant directement exposé à la lumière du soleil ne peut entreprendre qu'une action simple à son tour de jeu. S'il termine son tour de jeu en étant directement exposé à la lumière du soleil, il subit en plus 160 dégâts.

Alignement mauvais Langues commun, draconique

Compétences Bluff +18, Diplomatie +18, Exploration +15, Intimidation +18, Intuition +15

For 16 (+9) Dex 19 (+10) Sag 18 (+10)

Con 16 (+9) Int 17 (+9) Cha 24 (+13)

DD 20 : le souffle du dragon violet est un nuage bouillonnant de vapeurs psychotropes qui attaquent le cerveau et bloquent les fonctions cognitives. Ces vapeurs permettent aussi au reptile d'agir sur les déplacements de ses victimes.

Les dragons violets peuvent contrôler les perceptions défaillantes des adversaires hébétés ou étourdis d'un simple regard. Les plus âgés peuvent infliger des souffrances inimaginables aux créatures dominées, tandis qu'un dragon violet vénérable est capable d'enfermer une victime dans un royaume cauchemardesque où elle est assaillie par des hordes d'horribles créatures oniriques.

Vieux dragon violet Contrôleur solo niveau 19
Créature magique naturelle (dragon) de taille TG 12 000 px

Initiative +15 Sens Perception +14 ; vision dans le noir

Pv 895 ; péril 447 ; cf. aussi *souffle du péril*

CA 37 ; Vigueur 33, Réflexes 35, Volonté 37

Résistances psychique 25

Jets de sauvegarde +5

VD 9, vol 9 (stationnaire), vol partiel 18 ; déphasage

Points d'action 2

⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ psychique

Allonge 3 ; +24 contre CA ; 2d6 + 4 dégâts, et la cible subit 15 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

⊕ Griffes (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +24 contre CA ; 2d8 + 4 dégâts.

⊕ Double attaque (simple ; à volonté)

Le dragon effectue deux attaques de griffes.

⊕ Coup de déphasage (réaction immédiate, quand un ennemi termine son tour de jeu dans un rayon de 3 cases du dragon ; à volonté) ♦ psychique

Le dragon attaque l'ennemi en question ; allonge 3 ; +23 contre Volonté ; 2d6 + 4 dégâts psychiques, et la cible est poussée de 5 cases. La cible gagne la capacité de déphasage lors de ce déplacement forcé.

↗ Regard cauchemardesque (mineure ; à volonté) ♦ charme, psychique, regard

Distance 10 ; vise une créature étourdie ou hébétée ; +23 contre Volonté ; la cible est dominée (sauvegarde annule).

Une créature dominée par cet effet doit attaquer un allié à son tour de jeu ou subir 20 dégâts psychiques à la fin de son tour de jeu (même si elle se sauvegarde contre cet effet).

↔ Souffle (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ psychique

Décharge de proximité 10 ; +23 contre Vigueur ; 2d10 + 8 dégâts psychiques, puis la cible subit 10 dégâts psychiques continus et est hébétée (sauvegarde annule les deux). À chaque fois que la cible rate son jet de sauvegarde contre cet effet, le dragon violet peut la faire glisser de 5 cases. Échec : demi-dégâts, la cible n'est pas hébétée et ne subit pas de dégâts continus.

↔ Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ psychique

Le souffle du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

↔ Présence terrifiante (simple ; rencontre) ♦ terreur

Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +23 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. Effet secondaire : la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Photosensible

Un vieux dragon violet qui débute son tour de jeu en étant directement exposé à la lumière du soleil ne peut entreprendre qu'une action simple à son tour de jeu. S'il termine son tour de jeu en étant directement exposé à la lumière du soleil, il subit en plus 223 dégâts.

Alignement mauvais Langues commun, draconique

Compétences Bluff +22, Diplomatie +22, Exploration +19,

Intimidation +22, Intuition +19

For 19 (+13) Dex 22 (+15) Sag 21 (+14)

Con 19 (+13) Int 21 (+14) Cha 27 (+17)

Dragon violet vénérable

Contrôleur solo niveau 28
Créature magique naturelle (dragon) de taille Gig 65 000 px

Initiative +22 Sens Perception +21 ; vision dans le noir
Pv 1 275 ; péril 637 ; cf. aussi *souffle du péril*
CA 46 ; Vigueur 43, Réflexes 44, Volonté 46
Résistances psychique 30
Jets de sauvegarde +5
VD 11, vol 10 (stationnaire), vol partiel 18 ; déphasage
Points d'action 2

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté) ♦ psychique
Allonge 4 ; +33 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts, et la cible subit 15 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).
⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
Allonge 4 ; +33 contre CA ; 2d10 + 6 dégâts.
↓ **Double attaque** (simple ; à volonté)
Le dragon effectue deux attaques de griffes.
↓ **Coup de déphasage** (réaction immédiate, quand un ennemi termine son tour de jeu dans un rayon de 4 cases du dragon ; à volonté) ♦ psychique
Le dragon attaque l'ennemi en question ; allonge 4 ; +32 contre Volonté ; 3d6 + 6 dégâts psychiques, et la cible est poussée de 5 cases. La cible gagne la capacité de déphasage lors de ce déplacement forcé.

↗ **Regard cauchemardesque** (mineure ; à volonté) ♦ charme, psychique, regard
Distance 10 ; vise une créature étourdie ou hébétée ; +32 contre Volonté ; la cible est dominée (sauvegarde annule). Une créature dominée par cet effet doit attaquer un allié à son tour de jeu ou subir 20 dégâts psychiques à la fin de son tour de jeu (même si elle se sauvegarde contre cet effet).

↗ **Prison cauchemardesque** (simple ; recharge ☰:☐) ♦ psychique, terreur
Distance 10 ; vise une créature étourdie ou hébétée ; +32 contre Volonté ; la cible disparaît et se retrouve dans une prison cauchemardesque créée par l'esprit du dragon. La cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu durant lequel elle parvient à s'échapper de la prison. À la fin de chaque tour de jeu passé dans la prison, la cible subit 20 dégâts psychiques. À chaque round, au prix d'une action simple, la cible peut tenter de se libérer en attaquant les mystérieux habitants de cette prison ; considérez ceux-ci comme une cible unique avec 110 points de vie, toutes les défenses et résistances du dragon, et une immunité contre tous les états préjudiciables. Si elle parvient à se libérer ou est tuée, la cible réapparaît dans l'espace d'où elle avait disparu, ou dans la case inoccupée la plus proche. La mort du dragon libère automatiquement la cible.

← **Souffle** (simple ; recharge ☰:☐) ♦ psychique
Décharge de proximité 10 ; +32 contre Vigueur ; 3d8 + 10 dégâts psychiques, puis la cible subit 15 dégâts psychiques continus et est hébétée (sauvegarde annule les deux). À chaque fois que la cible rate son jet de sauvegarde contre cet effet, le dragon violet peut la faire glisser de 5 cases. Échec : demi-dégâts, la cible n'est pas hébétée et ne subit pas de dégâts continus.

← **Souffle du péril** (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ psychique

Le souffle du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

← **Présence terrifiante** (simple ; rencontre) ♦ terreur

Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +32 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. Effet secondaire : la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Photosensible

Un dragon violet vénérable qui débute son tour de jeu en étant directement exposé à la lumière du soleil ne peut entreprendre qu'une action simple à son tour de jeu. S'il termine son tour de jeu en étant directement exposé à la lumière du soleil, il subit en plus 318 dégâts.

Alignement mauvais Langues commun, draconique

Compétences Bluff +29, Diplomatie +29, Exploration +26, Intimidation +29, Intuition +26

For 23 (+20) Dex 26 (+22) Sag 25 (+21)
Con 23 (+20) Int 25 (+21) Cha 31 (+24)

DD 25 : les dragons violettes ne pondent pas leurs œufs dans leur antre, mais préparent des caches secrètes à proximité de mers souterraines ou dans des grottes côtières obscures. Au niveau alimentaire, ils ont une préférence pour les produits de la mer : palourdes, poissons, crabes, kuo-toas, et même aboleths.

DD 30 : un ancien mythe racial est au cœur de la frénésie exploratrice des dragons violettes. Cette légende parle d'un royaume mystique appelé l'Azarakka, dissimulé dans les profondeurs du monde avant qu'Io soit tué par le Roi de la Terreur. D'après la légende, cette grotte fabuleuse renfermerait un savoir primitif laissé là par Io, un savoir si puissant que le dragon qui le découvrira sera capable de capturer une étincelle divine et d'accéder ainsi au statut divin.

TACTIQUE DU DRAGON VIOLET

Quand un dragon violet repère la présence d'intrus, il s'approche discrètement pour en savoir plus. Il peut décider de laisser ces intrus passer leur chemin mais s'il est affamé, qu'il a l'instinct du territoire ou qu'il a envie de distraction, il attaque. Il commence avec *présence terrifiante* ; s'il ne bénéficie pas de l'effet de surprise, il dépense un point d'action pour utiliser son *souffle* contre les adversaires étourdis. Lors de son tour de jeu suivant, il utilise son attaque de regard pour dominer une créature encore étourdie et l'envoie attaquer ses alliés.

Un dragon violet aime contrôler les autres créatures. Il reste à la périphérie d'une grotte durant l'affrontement, non loin d'une voie de repli au cas où les choses tourneraient mal. Il déplace les ennemis affectés par son *souffle* dans des positions désavantageuses tout en se ménageant de la place pour manœuvrer. Chaque round, le dragon tente de dominer et de contrôler davantage d'ennemis, semant la confusion et la peur chez ses adversaires.

Les dragons violettes plus âgés utilisent leur éventail de pouvoirs mentaux et de manipulation physique pour contrôler le champ de bataille. Ils tirent avantage de leur connaissance des dépressions et des tunnels alentour en utilisant *coup de déphasage* pour piéger ou séparer les adversaires qui se rapprochent un peu trop, en les projetant de l'autre côté d'une paroi ou même au travers du sol de la grotte. Un dragon violet vénérable vise l'adversaire le plus dangereux avec le pouvoir *prison cauchemardesque* pour l'éloigner du combat le temps de venir à bout de ses compagnons.

RENCONTRES DE GROUPE

Il arrive qu'un dragon violet s'allie temporairement avec un groupe de drows dans un but bien précis. Lorsqu'un dragon des profondeurs a besoin d'excaver un complexe souterrain ou une ruine, il peut faire appel à des ouvriers, souvent supervisés par des drows. Mais il ne peut résister à l'envie d'imposer son contrôle, et tôt ou tard les drows se retrouvent soumis à son oppression.

Rencontre de niveau 15 (6 700 px)

- ◆ 1 dragon violet adulte (contrôleur solo de niveau 13)
- ◆ 6 gardes cyclopes (sbires de niveau 14, cf. BF 52)
- ◆ 2 hommes d'armes drows (chasseurs de niveau 11, cf. BF 95)

DRAGONNETS CHROMATIQUES

Quand un dragon tout juste éclos émerge de sa coquille, il est couvert de fluides nutritifs et légèrement ankylosé car il n'a pas encore eu l'occasion de bander ses muscles. Mais en l'espace d'une journée, le reptile pataud se transforme en une créature en pleine possession de ses moyens et parfaitement consciente de son environnement.

Les dragonnets sont parfois pris pour des drakes ou de banales créatures reptiliennes, mais cette confusion ne dure jamais bien longtemps.

DRAGONNET BLANC

LES DRAGONS BLANCS ONT UNE CROISSANCE RAPIDE mais sont plus féroces qu'intelligents ; la plupart meurent avant d'avoir atteint l'âge adulte. Les dragonnets blancs sont des prédateurs sauvages et sans cœur qui dévalent les montagnes avec les vents glacés, en quête de nourriture et de trésors.

La crête crânienne d'un dragonnet blanc est moins prononcée que celle d'un adulte et sa gorge et son menton sont couverts d'écaillles lisses sans la pointe et le fanon qui pousseront plus tard. Les cornes situées au-dessus des yeux et autour des oreilles sont à peine visibles. Le reste de son corps doit encore se couvrir d'écaillles et il est pour l'instant protégé par un épais cuir blanc.

Dragonnet blanc	Brute d'élite niveau 1	
Créature magique naturelle (dragon) de taille M	200 px	
Initiative +0	Sens Perception +6 ; vision dans le noir	
Pv 76 ; péril 38 ; cf. aussi souffle		
CA 13 ; Vigueur 14, Réflexes 12, Volonté 13		
Résistances froid 5		
Jets de sauvegarde +2		
VD 6 (déplacement glacé), vol 6 (stationnaire), vol partiel 10		
Points d'action 1		
⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ froid		
+4 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts de froid.		
⊕ Griffes (simple ; à volonté)		
+4 contre CA, 1d8 + 4 dégâts.		
† Fureur draconique (simple ; à volonté)		
Le dragonnet 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 ; se recharge quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ froid		
Décharge de proximité 4 ; +2 contre Réflexes ; 3d6 + 4 dégâts de froid, puis la cible est ralentie et affaiblie (sauvegarde annule les deux).		
Alignement mauvais	Langues draconique	
Compétences Athlétisme +9		
For 18 (+4)	Dex 10 (+0)	Sag 12 (+1)
Con 18 (+4)	Int 10 (+0)	Cha 8 (-1)

CONNAISSANCE DES DRAGONNETS BLANCS

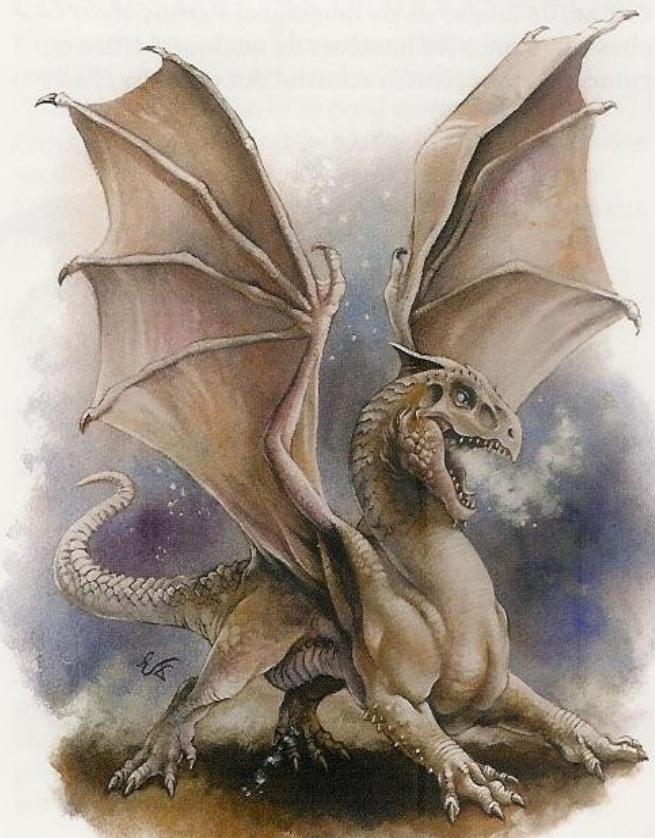
Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : le dragon blanc pond ses œufs dans les endroits reculés et glacials. Bien qu'une température basse ne soit pas indispensable à l'incubation des œufs, elle habite les dragonnets à leur environnement et joue peut-être un rôle dans le développement de leur résistance au froid. Les grottes des glaciers sont les meilleurs endroits, mais des crevasses ou des trous profonds dans la toundra gelée peuvent également faire l'affaire. Après l'élosion d'une couvée de dragonnets blancs, les créatures prennent quelques heures pour se nettoyer et rassembler leurs forces. Mais avant la fin du jour, elles émergent du nid pour partir en quête de leur premier repas.

DD 20 : les dragonnets blancs disposent comme leurs aînés d'un souffle gelé qui ralentit et affaiblit leurs adversaires, qu'ils peuvent aussi déchiqueter sous l'assaut furieux de leurs griffes et de leurs crocs. Ils ne peuvent toutefois pas invoquer le pouvoir glacial des dragons plus âgés. Comme les dragonnets rouges, ils se battent jusqu'au bout et leur brutalité les aide parfois à l'emporter.

TACTIQUE DU DRAGONNET BLANC

Un dragonnet blanc est d'une agressivité bestiale. Il pique depuis les hauteurs ou jaillit d'une cachette sous la neige et crache son *souffle*. Puis il utilise *fureur draconique* jusqu'à ce que son *souffle* se recharge. Après avoir utilisé ce dernier, il dépense son point d'action pour abattre *fureur draconique* sur l'ennemi le plus gravement blessé dans l'espoir de l'achever en un seul round. Les dragonnets blancs combattent jusqu'à la mort.



RENCONTRES DE GROUPE

Les dragonnets blancs se dispersent loin de leur lieu d'éclosion en l'espace de quelques mois, chassant et mangeant avec une avidité gloutonne. Ils restent à distance de vol des cimes enneigées, des toundras ou des plaines gelées, mais les forêts boréales peuvent être infestées de dragonnets blancs, surtout en hiver.

Des kobolds tentent parfois de dresser un dragon blanc né d'un œuf qu'ils ont volé. Cela se termine généralement mal pour le prétentieux dresseur de dragon, mais cela fonctionne parfois. Il arrive que des drakéides travaillent avec des dragonnets blancs et les gardent auprès d'eux comme animaux familiers, encore que ces créatures soient trop agressives et imprévisibles pour des lieux civilisés. Parfois des dragonnets blancs sont convaincus par des promesses de trésor et de nourriture de s'allier temporairement à quelque mort-vivant intelligent.

Rencontre de niveau 1 (500 px)

- ◆ 1 dragonnet blanc (brute d'élite de niveau 1)
- ◆ 1 frondeur kobold (artilleur de niveau 1, cf. BF 168)
- ◆ 2 francs-tireurs kobolds (francs-tireurs de niveau 1, cf. BF 167)

Rencontre de niveau 3 (750 px)

- ◆ 2 dragonnets blancs (brutes d'élite de niveau 1)
- ◆ 1 spectre (chasseur de niveau 4, cf. BF 246)
- ◆ 1 nécrophage fossoyeur (contrôleur de niveau 4, cf. BF 195)

Rencontre de niveau 5 (1 000 px)

- ◆ 1 dragonnet blanc (brute d'élite de niveau 1)
- ◆ 4 soldats drakéides (soldats de niveau 5, cf. BF 92)

DRAGONNET BLEU

AU DÉBUT DE LEUR EXISTENCE, les dragonnets bleus restent à l'abri dans de petites grottes à flanc de colline, de falaise ou de montagne. Parfois, ils chassent depuis les hauteurs de quelque édifice en ruine. Ils apprécient la sécurité des endroits élevés

et aiment les temps orageux, tout comme leurs aînés. Les dragonnets bleus qui vivent dans le flanc d'une falaise côtière sont exposés aux tempêtes qui entraînent parfois leur mort. Ceux qui survivent à ces conditions sont de dignes rejetons de la lignée des dragons bleus.

La corne frontale du dragonnet est déjà de bonne taille au moment de son éclosion, mais à part celle-ci sa face est vierge de protubérances. Son menton arbore une grappe d'écaillles allongées qui ressemble à une barbe, et il possède de larges oreilles en collerette. Des piquants touffus forment une sorte de crinière sur son cou relativement court. Ses écaillles sont de couleur bleu ciel, émaillées de tâches indigo plus sombres.

Dragonnet bleu

Artilleur d'élite niveau 4
Créature magique naturelle (dragon) de taille M 350 px

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

Pv 96 ; péril 48 ; cf. aussi souffle

CA 18 ; Vigueur 17, Réflexes 17, Volonté 16

Résistances électricité 5

Jets de sauvegarde +2

VD 7, vol 7 (stationnaire), vol partiel 10

Points d'action 1

④ Corne (simple ; à volonté) ◆ électricité
+10 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts d'électricité.

④ Griffes (simple ; à volonté)
+10 contre CA ; 1d4 + 5 dégâts.

† Fureur draconique (simple ; à volonté)

Le dragonnet effectue une attaque de corne et deux attaques de griffes.

† Souffle (simple ; se recharge quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ◆ électricité

Le dragonnet vise jusqu'à trois créatures ; la première cible doit se situer dans un rayon de 10 cases du dragonnet, la deuxième dans un rayon de 5 cases de la première, et la troisième dans un rayon de 5 cases de la deuxième ; +8 contre Réflexes ; 2d6 + 4 dégâts d'électricité. Échec : demi-dégâts. Cette attaque ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

✿ Explosion électrique (simple ; à volonté) ◆ électricité

Explosion de zone 2 à 20 cases ou moins ; +8 contre Réflexes ; 2d6 + 4 dégâts d'électricité. Échec : demi-dégâts.

Alignment mauvais Langues draconique

Compétences Athlétisme +12, Intuition +9, Nature +9

For 20 (+7) Dex 15 (+4) Sag 14 (+4)

Con 18 (+6) Int 12 (+3) Cha 13 (+3)

CONNAISSANCE DES DRAGONNETS BLEUS

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

DD 15 : un dragon bleu préfère pondre ses œufs dans des grottes côtières situées en hauteur, difficiles à repérer et à atteindre depuis la terre. Les dragonnets bleus commencent leur vie en mangeant du poisson et des oiseaux de mer, sans parler de l'occasionnel naufragé.

DD 20 : les dragonnets bleus crachent la foudre et produisent des explosions électriques, mais ils ne contrôlent pas le tonnerre comme savent le faire leurs aînés.



TACTIQUE DU DRAGONNET BLEU

À moins d'être contraint au corps à corps au sol, un dragonnet bleu reste volontiers dans les airs, notamment s'il se sent en danger. Il entame le combat en utilisant son *souffle*, puis dépense son point d'action pour enchaîner avec *explosion électrique*. Lorsqu'il est en péril, il fuit la menace et part se chercher une proie moins coriace.

RENCONTRES DE GROUPE

Les dragonnets bleus restent généralement entre eux, mais il leur arrive de cultiver des relations à court terme avec d'autres créatures. Les ettercaps qui ont installé leur tanière près de la côte ou à proximité d'un lieu de ponte réussissent parfois à se concilier les bonnes grâces de dragonnets en travaillant pour eux, à moins d'être victimes de leur appétit.

Rencontre de niveau 4 (900 px)

- ◆ 1 dragonnet bleu (artilleur d'élite de niveau 4)
- ◆ 2 gardiens crochus ettercaps (soldats de niveau 4, cf. BF 110)
- ◆ 1 tisseur ettercap (contrôleur de niveau 5, cf. BF 110)

Rencontre de niveau 6 (1 300 px)

- ◆ 2 dragonnets bleus (artilleurs d'élite de niveau 4)
- ◆ 3 âmes-en-peine (chasseurs de niveau 5, cf. BF 14)

DRAGONNET BRUN

TANT QU'ILS SONT JEUNES ET VULNÉRABLES, les dragonnets bruns jouent la carte de la sécurité en s'enfouissant et rôdent sous le sol desséché, qu'il s'agisse de grottes naturelles ou de ruines de civilisations disparues. Ils ne s'aventurent à la surface qu'au crépuscule, pour minimiser les risques. Les dragons bruns sont réputés pour leur caractère asocial, mais leurs dragonnets s'isolent plus encore.

Les écailles du dragonnet brun présentent un dégradé allant du beige sable sur le ventre au brun sombre sur le dos.



Dragonnet brun

Créature magique naturelle (dragon) de taille M

Chasseur d'élite niveau 2

250 px

Initiative +6

Sens Perception +3 ; perception des vibrations 10, vision dans le noir

Pv 64 ; péril 32 ; cf. aussi souffle

CA 19 ; Vigueur 19 Réflexes 16, Volonté 16

Résistances feu 5

Jets de sauvegarde +2

VD 7, fouissement 6, vol 4 (stationnaire)

Points d'action 1

⊕ Morsure (simple ; à volonté)

+7 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts.

⊕ Griffes (simple ; à volonté)

+7 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.

† Double attaque (simple ; à volonté)

Le dragonnet effectue deux attaques de griffes.

↗ Jet de sable (réaction immédiate, quand un ennemi attaque le dragon avec une attaque à distance ; à volonté)

Distance 10 ; vise l'ennemi en question ; +6 contre Réflexes ; 1d6 + 1 dégâts, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon.

↖ Souffle (simple ; se recharge quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre)

Décharge de proximité 4 ; +6 contre Vigueur ; 2d8 + 2 dégâts et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).

Nuage de sable (mouvement ; recharge ☰) ♦ métamorphose

Le dragonnet se transforme en nuage de sable et se décale jusqu'à sa VD. Il peut traverser des cases occupées mais doit finir dans un espace libre. Toute créature dont le dragon pénètre l'espace subit 1d6 + 4 dégâts et est aveuglée (sauvegarde annule). Le dragonnet revient à sa forme normale à la fin de ce déplacement.

Avantage de combat

Le dragonnet inflige 1d6 dégâts supplémentaires aux cibles contre lesquelles il jouit d'un avantage de combat.

Alignement mauvais Langues commun, draconique

Compétences Discrétion +7, Endurance +8

For 19 (+5) Dex 12 (+2) Sag 14 (+3)

Con 14 (+3) Int 12 (+2) Cha 10 (+1)

CONNAISSANCE DES DRAGONNETS BRUNS

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

DD 15 : un dragon brun pond ses œufs dans un des creux les plus profonds de son antre. Il arrive qu'il protège ses dragonnets durant leurs premières années suivant l'éclosion, mais il finit par les chasser pour les livrer à eux-mêmes dans quelque ruine souterraine des environs.

DD 20 : les dragonnets bruns sont aussi voraces que leurs parents et sont parfois attirés à la surface par la promesse d'un bon repas, même si la situation est clairement dangereuse. Des dragonnets trop gloutons perdent ainsi la vie ou leur liberté en se laissant abuser par ce genre de stratagèmes.

TACTIQUE DU DRAGONNET BRUN

Comme les adultes, les dragonnets bruns préfèrent rester sous le sol en utilisant leur perception des vibrations pour surveiller une proie potentielle. Ils s'en remettent plus que leurs aînés à leur capacité de fouissement parce que leurs pouvoirs ne sont pas encore pleinement développés. Un dragonnet entame un combat avec son *souffle*, puis utilise son point d'action pour se transformer en *nuage de sable* et foncer sur ses adversaires. Il se bat avec féroceur mais dès qu'il

est en péril, il utilise son *souffle* rechargeé pour tenter d'aveugler ses ennemis et s'enfouir sous terre.

RENCONTRES DE GROUPE

Les dragonnets bruns s'enterrent seuls, mais des charognards les accompagnent parfois, intéressés par la possibilité de se nourrir de leurs restes ou d'abattre une proie bien vivante.

Rencontre de niveau 3 (700 px)

- ◆ 1 dragonnet brun (chasseur d'élite de niveau 2)
- ◆ 2 hyènes (francs-tireurs de niveau 2, cf. BF 166)
- ◆ 2 scorpions foudroyants (soldats de niveau 1, cf. BF 237)

Rencontre de niveau 4 (900 px)

- ◆ 1 dragonnet brun (chasseur d'élite de niveau 2)
- ◆ 1 molosse satanique (brute de niveau 7, cf. BF 189)
- ◆ 2 araignées saute-mort (francs-tireurs de niveau 4, cf. BF 20)

DRAGONNET GRIS

COMME LEURS AÎNÉS, LES DRAGONNETS GRIS aiment chasser depuis le ciel. Les autres créatures les prennent parfois pour des oiseaux de proie en raison de leur taille, jusqu'à ce qu'il soit trop tard pour fuir.

La gueule d'un dragonnet gris ne comporte pas autant de dents que celle d'un adulte, mais en compte bien assez de l'avis de ses proies. Sa queue se termine par des excroissances qui pousseront pour former deux lames d'os. Son ventre est blanc cassé tandis que ses flancs et son dos sont gris.



DD 15 : les dragons gris pondent leurs œufs dans des tanières provisoires occupées durant leurs chasses. Quand un dragon gris quitte ce poste avancé, il emporte les biens qu'il a amassés pour son trésor mais peut laisser derrière lui un œuf ou deux.

DD 20 : les dragonnets gris ne peuvent pas pétrifier leurs adversaires comme leurs aînés savent le faire et, à la différence de ces derniers, préfèrent collaborer avec des congénères ou d'autres créatures.

TACTIQUE DU DRAGONNET GRIS

Un dragonnet gris aime autant la chasse que les adultes, mais pourra se contenter de suivre et d'observer une créature ou un groupe s'il juge que celui-ci est trop fort pour lui. Il saisit l'occasion d'attaquer si une diversion se produit (par exemple, si sa proie est attaquée par une autre créature).

Un dragonnet qui passe à l'attaque fond sur l'ennemi en le surprenant si possible. Il commence par son *souffle* puis enchaîne avec des attaques de griffes, avant d'utiliser à nouveau son *souffle* dès qu'il s'est rechargé. Une fois dans la bataille, un dragonnet gris se bat jusqu'à la mort ; il est trop pris par la frénésie du combat pour se rendre compte que la situation tourne à son désavantage.

RENCONTRES DE GROUPE

Les dragonnets gris chassent parfois à deux. Un seul dragonnet peut suivre une proie sur des kilomètres s'il sait que la victime se dirige droit vers une embuscade, la survolant alors tel un busard attendant sa chance.

Rencontre de niveau 5 (1 100 px)

- ◆ 1 dragonnet gris (soldat d'élite de niveau 3)
- ◆ 1 seigneur de ruche kruthik (contrôleur d'élite de niveau 6, cf. BF 170)
- ◆ 1 kruthik adulte (brute de niveau 4, cf. BF 170)
- ◆ 5 chrysalides kruthiks (sbires de niveau 2, cf. BF 170)

CONNAISSANCE DES DRAGONNETS GRIS

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

DRAGONNET NOIR

LES DRAGONNETS NOIRS CHASSENT EN LISTIÈRE des marais et des marécages, dissimulés sous la végétation fétide et les eaux boueuses. Ils sont dépendants de l'eau, non seulement pour s'embusquer, mais aussi pour se cacher des créatures plus grandes. Ils savent que leur meilleure chance de survie dans ce monde cruel est de ne pas attaquer à moins d'être sûr de l'emporter. Ils apprennent rapidement les tactiques des dragons noirs plus âgés, mais dans cette première phase de leur existence, il arrive qu'ils œuvrent à deux ou trois pour abattre une proie qui a l'air particulièrement goûteuse ou dangereuse.

Les cornes osseuses d'un dragonnet noir ne sont que de simples protubérances en comparaison de celles des dragons noirs plus âgés, mais son museau possède déjà sa forme caractéristique en croissant. Par contre, ses yeux et ses naseaux ne sont pas aussi enfouis et squelettiques que ceux d'un adulte. Ses écailles noires ont des reflets gris, vert foncé et bleu nuit.

Dragonnet noir	Chasseur d'élite niveau 2	
Créature magique naturelle (aquatique, dragon) de taille M 250 px		
Initiative +10	Sens Perception +3 ; vision dans le noir	
Pv 68 ; péril 34 ; cf. aussi souffle		
CA 18 ; Vigueur 16 Réflexes 18, Volonté 16		
Résistances acide 5		
Jets de sauvegarde +2		
VD 6, vol 6 (maladroit), vol partiel 8, nage 6		
Points d'action 1		
⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ acide		
+7 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts, et la cible subit 5 dégâts d'acide continu (sauvegarde annule).		
⊕ Griffes (simple ; à volonté)		
+7 contre CA ; 1d4 + 3 dégâts.		
† Double attaque (simple ; à volonté)		
Le dragonnet effectue deux attaques de griffes.		
† Fouette-queue (réaction immédiate, quand une attaque de corps à corps rate le dragon ; à volonté)		
Le dragonnet utilise sa queue pour attaquer l'ennemi qui l'a raté : allonge 2 ; +7 contre CA ; 1d6 +4 dégâts, et la cible est poussée de 1 case.		
↔ Souffle (simple ; se recharge quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ acide		
Décharge de proximité 4 ; +6 contre Réflexes ; 1d12 + 3 dégâts d'acide, puis la cible subit 5 dégâts d'acide continu et -4 à la CA (sauvegarde annule les deux).		
Alignement mauvais	Langues draconique	
Compétences Discréption +11, Nature +7		
For 16 (+4)	Dex 20 (+6)	Sag 15 (+3)
Con 16 (+4)	Int 12 (+2)	Cha 10 (+1)

CONNAISSANCE DES DRAGONNETS NOIRS

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

DD 15 : le dragon noir pond ses œufs dans des forêts mornes et des marais lugubres, si possible en des lieux où l'influence de la Gisombre est puissante. Ses œufs sont donc plus difficiles à trouver que ceux des autres dragons chromatiques et ont plus de chances de survivre jusqu'à l'éclosion.

DD 20 : les dragonnets noirs crachent de l'acide comme leurs aînés, mais ils ne possèdent pas de pouvoir inné sur l'obscurité.

TACTIQUE DU DRAGONNET NOIR

Un dragonnet noir débute une rencontre à couvert, de préférence sous la surface d'une eau boueuse. Il jaillit et utilise d'abord son souffle avant de se jeter sur ses ennemis et de dépenser son point d'action pour effectuer une double attaque contre la cible qui semble la plus affectée par son souffle. Après cela, il effectue des attaques de griffes contre différents adversaires situés à portée d'allonge ou une attaque de morsure contre un ennemi, et utilise à nouveau son souffle si celui-ci se recharge.

RENCONTRES DE GROUPE

Un dragonnet noir apparaît habituellement en compagnie de congénères, mais il arrive que l'un d'eux noue une alliance temporaire avec d'autres créatures, comme des gobelins. Parfois, un dragon plus âgé enseigne l'art de la chasse à de jeunes dragonnets.

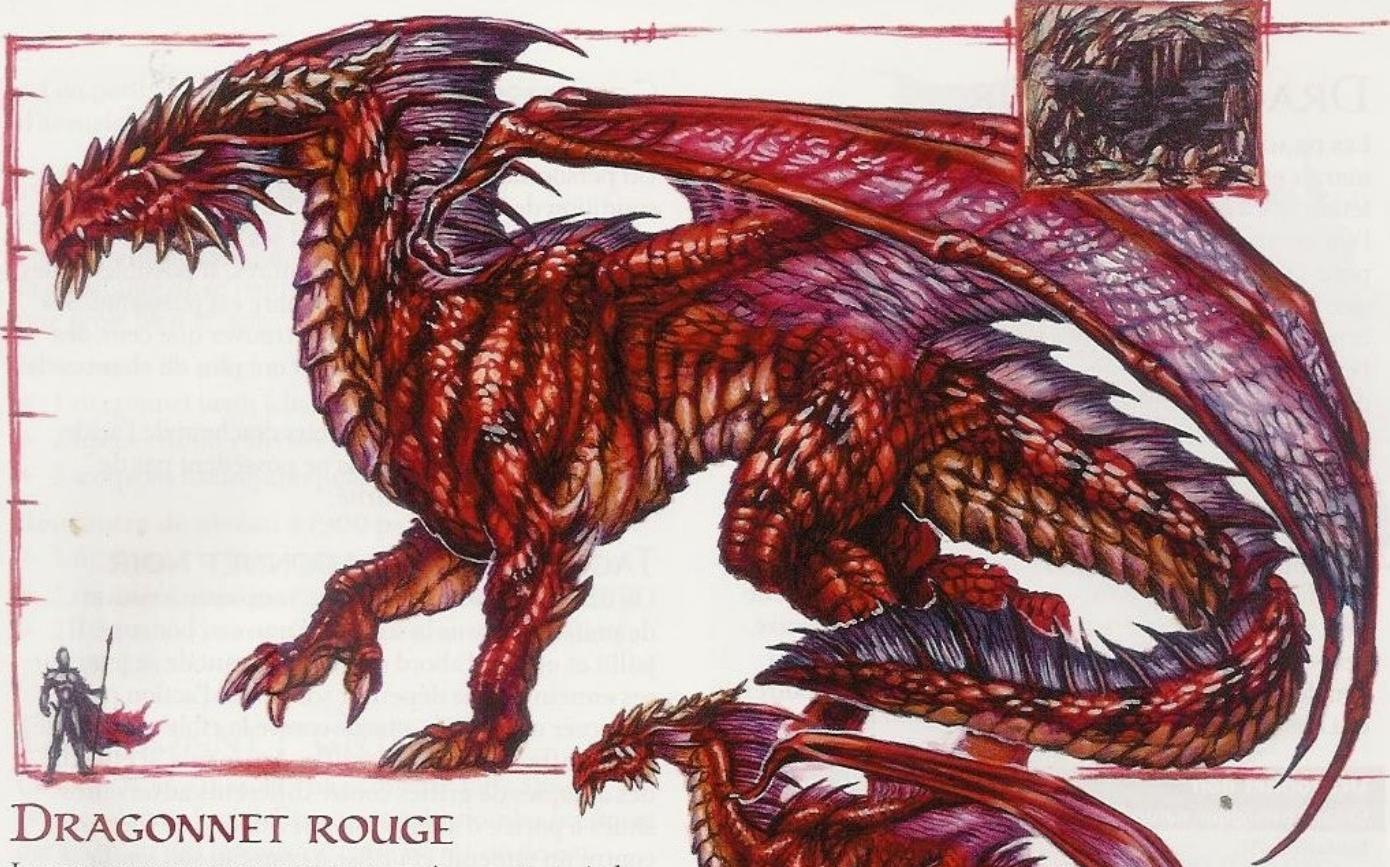
Rencontre de niveau 2 (650 px)

- ♦ 1 dragonnet noir (chasseur d'élite de niveau 2)
- ♦ 1 sorcier gobelin (contrôleur de niveau 3, cf. BF 139)
- ♦ 2 nuées de drakes crocheteux (soldats de niveau 2, cf. BF 90)

Rencontre de niveau 6 (1 375 px)

- ♦ 1 jeune dragon noir (chasseur solo de niveau 4, cf. BF 82)
- ♦ 2 dragonnets noirs (chasseurs d'élite de niveau 2)





DRAGONNET ROUGE

LES DRAGONNETS ROUGES SONT UN FLÉAU partout où ils apparaissent. À la différence des autres dragonnets, ils ne sont pas guidés par la prudence ou le souci de vivre assez longtemps pour devenir plus grands et plus dangereux. Ainsi, ils se jettent sur toute créature qui leur semble comestible.

Un dragonnet rouge est à peu près identique à un dragon rouge mature, à l'exception de la taille. Ses cornes en dents de scie caractéristiques des dragons rouges se déploient à l'arrière de sa tête, mais les plus petites d'entre elles ne sont encore qu'à l'état de protubérances. Les écailles du dragonnet présentent un dégradé de rouge allant de l'écarlate brillant au rose sur le ventre.



Dragonnet rouge

Soldat d'élite niveau 5

Créature magique naturelle (dragon) de taille M

400 px

Initiative +7 Sens Perception +9 ; vision dans le noir

Pv 134 ; péril 67 ; cf. aussi souffle

CA 23 ; Vigueur 21, Réflexes 18, Volonté 17

Résistances feu 5

Jets de sauvegarde +2

VD 5, vol 7 (stationnaire), vol partiel 10

Points d'action 1

⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ feu

+13 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts de feu.

⊕ Griffes (simple ; à volonté)

+13 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts.

↓ Double attaque (simple ; à volonté)

Le dragonnet effectue deux attaques de griffes.

↓ Coup de queue (réaction immédiate, quand un ennemi se déplace de manière à prendre le dragonnet en tenaille ; rencontre)

Le dragonnet attaque l'ennemi à l'aide de sa queue : +11 contre Réflexes ; 1d10 + 6 dégâts, et la cible est poussée de 1 case.

↔ Souffle (simple ; se recharge quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ feu

Décharge de proximité 5 ; +11 contre Réflexes ; 1d10 + 4 dégâts de feu. Échec: demi-dégâts.

Alignment mauvais

Langues draconique

Compétences Bluff +8, Intimidation +8, Intuition +9

For 22 (+8)

Dex 17 (+5)

Sag 14 (+4)

Con 19 (+6)

Int 11 (+2)

Cha 12 (+3)

CONNAISSANCE DES DRAGONNETS ROUGES

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

DD 15 : pour favoriser leur incubation, un dragon rouge pond ses œufs dans les profondeurs du sous-sol à proximité d'une source naturelle de chaleur, comme les conduits magmatiques vides d'un volcan endormi. Une fois que les dragonnets ont éclos, les petites bêtes s'entre-tuent jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une. Si une couvée n'en est pas arrivée là dans les quelques mois suivant l'éclosion, les dragonnets finissent généralement par s'entendre jusqu'à ce que chacun suive son propre chemin.

DD 20 : un dragonnet rouge dispose d'une attaque de souffle et est capable de porter un coup de queue contre un adversaire qui le prend en tenaille, mais il manque encore des capacités meurtrières d'un dragon rouge mature. Il est rare qu'un dragonnet rouge fuie un combat ; parfois, sa féroce lui permet de faire à nouveau tourner l'affrontement à son avantage alors que ses ennemis s'attendaient à le voir abandonner.

TACTIQUE DU DRAGONNET ROUGE

Un dragonnet rouge approche l'ennemi sans crainte et libère son souffle ardent, puis dépense son point d'action pour effectuer une *double attaque*. S'il est en péril, il dirige son *souffle* recharge vers l'adversaire envers lequel il a le plus d'animosité.

Contrairement aux dragons rouges matures, les dragonnets sont frénétiques. Une fois le combat engagé, ils luttent jusqu'à la mort quelles que soient les circonstances.

RENCONTRES DE GROUPE

Les dragonnets rouges restent à proximité de leur lieu d'éclosion durant leurs premières années d'existence, mais ils se dispersent ensuite en quête de proies et d'un antre bien à eux.

Certains drakéides apprécient la compagnie des dragons, et particulièrement des rouges. Comme il est difficile de s'allier à des dragons matures, les dragonnets rouges représentent un choix évident.

Rencontre de niveau 5 (1 000 px)

- ◆ 1 dragonnet rouge (soldat d'élite de niveau 5)
- ◆ 2 soldats drakéides (soldats de niveau 5, cf. BF 92)
- ◆ 1 drake enragé (brute de niveau 5, cf. BF 91)

Rencontre de niveau 8 (1 850 px)

- ◆ 2 dragonnets rouges (soldats d'élite de niveau 5)
- ◆ 1 bretteur infernal cambion (brute de niveau 8, cf. BF 41)
- ◆ 2 crânes flamboyants (artilleurs de niveau 8, cf. BF 50)



DRAGONNET VERT

LES DRAGONNETS VERTS NE POSSÈDENT ni la finesse ni l'expérience de leurs aînés, et leur capacité à manipuler leurs proies n'est pas encore pleinement développée. Mais c'est de leurs erreurs de jeunesse que les dragons apprennent ce qu'ils savent (en supposant bien sûr qu'ils aient réussi à survivre).

Un dragonnet vert est une créature mince et agile. Une couronne de cinq bourgeons de cornes se déploie sur l'arrière de son crâne et une pointe aiguë jaillit au bout de son museau étroit. Ses écailles vont du vert foncé sur le dos à l'émeraude sur la tête et les flancs.

Dragonnet vert

Franc-tireur d'élite niveau 4

Créature magique naturelle (dragon) de taille M

350 px

Initiative +8 Sens Perception +3 ; vision dans le noir

Pv 112 ; péril 56 ; cf. aussi *souffle*

CA 20 ; Vigueur 16 Réflexes 18, Volonté 16

Résistances poison 5

Jets de sauvegarde +2

VD 8, vol 8 (stationnaire)

Points d'action 1

④ **Morsure** (simple ; à volonté) ◆ poison

+9 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts, et la cible subit 5 dégâts de poison continu (sauvegarde annule).

④ **Griffes** (simple ; à volonté)

+9 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.

↓ **Double attaque** (simple ; à volonté)

Le dragonnet effectue deux attaques de griffes.

↗ **Regard attrant** (mineure, 1/round ; à volonté) ◆ charme, regard

Distance 10 ; +7 contre Volonté ; la cible glisse de 1 case.

↖ **Souffle** (simple ; se recharge quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ◆ poison

Décharge de proximité 4 ; +7 contre Vigueur ; 1d8 + 3 dégâts de poison, puis la cible subit 5 dégâts de poison continu et est ralentie (sauvegarde annule les deux). *Effet secondaire* : la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Alignement mauvais Langues draconique

Compétences Bluff +10, Diplomatie +10, Intimidation +10, Intuition +8

For 13 (+3) Dex 19 (+6) Sag 13 (+3)

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

CONNAISSANCE DES DRAGONNETS VERTS

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

DD 15 : un dragon vert construit un nid similaire à l'aire d'un aigle à la cime d'un grand arbre (les plus vieux et les plus massifs ont leur faveur).

DD 20 : les dragonnets verts ont la morsure et le souffle venimeux de leurs aînés, mais pas leur capacité à prendre le contrôle des adversaires empoisonnés.

TACTIQUE DU DRAGONNET VERT

Les dragonnets verts essaieront plutôt d'attirer leur proie dans un piège ou d'user de tromperie pour la rendre vulnérable plutôt que de l'attaquer de front, même s'ils n'ont parfois pas d'autre choix.

Au combat, un dragonnet utilise *regard attirant* pour amener ses adversaires à lui (et peut-être les faire marcher sur une fosse dissimulée), puis il les frappe à l'aide de son *souffle*. Après le premier round, il continue à déplacer ses adversaires grâce à son regard et tente de les placer en position désavantageuse avant de les frapper de ses crocs et de ses griffes.

Un dragonnet vert n'hésite pas à battre en retraite si la bataille tourne à son désavantage. Un spécimen particulièrement prudent gardera son point d'action pour pouvoir s'enfuir rapidement.

RENCONTRES DE GROUPE

Les dragonnets verts apparaissent en compagnie de différentes créatures sylvestres. Ils connaissent la valeur des alliances et leur duplicité leur permet de conclure de tels arrangements à leur avantage. Parfois un dragonnet vert est « adopté » par une petite bande d'éclaireurs elfes qui, bien que conscients des mensonges du dragon, souhaitent apprendre ce qu'il sait de la région.

Rencontre de niveau 3 (725 px)

- ◆ 1 dragonnet vert (franc-tireur d'élite de niveau 4)
- ◆ 2 archers elfes (artilleurs de niveau 2, cf. BF 106)
- ◆ 1 éclaireur else (franc-tireur de niveau 2, cf. BF 106)

Rencontre de niveau 5 (1 100 px)

- ◆ 2 dragonnets verts (francs-tireurs d'élite de niveau 4)
- ◆ 1 dryade (franc-tireur de niveau 9, cf. BF 97)

DRAGONNET VIOLET

LES DRAGONNETS VIOLETS SE FAUFILENT dans les tunnels d'Outreterre trop étroits pour leurs aînés, toujours en quête d'une proie ou d'une cachette d'où surveiller les passages plus larges.

Dragonnet violet	Contrôleur d'élite niveau 4
Créature magique naturelle (dragon) de taille M	350 px
Initiative +4	Sens Perception +4 ; vision dans le noir
Pv 104 ; péril 52 ; cf. aussi <i>souffle</i>	
CA 20 ; Vigueur 18 Réflexes 18, Volonté 20	
Résistances psychique 5	
Jets de sauvegarde +2	
VD 6, vol 6 (stationnaire)	
Points d'action 1	
⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ psychique	+10 contre CA ; 1d8 + 1 dégâts, et la cible subit 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).
⊕ Griffes (simple ; à volonté)	+10 contre CA ; 1d10 + 2 dégâts.
⊕ Double attaque (simple ; à volonté)	Le dragonnet effectue deux attaques de griffes.
↔ Souffle (simple ; se recharge quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ psychique	Décharge de proximité 4 ; +9 contre Vigueur ; 1d8 + 5 dégâts psychiques, puis la cible subit 5 dégâts psychiques continus et est hébétée (sauvegarde annule les deux). Échec : demi-dégâts, la cible n'est pas hébétée et ne subit pas de dégâts continus. À chaque fois que la cible rate son jet de sauvegarde contre l'effet continu, le dragonnet peut la faire glisser de 3 cases.
↗ Regard dominateur (mineure ; rencontre) ♦ charme, regard	Distance 10 ; vise une créature étourdie ou hébétée ; +9 contre Volonté ; la cible est dominée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragonnet. Le dragonnet ne peut dominer qu'une créature à la fois.
Photosensible	
Un dragonnet violet qui débute son tour de jeu en étant directement exposé à la lumière du soleil ne peut entreprendre qu'une action simple durant son tour de jeu. S'il termine son tour de jeu en étant directement exposé à la lumière du soleil, il est tué et tombe en cendres.	
Alignement mauvais	Langues draconique
Compétences Bluff +12, Diplomatie +12, Exploration +9, Intimidation +12, Intuition +9	
For 12 (+3)	Dex 15 (+4)
Con 12 (+3)	Int 13 (+3)
	Sag 14 (+4)
	Cha 20 (+7)

CONNAISSANCE DES DRAGONNETS VIOLETS

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

DD 15 : les dragons violet pendent généralement leurs œufs dans leur antre. Ils utilisent parfois les structures de précédents habitants d'Outreterre, si les salles et les corridors sont assez élaborés à leur goût et s'ils offrent un lieu d'incubation protégé. Un dragon violet laisse ses œufs à côté d'une créature injustement assassinée qui a des chances de se relever sous la forme d'une âme-en-peine ou de quelque autre mort-vivant. Non seulement cet esprit protège les œufs, mais son énergie nécrotique est transmise aux dragonnets en gestation, les investissant d'une parcelle du pouvoir de Reine Corneille.

DD 20 : les dragonnets ne possèdent qu'une fraction de la capacité des dragons violets à manipuler les autres créatures. Mais même si un dragonnet ne peut dominer qu'une créature dans un délai de plusieurs minutes, cela peut suffire à être fatal.

TACTIQUE DU DRAGONNET VIOLET

Les dragonnets violets aiment rester cachés dans de petits tunnels et autres cheminées souterraines, non seulement pour rester à l'abri des rayons mortels du soleil, mais aussi pour ne pas se faire repérer par de puissants résidants d'Outreterre.

Quand un dragonnet violet repère de l'agitation près de son territoire, il s'approche discrètement mais n'attaque pas immédiatement, le temps d'évaluer la menace et le repas potentiel qu'elle représente. S'il décide d'attaquer, il tente de surprendre l'adversaire et utilise cet avantage pour prendre ses proies dans son *souffle*. À son tour de jeu suivant, il utilise son *regard dominateur* pour contrôler une créature hébétée et la pousse à attaquer un de ses alliés. Ensuite, le dragonnet utilise ses griffes et sa morsure pour venir à bout des cibles les plus faibles, et garde son point d'action pour s'enfuir si besoin.

RENCONTRES DE GROUPE

L'affinité entre les morts-vivants et les dragons violets est illustrée par la compagnie dont s'entourent leurs dragonnets. Parfois, un dragonnet violet passe un accord avec d'autres habitants d'Outreterre qu'il aide en échange de nourriture délectable, comme du poisson des lacs souterrains.

Rencontre de niveau 4 (900 px)

- ◆ 2 dragonnets violets (contrôleurs d'élite de niveau 4)
- ◆ 1 âme-en-peine (chasseur de niveau 5, cf. BF 14)

Rencontre de niveau 5 (1 100 px)

- ◆ 1 dragonnet violet (contrôleur d'élite de niveau 4)
- ◆ 2 marteleurs nains (soldats de niveau 5, cf. BF 194)
- ◆ 2 arbalétriers nains (artilleurs de niveau 4, cf. BF 194)

Rencontre de niveau 8 (1 650 px)

- ◆ 1 dragonnet violet (contrôleur d'élite de niveau 4)
- ◆ 1 gardien momie (brute de niveau 8, cf. BF 190)
- ◆ 2 nuées de scarabées putréfiant (soldats de niveau 8, cf. BF 236)
- ◆ 5 charpe-chair vampiriens (sbires de niveau 5, cf. BF 264)



DRAGONS MORTS-VIVANTS

Malgré leur longévité, certains dragons restent dans le monde, actifs et malveillants, alors que leur cœur s'est arrêté et qu'une énergie nécrotique les anime désormais.

ÂME-EN-PEINE DRACONIQUE

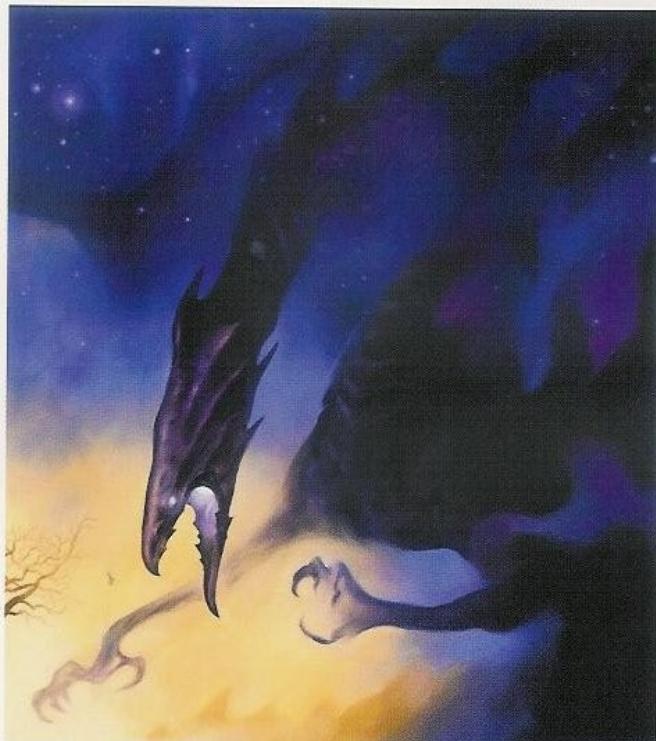
Une âme-en-peine draconique est la portion la plus vile de l'âme d'un dragon qui parfois s'attarde après la mort. Une communauté ou un groupe d'aventuriers peut très bien célébrer la mort d'un dragon maléfique et apprendre par la suite que son règne de terreur n'a pas vraiment pris fin.

CONNAISSANCE DES ÂMES-EN-PEINE DRACONIQUES

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

DD 25 : une âme-en-peine draconique est un être du même genre que les âmes-en-peine humanoïdes, à savoir un esprit imprégné de l'essence de Gisombre.

DD 35 : les âmes-en-peine draconiques naissent en Gisombre ou sont créées par d'autres âmes-en-peine draconiques. Il est rare qu'une âme-en-peine humanoïde tue un dragon, qui de toute façon ne se manifeste normalement pas sous forme d'âme-en-peine. En revanche, un humanoïde tué par une âme-en-peine draconique peut se manifester sous forme d'âme-en-peine. Il existe aussi de puissants rituels permettant de créer des âmes-en-peine draconiques, mais ils ne sont connus que des plus formidables nécromants.



DRAGON FOLLET

UN DRAGON FOLLET EST LA MANIFESTATION la plus bénigne du mal draconique. Sa forme est celle d'un chien de chasse, à peine plus qu'une masse d'ombre parcourue de bandes de ténèbres, qui ondule à grande vitesse à travers les airs.

Dragon follet

Franc-tireur de niveau 4

Créature magique ombreuse (dragon, mort-vivant) de taille P175 px

Initiative +8

Sens Perception +3 ; vision dans le noir

Pv 40 ; Péril 20

Régénération 5 (si le dragon follet subit des dégâts radiants, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)

CA 17 ; Vigueur 14, Réflexes 17, Volonté 14

Immunités maladie, poison, terreur ; Résistances nécrotique 10 ; immatériel

VD vol 8 (stationnaire) ; déphasage ; cf. aussi plongée d'ombre

↓ Morsure d'ombre (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

+7 contre Réflexes ; 1d10 + 4 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

Avantage de combat ♦ nécrotique

Les attaques du dragon follet infligent 1d6 dégâts nécrotiques supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Plongée d'ombre (mouvement ; rencontre) ♦ nécrotique

Le dragon follet se décale de 6 cases. S'il entre dans l'espace d'une autre créature, cette dernière subit 1d6 dégâts nécrotiques et est affaiblie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du monstre.

Rejeton âme-en-peine

Tout humanoïde tué par un dragon follet se manifeste sous la forme d'une âme-en-peine (ou d'un dragon follet dans le cas d'un dragon) douée de libre arbitre au début du tour de jeu suivant de son créateur, 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.

Alignement chaotique mauvais

Langues draconique

Compétences Discréption +11

For 10 (+2)

Dex 19 (+6)

Sag 12 (+3)

Con 13 (+3)

Int 6 (+0)

Cha 10 (+2)

TACTIQUE DU DRAGON FOLLET

Un dragon follet reste tapi dans l'ombre jusqu'à l'instant de frapper, utilisant plongée d'ombre pour attaquer et affaiblir ses adversaires, mais aussi pour jouir d'un avantage de combat. Il utilise ensuite morsure d'ombre sur l'ennemi de son choix.

BROYEUR D'ÂMES

UN BROYEUR D'ÂMES EST UNE ÉNORME ENTITÉ draconique de pures ténèbres qu'on a dotée d'une consistance et d'une faim insatiable.

Broyeur d'âmes

Contrôleur solo niveau 28

Créature magique ombreuse (dragon, mort-vivant) de taille TG 65 000 px

Initiative +24 Sens Perception +21 ; vision dans le noir

Envie de mort (charme, nécrotique) aura 3 ; les créatures prises dans l'aura ne peuvent pas dépenser de récupérations. Toute créature prise dans l'aura au début du tour de jeu du broyeur d'âmes est tirée de 1 case.

Régénération 20 (si le broyeur d'âmes subit des dégâts radiaux, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)

Pv 957 ; Péril 478 ; cf. aussi *vengeance de l'au-delà*

CA 46 ; Vigueur 40, Réflexes 44, Volonté 41

Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 20 ; immatériel ; Vulnérabilités radiant 10 (cf. aussi régénération)

Jets de sauvegarde +5

VD vol 10 (stationnaire) ; déphasage ; cf. aussi *survol ombreux*

Points d'action 2

⊕ Morsure d'ombre (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

Allonge 3 ; +32 contre Réflexes ; 3d8 + 10 dégâts nécrotiques, puis la cible subit 10 dégâts nécrotiques continus et ne peut dépenser de récupération (sauvegarde annule les deux).

† Mort vorace (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

Le broyeur d'âmes effectue une attaque de *morsure d'ombre* contre trois cibles distinctes.

↔ Souffle (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ nécrotique

Décharge de proximité 10 ; +32 contre Vigueur ; 4d8 + 8 dégâts nécrotiques, puis la cible subit 10 dégâts nécrotiques continus et ne peut dépenser de récupération (sauvegarde annule les deux). Une cible qui subit déjà des dégâts nécrotiques continus perd également deux récupérations. Échec : demi-dégâts, et une cible qui subit déjà des dégâts nécrotiques continus ne perd qu'une récupération.

↔ Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ nécrotique

Le souffle du broyeur d'âmes se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

↔ Vengeance de l'au-delà (lorsque le broyeur d'âmes tombe à 0 point de vie ; à volonté) ♦ nécrotique

Explosion de proximité 5 ; +32 contre Vigueur ; 4d8 + 8 dégâts nécrotiques, et la cible perd deux récupérations. Échec : aucun dégât, et la cible perd une récupération.

Survol ombreux (mouvement ; rencontre)

Le broyeur d'âmes se décale de 6 cases.

Rejeton âme-en-peine

Tout humanoïde tué par un broyeur d'âmes se manifeste sous forme d'âme-en-peine (ou de broyeur d'âmes dans le cas d'un dragon) 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.

Alignement chaotique mauvais Langues commun, draconique

Compétences Discréption +29

For 23 (+20) Dex 30 (+24)

Sag 25 (+21)

Con 23 (+20)

Int 12 (+15)

Cha 26 (+22)

TACTIQUE DU BROYEUR D'ÂMES

Un broyeur d'âmes attaque plusieurs cibles à la fois avec *mort vorace*, puis dépense un point d'action pour foudroyer ses ennemis encore sous le choc de son *souffle* afin de les priver davantage de leur capacité à récupérer. Il continue de ravager ses adversaires avec des attaques de corps à corps.

RENCONTRES DE GROUPE

Les âmes-en-peine draconiques hantent les lieux sur lesquels déborde la Gisombre, mais elles peuvent aussi apparaître lorsqu'un dragon véritablement maléfique a été tué (ce qui les rapproche plus des fantômes que des âmes-en-peine). Les dracoliches de grande puissance et douées de libre arbitre apprennent parfois à créer des âmes-en-peine draconiques pour en faire leurs serviteurs.

Rencontre de niveau 19 (12 800 px)

- ♦ 1 dracoliche (contrôleur solo de niveau 18, cf. BF 75)
- ♦ 8 dragons follets (francs-tireurs de niveau 4)

DRACOLICHE

Comme l'indique le Bestiaire Fantastique, une dracoliche résulte de la transformation d'un dragon puissant au moyen d'un rituel maléfique. Certains dragons choisissent le statut de mort-vivant de leur plein gré, mais d'autres s'y voient contraints. Si toutes les dracoliches sont avides de pouvoir et de richesses, cela n'empêche pas chaque individu de poursuivre d'autres buts tout aussi passionnément. Bien que les dracoliches puissent être issues de n'importe quelle famille de dragons, les chromatiques sont les plus susceptibles d'être tentés par la transformation.

DRACOLICHE OSSILÈGE

UN DRAGON NE DEVIENT PAS UNE DRACOLICHE de ce type intentionnellement. L'ossilège est créée à partir des restes de plusieurs dragons morts afin de constituer une entité complète, animée et dotée d'un minimum de conscience.

Ce dragon squelette à la taille d'un cheval et une lueur malfaisante brille dans ses orbites. Les os dénudés



qui constituent la créature sont de toute évidence dépareillés et on aperçoit des rivets dans son crâne, là où la mâchoire inférieure et les cornes ont été fixées.

Dracoliche ossilège

Brute d'élite niveau 8

Créature magique naturelle (dragon, mort-vivant) de taille G 700 px

Initiative +7 Sens Perception +9 ; vision dans le noir

Pv 218 ; Péril 109

CA 22 ; Vigueur 21, Réflexes 19, Volonté 18

Immunités maladie, poison, terreur ; Résistances nécrotique 15 ; Vulnérabilités radiant 10

Jets de sauvegarde +2

VD 6, vol 8 (maladroit)

Points d'action 1

⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

Allonge 2 ; +11 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts nécrotiques, et la cible subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

† Claquements de mâchoires (simple ; à volonté)

La dracoliche effectue une attaque de morsure contre deux cibles distinctes.

↔ Souffle (simple ; recharge ☰:): ♦ nécrotique

La dracoliche projette une pluie d'esquilles : décharge de proximité 5 ; +9 contre Réflexes ; 2d10 + 10 dégâts nécrotiques, et la cible subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté* : augmentation des dégâts continus à 10.

↔ Présence horriante (simple ; rencontre)

Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +9 contre Volonté ; la cible est poussée de 3 cases et hébétée (sauvegarde annule).

Alignment mauvais

Langues draconique

For 22 (+10)

Dex 17 (+7)

Sag 11 (+4)

Con 19 (+8)

Int 7 (+2)

Cha 12 (+5)

CONNAISSANCE DES DRACOLICHES OSSILÈGES

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

DD 20 : le rituel maléfique qui permet d'animer cette créature nécessite des os provenant de plusieurs dragons morts. Une fois le rituel achevé, les parties disparates s'assemblent en un squelette monstrueux et malfaisant. La créature déteste le semblant de vie qui est le sien, mais la nature maléfique du rituel l'empêche de mettre fin à sa propre existence.

DD 25 : le phylactère d'une ossilège prend la forme d'une partie de son squelette, comme un morceau de queue par exemple.

TACTIQUE DE LA DRACOLICHE OSSILÈGE

Une dracoliche ossilège engage le combat avec son *souffle* avant de venir au corps à corps et de dépenser un point d'action pour attaquer avec *claquements de mâchoires*.

Les dracoliches ossilèges combattent jusqu'à leur destruction dans l'espoir de mettre fin à leur misérable existence.

DRACOLICHE PIERREUSE

PARFOIS, LORSQU'UN DRAGON MEURT, son corps vient à reposer au fond d'un lac ou d'une rivière aux eaux tranquilles. Du limon, de la terre et des cailloux se déposent sur le cadavre et le protègent de la décomposition en ralentissant le processus naturel. Au fil des âges, l'os est remplacé par des minéraux aussi durs que la pierre.

À la différence d'autres restes fossilisés, les corps de dragons conservent une étincelle de magie durant leur décomposition. Lorsque de tels cadavres sont mis à jour, ils peuvent spontanément s'animer sous forme de dracoliches pierreuses. Parfois, des ensorceleurs animent les ossements en y inscrivant des sceaux nécromantiques.

Une dracoliche pierreuse est un squelette composé d'os pétrifiés. Bien que certaines parties du corps soient encore partiellement prises dans la roche, le mouvement est possible mais un peu raide. Ses ailes sont en partie brisées et écaillées, tandis que sa queue se termine en un bloc grossier de pierre.

Dracoliche pierreuse

Soldat solo niveau 11

Créature magique naturelle (dragon, mort-vivant) de taille G 3 000 px

Initiative +8 Sens Perception +13 ; vision dans le noir

Pierre accrochante aura 5 ; tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura est ralenti (sauvegarde annule).

Pv 545 ; Péril 272 ; cf. aussi *souffle du péril*

CA 28 ; Vigueur 25, Réflexes 23, Volonté 24

Immunités maladie, poison, terreur ; Résistances nécrotique 30 ; Vulnérabilités tout 5

Jets de sauvegarde +5

VD 6, vol 6 (maladroit)

Points d'action 2

⊕ Morsure (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +18 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la dracoliche pierreuse.

† Pierre en furie (simple ; à volonté)

La dracoliche pierreuse effectue une attaque de morsure et une attaque de *balayage caudal*.

↔ Déflagration d'esquilles (réaction immédiate, lorsque la dracoliche subit des dégâts ; à volonté)

Explosion de proximité 3 ; +20 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts.

↔ Souffle (simple ; recharge ☰:): ♦ nécrotique

Décharge de proximité 5 ; +17 contre Réflexes ; 2d8 + 4 dégâts nécrotiques, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Chaque jet de sauvegarde raté : la cible subit 10 dégâts.

↔ Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ nécrotique

Le souffle de la dracoliche se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

↔ Présence terrifiante (simple ; rencontre) ♦ terreur

Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +17 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la dracoliche. *Effet secondaire* : la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

↔ Balayage caudal (simple ; à volonté)

Explosion de proximité 2 ; +18 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Alignment mauvais Langues draconique

Compétences Arcanes +12, Intimidation +12

For 27 (+13) Dex 13 (+6) Sag 17 (+8)

Con 13 (+6) Int 14 (+7) Cha 14 (+7)

CONNAISSANCE DES DRACOLICHES PIERREUSES

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

DD 20 : les dracoliches pierreuses s'animent naturellement lorsque leurs restes sont mis à jour, ou lorsqu'un événement magique puissant et proche déclenche l'animation des os qui reposaient jusqu'alors en paix.

DD 30 : il existe un rituel nécromantique pour animer un ensemble d'ossements draconiques

fossilisés et en faire une dracoliche pierreuse. Comme pour tous les autres types de dracoliche, seul le créateur d'origine peut influencer ses actions grâce à son phylactère : les possesseurs postérieurs n'auront aucun pouvoir sur elle. Une dent ou griffe extraite des restes du dragon constitue le phylactère d'une dracoliche pierreuse.

DD 35 : les dracoliches pierreuses conservent les souvenirs d'événements remontant à des milliers d'années. Elles pourraient connaître les noms d'originels, se souvenir de l'emplacement d'incroyables cités ayant appartenu à des civilisations disparues depuis longtemps, ou se sentir concernées par des événements d'importance dont l'effet est largement révolu (ou oublié).

TACTIQUE DE LA DRACOLICHE PIERREUSE

Une dracoliche pierreuse démarre le combat avec son *souffle*, fixant ses adversaires à coup d'échardes rocheuses. Elle dépense ensuite un point d'action pour utiliser *présence terrifiante* et *pierre en furie* pour submerger les ennemis.

Son arme la plus puissante sanctionne ceux qui osent l'attaquer au corps à corps. Chaque fois qu'elle subit des dégâts, une partie de son corps explode et envoie pierres et os lacérer les adversaires les plus proches. La victoire contre un de ces monstres peut avoir un coût élevé.

DRACOLICHE ENGLACÉE

QUAND DES VENTS FROIDS DESCENDENT DES GLACIERS et que le souffle de l'hiver est particulièrement saisissant, des hurlements à vous figer le sang retentissent dans la nuit. Certains d'entre eux sont les cris de chasse d'une dracoliche englacée.

Cette créature a l'air d'un immense rouleau océanique chargé d'écume qui se serait solidifié à l'instant où il se fracassait sur les falaises rocheuses de la côte. La forme gelée évoque vaguement celle d'un dragon squelette, ne devenant vraiment reconnaissable que lorsqu'elle déploie ses ailes. Au fond de son crâne givré luisent des yeux d'un bleu de glace.

CONNAISSANCE DES DRACOLICHES ENGLACÉES

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

DD 20 : quand un dragon blanc sent la mort approcher, il recherche parfois le Cœur de l'Hiver Absolu, qui peut être un lieu ou un rituel selon le tome ou l'érudit que l'on consulte. Un an plus tard précisément, une dracoliche englacée émerge du cœur d'une tempête hivernal aux vents hurlants. On imagine que les dragons blancs font ainsi lorsqu'ils ont encore une ou plusieurs couvées d'œufs à voir éclore et que, la fin de leur existence arrivant, ils se préoccupent soudain de leur progéniture.

DD 25 : une dracoliche englacée est en mesure d'invoquer la puissance d'un blizzard et sa simple présence peut dépouiller une créature de sa résistance au froid.

Dracoliche englacée

Contrôleur solo niveau 16
Créature magique naturelle (dragon, froid, mort-vivant) de taille G 7 000 px

Initiative +14 **Sens** Perception +17 ; vision dans le noir

Courroux de l'hiver (froid) aura 5 ; la résistance au froid de tout ennemi situé dans l'aura est annulée.

Pv 805 ; Péril 402 ; cf. aussi *souffle du péril*

CA 34 ; Vigueur 31, Réflexes 30, Volonté 29

Immunités maladie, poison, terreur ; Résistances nécrotique 30 ; Vulnérabilités feu 10, radiant 10

Jets de sauvegarde +5

VD 8, vol 10 (maladroit)

Points d'action 2

↓ **Griffes** (simple ; à volonté) ♦ froid, nécrotique

Allonge 2 ; +21 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts nécrotiques et de froid, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

↗ **Décharge glaçante** (simple ; à volonté) ♦ froid

Distance 5 ; +19 contre Vigueur ; la cible est immobilisée et subit 10 dégâts de froid continu (sauvegarde annule).

Effet secondaire : la cible est ralentie (sauvegarde annule).

← **Souffle** (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ froid, nécrotique

Décharge de proximité 5 ; +21 contre Vigueur ; 2d8 + 7 dégâts nécrotiques et de froid, et la cible est enveloppée de glace (jusqu'à évasion). Tant que cela dure, la cible est hébétée et ne peut ni attaquer ni entreprendre d'action autre que pour tenter une évasion. Elle peut tenter une évasion au prix d'une action simple (test de Force DD 24). Une cible enveloppée est automatiquement libérée si elle subit 20 dégâts ou plus.

← **Souffle du péril** (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ froid, nécrotique

Le souffle de la dracoliche se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

↖ **Coup de froid nécrosant** (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

Explosion de proximité 5 ; l'attaque réussit automatiquement contre les cibles immobilisées ou ralenties ; 3d6 + 10 dégâts nécrotiques.

↖ **Présence terrifiante** (simple ; rencontre) ♦ terreur

Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +22 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la dracoliche. *Effet secondaire* : la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Alignement mauvais **Langues** draconique

Compétences Endurance +20, Discréption +24

For 26 (+16) Dex 22 (+14) Sag 18 (+12)

Con 25 (+15) Int 17 (+11) Cha 16 (+11)

TACTIQUE DE LA DRACOLICHE ENGLACÉE

Sa forme hivernale camouflée par la neige, une dracoliche englacée aime se rapprocher tout près d'une proie qui ne se doute de rien avant de bondir sur elle. Elle utilise *présence terrifiante* en premier, puis dépense un point d'action pour libérer son *souffle* et piéger le plus grand nombre de cibles possible. À partir de là, elle lacère les adversaires encore libres de ses griffes dans l'espoir de les geler sur place. Elle emploie alors *coup de froid nécrosant* pour éliminer les cibles immobilisées.

DRACOLICHE ONIRÉE

IL ARRIVE QU'UN DRAGON DÉSIREUX DE PROLONGER son existence découvre le moyen de se défaire de son enveloppe physique faite d'os animés et d'ailes en décomposition. Les dracoliches onirées ont appris à projeter un rêve éternel d'elles-mêmes dans le monde éveillé, où elles peuvent traquer des proies dans leurs cauchemars et dans la réalité.

Une luminescence pâle et blanche s'écoule de la silhouette translucide de ce dragon squelette, un nuage de vapeur tournoyant lentement dans sa cage

thoracique. L'envergure de ses ailes semble dépasser le domaine du possible et, sur leur uniforme fond noir, les toutes dernières étoiles d'un monde mourant projettent leur ultime clarté et s'éteignent.

Dracoliche onirée

Contrôleur solo niveau 19

Créature magique naturelle (dragon, mort-vivant) de taille TG 12 000 px

Initiative +13

Sens Perception +13 ; vision dans le noir

Cauchemar (charme) aura 5 ; toute créature endormie qui débute son tour de jeu dans l'aura se lève au prix d'une action libre et se décale de 5 cases.

Pv 905 ; Péril 452 ; cf. aussi *souffle du péril*

CA 36 ; Vigueur 34, Réflexes 33, Volonté 35

Immunités maladie, poison, terreur ; Résistances nécrotique 30 ;

Vulnérabilités radiant 10

Jets de sauvegarde +5

VD 8, vol 10 (maladroit) ; cf. aussi *cauchemar insaisissable*

Points d'action 2

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +24 contre CA ; 2d8 + 8 dégâts.

↓ **Cauchemar en furie** (simple ; à volonté)

La dracoliche effectue une attaque de morsure contre deux cibles distinctes.

↗ **Regard cauchemardesque** (interruption immédiate, lorsqu'un ennemi attaque la dracoliche onirée ; à volonté) ♦ psychique, regard, terreur

La dracoliche onirée fixe l'ennemi en question ; distance 10 ; +24 contre Volonté ; 2d6 + 6 dégâts psychiques, et la cible effectue une attaque de base de corps à corps ou à distance (au choix de la dracoliche) au prix d'une action libre contre un allié adjacent choisi aléatoirement.

← **Souffle** (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ psychique, sommeil

Décharge de proximité 5 ; +24 contre Volonté ; la cible est inconsciente (sauvegarde annule). Chaque jet de sauvegarde raté : la cible subit 10 dégâts psychiques et perd son pouvoir de rencontre inutilisé de plus bas niveau jusqu'à la fin de la rencontre.

← **Souffle du péril** (libre, quand la dracoliche est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ psychique, sommeil

Le souffle de la dracoliche se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

← **Présence cauchemardesque** (simple ; rencontre) ♦ sommeil, terreur

Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +24 contre Volonté ; la cible est immobilisée (sauvegarde annule). Premier jet de sauvegarde raté : la cible est inconsciente (sauvegarde annule).

← **Cauchemar rugissant** (simple ; recharge ☰ ☱ ☲) ♦ psychique, terreur

Explosion de proximité 5 ; +24 contre Volonté ; 2d8 + 8 dégâts psychiques, puis la cible est poussée de 5 cases et hébétée (sauvegarde annule).

Cauchemar insaisissable (mouvement ; à volonté)

La dracoliche onirée se déplace jusqu'à sa VD. Pendant ce déplacement, elle bénéficie des capacités immatériel et déphasage.

Alignement mauvais

Langues draconique

Compétences Arcanes +19, Intuition +18, Intimidation +19

For 22 (+15)

Dex 19 (+13)

Sag 18 (+13)

Con 21 (+14)

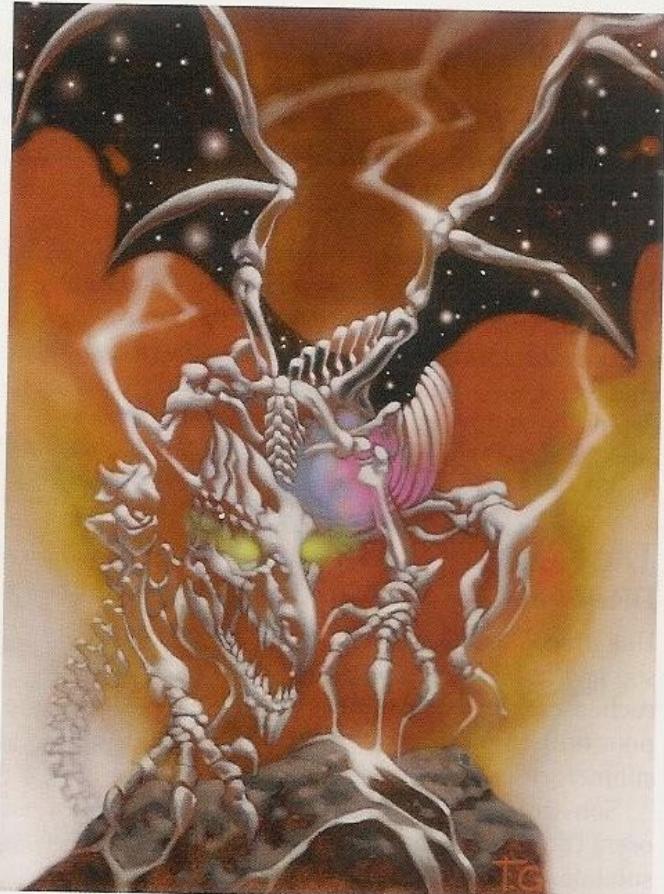
Int 20 (+14)

Cha 20 (+14)

CONNAISSANCE DES DRACOLICHES ONIRÉES

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

DD 30 : il existe un monde spirituel dépourvu de structure, dont le nom varie selon les cultures, mais le plus souvent appelé le Rêve. Ici, les rêves évoluent sans relation avec le monde éveillé, la plupart disparaissant dans l'obscurité, leur écho résonnant à jamais dans le Rêve en



d'innombrables harmonies. Mais parfois, les restes d'un rêve particulièrement affreux se greffent au dernier voeu d'un dragon (peut-être au moyen d'un rituel). C'est de cette union que naît une dracoliche onirée.

DD 35 : une dracoliche onirée peut se déplacer dans les rêves des créatures vivantes et en émerger pour tourmenter et tuer. Celles qui dépassent d'aussi primaires plaisirs recherchent le cœur du Rêve où, d'après elles, les secrets de la création pourraient encore se trouver.

TACTIQUE DE LA DRACOLICHE ONIRÉE

Une dracoliche onirée surprend ses victimes, s'approchant au moyen de *cauchemar insaisissable* et les plongeant dans son *souffle somnifère*. Elle engage ensuite le corps à corps, dépensant un point d'action pour déclencher *présence cauchemardesque* suivie de *cauchemar rugissant* pour éloigner les ennemis qui n'ont pas succombé à son attaque initiale. À partir de là, elle joue au chat et à la souris, sautant sur les ennemis endormis tout en tenant les autres à l'écart.

Si cela tourne mal, la dracoliche onirée utilise *cauchemar insaisissable* pour s'enfuir, revenant au combat lorsque ses adversaires ont baissé la garde. Elle conserve son dernier point d'action pour battre en retraite.

RENCONTRES DE GROUPE

Les dracoliches ossilières sont accompagnées d'autres morts-vivants. Les dracoliches pierreuses restent à l'écart, dans des régions désertées, mais s'entourent parfois de créatures inférieures pour poursuivre leurs objectifs millénaires. Une dracoliche englacée apparaît rarement en compagnie d'autres créatures, à moins qu'il ne s'agisse de tribus présentant un tribut. À noter cependant que les dracoliches englacées ont une affinité inhabituelle pour les dragonnets blancs. L'arrivée d'une

dracolique onirée est annoncée dans un rêve. Ces monstres s'allient avec des créatures aberrantes ou des êtres disposant de pouvoirs similaires sur le sommeil.

Rencontre de niveau 7 (1 525 px)

- ◆ 1 dracolique ossilège (brute d'élite de niveau 8)
- ◆ 1 macchab corrupteur (artilleur de niveau 4, cf. BF 274)
- ◆ 1 nécrophage fossoyeur (contrôleur de niveau 4, cf. BF 195)
- ◆ 1 spectre (chasseur de niveau 4, cf. BF 246)
- ◆ 2 squelettes (soldats de niveau 3, cf. BF 248)

Rencontre de niveau 13 (3 950 px)

- ◆ 1 dracolique pierreuse (soldat solo de niveau 11)
- ◆ 1 incantateur du crépuscule éladrin (contrôleur de niveau 8, cf. BF 102)
- ◆ 2 chevaliers féériques éladrins (soldats de niveau 7, cf. BF 102)

Rencontre de niveau 16 (7 800 px)

- ◆ 1 dracolique englacée (contrôleur solo de niveau 16)
- ◆ 4 dragonnets blancs (brutes d'élite de niveau 1, cf. page 187)

Rencontre de niveau 19 (13 000 px)

- ◆ 1 dracolique onirée (contrôleur solo de niveau 19)
- ◆ 1 tormante (chasseur de niveau 14, cf. BF 153)

DRAGON SQUELETTE

Ces cauchemars aux orbites béantes et aux os qui tombent en poussière sont bien plus que des versions plus grandes et féroces de leurs homologues vivants, car la magie innée des dragons continue d'imprégnier le squelette. À défaut d'intelligence, ils conservent suffisamment de leur ruse d'origine pour tirer le meilleur parti du terrain et de leur environnement en combat.

Les dragons squelettes peuvent résulter de rituels nécromantiques ou de l'expression de forces incontrôlées issues de Gisombre.

CONNAISSANCE DES DRAGONS SQUELETTES

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

DD 25 : comme les autres squelettes, les dragons squelettes sont incapables d'émettre des sons porteurs de sens. Certaines dracoliques sont connues pour se dissimuler parmi eux en imitant leur démarche silencieuse et mécanique afin d'amener leurs ennemis à les sous-estimer.

DD 30 : seuls les dracoliques et les dragons vampiriques emploient régulièrement des dragons squelettes. À l'exception des plus maléfiques ou des plus pervers, la plupart des dragons trouvent leur présence désagréable, autant que celle d'un squelette humanoïde pour un humanoïde. Il est plus probable qu'un dragon squelette ait été créé par un nécromant d'une autre race que par un dragon.

BOUCHER AUX SERRES

DE LA TAILLE D'UN CHEVAL, ce dragon squelette a des griffes et des crocs démesurés, des ailes aux os dentelés et des côtes tordues. Lorsqu'il se déplace, on ne distingue plus qu'un amas de pointes et de tranchants d'os jaunis.

Boucher aux serres	Soldat niveau 14
Animé naturel (dragon, mort-vivant) de taille G	1 000 px
Initiative +17	Sens Perception +9 ; vision dans le noir
Pv 142 ; Péril 71	
CA 30 ; Vigueur 26, Réflexes 27, Volonté 25	
Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 15 ;	
Vulnérabilités radiant 10	
VD 8, escalade 6	
⊕ Griffes (simple ; à volonté)	
Allonge 2 ; +21 contre CA ; 2d8 + 8 dégâts.	
↓ Découpe à la serre (simple ; à volonté)	
Allonge 2 ; +21 contre CA ; 1d10 + 8 dégâts, puis la cible est immobilisée et subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule les deux), et le dragon effectue une attaque secondaire contre la même cible. Attaque secondaire : allonge 2 ; +21 contre CA ; 1d10 + 8 dégâts, puis la cible est ralentie et marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon.	
Alignment non aligné	Langues -
For 20 (+12)	Dex 26 (+15)
Con 22 (+13)	Int 3 (+3)
	Sag 14 (+9)
	Cha 7 (+5)

TACTIQUE DU BOUCHER AUX SERRES

En l'absence d'instructions, un boucher aux serres se précipite au combat et distribue ses terrifiantes attaques à tout-va.

CRACHEUR D'OS

LE SQUELETTE DU CRACHEUR D'OS est effilé et énorme, mais il lui manque les crocs aiguisés et les moignons d'ailes décomposés des autres cadavres draconiques. Quand il se déplace, ses crocs et ses os ébréchés s'entrechoquent en un cliquetis continu.

Cracheur d'os	Artilleur niveau 16
Animé naturel (dragon, mort-vivant) de taille TG	1 400 px
Initiative +16	Sens Perception +10 ; vision dans le noir
Pv 125 ; Péril 62	
CA 28 ; Vigueur 25, Réflexes 26, Volonté 22	
Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 20 ;	
Vulnérabilités radiant 10	
VD 10, escalade 8	
⊕ Coup de queue (simple ; à volonté)	
Allonge 3 ; +23 contre CA ; 1d12 + 9 dégâts, et la cible est poussée de 2 cases.	
⊗ Esquilles (simple ; à volonté)	
Distance 20 ; +23 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).	
← Tempête d'esquilles (simple ; recharge 3) ♦ téléportation	
Décharge de proximité 10 ; +23 contre CA ; 3d10 + 6 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule). Le cracheur d'os peut se téléporter jusqu'à n'importe quelle case située dans la décharge. Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas immobilisée.	
Alignment non aligné	Langues -
For 21 (+13)	Dex 27 (+16)
Con 23 (+14)	Int 3 (+4)
	Sag 15 (+10)
	Cha 8 (+7)

TACTIQUE DU CRACHEUR D'OS

Le cracheur d'os préfère combattre à distance, clouant ses ennemis au mur ou au sol à coups de volées d'esquilles tranchantes. Il utilise *tempête d'esquilles* pour trouver une position avantageuse si les ennemis s'approchent trop.

DRAGON DE SIÈGE

CONSTITUÉ DES OS DE PUISSANTS DRAGONS, un dragon de siège est le plus gros des dragons squelettes. Quand il marche, ses griffes s'enfoncent dans le sol, au point qu'il projette inopinément des esquilles tout autour de lui.

Les os les moins bien fixés bougent par à-coups lorsqu'il se déplace, maintenus en mouvement comme par une parodie macabre de magnétisme.

Dragon de siège

Contrôleur d'élite niveau 21

Animé naturel (dragon, mort-vivant) de taille TG 6 400 px

Initiative +17 Sens Perception +13 ; vision dans le noir

Ronces d'os aura 3 ; toute créature qui entre dans l'aura ou y débute son tour de jeu subit 10 dégâts. L'aura constitue un terrain difficile pour toutes les créatures (à l'exception du dragon de siège).

Pv 410 ; Péril 205

CA 36 ; Vigueur 34, Réflexes 32, Volonté 30

Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 25 ;

Vulnérabilités radiant 10

Jets de sauvegarde +2

VD 8

Points d'action 1

⊕ Morsure (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +26 contre CA ; 3d6 + 9 dégâts, et la cible glisse de 2 cases.

† Plaquage caudal (interruption immédiate, lorsqu'un ennemi vise le dragon de siège avec une attaque de corps à corps ; rencontre) Le dragon de siège attaque l'ennemi en question ; allonge 4 ; +26 contre CA ; 2d10 + 9 dégâts, puis la cible se retrouve à terre et est immobilisée (sauvegarde annule).

↗ Déluge de moelle (simple ; recharge ☷ ☷ ☷)

Le dragon de siège vise jusqu'à 3 créatures ; la première cible doit se situer dans un rayon de 10 cases du monstre, la deuxième dans un rayon de 10 cases de la première, et la troisième dans un rayon de 10 cases de la deuxième ; +25 contre Réflexes ; 2d6 + 9 dégâts, puis la cible est poussée de 4 cases et se retrouve à terre. Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas poussée.

✿ Cage osseuse (simple ; rencontre)

Explosion de zone 3 à 12 cases ou moins ; +25 contre Réflexes ; 4d8 + 9 dégâts, et la cible est maîtrisée (sauvegarde annule). Échec : demi-dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule). Effet secondaire, seulement après une réussite : la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Alignment non aligné Langues -

For 23 (+16)	Dex 25 (+17)	Sag 17 (+13)
Con 29 (+19)	Int 3 (+6)	Cha 10 (+10)

TACTIQUE DU DRAGON DE SIÈGE

Le dragon de siège emprisonne un maximum d'adversaires dans sa cage osseuse, puis il s'approche suffisamment pour les englober dans son aura de ronces d'os. Enfin, il les martèle à l'aide de déluge de moelle aussi souvent que possible.



RENCONTRES DE GROUPE

Les dragons squelettes servent de gardiens de sites importants ou d'objets de grande valeur, ou encore d'armes vivantes. En l'absence de maître, ils disposent de suffisamment de conscience pour agir de manière autonome. Tout comme les squelettes humanoïdes, ils sont complètement dépourvus d'instinct de survie et obéissent aux ordres (ou pourchassent une proie potentielle) jusqu'à leur destruction.

Rencontre de niveau 14 (5 200 px)

- ◆ 1 boucher aux serres (soldat de niveau 14)
- ◆ 2 goules abyssales (francs-tireurs de niveau 16, cf. BF 146)
- ◆ 1 bodak furtif (chasseur de niveau 16, cf. BF 39)

Rencontre de niveau 20 (14 800 px)

- ◆ 1 dragon de siège (contrôleur d'élite de niveau 21)
- ◆ 1 ténébreux (brute d'élite de niveau 20, cf. BF 252)
- ◆ 1 vagabond pourrissant (soldat de niveau 20, cf. BF 262)

DRAGON VAMPIRIQUE

Les morts-vivants les plus redoutés transcendent la forme humaine et les dragons vampiriques peuplent eux aussi la nuit.

CONNAISSANCE DES DRAGONS VAMPIRIQUES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion, auxquelles vous pouvez ajouter les informations traitant des vampires en général et des seigneurs vampires (cf. BF 263). Sauf indication contraire, tout ce qui concerne les seigneurs vampires s'applique aussi aux dragons vampiriques.

DD 20 : le seul moyen de créer un dragon vampirique est d'exécuter le même rituel que pour

un seigneur vampire. Cependant, il arrive que les victimes d'un dragon vampirique se manifestent sous la forme d'esprits morts-vivants tels que des fantômes ou des âmes-en-peine. Bien que le vampire géniteur n'ait aucun contrôle sur de tels rejetons, ces derniers lui témoignent d'une obéissance et d'un respect.

DD 25 : les dragons vampiriques n'ont pas de cercueil. Tant qu'ils se reposent suffisamment, l'endroit n'a aucune espèce d'importance.

DÉROBEUR DE VIE

LE DÉROBEUR DE VIE VIDE LA VICTIME de son essence au moyen de son souffle, se régénérant alors. Ce dragon vampirique aux écailles d'une pâleur maladive est pratiquement incolore et pourtant ses yeux brillent d'une vitalité étonnante.

Dérobeur de vie	Franc-tireur solo niveau 15
Créature magique naturelle (dragon, mort-vivant) de taille G	6 000 px
Initiative +12	Sens Perception +16 ; vision dans le noir
Pv 730 ; Péril 365 ; cf. aussi <i>souffle du péril</i>	
Régénération 15 (la régénération du dérobeur de vie ne fonctionne pas quand il est exposé à la lumière du jour)	
CA 33 ; Vigueur 31, Réflexes 30, Volonté 30	
Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 10 ;	
Vulnérabilités radiant 10	
Jets de sauvegarde +5	
VD 8, vol 8 ; cf. aussi <i>envol du sang</i>	
Points d'action 2	
⊕ Morsure (simple ; à volonté)	
Allonge 2 ; +20 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts, et la cible subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule).	
⊕ Griffes (simple ; à volonté)	
Allonge 2 ; +20 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts.	
† Appétit frénétique (simple ; à volonté)	
Le dérobeur de vie effectue une attaque de morsure et deux attaques de griffes. Les attaques de griffes doivent viser deux ennemis distincts.	
↗ Regard irrésistible (réaction immédiate, lorsqu'un ennemi attaque le dérobeur de vie ; se recharge quand le dragon est en péril pour la première fois) ♦ charme	
Distance 10 ; +18 contre Volonté ; l'ennemi en question est hébété et tiré de 5 cases au début de son tour de jeu (sauvegarde annule les deux). Cette attaque ne provoque pas d'attaques d'opportunité.	
↔ Souffle (simple ; rencontre) ♦ guérisson	
Décharge de proximité 5 ; +18 contre Réflexes (+20 contre les cibles en péril) ; 2d8 + 6 dégâts, et le dérobeur de vie regagne 30 points de vie. Il ne regagne que 30 points de vie, quel que soit le nombre de cibles touchées. Échec : demi-dégâts, et le dérobeur de vie ne regagne aucun point de vie.	
↔ Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ guérisson	
Le souffle du dérobeur de vie se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.	
Envol du sang (mouvement ; à volonté) ♦ téléportation	
Le dérobeur de vie se téléporte de 20 cases. Il doit finir son déplacement adjacent à un ennemi en péril.	
Forme de brume (simple ; rencontre) ♦ métamorphose	
Le dérobeur de vie devient immatériel mais ne peut effectuer d'attaques. Il peut rester sous forme de brume jusqu'à 1 heure ou mettre un terme à l'effet au prix d'une action mineure.	
Alignement mauvais	Langues commun, draconique
Compétences Discréption +15, Nature +16	
For 24 (+14)	Dex 17 (+10)
Con 20 (+12)	Int 17 (+10)
	Sag 18 (+11)
	Cha 16 (+10)

TACTIQUE DU DÉROBEUR DE VIE

Le dérobeur de vie hébète l'ennemi qui paraît le plus dangereux puis se déchaîne sur plusieurs adversaires à la fois avec *appétit frénétique*. Il utilise ensuite son *souffle* pour infliger encore plus de dégâts au groupe et se soigner de ceux qu'il a pu subir. À ce stade, il se téléporte à côté de l'ennemi le plus mal en point et l'attrape pour s'envoler et se nourrir en paix.

AILE SANGLANTE

CE DRAGON VAMPIRIQUE AFFAMÉ peut voler sur son propre *souffle* suceur de sang pour ravager ses victimes. Une aile sanglante a l'air malade : bien que ses écailles affichent encore les couleurs vives d'un dragon vivant, les membranes de ses ailes et ses gencives partent en lambeaux et prennent une teinte gris cadavérique.

Aile sanglante

Chasseur solo niveau 23

Créature magique naturelle (dragon, mort-vivant) de taille TG 25 500 px

Initiative +20 **Sens Perception** +22 ; vision dans le noir

Pv 800 ; **Péril** 400 ; cf. aussi *souffle du péril* et *regard repoussant*

Régénération 20 (la régénération de l'aile sanglante ne fonctionne pas quand il est exposé à la lumière du jour)

CA 41 ; **Vigueur** 39, **Réflexes** 38, **Volonté** 38

Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 30 ;

Vulnérabilités radiant 15

Jets de sauvegarde +5

VD 10, vol 12

Points d'action 2

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +28 contre CA ; 3d10 + 9 dégâts.

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +28 contre CA ; 3d8 + 9 dégâts.

† **Appétit frénétique** (simple ; à volonté)

L'aile sanglante effectue une attaque de morsure et deux attaques de griffes. Les attaques de griffes doivent viser deux ennemis distincts.

↗ **Regard repoussant** (simple ; rencontre) ♦ **nécrotique**

L'aile sanglante vise jusqu'à 3 créatures ; la première cible doit se situer dans un rayon de 10 cases du monstre, la deuxième dans un rayon de 10 cases de la première, et la troisième dans un rayon de 10 cases de la deuxième ; +26 contre Vigueur ; 4d8 + 7 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule). **Échec** : demi-dégâts, et la cible n'est pas affaiblie. Cette attaque ne provoque pas d'attaques d'opportunité. Cf. aussi *bond soufflé*.

↗ **Souffle du péril** (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ **nécrotique**

Le souffle de l'aile sanglante se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

↗ **Regard irrésistible** (réaction immédiate, lorsqu'un ennemi attaque l'aile sanglante ; se recharge quand le dragon est en péril pour la première fois) ♦ **charme**

L'aile sanglante fixe l'ennemi en question ; distance 10 ; +26 contre Volonté ; la cible est hébétée et poussée de 2 cases au début de son tour de jeu (sauvegarde annule les deux). Cette attaque ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

Bond soufflé (libre, lorsque l'aile sanglante utilise son souffle ; se recharge quand le dragon est en péril pour la première fois) ♦ **téléportation**

L'aile sanglante peut se téléporter jusqu'à n'importe quel espace inoccupé adjacent à l'une des cibles de son souffle, que l'attaque ait touché ou non.

Avantage de combat

Si l'aile sanglante jouit d'un avantage de combat contre une cible et réussit une attaque de morsure contre celle-ci, la cible subit également 20 dégâts continus et est affaiblie (sauvegarde annule les deux).

Indétectable désincarnation (mouvement ; recharge 3 cases) ♦ illusion, téléportation

L'aile sanglante se téléporte de 10 cases et devient invisible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

IVRESSE DU SANG

L'aile sanglante jouit automatiquement d'un avantage de combat contre les créatures vivantes en péril.

Alignement mauvais Langues commun, draconique

Compétences Discréption +21, Nature +22

For 29 (+20) Dex 21 (+16) Sag 22 (+17)

Con 24 (+18) Int 21 (+16) Cha 18 (+15)

TACTIQUE DE L'AILLE SANGLANTE

L'aile sanglante débute le combat en déchaînant son souffle, puis adopte la meilleure position tactique possible grâce à bond soufflé (si possible pour jouir d'un avantage de combat). Quand elle est attaquée par un ennemi puissant, elle tente de le neutraliser avec regard repoussant. Pendant ce temps, elle s'acharne sur les cibles mal en point à coup d'appétit frénétique, utilisant indétectable désincarnation pour conserver un avantage de combat.

RENCONTRES DE GROUPE

À l'instar des dragons vivants, les dragons vampiriques préfèrent vivre seuls dans leur tanière. Ils gardent des serviteurs à proximité, mais pas trop près. Cependant, les vampires les plus sages reconnaissent leurs faiblesses et gardent des sentinelles non loin quand ils dorment.

Rencontre de niveau 16 (7 500 px)

- ♦ 1 dérobeur de vie (franc-tireur solo de niveau 15)
- ♦ 1 tortionnaire githyanki (artilleur de niveau 13, cf. BF 130)
- ♦ 1 fantôme gémissant (contrôleur de niveau 12, cf. BF 113)

ZOMBIE DRACONIQUE

Les zombies draconiques sont d'énormes masses de chair et d'écaillles renforcées, pratiquement dénuées d'intelligence mais parfaitement mal intentionnées.

Les zombies draconiques apparaissent dans les mêmes circonstances que les dragons squelettes (cf. page 193), qu'il s'agisse de créations nécromantiques ou du fruit d'un empiétement de la Gisombre sur le monde mortel. Ceux qui sont dépourvus de maître suivent leur instinct et se nourrissent de toute créature dont ils croisent la route.

CONNAISSANCE DES ZOMBIES DRACONIQUES

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

DD 25 : un zombie draconique émet parfois des sons, voire des mots, mais il ne s'agit que de bruits dépourvus de sens. Cette horreur décérébrée est incapable de communiquer de manière intelligible.

PUTRESCENCE AILÉE

LES AILES DE CE ZOMBIE sont relativement en bon état, car elles n'ont subi que peu de déchirures. Le reste de son corps suinte de putréfaction.

Putréfaction ailée

Brute d'élite niveau 9

Animé naturel (dragon, mort-vivant) de taille G

800 px

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

Puanteur de décomposition aura 2 ; tout ennemi situé dans l'aura subit un -2 aux jets d'attaque.

Pv 240 ; Péril 120

CA 23 ; Vigueur 25, Réflexes 19, Volonté 19

Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 10 ; Vulnérabilités

20 contre les coups critiques ; radiant (une putréfaction ailée qui subit des dégâts radiants est hébétée [sauvegarde annule])

Jets de sauvegarde +2

VD 6, vol 4 (maladroit)

Points d'action 1

④ Griffes (simple ; maintien [simple] ; à volonté)

Allonge 2 ; +12 contre CA ; 4d4 + 6 dégâts, puis une créature de taille G ou inférieure est étreinte et immobilisée (jusqu'à évasion les deux). Quand la putréfaction ailée maintient son étreinte, elle inflige 4d4 + 6 dégâts à la cible. Elle ne peut effectuer aucune autre attaque durant le tour de jeu où elle étreint une cible.

← Battement d'ailes (simple ; recharge 3 cases) ♦

Explosion de proximité 3 ; +10 contre Vigueur ; 2d6 + 6 dégâts, puis la cible est poussée de 1 case et se retrouve à terre.

← Projection putride (mineure ; recharge 3 cases) ♦ acide, nécrotique

Décharge de proximité 5 ; +10 contre Réflexes ; 3d6 + 6 dégâts, puis la cible est immobilisée et subit 10 dégâts d'acide et nécrotiques continus (sauvegarde annule les deux).

Alignement non aligné Langues -

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

Con 20 (+9) Int 1 (-1) Cha 3 (+0)

TACTIQUE DE LA PUTRESCENCE AILÉE

Une putréfaction ailée attaque avec acharnement, étreignant un adversaire de ses griffes et repoussant les autres à coups de battements d'ailes ou déversant sur eux sa projection putride chaque fois que possible pendant qu'elle achève sa proie. Elle est trop stupide pour battre en retraite.

POURRITURE AFFAMÉE

CE CADAVRE DRACONIQUE AMBULANT semble prêt à se désagréger au moindre coup.

Pourriture affamée

Brute niveau 11

Animé naturel (dragon, mort-vivant) de taille G

600 px

Initiative +6 Sens Perception +6 ; vision dans le noir

Pv 138 ; Péril 69

CA 23 ; Vigueur 25, Réflexes 20, Volonté 20

Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 15 ; Vulnérabilités

20 contre les coups critiques ; radiant (une pourriture affamée qui subit des dégâts radiants est hébétée [sauvegarde annule])

VD 6, escalade 5

④ Morsure (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +14 contre CA ; 3d6 + 6 dégâts.

↓ Charge brutale (simple ; recharge 3 cases) ♦

La pourriture affamée effectue une charge ; +15 contre CA ; 4d6 + 6 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Gloutonnerie

Si la pourriture affamée est adjacente à un ennemi à terre, elle est immobilisée et ne peut attaquer d'autre cible qu'un ennemi à terre. Elle bénéficie d'un +2 aux attaques contre une cible à terre (en plus de tout bonus découlant d'un avantage de combat).

Alignement non aligné Langues -

For 22 (+11)	Dex 12 (+6)	Sag 13 (+6)
Con 18 (+9)	Int 1 (+0)	Cha 6 (+3)

TACTIQUE DE LA POURRITURE AFFAMÉE

Une pourriture affamée commence son assaut par une **charge brutale** pour mettre un adversaire à terre. Elle commence alors à dévorer l'ennemi en question en ignorant tous les autres, absorbée qu'elle est par son repas.

DÉVOREUR IMPÉRISSABLE

VOICI UN CORPS DE DRAGON, gonflé à une taille inimaginable, qui vacille sur les échasses en décomposition qui lui servent de pattes. Sa mâchoire pend mollement, retenue par quelques bandes de chair durcie, et sa gorge s'est élargie au point d'atteindre le diamètre de son torse.

Dévoreur impérisable

Soldat d'élite niveau 17

Animé naturel (dragon, mort-vivant) de taille TG 3 200 px

Initiative +11 Sens Perception +9 ; vision dans le noir

Pv 336 ; Péril 168

CA 34 ; Vigueur 32, Réflexes 28, Volonté 29

Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 15 ; **Vulnérabilités**

20 contre les coups critiques ; radiant (un dévoreur impérisable qui subit des dégâts radiants est hébété [sauvegarde annule])

Jets de sauvegarde +2

VD 6

Points d'action 1

⊕ Morsure (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +24 contre CA ; 2d8 + 8 dégâts, et la cible est étreinte si elle est de taille M ou inférieure (jusqu'à évasion). Un dévoreur impérisable ne peut pas effectuer d'attaques de morsure quand il étreint une créature, mais il peut recourir à **mâchoire serrante**.

⊕ Mâchoire serrante (simple ; à volonté)

Si le dévoreur impérisable débute son tour de jeu avec une cible étreinte entre ses mâchoires, il effectue une attaque contre celle-ci : +24 contre CA ; 2d8 + 8 dégâts. Échec : demi-dégâts.

⊕ Engloutissement (simple ; à volonté) ♦ acide

Le dévoreur impérisable tente d'engloutir une créature en péril de taille M ou inférieure qu'il étreint ; +22 contre Vigueur ; en cas de réussite, la cible est engloutie et maîtrisée (pas de sauvegarde) et subit 10 dégâts plus 10 dégâts d'acide par round suivant, au début du tour de jeu du monstre. La créature engloutie ne peut effectuer que des attaques de base de corps à corps, et encore avec des armes naturelles ou à une main. Si le dévoreur impérisable meurt, toute créature prise au piège dans son gosier peut s'en échapper au prix d'une action de mouvement, qui prend fin dans une case précédemment occupée par le monstre.

⊗ Éruption de sang (simple ; se recharge lorsque le dévoreur impérisable engloutit une créature) ♦ acide

Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; +22 contre Réflexes ; 2d6 + 7 dégâts d'acide, puis la cible se retrouve à terre et subit un -2 à toutes ses défenses ainsi que 10 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule les deux).

Alignement non aligné Langues -

For 26 (+16)	Dex 12 (+9)	Sag 13 (+9)
Con 24 (+15)	Int 1 (+3)	Cha 6 (+6)

TACTIQUE DU DÉVOREUR IMPÉRISSABLE

Le dévoreur impérisable se jette sur l'ennemi le plus proche et l'étreint. Il engloutit un adversaire en péril et arrose les autres d'un horrible jet de sang et de sucs digestifs tandis qu'il se nourrit de la pauvre proie.

MARÉE RANCE

DES JETS DE CHAIR LIQUÉFIÉE, DE PUS et d'autres liquides nauséabonds giclent de ce cadavre à chaque effort de reptation de sa part.

Marée rance

Artilleur d'élite niveau 23

Animé naturel (dragon, mort-vivant) de taille Gig 10 200 px

Initiative +12 Sens Perception +13 ; vision dans le noir

Pv 340 ; Péril 170 ; cf. aussi **vague rance**

CA 37 ; Vigueur 38, Réflexes 35, Volonté 34

Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 20 ;

Vulnérabilités 25 contre les coups critiques ; radiant (une marée rance qui subit des dégâts radiants est hébétée [sauvegarde annule])

Jets de sauvegarde +2

VD 8

Points d'action 1

⊕ Morsure (simple ; à volonté)

Allonge 4 ; +29 contre CA ; 2d6 + 10 dégâts.

⊗ Postillons de bile noire (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

Distance 15 ; +28 contre Réflexes ; 2d8 + 10 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la marée rance.

⊗ Larmes impies (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

Distance 12 ; +30 contre CA ; 2d8 + 10 dégâts nécrotiques, puis la cible subit un -4 à la CA et en Réflexes (sauvegarde annule).

⊗ Torrent de terreur (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

La marée rance effectue une attaque de **postillons de bile noire** et une autre de **larmes impies**, chacune contre une cible distincte.

↔ Vague rance (libre, quand la marée rance est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ nécrotique

Explosion de proximité 5 ; +28 contre Vigueur ; 2d8 + 8 dégâts nécrotiques, et la cible est poussée de 3 cases.

Alignement non aligné Langues -

For 30 (+21)	Dex 12 (+12)	Sag 15 (+13)
--------------	--------------	--------------

Con 26 (+19)	Int 1 (+6)	Cha 8 (+10)
--------------	------------	-------------

TACTIQUE DE LA MARÉE RANCE

Une marée rance submerge sa proie de jets de corruption écœurante et ne s'arrête que lorsque ses ennemis ou elle sont détruits.

RENCONTRES DE GROUPE

Les zombies draconiques remplissent les instructions de leur maître ou chassent des proies vivantes en petit groupe.

Rencontre de niveau 23 (24 250 px)

♦ 1 hiérophante nécroprêtre (contrôleur d'élite de niveau 21, cf. BF 207)

♦ 1 marée rance (artilleur d'élite de niveau 23)

♦ 6 goules abyssales myrmidones (sbires de niveau 23, cf. BF 147)

DRAGONS PLANAIRES

Il arrive que des dragons chromatiques vivent et se reproduisent en d'autres mondes étranges. Ceux qui restent suffisamment longtemps sur un autre plan subissent sous l'effet de celui-ci ou de ses habitants une altération radicale.

Certains dragons planaires constituent des menaces solos tout aussi redoutables que leurs équivalents mortels, mais d'autres changent à un point tel qu'ils peuvent aussi remplir d'autres rôles en combat.

DRAGONS ABYSSAUX

Les Abysses sont dévorants. Ils prennent la forme d'un gouffre affamé qui consume et détruit tout ce qui s'aventure dans ses profondeurs. Une dévastation incomparable et une violence consternante y règnent. Que ce soit aux mains d'autorités démoniaques locales ou sous l'influence de la nature même du domaine, les dragons chromatiques qui y descendent sont transformés en agents de destruction. Les dragons abyssaux ne sont guère plus que des machines de guerre, même si un petit nombre d'entre eux acquièrent suffisamment de puissance pour devenir des seigneurs à part entière.



DRAGON FORGEGIVRE

DES DÉMONS CAPTURENT PARFOIS des dragons blancs du monde physique pour les ramener et les « améliorer » dans les forges des Abysses. C'est ainsi que naît le dragon forgegivre ; une créature tourmentée à laquelle on a cloué de lourdes et cruelles plaques de fer forgées à froid. Le dragon a beau lutter de toutes ses forces pour s'en libérer, de minuscules démons s'affairent sur son dos pour y fixer les pièces d'armure.

Sa véritable nature est à peine reconnaissable sous le volume de métal hérissonné. Des volutes de brume s'élèvent de sa plaque crânienne qu'une couche de givre recouvre. De telles créatures torturées ne vivent jamais bien longtemps ; elles sont tuées par les démons ou exploitées à mort par leurs impitoyables maîtres qui ne voient en elles qu'une ressource destinée à provoquer de véritables carnages.

Dragon forgegivre adulte

Brute niveau 11

Créature magique élémentaire (dragon) de taille G 600 px

Initiative +6	Sens Perception +9 ; vision dans le noir
Pv 143 ; Péril 72 ; cf. aussi frénésie de douleur	
CA 23 ; Vigueur 24, Réflexes 21, Volonté 23	
Résistances froid 15 ; Vulnérabilités charme (un dragon forgegivre qui est touché par un effet de charme attaque le démon le plus proche à son tour de jeu suivant)	
VD 7, vol 5	
➊ Morsure (simple ; à volonté) ♦ froid	
Allonge 2 ; +14 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts plus 1d10 dégâts de froid.	
➋ Souffle (simple ; recharge ☰:iii) ♦ froid	
Décharge de proximité 5 ; +14 contre Vigueur ; 4d8 + 6 dégâts de froid, puis la cible est ralentie et subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule les deux).	
➋ Frénésie de douleur (réaction immédiate, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre)	
Explosion de proximité 2 ; +14 contre CA ; 4d10 + 6 dégâts, et la cible se retrouve à terre.	
Éperon de douleur (cf. texte ; rencontre)	
Un démon adjacent au dragon forgegivre peut entreprendre une action mineure pour l'aiguillonner. Le dragon forgegivre subit 1d10 dégâts et entreprend une action simple.	
Alignment mauvais	Langues abyssal, draconique
For 22 (+11)	Dex 13 (+6)
Con 23 (+11)	Int 9 (+4)
	Sag 18 (+9)
	Cha 16 (+8)

CONNAISSANCE DES DRAGONS FORGEGIVRE

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 20 : les dragons forgegivre ne sont pas originaires des Abysses et y ont été amenés de force. Soumis à de terribles tourments et d'atroces modifications, ils servent d'armes de destruction dans les guerres qui font rage sur les différents niveaux de ce royaume ténébreux.

TACTIQUE DU DRAGON FORGEGIVRE

Poussé à la limite de la folie, ce dragon abyssal hurle de douleur et de haine tout en semant la destruction parmi ses ennemis. Il se bat farouchement, crachant immédiatement son souffle avant de poursuivre en

attaquant au corps à corps toute cible située à portée d'allonge. Le dragon forgegivre est particulièrement dangereux lorsqu'il est en péril, c'est pourquoi ses tortionnaires démoniaques travaillent ses chairs au moyen des crochets de l'armure pour en tirer le maximum, même si cela doit causer sa mort.

DRAGON MORTIFÈRE

PEU DE DRAGONS ABYSSAUX sont aussi étranges que celui-ci. Chaque fois qu'un dragon mortifère tue une créature, il se repaît de son essence et ajoute à la fois sa chair et son âme à la sienne.

Ce monstre écœurant ne ressemble que de très loin à un dragon violet. Il a le corps élancé d'un serpent, mais est monté sur une douzaine de pattes semblables à celles d'une scolopendre, chacune d'entre elles ressortant des chairs et dégoulinant d'une noire corruption. De petites ailes noires dépassent de son dos et lui permettent de voler malgré leur taille. Son long corps s'affine pour se terminer en une queue mince, tandis que le cou reptilien est couronné d'une grosse tête. Des visages tordus et grimaçants se pressent entre ses écailles pour articuler leur souffrance et gémir à chacun de ses pas.

Vieux dragon mortifère Contrôleur solo niveau 21
Créature magique élémentaire (démon, dragon) de taille TG 16 000 px

Initiative +16 Sens Perception +16 ; vision dans le noir
Pv 980 ; Péril 490 ; cf. aussi *souffle du péril*

CA 39 ; Vigueur 36, Réflexes 37, Volonté 39

Résistances nécrotique 35, variable 30 (2/rencontre ; cf. BF 283)

Jets de sauvegarde +5

VD 9, escalade 9 (pattes d'araignée), vol 8 (stationnaire), vol partiel 18 ; déphasage

Points d'action 2

↓ Morsure (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

Allonge 3 ; +26 contre CA ; 2d8 + 5 dégâts, et la cible subit 20 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule)

↓ Griffes (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +26 contre CA ; 2d10 + 5 dégâts

↓ Double attaque (simple ; à volonté)

Le dragon effectue deux attaques de griffes.

→ Masque d'effroi (mineure ; à volonté) ♦ psychique, terreur

Distance 20 ; +24 contre Volonté ; 2d6 + 9 dégâts psychiques.

Jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon, lorsque la cible inflige des dégâts, elle subit des dégâts psychiques égaux à la moitié des dégâts infligés.

↔ Souffle (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ nécrotique

Décharge de proximité 10 ; +25 contre Vigueur ; 3d8 + 5 dégâts nécrotiques, puis la cible est aveuglée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. Echec : demi-dégâts, et la cible n'est pas aveuglée.

↔ Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ nécrotique

Le souffle du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

↔ Présence terrifiante (simple ; rencontre) ♦ terreur

Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ;

+25 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. Effet secondaire : la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

✿ Plainte d'outre-tombe (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ psychique, terreur

Explosion de zone 5 à 10 cases ou moins ; +24 contre Volonté ; 4d6 + 9 dégâts psychiques. Lorsque la cible inflige des dégâts, elle subit des dégâts psychiques égaux à la moitié des dégâts infligés (sauvegarde annule).

Alignement mauvais	Langues abyssal, draconique
Compétences Bluff +24, Exploration +21, Intimidation +24	
For 20 (+15)	Dex 23 (+16)
Con 20 (+15)	Sag 22 (+16)
	Int 22 (+16)
	Cha 28 (+19)

CONNAISSANCE DES DRAGONS MORTIFÈRES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 25 : le dragon mortifère est un héraut démoniaque de la mort dont le corps est composé des nombreuses âmes qu'il a dévorées. Plus le dragon jette de mortels ou de démons en pâture à l'insatiable puits de noirceur qui bouillonne en lui, plus il grandit.

TACTIQUE DU DRAGON MORTIFÈRE

Le dragon mortifère fait preuve d'un enthousiasme meurtrier effrayant. Il commence en poussant une terrible plainte d'outre-tombe pour emplir l'esprit de ses ennemis du souvenir de ses crimes. Ces victimes revivent cette horreur à chacune des attaques qu'elles effectuent, alors ravagées de dégoût et de folie. Ceux qui résistent peuvent tout de même être ébranlés par la présence terrifiante du dragon, sans compter son souffle qui désorganise et disperse ses ennemis. À chaque round, il vise un ou plusieurs ennemis avec masque d'effroi en choisissant ceux qui ont échappé à plainte d'outre-tombe.

RENCONTRES DE GROUPE

Les démons exploitent les dragons abyssaux comme montures et machines de guerre. Ces créatures peuvent apporter leur soutien à des hordes démoniaques tentant d'étendre leur pouvoir au-delà des Abysses ou de protéger les antres personnels de puissants seigneurs démons. D'ailleurs, posséder un tel gardien est un signe de grande puissance.

Rencontre de niveau 13 (3 900 px)

- ♦ 2 dragons forgegivre adultes (brutes de niveau 11)
- ♦ 2 mezzodémons (soldats de niveau 11, cf. BF 60)
- ♦ 6 évistros (brutes de niveau 6, cf. BF 57)

DRAGONS ASTRAUX

Les dominions des dieux et de leurs serviteurs immortels flottent dans l'étendue infinie de la Mer Astrale. Les dragons astraux sont des dragons chromatiques qui vivent depuis si longtemps dans ce royaume qu'ils finissent par diverger de leurs ancêtres. Ces magnifiques créatures sont venues dans la Mer Astrale par devoir ou à la suite d'une injonction divine, et ont au fil des âges assimilé les caractéristiques du plan où elles résident.

DRAGON DE BATAILLE

LES DRAGONS DE BATAILLE SONT TRÈS APPRÉCIÉS pour leur ruse guerrière et leur loyauté. Au service de dieux aussi variés que Kord, Baine et même Gruumsh, ils soutiennent leurs serviteurs mortels. Les dragons de bataille ajoutent leur puissance à celle des champions sacrés dans les guerres qu'ils mènent contre leurs ennemis, qu'il s'agisse d'immondes démons et diables ou de serviteurs de dieux rivaux.

Un dragon de bataille ressemble à un hybride de dragon rouge et de dragon d'or, aux écailles vertes et luisantes bordées de bronze, de rouge ou d'or. Ses ailes se déploient sur une grande envergure pour révéler une peau aux dessins fantastiques. Des cornes acérées prolongent chacune de ses extrémités et jaillissent de l'arrière de son crâne.

Dragon de bataille adulte Soldat d'élite (meneur) niveau 14
Créature magique immortelle (dragon) de taille G 2 000 px

Initiative +14 Sens Perception +10 ; vision dans le noir

Pv 284 ; Péril 142 ; cf. aussi *fureur guerrière*

CA 32 ; Vigueur 28, Réflexes 26, Volonté 28

Résistances radiant 15

Jets de sauvegarde +2

VD 7, vol 6 (stationnaire), vol partiel 14

Points d'action 1

↓ **Morsure** (simple ; à volonté) ♦ radiant

Allonge 2 ; +20 contre CA ; 1d8 + 9 dégâts, et la cible subit 5 dégâts radiants continus (sauvegarde annule). Les alliés bénéficient d'un +2 à leurs jets d'attaque contre la cible jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon de bataille. *Effet secondaire* : la cible est affaiblie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon de bataille.

↓ **Griffes** (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +20 contre CA ; 1d8 + 9 dégâts

↓ **Frénésie draconique** (simple ; à volonté)

Le dragon effectue une attaque de morsure et une attaque de griffes.

↓ **Fureur guerrière** (réaction immédiate, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre)

Le dragon de bataille effectue une attaque de morsure contre un ennemi situé à portée d'allonge.

↔ **Cri de guerre** (simple ; recharge ☷ ☷)

Explosion de proximité 5 ; les alliés pris dans l'explosion gagnent 10 points de vie temporaires.

↔ **Souffle** (simple ; recharge ☷ ☷ ☷) ♦ radiant

Décharge de proximité 5 ; +16 contre Réflexes ; 4d6 + 7 dégâts radiants, et la cible subit 5 dégâts radiants continus (sauvegarde annule).

↔ **Présence terrifiante** (simple ; rencontre) ♦ terreur

Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +17 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Effet secondaire* : la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Alignement au choix Langues draconique, universel

Compétences Intimidation +20

For 24 (+14) Dex 21 (+12) Sag 16 (+10)

Con 22 (+13) Int 12 (+8) Cha 26 (+15)

CONNAISSANCE DES DRAGONS DE BATAILLE

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

DD 20 : les dragons de bataille sont des meneurs-nés qui encouragent leurs alliés à accomplir d'audacieux actes d'héroïsme ou de méprisables forfaits, selon le dieu qu'ils servent. Ils mènent l'assaut contre l'ennemi, inspirant à leurs troupes le sens du devoir.



TACTIQUE DU DRAGON DE BATAILLE

Conçu pour la guerre, le dragon de bataille mène l'assaut contre les adversaires de son maître, s'élevant au-dessus de leurs rangs pour exercer sa présence terrifiante. Une fois le combat engagé, il descend pour ravager ses ennemis à coup de crocs et de griffes. Si la bataille tourne mal, le dragon redynamise ses alliés en hululant son *cri de guerre*. Il répugne à déserter le champ de bataille, mais a suffisamment de bon sens pour comprendre qu'un combat est perdu. Avant de partir, il envoie un dernier coup de dents pour la bonne bouche.

DRAGON DU PACTE

LES DRAGONS DU PACTE SONT LES DESCENDANTS des dragons rouges qui conclurent un accord avec les githyankis (cf. BF 131). Ils ressemblent à des dragons rouges, mais sont plus petits et massifs. Leurs écailles sont sombres, tirant vers le carmin, alors que le blanc argenté de leurs yeux reflète la Mer Astrale dans laquelle ils évoluent.

CONNAISSANCE DES DRAGONS DU PACTE

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

DD 25 : lorsque les gith se libérèrent de la tyrannie des flagelleurs mentaux, ils s'enfuirent dans la Mer Astrale. Les githzerais se séparèrent de leurs congénères après que les githyankis eurent opté pour le despotisme, et emportèrent presque la moitié de la population gith avec eux. Afin de survivre, les githyankis se tournèrent vers Tiamat et lui demandèrent de l'aide. Après d'âpres négociations, ils obtinrent de disposer de dragons rouges à leur service. Dans les siècles qui suivirent, les descendants de ces derniers devinrent connus sous le nom de dragons du pacte en référence à l'ancien accord conclu entre les githyankis et la Sombre Dame de l'Avarice.

DD 30 : les dragons du pacte ne serviront les githyankis que tant que Vlaakith, la reine suprême de ces derniers, restera au service de Tiamat.

**Dragon du pacte adulte**

Franc-tireur niveau 13

Créature magique immortelle (dragon, monture) de taille G800 px

Initiative +13 **Sens Perception** +15 ; vision dans le noir
Pv 134 ; **Péril** 67 ; cf. aussi *souffle du péril*
CA 27 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 25, **Volonté** 25
Résistances feu 10, psychique 10
VD 7, vol 10 (stationnaire), vol partiel 14

◆ **Morsure** (simple ; à volonté)
 Allonge 2 ; +18 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts ; cf. aussi *escarmouche*.
 ◆ **Destrier hargneux** (quand le dragon est monté par un cavalier allié de niveau 13 ou plus ; à volonté) ◆ **monture**
 Lorsqu'il charge, le dragon du pacte effectue une attaque de morsure en plus de l'attaque de charge de son cavalier.

◆ **Souffle** (simple ; recharge ☰ ☱) ◆ **feu**
 Décharge de proximité 5 ; +15 contre Réflexes ; 2d12 + 12 dégâts de feu, et la cible subit 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
 ◆ **Souffle du péril** (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ◆ **feu**
 Le souffle du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

Fugue astrale (mineure ; rencontre ; recharge ☱) ◆ **monture, téléportation**

Le dragon du pacte disparaît dans la Mer Astrale, se téléportant de 10 cases. Son cavalier se téléporte avec lui.

Cavalier dédié (quand le dragon est monté par un cavalier allié de niveau 13 ou plus ; à volonté) ◆ **monture**

Tout dégât infligé au dragon du pacte peut être détourné sur le cavalier et vice versa.

Escarmouche +2d6

À son tour de jeu, si le dragon du pacte achève son déplacement à au moins 4 cases de son point de départ, ses attaques de corps à corps infligent 2d6 dégâts supplémentaires jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Alignement mauvais **Langues** draconique, profond, télépathie 20

Compétences Endurance +17, Intuition +15

For 24 (+13)	Dex 20 (+11)	Sag 18 (+10)
Con 22 (+12)	Int 15 (+8)	Cha 16 (+9)

TACTIQUE DU DRAGON DU PACTE

Les dragons du pacte portent les chevaliers githyankis au combat, volent bien au-dessus de leurs ennemis et chargent en piqué tels des éclairs, avant de se téléporter derrière l'adversaire pour lui interdire toute retraite. Le dragon travaille de concert avec son cavalier, ne descendant qu'une fois la victoire assurée.

RENCONTRES DE GROUPE

Les dragons du pacte apparaissent en compagnie de githyankis, alors qu'on trouve les dragons de bataille au côté d'anges de tout type.

Rencontre de niveau 15 (6 400 px)

- ◆ 4 dragons du pacte adultes (francs-tireurs de niveau 13)
- ◆ 1 gish githyanki (franc-tireur d'élite de niveau 15, cf. BF 130)
- ◆ 3 hommes d'armes githyankis (soldats de niveau 12, cf. BF 130)

Rencontre de niveau 22 (21 600 px)

- ◆ 6 dragons de bataille adultes (brutes de niveau 11)
- ◆ 2 anges vengeurs (brutes d'élite de niveau 19, cf. BF 19)

DRAGONS DE FÉERIE

À l'image des lieux et autres créatures de ce plan, les dragons planaires de Féerie sont le reflet de leurs homologues dans le monde, capturant l'essence de leur être et la chargeant d'une incroyable puissance arcanique. Les dragons ayant éclos en Féerie sont indéniablement plus magiques que les autres.

CONNAISSANCE DES DRAGONS DE FÉERIE

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 20 : les dragons de Féerie possèdent des capacités magiques qui leur permettent de manipuler leur environnement ou de tourmenter l'esprit de leurs ennemis.

Ils sont obsédés par le besoin d'accumuler des bréviaires et des focaliseurs de magie arcanique dans leurs butins. Ils jouissent d'une excellente santé et d'une longévité exceptionnelle, ce qui pourrait être dû à une influence magique indirecte ou tout simplement au bonheur de posséder de telles merveilles.

DD 30 : les légendes éladrines évoquent des espèces de dragons de Féerie autres que ceux décrits ici. Certains ne sont pas plus gros qu'une étincelle de lumière, alors que d'autres sont si imposants que l'arête de leur dos constitue une chaîne de montagnes. Dans un lieu où n'importe quel prodige est du domaine du possible, ces histoires pourraient fort bien être fondées.

DRAGON FÉERIQUE

LES DRAGONS FÉERIQUES VIREVOLVENT au-dessus de bosquets non encore profanés et de lumineuses citadelles éladrines, absorbant la chaleur que la pure lumière du soleil déverse sur leurs ailes irisées et fredonnant doucement des chants mélodieux nuit et jour. Ceux qui se rendent dans les prairies fleuries ou les bosquets d'arbres anciens ne peuvent s'aventurer loin sans attirer l'attention d'une nuée de dragons féériques qui les accompagnent

alors en chantant et réalisant d'époustouflantes acrobaties aériennes. Si un danger les menace, la nuée disparaît en un clin d'œil. Mais les dragons féériques sont espiègles et curieux, incapables de rester à l'écart lorsque quelque chose d'intéressant se passe à proximité.

Un dragon féérique est à peu près de la taille d'un chien, bien plus petit que n'importe quel vrai dragon, mais il a une forme indéniablement draconique. Ses écailles irisées reflètent toutes les couleurs de l'arc-en-ciel et ses ailes de papillon battent si rapidement qu'elles ont tout l'air d'un scintillement de lumière multicolore. Le perpétuel amusement que le monde lui inspire se lit dans son large sourire, sourire d'autant plus large qu'il s'apprête à faire quelque chose de malicieux.

CONNAISSANCE DES DRAGONS FÉERIQUES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 20 : les dragons féériques n'ont pas d'ascendance clairement identifiée, mais les érudits éladrins prétendent qu'ils sont à l'origine des échos féériques des dragons du monde.

DD 25 : les dragons féériques restent à l'écart des intrus, préférant détourner ceux-ci loin de leur domicile sylvestre plutôt que de les affronter directement. Chaque fois que c'est possible, ils attirent les agresseurs vers des dryades, des satyres ou d'autres créatures en mesure de faire face à un danger, pour ensuite les soutenir au combat ou repartir. Les dragons féériques ne déclenchent que rarement les hostilités ; ils sont beaucoup plus enclins à suivre les intrus à la trace et à les espionner, même s'il arrive que des nuées de ces créatures attaquent des indésirables.

Dragon féérique voleteur adulte

Franc-tireur niveau 4
Créature magique féérique (dragon) de taille P 175 px

Initiative +7 Sens Perception +4 ; vision dans le noir

Pv 53 ; Péril 26 ; cf. aussi *passage éblouissant*

CA 18 (cf. aussi *voleter*) ; Vigueur 14, Réflexes 16, Volonté 15

VD 6, vol 6 (stationnaire)

④ Pointe caudale (simple ; à volonté)

+9 contre CA ; 1d4 + 3 dégâts

↔ Souffle (simple ; rencontre) ♦ **radiant, téléportation**

Décharge de proximité 4 ; +7 contre Réflexes ; 3d6 + 3 dégâts radiants, puis le dragon féérique se téléporte de 1 case par ennemi pris dans la décharge. Échec : demi-dégâts, et le dragon féérique ne se téléporte pas.

↔ **Passage éblouissant** (lorsque le dragon tombe à 0 point de vie)

Explosion de proximité 1 ; vise les ennemis ; chaque cible est aveuglée (sauvegarde annule). Lorsqu'il est tué, le dragon féérique se désintègre en une explosion de lumière arc-en-ciel.

Voleter (mouvement ; à volonté)

Le dragon féérique se déplace de 4 cases au maximum, bénéficie d'un +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.

Avantage de combat

Les attaques de corps à corps du dragon féérique infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Alignement non aligné Langues draconique, elfique

Compétences Bluff +8, Discréption +10, Larcin +10

For 11 (+2) Dex 17 (+5) Sag 14 (+4)

Con 13 (+3) Int 13 (+3) Cha 13 (+3)

TACTIQUE DU DRAGON FÉERIQUE VOLETEUR

Un dragon féérique voleteur préfère éviter le combat. Lorsqu'un conflit démarre, il utilise *voleter* pour s'approcher d'un groupe d'ennemis et les prendre dans son *souffle*. Puis il se repositionne si possible hors de portée d'allonge de ses adversaires par téléportation. Il utilise *voleter* à chaque round afin de jouir d'un avantage de combat avant d'attaquer avec sa pointe caudale.

Dragon féérique fugace adulte

Chasseur niveau 4
Créature magique féérique (dragon) de taille P 175 px

Initiative +9

Sens Perception +6 ; vision dans le noir

Pv 43 ; Péril 21

CA 18 ; Vigueur 16, Réflexes 18, Volonté 17

VD 5, vol 8 (stationnaire)

④ Pointe caudale (simple ; à volonté)

+7 contre CA ; 1d6 + 2 dégâts

↔ Souffle (simple ; rencontre) ♦ **illusion, radiant**

Décharge de proximité 4 ; +8 contre Réflexes ; 2d6 + 2 dégâts radiants, et le dragon féérique devient invisible si plusieurs ennemis sont pris dans la décharge. Échec : demi-dégâts, et le dragon féérique ne devient pas invisible.

Invisibilité (simple ; à volonté) ♦ **illusion**

Le dragon féérique devient invisible jusqu'à ce qu'il attaque ou soit touché par une attaque.

Alignement non aligné Langues draconique, elfique

Compétences Bluff +9, Discréption +10, Larcin +10

For 10 (+2) Dex 16 (+5) Sag 8 (+1)

Con 13 (+3) Int 6 (+0) Cha 15 (+4)

TACTIQUE DU DRAGON FÉERIQUE FUGACE

Un dragon féérique fugace qui choisit d'engager le combat reste invisible jusqu'à ce qu'il soit suffisamment près pour utiliser son *souffle*. Il essaie d'affecter autant d'ennemis que possible afin de redevenir invisible. Il continue d'utiliser *invisibilité* pour minimiser sa vulnérabilité jusqu'à ce qu'il puisse attaquer un adversaire sans risque.



DRAGON MIRAGE

ÉLISANT DOMICILE DANS LES FORÊTS DE FéERIE qui n'ont jamais connu la hache ni le feu, se dorant au soleil dans de vertes clairières, les dragons mirage sont des créatures recluses. Bien qu'ils ne daignent que rarement entrer en contact avec autrui, ils considèrent les éladrins comme des frères avec lesquels ils ont en commun l'indépendance et la réticence à se laisser entraîner dans la lutte entre la lumière et les ténèbres.

Le corps d'un dragon mirage est long et reptilien, recouvert d'écaillles d'un vert émeraude sombre, avec une tête triangulaire aplatie. En dépit de leur petite taille, ses ailes l'emmènent aisément dans les airs. Tous les dragons mirage ont des plumes douces et brillantes qui poussent derrière la mâchoire en de somptueuses crinières aux couleurs merveilleuses.

Dragon mirage adulte Contrôleur solo niveau 15
Créature magique féérique (dragon) de taille G 6 000 px

Initiative +13 Sens Perception +16 ; vision dans le noir

Pv 745 ; Péril 372 ; cf. aussi *adversaire insaisissable*

CA 31 ; Vigueur 28, Réflexes 31, Volonté 30

Résistances poison 15

Jets de sauvegarde +5

VD 9, escalade 6 (pattes d'araignée), téléportation 6, vol 8 (stationnaire)

Points d'action 2

① **Morsure** (simple ; à volonté) ♦ poison, sommeil

Allonge 2 ; +19 contre CA ; 2d10 + 4 dégâts, et la cible subit

5 dégâts de poison continu (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté* : la cible est inconsciente (sauvegarde annule).

① **Griffes** (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +19 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts

④ **Frénésie draconique** (simple ; à volonté)

Le dragon effectue une attaque de morsure et une attaque de griffes.

↗ **Harceleur fantasmatique** (mineure ; à volonté) ♦ illusion, terreur

Distance 10 ; +20 contre Volonté ; la cible subit un -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon mirage.

↖ **Souffle** (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ charme, psychique

Décharge de proximité 6 ; +20 contre Volonté ; 1d12 + 9 dégâts psychiques, et à son tour de jeu la cible doit s'éloigner du dragon au double de sa VD ou attaquer son allié le plus proche (sauvegarde annule). *Effet secondaire* : la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

Reprise de souffle (simple ; rencontre)

Le dragon recharge son souffle.

↖ **Présence terrifiante** (simple ; rencontre) ♦ terreur

Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +19 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Effet secondaire* : la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

✿ **Mirage** (simple ; maintien [mineure] ; rencontre) ♦ illusion, périmètre, psychique

Explosion de zone 6 à 10 cases ou moins ; +18 contre Volonté ; 2d6 + 9 dégâts psychiques, et la cible est ralentie (sauvegarde annule). L'explosion crée un périmètre qui constitue un terrain difficile pour toutes les créatures (à l'exception du dragon).

Toute créature qui entre dans le périmètre ou y débute son tour de jeu subit 10 dégâts psychiques.

Adversaire insaisissable (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ téléportation

Le dragon mirage se téléporte de 6 cases.

Alignment non aligné Langues draconique, elfique

Compétences Bluff +19, Diplomatie +19, Discrétion +18, Intuition +16

For 18 (+11) Dex 23 (+13)

Sag 18 (+11)

Con 21 (+12) Int 19 (+11)

Cha 24 (+14)

CONNAISSANCE DES DRAGONS MIRAGE

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 25 : les dragons mirage pourraient bien être les descendants de dragons chromatiques (peut-être verts) qui se seraient installés en Féerie. Ils entretiennent des relations étroites avec les éladrins et sont les compagnons et les montures de nobles éladrins. Ils peuvent se comporter en filous taquins ou en dangereux manipulateurs.

TACTIQUE DU DRAGON MIRAGE

Un dragon mirage évite le combat, manipulant l'esprit de ses adversaires pour gagner le temps de battre en retraite. Il commence par *présence terrifiante* pour amoindrir ses ennemis, puis utilise son *souffle* pour endommager leur esprit avant de s'envoler au loin. Par contre, si on l'a mis en colère, il démembre les adversaires distraits à coup de morsure venimeuse tout en accablant les autres avec *harceleur fantasmatique* et *mirage*.

DRAGON HIDEUX

TOUT AUSSI LAIDS ET DISGRACIEUX que leurs sinistres maîtres, les dragons hideux servent de sentinelles aux enclaves des fomorians de l'Outreterre de la Féerie. Les fomorians ont réduit en esclavage ces écoeurants doubles féériques des dragons violets vivant dans le monde physique pour s'en servir dans la guerre qu'ils mènent contre les éladrins et les autres créatures de beauté.

Les dragons hideux portent bien leur nom : leur corps est parcouru d'excroissances et d'œdèmes répugnantes. À force de se repaître des restes rances de leurs maîtres, ils ont pris en corpulence jusqu'à devenir bien plus imposants que leurs homologues naturels, une épaisse couche de graisse recouvrant leur musculature développée.

CONNAISSANCE DES DRAGONS HIDEUX

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 25 : les dragons hideux éclosent dans des crèches sous haute protection au sein des cités fomoraines. Ces derniers soumettent les jeunes dragons à un régime spécial pour accélérer leur croissance.

TACTIQUE DU DRAGON HIDEUX

Pour tout affreux qu'il soit, le dragon hideux est hautement intelligent et emploie une panoplie cauchemardesque de pouvoirs pour protéger les tourmenteurs fomorians qu'il accompagne. Il attire les ennemis avec *malédiction déprimante* puis les ravage avec l'assaut psychique de son *souffle*. Ceux qui affrontent cette créature feraient bien de se méfier des excroissances purulentes qui parsèment sa chair : infliger trop de dégâts au dragon les fait exploser, leurs projections recouvrant les créatures alentour de putréfaction nécrotique.

Dragon hideux adulte	Brute d'élite niveau 17	
Créature magique féérique (dragon) de taille G	3 200 px	
Initiative +14	Sens Perception +21 ; vision dans le noir	
Pv 400 ; Péril 200 ; cf. aussi <i>explosion putride</i>		
CA 30 ; Vigueur 29, Réflexes 30, Volonté 30		
Résistances nécrotique 10, psychique 10		
Jets de sauvegarde +2		
VD 8, escalade 8 (pattes d'araignée), vol 6 (stationnaire)		
Points d'action 1		
↓ Morsure (simple ; à volonté) ♦ nécrotique		
Allonge 2 ; +19 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts, et 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).		
↓ Griffes (simple ; à volonté)		
Allonge 2 ; +19 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts		
↓ Frénésie draconique (simple ; à volonté)		
Le dragon effectue une attaque de morsure et une attaque de griffes.		
↗ Malédiction déprimante (mineure ; à volonté) ♦ psychique, terreur		
Distance 10 ; +18 contre Volonté ; 1d8 + 2 dégâts psychiques, et la cible est tirée de 2 cases.		
↖ Souffle (simple ; rencontre) ♦ psychique, téléportation		
Décharge de proximité 5 ; +18 contre Réflexes ; 3d10 + 4 dégâts psychiques, et la cible est téléportée de 5 cases vers un espace inoccupé de terre ferme au choix du dragon. Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas téléportée.		
↖ Explosion putride (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ nécrotique, psychique		
Explosion de proximité 3 ; +18 contre Vigueur ; 2d10 + 7 dégâts nécrotiques, puis la cible est hébétée et subit 10 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule les deux).		
Alignement mauvais	Langues draconique, elfique	
For 21 (+13)	Dex 23 (+14)	Sag 27 (+16)
Con 19 (+12)	Int 20 (+13)	Cha 14 (+10)

RENCONTRES DE GROUPE

Même si les dragons mirage ne s'intéressent guère aux conflits entre le bien et le mal, les fomorians heurtent leur sensibilité esthétique. Les dragons hideux se glissent parfois dans les profondeurs de l'Outreterre de la Féerie, traquant leurs anciens maîtres. On trouve des dragons féériques dans toute la Féerie en compagnie de toute créature qui les supporte.

Rencontre de niveau 6 (1 275 px)

- ♦ 1 dryade (franc-tireur de niveau 9, cf. BF 97)
- ♦ 1 incantateur du crépuscule éladrin (contrôleur de niveau 8, cf. BF 102)
- ♦ 2 dragons féériques voleteurs adultes (francs-tireurs de niveau 4)
- ♦ 1 dragon féérique fugace adulte (chasseur de niveau 4)

Rencontre de niveau 17 (8 400 px)

- ♦ 1 bralani des vents d'automne (contrôleur de niveau 19, cf. BF 102)
- ♦ 1 dragon mirage adulte (contrôleur solo de niveau 15)

Rencontre de niveau 19 (11 850 px)

- ♦ 1 tourmenteur formorian (contrôleur d'élite de niveau 19, cf. BF 118)
- ♦ 1 dragon hideux adulte (brute d'élite de niveau 17)
- ♦ 11 guerriers cyclopes (sbires de niveau 16, cf. BF 52)

DRAGONS DE GISOMBRE

Les dragons de Gisombre n'ont pas leur pareil en matière de malfaissance et de haine de la vie et la lumière. Représentant un danger dans leur propre environnement, ils deviennent d'incomparables terreurs lorsqu'ils débarquent dans le monde physique.

DRAGON STÉRILISATEUR

PROVENANT DES TERRES DÉSERTIQUES de Gisombre, les dragons stérilisateurs sèment la destruction et la mort où qu'ils aillent. Ils sont mus par un besoin impérieux de ravager la terre et de drainer l'énergie vitale de tout être vivant. Leur simple présence suffit à transformer les plantes en poussière et réduire les animaux en de simples tas d'os blanchis.

Un dragon stérilisateur ressemble fortement à un dragon brun aux écailles un peu plus couleur rouille. Où qu'il aille, des petits tourbillons de poussière le suivent, prêts à prendre une intensité à laminer les chairs lorsque le dragon est enragé.

CONNAISSANCE DES DRAGONS STÉRILISATEURS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 20 : un dragon stérilisateur transforme le territoire autour de son antre en étendue désertique, éradiquant toute vie indigène. Une telle destruction est un plaisir en soi, mais permet aussi au dragon d'avoir une vue dégagée sur ceux qui risqueraient leur vie pour lui dérober ses trésors.



Dragon stérilisateur adulte Contrôleur d'élite niveau 12

Créature magique ombreuse (dragon) de taille G

1 400 px

Initiative +10	Sens Perception +11 ; vision dans le noir	
Stérilisation (nécrotique) aura 5 ; toute créature qui entre dans l'aura ou y débute son tour de jeu subit 10 dégâts nécrotiques.		
Pv 254 ; Péril 127 ; cf. aussi <i>tempête de poussière</i>		
CA 28 ; Vigueur 28, Réflexes 24, Volonté 27		
Résistances feu 10, nécrotique 10 ; Vulnérabilités radiant 10		
Jets de sauvegarde +2		
VD 8, vol 5 (stationnaire)		
Points d'action 1		
⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ nécrotique		
Allonge 2 ; +16 contre CA ; 2d10 + 4 dégâts, et la cible subit 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).		
→ Siphon de vie (simple ; recharge [] ; à volonté) ♦ guérison, nécrotique		
Distance 10 ; +16 contre Vigueur ; 2d6 + 5 dégâts nécrotiques, et le dragon récupère un nombre de points de vie égal aux dégâts infligés.		
← Souffle (simple ; recharge [] ; à volonté) ♦ feu, nécrotique		
Décharge de proximité 8 ; +16 contre Vigueur ; 1d10 + 7 dégâts de feu, et la cible subit 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule). <i>Effet secondaire</i> : la cible subit un -2 à ses jets d'attaque jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon.		
← Tempête de poussière (mineure ; se recharge quand le dragon est en péril pour la première fois)		
Explosion de proximité 3 ; +14 contre Vigueur ; 1d8 + 5 dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). Le dragon dispose d'un camouflage contre toute créature hébétée par cet effet.		
← Présence terrifiante (simple ; rencontre) ♦ terreur		
Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +14 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. <i>Effet secondaire</i> : la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).		
Alignement mauvais	Langues draconique	
Compétences Discréption +15, Endurance +17		
For 19 (+10)	Dex 19 (+10)	Sag 21 (+11)
Con 23 (+12)	Int 17 (+9)	Cha 14 (+8)

TACTIQUE DU DRAGON STÉRILISATEUR
Un dragon stérilisateur débute le combat dans les airs. Il utilise *présence terrifiante* pour fixer les ennemis, puis dépense un point d'action pour cracher son *souffle* : un vent brûlant de sable et de poussière qui décompose tout ce qu'il touche. Il descend pour faire de terribles attaques de morsure et dévaster ses ennemis avec son aura de *stérilisation*, battant en retraite au besoin pour se soigner avec de l'essence vitale siphonnée à ses ennemis. Si le dragon se sent submergé, il soulève une terrible *tempête de poussière* pour couvrir sa retraite.

DRAGON D'OMBRE

LES DRAGONS D'OMBRE SONT DES MONSTRES SOURNOIS qui hantent les coins les plus sombres de Gisombre. Qu'ils se terrent dans les profondeurs de l'Outreterre de ce plan ou qu'ils dirigent des armées depuis les ruines d'anciennes cités infestées de morts-vivants, ils sont des acteurs terribles de ce royaume.

Au premier coup d'œil, un dragon d'ombre paraît immatériel. Son cuir sombre et ses écailles transparentes l'aident à se fondre dans les milieux faiblement éclairés. On pourrait le confondre avec un dragon noir, mais sa tête présente des rangées de cornes tournées vers l'arrière. Une longue colonne de pointes émerge de derrière son cou et une nageoire surmonte sa puissante queue.

Vieux dragon d'ombre

Chasseur solo niveau 24

Créature magique ombreuse (dragon) de taille TG

30 250 px

Initiative +25 Sens Perception +22 ; vision dans le noir

Pv 1 100 ; Péril 550 ; cf. aussi *souffle du péril*

CA 41 ; Vigueur 37, Réflexes 41, Volonté 37

Résistances nécrotique 30

Vulnérabilités radiant (chaque fois qu'un dragon d'ombre subit des dégâts radiants, l'un de ses *globes d'obscurité* prend fin)**Jets de sauvegarde** +5VD 10, nage 10, vol 10 (stationnaire), vol partiel 20 ; cf. aussi *traversée des ombres***Points d'action** 2⊕ **Morsure** (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

Allonge 3 ; +29 contre CA ; 2d10 + 9 dégâts, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +29 contre CA ; 1d10 + 9 dégâts

⊕ **Frénésie draconique** (simple ; à volonté)

Le dragon effectue une attaque de morsure et une attaque de griffes.

⊕ **Fouette-queue** (réaction immédiate, quand un ennemi rate une attaque de corps à corps contre le dragon ; à volonté)

Le dragon utilise sa queue pour attaquer l'ennemi en question ; +29 contre AC ; 2d8 + 9 dégâts.

← **Souffle** (simple ; recharge [] ; à volonté) ♦ nécrotique

Décharge de proximité 5 ; +27 contre Vigueur ;

2d12 + 5 dégâts nécrotiques, puis la cible perd une récupération et est affaiblie (sauvegarde annule). *Effet secondaire* : la résistance nécrotique de la cible est annulée jusqu'à la fin de la rencontre.

Échec : demi-dégâts, et la cible ne perd pas de récupération.

← **Souffle du péril** (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ nécrotiqueLe *souffle* du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.← **Présence terrifiante** (simple ; rencontre) ♦ terreurExplosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +25 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Effet secondaire* : la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).★ **Globe d'obscurité** (mineure 1/round ; maintien [mineure] ; à volonté) ♦ périmètre

Explosion de zone 2 à 20 cases ou moins ; ce pouvoir crée un périmètre d'obscurité qui reste en place jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. Le périmètre bloque la ligne de mire de toutes les créatures (à l'exception du dragon). Toute créature qui est entièrement située dans le périmètre est aveuglée (à l'exception du dragon).

Avantage de combat

Les attaques de corps à corps du dragon d'ombre infligent 4d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Traversée des ombres (mouvement ; à volonté) ♦ téléportationUn dragon d'ombre qui se trouve dans au moins un *globe d'obscurité* peut se téléporter dans n'importe quel autre *globe d'obscurité* situé dans sa ligne de mire. Il doit terminer son déplacement dans une des cases au moins d'un *globe d'obscurité*.

Alignement mauvais Langues draconique

Compétences Discréption +26, Intimidation +20

For 25 (+19) Dex 29 (+21) Sag 21 (+17)

Con 20 (+17) Int 18 (+16) Cha 17 (+15)

CONNAISSANCE DES DRAGONS D'OMBRE

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 25 : les dragons d'ombre infestent les cités en ruine et les palais enfouis. Ils sont particulièrement avares et mus par une insatiable soif de pouvoir et de richesse. Ils réduisent en esclavage les autres races pour qu'elles leur servent de soldats et de serviteurs.

TACTIQUE DU DRAGON D'OMBRE

Un dragon d'ombre ne combat jamais à la loyale. Il reste tapi dans l'ombre jusqu'à ce que le moment soit venu de frapper. En fait, il est tout à fait capable de traquer sa proie pendant des heures avant de se révéler. Lorsqu'il attaque enfin, il lâche des *globes d'obscurité*, puis utilise *traversée des ombres* pour se mettre dans la position optimale pour son *souffle*, pour lequel il dépense un point d'action afin de l'utiliser au même tour de jeu. Tandis que ses adversaires se débattent contre le pouvoir de décomposition de l'attaque, le dragon se déchaîne parmi eux à coups de crocs et de griffes, produisant de nouveaux *globes d'obscurité* pour l'aider à se téléporter d'un bout à l'autre du champ de bataille.

RENCONTRES DE GROUPE

Les dragons de Gisombre utilisent des serviteurs pour se protéger, mais aussi en tant qu'espions et saboteurs. Les dragons stérilisateurs sont trop destructeurs pour attirer d'autres créatures que des morts-vivants. Les dragons d'ombre ont une grande variété de créatures ombreuses à leur service, de l'obscur aux morts-vivants, avec une préférence pour les esclaves shadar-kai chaque fois que possible. De puissants shadar-kai montent parfois ces dragons.

Rencontre de niveau 28 (68 250 px)

- ◆ 1 vieux dragon d'ombre (chasseur solo de niveau 24)
- ◆ 2 faucheurs d'âmes sanglotain (francs-tireurs de niveau 25, cf. BF 233)
- ◆ 2 âmes-en-peine vénérables (chasseurs de niveau 25, cf. BF 15)
- ◆ 5 bodaks massacreurs (soldats de niveau 18, cf. BF 39)

DRAGONS ÉLÉMENTAIRES

À partir du Chaos Élémentaire, tout se crée : les possibilités infinies et la destruction éternelle se mêlent dans le désordre le plus total. Les forces qui animent le plan œuvrent contre les créatures qui s'y attardent de sorte qu'elles en héritent les caractéristiques dangereuses et imprévisibles. Toutes les créatures sont susceptibles de subir de telles altérations, mais les dragons, et tout particulièrement les dragons chromatiques, réagissent intensément à l'éveil de leur nature élémentaire. Les dragons élémentaires qui échappent à leur royaume sont rares, mais quand c'est le cas, ils s'installent dans des endroits adaptés à leur forme.

DRAGON FLAMBOYANT

UN DRAGON FLAMBOYANT AIME BRÛLER tout ce qu'il est en mesure d'embraser, surtout quand il s'agit d'autres créatures. Véritable boule de feu exécutant des pirouettes en l'air, il passe impunément parmi ses ennemis et ne laisse dans son sillage que des cadavres fumants.

Ce dragon entièrement composé de flammes a la forme d'une tête de dragon fixée à une queue sinuose d'air brûlant.

Jeune dragon flamboyant

Créature magique élémentaire (dragon, feu) de taille G 350 px

Initiative +2 Sens Perception +8 ; vision dans le noir
Brasier incarné (feu) aura 2 ; toute créature qui entre dans l'aura ou y débute son tour de jeu subit 5 dégâts de feu.
Pv 136 ; Péril 68 ; cf. aussi *pirouette enflammée*
CA 18 ; Vigueur 18, Réflexes 17, Volonté 16
Immunités feu
Jets de sauvegarde +2
VD vol 6 (stationnaire)
Points d'action 1

◆ Morsure (simple ; à volonté) ♦ feu
Allonge 2 ; +7 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts de feu.
◆ Fureur flamboyante (simple ; à volonté)
Le dragon flamboyant effectue deux attaques de morsure. Si les deux touchent une même cible, il effectue une troisième attaque de morsure contre celle-ci.
◆ Pirouette enflammée (simple ; se recharge quand le dragon est en péril pour la première fois) ♦ feu, téléportation
Décharge de proximité 5 ; +5 contre Réflexes ; 3d6 + 4 dégâts de feu, et la cible subit 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). Effet : le dragon flamboyant se téléporte dans n'importe quel espace libre adjacent au bord de l'aire d'effet de la décharge.
Alignement non aligné Langues draconique, originel
Compétences Athlétisme +11
For 18 (+6) Dex 10 (+2) Sag 12 (+3)
Con 18 (+6) Int 10 (+2) Cha 8 (+1)

CONNAISSANCE DES DRAGONS FLAMBOYANTS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 20 : on a toutes les chances de trouver des dragons flamboyants dans les fonderies, fournaises et endroits où la trame qui sépare le monde et le Chaos Élémentaire est faible. Déchaînés et incontrôlables, ils brûlent tout ce qui est en vue et dansent au cœur des flammes. Parfois, un culte du feu invoque et entrave un dragon flamboyant pour s'en servir comme focaliseur lors de ses cérémonies.



DD 25 : dans le Chaos, les dragons flamboyants voyagent en petits groupes de deux ou trois membres d'une même famille. Tous les deux à cinq ans, des groupes se retrouvent afin de se reproduire. Lors de cet événement, ils fusionnent en une immense créature de feu bouillonnant appelée « mère flamboyante », qui survit une semaine ou deux avant de se diviser en centaines de dragons flamboyants distincts (à peu près moitié plus que le nombre de créatures engagées dans la fusion).

TACTIQUE DU DRAGON FLAMBOYANT

Quand un dragon flamboyant aperçoit de nouvelles victimes, il déverse le feu de sa *pirouette enflammée* et se téléporte près d'un ennemi, utilisant alors son point d'action pour déchaîner *fureur flamboyante*. Il effectue cette attaque autant que possible, maintenant simultanément au moins un adversaire dans son *brasier incarné*. Lorsqu'il est en péril, il utilise de nouveau *pirouette enflammée* pourachever un ennemi mal en point ou pour s'enfuir.

Un dragon flamboyant accorde moins d'importance à son existence qu'au plaisir de brûler. Il affronte les créatures inflammables jusqu'à son dernier souffle, mais tente de fuir celles qui résistent au feu.

DRAGON ANGUILLE

UN DRAGON ANGUILLE TRAVERSE LES GOUFFRES et abysses d'air et d'eau du Chaos Élémentaire, toujours en chasse, nageant en toute liberté des courants bouillonnants aux vents tourbillonnants. Un dragon anguille pourrait se glisser dans le monde en passant par une profonde fosse océanique ou durant une terrible tempête. Un capitaine de vaisseau qui tombe sur ce nouvel arrivant doit le repousser manu militari ou négocier, mais la plupart du temps de tels malheureux disparaissent à jamais.

La tête de ce dragon long et mince est étirée et arrondie, son cou pratiquement inexistant. En plus des nageoires qui lui courent le long du corps, il dispose également de deux ailes à la manière d'une raie manta.

CONNAISSANCE DES DRAGONS ANGUILLES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 25 : les dragons anguilles apprécient le goût de la chair humanoïde. Ils se contentent habituellement de happer un marin ou deux sur le pont d'un navire, mais il leur arrive d'enfoncer la coque sous la ligne de flottaison. Le navire coulant alors, la créature peut dévorer l'équipage impuissant en toute impunité.

TACTIQUE DU DRAGON ANGUILLE

Puisque le dragon anguille peut voler ou nager avec la même facilité, il s'attaque aux cibles sur terre ou embarquées en restant sous l'eau. Une fois qu'il engage le combat, il prend les airs et y reste. Il commence l'affrontement par son *souffle* puis s'approche pour mordre. Il préfère étreindre et engloutir un adversaire en péril. Si le combat tourne mal, il replonge sous la surface ou prend de l'altitude s'il affronte des adversaires aquatiques.



Vieux dragon anguille

Soldat d'élite niveau 15

Créature magique élémentaire (aquatique, dragon) de taille TG 2 400 px

Initiative +13 Sens Perception +15 ; vision dans le noir

Pv 302 ; Péril 151

CA 33 ; Vigueur 30, Réflexes 27, Volonté 26

Résistances électricité 10, froid 10

Jets de sauvegarde +2

VD nage 8, vol 8 (stationnaire)

Points d'action 1

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté) ♦ électricité

Allonge 3 ; +22 contre CA ; 2d8 + 3 dégâts plus 1d6 dégâts d'électricité, et la cible est étreinte (jusqu'à évasion). Un dragon anguille ne peut pas effectuer d'attaque de morsure tant qu'il étreint une créature, mais il peut utiliser mâchoires d'étau.

⊕ **Coup de queue** (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +22 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts.

⊕ **Mâchoires d'étau** (simple ; à volonté) ♦ électricité

Si un dragon anguille débute son tour de jeu avec une cible étreinte dans ses mâchoires, il effectue une attaque contre la créature étreinte ; +20 contre Réflexes ; 2d8 + 3 dégâts plus 1d6 dégâts d'électricité. Échec : demi-dégâts.

⊕ **Double attaque** (simple ; à volonté)

Le dragon anguille effectue deux attaques de *coup de queue*.

↗ **Souffle** (simple ; se recharge quand le dragon est en péril pour la première fois) ♦ électricité

Le dragon anguille peut viser jusqu'à deux créatures avec son souffle électrique ; la première cible doit se situer dans un rayon de 10 cases du monstre, et la seconde dans un rayon de 10 cases de la première ; +18 contre Réflexes ; 2d12 + 10 dégâts d'électricité. Échec : demi-dégâts.

⊕ **Engloutissement** (simple ; rencontre) ♦ électricité

Le dragon anguille tente d'engloutir une créature en péril de taille M ou inférieure qu'il étreint ; +21 contre Vigueur ; en cas de réussite, la cible est engloutie et maîtrisée (pas de jet de sauvegarde), et subit 10 dégâts plus 10 dégâts d'électricité par round suivant, au début du tour de jeu du monstre. La créature engloutie ne peut effectuer que des attaques de base de corps à corps, et encore avec des armes naturelles ou à une main. Si le dragon anguille meurt, toute créature prise au piège dans son gosier peut s'en échapper au prix d'une action de mouvement, qui prend fin dans une case précédemment occupée par le monstre.

Alignement non aligné Langues draconique, originel

Compétences Intimidation +14

For 24 (+14) Dex 18 (+11) Sag 16 (+10)

Con 23 (+13) Int 13 (+8) Cha 14 (+9)

DRAGON TEMPÈTE

DÉRIVANT AU FIL DES COURANTS qui parcourent les océans flottants, nageant sur des fleuves d'électricité, ou cabriolant dans les nuages grondants du Chaos Élémentaire, on trouve les dragons tempête. Doté du pouvoir bouillonnant et mortel des tornades et des maelströms, le dragon tempête laisse derrière lui un sillage de dévastation.

Un dragon tempête est entièrement composé d'eau, ce qui ne l'empêche pas d'être aussi intelligent que les autres dragons. Il peut adopter la forme de son choix, mais préfère ressembler à un dragon bleu transparent, avec des algues emmêlées et des masses de sable en suspension dans son corps étrangement lumineux.

Vieux dragon tempête

Créature magique élémentaire (aquatique, dragon) de taille G 10 000 px

Initiative +15 Sens Perception +17 ; vision dans le noir
Aura aqueuse aura 5 ; les ennemis considèrent l'aire de l'aura comme un terrain difficile. Tout ennemi qui y entre ou y débute son tour de jeu subit 10 dégâts et est hébété jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon tempête.

Pv 875 ; Péril 438 ; cf. aussi *foudre du péril*

CA 35 ; Vigueur 35, Réflexes 33, Volonté 30

Résistances électricité 25, variable 10 (3/rencontre ; cf. BF 283) ;

Vulnérabilités tonnerre 10

Jets de sauvegarde +5

VD 9, vol 6 (maladroit), vol partiel 18, nage 8 ; déphasage ; cf. aussi *tempête tournoyante*

Points d'action 2

↓ Morsure (simple ; à volonté) ♦ électricité

Allonge 2 ; +23 contre CA ; 2d12 + 7 dégâts plus 1d10 dégâts d'électricité, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon tempête.

↓ Double attaque (simple ; à volonté)

Le dragon tempête effectue deux attaques de morsure.

↔ Libération de foudre (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ électricité

Explosion de proximité 10 ; +21 contre Réflexes (+23 contre les créatures situées dans l'*aura aqueuse* du dragon) ; 4d6 + 8 dégâts d'électricité, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

↔ Foudre du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ électricité

La *libération de foudre* du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

Tempête tournoyante (mouvement ; à volonté)

Le dragon tempête fait glisser chaque créature située dans son *aura aqueuse* d'un nombre de cases égal à sa VD vers un espace de l'*aura*. Le monstre peut ensuite se déplacer à sa VD.

Alignment non aligné Langues draconique, originel

Compétences Athlétisme +22

For 26 (+17)

Dex 18 (+13)

Sag 16 (+12)

Con 23 (+15)

Int 12 (+10)

Cha 17 (+12)



CONNAISSANCE DES DRAGONS TEMPÈTE

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 20 : les dragons tempête recherchent les tempêtes et les formations nuageuses, ou toute zone où elles seraient susceptibles d'apparaître. La présence d'un dragon tempête peut augmenter considérablement la fréquence d'apparition de ces phénomènes.

TACTIQUE DU DRAGON TEMPÈTE

Un dragon tempête est agressif, enveloppant ses adversaires de son *aura aqueuse* et usant de *libération de foudre* pour les électrocuter. Il entreprend cette action tant qu'il dispose de points d'action, se déplaçant chaque round pour affecter le plus grand nombre d'ennemis possible. Si la bataille tourne mal, il réduit sa forme à celle d'un nuage de gouttelettes de vapeur, en déphasant pour traverser les obstacles et s'enfuir.

DRAGON PYROCLASTIQUE

AUCUN DRAGON NE REFLETT MIEUX LA FURIE du Chaos Élémentaire que celui-ci. Résidant dans les régions les plus difficiles du plan, les dragons pyroclastiques peuvent survivre dans des endroits hostiles à toute autre forme de vie. Ils se délectent d'un régime de minéraux et minéraux fondu, mais ils savourent la chair rôtie quand ils en trouvent.

Un dragon pyroclastique est une créature montagneuse composée de roche en fusion enveloppée d'une fine croûte de pierre refroidie. Sa gueule béante aux bords déchiquetés révèle un blanc incandescent. Sa forme générale et ses traits sont ceux d'un dragon rouge, mais des gaz toxiques s'échappent de son corps par les nombreuses déchirures et fissures qui parsèment son cuir de pierre.

Vieux dragon pyroclastique	Brute solo niveau 21	
Créature magique élémentaire (dragon, feu) de taille TG16 000 px		
Initiative +14	Sens Perception +14 ; vision dans le noir	
Chaleur toxique (feu, poison) aura 5 ; toute créature qui entre dans l'aura ou y débute son tour de jeu subit 10 dégâts de feu et 10 dégâts de poison.		
Pv 1 220 ; Péril 610 ; cf. aussi souffle du péril		
CA 36 ; Vigueur 36, Réflexes 32, Volonté 34		
Immunités feu ; Résistances poison 25		
Jets de sauvegarde +5		
VD 9, escalade 6, fouissement 6, vol 6 (maladroit), vol partiel 18		
Points d'action 2		
① Morsure (simple ; à volonté) ♦ feu		
Allonge 3 ; +24 contre CA ; 2d8 + 8 dégâts, et la cible subit 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule)		
① Griffes (simple ; à volonté)		
Allonge 3 ; +24 contre CA ; 1d8 + 8 dégâts		
† Frénésie draconique (simple ; à volonté)		
Le dragon effectue une attaque de morsure et une attaque de griffes.		
↔ Souffle (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ feu		
Décharge de proximité 8 ; +22 contre Réflexes ; 3d12 + 8 dégâts de feu, puis la cible est aveuglée et subit 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule les deux). <i>Premier jet de sauvegarde raté</i> : la cible est ralentie (sauvegarde annule). <i>Effet secondaire</i> : la cible est maîtrisée (sauvegarde annule).		
↔ Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ feu		
Le souffle du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.		
↔ Éruption (réaction immédiate, lorsqu'un ennemi attaque le dragon avec une attaque de corps à corps ; rencontre) ♦ feu		
Décharge de proximité 5 qui doit inclure l'ennemi en question ; +22 contre Réflexes ; 4d6 + 8 dégâts de feu, puis la cible est poussée de 3 cases et se retrouve à terre.		
↔ Secousses (simple ; recharge ☰ ☱ ☱) ♦		
Explosion de proximité 5 ; +22 contre Réflexes ; 2d6 + 8 dégâts, et la cible se retrouve à terre.		
Alignement mauvais	Langues draconique, originel	
Compétences Athlétisme +23, Endurance +22		
For 27 (+18)	Dex 19 (+14)	Sag 19 (+14)
Con 24 (+17)	Int 11 (+10)	Cha 13 (+11)

CONNAISSANCE DES DRAGONS PYROCLASTIQUES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 20 : les dragons pyroclastiques s'établissent dans les caldeiras de volcans actifs. Ils nagent tranquillement dans la lave, plongeant parfois profondément dans le magma pour voir ce qui s'y trouve. La simple présence d'un tel dragon pousse la terre à se révolter : des fissures toxiques craquellent le sol tandis que des secousses telluriques partent du dragon, où qu'il aille.

TACTIQUE DU DRAGON PYROCLASTIQUE

Un dragon pyroclastique est un adversaire dépourvu de finesse chez qui toute provocation déclenche une explosion de violence. Il déchaîne son *souffle* à la première occasion, recouvrant ses victimes de roche en fusion qui, en refroidissant, les ralentit ou les immobilise. Le dragon utilise *secousses* contre tous ceux qui n'ont pas été ainsi handicapés. Il utilise alors un point d'action pour broyer ses adversaires dans ses mâchoires puissantes et ses griffes déchiquetées.

RENCONTRES DE GROUPE

Bien que les dragons élémentaires soient des habitants du Chaos, ils se glissent parfois de l'autre côté du voile planaire et élisent domicile dans le monde.

Rencontre de niveau 4 (900 px)

- ◆ 1 jeune dragon flamboyant (brute d'élite de niveau 4)
- ◆ 1 sorcier gobelin (contrôleur de niveau 3, cf. BF 139)
- ◆ 2 gobelins fendeurs de crânes (brutes de niveau 3, cf. BF 139)
- ◆ 1 scarabée de feu (brute de niveau 1, cf. BF 236)

Rencontre de niveau 19 (11 500 px)

- ◆ 1 vieux dragon tempête (soldat solo de niveau 18)
- ◆ 1 baron sahuagin (brute d'élite de niveau 10, cf. BF 228)
- ◆ 2 pillards sahuagins (soldats de niveau 6, cf. BF 228)

AUTRES CRÉATURES

Cette partie présente un large éventail de monstres qui entretiennent tous un lien avec l'espèce draconique, même si beaucoup d'entre eux sont très différents des dragons dans leur apparence et leur façon d'agir.

ABERRATION SQUAMEUSE

LES ABERRATIONS SQUAMEUSES sont d'abominables hybrides de chair draconique et de démence incarnée. Les sages pensent qu'elles sont apparentées aux bêtes babéliennes (cf. page 34 du Bestiaire Fantastique), mais elles sont encore plus hideuses et dangereuses. Tous s'accordent en revanche pour dire que leur simple existence est la preuve que le cosmos est non seulement incompréhensible pour des esprits mortels, mais qu'il est en plus délibérément malveillant.

Une aberration squameuse est une masse amorphe d'écaillles, de bouches, de crocs et d'yeux reptiliens. Le corps de la créature présente différentes couleurs et semble changer en permanence de taille et de forme. Quant à son odeur, elle offre un subtil mélange de soufre, de miel, de musc et de putréfaction. Ses gueules béantes éructent sans cesse des rugissements assourdissants.

CONNAISSANCE DES ABERRATIONS SQUAMEUSES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.



DD 15 : parfois, la démence du Royaume Lointain effleure le monde ; là où ce contact se produit, la réalité est souillée. Les terres où cette souillure persiste sont parfois qualifiées d'enclaves cérébrotiques et la folie y règne. C'est de là que proviennent les aberrations squameuses, peut-être engendrées par des dragons dont l'antre était trop proche du cœur abominable de ces terres corrompues.

DD 20 : les aberrations squameuses poussent continuellement des rugissements qui effrayent et perturbent les autres créatures. Parfois, l'une d'elles marmonne un mot ou une phrase parmi tous ses hurlements déments, en draconique ou en lointain. Le mot ou la phrase peut être un indice ou un avertissement, comme n'avoir aucune importance.

DD 25 : les aberrations squameuses errent sans but et dévorent tout ce qu'elles attrapent, mais il arrive qu'elles restent des mois ou des années en un même lieu avant de reprendre leur errance. Les dégobilleurs squameux sont plus enclins à se fixer à un endroit, dans une ruine ou un lieu souterrain. Parfois, un cracheur s'attarde dans les environs de l'enclave cérébrotique qui l'a engendré.

DD 30 : la nature des dégobilleurs squameux suscite parfois une sorte de dévotion de la part de créatures inférieures. Bien qu'elles semblent démentes, ces abominations servent occasionnellement une cause maléfique.

Cracheur squameux

Soldat solo niveau 15

Créature magique aberrante (dragon) de taille G 6 000 px

Initiative +13

Sens Perception +10 ; vision à 360°, vision dans le noir

Cacophonie effrayante (terreur) aura 3 ; tout ennemi situé dans l'aura qui subit des dégâts psychiques continus est poussé de 3 cases.

Pv 755 ; péril 377 ; cf. aussi souffle du péril

CA 34 ; Vigueur 32, Réflexes 29, Volonté 28

Résistances variable 10 (2/rencontre ; cf. BF 283)

Jets de sauvegarde +5

VD 6, fouissage 3

Points d'action 2

⊕ **Morsure (simple ; à volonté) ♦ psychique**

Allonge 2 ; +22 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts psychiques, et 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

⊕ **Crachat de crocs (simple ; à volonté)**

Distance 8 ; +21 contre CA ; 2d8 + 8 dégâts.

⊕ **Triple attaque (simple ; à volonté) ♦ psychique**

Le cracheur effectue trois attaques de morsure.

⊕ **Regard du lointain (réaction immédiate, quand un ennemi attaque le cracheur ; à volonté) ♦ psychique**

Le cracheur croise le regard de l'ennemi en question : distance 5 ; +20 contre Volonté ; 2d10 + 7 dégâts psychiques, et la cible se retrouve à terre. Cette attaque ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

⊖ **Souffle (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ psychique**

Décharge de proximité 5 ; +20 contre Réflexes ; 2d12 + 6 dégâts psychiques, et 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule). Échec : demi-dégâts, et pas de dégâts continus.

⊖ **Souffle du péril (libre, quand le cracheur est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ psychique**

Le souffle du cracheur se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

Alignement mauvais Langues draconique, lointain

Compétences Intimidation +14

For 24 (+14) Dex 18 (+11)

Sag 17 (+10)

Con 23 (+13)

Int 12 (+8)

Cha 14 (+9)

Dégobilleur squameux

Soldat solo niveau 22

Créature magique aberrante (dragon) de taille TG

20 750 px

Initiative +19

Sens Perception +14 ; vision à 360°, vision dans le noir

Cacophonie effrayante (terreur) aura 5 ; tout ennemi situé dans l'aura qui subit des dégâts psychiques continus est poussé de 3 cases.Pv 1 055 ; péril 527 ; cf. aussi *souffle du péril*

CA 41 ; Vigueur 39, Réflexes 36, Volonté 33

Résistances variable 15 (2/rencontre ; cf. BF 283)

Jets de sauvegarde +5

VD 8, fouissage 4

Points d'action 2

⊕ **Morsure (simple ; à volonté) ♦ psychique**

Allonge 3 ; +29 contre CA ; 2d10 + 7 dégâts psychiques, et 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

⊗ **Crachat de crocs (simple ; à volonté)**

Distance 10 ; +28 contre CA ; 2d10 + 10 dégâts.

+ **Triple attaque (simple ; à volonté) ♦ psychique**

Le dégobilleur effectue trois attaques de morsure.

⊗ **Regard du lointain (réaction immédiate, quand un ennemi attaque le dégobilleur ; à volonté) ♦ psychique**

Le cracheur croise le regard de l'ennemi en question : distance 5 ; +27 contre Volonté ; 3d10 + 9 dégâts psychiques, puis la cible est poussée de 1 case et se retrouve à terre. Cette attaque ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

← **Souffle (simple ; recharge [] []) ♦ psychique**

Décharge de proximité 5 ; +27 contre Réflexes ; 3d12 + 6 dégâts psychiques, et 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule). Échec : demi-dégâts, et pas de dégâts continus.

← **Tempête d'agonie (simple ; recharge [] []) ♦ psychique**

Explosion de proximité 10 ; +27 contre Volonté ; 3d10 + 8 dégâts psychiques, puis la cible est étourdie et subit 10 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

← **Souffle du péril (libre, quand le dégobilleur est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ psychique**

Le souffle du dégobilleur se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

Alignment mauvais Langues draconique, lointain

Compétences Intimidation +18

For 29 (+20) Dex 23 (+17) Sag 17 (+14)

Con 27 (+19) Int 17 (+14) Cha 14 (+13)

TACTIQUE DE L'ABERRATION SQUAMEUSE

Lors de son premier tour de jeu, l'aberration squameuse crache son *souffle*, un jet immonde de restes partiellement digérés de ses précédentes victimes, ce qui rend la cible à moitié folle. Puis elle dépense un point d'action pour effectuer une *triple attaque*. Le round suivant, elle dépense un autre point d'action pour utiliser deux fois d'affilée *triple attaque*. Ses ennemis, désormais affligés de dégâts psychiques continus sont repoussés par l'aura *cacophonie effrayante* s'ils tentent de s'approcher. L'aberration squameuse utilise *regard du lointain* pour répondre aux adversaires qui tentent de la prendre en tenaille. Elle utilise *crachat de crocs* contre les cibles situées hors de portée de son allonge, mais uniquement quand elle n'a rien de mieux à faire.

Les aberrations squameuses sont incompréhensibles, mais elles ne sont pas stupides. Elles battent en retraite si elles se trouvent en difficulté et s'enfuient en s'enfouissant dans le sol.

Gueule squameuse

Soldat d'élite niveau 10

Créature magique aberrante (dragon) de taille G

1 000 px

Initiative +8

Sens Perception +8 ; vision à 360°, vision dans le noir

Cacophonie effrayante (terreur) aura 3 ; tout ennemi situé dans l'aura qui subit des dégâts psychiques continus subit un -1 aux jets d'attaque.Pv 216 ; péril 108 ; cf. aussi *souffle du péril*

CA 27 ; Vigueur 25, Réflexes 22, Volonté 23

Résistances variable 5 (1/rencontre ; cf. BF 283)

Jets de sauvegarde +2

VD 6, fouissage 3

Points d'action 1

⊕ **Morsure (simple ; à volonté) ♦ psychique**

Allonge 2 ; +17 contre CA ; 2d8 + 5 dégâts psychiques, et 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

+ **Double attaque (simple ; à volonté) ♦ psychique**

La gueule effectue deux attaques de morsure.

← **Souffle (simple ; recharge [] []) ♦ psychique**

Décharge de proximité 5 ; +15 contre Réflexes ; 1d12 + 7 dégâts psychiques, et 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule). Échec : demi-dégâts, et pas de dégâts continus.

← **Souffle du péril (libre, quand la gueule est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ psychique**

Le souffle de la gueule se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

Dévoreur dément

La gueule bénéficie d'un +2 aux jets d'attaque et d'un +5 aux jets de dégâts contre les ennemis qui subissent des dégâts psychiques continus.

Alignment mauvais

Langues draconique, lointain

Compétences Intimidation +11

For 23 (+11) Dex 17 (+8)

Con 20 (+10) Int 11 (+5)

Sag 15 (+7)

Cha 13 (+6)

TACTIQUE DE LA GUEULE SQUAMEUSE
Les gueules squameuses apparaissent généralement par deux et tentent de prendre leur proie en tenaille. Une gueule commence le combat avec son abominable *souffle*, puis se rapproche et dépense un point d'action pour effectuer une *double attaque*. Plus elle afflige de créatures avec des dégâts psychiques continus, plus elle peut leur nuire avec *dévoreur dément* et *cacophonie effrayante*.

RENCONTRES DE GROUPE

Les aberrations squameuses sont solitaires, mais des créatures inférieures les accompagnent parfois, qu'il s'agisse d'adorateurs ou de charognards opportunistes. Elles peuvent tolérer la présence de ces parasites pendant des mois avant de se retourner contre eux sans raison apparente et les dévorer.

Rencontre de niveau 10 (2 900 px)

- ♦ 2 gueules squameuses (soldats d'élite de niveau 10)
- ♦ 1 babélier (contrôleur de niveau 10, cf. BF 34)

Rencontre de niveau 17 (7 600 px)

- ♦ 1 cracheur squameux (soldat solo de niveau 15)
- ♦ 1 fouetteur aboleth (brute de niveau 17, cf. BF 8)

LES ABISHAÏS, QUI HABITENT LA FORTERESSE de Tiamat de Tythérion, sont une race de fiélons diaboliques immortels qui servent la Sombre Dame des Dragons en jouant le rôle de messagers, de gardiens, de tentateurs et de hérauts. On les rencontre à Tythérion, dans les Neuf Enfers ou dans les ombres du monde mortel, occupés à nourrir la cupidité des autochtones en vue de la guerre à venir entre les forces des ténèbres et celles de la lumière.

Il existe plusieurs espèces d'abishaïs, qui se différencient par leur association à un aspect particulier de Tiamat et à un type de dragon chromatique, ce détail apparaissant dans la couleur de leurs écailles ainsi que dans leur personnalité. Hormis quelques différences mineures, tous les abishaïs ont la même apparence générale. Un abishaï est un humanoïde bipède pourvu d'ailes membraneuses et d'une longue queue terminée par un dard. Des cornes émergent de son front squameux, ce qui lui donne des allures de gargoille.

CONNAISSANCE DES ABISHAÏS

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

DD 15 : les abishaïs sont les serviteurs immortels de Tiamat. Ils font office de hérauts, de gardiens et parfois d'espions. On dit qu'il existe une espèce d'abishaïs pour chacune des têtes de Tiamat, mais des rumeurs parlent aussi d'abishaïs gris, violets et autres.



DD 25 : les abishaïs usent de toutes sortes de manœuvres sournoises. Personne ne fait confiance à une telle créature, et encore moins ses congénères.

RENCONTRES DE GROUPE

Là où Tiamat a des intérêts, on rencontre fatallement des abishaïs. Ces serviteurs fiélons s'aventurent dans le monde où ils tentent les mortels par des promesses d'aide ou de richesses. Les abishaïs sont également fréquents dans les Neuf Enfers, où ils œuvrent au côté des diables dans leurs luttes intestines ou dans leurs préparatifs de guerre.

Rencontre de niveau 10 (2 600 px)

- ◆ 2 hommes d'armes drows (chasseurs de niveau 11, cf. BF 95)
- ◆ 1 abishaï incandescent (soldat d'élite de niveau 8)
- ◆ 1 abishaï orageux (artilleur de niveau 7)
- ◆ 2 abishaïs destructifs (chasseurs de niveau 5)

Abishaï destructif

Créature magique immortelle de taille M

Chasseur niveau 5

200 px

Initiative +9	Sens Perception +2 ; vision nocturne
Pv 51 ; péril 25	
Régénération 5	
CA 19 ; Vigueur 17, Réflexes 17, Volonté 18	
Résistances acide 5	
VD 6, vol 6, vol partiel 12	
④ Dard (simple ; à volonté) ◆ acide	+10 contre CA ; 2d6 + 3 dégâts d'acide ; cf. aussi <i>embuscade mortelle</i> .
↔ Explosion acide (simple ; recharge ☒ ☓) ◆ acide	Explosion de proximité 6 ; +8 contre Vigueur ; 1d6 + 4 dégâts d'acide, puis la cible est poussée de 3 cases et aveuglée (sauvegarde annule).
Fusion dans les ombres (simple ; à volonté) ◆ illusion	L'abishaï destructif devient invisible et se déplace de 6 cases. Il reste invisible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Embuscade mortelle	Contre une cible qui ne peut pas le voir, l'abishaï destructif inflige 1d10 dégâts supplémentaires, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Alignement mauvais	Langues commun, draconique
Compétences Discréption +10	
For 17 (+5)	Dex 16 (+5)
Con 15 (+4)	Int 11 (+2)
	Sag 11 (+2)
	Cha 19 (+6)

TACTIQUE DE L'ABISHAÏ DESTRUCTIF

Un abishaï destructif commence le combat par une *explosion acide*, puis vient au corps à corps pour frapper de son dard acéré, utilisant le pouvoir *embuscade mortelle* contre une cible aveuglée. Les abishaïs destructifs utilisent une tactique d'assauts éclair en se jetant au combat pour attaquer des adversaires aveuglés avant de se replier dès que leurs ennemis retrouvent leurs moyens. S'ils ne parviennent pas à aveugler leurs adversaires, ils deviennent invisibles grâce à *fusion dans les ombres* afin de pouvoir utiliser *embuscade mortelle*.

Abishaï venimeux

Créature magique immortelle de taille M

Contrôleur niveau 6

250 px

Initiative +6

Sens Perception +4 ; vision nocturne

Pv 62 ; péril 31

Régénération 5

CA 21 ; Vigueur 18, Réflexes 20, Volonté 19

Résistances poison 5

VD 6, vol 8, vol partiel 16

④ Dard (simple ; à volonté) ♦ poison

+11 contre CA ; 2d4 + 3 dégâts, et la cible subit 5 dégâts de poison continu (sauvegarde annule).

⑦ Œil du dragon (mineure ; à volonté) ♦ charme

Distance 10 ; +10 contre Volonté ; la cible glisse de 2 cases.

④ Nuage venimeux (simple ; rencontre) ♦ périmètre, poison, téléportation

Explosion de proximité 3 ; l'explosion crée un périmètre rempli de vapeurs toxiques qui persiste jusqu'à la fin de la rencontre. Toute créature qui y débute son tour de jeu subit 5 dégâts de poison et est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Le périmètre est un terrain difficile. L'abishaï venimeux peut se téléporter de 3 cases au prix d'une action de mouvement, tant qu'il débute et achève son déplacement au sein du périmètre.

Alignment mauvais Langues commun, draconique

Compétences Arcanes +13, Bluff +12

For 17 (+6) Dex 16 (+6) Sag 12 (+4)

Con 16 (+6) Int 20 (+8) Cha 19 (+7)

TACTIQUE DE L'ABISHAÏ VENIMEUX

Un abishaï venimeux utilise *nuage venimeux* pour bloquer le champ de bataille, ralentir ses ennemis et les forcer à se regrouper, puis vole dans le nuage pour les frapper de son dard pendant qu'ils sont désorientés. Il utilise *œil du dragon* pour faire glisser d'autres ennemis dans le nuage empoisonné.

Abishaï orageux

Créature magique immortelle de taille M

Artilleur niveau 7

300 px

Initiative +6

Sens Perception +9 ; vision nocturne

Pv 58 ; péril 29

Régénération 5

CA 20 ; Vigueur 19, Réflexes 18, Volonté 19

Résistances électricité 5, tonnerre 5

VD 8, vol 6, vol partiel 12

④ Dard (simple ; à volonté) ♦ électricité

+14 contre CA ; 2d6 + 4 dégâts d'électricité.

④ Libération de foudre (réaction immédiate, quand un ennemi touche l'abishaï avec une attaque de corps à corps ; rencontre) ♦ électricité

Explosion de proximité 1 ; +12 contre Réflexes ; 1d6 + 5 dégâts d'électricité, puis l'ennemi en question est poussé de 1 case et étourdi jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

④ Foudre (simple ; à volonté) ♦ tonnerre

Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; +10 contre Réflexes ; 2d6 + 5 dégâts de tonnerre.

Alignment mauvais Langues commun, draconique

For 18 (+7) Dex 16 (+6) Sag 13 (+4)

Con 20 (+8) Int 11 (+3) Cha 21 (+8)

TACTIQUE DE L'ABISHAÏ ORAGEUX

Un abishaï orageux attaque du ciel avec sa foudre tout en restant hors de portée de ses ennemis. Il utilise ses autres attaques pour se défendre, comptant sur *libération de foudre* pour repousser les ennemis qui l'approchent de trop près.

Abishaï incandescent

Créature magique immortelle de taille M

Soldat d'élite niveau 8

700 px

Initiative +10

Sens Perception +6 ; vision nocturne

Manteau de flammes aura 2 ; quand l'abishaï incandescent est en péril, un ennemi qui entre dans l'aura ou y débute son tour de jeu subit 5 dégâts de feu.

Pv 174 ; péril 87

Régénération 5

CA 26 ; Vigueur 23, Réflexes 21, Volonté 21

Résistances feu 5

Jets de sauvegarde +2

VD 8, vol 6 (stationnaire)

Points d'action 1

④ Griffes (simple ; à volonté)

+15 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts.

④ Flammes tenaces (interruption immédiate, quand un ennemi adjacent se décale ; recharge ☰ ☱ ☲) ♦ feu

+13 contre Réflexes ; 1d6 + 5 dégâts de feu, et l'abishaï incandescent se décale de 1 case.

④ Fureur griffue (simple ; à volonté)

L'abishaï incandescent effectue une attaque de griffes contre deux cibles différentes.

④ Dard (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ feu

Allonge 2 ; +15 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts, et la cible subit 5 dégâts de feu continu (sauvegarde annule).

Alignment mauvais Langues commun, draconique

For 24 (+11) Dex 17 (+7) Sag 14 (+6)

Con 20 (+9) Int 12 (+5) Cha 21 (+9)

TACTIQUE DE L'ABISHAÏ INCANDESCENT

Un abishaï incandescent plonge au cœur de la mêlée, brûlant ses ennemis tandis qu'il abat sur eux ses griffes acérées et son aiguillon embrasé. Il utilise *flammes tenaces* pour châtier un ennemi qui tente de fuir.

LES ABISHAÏS EN ENFER

Une multitude de diables sont emprisonnés dans le royaume caverneux des Neuf Enfers, piégés dans le dominion dévasté du dieu contre lequel ils s'étaient rebellés. La race immortelle des diaboliques abishaïs y apparaît également, même si beaucoup de ses représentants se sont échappés à Tythérion. Les abishaïs encore présents affirment que leur allégeance va à la Sombre Dame des Dragons, mais ceux d'Avernum, Dis et des autres continents des Enfers ont des engagements plus concrets à honorer. Les Neuf Enfers sont strictement hiérarchisés et chaque diable a sa place. En ce lieu, les abishaïs se retrouvent donc au service de diables qui se moquent éperdument de Tiamat. Ils servent de gardiens et de tortionnaires, mais il n'est pas impossible que certains d'entre eux espionnent pour le compte de Tiamat. Mais quand un tel abishaï est démasqué, son suzerain diabolique a tôt fait de l'exécuter. Chaque diable a sa place, et les abishaïs qui excellent dans les tâches qui leur ont été confiées peuvent progressivement adopter des formes plus puissantes au travers de rituels particulièrement douloureux.

L'apparence reptilienne des drakes fait qu'on les prend souvent pour de petits dragons. Bien qu'ils n'appartiennent pas à cette espèce, ils possèdent des talents et des capacités spéciales qui font d'eux les compagnons favoris des dragons et d'autres créatures reptiliennes ; et qui font aussi d'eux de redoutables adversaires. Les drakes présentés ci-dessous s'ajoutent à ceux du *Bestiaire Fantastique*.

DRAKE EMBUSQUÉ

CONNUS POUR TERRORISER LES COMMUNAUTÉS des plaines, les drakes embusqués vivent en grandes meutes qui parcourent les terres sauvages en quête de proies. Ils attaquent pour se nourrir, mais il leur arrive aussi d'agir par pure malveillance. Ils sont pour ainsi dire sans peur, et réputés pour attaquer des groupes importants, des caravanes et même des expéditions militaires.

Un chef de meute est le plus puissant drake embusqué d'un groupe donné et peut atteindre la taille d'un cheval. Un tel spécimen ayant acquis son statut en tuant son prédécesseur, il porte les cicatrices de nombreux duels.

Les drakes embusqués ne parlent pas, mais les chefs de meute comprennent le draconique.



Drake embusqué

Bête naturelle (reptile) de taille M

Franc-tireur niveau 6

250 px

Initiative +7 Sens Perception +3

Pv 71 ; péril 35

CA 20 ; Vigueur 19, Réflexes 18, Volonté 16

VD 6, vol 4 (maladroit) ; cf. aussi vorace

⊕ Griffes (simple ; à volonté)

+11 contre CA ; 2d6 + 3 dégâts.

↓ Attaque en mouvement (simple ; à volonté)

+11 contre CA ; 2d6 + 3 dégâts. Le drake embusqué peut se décaler de 1 case avant ou après l'attaque.

Vorace (mineure ; à volonté)

Le drake embusqué se décale de 2 cases vers un ennemi en péril.

Alignement non aligné Langues -

Compétences Discréption +10

For 16 (+6) Dex 14 (+5)

Sag 11 (+3)

Con 15 (+5)

Int 3 (-1)

Cha 6 (+1)

Chef de meute drake embusqué

Brute (meneur) niveau 8

Bête naturelle (reptile) de taille G

350 px

Initiative +6 Sens Perception +5

Pv 107 ; péril 53 ; cf. aussi assaut brutal

CA 20 ; Vigueur 21, Réflexes 19, Volonté 18

Résistances poison 5

VD 8, vol 4 (maladroit)

⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ poison

+11 contre CA ; 2d6 + 4 dégâts, et la cible subit 5 dégâts de poison continu (sauvegarde annule).

↓ Assaut brutal (simple ; rencontre ; se recharge quand le chef de meute est en péril pour la première fois)

Le drake embusqué effectue deux attaques de morsure contre la même cible, chacune avec un -2 au jet d'attaque.

↔ Souffle (simple ; rencontre) ♦ poison

Décharge de proximité 3 ; +9 contre Vigueur ; 2d8 + 3 dégâts de poison, et la cible subit 5 dégâts de poison continu (sauvegarde annule).

Fumet de la proie

Une créature qui subit les dégâts continu d'une des attaques du chef de meute est considérée par les drakes embusqués comme étant en péril.

Alignement mauvais Langues draconique

Compétences Discréption +11

For 18 (+8) Dex 14 (+6)

Sag 13 (+5)

Con 17 (+7)

Int 4 (+1)

Cha 8 (+3)

CONNAISSANCE DES DRAKES EMBUSQUÉS

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

DD 15 : les hordes de drakes embusqués, dirigées par de puissants chefs de meutes, sont en concurrence avec les troupes de lions pour le contrôle des plaines. Ils emploient des tactiques de meute similaires à celles des loups, mais sont beaucoup plus intelligents. De toutes leurs proies, les drakes embusqués ont une préférence pour la chair humaine.

TACTIQUE DU DRAKE EMBUSQUÉ

Une meute de drakes embusqués se déploie pour encercler ses proies et guette le moindre signe de faiblesse. Régulièrement, l'un d'entre eux s'impatiente et se jette toutes griffes dehors sur un adversaire,

mais les autres laissent leurs proies faire le premier mouvement. Un chef de meute conduit l'assaut et marque ses cibles empoisonnées d'une phéromone qui plonge les autres drakes dans la frénésie.

DRAKE DES PORTAILS

LES DRAKES DES PORTAILS SONT OBSÉDÉS par la magie. Leur petite taille et leur apparence étrange conduisent souvent à les sous-estimer. Ce sont en réalité des arcanistes accomplis qui n'hésitent pas à utiliser leurs pouvoirs même quand ils ne sont pas provoqués.

De la taille d'un gros chat domestique, le drake des portails volette dans les airs porté par sa paire d'ailes grises, ressemblant en cela à un minuscule dragon malicieux.

Drake des portails		Contrôleur niveau 10
Bête naturelle (reptile) de taille P		500 px
Initiative +11	Sens Perception +13	
Pv 104 ; péril 52		
CA 26 ; Vigueur 19, Réflexes 25, Volonté 24		
Résistances poison 5		
VD 8, vol 6 (stationnaire), téléportation 6		
➊ Morsure (simple ; à volonté) +15 contre CA ; 2d4 + 6 dégâts.		
↗ Permutation (simple ; à volonté) ♦ téléportation Distance 10 ; vise deux alliés situés à portée, ou le drake des portails et un allié situé à portée ; les cibles échangent leurs places.		
↖ Salve de portails (simple ; recharge [] ; à volonté) ♦ téléportation Explosion de proximité 2 ; +14 contre Réflexes ; la cible se téléporte de 5 cases dans un espace inoccupé au choix du drake (et situé dans sa ligne de mire). Cette attaque touche automatiquement les alliés, mais le drake peut choisir de ne pas les viser.		
Téléportation opportuniste (réaction immédiate, quand une créature située dans un rayon de 6 cases se téléporte ; à volonté) ♦ téléportation Le drake des portails se téléporte de la même distance que la créature en question. Ce déplacement peut se faire dans n'importe quelle direction et peut dépasser la VD de téléportation normale du drake.		
Alignement chaotique mauvais	Langues draconique	
Compétences Arcanes +13, Discrétion +16		
For 10 (+5)	Dex 22 (+11)	Sag 17 (+8)
Con 16 (+8)	Int 16 (+8)	Cha 21 (+10)

CONNAISSANCE DES DRAKES DES PORTAILS

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

DD 15 : les drakes des portails hantent l'Outreterre et infestent les vieilles ruines à la recherche d'objets magiques intéressants. Ils aiment torturer les autres créatures et sont passés maîtres dans l'art de diriger une proie vers les pires dangers, comme l'antre d'un dragon violet par exemple.

TACTIQUE DU DRAKE DES PORTAILS

Un drake des portails déteste les grandes créatures et les attaquera en premier. Sa tactique la plus cruelle consiste à téléporter ses adversaires au-dessus d'une fosse ou au bord d'un précipice. Il utilise *permutation* pour déplacer ses alliés vers de meilleures positions, pour aider un allié à échapper à un adversaire, ou pour sauver sa peau.

RENCONTRES DE GROUPE

Les drakes embusqués sont trop colériques et méchants pour pouvoir être domestiqués selon des méthodes normales. Ils obéissent néanmoins sous la contrainte et peuvent servir un maître brutal, du moins jusqu'à ce qu'ils aient une occasion de l'attaquer. Les orques sont les plus susceptibles d'élever ce genre de créatures, mais certains clans hobgobelins les utilisent également.

Si les drakes embusqués sont des créatures détestables, les drakes des portails sont clairement des monstres. Ces viles créatures sont animées d'une malveillance absolue. Ils s'allient avec d'autres habitants d'Outreterre, des flagelleurs mentaux aux drows, mais n'hésitent pas rompre ces alliances quand bon leur semble.

Rencontre de niveau 8 (1 650 px)

- ◆ 1 œil de Gruumsh orque (contrôleur de niveau 5, cf. BF 210)
- ◆ 1 sanguinolaior orque (brute d'élite de niveau 7, cf. BF 210)
- ◆ 1 chef de meute drake embusqué (franc-tireur de niveau 8)
- ◆ 2 drakes embusqués (francs-tireurs de niveau 6)

Rencontre de niveau 12 (3 400 px)

- ◆ 4 hommes d'armes drows (chasseurs de niveau 11, cf. BF 95)
- ◆ 2 drakes des portails (contrôleurs de niveau 10)

DE LA SALVE DE PORTAILS

La *salve de portails* du drake des portails peut être très amusante, mais elle peut aussi être terriblement meurtrière quand elle est utilisée en conjonction avec des fosses ou des précipices. Lorsque vous concevez et jouez des rencontres avec ces drakes, vous devez garder certaines choses à l'esprit. D'abord, quand vous concevez ces rencontres, tenez compte des conseils du passage *Terrain escarpé*, page 44 du *Guide du Maître*. Ensuite, si le drake des portails téléporte une créature au-dessus d'un précipice ou d'une fosse, mais qu'au moins un côté de l'espace de destination est occupé par un terrain auquel la créature pourrait s'accrocher pour ne pas tomber (cf. *Chutes*, page 284 du *Manuel des Joueurs*), permettez à celle-ci d'effectuer un jet de sauvegarde pour se rattraper. En fait, quand vous utilisez ce pouvoir, il est préférable de laisser aux PJ une chance d'éviter le pire. Ainsi, même si le drake des portails peut téléporter un ennemi dans une case qui ne lui offrira pas de jet de sauvegarde, il vaut mieux choisir une case qui lui laisse la possibilité et susciter ainsi un terrifiant suspense ! Cette approche ne vaut pas seulement pour les chutes. Même s'il est à la fois astucieux et retors de concevoir une rencontre durant laquelle un effet de téléportation place les PJ en grande difficulté, vous devez toujours leur ménager une possibilité d'échapper à une situation périlleuse. Cette échappatoire ne sera peut-être pas parfaite et ne garantira pas forcément que les PJ s'en sortiront indemnes mais après tout, les coups durs sont le lot quotidien de l'aventurier.

DRAKÉIDE

CERTAINS DRAKÉIDES NE PARVIENNENT PAS à résister à la tentation que représente Tiamat. Abandonnant leur nature honorable, ils sombrent dans la cupidité et la jalousie, deux travers que partagent tous les serviteurs de Tiamat. Ces drakéides constituent une force de destruction et de malveillance et se consacrent au prix de leur âme à parfaire leurs impressionnantes capacités.

Les drakéides qui servent Tiamat décorent leur armure et leur peau de son symbole en signe de dévotion, à moins qu'ils ne portent une cape faite de pièces de monnaie provenant de leurs pillages ou de leur solde au service de tyrans.

Les drakéides présentés ici s'ajoutent à ceux du Bestiaire Fantastique.

Traîne-sabre drakéide

Humanoïde naturel de taille M

Franc-tireur niveau 2

125 px

Initiative +6 Sens Perception +2

Pv 38 ; péril 19 ; cf. aussi fureur drakéide et repli tactique

CA 16 ; Vigueur 13, Réflexes 14, Volonté 14

Résistances électricité 5

VD 6

⊕ Hache d'armes (simple ; à volonté) ♦ arme

+7 contre CA (+8 quand le drakéide est en péril) ;
1d10 + 4 dégâts ; cf. aussi escarmouche.

⊕ Coup accablant (simple ; rencontre) ♦ arme

Hache d'armes nécessaire ; +7 contre CA (+8 quand le drakéide est en péril) ; 1d10 + 4 dégâts, et la cible confère un avantage de combat au traîne-sabre drakéide jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de celui-ci ; cf. aussi escarmouche.

↔ Souffle de dragon (mineure ; rencontre) ♦ électricité

Décharge de proximité 3 ; +5 contre Réflexes (+6 quand le drakéide est en péril) ; 1d6 + 2 dégâts d'électricité.

Fureur drakéide (quand le drakéide est en péril uniquement)

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

Escarmouche +1d6

À son tour de jeu, si le traîne-sabre drakéide achève son déplacement à au moins 4 cases de son point de départ, ses attaques de corps à corps infligent 1d6 dégâts supplémentaires jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Repli tactique (réaction immédiate, quand le drakéide est en péril ; rencontre)

Le traîne-sabre drakéide se décale de 3 cases.

Alignement mauvais Langues commun, draconique

Compétences Histoire +2, Intimidation +3

For 18 (+5) Dex 16 (+4) Sag 13 (+2)

Con 14 (+3) Int 8 (+0) Cha 10 (+1)

Équipement armure de cuir, hache d'armes

CONNAISSANCE DES TRAÎNE-SABRE DRAKÉIDES

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

DD 20 : les drakéides de Tiamat se font embaucher comme simples mercenaires en gardant secrète leur véritable allégeance. Une fois recrutés, ils sèment la discorde dans les rangs et attirent leurs camarades vers leur sombre déesse.

TACTIQUE DU TRAÎNE-SABRE DRAKÉIDE

Le traîne-sabre drakéide crache son *souffle de dragon* dès le début du combat s'il peut prendre plusieurs ennemis dans la décharge. Puis il se déplace en utilisant *escarmouche* pour abattre ses ennemis par d'habiles coups de hache.

Templier de Tiamat drakéide

Soldat d'élite niveau 7
Humanoïde naturel de taille M

600 px

Initiative +8 Sens Perception +9

Effroi (terreur) aura 1 ; les ennemis pris dans l'aura subissent un -2 aux jets d'attaque.

Pv 166 ; péril 83 ; cf. aussi fureur drakéide

CA 25 ; Vigueur 21, Réflexes 18, Volonté 21

Résistances poison 5

Jets de sauvegarde +2

VD 5

Points d'action 1

⊕ Épée à deux mains (simple ; à volonté) ♦ arme

+14 contre CA (+15 quand le drakéide est en péril) ; 1d10 + 6 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du templier.

⊕ Élan guerrier (simple ; à volonté) ♦ arme

Épée à deux mains nécessaire : +14 contre CA (+15 quand le drakéide est en péril) ; 1d10 + 6 dégâts, et le templier effectue une attaque secondaire contre une cible différente. Attaque secondaire : le templier effectue une attaque de base. Il se décale de 1 case avant ou après avoir effectué cette attaque.

⊕ Coup brutal (simple ; rencontre) ♦ arme

Épée à deux mains nécessaire : +14 contre CA (+15 quand le drakéide est en péril) ; 2d10 + 6 dégâts, et la cible subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

↔ Souffle de dragon (mineure ; rencontre) ♦ poison

Décharge de proximité 3 ; +12 contre Réflexes (+13 quand le drakéide est en péril) ; 2d6 + 6 dégâts de poison.

Fureur drakéide (quand le drakéide est en péril uniquement)

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

Alignement mauvais Langues commun, draconique

Compétences Histoire +5, Intimidation +14

For 16 (+6) Dex 22 (+9) Sag 17 (+6)

Con 23 (+9) Int 18 (+7) Cha 14 (+5)

Équipement armure d'écaillles, épée à deux mains

CONNAISSANCE DES TEMPLIERS DE TIAMAT

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

DD 25 : un templier de Tiamat est à l'origine un simple adorateur, qui obtient la faveur de la déesse en commettant cinq meurtres. Chaque meurtre doit impliquer, ne serait-ce que symboliquement, de l'acide, du froid, du feu, de l'électricité et du poison (un élément pour chaque meurtre).

TACTIQUE DU TEMPLIER DE TIAMAT

Les templiers de Tiamat sont des fanatiques religieux. Ils se jettent au combat, confiants dans les bénédictions de leur déesse. *Élan guerrier* leur permet d'attaquer tout en restant en mouvement, et ils ponctuent leurs attaques d'un *souffle de dragon* opportun. Un templier réserve son *coup brutal* pour achever un adversaire.



Adepte du feu drakéide

Humanoïde naturel de taille M

Initiative +13 Sens Perception +10

Pv 151 ; péril 75 ; cf. aussi *fureur drakéide* et *souffle de dragon*

CA 28 ; Vigueur 27, Réflexes 27, Volonté 28

Résistances feu 10 ; Vulnérabilités froid 10

VD 6, vol 6 (maladroit)

⊕ Griffes (simple ; à volonté) ♦ feu

+19 contre CA (+20 quand le drakéide est en péril) ;
1d6 + 6 dégâts de feu.

↗ Immolation (simple ; recharge ☰: ☱: ☲: ☳: ☴) ♦ feu

Distance 5 ; +18 contre Vigueur (+19 quand le drakéide est en péril) ; 1d6 + 7 dégâts de feu, puis la cible subit 5 dégâts de feu continus et est ralenti (sauvegarde annule les deux).

↔ Souffle de dragon (mineure ; se recharge la première fois que l'adepte est en péril) ♦ feu

Décharge de proximité 5 ; +19 contre Réflexes (+20 quand le drakéide est en péril) ; 3d6 + 6 dégâts de feu.

※ Obstacle ardent (simple ; maintien [mineure] ; recharge ☱: ☲:) ♦ feu, invocation

Mur de zone 5 à 10 cases ou moins ; +18 contre Réflexes (+19 quand le drakéide est en péril) ; 2d6 + 7 dégâts de feu.

Échec : demi-dégâts. Ce pouvoir crée un mur de cases contiguës remplies de feu arcanique. Le mur peut faire jusqu'à 8 cases de long et 4 cases de haut, et persiste jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'adepte du feu (maintien [mineure]). Toute créature adjacente au mur au début de son tour de jeu subit 5 dégâts de feu. Si une créature se déplace dans l'espace occupé par le mur ou y débute son tour, elle subit 10 dégâts de feu. Entrer dans une case occupée par le mur coûte 3 cases de déplacement supplémentaires. Le mur bloque la ligne de mire.

Fureur drakéide (quand le drakéide est en péril uniquement)

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

Nimbe de flammes ♦ feu

Toute créature qui effectue une attaque de corps à corps contre l'adepte du feu subit 5 dégâts de feu.

Alignement mauvais Langues commun, draconique, universel

Compétences Arcanes +16, Histoire +16, Intimidation +21

For 16 (+10) Dex 22 (+13) Sag 17 (+10)

Con 23 (+13) Int 18 (+11) Cha 24 (+14)

Équipement armure de peau

CONNAISSANCE DES ADEPTES DU FEU DRAKÉIDES

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

DD 25 : les adeptes du feu partent en quête de dragons rouges avec lesquels ils nouent un pacte impie. En échange de leur loyauté, ces drakéides reçoivent un pouvoir colossal, celui de canaliser à travers leur corps le souffle ardent de leur maître draconique.

TACTIQUE DE L'ADEPTE DU FEU DRAKÉIDE

Les adeptes du feu commencent par utiliser leur *souffle de dragon* puis se servent d'*immolation* pour continuer à harceler leurs ennemis à distance. Lorsqu'il est engagé au corps à corps, un adepte du feu n'aime pas voir ses victimes s'échapper et leur coupe toute retraite grâce à *obstacle ardent*.

Sanguinaire drakéide

Humanoïde naturel de taille M

Franc-tireur niveau 17

1 600 px

Initiative +12 Sens Perception +11

Pv 168 ; péril 84 ; cf. aussi *fureur drakéide*, *courroux du sanguinaire* et *avance implacable*

CA 32 ; Vigueur 30, Réflexes 27, Volonté 28

VD 5

⊕ Épée bâtarde (simple ; à volonté) ♦ arme

+22 contre CA (+23 quand le drakéide est en péril) ; 2d10 + 5 dégâts ; cf. aussi *escarmouche*.

↓ Assaut brutal (simple ; rencontre) ♦ arme

Épée bâtarde nécessaire ; +22 contre CA (+23 quand le drakéide est en péril) ; 2d10 + 5 dégâts, puis la cible est poussée de 1 case et subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule) ; cf. aussi *escarmouche*.

Courroux du sanguinaire (quand le drakéide est en péril uniquement)
Le sanguinaire drakéide bénéficie de régénération 10.

Fureur drakéide (quand le drakéide est en péril uniquement)

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

Avance implacable (libre, quand le sanguinaire touche avec une attaque de corps à corps durant son tour de jeu ; se recharge la première fois que le sanguinaire est en péril)
Le sanguinaire drakéide se décale de 3 cases.

Escarmouche +2d6

À son tour de jeu, si le sanguinaire drakéide achève son déplacement à au moins 4 cases de son point de départ, ses attaques de corps à corps infligent 2d6 dégâts supplémentaires jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Alignement mauvais Langues commun, draconique

Compétences Histoire +11, Intimidation +12

For 21 (+13) Dex 14 (+10) Sag 17 (+11)

Con 24 (+15) Int 13 (+9) Cha 14 (+10)

Équipement armure d'écaillles, bouclier lourd, épée bâtarde

CONNAISSANCE DES SANGUINAIRES DRAKÉIDES

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

DD 25 : dans les rangs des drakéides de Tiamat, les sanguinaires sont des mercenaires d'élite. Ils chevauchent des rejetons draconiques au combat, mais sautent rapidement de selle pour laisser libre cours à leur soif de sang dans un furieux corps à corps.

TACTIQUE DU SANGUINAIRE DRAKÉIDE

Les sanguinaires drakéides se frayent un chemin au milieu de leurs ennemis, utilisant *assaut brutal* pour abattre un adversaire (de préférence en infligeant des dégâts supplémentaires avec *escarmouche*). Dès qu'un sanguinaire a abattu sa cible, il bondit sur la suivante avec un hurlement furieux.

Maître stratège drakéide Soldat d'élite (meneur) niveau 23
Humanoïde naturel de taille M 10 200 px

Initiative +14 Sens Perception +13

Onde martiale aura 6 ; un allié qui débute son tour de jeu dans l'aura gagne +2 en VD jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Pv 432 ; péril 216 ; cf. aussi *fureur drakéide et avec moi !*

CA 41 ; Vigueur 38, Réflexes 37, Volonté 37

Jets de sauvegarde +2

VD 5, vol 8 (maladroit)

Points d'action 1

⊕ Cimenterre à deux mains (simple ; à volonté) ♦ arme

+30 contre CA (+31 quand le drakéide est en péril) ; 4d4 + 9 dégâts (critique 4d4 + 25).

⊕ Assaut assisté (simple, à volonté) ♦ arme

Cimenterre à deux mains nécessaire ; +30 contre CA (+31 quand le drakéide est en péril) ; 4d4 + 9 dégâts, et jusqu'au début du tour de jeu suivant du maître stratège, ses alliés bénéficient d'un +2 aux jets d'attaques et jets de dégâts contre la cible.

↗ Tactique supérieure (mineure ; à volonté)

Distance 6 ; un allié situé à portée se décale de 1 case.

↗ Volonté de Tiamat (simple ; rencontre)

Distance 10 ; le souffle d'un dragon ou le souffle de dragon d'un drakéide se recharge.

↖ Souffle de dragon (mineure ; rencontre) ♦ acide, électricité, feu, froid ou poison

Décharge de proximité 10 ; +28 contre Réflexes (+29 quand le drakéide est en péril) ; 3d8 + 9 dégâts d'un des types suivants : acide, électricité, feu, froid ou poison (à choisir à chaque utilisation).

↖ Avec moi ! (réaction immédiate, quand le drakéide est en péril pour la première fois ; rencontre)

Explosion de proximité 10 ; les alliés situés dans l'explosion peuvent se décaler de 2 cases vers le maître stratège.

Faveur chromatique (interruption immédiate, quand un ennemi attaque le maître stratège ; rencontre) ♦ acide, électricité, feu, froid ou poison

Jusqu'à la fin de la rencontre, le maître stratège bénéficie d'une résistance 10 à un des types de dégâts suivants : acide, électricité, feu, froid ou poison.

Fureur drakéide (quand le drakéide est en péril uniquement)

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

Alignement mauvais Langues commun, draconique

Compétences Diplomatie +22, Histoire +15, Intimidation +24, Intuition +18

For 21 (+16) Dex 13 (+12) Sag 15 (+13)

Con 24 (+18) Int 14 (+13) Cha 22 (+17)

Équipement harnois, cimenterre à deux mains

CONNAISSANCE DES MAÎTRES STRATÈGES DRAKÉIDES

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

DD 25 : les maîtres stratèges drakéides sont soigneusement sélectionnés parmi les templiers et les sanguinaires qui font preuve d'une grande ingéniosité et d'un talent pour le commandement. Ce sont eux

qui mettent au point les stratagèmes employés par les légions de Tiamat.

TACTIQUE DU MAÎTRE STRATÈGE DRAKÉIDE

Les maîtres stratèges drakéides commandent l'avant-garde de Tiamat et sont donc les premiers à engager l'ennemi. Grâce à leur *assaut concerté*, ils poussent leurs soldats à se dépasser par l'exemple de leur brutalité et de leur excellence, et positionnent au mieux leurs alliés grâce à *tactique supérieure*. Ces tacticiens de génie sont des compagnons appréciés des dragons, pour lesquels ils peuvent invoquer la volonté de Tiamat afin de recharger leur souffle.

Annihilateur drakéide

Soldat solo niveau 29

Humanoïde naturel de taille M

75 000 px

Initiative +26

Sens Perception +23 ; vision dans le noir

Faveur de Tiamat (acide, électricité, feu, froid ou poison) aura 5 ; tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 20 dégâts d'un des types suivants : acide, électricité, feu, froid ou poison.

L'annihilateur choisit le type de dégâts au début de son tour de jeu.

Pv 1 340 ; péril 670 ; cf. aussi *fureur drakéide et colère du dragon*

CA 49 ; Vigueur 44, Réflexes 44, Volonté 45

Jets de sauvegarde +5

VD 7, vol 10 (stationnaire)

Points d'action 2

⊕ Épée à deux mains (simple ; à volonté) ♦ arme

+36 contre CA (+37 quand le drakéide est en péril) ; 3d10 + 10 dégâts ; cf. aussi *sans pitié*.

⊕ Courroux drakéide (simple ; à volonté) ♦ arme

Épée à deux mains nécessaire ; l'annihilateur effectue deux attaques d'épée à deux mains, chacune visant une cible différente.

⊕ Frappe punitive (réaction immédiate, quand un ennemi effectue une attaque de corps à corps contre l'annihilateur ; à volonté) ♦ arme

Épée à deux mains nécessaire ; l'annihilateur attaque l'ennemi en question ; +36 contre CA (+37 quand le drakéide est en péril) ; 3d10 + 10 dégâts, puis la cible est poussée de 5 cases et se retrouve à terre ; cf. aussi *sans pitié*.

↖ Conflagration (simple ; maintien [mineure] ; rencontre) ♦ feu, périmètre

Décharge de proximité 5 ; +32 contre Réflexes (+33 quand le drakéide est en péril) ; 4d10 + 9 dégâts de feu, et la cible subit 10 dégâts de feu continu (sauvegarde annule). La décharge crée un périmètre qui persiste jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'annihilateur (maintien [mineure]). Toute créature qui entre dans le périmètre ou y débute son tour de jeu subit 10 dégâts de feu.

↖ Colère du dragon (libre, quand l'annihilateur est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ acide, électricité, feu, froid ou poison

Explosion de proximité 6 ; vise les ennemis, +34 contre Réflexes (+35 quand le drakéide est en péril) ; 4d10 + 6 dégâts d'un des types suivants : acide, électricité, feu, froid ou poison.

↖ Assaut renversant (simple ; recharge ☐ ☐ ☐) ♦ arme

Épée à deux mains nécessaire ; explosion de proximité 1 ; +34 contre Réflexes (+35 quand le drakéide est en péril) ; 2d10 + 10 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Faveur chromatique (interruption immédiate, quand un ennemi attaque l'annihilateur ; rencontre) ♦ acide, électricité, feu, froid ou poison

Jusqu'à la fin de la rencontre, l'annihilateur bénéficie d'une résistance 30 à un des types de dégâts suivants : acide, électricité, feu, froid ou poison.

Fureur drakéide (quand le drakéide est en péril uniquement)

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

Sans pitié

Les attaques de corps à corps de l'annihilateur infligent 2d10 dégâts supplémentaires contre une cible à terre.		
Alignement mauvais		Langues commun, draconique, universel
Compétences Histoire +24, Intimidation +32, Intuition +28, Religion +27		
For 31 (+24)	Dex 30 (+24)	Sag 29 (+23)
Con 28 (+23)	Int 26 (+22)	Cha 32 (+25)
Équipement harnois, épée à deux mains		

CONNAISSANCE DES ANNIHILATEURS DRAKÉIDES

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

DD 30 : l'annihilateur drakéide est le prince consort de Tiamat. Époux, général et champion, il parcourt le monde pour punir les serviteurs qui ont failli aux yeux de la déesse. Sa sauvagerie inspire la terreur chez les dragons comme chez les drakéides.

DD 35 : Kasarus, l'actuel prince consort, était autrefois un champion de Tiamat, mais il en était venu à penser que ni Bahamut ni elle n'étaient dignes de régner sur les dragons. Il voyagea jusqu'à l'antre de Tiamat pour la vaincre et s'emparer de sa couronne mais après un long combat, il échoua.

Épuisé et souffrant de nombreuses blessures, Kasarus tomba à genoux et se rendit. Reconnaissant sa valeur, Tiamat fit de lui son consort au lieu de le terrasser.



TACTIQUE DE L'ANNIHILATEUR DRAKÉIDE

Un annihilateur utilise *conflagration* puis vole au milieu de ses adversaires et effectue un *assaut renversant*, se déplace et utilise un point d'action pour frapper à nouveau avec *courroux drakéide*. Contre des adversaires particulièrement coriaces, il peut choisir de concentrer ses attaques sur une seule cible. Un ennemi qui a l'audace de l'attaquer doit affronter sa *frappe punitive* et s'il est en péril, tous les adversaires qui l'entourent subissent la *colère du dragon*.

RENCONTRES DE GROUPE

Soldats d'élite des armées de Tiamat, les drakéides peuvent se retrouver dans n'importe quel culte ou force armée servant la Sombre Dame. Certains assistent des dragons despotes et servent d'officiers, tandis que d'autres se font mercenaires et progressent dans la hiérarchie militaire pour pouvoir un jour convertir des armées humaines et gobelines à la cause de leur déesse.

Rencontre de niveau 14 (5 000 px)

- ◆ 1 adepte du feu drakéide (contrôleur de niveau 15)
- ◆ 2 rejetons rouges crachefeu (artilleurs de niveau 12, cf. BF 222)
- ◆ 4 templiers de Tiamat drakéides (soldats d'élite de niveau 7)

Rencontre de niveau 19 (12 700 px)

- ◆ 4 sanguinaires drakéides (francs-tireurs de niveau 17)
- ◆ 4 rejetons gris déchiqueteurs (soldats de niveau 15, cf. page 220)
- ◆ 10 brutes ogres (sbires de niveau 11, cf. BF 198)

Rencontre de niveau 25 (38 600 px)

- ◆ 1 maître stratège drakéide (soldat d'élite de niveau 23)
- ◆ 4 rejetons rouges dévastateurs (brutes d'élite de niveau 25, cf. page 221)
- ◆ 4 sanguinaires drakéides (francs-tireurs de niveau 17)
- ◆ 4 adeptes du feu drakéides (contrôleurs de niveau 15)
- ◆ 4 pillards drakéides (francs-tireurs de niveau 13, cf. BF 92)

Rencontre de niveau 30 (95 750 px)

- ◆ 1 annihilateur drakéide (soldat solo de niveau 29)
- ◆ 1 vieux dragon rouge (soldat solo de niveau 22, cf. BF 86)

KOBOLD

Les kobolds sont des créatures malfaisantes et ingénieuses associées par nature aux dragons, qui présentent une large variété d'aspects, de particularités et d'objectifs. Ils sont tristement célèbres pour leur goût des pièges, qu'ils utilisent pour bloquer, mutiler et tuer ceux qui pénètrent dans leurs repaires.

KOBOLD ENTRAVEUR

TOUTES LES KOBOLDS FONT UN GRAND USAGE DES PIÈGES, mais les entraveurs font de leur conception un art à part entière. Leurs pièges ne sont pas seulement novateurs, ils sont particulièrement cruels, humiliants et dangereux.

Un kobold entraveur typique est bardé de tout un assortiment d'outils, pinces, clefs et marteaux rangés dans les multiples poches et attaches de son tablier de cuir tâché. Les entraveurs portent aussi des lunettes de protection fumées ou des bésicles équipées de cadrans et de lentilles grossissantes pour mieux voir les mécanismes de leurs pièges.

CONNAISSANCE DES KOBOLDS ENTRAVEURS

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

DD 15 : qu'ils soient destinés à mutiler, emprisonner ou tuer, les pièges des kobolds entraveurs sont parmi les plus vicieux et innovants du monde. Les kobolds qui les fabriquent trouvent du travail auprès d'autres créatures que des dragons, généralement des monstres paranoïaques et insensibles qui savent apprécier la cruauté de leurs pièges.

DD 20 : les kobolds entraveurs ont une telle connaissance des pièges qu'ils développent des techniques leur permettant de les utiliser au combat.

Maître des pièges entraveur

Humanoïde naturel (reptile) de taille P

Franc-tireur niveau 2

125 px

Initiative +7 Sens Perception +2 ; vision dans le noir

Pv 38 ; péril 19

CA 16 ; Vigueur 13, Réflexes 15, Volonté 12 ; cf. aussi *sens des pièges*
VD 6

⊕ Marteau de lancer (simple ; à volonté) ♦ arme
+7 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.

⊗ Marteau de lancer (simple ; à volonté) ♦ arme
Distance 5/10 ; +7 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.

† Manœuvre habile (simple ; à volonté) ♦ arme

Marteau de lancer nécessaire ; +8 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts, et la cible glisse de 1 case.

⊗ Piégeur opportuniste (réaction immédiate, quand un ennemi se déplace ; à volonté)

Distance 5 ; le kobold déclenche un piège situé à portée dont il connaît la présence.

Fuyant (mineure ; à volonté)

Le kobold se décale de 1 case.

Sens des pièges

Le kobold bénéficie d'un +6 à toutes les défenses contre les pièges.

Alignment mauvais

Langues commun, draconique

Compétences Discréption +12, Larcin +12

For 9 (+0)

Con 14 (+3)

Équipement armure de cuir, 4 marteaux de lancer

Dex 18 (+5)

Int 13 (+2)

Sag 13 (+2)

Cha 9 (+0)

TACTIQUE DU MAÎTRE DES PIÈGES ENTRAVEUR

Un maître des pièges prend soin de mémoriser l'emplacement de tous les pièges qu'il a installés dans un endroit et exploite cette connaissance à son avantage lors d'un combat. Grâce à *manœuvre habile*, il pousse ses ennemis dans des pièges dangereux tout en prenant soin d'éviter ces derniers.

Rabatteur entraveur

Humanoïde naturel (reptile) de taille P

Franc-tireur niveau 4

175 px

Initiative +8

Pv 56 ; péril 28

CA 18 ; Vigueur 15, Réflexes 18, Volonté 15 ; cf. aussi *sens des pièges*

VD 6 ; cf. aussi *pas léger*

⊕ Épée courte (simple ; à volonté) ♦ arme
+9 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.

⊗ Raillerie (mouvement ; à volonté) ♦ charme

Distance 10 ; le rabatteur se déplace de 4 cases puis attaque un ennemi situé à portée ; +7 contre Volonté ; la cible est tirée de 3 cases.

Pas léger (mouvement ; à volonté)

Le kobold se déplace jusqu'à sa VD. Ce déplacement ne déclenche pas les pièges dont il connaît la présence.

Fuyant (mineure ; à volonté)

Le kobold se décale de 1 case.

Sens des pièges

Le kobold bénéficie d'un +4 à toutes les défenses contre les pièges.

Alignment mauvais

Langues commun, draconique

Compétences Discréption +13, Larcin +13

For 11 (+2)

Con 16 (+5)

Dex 19 (+6)

Int 12 (+3)

Sag 17 (+5)

Cha 10 (+2)

Équipement armure de cuir, épée courte

TACTIQUE DU RABATTEUR ENTRAVEUR

Les rabatteurs surveillent les frontières du territoire de leur clan et utilisent des tactiques de guérilla pour entraîner leurs ennemis dans des zones périlleuses remplies de pièges vicieux.

Chantre des pièges entraveur

Humanoïde naturel (reptile) de taille P

Contrôleur (meneur) niveau 6

250 px

Initiative +6

Pv 70 ; péril 35

CA 20 ; Vigueur 17, Réflexes 18, Volonté 18 ; cf. aussi *sens des pièges*

VD 6

⊕ Dague (simple ; à volonté) ♦ arme
+11 contre CA ; 1d4 + 5 dégâts.

⊗ Arbalète (simple ; à volonté) ♦ arme

Distance 15/30 ; +11 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts.

† Réarmement tactique (simple ; à volonté)

Le kobold réarme un piège adjacent déclenché dont il connaît la présence. Ce pouvoir fonctionne même sur un piège qui a été désamorcé.

⊗ Prévision des pièges (interruption immédiate, quand un piège

situé dans un rayon de 2 cases est déclenché ; à volonté)

Le kobold se décale de 2 cases.

↗ Appât (mineure ; à volonté)

Distance 10 ; vise un allié ; la cible glisse de 1 case.

↗ Déclenchement de piège (réaction immédiate, quand un ennemi se déplace ; à volonté)

Distance 5 ; le kobold déclenche un piège situé à portée dont il connaît la présence.

Fuyant (mineure ; à volonté)

Le kobold se décale de 1 case.

Sens des pièges

Le kobold bénéficie d'un +4 à toutes les défenses contre les pièges.

Alignement mauvais Langues commun, draconique

Compétences Discréption +13, Exploration +11, Larcin +13

For 9 (+2) Dex 16 (+6) Sag 17 (+6)

Con 14 (+5) Int 17 (+6) Cha 13 (+4)

Équipement armure de cuir, dague, arbalète, carquois et 10 carreaux

TACTIQUE DU CHANTRE DES PIÈGES ENTRAVEUR

Le chantre des pièges contrôle le champ de bataille, déplaçant avec habileté ses troupes pour faire tomber ses ennemis dans des pièges. Tout au long du combat, il déclenche des pièges, puis réarme ceux qui ont déjà servi.

KOBOLD DRACOMORPHOSÉ

LES KOBOLDS TIENNENT LES DRAGONS en haute estime et leur admiration frise parfois l'adoration. Dans le cas des kobolds qualifiés de dracomorphosés, cette dévotion est associée à l'influence du Royaume Lointain et provoque une abominable transformation.

Les dracomorphosés conservent une trace de leur ascendance kobold, mais guère plus. Leur corruption apparaît dans leur corps perverti couvert de plaies saignantes et de pustules, déformé au point de ressembler vaguement à un dragon.

CONNAISSANCE DES KOBOLDS DRACOMORPHOSÉS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Exploration.

DD 15 : dans les profondeurs de l'Outreterre, une ancienne tribu kobold s'était retrouvée au service d'un dégobilleur squameux (cf. page 211). À présent, ces kobolds dracomorphosés écument les tunnels en quête de victimes sacrificielles pour leur infâme seigneur.

DD 25 : les chairs et formes de ces créatures corrompues sont sujettes à des mutations, au même titre que la réalité chaotique de l'Ailleurs. Leurs mutations sont si fréquentes que peu d'entre eux survivent longtemps à ce régime d'altérations permanent. Seuls les plus robustes tiennent le coup, mais c'est au prix de leur santé mentale.

Atrocité dracomorphosée

Brute niveau 4

Humanoïde aberrant (reptile) de taille P

175 px

Initiative +4 Sens Perception +1 ; vision dans le noir

Pv 64 ; péril 32 ; cf. aussi réaction effroyable et explosion mortelle

CA 16 ; Vigueur 16, Réflexes 16, Volonté 13

VD 6

⊕ Griffes (simple ; à volonté)

+7 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts.

† Double attaque (simple ; à volonté)

L'atrocité effectue deux attaques de griffes.

† Réaction effroyable (libre, quand l'atrocité est en péril pour la première fois ; rencontre)

+8 contre CA ; 2d10 + 4 dégâts.

↗ Explosion mortelle (quand l'atrocité tombe à 0 point de vie) ♦ acide

L'atrocité explose en une déflagration de boue acide ; explosion de proximité 2 ; +4 contre Réflexes ; 1d10 + 2 dégâts d'acide, et la cible subit un -1 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Fuyant (mineure ; à volonté)

L'atrocité se décale de 1 case.

Alignement mauvais Langues commun, draconique

Compétences Discréption +6, Larcin +6

For 19 (+6) Dex 15 (+4) Sag 8 (+1)

Con 14 (+4) Int 9 (+1) Cha 13 (+3)

TACTIQUE DE L'ATROCITÉ DRACOMORPHOSÉE

Une atrocité dracomorphosée est une misérable créature investie de l'influence corruptrice du Royaume Lointain. La chose avance en se dandinant et abat ses griffes sur la même cible à chaque round. Dès qu'elle est en péril, elle utilise réaction effroyable et combat jusqu'à la mort en se plaçant au milieu de ses ennemis afin de pouvoir en affecter le plus possible avec explosion mortelle.

Changécaille dracomorphosé Contrôleur (meneur) niveau 6
Humanoïde aberrant (reptile) de taille P 250 px

Initiative +6 Sens Perception +2 ; vision dans le noir

Pv 73 ; péril 36

CA 20 ; Vigueur 18, Réflexes 18, Volonté 17

VD 6, vol 4 (maladroit)

⊕ Griffes (simple ; à volonté)

+11 contre CA ; 2d6 + 3 dégâts.

↗ Vision terrifiante (simple ; à volonté) ♦ psychique, terreur

Distance 10 ; le changécaille attaque deux cibles différentes ; +10 contre Volonté ; 1d8 + 5 dégâts psychiques, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

↗ Vitesse surnaturelle (simple ; à volonté)

Distance 10 ; vise deux alliés situés à portée, ou le changécaille et un allié situé à portée ; jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, la cible bénéficie d'un +4 en VD et peut se décaler de 2 cases au prix d'une action mineure.

↗ Force corrompue (simple ; à volonté)

Distance 10 ; vise deux alliés situés à portée, ou le changécaille et un allié situé à portée ; jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, les attaques de corps à corps de la cible bénéficient d'un +2 aux jets d'attaque et jets de dégâts.

Fuyant (mineure ; à volonté)

Le changécaille se décale de 1 case.

Alignement mauvais Langues commun, draconique, lointain

Compétences Arcanes +8, Discréption +8, Intimidation +11, Larcin +8

For 8 (+2) Dex 16 (+6) Sag 9 (+2)

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

TACTIQUE DU CHANGÉCAILLE DRACOMORPHOSÉ

Le changécaille est plus efficace quand il combat à l'abri derrière ses serviteurs. Il envoie une vision terrifiante à ses ennemis et les trouble en leur livrant un aperçu démentiel du Royaume Lointain. Ses pouvoirs vitesse surnaturelle et force corrompue confèrent à ses troupes des améliorations utiles au combat.

KOBOLD DRAKONIEN

SI CES KOBOLDS VÉNÉRENT LES DRAGONS, ce sont aussi de véritables fanatiques. Poussés à lier leur âme à celle d'un dragon, ils prennent l'apparence et les caractéristiques de leur nouveau maître. Les effets de ce pacte ne sont pas tout de suite apparents, mais la physionomie de ces kobolds connaît des changements subtils, si bien qu'ils développent des pouvoirs inhabituels, au prix toutefois de leur indépendance et de leur individualité.

Chaque kobold drakonien porte sur la poitrine une écaille de dragon qui le lie à son maître. La chair qui entoure cette écaille rejette le corps étranger et rougit avant de s'infecter (ce qui ne cause aucune gêne au drakonien). Les drakoniens développent une certaine ressemblance avec le dragon qu'ils servent, prenant notamment un aspect écailleux inhabituel et des yeux étranges et luisants. Ils se vêtent des écailles que perd leur maître et vont même jusqu'à les coudre à leur chair afin de renforcer le lien qu'ils entretiennent avec le seigneur qu'ils servent de toute leur âme.

CONNAISSANCE DES KOBOLDS DRAKONIENS

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

DD 25 : les drakoniens protègent les antres et les intérêts des dragons. Le processus d'allégeance à un maître dragon comprend la greffe d'une écaille du dragon sur la poitrine du kobold, et la cérémonie s'achève par l'absorption d'un peu de sang du dragon. Ce rituel a un coût terrible : il efface tous les désirs et souvenirs du suppliant, et les remplace par une dévotion sans bornes. Le kobold devient une simple extension de la volonté du dragon.

Sentinelle drakonienne

Franc-tireur niveau 5

Humanoïde naturel (reptile) de taille P

200 px

Initiative +6 **Sens Perception +6** ; vision dans le noir

Pv 63 ; **péril 31** ; cf. aussi *avertissement télépathique*

CA 19 ; **Vigueur 16**, **Réflexes 15**, **Volonté 16** ; cf. aussi *sens des pièges*

Résistances feu 5

VD 5

↓ **Lance** (simple ; à volonté) ♦ arme

+10 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts.

† **Coup du puissant dragon** (simple ; rencontre) ♦ arme, feu

Lance nécessaire ; +10 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Avertissement télépathique (simple ; rencontre)

La sentinelle envoie un avertissement à son maître dragon, qui ne doit pas se trouver à plus de 1,5 km. La sentinelle envoie automatiquement son avertissement quand elle tombe à 0 point de vie, qu'elle ait déjà utilisé ce pouvoir ou non.

Fuyant (mineure ; à volonté)

La sentinelle se décale de 1 case.

Sens des pièges

La sentinelle bénéficie d'un +2 à toutes les défenses contre les pièges.

Alignement mauvais **Langues commun, draconique**

Compétences Discréption +11, Larcin +6

For 16 (+5) **Dex 14 (+4)** **Sag 18 (+6)**

Con 15 (+4) **Int 11 (+2)** **Cha 10 (+2)**

Équipement armure d'écailles, lance

TACTIQUE DE LA SENTINELLE DRAKONIENNE

Les sentinelles gardent les entrées de l'antre de leur maître. Elles accomplissent cette tâche avec fierté et quand elles sont confrontées à des intrus, elles engagent le combat pour gagner du temps et envoyer un *avertissement télépathique* à leur maître afin que celui-ci puisse s'échapper ou organiser la contre-attaque.

Défenseur drakonien

Soldat niveau 6

Humanoïde naturel (reptile) de taille P

250 px

Initiative +6

Sens Perception +4 ; vision dans le noir

Pv 70 ; **péril 35**

CA 22 ; **Vigueur 18**, **Réflexes 16**, **Volonté 19**, cf. aussi *sens des pièges*

Résistances feu 5

VD 5

↓ **Épée longue** (simple ; à volonté) ♦ arme

+13 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du défenseur.

† **Nul ne passe** (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ arme

Épée longue nécessaire ; +13 contre CA ; 2d8 + 3 dégâts, puis la cible est immobilisée et subit un -2 à toutes les défenses (sauvegarde annule les deux).

Pour le maître

Le défenseur bénéficie d'un +1 aux jets d'attaques quand il se situe dans un rayon de 5 cases d'un dragon.

Fuyant (mineure ; à volonté)

Le défenseur se décale de 1 case.

Sens des pièges

Le défenseur bénéficie d'un +2 à toutes les défenses contre les pièges.

Alignement mauvais

Langues commun, draconique

Compétences Discréption +6, Larcin +6

For 17 (+6) **Dex 12 (+4)** **Sag 13 (+4)**

Con 14 (+5) **Int 11 (+3)** **Cha 16 (+6)**

Équipement armure d'écailles, épée longue



TACTIQUE DU DÉFENSEUR DRAKONIEN

Les défenseurs drakoniens veillent à ce qu'aucun ennemi ne s'approche de leur maître. Combattant par groupes de deux ou trois, ils engagent un même adversaire ; l'un d'eux utilise *nul ne passe* pour affaiblir la cible, et tous concentrent leurs attaques sur celle-ci jusqu'à ce qu'elle soit tuée.

Adepté du pacte Artilleur (meneur) niveau 6
Humanoïde naturel (reptile) de taille P 250 px

Initiative +6	Sens Perception +3 ; vision dans le noir
Pv 58 ; péril 29	
CA 18 ; Vigueur 17, Réflexes 18, Volonté 20 ; cf. aussi sens des pièges	
Résistances feu 5	
VD 6, vol 4 (maladroit)	
⊕ Bâton (simple ; à volonté) ♦ arme +11 contre CA ; 1d8 dégâts.	
⊗ Bâton enflammé (simple ; à volonté) ♦ arme, feu	
Bâton nécessaire ; distance 10 ; +13 contre Réflexes ; 1d6 + 5 dégâts de feu, et la cible subit 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).	
⊕ Admonestation (interruption immédiate, quand un ennemi se déplace dans une case adjacente à l'adepte du pacte ; recharge ☰:): ♦ terreur	
L'adepte attaque l'ennemi en question ; +13 contre Volonté ; la cible est poussée de 3 cases et affaiblie (sauvegarde annule).	
⊗ Grâce du dragon (mineure ; recharge ☰:):	
Distance 10 ; un allié bénéficie d'une résistance 10 à un type de dégâts au choix de l'adepte jusqu'à la fin de la rencontre.	
⊗ Explosion curative (simple ; recharge ☰:): ♦ guérison	
Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; les alliés pris dans l'explosion regagnent 20 points de vie.	
Fuyant (mineure ; à volonté)	
L'adepte se décale de 1 case.	
Sens des pièges	
L'adepte bénéficie d'un +2 à toutes les défenses contre les pièges.	

Alignement mauvais Langues commun, draconique
Compétences Arcanes +10, Discréption +8, Larcin +8
For 11 (+3) Dex 17 (+6) Sag 10 (+3)
Con 16 (+6) Int 14 (+5) Cha 21 (+8)

Équipement bâton

TACTIQUE DE L'ADEPTE DU PACTE

Ces kobolds sont de tous les drakoniens ceux qui entretiennent le lien le plus étroit avec leur maître dragon, et c'est ce lien qui leur permet de canaliser l'énergie du *souffle* de leur maître. Les adeptes du pacte n'engagent pas l'ennemi eux-mêmes et restent derrière les sentinelles et les défenseurs pour frapper à distance. Si un ennemi s'approche, l'adepte l'accueille par une *admonestation* qui le force à reculer.

RENCONTRES DE GROUPE

La plupart des dragons ne font pas attention aux kobolds, qu'ils considèrent comme de la vermine, mais

PERSONNALISER LES DRAKONIENS

Les kobolds drakoniens présentés ici servent un dragon rouge. Pour créer d'autres variétés de drakoniens, il vous suffit de remplacer le mot-clé *feu* de leurs pouvoirs par le mot-clé accompagnant le *souffle* du dragon que vous avez choisi.

quelques-uns exploitent le fanatisme et la naïveté de ces créatures pour protéger leur antre.

Rencontre de niveau 8 (1 800 px)

- ♦ 1 chantre des pièges entraveur (contrôleur de niveau 6)
- ♦ 2 rabatteurs entraveurs (francs-tireurs de niveau 4)
- ♦ 4 maîtres des pièges entraveurs (francs-tireurs de niveau 2)
- ♦ 5 sbires kobolds (sbires de niveau 1, cf. BF 167)
- ♦ 1 lames faucheuses (piège furtif de niveau 4, cf. GdM 88)
- ♦ 4 fosses et faux planchers (pièges gardiens de niveau 1, cf. GdM 86)

Rencontre de niveau 9 (2 100 px)

- ♦ 1 babélier (contrôleur de niveau 10, cf. BF 34)
- ♦ 2 changécailles dracomorphosés (contrôleurs d'élite de niveau 6)
- ♦ 4 atrocités dracomorphosées (brutes de niveau 4)
- ♦ 4 sbires kobolds (sbires de niveau 1, cf. BF 167)

Rencontre de niveau 12 (3 250 px)

- ♦ 1 jeune dragon rouge (soldat solo de niveau 7, cf. BF 85)
- ♦ 1 adepte du pacte (artilleur de niveau 6)
- ♦ 2 défenseurs drakoniens (soldats de niveau 6)
- ♦ 4 sentinelles drakoniennes (francs-tireurs de niveau 5)
- ♦ 8 sbires kobolds (sbires de niveau 1, cf. BF 167)

TABLE DE VICTOIRE DES KOBOLDS

Lorsqu'un kobold fait tomber un personnage à 0 point de vie (ou moins), lancez 1d20 et consultez cette table si vous souhaitez ajouter un grain de folie à votre partie.

- 1-10 **Pas d'effet.** Le kobold glousse ou effectue une petite danse de triomphe.
- 11 **Tue et pille !** Le kobold entreprend une action mineure pour ramasser un objet sur le corps de l'aventurier, puis il part cacher son butin.
- 12 **Ne demande pas ce que tu peux faire pour ta tribu !** Le kobold fait un véritable discours de triomphe pendant 1 round. Tous les kobolds situés dans un rayon de 5 cases regagnent 5 points de vie.
- 13 **Je ne dois mon succès qu'à la chance !** Le kobold se cache dans le sac à dos de la victime ou sous son corps (ou cadavre).
- 14 **Ouah ! Ça ne m'était encore jamais arrivé !** Le kobold est étourdi jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
- 15 **Viens prendre ta leçon !** Le kobold accable de sarcasmes le PJ le plus proche pendant 1 round.
- 16 **Victoire !** Le kobold pousse un cri de joie communicatif qui confère aux kobolds situés dans un rayon de 5 cases un +1 aux jets d'attaque pour le reste du combat.
- 17 **T'es le prochain !** Le kobold gagne 1 point d'action.
- 18 **Ça va faire que les énervent !** Le kobold fuit mais revient se battre au bout de 1d4 rounds.
- 19 **Je commence à peine à me chauffer !** Le kobold revient à sa valeur de péril ou à son total de points de vie maximums s'il n'était pas en péril.
- 20 **Tremblez !** Jusqu'à la fin de la rencontre, le kobold bénéficie d'un +2 aux jets d'attaque et de dégâts, et d'un +1 à toutes les défenses.

PARASITE DRACONIQUE

Même les dragons ne sont pas à l'abri d'une infestation de parasites.

COLÉOPTRÈSE

LES COLÉOPTRÈSES SE NOURRISSENT DES RELIEFS des repas du dragon et lui nettoient les dents et les écailles. Ils reconnaissent instinctivement le dragon comme celui qui les nourrit et ne l'attaquent jamais ; par contre, ils se jettent facilement sur toute autre créature vivante.

Le coléoptrèse possède une carapace d'un doré terne et quand il se tient les ailes fermées et les pattes repliées sous lui, il ressemble à une grosse pièce d'or de forme grossière. Les larves sont presque impossibles à distinguer de véritables pièces d'or jusqu'à ce qu'elles attaquent en un essaim métallique et tintinnabulant.

CONNAISSANCE DES COLÉOPTRÈSES

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

DD 10 : les coléoptrèses se cachent dans le trésor des dragons ou de puissants monstres et attaquent toutes les autres créatures qui s'en approchent. Les dragons installent parfois délibérément ces horreurs dans leur trésor afin d'affaiblir et de distraire d'éventuels voleurs.

Certains sages pensent que les coléoptrèses furent délibérément conçus, peut-être par des dragons, pour faire office de dispositif de sécurité vivant.

DD 15 : à l'âge adulte, les ailes des coléoptrèses deviennent inutiles, mais les larves sont capables de voler (de manière limitée).

Coléoptrèse

Bête naturelle de taille P

Franc-tireur niveau 2

125 px

Initiative +7 Sens Perception +2 ; perception des vibrations 4

Pv 38 ; péril 19

CA 16 ; Vigueur 14, Réflexes 16, Volonté 12

VD 8, fouissement 4, escalade 8

④ **Morsure perforante** (simple ; à volonté)

+5 contre Réflexes ; 1d8 + 4 dégâts, puis la cible est étreinte et subit 5 dégâts continus (jusqu'à évasion). Tant que la cible est étreinte, le coléoptrèse n'a pas besoin d'effectuer de jets d'attaque et bénéficie d'un +5 à la CA et en Réflexes.

Alignment non aligné Langues -

Compétences Discréption +5 (+10 dans un tas de pièces d'or ou d'objets similaires)

For 8 (+0) Dex 18 (+5) Sag 12 (+2)
Con 14 (+3) Int 1 (-4) Cha 9 (+0)

TACTIQUE DU COLÉOPTRÈSE

Un coléoptrèse reste immobile au milieu du tas d'or et attend qu'une proie s'approche. Il bondit alors pour se fixer sur elle et mâchouiller sa chair. Il ne la lâche plus jusqu'à ce qu'il soit tué ou que sa victime réussisse à l'arracher de son corps.

Nuée de larves de coléoptrèses

Bête naturelle (nuée) de taille M

Chasseur niveau 7

300 px

Initiative +13

Sens Perception +5 ; perception des vibrations 4

Attaque de nuée aura 1 ; la nuée de larves de coléoptrèses effectue une attaque de *nuée de mandibules* au prix d'une action libre contre tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura.

Pv 51 ; péril 25

CA 21 ; Vigueur 18, Réflexes 19, Volonté 16

Résistances demi-dégâts pour les attaques de corps à corps et à distance ;

Vulnérabilités 5 contre les attaques de proximité et de zone

VD 8, fouissement 4, vol 6 (altitude maximale 3)

④ **Nuée de mandibules** (simple ; à volonté)

+10 contre Réflexes ; 1d6 + 1 dégâts, et la cible subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Avantage de combat

Si la nuée jouit d'un avantage de combat contre la cible, cette dernière est aussi aveuglée en cas de réussite (sauvegarde annule).

Alignment non aligné Langues -

Compétences Discréption +9 (+19 dans un tas de pièces d'or ou d'objets similaires)

For 8 (+2) Dex 22 (+9) Sag 15 (+5)
Con 19 (+7) Int 1 (-2) Cha 9 (+2)

TACTIQUE DE LA NUÉE DE LARVES DE COLÉOPTRÈSES

La nuée se cache dans le trésor d'un dragon et en jaillit pour surprendre la créature la plus proche.

RENCONTRES DE GROUPE

Puisqu'ils nichent dans les trésors, les coléoptrèses apparaissent généralement en compagnie de leur propriétaire.

Rencontre de niveau 8 (1 800 px)

- ◆ 1 jeune dragon bleu (artilleur solo de niveau 6, cf. BF 81)
- ◆ 1 nuée de larves de coléoptrèses (chasseur de niveau 7)
- ◆ 2 coléoptrèses (francs-tireurs de niveau 2)

SANGSUE DRACONIQUE

LES SANGSUES DRACONIQUES SONT DE GROS VERS répugnantes qui se nourrissent de la chair des monstres les plus imposants et les plus dangereux. Elles sont instinctivement attirées vers les dragons dont l'énergie élémentaire les renforce.

Lorsque la créature veut se nourrir, elle ouvre grand son horrible bouche et régurgite sur sa proie un paquet d'asticots grouillants couverts de bave. Ces asticots ne sont pas des créatures à proprement parler, mais des extensions du système digestif de la sangsue draconique qui dévorent de minuscules portions de chair sur la proie. Après avoir tué la proie, la sangsue ravale les asticots, gorgés des nutriments (et du pouvoir élémentaire) qu'ils ont absorbés.

CONNAISSANCE DES SANGSUES DRACONIQUES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Exploration.



DD 15 : les sangsues draconiques sont étonnamment grosses, aussi larges qu'un nain et deux fois plus longues. Les sangsues draconiques hydres n'ont aucun rapport avec les véritables hydres, mais sont ainsi nommées en raison de leurs deux têtes.

DD 20 : les sangsues draconiques hydres naissent de sangsues draconiques normales, un événement qui se produit de manière hasardeuse.

DD 25 : des sages pensent que les sangsues draconiques proviennent d'un influx d'énergie du Royaume Lointain qui aurait inondé le cadavre d'un dragon et perverti les parasites en train de se nourrir de la dépouille. D'aucuns pensent que ces créatures ont un lien avec les charognards rampants.

DD 30 : les attaques des sangsues draconiques ne causent qu'une douleur légère, ce qui leur permet de se nourrir sur des proies endormies. Elles n'attaquent des proies éveillées que lorsqu'elles sont affamées ou lorsqu'elles défendent leur territoire.

Sangsue draconique

Franc-tireur niveau 6
Bête aberrante (reptile) de taille M 250 px

Initiative +7 Sens Perception +7

Pv 76 ; péri 38

CA 20 ; Vigueur 19, Réflexes 17, Volonté 18

VD 8, fouissage 4, escalade 8

⊕ Coup de langue (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +11 contre CA ; 3d4 + 3 dégâts.

← Asticots voraces (simple ; rencontre)

Décharge de proximité 3 ; +9 contre Réflexes, 2d4 + 2 dégâts, puis la cible subit 5 dégâts continus et est hébétée (sauvegarde annule les deux) ; cf. aussi sangsue énergétique.

Sangsue énergétique ♦ cf. ci-dessous

Si une cible touchée par asticots voraces bénéficie d'une résistance, la sangsue draconique gagne une résistance 5 au même type de dégâts et peut transformer les dégâts qu'elle inflige en dégâts de ce type. Si la cible a plusieurs résistances, choisissez-en une.

Salive analgésique

Les dégâts des attaques coup de langue et asticots voraces ne réveillent pas les créatures endormies ou inconscientes en raison d'un effet de sommeil.

Alignement non aligné Langues -

Compétences Discréption +10

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

Con 20 (+8) Int 2 (-1)

Sag 16 (+2)

Cha 7 (+1)

TACTIQUE DE LA SANGSUE DRACONIQUE

Une sangsue draconique engage le combat avec asticots voraces puis concentre ses attaques sur une des créatures touchées.

Sangsue draconique hydre

Franc-tireur d'élite niveau 13
Bête aberrante (reptile) de taille M 1 600 px

Initiative +11 Sens Perception +10

Pv 270 ; péri 135

CA 29 ; Vigueur 29, Réflexes 26, Volonté 27

Jets de sauvegarde +2

VD 8, fouissage 4, escalade 8

Points d'action 1

⊕ Coup de langue (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +18 contre CA ; 4d4 + 5 dégâts.

⊕ Coups de langue frénétiques (simple ; à volonté)

La sangsue draconique hydre effectue trois attaques de coup de langue.

← Asticots voraces (simple ; utilisable deux fois par rencontre)

Décharge de proximité 4 ; +16 contre Réflexes, puis la cible subit 10 dégâts continus et est hébétée (sauvegarde annule les deux) ; cf. aussi sangsue énergétique.

Sangsue énergétique ♦ cf. ci-dessous

Si une cible touchée par asticots voraces bénéficie d'une résistance, la sangsue draconique hydre gagne une résistance 10 au même type de dégâts et peut transformer les dégâts qu'elle inflige en dégâts de ce type. Si la cible a plusieurs résistances, choisissez-en une.

← Aspersion anesthésiante (simple ; rencontre) ♦ sommeil

Décharge de proximité 4 ; +16 contre Vigueur ; la cible tombe inconsciente (sauvegarde annule).

Salive analgésique

Les dégâts des attaques coup de langue et asticots voraces ne réveillent pas les créatures endormies ou inconscientes en raison d'un effet de sommeil.

Multicéphale

Chaque fois que la sangsue draconique hydre est censée être hébétée ou étourdie, elle perd simplement une attaque de coups de langue frénétiques à son tour de jeu suivant. Plusieurs effets de ce type se cumulent.

Alignement non aligné Langues -

Compétences Discréption +14

For 20 (+11) Dex 17 (+9)

Con 23 (+12) Int 2 (+2) Sag 19 (+10)

Cha 7 (+4)

TACTIQUE DE LA SANGSUE DRACONIQUE HYDRE

La sangsue draconique hydre s'en remet à asticots voraces, mais ses deux langues cinglantes ne sont pas non plus sans efficacité. Elle commence le combat avec aspersion anesthésiante pour plonger ses adversaires dans l'inconscience et pouvoir les dévorer en toute quiétude.

RENCONTRES DE GROUPE

Les sangsues draconiques coopèrent rarement avec d'autres créatures. Mais quelques êtres apprennent à utiliser ces parasites à leur avantage, notamment ceux qui chassent les dragons

Rencontre de niveau 13 (4 000 px)

♦ 1 sangsue draconique hydre (franc-tireur d'élite de niveau 13)

♦ 4 hommes d'armes drows (chasseurs de niveau 11, cf. BF 95)

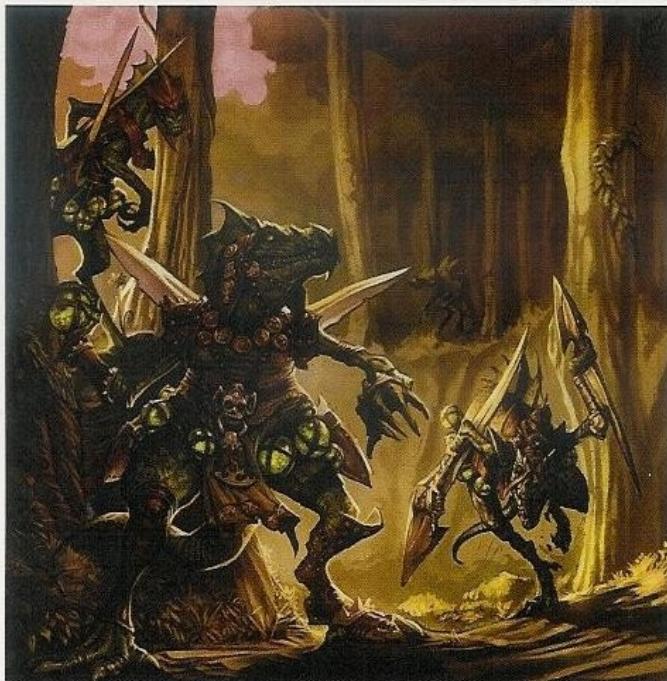
REJETON DRACONIQUE

Les rejetons draconiques sont des monstres sauvages créés à l'origine par la corruption magique d'œufs de dragon dans lesquels on a instillé du sang d'autres créatures. Les rejetons draconiques présentés ici s'ajoutent à ceux du *Bestiaire Fantastique* et viennent grossir les rangs des armées de Tiamat.

REJETON VERT PISTEUR

LES REJETONS VERTS PISTEURS NE FONT PAS PLUS de 1,50 mètre de haut, avec un corps maigre et frêle, mais ils compensent parfaitement ce manque de force physique par leur ingéniosité et par l'avantage du nombre. Les rejetons verts comptent parmi les troupes de base des armées maléfiques, et sont employés comme éclaireurs et espions.

Rejeton vert pisteur	Chasseur niveau 2	
Humanoïde naturel (reptile) de taille P	125 px	
Initiative +8	Sens Perception +9 ; vision dans le noir	
Pv 28 ; péril 14		
CA 16 ; Vigueur 13, Réflexes 14, Volonté 14		
VD 6 (déplacement forestier)		
① Tranche-dragon (simple ; à volonté) ♦ arme		
+7 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts.		
② Bille d'acide (simple ; à volonté) ♦ acide		
Distance 10 ; +5 contre Réflexes ; 2d4 dégâts d'acide.		
Chasseur arboricole		
Un rejeton vert pisteur qui dispose d'un abri au début de son tour de jeu dispose également d'un camouflage total contre les ennemis qui ne lui sont pas adjacents.		
Avantage de combat		
Le rejeton vert pisteur inflige 1d6 dégâts supplémentaires à une cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.		
Alignment mauvais	Langues draconique	
Compétences Discréption +9		
For 14 (+3)	Dex 16 (+4)	Sag 16 (+4)
Con 10 (+1)	Int 13 (+2)	Cha 10 (+1)
Équipement armure de cuir, tranche-dragon		



CONNAISSANCE DES REJETONS VERTS PISTEURS

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

DD 15 : les rejetons verts pisteurs vivent comme des animaux et ne forment pas de société organisée, mais ils sont capables de mettre au point des stratagèmes retors. Ils s'allient aux hobgobelins, attirés par leur discipline et leurs techniques de combat.

TACTIQUE DU REJETON VERT PISTEUR

Les rejetons verts pisteurs utilisent le terrain à leur avantage, avançant sous le couvert des arbres pour attaquer leurs ennemis par surprise avant de disparaître dans les sous-bois. Un pisteur commence généralement le combat par une volée de billes d'acide pour affaiblir ses adversaires, puis utilise des tactiques de harcèlement et se sert du terrain pour mettre l'ennemi en difficulté et jouir d'un avantage de combat.

REJETON BRUN MARAUDER

DES TRIBUS PRIMITIVES DE REJETONS bruns maraudeurs vivent au cœur du désert. Elles le quittent parfois pour venir rôder en marge de la civilisation, échangeant des marchandises volées contre de la nourriture, de l'eau, ou une babiole qui leur a tapé dans l'œil. En général, les gens les considèrent avec mépris, comme de la vermine, mais les rares personnes à avoir survécu à des expéditions au cœur des terres arides savent que les maraudeurs sont des tueurs impitoyables qui volent et assassinent tous les voyageurs qui croisent leur route.

Un rejeton brun maraudeur est aussi grand qu'un nain et a une posture voûtée qui fait que ses longs bras touchent le sol. Sa peau pendouille sur son corps mais elle se raffermit quand il boit son content d'eau, car le liquide est stocké dans des poches spéciales sous sa peau. Dans les zones particulièrement chaudes, les maraudeurs déplient d'impressionnantes collerettes qui leur permettent d'évacuer l'excès de chaleur.

Rejeton brun maraudeur	Franc-tireur niveau 4
Humanoïde naturel (reptile) de taille M	175 px
Initiative +8	Sens Perception +9 ; vision dans le noir
Pv 58 ; péril 29 ; cf. aussi sirocco du péril	
CA 18 ; Vigueur 16, Réflexes 16, Volonté 15	
Résistances feu 5	
VD 6 (déplacement tellurien) ; cf. aussi bourrasque de sable	
① Griffes (simple ; à volonté)	
+9 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts.	
② Lacération (simple ; à volonté)	
+9 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts, et la cible subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule).	
③ Sirocco (simple ; rencontre)	
Distance 6 ; +7 contre Réflexes ; 1d6 + 4 dégâts, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).	
④ Sirocco du péril (libre, quand le maraudeur est en péril pour la première fois ; rencontre)	
Le sirocco du maraudeur se recharge et la créature s'en sert aussitôt.	

Bourrasque de sable (mouvement ; rencontre) ♦ métamorphose

Le rejeton brun maraudeur se transforme en nuage de sable et peut se déplacer jusqu'à 8 cases. Il est immatériel durant ce déplacement, mais doit finir dans un espace libre. Il retrouve sa forme normale à la fin de ce déplacement.

Alignement mauvais **Langues draconique**

Compétences Nature +9

For 13 (+3)	Dex 19 (+6)	Sag 14 (+4)
Con 18 (+6)	Int 12 (+3)	Cha 11 (+2)

CONNAISSANCE DES REJETONS BRUNS MARAudeURS

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

DD 15 : les rejetons bruns maraudeurs se regroupent en grandes tribus qui écument le désert à la recherche de butin et de proies. Ils s'acharnent sur la même cible ou se glissent dans les campements pour voler la précieuse eau ou quelque autre bien de première nécessité.

TACTIQUE DU REJETON BRUN MARAudeUR

Quand un maraudeur attaque, il lance *sirocco* sur l'ennemi le plus proche. Pendant que celui-ci est aveuglé, le maraudeur le charge et utilise *lacération*. Face à un ennemi plus fort que lui, il utilise *bourrasque de sable* pour s'enfuir. En revanche si le combat tourne en sa faveur, il utilise ce pouvoir pour se placer dans une position avantageuse.

REJETON BLEU IGUANE

CETTE BÊTE EFFRAYANTE EST CONNUE pour sa férocité au combat. Quand un iguane se déplace, des arcs électriques crépitent entre son corps et le sol, laissant derrière lui un sillage de terre carbonisée. La puanteur de l'ozone l'accompagne en permanence.

Rejeton bleu iguane

Brute niveau 9

Bête naturelle (reptile) de taille G

400 px

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

Absorption d'électricité aura 5 ; les alliés pris dans l'aura

bénéficiant d'une résistance à l'électricité 5.

Pv 217 ; péril 108

CA 21 ; Vigueur 21, Réflexes 19, Volonté 20

Résistances électricité 5

VD 8

⊕ **Corne** (simple ; à volonté)

+12 contre CA ; 2d10 + 5 dégâts.

⊕ **Charge foudroyante** (simple ; rencontre) ♦ **électricité**

Le rejeton bleu effectue une attaque de charge ; +12 contre CA ; 3d10 + 5 dégâts d'électricité, et la cible se retrouve à terre.

⊕ **Éclair de contre-attaque** (réaction immédiate, quand un ennemi attaque un allié et que l'iguane se situe dans un rayon de 5 cases d'au moins un autre rejeton bleu iguane ; recharge ☰ ☱ ☲) ♦ **électricité**

Le rejeton bleu iguane lance un arc électrique contre l'ennemi en question ; distance 6 ; +10 contre Réflexes ; 2d8 + 3 dégâts d'électricité.

Alignement non aligné **Langues** -

For 21 (+9)	Dex 18 (+8)	Sag 19 (+8)
Con 17 (+7)	Int 2 (+0)	Cha 6 (+2)

CONNAISSANCE DES REJETONS BLEUS IGUANES

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

DD 20 : les rejetons bleus iguanes sont des créatures bestiales guidées par un instinct maléfique. Nombre d'entre eux servent de montures à des drakéides ou à d'autres rejetons draconiques, mais ils ont la réputation de s'en prendre à leur cavalier à la moindre provocation. Chevaucher un iguane peut s'avérer aussi dangereux que de le combattre.

TACTIQUE DU REJETON BLEU IGUANE

Un rejeton bleu iguane commence par *charge foudroyante* pour renverser ses ennemis, puis pousse son avantage. Il se désintéresse d'une proie dès qu'elle cesse de bouger et tourne son attention vers une autre cible. Les rejetons bleus sont efficaces à plusieurs, en restant proches les uns des autres et en défendant leurs frères de meute avec des éclairs de *contre-attaque*.

REJETON VERT TRANCHEUR

LES REJETONS VERTS TRANCHEURS SONT UNE MENACE pour toutes les créatures des forêts. Brutes sanguinaires, ces rejetons draconiques tuent pour le plaisir.

Les yeux d'un rejeton vert trancheur sont en permanence en mouvement et luisent d'une intelligence bestiale et d'une ruse malveillante. Sa silhouette maigre cache sa force et sa vivacité, et ses pattes puissantes lui permettent d'effectuer de grands bonds.

Rejeton vert trancheur

Franc-tireur d'élite niveau 13

Bête naturelle (reptile) de taille G

1 600 px

Initiative +13

Sens Perception +9 ; vision dans le noir

Pv 266 ; péril 133

CA 29 ; Vigueur 27, Réflexes 26, Volonté 26

Résistances poison 10

Jets de sauvegarde +2

VD 8, saut 4

Points d'action 1

⊕ **Aile griffue** (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +19 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts.

⊕ **Aile griffue frénétique** (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +18 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts, et la cible subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule).

⊗ **Crachat du rejeton vert** (mineure ; rencontre) ♦ **acide, poison**

Distance 10 ; +16 contre Vigueur ; 4d8 + 5 dégâts de poison, et la cible subit 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

⊗ **Regard horrifique** (mineure ; se recharge quand le trancheur réussit un coup critique avec une attaque) ♦ **terreur**

Distance 10 ; +15 contre Volonté ; la cible glisse de 3 cases.

Alignement mauvais **Langues draconique**

Compétences Discrétion +16, Nature +14

For 23 (+12)	Dex 21 (+11)	Sag 16 (+9)
Con 21 (+11)	Int 4 (+3)	Cha 20 (+11)

CONNAISSANCE DES REJETONS VERTS TRANCHEURS

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

DD 20 : le rejeton vert trancheur est un prédateur vicieux. Il prend son temps avec sa proie, lui arrachant

des cris en l'entaillant avec ses serres acérées, et se rit de sa victime alors qu'elle se vide de son sang.

TACTIQUE DU REJETON VERT TRANCHEUR

Un rejeton vert trancheur bondit au milieu de ses ennemis et utilise son *aile griffue frénétique* contre un nouvel adversaire à chaque round. Il crache des glaires venimeuses au visage d'un adversaire qui n'est pas en péril. À chaque fois que son attaque cruelle réussit un coup critique, le trancheur fait glisser un adversaire à portée de son allonge et utilise un point d'action pour effectuer une nouvelle attaque brutale.

REJETON GRIS DÉCHIQUETEUR

LE REJETON GRIS DÉCHIQUETEUR ILLUSTRE LES ÉCHECS des premières tentatives de croisements entre des dragons et d'autres créatures. Le processus magique n'était pas au point et engendra une créature difforme. Des éruptions couvrent son corps et des cloques remplies d'humeur acide tapissent sa bouche. Ces poches de fluide se rompent régulièrement et font de la vie d'un déchiqueteur une souffrance permanente.

Malgré l'étrangeté de sa forme, l'héritage de la créature est évident, hybride curieux d'un dragon et d'un ours.

Rejeton gris déchiqueteur

Bête naturelle (reptile) de taille G

Soldat niveau 15

1 200 px

Initiative +11 Sens Perception +13 ; vision dans le noir

Pv 148 ; péril 74 ; cf. aussi *férocité du rejeton gris*

CA 30 ; Vigueur 28, Réflexes 26, Volonté 27

Résistances acide 10

VD 6

⊕ **Morsure baveuse** (simple ; à volonté) ♦ acide

Allonge 2 ; +22 contre CA ; 1d8 + 7 dégâts, et 5 dégâts d'acide continu (sauvegarde annule). La cible est aussi marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du déchiqueteur.

⊕ **Supériorité marquée** (interruption immédiate, quand un ennemi marqué et adjacent se décale ; à volonté) ♦ acide

Le rejeton gris effectue une attaque de base contre l'ennemi en question.

Férocité du rejeton gris (libre, quand le déchiqueteur est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ guérison

Le déchiqueteur regagne 20 points de vie et bénéficie d'un +2 aux jets d'attaque et de dégâts jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Alignement mauvais

Langues draconique

For 24 (+14)

Dex 15 (+9)

Sag 12 (+8)

Con 20 (+12)

Int 4 (+4)

Cha 15 (+9)

CONNAISSANCE DES REJETONS GRIS DÉCHIQUETEURS

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

DD 20 : les rejetons gris déchiqueteurs sont des expériences ratées et torturées qui ne cherchent qu'à soulager leurs souffrances en se gorgeant de la chair de leurs victimes.

TACTIQUE DU REJETON GRIS DÉCHIQUETEUR

Un rejeton gris déchiqueteur se précipite sur l'adversaire le plus grand et le plus robuste et le marque pour l'obliger à rester à portée d'allonge. Tandis que des filaments de

bave acide brûlent son adversaire, il continue à le mettre en pièces jusqu'à ce qu'il tombe. Le déchiqueteur ne se préoccupe pas des autres menaces, mais utilise *supériorité marquée* pour menacer les ennemis à proximité.

REJETON VIOLET CAUCHEMARDEUX

LES REJETONS VIOLETS CAUCHEMARDEUX sont de grotesques amalgames de dragon violet et de drow. Ils sont sveltes et reptiliens, couverts d'écaillles violettes et noires, et arborent une longue queue couverte d'épines et de pointes. Ils rôdent en Outreterre à la recherche de nourriture et de butin, choisissant leur victime en fonction de ses trésors.

CONNAISSANCE DES REJETONS VIOLETS CAUCHEMARDEUX

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

DD 20 : les rejetons violet cauchemardeux sont des êtres doués de conscience qui perçoivent clairement leur nature monstrueuse, ce qui les pousse à se terrer de honte dans les profondeurs de l'Outreterre. Affligés d'un impérieux besoin de voler, ils émergent des ombres pour piller et tuer.

Rejeton violet cauchemardeux

Humanoïde naturel (reptile) de taille M

Chasseur niveau 17

1 600 px

Initiative +17 Sens Perception +8 ; vision dans le noir

Pv 128 ; péril 64

Régénération 10 (si le rejeton violet subit des dégâts radiaux, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)

CA 30 ; Vigueur 29, Réflexes 30, Volonté 28 ; cf. aussi *avantage psychique*

Résistances psychique 10

VD 6, escalade 6 (pattes d'araignée)

⊕ **Épée longue** (simple ; à volonté) ♦ arme +22 contre CA ; 2d8 + 4 dégâts.

⊕ **Queue** (simple ; à volonté) ♦ sommeil

Allonge 2 ; +22 contre CA ; 3d6 + 8 dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). Première sauvegarde ratée : la cible est hébétée et ralentie (sauvegarde annule les deux). Deuxième sauvegarde ratée : la cible est inconsciente (sauvegarde annule).

Forme cauchemardesque (simple ; à volonté) ♦ métamorphose

Le rejeton violet peut modifier sa forme physique pour prendre l'apparence d'un ennemi de son choix. Tant que le cauchemardeux est adjacent à cet ennemi, lancez 1d20 à chaque fois qu'une attaque de corps à corps ou à distance vise le monstre. Sur un résultat de 10 ou plus, l'attaque vise en fait l'ennemi copié. Les attaques de l'ennemi copié ne sont pas soumises à cet effet.

Tourment cauchemardesque ♦ psychique

Si l'attaque de corps à corps du rejeton violet touche un ennemi qu'il copie avec *forme cauchemardesque* ou une cible endormie, cette cible subit 10 dégâts psychiques continu (sauvegarde annule) en plus des autres effets de l'attaque.

Avantage psychique

Un rejeton violet bénéficie d'un +4 à toutes les défenses contre les attaques d'ennemis qui subissent des dégâts psychiques continu.

Alignement mauvais Langues commun, draconique, profond

Compétences Acrobates +18, Bluff +18, Discréption +18, Larcin +18

For 19 (+12) Dex 20 (+13) Sag 11 (+8)

Con 20 (+13) Int 13 (+9) Cha 20 (+13)

Équipement épée longue



TACTIQUE DU REJETON VIOLET CAUCHEMARDEUX

Un rejeton violet cauchemardeux est un prédateur opportuniste qui reste dans l'ombre jusqu'à ce que sa cible soit occupée à combattre d'autres créatures. Il jaillit alors, utilisant *forme cauchemardesque* pour semer la confusion chez ses ennemis avant de porter une attaque dévastatrice avec sa queue.

REJETON ROUGE DÉVASTATEUR

LES REJETONS ROUGES DÉVASTATEURS sont de pures incarnations de la destruction, et accessoirement les plus puissants des rejetons draconiques. Heureusement, ils sont peu nombreux et vivent dans des tanières reculées. Le terrain de chasse d'un dévastateur est couvert d'ossements calcinés et de restes sulfureux.

Un dévastateur est une bête énorme mesurant près de 4,50 mètres de long, au corps musculeux couvert d'écaillles écarlates.

Rejeton rouge dévastateur

Bête naturelle (reptile) de taille TG

Brute d'élite niveau 25

14 000 px

Initiative +15

Sens Perception +15 ; vision dans le noir

Pv 572 ; péril 286 ; cf. aussi courroux incendiaire

CA 39 ; Vigueur 39, Réflexes 37, Volonté 38

Résistances feu 10

Jets de sauvegarde +2

VD 8, vol 8 (maladroit)

Points d'action 1

♦ Morsure (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +28 contre CA ; 3d10 + 9 dégâts.

♦ Charge explosive (simple ; rencontre) ♦ feu

Le rejeton rouge dévastateur charge un ennemi ; +28 contre Réflexes ; 3d12 + 10 dégâts de feu, puis la cible est poussée de 4 cases et subit 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

♦ Valdingue (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +28 contre CA ; 2d10 + 9 dégâts. Si l'attaque touche, le dévastateur effectue une attaque secondaire contre la même cible. Attaque secondaire : +28 contre Vigueur ; la cible est poussée de 6 cases et se retrouve à terre.

Courroux incendiaire (quand le dévastateur est en péril uniquement) ♦ feu

L'attaque de morsure du dévastateur inflige 10 dégâts de feu supplémentaires, et la cible subit 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). Si la cible entreprend une action simple à son tour de jeu, elle ne peut pas se sauvegarder contre les dégâts de feu continus à la fin de son tour de jeu.

Allonge menaçante

Le rejeton rouge dévastateur peut effectuer des attaques d'opportunité contre les ennemis situés à portée d'allonge (2 cases).

Alignement mauvais	Langues draconique
For 29 (+21)	Dex 16 (+15)
Con 26 (+20)	Int 5 (+9)
	Cha 11 (+12)

TACTIQUE DU REJETON ROUGE DÉVASTATEUR

Quand un rejeton rouge dévastateur détecte la présence d'une autre créature vivante, il se précipite et utilise *charge explosive*. Le dévastateur ne réfléchit pas à sa cible et attaque tous les ennemis situés à portée d'allonge. Si un adversaire lui inflige des dégâts importants, il le repousse pour se trouver un gibier moins coriace. Les blessures ne font que révéler la véritable sauvagerie de ce monstre : il s'embrase et carbonise ses victimes de son feu dévorant tandis qu'il les déchiquette entre ses crocs acérés.

CONNAISSANCE DES REJETONS ROUGES DÉVASTATEURS

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

DD 30 : ces créatures éclipsent les autres rejetons draconiques et rivalisent même de puissance avec les vrais dragons. Mais malgré toute leur force, ils servent souvent de montures et de gardiens.

RENCONTRES DE GROUPE

LES REJETONS DRACONIQUES BESTIAUX SONT UTILISÉS comme animaux de guerre, comme montures ou comme gardiens. Les rejetons draconiques plus intelligents sont libres de leur destin. Ils nouent des alliances avec d'autres créatures et prennent parfois le contrôle de tribus de créatures barbares, qu'ils soumettent à leur cruelle tyrannie.

Rencontre de niveau 9 (1 950 px)

- ♦ 1 rejeton bleu iguane (brute de niveau 9)
- ♦ 2 maraudeurs gnolls (brutes de niveau 6, cf. BF 134)
- ♦ 6 rejetons bruns maraudeurs (francs-tireurs de niveau 4)

Rencontre de niveau 11 (3 000 px)

- ♦ 1 célébrant langue-de-serpent (contrôleur de niveau 11, cf. BF 273)
- ♦ 1 rejeton vert trancheur (chasseur d'élite de niveau 13)
- ♦ 1 homme d'armes langue-de-serpent (brute de niveau 8, cf. BF 272)
- ♦ 6 initiés langue-de-serpent (sbires de niveau 7, cf. BF 272)

Rencontre de niveau 15 (6 050 px)

- ♦ 1 tormante (chasseur de niveau 14, cf. BF 153)
- ♦ 2 rejetons gris déchiqueteurs (soldats de niveau 15)
- ♦ 11 gardes cyclopes (sbires de niveau 14, cf. BF 52)

SOUFFLE ANIMÉ

UN DRAGON PUISSANT EST CAPABLE D'ACCOMPLIR un antique rituel secret qui confère à son *souffle* un semblant de vie. Ce souffle animé a une forme de dragon grossière qui crée, s'agit et bouillonne sous l'effet de l'énergie qui le constitue. Les souffles animés servent de gardiens, de soldats et d'assassins pour le compte de puissants dragons.

CONNAISSANCE DES SOUFFLES ANIMÉS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature ou d'Arcanes.

DD 20 : seuls les dragons très puissants peuvent créer un souffle animé. Les souffles animés ne parlent pas, mais ils comprennent le draconique.

DD 25 : certains souffles animés ont l'ordre de tuer ou au moins d'affaiblir les intrus. D'autres sont créés essentiellement dans le but de maintenir les ennemis du dragon à distance.

DD 30 : il arrive qu'un souffle animé survive à la mort de son créateur. Il vit alors dans un état quasi végétatif, se contentant d'obéir aux dernières instructions qu'il a reçues.

DD 35 : le dragon qui crée un souffle animé partage ses sens et est ainsi capable de voir et d'entendre tout ce que son serviteur perçoit. De plus, il sait instantanément quand le souffle animé est blessé.

Rempart infranchissable

Soldat niveau 16
Animé naturel (créature artificielle) de taille G 1 400 px

Initiative +14 Sens Perception +12 ; perception des vibrations 5
Pv 164 ; péril 82

CA 32 ; Vigueur 30, Réflexes 27, Volonté 27 ; cf. aussi *dur à cuire*
Immunités poison ; Résistances feu 20

VD 10

⊕ Coup (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +21 contre Vigueur ; 2d6 + 7 dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

↔ Rafale ralentissante (simple ; recharge ☰ ☱)

Décharge de proximité 5 ; +21 contre Réflexes ; 2d10 + 7 dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Dur à cuire (libre, quand le rempart infranchissable est en péril pour la première fois ; rencontre)

Jusqu'à la fin de la rencontre, le rempart infranchissable bénéficie de régénération 10.

Alignment non aligné Langues -

For 24 (+15) Dex 19 (+12) Sag 19 (+12)
Con 28 (+17) Int 9 (+7) Cha 10 (+8)

TACTIQUE DU REMPART INFRANCHISSABLE

Presque aussi large que long, cet agrégat de chaleur et de sable tourbillonnant est la création d'un vieux dragon brun. Il est principalement destiné à retenir les intrus grâce à *rafale ralentissante* pendant que son créateur se prépare pour le combat.

Frimas rageur

Animé naturel (créature artificielle, froid)

Brute niveau 17

1 600 px

Initiative +14 Sens Perception +14 ; perception des vibrations 5

Pv 208 ; péril 104 ; cf. aussi *givre vengeur*

CA 29 ; Vigueur 29, Réflexes 27, Volonté 27

Immunités poison ; Résistances froid 20

VD 10

⊕ Coup (simple ; à volonté) ♦ froid

Allonge 2 ; +21 contre CA ; 3d6 + 10 dégâts, puis la cible subit 5 dégâts de froid continu et est ralentie (sauvegarde annule les deux) ; cf. aussi *givre vengeur*.

↔ Givre vengeur (libre, quand le frimas rageur touche une cible avec son attaque de coup ; se recharge quand le frimas rageur est en péril pour la première fois) ♦ froid

Explosion de proximité 6 ; +19 contre Réflexes ; 3d6 + 10 dégâts de froid, puis la cible subit 5 dégâts de froid continu et sa résistance au froid est annulée (sauvegarde annule les deux).

Alignment non aligné Langues -

For 30 (+18) Dex 22 (+14) Sag 22 (+14)
Con 28 (+17) Int 9 (+7) Cha 12 (+9)

TACTIQUE DU FRIMAS RAGEUR

La silhouette de cette entité est floue et les détails de son anatomie sont difficilement discernables, comme s'il s'agissait d'un dragon vu de loin à travers un banc de brouillard. Le frimas rageur glace ses ennemis, les ralentit et les affaiblit en préparation de l'assaut de son maître dragon blanc.

Tempête primaire de dragon bleu

Artilleur niveau 20
Animé naturel (créature artificielle) de taille G 2 800 px

Initiative +18 Sens Perception +14 ; perception des vibrations 5

Pv 146 ; péril 73

CA 32 ; Vigueur 30, Réflexes 32, Volonté 30

Immunités poison ; Résistances électricité 30

VD 10, vol 4

⊕ Coup (simple ; à volonté) ♦ électricité

Allonge 2 ; +26 contre CA ; 2d8 + 8 dégâts d'électricité.

↔ Éclair d'orage (simple ; à volonté) ♦ électricité

La tempête primaire vise jusqu'à trois créatures ; la première cible doit se situer dans un rayon de 20 cases de la tempête primaire, la deuxième dans un rayon de 10 cases de la première, et la troisième dans un rayon de 10 cases de la deuxième ; +25 contre Réflexes ; 2d6 + 8 dégâts d'électricité, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas hébétée.

↔ Saut de l'éclair (simple ; recharge ☰) ♦ électricité, téléportation

Explosion de proximité 2 ; +21 contre Réflexes ; 2d6 + 8 dégâts d'électricité, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas hébétée.

Effet : la tempête primaire se téléporte jusqu'à 8 cases après avoir effectué cette attaque.

Alignment non aligné Langues -

For 17 (+13) Dex 26 (+18) Sag 19 (+14)
Con 20 (+15) Int 7 (+8) Cha 7 (+8)

TACTIQUE DE LA TEMPÊTE PRIMAIRE

Oeuvre d'un vieux dragon bleu, cette créature incarne la fureur de l'orage. Elle lance une pluie d'éclairs crépitanants sur ses adversaires, parcourt en trombe le champ de bataille et se téléporte dès qu'elle le peut



pour garder ses distances, en attendant que le dragon soit prêt à s'occuper des intrus.

Vortex brûlant	Contrôleur niveau 22
Animé naturel (créature artificielle, feu) de taille G	4 150 px
Initiative +21	Sens Perception +18 ; perception des vibrations 5
Pv 207 ; péril 103	
CA 36 ; Vigueur 32, Réflexes 35, Volonté 34	
Immunités poison ; Résistances feu 20	
VD 8, vol 10 (stationnaire)	
⊕ Coup (simple, à volonté) ♦ feu	
Allonge 2 ; +27 contre CA ; 2d10 + 8 dégâts de feu, et la cible glisse de 3 cases.	
↔ Tempête de feu (simple ; à volonté) ♦ feu	
Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +26 contre Vigueur ; 1d10 + 4 dégâts de feu, et la cible glisse de 3 cases.	
↔ Vagues de flammes (simple ; rencontre) ♦ feu	
Décharge de proximité 5 ; vise les ennemis ; +26 contre Réflexes ; 2d10 + 8 dégâts de feu, et la cible se retrouve à terre.	
Alignment non aligné	Langues -
For 20 (+16)	Dex 30 (+21)
Con 23 (+17)	Int 9 (+10)
	Sag 25 (+18)
	Cha 12 (+12)

TACTIQUE DU VORTEX BRÛLANT

Le vortex brûlant est un disque enflammé produit par un vieux dragon rouge. Il tournoie dans les airs en libérant des décharges de vent incendiaire qui brûlent ses adversaires et les dispersent.

Un dragon rouge rusé ordonne à son vortex de réunir les adversaires en un groupe compact et de les empêcher de s'échapper. En les contraignant à rester

dans cette position défavorable, le vortex permet au dragon de réduire en cendres un groupe d'aventuriers d'un seul souffle.

Miasme méningé	Soldat niveau 27
Animé naturel (air, créature artificielle) de taille G	11 000 px
Initiative +26	Sens Perception +20 ; perception des vibrations 5
Pv 250 ; péril 125	
CA 40 ; Vigueur 34, Réflexes 40, Volonté 36	
Immunités poison ; Résistances immatériel	
VD 8, vol 10 (stationnaire)	
⊕ Volute déleterre (simple ; à volonté) ♦ poison	
Allonge 2 ; +30 contre Vigueur ; 2d8 + 8 dégâts de poison, et 10 dégâts de poison continu (sauvegarde annule).	
† Vapeur méningée (simple ; recharge ☷ ☷ ☷) ♦ poison	
Le miasme méningé se déplace jusqu'à sa VD + 2 et peut se déplacer au travers des espaces ennemis, provoquant alors des attaques d'opportunité. Quand il entre dans l'espace d'une créature (tout ennemi ou allié autre que le dragon vert qui l'a créé), le miasme méningé effectue l'attaque suivante : +30 contre Volonté ; 3d8 + 3 dégâts de poison, puis la cible est hébétée et subit un -2 contre les attaques accompagnées du mot-clef charme ainsi qu'aux jets de sauvegarde (sauvegarde annule les deux). Le miasme méningé doit quitter cet espace après son attaque et terminer son déplacement dans un espace inoccupé.	
Alignment non aligné	Langues -
For 20 (+18)	Dex 32 (+24)
Con 26 (+21)	Int 9 (+12)
	Sag 25 (+20)
	Cha 12 (+14)

TACTIQUE DU MIASME MÉNINGÉ

Souffle animé d'un dragon vert vénérable, le miasme méningé se manifeste sous la forme d'un tourbillon dévastateur de gaz毒 qui traverse le champ de bataille en répandant le poison et la mort.

Adorant dominer les autres, le dragon vert vénérable positionne son miasme méningé afin de ralentir et affaiblir sa proie. Son maître le considère et l'utilise comme un instrument de blocage dont le poison spécial augmente la puissance de ses attaques de charme.

RENCONTRES DE GROUPE

Les dragons utilisent les souffles animés en conjonction avec d'autres serviteurs ou des pièges afin de causer le plus de mal possible à ceux qui envahissent leur demeure.

Rencontre de niveau 21 (16 800 px)

- ♦ 1 vieux dragon bleu (artilleur solo de niveau 20, cf. BF 81)
- ♦ 1 tempête primaire de dragon bleu (artilleur de niveau 20)

REPRENEZ VOTRE SOUFFLE

Les profils présentés ici se basent sur les souffles de vieux dragons. Vous pouvez créer un souffle animé à partir du souffle de n'importe quel dragon vieux ou plus âgé. Il vous suffit de changer le type de dégâts infligés par le souffle animé ainsi que le type de sa résistance, et d'ajuster son niveau en fonction de celui du dragon qui l'a créé (le chapitre 10 du Guide du Maître vous y aidera).

PANTHÉON DRACONIQUE

L'histoire du jeu D&D est émaillée de grands dragons dont les aventuriers colportent la légende. Connus pour leur cruauté, leurs pouvoirs stupéfiants ou leur invincibilité, ces monstres se taillent un nom qui dépasse les frontières du monde. Cette section en décrit quelques-uns, ainsi que leur déesse ténébreuse.

ASHARDALON

UN CHANT TRADITIONNEL APPELÉ *LA VENUE D'ASHARDALON* décrit les ravages provoqués par ce dragon rouge au pouvoir et à l'ego immenses. Ashardalon est célèbre pour sa rage de vivre, quelles que soient ses blessures et défaites. Alors qu'il avait reçu un coup mortel, il lia un démon dans sa poitrine pour en faire un second cœur. Quand il comprit que cette solution ne suffirait pas, il abandonna le monde pour trouver ailleurs le moyen de vivre à jamais.

Ashardalon ressemble à un dragon rouge vénérable au sommet de sa gloire, mais il se distingue par certaines caractéristiques. Son visage a des traits démoniaques, tandis que sa poitrine porte une horrible cicatrice ayant la forme d'un grand humanoïde ailé (un balor). Les yeux du dragon sont des faisceaux jumeaux de feu incandescent et de minuscules éclairs fusent constamment entre ses griffes et ses crocs.

CONNAISSANCE D'ASHARDALON

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes ou d'Histoire.

DD 15 : les saccages d'Ashardalon n'ont semé que malheur et misère. Le dragon rouge était vénéré par une secte qui lui construisit une citadelle. Mais les adversaires du grand dracosire plongèrent la construction dans les profondeurs insondables de la terre, éliminant la secte et lui infligeant une blessure mortelle.

DD 20 : une partie de la secte survécut à ce désastre et se reconstruisit autour d'une relique de son seigneur draconique : le cœur d'Ashardalon. À l'aide d'une magie née en partie de leur savoir-faire, de leur foi et de leur désespoir, les adorateurs ranimèrent le cœur, mais

LA POINTE DU DRAGON

La Pointe du Dragon est connue de quelques sages et aventuriers. Ce qui reste de la secte d'Ashardalon y garde la foi, vénérant le cœur mort-vivant du dragon. On parle d'une tour occupée par les morts-vivants, d'anciens adorateurs qui restent là en dépit du départ de leur maître draconique. Ils obéissent à un vampire appelé Gulthias. Sa dévotion à la mémoire d'Ashardalon fournit à tous les habitants de la tour, y compris le cœur, l'énergie qui les anime et la volonté qui les guide. De plus en plus désespéré, Gulthias a entamé des sacrifices en masse dans les villages et les cités proches dans l'espoir d'attirer l'attention d'Ashardalon. Toutefois, quelles que soient les atrocités que commet la secte, il y a peu de chances que le dragon revienne à son cœur mort-vivant et à ses adorateurs.

ne surent pas lui rendre la vie. Le rituel l'imprégnait de l'énergie de la Gisombre, le transforma et le fit renaître dans des ténèbres mort-vivantes. Il devint le centre de la foi et du pouvoir nécromantique de la secte. Les adorateurs espéraient rappeler Ashardalon, mais le dragon n'a jamais répondu à leurs convocations.

Ashardalon

Brute solo niveau 30

Dragon rouge vénérable

Créature magique naturelle (démon, dragon) de taille Gig 95 000 px

Initiative +22 **Sens** Perception +21 ; vision dans le noir

Cyclone abyssal (feu) aura 5 ; au début du tour de jeu d'Ashardalon, toute créature prise dans l'aura subit 20 dégâts de feu et est tirée de 3 cases.

Pv 1 660 ; **péril** 830 ; cf. aussi *explosion mortelle* et *souffle du péril*

Régénération 20

CA 46 ; **Vigueur** 48, **Réflexes** 42, **Volonté** 43

Résistances feu 40

Jets de sauvegarde +5

VD 12, vol 12 (stationnaire), vol partiel 15

Points d'action 2

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté) ♦ feu

Allonge 4 ; +35 contre CA ; 4d12 + 12 dégâts de feu.

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)

Allonge 4 ; +35 contre CA ; 3d12 + 12 dégâts. Cette attaque réussit un coup critique sur un résultat de 18, 19 ou 20. Cependant, un résultat de 18 ou 19 n'est pas une réussite automatique.

↓ **Fureur démoniaque** (simple ; à volonté)

Ashardalon effectue deux attaques de griffes et une attaque de morsure.

↓ **Coup de queue** (réaction immédiate, quand un ennemi se déplace de manière à prendre Ashardalon en tenaille ; à volonté)

Le dragon attaque l'ennemi en question à l'aide de sa queue : allonge 4 ; +32 contre Réflexes ; 6d10 + 12 dégâts, et la cible est poussée de 3 cases.

↔ **Torrent abyssal** (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ feu

Explosion de proximité 5 ; +33 contre Vigueur ; 6d10 + 10 dégâts de feu, puis la cible glisse de 5 cases et est immobilisée (sauvegarde annule).

↔ **Souffle** (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ feu

Décharge de proximité 5 ; +33 contre Réflexes ; 8d12 + 10 dégâts de feu, et Ashardalon effectue une attaque secondaire contre la même cible. **Attaque secondaire** : +33 contre Vigueur ; la résistance au feu de la cible est annulée jusqu'à la fin de la rencontre. **Échec** : demi-dégâts, et pas d'attaque secondaire.

↔ **Souffle du péril** (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ feu

Le souffle d'Ashardalon se recharge et le dragon s'en sert aussitôt.

↔ **Présence dominatrice** (simple ; rencontre) ♦ charme

Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +35 contre Volonté ; la cible est dominée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant d'Ashardalon. **Effet secondaire** : la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Explosion mortelle (quand Ashardalon tombe à 0 point de vie) ♦ feu

Ashardalon explose en une déflagration embrasée ; explosion de proximité 10 ; +33 contre Réflexes ; 4d10 + 15 dégâts de feu.

Échec : demi-dégâts. De plus, un balor apparaît dans l'espace précédemment occupé par Ashardalon.

Alignement mauvais

Langues commun, draconique

Compétences Bluff +24, Intimidation +24, Intuition +26

For 34 (+27)

Dex 25 (+22)

Sag 22 (+21)

Con 30 (+25)

Int 22 (+21)

Cha 19 (+19)

DD 25 : Ashardalon reçut un coup si grave que son cœur n'aurait pas dû s'en remettre. Faisant appel à tout son art et toute sa connaissance des rituels anciens, le dragon réussit à remplacer son cœur par un démon lié par magie, rien de moins qu'un balor appelé Ammet. Mais la blessure d'Ashardalon était si terrible que même les efforts enchantés d'Ammet trahirent le corps du dragon. Ashardalon se mit à la recherche d'une source d'énergie vitale si pure que rien ne pourrait plus menacer de le tuer.

DD 30 : l'antre d'Ashardalon est un domaine mystérieux de la Mer Astrale appelé le Bastion des Âmes à Naître. L'hypothèse selon laquelle le Bastion est une fontaine d'âmes qui ne se sont pas encore incarnées est improbable, voire risible. Néanmoins, sur les arbres cristallins du Bastion poussent des espèces d'âmes qui ressemblent à particules lumineuses. Lorsqu'elles sont mûres, elles tombent et sont emportées au loin, peut-être pour s'incarner en créatures vivantes. Quelle que soit la vérité, chaque particule est une source de vie et d'énergie pour les créatures qui les consument. Ashardalon s'est retranché au centre du Bastion, baigné dans un ruisseau de proto-âmes liquides soutenant son corps défaillant. Tel le rocher au milieu de la rivière, le corps du dragon perturbe le courant, qui le contourne comme de l'eau.

DD 35 : les créatures restant dans l'enceinte du Bastion des Âmes à Naître ne vieillissent quasiment pas. Les proto-âmes leur assurent jeunesse et vitalité. Ici, Ashardalon pourrait sans doute vivre éternellement. Si les particules sont effectivement des âmes en attente d'une incarnation, il risque de naître dans le monde des créatures sans âme, des vestiges ambulants d'êtres doués de conscience ouverts aux influences malveillantes.

TACTIQUE

Ashardalon vole au combat et crache son souffle, puis il dépense un point d'action pour utiliser *fureur démoniaque*. Le round suivant, il dépense un autre point d'action pour employer *présence dominatrice*. Ensuite, il effectue des attaques de corps à corps et déverse un *torrent abyssal* dès qu'il en a l'occasion.

Ashardalon sait que sa mort rendra sa liberté au balor enfermé dans sa poitrine. Lorsqu'il est en péril, il prévient ses ennemis : « Imbéciles ! Tuez-moi et vous libérerez Ammet, le Dévoreur d'Âmes ! »



RENCONTRES DE GROUPE

Les aventuriers peuvent rencontrer Gulthias et ses sbires dans la Pointe du Dragon. S'ils sont assez téméraires, ils peuvent affronter Ashardalon dans le Bastion.

Rencontre de niveau 12 (3 400 px)

- ◆ Gulthias, seigneur vampire (franc-tireur d'élite de niveau 11)
- ◆ 1 seigneur des crânes (artilleur de niveau 10, cf. BF 238)
- ◆ 8 traque-sang vampiriens (sbires de niveau 10, cf. BF 264)
- ◆ 2 mastodontes zombies (brutes de niveau 8, cf. BF 275)

Rencontre de niveau 33 (170 000 px)

- ◆ Ashardalon (brute solo de niveau 30)
- ◆ 1 annihilateur drakéide (soldat solo de niveau 29, cf. page 218)

LA CITADELLE DES TÉNÈBRES

Même avant d'atteindre son statut légendaire ou d'être l'objet de l'adoration d'une secte, Ashardalon était un être de fureur et de puissance. D'ailleurs, au moins un siècle avant de recevoir la blessure qui est à l'origine de son cœur démoniaque, le dragon rouge qui lui servait de compagne et lui-même chassaient sur une terre verdoyante appelée la plaine Dorée. Ce pays était gouverné par un roi humain habitant une forteresse aux nombreuses tours. Ashardalon se montrant toujours plus intrépide, il entra en conflit avec le

royaume et son roi. Pensant faire la preuve de son véritable pouvoir au dragon, le roi chargea une troupe secrète de chevaliers d'abattre sa compagne. En apprenant sa mort, Ashardalon se lança dans un saccage d'une telle ampleur que la terre elle-même finit par s'ouvrir, engouffrant la forteresse du roi. La région jadis hospitalière fut renommée la plaine de Cendres, tandis que la forteresse prit le nom de Citadelle des Ténèbres. Les premiers fidèles d'Ashardalon se rendirent dans le château souterrain pour le vénérer.

CYAN SANGFLÉAU

DE TOUS LES DRAGONS VERTS AYANT JAMAIS VÉCU, peu sont aussi méprisés que Cyan Sangfléau. Doté d'un intellect et d'un don pour la manipulation qui dépassaient de loin la ruse de ses pairs, il exploita ses dons pour obtenir les faveurs de sa terrible maîtresse, Tiamat.

Cyan est incroyablement égoïste. Il est capable des actes les plus malveillants pour parvenir à ses fins et se faire bien voir de la Sombre Dame. Par-dessus tout, il déteste les humanoïdes, qu'il juge faibles et sans la moindre valeur. Il prend un plaisir certain à tourmenter les elfes en torturant leur esprit de ses murmures abjects.

Massif mais élancé, puissant mais pourvu de membres fins et d'un long cou effilé, Cyan Sangfléau a plus de points communs avec un dragon mirage qu'avec un dragon vert ordinaire. Son aspect peut laisser croire qu'il est malade ou affaibli, une erreur que l'on ne fait qu'une fois. Les écailles de Cyan s'assombrissent vers le milieu du dos avant de céder la place à des bandes vert clair et brunes. Il n'a pas de crête et son visage est lisse comme celui d'un serpent. Des barbillons pendent de son museau et de son menton ; telles des vibrisses, ces organes sensoriels délicats l'aident à sentir l'odeur de ses ennemis et de sa nourriture. Ses yeux sont noirs, sauf en présence de lumière où ils révèlent une teinte rougeâtre qui trahit sa dépravation.

CONNAISSANCE DE CYAN SANGFLÉAU

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes ou d'Histoire.

DD 15 : bien qu'on le croie mort depuis longtemps, Cyan Sangfléau reste une ombre menaçante dans les pensées et le cœur des elfes. La simple évocation de son nom suffit à leur inspirer la terreur. Les elfes examinent même les rumeurs les plus ténues pour s'assurer que leur grand ennemi ne reviendra jamais sur leurs terres.

DD 20 : la réputation de Cyan vient du rôle qu'il joua lors des premiers actes d'une guerre ancienne entre les forces de Tiamat et de son ennemi de toujours, Bahamut. Il ne souhaitait pas être impliqué dans le conflit naissant, mais savait que sa réticence risquait de lui coûter la vie. Si Tiamat l'emportait, elle punirait ceux qui lui avaient failli. Et si Bahamut en ressortait victorieux, les dragons chromatiques n'auraient plus aucun endroit sûr où se cacher. Plutôt que de faire l'expérience douloureuse et pénible de la guerre, il se mit en quête d'autres moyens d'aider sa reine.

DD 25 : l'occasion que cherchait Cyan se présenta lorsqu'un vieux roi elfe, craignant que le conflit ne déborde sur son antique nation forestière, se tourna vers un artefact de grand pouvoir : un *orbe du dragon*. Grâce à l'*orbe*, il appela Cyan à son aide. Ce dernier aurait pu tuer l'elfe désespéré, ce qui aurait suffisamment affaibli son peuple pour faciliter une attaque, mais le dragon avait d'autres projets.

Cyan Sangfléau

Vieux dragon vert

Créature magique naturelle (dragon) de taille TG 25 500 px

Initiative +18	Sens Perception +21 ; vision dans le noir
Cauchemars tangibles (psychique, terreur) aura 5 ; au début du tour de jeu de Cyan, toute créature prise dans l'aura subit 10 dégâts psychiques et glisse de 2 cases. De plus, les créatures prises dans l'aura n'ont ni ligne de mire ni ligne d'effet avec quoi que ce soit en dehors de celle-ci.	aura 5 ; au début du tour de jeu de Cyan, toute créature prise dans l'aura subit 10 dégâts psychiques et glisse de 2 cases. De plus, les créatures prises dans l'aura n'ont ni ligne de mire ni ligne d'effet avec quoi que ce soit en dehors de celle-ci.
Pv 1 070 ; péril 535 ; cf. aussi <i>souffle du péril</i>	Pv 1 070 ; péril 535 ; cf. aussi <i>souffle du péril</i>
CA 40 ; Vigueur 35, Réflexes 38, Volonté 39	CA 40 ; Vigueur 35, Réflexes 38, Volonté 39
Résistances poison 30	Résistances poison 30
Jets de sauvegarde +5	Jets de sauvegarde +5
VD 10, vol 14 (stationnaire), vol partiel 20	VD 10, vol 14 (stationnaire), vol partiel 20
Points d'action 2	Points d'action 2
⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ poison	⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ poison
Allonge 3 ; +27 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts, et 10 dégâts de poison continu (sauvegarde annule).	Allonge 3 ; +27 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts, et 10 dégâts de poison continu (sauvegarde annule).
⊕ Griffes (simple ; à volonté)	⊕ Griffes (simple ; à volonté)
Allonge 3 ; +27 contre CA ; 1d12 + 7 dégâts.	Allonge 3 ; +27 contre CA ; 1d12 + 7 dégâts.
⊕ Double attaque (simple ; à volonté)	⊕ Double attaque (simple ; à volonté)
Cyan effectue deux attaques de griffes.	Cyan effectue deux attaques de griffes.
⊕ Balayage caudal (réaction immédiate, si un ennemi adjacent ne se déplace pas à son tour de jeu ; à volonté)	⊕ Balayage caudal (réaction immédiate, si un ennemi adjacent ne se déplace pas à son tour de jeu ; à volonté)
+27 contre Réflexes ; 2d10 + 7 dégâts, et l'ennemi en question se retrouve à terre.	+27 contre Réflexes ; 2d10 + 7 dégâts, et l'ennemi en question se retrouve à terre.
↗ Regard dominateur (simple ; à volonté) ♦ charme, regard	↗ Regard dominateur (simple ; à volonté) ♦ charme, regard
Distance 5 ; +27 contre Volonté ; la cible est dominée (sauvegarde annule). Cyan ne peut dominer qu'une seule créature à la fois.	Distance 5 ; +27 contre Volonté ; la cible est dominée (sauvegarde annule). Cyan ne peut dominer qu'une seule créature à la fois.
↗ Regard attirant (mineure ; à volonté) ♦ charme, regard	↗ Regard attirant (mineure ; à volonté) ♦ charme, regard
Distance 10 ; +27 contre Volonté ; la cible glisse de 3 cases.	Distance 10 ; +27 contre Volonté ; la cible glisse de 3 cases.
↖ Souffle (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ poison, psychique	↖ Souffle (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ poison, psychique
Décharge de proximité 10 ; +27 contre Vigueur ; 3d10 + 6 dégâts de poison, et la cible subit 10 dégâts psychiques continu et un -2 en Volonté (sauvegarde annule les deux). <i>Effet secondaire</i> : la cible est affaiblie (sauvegarde annule).	Décharge de proximité 10 ; +27 contre Vigueur ; 3d10 + 6 dégâts de poison, et la cible subit 10 dégâts psychiques continu et un -2 en Volonté (sauvegarde annule les deux). <i>Effet secondaire</i> : la cible est affaiblie (sauvegarde annule).
↖ Souffle du péril (libre, quand Cyan est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ poison, psychique	↖ Souffle du péril (libre, quand Cyan est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ poison, psychique
Le souffle de Cyan se recharge et le dragon s'en sert aussitôt.	Le souffle de Cyan se recharge et le dragon s'en sert aussitôt.
↖ Présence terrifiante (simple ; rencontre) ♦ terreur	↖ Présence terrifiante (simple ; rencontre) ♦ terreur
Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +27 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Cyan. <i>Effet secondaire</i> : la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).	Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +27 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Cyan. <i>Effet secondaire</i> : la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).
Alignement mauvais	Langues draconique, elfique
Compétences Bluff +24, Diplomatie +24, Intimidation +24, Intuition +21	Compétences Bluff +24, Diplomatie +24, Intimidation +24, Intuition +21
For 19 (+15)	Dex 24 (+18)
Con 22 (+17)	Int 28 (+20)
	Sag 21 (+16)
	Cha 26 (+19)

DD 30 : le dragon séduit le vieux roi, lui susurrant de mauvais conseils agrémentés de promesses creuses et de faux espoirs. Il offre d'aider le roi à protéger son peuple et lui conseilla de libérer la magie de l'artefact. En lui obéissant, le souverain recouvrit son pays d'une puissance brute et devint prisonnier des mensonges perfides du dragon. Cyan pervertit l'esprit du monarque, le forçant à façonnner la magie selon ses plus grandes craintes, ce qui transforma son royaume en une terre de terrifiants cauchemars.

DD 35 : avant que Cyan ne puisse achever son œuvre, un groupe de héros réussit à franchir les voiles des peurs du roi elfe, affronta le dragon et le vainquit.



Cyan ayant fui, il garde depuis une haine implacable des héros qui l'ont battu et des elfes qui ont échappé au sort qu'il leur destinait.

TACTIQUE

Cyan incarne la rouerie des dragons verts. Il évite les combats directs, préférant les subterfuges et les artifices pour tromper ses adversaires en contaminant leur esprit. Il aborde chaque bataille avec prudence, mais la perspective de tuer des elfes peut brouiller son jugement.

Lorsqu'il se trouve face à un groupe important, il utilise *présence terrifiante* pour mettre hors de combat les adversaires mineurs et les affaiblir, puis *regard attirant* pour amener une cible fragile, telle qu'un contrôleur ou un cogneur, à portée de morsure.

Il dépense des points d'action pour frapper les adversaires de son *souffle*. Tandis que son effet détruit leur esprit, il tourne son attention vers les survivants.

Au cours du combat, Cyan emploie son *souffle* aussi souvent que possible. Il réserve sa morsure aux cibles qu'il tire à portée d'allonge. Si des protecteurs et des meneurs le mettent en danger, il s'appuie sur *cauchemars tangibles*, réveillant les pires peurs de ses ennemis pour défaire leur volonté le temps qu'il s'occupe des plus dangereux. Cyan se bat aussi longtemps que nécessaire, mais il n'est pas fou. Si la situation s'avère désespérée, il s'envole pour se mettre à l'abri.

LES ORIGINES DE CYAN SANGFLÉAU

Cyan Sangfléau est l'un des principaux antagonistes du roman *Dragonlance® Dragons d'une nuit d'hiver*. Il libéra les cauchemars de Lorac Caladon et faillit anéantir l'ancienne nation elfe de Silvanesti. Vaincu par les Héros de la Lance, Cyan Sangfléau s'échappa et poursuivit son entreprise de malveillance et de destruction. Il finit par tomber sous les flèches des Silvanesti.

Cyan reste l'un des dragons verts les plus connus du jeu *DUNGEONS & DRAGONS*. Les informations présentées ici vous permettent de l'insérer dans votre campagne, quel que soit l'univers de jeu.

RENCONTRES DE GROUPE

Cyan Sangfléau n'apprécie pas particulièrement les épreuves contre les autres dragons et évite les confrontations avec ses pairs. Il lui arrive de s'allier avec un archimage ou un mortel puissant tant que cela va dans le sens de ses plans. Ces arrangements durent rarement longtemps. Cyan est un traître par nature, toujours prêt à se retourner contre un allié si on lui fait une meilleure offre.

Depuis quelques années, Cyan commence à attirer des fidèles. Certains sont venus à lui et tiennent leurs ordres directement du dragon vert. D'autres ne le connaissent que par des histoires, mais souhaitent tout de même être associés à son pouvoir. Bien souvent, des dragons verts forment le noyau de tous ces groupes.

Rencontre de niveau 7 (1 525 px)

- ◆ 1 jeune dragon vert (franc-tireur solo de niveau 5, cf. BF 86)
- ◆ 2 rabatteurs entraveurs kobolds (francs-tireurs de niveau 4, cf. page 220)
- ◆ 1 atrocité dracomorphosée kobold (brute de niveau 4, cf. page 221)

Rencontre de niveau 13 (4 900 px)

- ◆ 1 dragon vert adulte (contrôleur solo de niveau 12, cf. BF 87)
- ◆ 2 hommes d'armes banshræ (francs-tireurs de niveau 12, cf. BF 30)

Rencontre de niveau 24 (31 100 px)

- ◆ Cyan Sangfléau (contrôleur solo de niveau 23)
- ◆ 1 slaad noir (franc-tireur de niveau 20, cf. BF 245)
- ◆ 1 vagabond pourrissant (soldat de niveau 20, cf. BF 262)

DRAGOTHA

DANS L'OMBRE DE LA MYTHIQUE MONTAGNE au Plumet Blanc s'étend un pays miséreux, un lieu sinistre d'arbres tordus et de champs d'ossements où rôdent des morts-vivants affamés. La souillure entachant cette région trouve son origine dans le repaire d'une créature méprisable dont le nom inspire la terreur aux plus courageux héros : Dragotha, le Dragon de la Mort.

Il reste si peu de sa chair qu'il est difficile d'imaginer que cette horreur mort-vivante était autrefois un dragon rouge. Des cornes jumelles serpentent à l'arrière de son crâne. D'autres, plus petites, sont noircies par les flammes, craquelées, ébréchées, voire manquantes, ne laissant que des trous noirs où grouillent les parasites. Des membranes délabrées recouvrent ses ailes, tandis qu'une peau momifiée s'accroche à sa queue et à son immense cage thoracique. Des toiles d'araignée pendent à son ossature, des asticots vert vif s'agitent dans ses articulations. Comme si la présence de cet imposant dragon squelettique n'était pas déjà suffisante, la lueur bleue de son regard malveillant irradie la méchanceté et le mal qui l'animent. Poser les yeux sur cette monstruosité mort-vivante revient à voir la mort.

CONNAISSANCE DE DRAGOTHA

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes ou d'Histoire.

DD 15 : Dragotha incarne la fusion parfaite du dragon et du mort-vivant. Sa réputation est telle que la dracoliche a maintenant des adorateurs fourvoyés qui lui érigent des oratoires dans les désolations de son domaine. Comme le dragon mort-vivant a rarement besoin de serviteurs vivants, ces acolytes ineptes reçoivent la malédiction de la non-vie en récompense de leur service éternel.

DD 20 : il y a des siècles, Dragotha était un favori respecté de Tiamat, un puissant dragon rouge choisi pour sa force et sa ruse, ainsi que pour sa loyauté indéfectible envers sa maîtresse. Il était dévoué et ressentait une véritable affection pour la déesse, ce qui lui permit d'éviter sa colère pendant plus longtemps que tout autre favori. Tout l'attachement que la Sombre Dame portait à Dragotha ne suffit cependant pas à le protéger contre les dragons ambitieux qui briguaient sa position. Durant de longues années, il dut repousser de nombreux prétendants, toujours plus puissants que les précédents.

DD 25 : la chute de Dragotha se produisit lorsqu'un dragon violent lui lança un défi. Il se débarrassa de l'arriviste comme des autres, en lui ouvrant la gorge avant de lui dévorer le cœur. Ce qu'il ne savait pas, c'est que son rival était le fils de Tiamat et sa mort provoqua bien évidemment la colère de sa maîtresse. Réalisant que son destin était en jeu, Dragotha quitta précipitamment le royaume de Tiamat pour trouver refuge dans le monde mortel. Loin des ergots de son ancienne amante, il savait que ses serviteurs finiraient par le trouver, et qu'alors ils le tueraient.

Dragotha

Dracoliche vénérable

Créature magique naturelle (dragon, mort-vivant) de taille Gig 115 000 px

Contrôleur solo niveau 31

Initiative +23 **Sens Perception** +24 ; vision dans le noir

Lien nécromantique (guérison, nécrotique) aura 5 ; toute créature vivante qui entre dans l'aura ou y débute son tour de jeu subit 20 dégâts nécrotiques. Dragotha regagne 5 points de vie pour chaque créature qui subit les dégâts de son aura.

Pv 1 430 ; **péril** 715 ; cf. aussi *souffle du péril*

CA 48 ; **Vigueur** 46, **Réflexes** 46, **Volonté** 46

Immunités maladie, poison, terreur ; **Résistances** nécrotique 30 ;

Vulnérabilités radiant 10

Jets de sauvegarde +5

VD 8, vol 10, vol partiel 16

Points d'action 2

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)

Allonge 4 ; +38 contre CA ; 2d10 + 11 dégâts.

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

Allonge 4 ; +38 contre CA ; 1d10 + 11 dégâts, et Dragotha effectue une attaque secondaire contre la même cible. **Attaque secondaire** : +36 contre Vigueur ; 2d12 + 5 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

⊕ **Tourbillon de dents et de crocs** (simple ; rencontre)

Dragotha effectue deux attaques de griffes et une attaque de morsure.

⊗ **Mépris de Dragotha** (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ nécrotique

Distance 10 ; +36 contre Volonté ; la cible est poussée de 1 case et est étourdie (sauvegarde annule). **Effet secondaire** : la cible subit 20 dégâts nécrotiques continus et est affaiblie (sauvegarde annule les deux).

⊗ **Malédiction de Dragotha** (mineure ; à volonté)

Distance 10 ; réussite automatique ; la cible provoque des attaques d'opportunité lorsqu'elle se décale (sauvegarde annule).

↔ **Souffle** (simple ; rencontre) ♦ feu, froid, poison

Décharge de proximité 10 ; +36 contre Réflexes ; 3d12 + 11 dégâts de feu, de froid et de poison, et la cible perd une récupération.

Échec : demi-dégâts, et la cible ne perd pas de récupération.

Nouveau souffle (simple ; rencontre)

Dragotha recharge son souffle.

↔ **Vent de mort** (simple ; rencontre) ♦ nécrotique

Décharge de proximité 10 ; +34 contre Vigueur ; 3d12 + 11 dégâts nécrotiques, et 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule), et la résistance nécrotique de la cible est annulée jusqu'à la fin de la rencontre.

↔ **Vent du péril** (libre, quand Dragotha est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ nécrotique

Le vent de mort de Dragotha se recharge et le dragon s'en sert aussitôt.

↔ **Présence terrifiante** (simple ; rencontre) ♦ terreur

Explosion de proximité 20 ; vise les ennemis ; +36 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Dragotha. **Effet secondaire** : la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

↔ **Regard hypnotique** (interruption immédiate, quand un ennemi effectue une attaque de corps à corps contre Dragotha ; à volonté) ♦ terreur

Décharge de proximité 3 ; +36 contre Volonté ; la cible est immobilisée et subit un -4 aux jets d'attaque jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Dragotha. **Échec** : la cible subit un -4 aux jets d'attaque jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Dragotha.

Alignement mauvais

Langues commun, draconique

Compétences Arcanes +31, Endurance +30, Histoire +31,

Intimidation +31, Intuition +29, Religion +31

For 33 (+26)

Dex 26 (+23)

Sag 28 (+24)

Con 30 (+25)

Int 32 (+26)

Cha 32 (+26)

DD 30 : Dragotha contacta un puissant prêtre du dieu de la mort, un humain pervers appelé Kyuss, qui lui promit l'immortalité à condition qu'il entre à son service. Dragotha accepta et peu de temps après, les rejetons de Tiamat le dénichèrent et le tuèrent. Alors que le dragon gisait, brisé et mourant, Kyuss tint sa promesse. Cependant, au lieu de le ramener à la vie, il transforma Dragotha en une terrifiante dracoliche.

DD 35 : après cette ultime trahison, Dragotha se retira dans une grotte secrète, contaminant les terres alentour. Amassant les richesses dans les profondeurs sans fin, le grand monstre n'est plus très actif de nos jours. La rumeur prétend que la dracoliche a été attirée hors de son repaire quand des aventuriers ont pénétré dans les donjons de la montagne au Plumet Blanc, et à nouveau lorsque des disciples de Kyuss ont cherché à éléver le prêtre mort-vivant au rang de dieu.

GUERRE IMPIE

Aussi puissant soit-il, les ennemis jurés de Dragotha le sont plus encore. Il existe deux êtres dans les mondes que Dragotha méprise plus que tout autre. Il s'agit de Tiamat, la Reine des Dragons, et Kyuss, le Ver Grouillant. La première est une déesse, le deuxième un prêtre mort-vivant à l'abominable puissance, pas encore un dieu mais presque aussi redoutable. Tous deux ont offert un grand pouvoir et une grande autorité à Dragotha, et tous deux ont fini par le trahir, ce qui explique son état actuel, qu'il abhorre.

Beaucoup des plans de Dragotha tournent autour de sa vengeance contre ceux qui se sont tournés contre lui. Pourtant, la dracoliche ne manque pas de ruse et de patience. Il lui est arrivé de se faire passer pour un serviteur loyal des deux entités. Ainsi a-t-il récemment participé à une intrigue alambiquée ayant pour finalité de faire de Kyuss un dieu. Dragotha, tout en faisant croire au Ver Grouillant qu'il était à son service, ne faisait que tenter de l'approcher pour le tuer. Il espère également avoir l'occasion de commettre un déicide sur la personne de Tiamat, mais il ne sait pas comment s'y prendre. Certains sages estiment qu'il désire prendre sa place en tant que dieu des dragons. Mais Dragotha, aussi ambitieux soit-il, ne montre pas les signes précurseurs d'un tel désir. Enfin, Dragotha a envisagé de monter les fidèles de Tiamat et de Kyuss les uns contre les autres, mais il n'a pas encore trouvé le moyen de le faire.

En raison de la haine féroce qu'il ressent pour les deux incarnations du mal, Dragotha peut même s'allier avec des PJ d'alignement bon, à condition que leurs objectifs soient compatibles avec les siens. Quiconque prouve être capable de nuire aux fidèles de Tiamat ou aux sectes de Kyuss attirera l'attention de Dragotha.



TACTIQUE

Dragotha frappe rapidement pour mutiler et mettre ses victimes hors de combat. Au premier signe de présence d'intrus, il emploie son *souffle*. Ensuite, il dépense un point d'action pour vomir un *vent de mort* sur les mêmes cibles, suivi de la *malédiction de Dragotha* contre le cogneur le moins blessé, afin de s'assurer que cet adversaire agile ne se faufilera pas loin de ses crocs.

Le round suivant, Dragotha recharge son *souffle* et dépense son deuxième point d'action pour souffler à nouveau, tout en restant en l'air. Contre les adversaires disposant d'attaques à distance dangereuses, Dragotha pique, se sert de *présence terrifiante* pour les étourdir, et poursuit avec *tourbillon de dents et de crocs*. Les rounds suivants, Dragotha joue avec ses adversaires, utilisant *regard hypnotique* pour préparer des attaques contre tous ceux qui sont assez intrépides pour l'affronter au corps à corps, ou *mépris de Dragotha* contre ceux qui sont trop lâches pour s'approcher. Contre les adversaires puissants, Dragotha peut garder un point d'action en réserve qui l'aidera à s'enfuir, mais l'excès de confiance est l'une des faiblesses de cette dracoliche.

RENCONTRES DE GROUPE

L'entrée du repaire de Dragotha sert rarement. Elle est envahie de ronces épaisses et grouille de goules, de nécrophages et pire encore. Cette entrée étroite s'ouvre sur un énorme donjon descendant sur des kilomètres. Il abrite de hideuses créatures aberrantes et des légions de morts-vivants. Voyager dans ces tunnels est aussi périlleux qu'affronter le Dragon de la Mort.

Rencontre de niveau 32 (143 000 px)

- ◆ Dragotha (contrôleur solo de niveau 31)
- ◆ 4 âmes-en-peine vénérables (chasseurs de niveau 25, cf. BF 15)

LES HABITANTS DU GRAND NORD ne craignent pas l'hiver qu'à cause des températures glaciales et des soucis que posent la glace et la neige. Ces gens coriaces ont peur d'une chose bien plus sinistre et bien plus dangereuse que cela. Dès que les premières gelées descendent sur leurs terres, une grande bête de l'hiver se réveille. Ce dragon blanc vénérable appelé Givre incarne la fureur des féroces tempêtes d'hiver et la morsure des engelures. Le règne de terreur dure pendant toute la saison froide : les voyages piétinent ou s'arrêtent, les habitants s'enferment dans leurs caves en attendant que s'éloigne la mort volant dans la nuit.

Givre est une magnifique représentante de son espèce. Les minuscules épines situées sous sa crête triangulaire et sur ses articulations ressemblent vaguement à des cheveux, mais elles sont tranchantes et en dents de scie, parfaites pour attraper et déchiqueter la chair. Des plaques blanches épaisses protègent sa colonne vertébrale depuis sa crête jusqu'à l'extrémité de sa queue. Sa caractéristique la plus curieuse est la plaque de mithral chevillée aux écailles épaisses protégeant son crâne et sa cage thoracique. Ces plaques sont rayées et usées, signe de leur grand âge et de leur utilisation intensive.

CONNAISSANCE DE GIVRE

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes ou d'Histoire.

DD 15 : Givre hante le nord depuis plus d'un siècle, soit bien plus longtemps que l'espérance de vie des habitants de ces villages isolés. Quelques groupes d'aventuriers sont venus affronter le dragon, mais ils ont tous disparu. Seule une neige rouge ou une épée brisée prise dans la glace témoigne de leur destin. Un groupe a bien essayé de trouver la tanière du dragon durant le dégel printanier. Un seul héros est revenu, mais les engelures lui avaient pris tous les doigts, le nez et les oreilles. Il mourut peu de temps après, succombant à des cauchemars fébriles, parlant de démons de glace, de citadelles perdues et du froid éternel.

DD 20 : les théories traitant de l'origine du dragon sont reléguées au rang de contes romantiques ou d'histoires de fantômes destinées à inciter le peuple à la méfiance. Les plus anciens habitants du nord se souviennent d'une légende datant d'avant l'arrivée de Givre, quand l'empire de Nérath était vigoureux et que ses plus grands chevaliers montaient des dragons au combat.

DD 25 : Givre était l'une de ces montures. Alors appelée Auslief, elle était le compagnon d'un grand héros connu pour son courage et sa férocité au combat. Avant que le soulèvement gnoll n'annonce la fin de l'ancien Nérath, ils chassèrent tous les deux un vil démonologue dans les terres glacées. Ils le traquèrent lui et ses adorateurs le long des glaciers, en haut des montagnes enneigées et jusqu'aux abords des lointaines régions polaires où les grandes bêtes hivernales rôdent dans la nuit. Ils acculèrent leur antagoniste dans une forteresse oubliée, où ils combattirent avec l'énergie du désespoir contre les adorateurs suicidaires, les démons des glaces et d'autres monstres pervers.

DD 30 : la bataille dura dix jours, mais pour finir, le chevalier périt, démembré par des démons sauvages, et Givre fuit les horreurs de la citadelle en ruine. Mais le vol du dragon ne l'emmena pas très loin, son entraînement comprenant la pose de plaques de mithral imprégnée de magie l'obligeant à obéir à son cavalier. Elle lutta pour s'échapper, mais les plaques la firent tomber à terre. Elle resta là jusqu'à avoir la force de ramper à l'endroit où gisait son maître.

Givre

Brute solo niveau 26

Dragon blanc vénérable

Créature magique naturelle (dragon) de taille Gig 45 000 px

Initiative +17 **Sens** Perception +18 ; vision dans le noir

Aura d'hiver (froid) aura 5 ; une créature qui entre dans l'aura ou y débute son tour de jeu subit 30 dégâts de froid. Le sol est considéré comme un terrain difficile et les créatures volantes prises dans l'aura (à l'exception de Givre) voient leur VD réduite de moitié. Les créatures présentes dans l'aura disposent d'un camouflage contre les attaques à distance.

Pv 1 500 ; péri 750 ; cf. aussi souffle du péri

CA 43 ; Vigueur 43, Réflexes 39, Volonté 38

Résistances froid 40

Jets de sauvegarde +5

VD 9 (déplacement glacé), vol 9 (stationnaire), vol partiel 18

Points d'action 2

↓ **Morsure** (simple ; à volonté) ♦ froid

Allonge 4 ; +29 contre CA ; 1d12 + 8 dégâts plus 4d10 dégâts de froid.

↓ **Griffes** (simple ; à volonté)

Allonge 4 ; +29 contre CA ; 2d12 + 8 dégâts.

↓ **Valdingue** (réaction immédiate, quand un ennemi touche Givre avec une attaque de corps à corps ; à volonté)

Givre attaque l'ennemi l'ayant touché ; allonge 4 ; +27 contre Vigueur ; 2d12 + 8 dégâts, et Givre fait glisser la cible de 5 cases.

↓ **Fureur de Givre** (simple ; à volonté)

Givre effectue deux attaques de griffes. Si elle touche une même cible avec ces deux attaques, elle la tire de 3 cases et lui porte une attaque de morsure.

↓ **Blizzard** (simple ; recharge ☰;♦) ♦ froid

Explosion de proximité 8 ; +28 contre Vigueur ; 3d10 + 10 dégâts de froid, et la cible est maîtrisée (sauvegarde annule). **Effet secondaire** : la cible est ralenti (sauvegarde annule).

↓ **Souffle** (simple ; recharge ☰;♦) ♦ froid

Décharge de proximité 10 ; +28 contre Vigueur ; 5d10 + 10 dégâts de froid, et la cible subit un -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Givre. De plus, Givre effectue une attaque secondaire contre la même cible. **Attaque secondaire** : +28 contre Vigueur ; la cible est ralenti et sa résistance au froid annulée jusqu'à la fin de la rencontre. **Effet secondaire** : la cible subit 10 dégâts de froid.

↓ **Souffle du péri** (libre, quand Givre est en péri pour la première fois ; rencontre) ♦ froid

Le souffle de Givre se recharge et le dragon s'en sert aussitôt.

↓ **Présence terrifiante** (simple ; rencontre) ♦ terreur

Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +27 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Givre. **Effet secondaire** : la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Alignement non aligné Langues commun, draconique

Compétences Athlétisme +26, Nature +23

For 27 (+21) Dex 19 (+17) Sag 20 (+18)

Con 30 (+23) Int 15 (+15) Cha 17 (+16)



DD 35 : bien des années passèrent après la mort de l'ancien chevalier, mais Givre restait liée à son cadavre par les maudites plaques de mithral collées à son corps. La magie qui ramène le dragon à son cavalier s'est suffisamment émoussée pour que l'hiver venu, Givre ait la force de s'envoler, de chasser et d'être libre. Elle abhorre sa destinée, mais n'a pas encore trouvé le moyen d'y échapper.

TACTIQUE

Quand Givre sort de sa tanière glacée, elle s'envole à la recherche de proies : des paysans sans défenses, des mammouths ou des aventuriers. Où qu'elle aille, l'hiver suit, l'humidité de l'air se changeant en glace et en neige. Lorsqu'elle trouve un repas à son goût, elle descend jusqu'à être à portée de souffle, puis déverse un torrent de glace liquide. Ensuite, elle plonge jusqu'au sol et réduit la proie en pièces à coups de crocs et de griffes.

Si ses ennemis semblent récupérer, elle appelle un blizzard, recouvrant les environs d'une neige épaisse et emprisonnant ses adversaires dans des blocs de glace. Elle dirige ses attaques contre les cibles maîtrisées avant de revenir aux adversaires toujours libres de leurs mouvements. Elle dépense un point d'action pour utiliser *fureur de Givre* une deuxième fois, mais conserve le deuxième au cas où elle perd le combat. Si l'inimaginable survient et qu'elle est en péril, elle recharge son souffle, crache à nouveau puis dépense un point d'action pour utiliser *présence terrifiante*.

LES FILS DE L'HIVER

Les fils de l'hiver sont des descendants des adorateurs que Givre a combattus à la citadelle froide. C'est un groupe de déments et de déviants corrompus par une magie ancienne.

Fils de l'hiver Sbire niveau 25
Humanoïde naturel de taille M, humain 1 750 px

Initiative +21 **Sens Perception** +14
Froid absolu (froid) aura 1 ; un ennemi pris dans l'aura acquiert une vulnérabilité au froid 5.

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 39 ; **Vigueur** 39, **Réflexes** 37, **Volonté** 36
VD 6

⊕ Lame de glace (simple ; à volonté) ♦ **arme, froid**
+30 contre CA ; 6 dégâts de froid, et la cible est ralentie (sauvegarde annule). **Première sauvegarde ratée** : la cible est immobilisée et non ralentie (sauvegarde annule). **Deuxième sauvegarde ratée** : la cible est maîtrisée et non immobilisée, et elle subit 10 dégâts de froid continu (sauvegarde annule les deux).

← **Éruption de givre** (quand le fils tombe à 0 point de vie) ♦ **froid, périmètre**

Le fils de l'hiver éclate dans une explosion de froid absolu. **Explosion de proximité** 3 ; +28 contre Vigueur ; 6 dégâts de froid, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule). De plus, l'explosion crée un périmètre de terrain difficile qui dure jusqu'à la fin de la rencontre.

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, draconique

For 26 (+20) **Dex** 25 (+19) **Sag** 14 (+14)

Con 28 (+21) **Int** 8 (+11) **Cha** 22 (+18)

Équipement armure de peau, lames de glace

TACTIQUE DES FILS DE L'HIVER

Les fils de l'hiver se ruent sur leurs ennemis, empalant leurs adversaires de leurs lames de glace. Quand ils tombent sous les attaques de leurs ennemis, ils explosent en une éruption brutale de glace et de froid.

RENCONTRES DE GROUPE

On ne rencontre Givre près de son repaire que durant les mois d'hiver. Le reste de l'année, elle réside dans la forteresse en ruine, au côté des restes décomposés du chevalier auquel elle est liée. Les descendants des adorateurs du démon que le couple a autrefois poursuivis jusqu'ici ont eux aussi survécu. Les deux parties ont conclu un accord fragile. Les adorateurs ont besoin du dragon pour protéger leur foyer et repousser ceux qui voudraient les tuer pour leurs pratiques inavouables. Vous pouvez vous servir des archétypes du Chapitre 10 du *Guide du Maître* pour créer ces adorateurs.

Rencontre de niveau 27 (55 000 px)

- ♦ Givre (brute solo de niveau 26)
- ♦ 6 fils de l'hiver (sbires de niveau 25)

Rencontre de niveau 27 (55 000 px)

- ♦ Givre (brute solo de niveau 26)
- ♦ 1 prêtre d'Orcus tieffelin (protecteur d'élite de niveau 16)
- ♦ 3 diacres tieffelins (protecteurs de niveau 10)
- ♦ 15 adorateurs humains (francs-tireurs de niveau 5)

AU COEUR D'UN ISTHME MARÉCAGEUX de la taille d'un petit continent, une soi-disant déesse se faisant appeler la Reine Lézard exige l'adoration des hommes-lézards autochtones et un tribut de tous les autres.

Cette bête pesante ne ressemble à aucun dragon noir connu des aventuriers ou des sages. Les autres représentants de sa race sont sinueux et fins, le corps près du sol, mais Gulgol est une créature massive et corpulente. Le cuir de sa chair est visible entre ses écailles, qui n'ont jamais assez grossi pour couvrir son étonnante rondeur. Toute cette viande pend en boudins depuis sa queue jusqu'à son cou et sous ses yeux plissés et porcins. Elle respire bruyamment, comme épuisée, ses pattes fléchissent sous son poids, et sa voix est un râle profond ponctué de brèves inspirations.

Cependant, ne prenez pas sa corpulence ou son souffle court pour des signes de faiblesse, et n'imaginez surtout pas que sa paresse naturelle en fait une proie facile. Ceux qui font cette erreur ont rarement la chance de survivre pour en mesurer l'ampleur.

CONNAISSANCE DE GULGOL

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes ou d'Histoire.

DD 15 : Gulgol est un grand dragon noir habitant au cœur de la Tourbière et qui occupe ces marais depuis plusieurs siècles. Elle a fini par dominer le reste de sa nichée, la rumeur prétendant même qu'elle aurait dévoré ses frères et sœurs.

DD 20 : les hommes-lézards du marais et d'autres tribus considèrent Gulgol comme une divinité, au point qu'ils lui sont fanatiquement dévoués. Les villages du marais doivent lui envoyer un tribut régulier sous peine d'être mis à sac par ses fidèles. Les voyageurs qui

LA TOURBIÈRE

La lointaine Tourbière est un isthme qui relie deux grandes terres. De la taille d'un petit continent, elle est couverte de profonds marais et d'une forêt humide. Elle est parcourue par plusieurs cours d'eau permettant aux navires marchands de la traverser plutôt que de contourner les continents. Ces voies d'eau sont piégeuses, dissimulées et infranchissables sans recourir aux services de guides indigènes, qui demandent un salaire important. Les habitants humanoïdes de la Tourbière résident dans de petits villages érigés sur des monticules ou dans des relais commerciaux construits à partir de navires échoués.

La vie est dure : l'air est bouillant, l'eau croupie et les parasites abondants, sans compter la faim et la maladie. De plus, les habitants doivent constamment composer avec les hommes-lézards, les yuan-tis, les reptiles hideux et même les morts-vivants. Le pire, dont on ne parle qu'à mots couverts ou dans les contes destinés à terroriser les enfants, reste la reine Gulgol, déesse présumée des marais et de tous ses habitants.

Un personnage connaît ces informations à condition de réussir un test d'Histoire ou de Nature DD 20.

se perdent dans la Tourbière sont dévorés ou réduits en esclavage, à moins qu'ils ne soient assez riches pour acheter leur liberté. Le dragon exige qu'on l'appelle « reine Gulgol » ou « votre majesté », accueillant toute autre appellation comme une insulte. Ceux qui lui font offense constituent son prochain repas.

DD 25 : les fidèles de Gulgol comprennent un cercle de guenaudes des marais, composé de Zunuris, Ilbotha et Shenvush, ainsi que leurs serviteurs trolls, une tribu de sauvages humains et leurs hydres des marais à moitié domestiquées, et une tribu d'hommes-lézards noirécailles dont le nom se traduit à peu près

Gulgol	Brute solo niveau 20
Vieux dragon noir	
Créature magique naturelle (aquatique, dragon) de taille TG 14 000 px	
Initiative +13	Sens Perception +18 ; vision dans le noir
Pv 1 190 ; péril 595 ; cf. aussi <i>souffle du péril</i>	
CA 38 ; Vigueur 35, Réflexes 28, Volonté 35	
Résistances acide 25	
Jets de sauvegarde +5	
VD 8, vol 8 (stationnaire), vol partiel 16, nage 9	
Points d'action 2	
⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ acide	Allonge 3 ; +23 contre CA ; 5d6 + 6 dégâts, et 10 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).
⊕ Griffes (simple ; à volonté)	Allonge 3 ; +23 contre CA ; 5d6 + 6 dégâts.
⊕ Double attaque (simple ; à volonté)	Gulgol effectue deux attaques de griffes.
⊕ Fouette-queue (réaction immédiate, quand un ennemi rate Gulgol avec une attaque de corps à corps ; à volonté)	Gulgol attaque l'ennemi en question ; allonge 3 ; +23 contre CA ; 3d12 + 6 dégâts, et la cible est poussée de 2 cases.
↔ Souffle (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ acide	Décharge de proximité 5 ; +21 contre Réflexes ; 4d10 + 9 dégâts d'acide, puis la cible subit 20 dégâts d'acide continus et un -4 à la CA (sauvegarde annule les deux).
↔ Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ acide	Le souffle de Gulgol se recharge et le dragon s'en sert aussitôt.
↔ Brouillard d'obéissance (simple ; recharge ☰ ☱ ☰ ☱) ♦ charme	Explosion de proximité 2 ; +21 contre Volonté ; à son tour de jeu suivant, la cible doit effectuer une attaque de base de corps à corps ou à distance contre la dernière créature à avoir attaqué Gulgol. Si aucune créature n'a attaqué Gulgol lors du round précédent, la cible perd son action simple. Échec : la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Gulgol.
↔ Présence terrifiante (simple ; rencontre) ♦ terreur	Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +21 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Gulgol. <i>Effet secondaire</i> : la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).
↔ Aspersion de vitriol (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ acide	Décharge de proximité 5 ; +21 contre Réflexes ; 3d10 + 9 dégâts d'acide, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Gulgol (remplacé par sauvegarde annule en cas de coup critique). Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas aveuglée.
Alignement mauvais	Langues commun, draconique, elfique, géant, originel
Compétences Intimidation +20, Nature +18	
For 22 (+16)	Dex 17 (+13)
Con 28 (+19)	Int 18 (+14)
	Sag 17 (+13)
	Cha 21 (+15)

par « crocs cassés qui déchirent brutalement ». Son vizir est un naga gardien nommé Alhashna. Ses trois conseillers les plus proches sont un trio d'incantateurs maléficiés yuan-tis qui pensent qu'elle est une favorite du dieu-serpent Zéhir.

DD 30 : la paresse et la gourmandise de Gulgol sont connues non seulement de ceux qui ont étudié son histoire, mais aussi des autres dragons. Elle est incroyablement obèse pour un dragon et refuse de faire le moindre effort inutile. Ses fidèles sont notamment chargés de lui apporter sa nourriture et de satisfaire ses besoins. Moins agile que d'autres dragons noirs, elle est tout de même puissante et peut suer quand le besoin s'en fait sentir.

DD 35 : grâce à des siècles de pratique et d'étude de la magie draconique, la Reine Lézard a modifié ses capacités innées. Elle est désormais capable d'obtenir l'obéissance de tous ceux qui l'entourent.

TACTIQUE

Gulgol est une combattante directe, qui penche pour la force brute plutôt que pour la discréetion. Elle commence généralement un combat par une démonstration de *présence terrifiante* (elle aime voir ses adversaires se recroqueviller) et dépense un point d'action pour utiliser son *souffle* ou *brouillard d'obéissance* selon le nombre de combattants adverses situés au corps à corps. Bien qu'elle puisse employer le *brouillard* plus d'une fois par combat, elle prend rarement la peine de le faire, préférant les tactiques qui infligent plus de dégâts. Elle adore déchiqueter ses ennemis de ses dents et griffes plutôt que de les brûler avec *aspersion de vitriol*, dont elle se sert tout de même en cas de besoin.



RENCONTRES DE GROUPE

Les rencontres impliquant Gulgol ont lieu à sa cour ; une grotte creusée dans le flanc d'une colline haute et moussue qui surplombe une fondrière dans le marais. Même si les aventuriers réussissent à trouver l'endroit, ils devront d'abord parlementer ou affronter une horde de lézards noirécailles et une gardienne hydre, plus au moins un des yuan-tis. Même si Gulgol consent à leur accorder une audience, elle ne permet pas aux étrangers de pénétrer dans sa caverne ; elle tire sa carcasse jusqu'à l'ouverture, regardant les quémandeurs de haut.

Rencontre de niveau 22 (23 000 px)

- ◆ Gulgol (brute solo de niveau 20)
- ◆ Alhashna, naga gardien (artilleur d'élite de niveau 12, cf. BF 192)
- ◆ 2 cogneurs noirécailles (brutes de niveau 6, cf. BF 158)
- ◆ 1 hydre des marais (brute solo de niveau 12, cf. BF 164)
- ◆ 3 incantateurs maléficiés yuan-tis (artilleurs de niveau 15, cf. BF 269)

LES PRÊTRES DE GULGOL

Bien que la majorité de la cour de Gulgol et beaucoup de ses fidèles la considèrent comme une reine, une grande partie des tribus primitives qui sont à son service la traitent comme une véritable déesse. À leurs yeux, elle n'est pas un simple dirigeant séculaire, mais une entité divine, à qui ils dédient toutes leurs prières et leurs sacrifices, qu'il s'agisse de trésors ou d'êtres vivants.

Le gros de ces adorateurs est constitué d'hommes-lézards des différentes tribus de la Tourbière, mais ils comprennent également un bon nombre de kobolds, trolls, guenaudes et yuan-tis.

Le grand prêtre de Gulgol est une entité particulièrement perverse du nom d'Anachthul. Il s'agit d'un incantateur maléfici yuan-ti (cf. BF 269) accompagné de l'archétype

du démagogue (cf. page 178 du *Guide du Maître*). Anachthul et son clergé de yuan-tis et de guenaudes règnent sans partage sur les fidèles de Gulgol. Ceux qui rendent hommage à la Reine Lézard sont prêts à mourir ou, plus fréquemment, à tuer à la moindre parole d'Anachthul.

Anachthul sait pertinemment que sa maîtresse n'est pas une divinité, mais il prétend avoir la foi et entretient celle des autres afin de garder le contrôle des fidèles de Gulgol les plus primitifs. Il leur a inspiré une croyance telle que certains des hommes-lézards et des guenaudes ont été ordonnés prêtres de la Reine Lézard. Leur foi est assez forte pour leur offrir les mêmes capacités divines que les prêtres des vrais dieux.

NÉFERMANDIAS

JADIS FERTILE, CETTE TERRE EST MAINTENANT BALAYÉE par les vents secs et le sable chaud. Des ruines préhistoriques et des monuments cyclopéens émergent du désert comme les doigts figés d'un cadavre inhumé. Ici, dans ce qui fut l'un des plus grands empires draconiques du passé, un ancien empereur, ultime représentant de sa lignée, refuse d'abdiquer.

Néfermandias, que l'on appelle aussi le Pharaon Abandonné, est un énorme reptile tortueux possédant un savoir ancien et une rage sans bornes. Il est plus long et large que les autres dragons bruns vénérables, mais il accuse son grand âge. Son torse et ses membres sont maigres, ses yeux paraissent constamment à moitié fermés. Ses écailles d'un jaune sale ont perdu leur éclat. Il porte l'odeur du sable cuisant et de la mort à venir. Toutefois, Néfermandias brûle d'une volonté plus vieille que les mortels ne peuvent l'imaginer et d'une frustration aussi inextinguible que le soleil. Malgré son âge avancé, il est l'un des plus puissants dragons dont le cœur bat encore.

Néfermandias Artilleur solo (meneur) niveau 31

Dragon brun vénérable

Créature magique naturelle (dragon) de taille Gig 115 000 px

Initiative +20 Sens Perception +27 ; perception des vibrations 20, vision dans le noir

Majesté draconique aura 6 ; les dragons alliés pris dans l'aura bénéficient d'un +4 aux jets d'attaque et à toutes les défenses.

Pv 1 425 ; péril 712 ; cf. aussi *souffle du péril*

CA 46 ; Vigueur 46, Réflexes 40, Volonté 44

Résistances feu 35

Jets de sauvegarde +5

VD 10, fouissage 10, vol 12 (stationnaire), vol partiel 20

Points d'action 2

⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ feu

Allonge 4 ; +37 contre CA ; 2d10 + 11 dégâts plus 6d6 dégâts de feu, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule). Une cible déjà affaiblie est en fait étourdie.

⊕ Griffes (simple ; à volonté)

Allonge 4 ; +37 contre CA ; 3d4 + 11 dégâts.

⊕ Double attaque (simple ; à volonté)

Néfermandias effectue deux attaques de griffes.

↔ Souffle (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ feu

Décharge de proximité 10 ; +36 contre Réflexes ; 5d10 + 9 dégâts de feu, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule). Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas aveuglée.

↔ Souffle du péril (libre, quand Néfermandias est en péril pour la première fois ; rencontre)

Le souffle de Néfermandias se recharge et le dragon s'en sert aussitôt.

↔ Présence terrifiante (simple ; rencontre) ♦ terreur

Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +36 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Néfermandias. Effet secondaire : la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

↔ Flétrissure cruelle (simple ; rencontre) ♦ nécrotique

Explosion de proximité 5 ; +36 contre Vigueur ; 4d10 + 9 dégâts (sur un coup critique, la cible est aussi affaiblie ; une cible déjà affaiblie est en fait étourdie).

↔ Tempête de sable (simple ; rencontre)

Explosion de proximité 20 ; vise les ennemis ; +36 contre Vigueur ; 4d10 + 11 dégâts, et la cible glisse de 5 cases. Ce pouvoir crée une zone de sable tourbillonnant qui reste en place jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Néfermandias. La zone bloque la ligne de mire de toutes les créatures (à l'exception du dragon).

↔ Mur de sable (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ feu, invocation

Mur de zone 10 à 20 cases ou moins ; ce pouvoir crée un mur de cases contigües plein de sable incandescent et tourbillonnant qui reste en place jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce qu'il soit détruit. Le mur peut faire jusqu'à 10 cases de long et 3 cases de haut. Toute créature qui lui est adjacente au début de son tour de jeu subit 3d6 + 8 dégâts de feu. Le mur bloque la ligne de mire et empêche le déplacement.

Au prix d'une action simple, une créature peut attaquer le mur ; chaque case a 100 points de vie. Toute créature portant une attaque de corps à corps au mur subit 3d10 dégâts de feu.

Précision infernale

Néfermandias réussit un coup critique sur un résultat de 19 ou 20 lorsqu'il attaque avec ses pouvoirs *Flétrissure cruelle*, *souffle* ou *tempête de sable*. Cependant, un résultat de 19 n'est pas une réussite automatique.

Présence majestueuse ♦ terreur

Un ennemi ne peut attaquer Néfermandias que s'il a au préalable réussi un test de Charisme DD 29 ou si le dragon l'attaque le premier.

Alignement mauvais

Langues commun, draconique, géant, originel, universel

Compétences Diplomatie +28, Intimidation +28, Intuition +27, Nature +27

For 33 (+26)

Dex 20 (+20)

Sag 25 (+22)

Con 29 (+24)

Int 24 (+22)

Cha 26 (+23)

MARU-QET

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Histoire ou de Nature DD 25.

Située dans une immense vallée fertile aux cours d'eau poissonneux, cette ancienne nation pouvait se vanter de son agriculture opulente, de son économie prospère et de sa puissance militaire. Elle prospéra avant la naissance de la culture humaine, avant l'empire tieffelin de Bael Turath ou encore la nation drakéide d'Arkhosia. Au Maru-Qet, les simples humanoïdes étaient soumis aux rejetons draconiques, qui obéissaient aux dragons chromatiques, eux-mêmes gouvernés par les grandes dynasties qetaines. Ces lignées pures de dragons bruns régnèrent en tant que pharaons et de demi-dieux, exarques de Tiamat, durant mille siècles.

Et un jour, tout s'arrêta. Le dernier pharaon de Maru-Qet, inébranlable dans son arrogance, choisit de faire la guerre à un clan grandissant de dragons désastreux habitant sur une terre proche, et il perdit.

Aujourd'hui, Maru-Qet est un vaste désert, inhospitalier si l'on met de côté de rares oasis et quelques cités-états belliqueuses qui subsistent sur les terres arides. Ces agglomérations et quelques tribus nomades sont tout ce qui reste du royaume des dragons bruns. Pourtant, le Pharaon Abandonné et ses enfants, les derniers des grandes dynasties qetaines, prétendent toujours le gouverner.

CONNAISSANCE DE NÉFERMANDIAS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes ou d'Histoire.

DD 20 : le dernier souverain de la nation draconique de Maru-Qet était un grand dragon brun, Néfermandias. On l'appelle aussi le Pharaon Abandonné, car il régnait quand sa nation sombra. Certains pensent qu'il vit encore.

DD 25 : effectivement, Néfermandias est toujours vivant, commandant une poignée de ses descendants et de serviteurs dévoués qui, à leur tour, dirigent les quelques cités-états et tribus ayant survécu à l'ancien Maru-Qet. Souhaitant désespérément redonner à son royaume son lustre d'antan, Néfermandias tente de réduire en esclavage toutes les créatures humanoïdes qui passent non loin. Les esclaves du Pharaon Abandonné connaissent une vie courte et misérable. Sa frustration a rendu Néfermandias cruel et vicieux.

DD 30 : le Maru-Qet est certes une terre aride et impitoyable, où ceux qui survivent à ses dangers peuvent finir esclaves ou pire encore, mais c'est aussi une terre de trésors oubliés et de secrets anciens que même Ioun ou Vecna jalousseraient. Néfermandias et sa lignée en possèdent plusieurs, mais d'autres sont toujours cachés dans les ruines ou ensevelis sous le sable du désert.

DD 35 : Néfermandias et ses descendants habitent dans de grandes tombes pyramidales, censées leur servir de demeures avant et après leur trépas. Ces édifices sont garnis de pièges mortels et complexes.

TACTIQUE

Le pharaon draconique emploie son *souffle* et *flétrissure cruelle* tout en gardant ses distances, aveuglant ses ennemis et vidant leur corps de leur humidité. Les barrières virevoltantes de ses pouvoirs *mur de sable* et *tempête de sable* contrôlent le champ de bataille et gardent ses adversaires à distance. Si des ennemis arrivent à s'approcher, il les étourdit avec *présence terrifiante*, puis dépense un point d'action pour ne plus être à portée de corps à corps. Il réserve *présence majestueuse* pour se protéger en cas de retraite ou pour soutenir ses alliés lorsqu'il ne combat pas seul.

LES LAMES DU PHARAON

À l'apogée de son règne sur Maru-Qet, Néfermandias créa ces entités pour lui servir de soldats et garder les tombeaux. Ayant un corps humanoïde et une tête draconique analogue à celle du pharaon, ces créatures artificielles sont faites d'une charpente en grès entourée de chairs humaines desséchées, le tout recouvert d'écaillles de dragon brun. Elles comptaient autrefois parmi les plus puissants soldats de la

région. Encore très dangereuses, elles ont cependant subi les ravages du temps. Les lames du pharaon sont détériorées, leur intérieur n'étant plus en pierre, mais en sable. Soit le pharaon a oublié comment les recréer, soit il n'en voit pas l'utilité.

Lame du pharaon	Sbire niveau 28
Animé naturel (créature artificielle) de taille G	3 250 px
Initiative +20	Sens Perception +20 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.	CA 42 ; Vigueur 41, Réflexes 38, Volonté 38
Immunités maladie, poison, sommeil	VD 6
⊕ Pique de bronze (simple ; à volonté) ♦ arme	Allonge 3 ; +33 contre CA ; 11 dégâts.
← Souffle de sable (simple ; rencontre) ♦ feu	Décharge de proximité 5 ; +31 contre Réflexes ; 6 dégâts de feu.
Spécial : si une cible subit des dégâts de <i>souffle de sable</i> provenant de plusieurs lames dans le même round, cette attaque a des effets supplémentaires, qui se cumulent. Ils nécessitent chacun une sauvegarde distincte.	Deux lames : 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). Trois lames : ralentie (sauvegarde annule). Quatre lames ou plus : aveuglée (sauvegarde annule).
Alignement non aligné	Langues -
For 30 (+24)	Dex 23 (+20)
Con 27 (+22)	Int 3 (+10)
	Sag 23 (+20)
	Cha 3 (+10)

TACTIQUE DES LAMES DU PHARAON

Les lames débutent le combat avec leur *souffle de sable*, puis elles finissent les ennemis avec leurs piques.

RENCONTRES DE GROUPE

Néfermandias quitte rarement son repaire, si ce n'est pour superviser ses rejetons et subordonnés ou lorsqu'il ressent le besoin de chasser.

Rencontre de niveau 33 (140 000 px)

- ♦ Néfermandias (artilleur solo de niveau 31)
- ♦ Sin-Hingh et Ephalses, champions drakéides (soldats de niveau 26, cf. BF 93)
- ♦ Rahemhotep, chantre des bûchers éfrít (contrôleur de niveau 25, cf. BF 100)



TIAMAT EST LA DÉESSE MALÉFIQUE DE LA RICHESSE, de l'avarice et de la jalouse. Elle est la divinité tutélaire des dragons chromatiques et de ceux qui placent les richesses au-dessus de tout autre but ou préoccupation. Tiamat a cinq têtes, à l'image de celles des dragons chromatiques. Peut-être ses cinq esprits l'ont-ils rendue folle, car Tiamat est odieuse et retorse. Son histoire apparaît dans l'art, les mythes et les légendes de tout le cosmos.

Une synthèse cauchemardesque de haine, de rage et de puissance draconique est incarnée sous la forme énorme de ce dragon à cinq têtes. Son corps sinuex et musclé est couvert d'écailles épaisses, leur couleur évoquant un vin foncé ou du sang séché. Sa longue queue se termine par un dard de scorpion venimeux.

CONNAISSANCE DE TIAMAT

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes ou de Religion.

DD 15 : Tiamat est une déesse maléfique de la richesse, de l'avarice et de la jalouse. Elle exhorte ses fidèles à amasser les richesses et à se venger du moindre préjudice. C'est la patronne des dragons chromatiques. Elle est l'exemple divin du principe selon lequel la force fait loi, autrement dit que l'on doit prendre à autrui ce que l'on désire ; ceux qui n'ont pas la force de défendre leurs possessions ne les méritent de toute façon pas.

DD 20 : tous les dragons maléfiques, qu'ils soient chromatiques ou non, rendent hommage à Tiamat. Elle est aussi vénérée par d'autres créatures, qui priset le pouvoir de l'avarice et la force d'une action sans pitié. On dit que les membres d'un ordre secret de banquiers de l'une des plus grandes villes du monde se font tatouer le symbole de Tiamat sur le corps.

DD 25 : la rumeur prétend que Tiamat peut prendre plusieurs formes, certaines n'exprimant pas l'intégralité de sa puissance divine. Ces aspects peuvent apparaître comme des versions plus puissantes de ses enfants chromatiques ou comme une copie de sa forme à cinq têtes. Le Dragon Chromatique est aussi censé pouvoir prendre la forme d'un humanoïde, le plus souvent une mage aux cheveux foncés.

LA NATURE DES DIVINITÉS

Le terme « divinité » est réservé aux créatures qui ressemblent véritablement à des dieux. Pour dire les choses simplement, les divinités ne respectent pas vraiment les règles.

- ♦ Les divinités effectuent toujours un jet de sauvegarde contre une attaque ou un effet infligeant un état préjudiciable ou des dégâts continus, même s'il n'autorise normalement pas de jet de sauvegarde.
- ♦ Une divinité est une menace épique. Elle ne peut pas être attaquée par des créatures ou des personnages dont le niveau est inférieur à 20. Elle est donc au-delà de ce qu'ils sont en mesure d'affecter.
- ♦ Les divinités connaissent l'universel, ce qui leur permet de parler et de comprendre toutes les langues.

DD 30 : Tiamat vit dans un dominion de la Mer Astrale appelé Tythérion, la Nuit Perpétuelle. Lieu de désespoir et d'obscurité terrifiante, il est fortement influencé par la Gisombre. Les serpents et les dragons rôdent sur ces terres sauvages et irréelles.

DD 35 : la forteresse du Dragon Chromatique est une redoute montagneuse en forme de couronne en dents de scie. Cinq tours de guet, sculptées de manière à ressembler au cou et à la tête d'un dragon vigilant, s'élèvent et s'éloignent du bâtiment central. L'entrée principale se trouvant sur le toit, elle n'est accessible qu'aux créatures volantes, comme les abishaïs, les drakéides, les dragons et autres serviteurs habitant à l'intérieur. L'entrée secondaire est une grotte creusée dans la paroi rocheuse attenante à un endroit appelé le Puits aux Asticots.

La forteresse est au moins trois ou quatre fois plus grande à l'intérieur qu'elle n'y paraît de l'extérieur. Les étages supérieurs ressemblent à un château somptueux digne d'un roi, à l'échelle d'un dragon de la taille de Tiamat. En dessous se trouvent des kilomètres de couloirs et de cavernes au trésor, toutes gardées par un dragon chromatique jaloux.

DD 40 : Tiamat adore s'entourer de consorts (ou favoris), de puissants dragons mortels qui se distinguent d'une façon ou d'une autre. Ses favoris sont généralement chromatiques, mais il lui arrive de courtiser des dragons désastreux, métalliques, planaires ou funestes. Parmi les anciens favoris célèbres, on compte Éphélonon et Dragotha (cf. page 236), qui est maintenant un mort-vivant. On ne connaît pas le nombre actuel de favoris de Tiamat, mais ils sont sans doute plus de cinq. L'un d'eux, Kasarus, n'est pas un dragon, mais un annihilateur drakéide (cf. page 218).

TACTIQUE

Tiamat pouvant agir plusieurs fois par round et disposant de tant de points d'action, ses options tactiques sont multiples. Elle peut même changer de stratégie en plein milieu d'un round. Cependant, elle agira probablement d'une certaine façon confrontée à une menace crédible.

♦ En règle générale, une divinité est vaincue lorsqu'elle est mise en péril. Elle n'est pas tuée, mais se désincarne. Son essence s'échappe, incapable de reprendre une forme physique pendant un certain temps. Les détails dépendent du MD, mais la désincarnation dure entre plusieurs mois et trois ans. La divinité est plus faible durant cette période, mais elle est loin d'être absente. Si les PJ souhaitent tuer une divinité pour de bon, ils doivent d'abord remplir une ou plusieurs conditions. Il peut s'agir de détruire le temple le plus important de la divinité, de séparer magiquement son dominion du reste de la création, ou de trouver un artefact capable de lui porter un coup fatal. Si les conditions sont remplies, la divinité ne peut plus se désincarner et est mise en péril tout à fait normalement.

Au début du combat, Tiamat s'envole si elle n'est pas déjà dans les airs. Là, elle affiche *majesté terrifiante*. Elle dépense alors un point d'action pour utiliser le *souffle* de sa tête noire. À chacun de ses tours de jeu,

Tiamat	Brute solo niveau 35	
Créature magique immortelle (dragon) de taille TG		235.000 px
Initiative cf. quintuples actions	Sens Perception +29 ; vision dans le noir	
Aura de Tiamat (acide, électricité, feu, froid, poison)	aura 10 ; toute créature qui entre dans l'aura ou y débute son tour de jeu subit 25 dégâts d'acide, électricité, feu, froid et poison.	
Pv 1 610 ; péril 805 ; cf. aussi <i>désincarnation</i> et <i>souffle du péril</i>	CA 51 ; Vigueur 51, Réflexes 48, Volonté 49	
Immunités	attaques des créatures de niveau inférieur à 20	
Résistances	acide 15, électricité 15, feu 15, froid 15, poison 15	
Jets de sauvegarde	+5 ; quand une attaque inflige à Tiamat un effet auquel une sauvegarde est en mesure de mettre fin, elle effectue aussitôt un jet de sauvegarde. Elle effectue aussi un jet de sauvegarde tout à fait normalement à la fin de chacun de ses tours de jeu.	
VD 10, vol 15 (stationnaire), téléportation 5		
Points d'action 5 ; chaque tête ne peut utiliser que 1 point d'action et Tiamat ne peut dépenser qu'un point d'action par round.		
Griffes (simple ; à volonté)	Allonge 3 ; +38 contre CA ; 4d10 + 12 dégâts.	
Dard caudal (simple ; rencontre) ♦ charme	Allonge 4 ; +39 contre CA ; 4d10 + 12 dégâts, et Tiamat effectue une attaque secondaire contre la même cible. <i>Attaque secondaire</i> : +42 contre Volonté ; la cible est dominée (sauvegarde annule).	
Souffle chromatique (simple ; recharge ☰) ♦ acide, électricité, feu, froid, poison	Ne peut être utilisé qu'après que toutes les têtes ont agi au moins une fois ; explosion de proximité 30 ; +38 contre Réflexes ; 10d8 dégâts d'acide, électricité, feu, froid et poison, puis la cible subit 25 dégâts d'acide, feu et poison continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux). <i>Effet secondaire</i> : la cible est ralentie (sauvegarde annule).	
Souffle du péril (libre, quand Tiamat est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ acide, électricité, feu, froid, poison	Le souffle chromatique de Tiamat se recharge et la déesse s'en sert aussitôt.	
Majesté terrifiante (mineure ; rencontre) ♦ terreur	Explosion de proximité 20 ; vise les ennemis ; +38 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Tiamat. <i>Effet secondaire</i> : la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).	
Quintuples actions		
Tiamat ne détermine pas son initiative par un jet de dé. Ses têtes ont un décompte d'initiative fixe de 45, 40, 35, 30 et 25, dont elle choisit l'ordre à chaque round. Elle ne peut pas retarder ou préparer d'actions. Chaque tête est activée une fois par round à son décompte d'initiative pour entreprendre une action simple et une action mineure. La capacité de Tiamat d'entreprendre des actions immédiates se renouvelle lors de l'activation de chaque tête.		
Désincarnation		
Quand Tiamat est en péril, elle se désincarne. Elle n'est plus capable de prendre une forme physique pendant un certain temps.		
Quintuples cervaux		
Quand Tiamat est hébétée ou étourdie, elle perd seulement sa prochaine activation d'une de ses têtes. Plusieurs effets de ce type ne se cumulent pas.		
Alignement mauvais	Langues universel	
Compétences Arcanes +30, Athlétisme +34, Bluff +31, Diplomatie +31, Endurance +34, Exploration +29, Histoire +30, Intimidation +31, Intuition +29, Religion +30		
For 34 (+29)	Dex 29 (+26)	Sag 25 (+24)
Con 34 (+29)	Int 26 (+25)	Cha 28 (+26)

elle emploie un ou deux *souffles*. Elle compte les épuiser pour relâcher son *souffle chromatique* le round suivant. Tiamat est assez maligne pour conserver 2 points d'action au cas où elle aurait besoin de battre en retraite face à un groupe capable de rivaliser avec un dieu.

Quand son *souffle chromatique* est disponible, elle s'en sert dès qu'il est recharge. Le reste du temps, elle se repose sur ses diverses attaques de corps à corps ; se posant à terre si nécessaire. Les adversaires restant trop longtemps dans son aura ne subissent pas seulement un barrage de dégâts, mais aussi les effets spéciaux des attaques de différentes têtes. Tiamat aime également retourner ses adversaires les uns contre les autres à l'aide de son dard caudal.

Tête de dragon blanc uniquement

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté) ♦ **froid**

Allonge 3 ; +38 contre CA ; 6d12 + 12 dégâts de froid.

↔ **Souffle** (simple ; rencontre) ♦ **froid**

Décharge de proximité 5 ; +38 contre Réflexes ; 9d6 + 12 dégâts de froid, et la cible subit -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de cette tête.

Tête de dragon bleu uniquement

⊕ **Corne** (simple ; à volonté) ♦ **électricité**

Allonge 3 ; +40 contre CA ; 2d8 + 12 dégâts plus 2d8 dégâts d'électricité, puis la cible est poussée de 3 cases et se retrouve à terre.

↔ **Souffle** (simple ; rencontre) ♦ **électricité**

Tiamat vise jusqu'à trois créatures à l'aide de son souffle électrique ; la première cible doit se situer dans un rayon de 20 cases de Tiamat, la deuxième dans un rayon de 10 cases de la première, et la troisième dans un rayon de 10 cases de la deuxième ; +39 contre Réflexes ; 4d10 + 12 dégâts d'électricité, et l'une des résistances à l'acide, l'électricité, le feu, le froid ou le poison (au choix de Tiamat) de la cible est annulée (sauvegarde annule). Cette attaque ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

Tête de dragon noir uniquement

↔ **Aspersion de vitriol** (simple ; à volonté) ♦ **acide**

Décharge de proximité 5 ; +38 contre Réflexes ; 2d8 + 10 dégâts d'acide, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule). Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas aveuglée.

↔ **Souffle** (simple ; rencontre) ♦ **acide**

Décharge de proximité 5 ; +37 contre Réflexes ; 4d8 + 12 dégâts d'acide, et la cible subit 30 dégâts d'acide continus et un -4 à la CA (sauvegarde annule les deux).

Tête de dragon rouge uniquement

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté) ♦ **feu**

Allonge 3 ; +40 contre CA ; 8d8 + 12 dégâts de feu, et la cible perd 1d4 récupérations.

↔ **Souffle** (simple ; rencontre) ♦ **feu**

Décharge de proximité 5 ; +38 contre Réflexes ; 5d12 + 12 dégâts de feu. Échec : demi-dégâts.

Tête de dragon vert uniquement

⊕ **Regard dominateur** (simple ; à volonté) ♦ **charme, regard**

Distance 20 ; +38 contre Volonté ; la cible est dominée (sauvegarde annule).

↔ **Souffle** (simple ; rencontre) ♦ **poison**

Décharge de proximité 5 ; +38 contre Vigueur ; 3d12 + 12 dégâts de poison, puis la cible subit 20 dégâts de poison continu et est ralentie (sauvegarde annule les deux). *Effet secondaire* : la cible est ralentie (sauvegarde annule).



ASPECT DE TIAMAT

Tiamat modèle ses aspects à partir de ses œufs et d'une poignée d'âmes capturées dans son puits aux asticots. Elle n'aime pas sacrifier ses œufs, qui sont aussi rares que précieux. Ces manifestations divines sont donc rares.

DÉTRUIRE TIAMAT

Les personnages doivent remplir des conditions précises pour espérer tuer Tiamat. Voici quelques exemples de quêtes.

Lavarice : un antique trésor fut perdu dans la Mer Astrale alors qu'un vaisseau githyanki le transportait. Si les PJ peuvent localiser cette cache de gemmes immaculées et de métaux rares, ils peuvent jouer sur l'avarice de Tiamat pour l'attirer hors de son domaine. Ils doivent la pousser par la ruse à entrer dans un domaine placé sous le contrôle de Bahamut, où il sera possible de la tuer ou, du moins, de piéger son essence.

Armes draconiques : les PJ doivent tuer cinq dragons vénérables de cinq espèces chromatiques différentes, puis fabriquer des objets magiques à partir de leurs ossements ou de leurs écailles. Ils ne pourront détruire Tiamat que s'ils portent ou manient ces objets. Au moins un des dragons vénérables tués dans ce but doit être ou avoir été un favori de Tiamat.

Collecte des œufs de Tiamat : un vieux livre poussiéreux imprimé sur des pages de basalte et relié par des écailles de dragon violet décrit un rituel intitulé Fabrication de la véritable mort de Tiamat. La formule complexe de ce rituel implique de se procurer au moins un œuf de Tiamat, dans lequel une arme nouvellement forgée doit être baignée. Il faut plusieurs œufs pour affecter plusieurs armes. Si l'arme est utilisée contre Tiamat et verse son sang au moins une fois, alors son essence divine est détruite sans qu'elle puisse se désincarner.

Aspect de Tiamat

Brute solo niveau 17
Créature magique immortelle (dragon) de taille TG 8 000 px

Initiative +11 **Sens Perception** +16 ; vision dans le noir
Pv 1 030 ; **péril** 506 ; cf. aussi *souffle du péril*
CA 33 ; **Vigueur** 36, **Réflexes** 31, **Volonté** 31
Résistances acide 15, électricité 15, feu 15, froid 15, poison 15
Jets de sauvegarde +5 ; quand une attaque inflige à l'aspect de Tiamat un effet auquel une sauvegarde est en mesure de mettre fin, il effectue aussitôt un jet de sauvegarde. Il effectue aussi un jet de sauvegarde tout à fait normalement à la fin de chacun de ses tours de jeu.

VD 10, vol 10 (stationnaire), téléportation 3

Points d'action 2

↓ **Morsure** (simple ; à volonté) ♦ acide, électricité, feu, froid, poison
Allonge 3 ; +22 contre CA ; 2d8 + 8 dégâts d'acide, électricité, feu, froid et poison.

↓ **Dard caudal** (simple ; rencontre) ♦ charme
Allonge 4 ; +22 contre CA ; 2d12 + 8 dégâts, et l'aspect de Tiamat effectue une attaque secondaire contre la même cible.
Attaque secondaire : +20 contre Volonté ; la cible est dominée (sauvegarde annule).

↓ **Fureur de Tiamat** (simple ; à volonté) ♦ acide, électricité, feu, froid, poison
L'aspect de Tiamat effectue cinq attaques de morsure. Il ne peut pas attaquer une même cible plus de deux fois par round.

↔ **Souffle chromatique** (simple ; recharge 3) ♦ acide, électricité, feu, froid, poison
Décharge de proximité 5 ; +20 contre Réflexes ; 4d20 +12 dégâts d'acide, électricité, feu, froid et poison, puis la cible est ralentie et affaiblie (sauvegarde annule les deux).

↔ **Souffle du péril** (libre, quand l'aspect de Tiamat est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ acide, électricité, feu, froid, poison
Le *souffle chromatique* de l'aspect de Tiamat se recharge et le dragon s'en sert aussitôt.

↔ **Majesté terrifiante** (mineure ; rencontre) ♦ terreur
Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +20 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'aspect de Tiamat. *Effet secondaire* : la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Alignement mauvais	Langues universel
Compétences Arcanes +15, Bluff +15, Diplomatie +15, Histoire +15, Intuition +16, Religion +15	
For 22 (+14)	Dex 16 (+11)
Con 26 (+16)	Int 14 (+10)
	Sag 17 (+11)
	Cha 14 (+10)

TACTIQUE

L'aspect de Tiamat est un reflet brutal de la déesse. Il n'est pas stupide pour autant et choisit au mieux ses options tactiques en combat. Il débute par *souffle chromatique*, puis dépense un point d'action pour poursuivre avec *fureur de Tiamat*. Si ses ennemis constituent encore une menace, il utilise *majesté terrifiante* pour les figer sur place, puis les lacère à nouveau en se téléportant à l'endroit le plus avantageux. Son dard caudal vise habituellement les protecteurs gênants. L'aspect se bat jusqu'à la mort.

LE POING VENIMEUX

Malgré la préférence de Tiamat pour les dragons et les serviteurs draconiques, beaucoup de ses agents les plus puissants et les plus appréciés sont humanoïdes. Des prêtres et maîtres de secte de chaque race sermonnent leurs fidèles lors de cérémonies religieuses, tandis qu'un certain nombre d'humains, elfes, gobelins et kobolds agissent en son nom.

L'un des plus célèbres d'entre eux est un individu connu sous le nom du Poing venimeux. De son vrai nom Madras Kalgore, cet assassin humain était prêtre de Sehanine dans sa jeunesse. Il sacrifia sa fidélité envers cette déesse en échange des pouvoirs impies que lui promit un prêtre dragon de Tiamat. Les prêtres de la reine-dragon emploient Madras comme assassin ou espion, souvent seul et toujours dans les situations où ils souhaitent que l'implication de l'Église reste secrète.

Sur Eberron, Kalgore est peut-être le meilleur assassin au service des Crocs de Tiamat, le plus grand culte dévoué à la déesse de cet univers.

LE PUITS AUX ASTICOTS

Le Puits aux Asticots est un cratère de 300 mètres de large où sont capturées les âmes des créatures mortes ou mourantes qui se précipitent vers la Gisombre et, à partir de là, vers leur destination finale. Plein de vase et de vers blancs grouillants, ce gouffre monumental dégage une impression palpable de mal et de corruption.

Les abishaïs et d'autres serviteurs de Tiamat font basculer une file ininterrompue de prisonniers hurlant de terreur dans le puits. Une fois poussés, ils font une longue chute et plongent au milieu des asticots où ils se noient et sont dévorés. Chaque âme capturée est enfermée dans les excréptions rances des vers blancs, et finit par former une carapace gélatineuse. Le résultat est un lémure. Empêcher de cette façon ces âmes d'accéder à leur véritable destinée est l'une des pires formes de cruauté. Pour Tiamat, le Puits aux Asticots et les lémures qu'il produit ne sont que l'un de ses trésors préférés.

Madras Kalgore, le Poing Venimeux

Humanoïde naturel de taille M, humain

Chasseur d'élite niveau 24

12 100 px

Initiative +25 Sens Perception +24

Pv 350 ; péril 175

CA 40 ; Vigueur 37, Réflexes 39, Volonté 37

Résistances poison 25

Jets de sauvegarde +2

VD 6

Points d'action 1

⊕ Lame venimeuse (simple ; à volonté) ♦ arme, poison

+25 contre Vigueur ; 1d6 + 8 dégâts plus 1d6 dégâts de poison, et la cible est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Kalgore.

⊕ Crache-venin (simple ; à volonté) ♦ poison

Distance 5/10 ; +27 contre CA ; 2d6 + 8 dégâts de poison, et la cible donne un avantage de combat à tous ses ennemis jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Kalgore.

⊕ Coup du serpent (interruption immédiate ; à volonté) ♦ arme, poison

Une fois par round, quand un ennemi adjacent se décale ou effectue une attaque ayant Madras pour cible ; +27 contre CA ; 2d6 + 8 dégâts plus 1d6 dégâts de poison.

⊕ Puits de venin (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ arme, poison

Ne vise que les ennemis qui donnent un avantage de combat ; +25 contre Vigueur ; 2d6 + 8 dégâts plus 15 dégâts de poison continus (sauvegarde annule). Tant qu'une cible subit les dégâts continus de cette attaque, elle inflige 15 dégâts de poison à toutes les créatures qui lui sont adjacentes au début de son tour de jeu.

⊕ Toxine inépuisable (simple ; rencontre) ♦ poison

Distance 10 ; vise une créature ayant réussi une sauvegarde mettant un terme à des dégâts de poison continus infligés par Kalgore durant cette rencontre ; la cible subit 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Avantage de combat

Les attaques de lame venimeuse ou de crache-venin de Kalgore infligent 15 dégâts de poison supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Alignement mauvais Langues abyssal, commun, draconique

Compétences Discréption +26, Perception +24

For 14 (+14) Dex 28 (+21) Sag 25 (+19)

Con 25 (+19) Int 17 (+15) Cha 21 (+17)

Équipement armure de cuir, 2 dagues

TACTIQUE DU POING VENIMEUX

Kalgore préfère se concentrer sur un seul adversaire. Il ne passe au suivant qu'une fois qu'il en a terminé avec le premier. Il s'efforce de jouir d'un avantage de combat (grâce à ses pouvoirs ou à Discréption), puis frappe avec ses attaques les plus dévastatrices. Il n'éprouve aucune honte à fuir si le combat tourne à son désavantage, car il sait que ce qu'il a appris lui permettra d'être victorieux la prochaine fois.

RENCONTRES DE GROUPE

Si possible, Tiamat envoie des drakéides dévoués à sa cause, des abishaïs ou des traîne-sabre diaboliques pour s'occuper de ceux qui l'ennuient. Ils sont parfois accompagnés d'un aspect.

Rencontre de niveau 30+ (348 000 px)

♦ Tiamat (brute solo de niveau 35)

♦ 1 dragon rouge vénérable (soldat solo de niveau 30, cf. BF 86)

♦ 2 champions drakéides (soldats de niveau 26, cf. BF 93)

DURANT LES DERNIERS JOURS DES GUERRES entre l'Arkhosia et Bael Turath, la traîtrise d'un dragon sonna l'hallali. Cette bête abjecte est appelée le Reptile Gris. À cause de ses actes, les dragons et les drakéides d'Arkhosia périrent en même temps que l'empire infernal des tieffelins, semant la ruine dans les deux nations et refermant le chapitre de leurs histoires glorieuses et infâmes.

Le Reptile Gris est un dragon gris vénérable d'une taille immense, mais il n'est plus que l'ombre de lui-même. Pour avoir précipité la chute de l'Arkhosia, il a été battu, lacéré et amené aux portes de la mort par ses pairs. Il en a encore les cicatrices et souffre terriblement de leurs coups cruels. Les épines et les piques couvrant son corps sont cassées et fissurées. Les plaques grises protégeant sa peau sont pâles, presque translucides. Certaines manquent là où la chair s'est mal remise de blessures anciennes. Il a perdu un œil et la moitié de ses dents sont gâtées.

Zébukiel a tout d'un dragon vivant ses derniers jours. Pourtant, il est victime d'une malédiction qui lui interdit de disparaître d'une mort naturelle. Il connaîtra une mort violente, comme son peuple est mort aux mains des tieffelins insensibles et de leurs alliés infernaux.

Zébukiel

Soldat solo niveau 29

Dragon gris vénérable

Créature magique naturelle (dragon) de taille Gig 75 000 px

Initiative +25 ; cf. aussi **Sens Perception +20 ; vision dans le noir**

Aura de chagrin (terreur) aura 5 ; tout ennemi pris dans l'aura donne un avantage de combat à Zébukiel

Pv 1 345 ; péril 672 ; cf. aussi **désastre du péril**

CA 47 ; Vigueur 44, Réflexes 43, Volonté 42

Résistances acide 15

Jets de sauvegarde +5

VD 11, vol 9, vol partiel 16

Points d'action 2

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)

Allonge 4 ; +36 contre CA ; 2d10 + 11 dégâts, puis la cible subit 10 dégâts continus et est immobilisée (sauvegarde annule les deux).

⊕ **Balayage de la queue** (simple ; à volonté)

Allonge 4 ; +36 contre CA ; 1d10 + 11 dégâts, et 10 dégâts continus (sauvegarde annule).

⊕ **Course furieuse** (simple ; à volonté)

Zébukiel se déplace jusqu'à 10 cases et effectue une attaque de griffes contre une cible et une attaque de balayage de la queue contre une autre cible à n'importe quel moment de son déplacement.

⊕ **Queue vigilante** (réaction immédiate, quand un ennemi rate

Zébukiel avec une attaque de corps à corps ; à volonté)

Zébukiel effectue une attaque de balayage de la queue contre l'ennemi en question.

↔ **Désastre du péril** (libre, quand Zébukiel est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ **psychique**

Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis immobilisés ou pétrifiés ; 4d10 + 10 dégâts psychiques.

↔ **Souffle** (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ **acide**

Décharge de proximité 5 ; +34 contre Vigueur ; 3d10 + 9 dégâts d'acide, puis la cible est poussée de 2 cases, subit 10 dégâts d'acide continus et est immobilisée (sauvegarde annule les deux).

↔ **Présence terrifiante** (simple ; rencontre) ♦ **terreur**

Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +34 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Zébukiel. **Effet secondaire** : la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

↔ **Pétrification contagieuse** (réaction immédiate, quand une créature située dans un rayon de 20 cases rate un jet de sauvegarde pour éviter d'être pétrifiée ; à volonté)

Explosion de zone 5 à 20 cases ou moins, centrée sur la créature en question ; +34 contre Vigueur ; la cible est pétrifiée (sauvegarde annule). Zébukiel est immunisé contre cette attaque et l'utilisation de ce pouvoir ne provoque pas d'attaques d'opportunité. **Effet secondaire** : la cible est immobilisée (sauvegarde annule). Une créature qui rate un jet de sauvegarde contre cette immobilisation est une nouvelle fois pétrifiée, comme si elle avait été touchée par le pouvoir **pétrification contagieuse** (dans ce cas, l'effet secondaire s'applique à nouveau).

↔ **Étreinte de pierre** (simple ; recharge ☰ ☱)

Décharge de proximité 5 ; vise les ennemis immobilisés ; +34 contre Vigueur ; la cible est pétrifiée (sauvegarde annule). **Effet secondaire** : la cible est immobilisée (sauvegarde annule). Une créature qui rate un jet de sauvegarde contre cette immobilisation est une nouvelle fois pétrifiée, comme si elle avait été touchée par le pouvoir **étreinte de pierre** (dans ce cas, l'effet secondaire s'applique à nouveau).

Avantage de combat

Les attaques de Zébukiel infligent 1d10 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Instincts incroyables

Zébukiel lance deux fois le dé d'initiative et garde le meilleur résultat.

Alignement chaotique mauvais Langues commun, draconique

Compétences Histoire +24, Intimidation +26

For 32 (+25) Dex 28 (+23) Sag 12 (+15)

Con 29 (+23) Int 21 (+19) Cha 25 (+21)

CONNAISSANCE DE ZÉBUKIEL

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes ou d'Histoire.

DD 15 : rejeté et méprisé par l'ensemble des dragons, Zébukiel a passé sa vie à fuir, évitant ceux qui pourraient se souvenir de son nom et redoutant sa juste punition. Sa malédiction l'empêchant de mourir par accident ou de vieillesse, il sait qu'il connaîtra la mort au combat. Toujours aussi veule, il refuse d'affronter un tel destin.

DD 20 : avant sa chute, Zébukiel était un membre important de l'aristocratie de Io'vanthor, la ville perdue des drakéides. Charismatique et influent, il chérissait sa position. Jamais il n'aurait cru pouvoir mal agir aux yeux de son peuple.

Tout changea lorsqu'il ne fut plus possible d'ignorer les ténèbres de Bael Turath. L'Arkhosia était hostile à l'empire tieffelin depuis des années, de nombreux nobles plaident pour sa destruction. Quand ils entendirent les rumeurs des atrocités commises par les tieffelins et de leur hideuse obéissance à Asmodée, les drakéides réclamèrent de pouvoir effacer cette tache de la surface du monde. Comme les drakéides, les dragons craignaient qu'en attendant trop, il leur faudrait mener une guerre contre les tieffelins sur leurs propres terres.

DD 25 : les échauffourées initiales dégénérèrent rapidement en guerre totale. Le sol tremblait sous les pas des armées drakéides, les ailes des dragons cachant le soleil. Le nombre de morts était consternant, mais tous les efforts pour parvenir à un accord de paix ne faisaient qu'aboutir à de nouvelles batailles. Les deux nations semblaient destinées à périr.

Appréhendant la fin de son empire, Zébukiel fit l'impossible : il trahit les siens. Le dragon à pointes traita avec les dirigeants tieffelins, qui prétendaient vouloir la paix autant que lui. Les tieffelins jurèrent qu'ils déposeraient les armes et accepteraient une paix durable si l'Arkhosia cessait ses « agressions ».

DD 30 : Zébukiel savait qu'il ne pouvait pas raisonner avec ses pairs, qu'il avait tenté de détourner de leur voie autodestructive pendant des décennies. Alors, sous le couvert des ténèbres, il assassina systématiquement les dirigeants arkhosiens, dragons ou drakéides. Tout en justifiant chaque mort comme étant nécessaire pour la paix, il sombra dans la démence à mesure que les morts s'accumulaient et que la guerre continuait à faire rage. Dissimuler ses actes ignobles devint de plus en plus difficile. Il avait trop de sang sur les mains.

DD 35 : finalement, Zébukiel rata l'assassinat d'un puissant dragon d'adamantium blessé lors d'un combat contre un diantrefosse, et sa victime s'échappa pour révéler sa trahison. Avant que les Arkhosiens puissent s'occuper du traître, le gros de leur armée pérît dans le tremblement de terre qui ensevelit Bael Turath et sonna le glas des deux nations. La disparition de sa patrie donna à Zébukiel l'occasion de s'enfuir, mais un exarque de Bahamut manqua le tuer et lui imposa tout de même sa malédiction.

TACTIQUE

Zébukiel joue son rôle de dragon vieux et blessé, projetant une *aura de chagrin* qui pousse ses victimes à le prendre pour une bête imposante, mais sans danger. Il les laisse s'approcher en se recroquevillant, puis renonce à sa ruse pour attaquer férolement. Apeuré,



il aborde chaque combat en sachant que le prochain adversaire sera peut-être celui qui lèvera la malédiction et lui infligera des tourments indicibles.

La tactique favorite de Zébukiel consiste à lever sa queue pleine de pointes et à rentrer les ailes pour se propulser en avant avec un élan soudain. La vitesse lui permet de planter l'extrémité de ses pointes dans un adversaire. Il le déchiquette alors tandis que les autres menaces sont neutralisées par ses attaques pétrifiantes.

Zébukiel n'est pas aussi prompt à utiliser son *souffle* que les autres dragons. Il attend que ses ennemis l'aient déjà blessé et qu'il soit presque en péril, dans l'espoir d'exploiter la réponse psychique déclenchée par *désastre du péril*.

RENCONTRES DE GROUPE

Zébukiel est solitaire par nécessité. Il rejette toute compagnie, particulièrement celle des dragons et des drakéides. Il reste rarement très longtemps au même endroit.

LES REPaires DU REPTILE GRIS

Zébukiel voyage aux quatre coins du monde, gardant toujours une longueur d'avance sur ses poursuivants, qu'ils soient réels ou imaginaires. Bien qu'il soit toujours en mouvement, volant d'un havre à un autre, il dispose de quelques forteresses où il s'arrête de temps en temps, mais jamais dans le même ordre. Avoir des tanières régulières est dangereux, mais Zébukiel s'en sert pour conserver ses trésors, des babioles récupérées dans des ruines arkhosiennes et sur les créatures qu'il a tuées, puisqu'il ne peut pas les transporter avec lui. Alors, il les enfonce dans des tunnels obscurs, des chambres inondées ou des salles fortes sous d'anciens édifices où la nature a depuis longtemps repris ses droits.

Bien qu'il choisisse des lieux isolés pour ces havres, Zébukiel n'ose pas les laisser sans surveillance. La majorité de ses serviteurs est composée de créatures artificielles, dont on ne peut remettre la loyauté en cause. Il s'est aussi

arrangé pour obtenir la protection d'autres groupes. Sous une vieille montagne, une tribu de torves vénère le dragon comme un dieu depuis qu'il les a aidés à combattre les grells qui menaçaient de les réduire en esclavage. Un groupe de kobolds sauvages protège un vieux temple dans la jungle à l'aide de fléchettes empoisonnées, de pièges et de terribles créatures dans l'antre du dragon. Le dragon gris s'est même attiré les services d'un nécromancien tieffelin. Il le laisse utiliser les reliques pour ses recherches, et en échange Zébukiel peut compter sur son armée de morts-vivants pour assurer sa sécurité lorsqu'il se repose entre deux voyages.

Chaque alliance est dangereuse, puisqu'il pourrait être trahi comme il a trahi les siens. Le dragon ne garde pas longtemps ces relations, quelques années tout au plus avant de se retourner contre ses serviteurs. Il les tue tous jusqu'au dernier, ne laissant rien derrière lui, puis va chercher une nouvelle alliance ailleurs.

ARCHÉTYPES

Comme expliqué dans le Guide du Maître, vous pouvez ajouter un archétype de fonction à un monstre pour l'adapter à un but précis. Les nouveaux archétypes qui suivent vous permettent de créer des adversaires intéressants et uniques qui incarnent l'essence des dragons.

CRÉATURE DRACONIQUE

Les dragons ont toujours été une source de fascination pour les mortels. Certains en viennent à honorer ces monstres, leur cruauté et leur faim sans bornes en faisant d'eux des incarnations de la dévastation. Ces personnes croient qu'elles peuvent canaliser le pouvoir draconique afin d'engendrer des créatures supérieures alliant leurs capacités à celles des dragons.

Les célèbres rejetons draconiques sont le fruit de ces expériences insensées. Ils sont créés par Tiamat et d'autres puissances pour dompter le pouvoir des véritables dragons chez des serviteurs dociles. Toutefois, un grand nombre de créatures peuvent prétendre descendre d'une espèce de dragon ou d'une autre. Le plus souvent, ce sont des bêtes de foire et des parias que l'on méprise en raison de leurs difformités et de leur comportement violent.

Vous pouvez appliquer l'archétype « draconique » à n'importe quel bête ou humanoïde naturels. Il convient bien aux brutes et aux soldats. Si vous modifiez un personnage non joueur, les classes convenant le mieux sont le guerrier, le maître de guerre et le voleur brutal. L'archétype draconique correspond généralement à une créature qui est au service de dragons, qui leur est alliée ou qu'ils ont façonnée. Les créatures draconiques peuvent aussi être les descendants d'individus ayant travaillé au côté de dragons.

L'archétype draconique est un excellent moyen de créer des hybrides de dragon, qu'il s'agisse de serviteurs loyaux ou de mutants hideux. En l'appliquant à un cheval, on obtient une dragonne ; sur un centaure, il donne un dracotaure.

Prérequis : bête ou humanoïde naturels.

Créature draconique

Bête ou humanoïde naturels

Brute ou soldat d'élite

Pv +10 par niveau + valeur de Constitution (brute) ou +8 par niveau + valeur de Constitution (soldat)

Résistances 5 au type de dégâts infligés par le souffle de la créature draconique au niveau 1, 10 au niveau 11, 15 au niveau 21

Jets de sauvegarde +2

VD La créature draconique bénéficie d'une VD en vol (maladroit) égale à la moitié de sa VD au sol. Si elle dispose déjà d'une VD en vol, gardez la valeur et la manœuvrabilité les plus avantageuses.

Points d'action 1

← Souffle (simple ; rencontre) ♦ acide, électricité, feu, froid ou poison

Décharge de proximité 4 ; niveau + 2 contre Réflexes ; 2d8 + modificateur de Constitution dégâts de l'un des types suivants : acide, électricité, feu, froid ou poison. Le type de dégâts ne change plus une fois choisi.

GARDE-DRAGON

Ces serviteurs de confiance font partie des rares créatures pouvant combattre au côté d'un dragon sans être considérées comme de la chair à canon. Un dragon n'a qu'un garde-dragon, qui peut prendre la tête de ses forces ou servir d'émissaire dans le monde extérieur.

Un garde-dragon ne conserve ce privilège qu'au prix d'une totale loyauté. Il doit avoir un dragon comme protecteur. Si ce protecteur meurt ou le renvoie, le garde-dragon perd l'avantage de l'archétype. Il ne peut alors le retrouver qu'en entrant au service d'un autre protecteur dragon.

Vous pouvez ajouter l'archétype « garde-dragon » à n'importe quelle créature pour représenter un serviteur loyal combattant au côté d'un dragon sans se fourrer dans ses pattes. Si vous modifiez un personnage non joueur, cet archétype convient particulièrement à la classe de guerrier.

Garde-dragon

Soldat d'élite
px d'élite

Défenses CA +2 ; Vigueur +2 ; Réflexes +2 ; Volonté +2

Pv +8 par niveau + valeur de Constitution

Résistances 10 + niveau au type de dégâts infligés par le souffle du protecteur dragon

Jets de sauvegarde +2

Points d'action 1

↓ Protection du garde-dragon (interruption immédiate, quand un ennemi adjacent au garde-dragon attaque son protecteur dragon ; à volonté)

Le garde-dragon effectue une attaque de base contre l'ennemi en question.



POUVOIRS ALTERNATIFS

Les pouvoirs que possèdent les dragons de ce livre et du Bestiaire Fantastique sont typiques des dragons chromatiques, mais il en existe bien d'autres. Cette section présente des pouvoirs différents qui peuvent en remplacer d'autres pour faire de vos dragons des adversaires surprenants.

POUVOIRS DE DRAGONS BLANCS

Créatures primitives acclimatées au froid, les dragons blancs ont une réputation méritée d'adversaires sans finesse, mais dangereux. Ils perfectionnent parfois leurs capacités pour mieux exploiter leurs avantages.

ARMURE GLACIALE

N'importe quel dragon blanc peut échanger *présence terrifiante* contre ce pouvoir.

Armure glaciale (mineure ; rencontre) ♦ froid

Le dragon gagne 3 points de vie temporaires par niveau, un +2 à la CA, mais aussi une vulnérabilité au feu 10. Ces effets durent jusqu'à ce que les points de vie temporaires conférés par ce pouvoir soient perdus.

COUPS D'AILES

Un dragon blanc adulte ou plus âgé peut avoir ce pouvoir au lieu de *fureur draconique*.

↑ Coups d'ailes (simple ; recharge ☰ ☱ ☲) ♦

Le dragon effectue deux attaques ; niveau + 3 contre CA ; 2d6 + modificateur de Force dégâts. Si une attaque touche, la cible est poussée d'un nombre de cases égal à l'allonge du dragon. Si les deux touchent, elle est poussée du double. Les dégâts passent à 3d6 + modificateur de Force au niveau 11, et à 4d6 + modificateur de Force au niveau 21.

POUVOIRS DE DRAGONS BLEUS

Les dragons bleus aiment les tempêtes violentes et élisent domicile dans les grottes sous-marines, sur les îles isolées et d'autres endroits exposés à des climats orageux. Ces pouvoirs alternatifs reflètent leur contrôle du tonnerre et de l'électricité.

FOUDRE

N'importe quel dragon bleu peut utiliser ce pouvoir à la place d'*explosion électrique*.

✿ Foudre (simple ; recharge ☰ ☱ ☲) ♦ tonnerre

Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; niveau + 4 contre Vigueur ; dégâts de tonnerre égaux à ceux de l'*explosion électrique* du dragon, et la cible est assourdie (sauvegarde annule). Ce pouvoir n'inflige pas demi-dégâts en cas d'échec.

MIRAGE

Un dragon bleu vieux ou vénérable peut avoir ce pouvoir à la place de *coup de tonnerre*.

✿ Mirage (simple ; recharge ☱ ☲) ♦ illusion, psychique

Explosion de zone 3 à 20 cases ou moins ; niveau + 4 contre Volonté ; dégâts psychiques égaux à ceux du *coup de tonnerre* du dragon, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).

POUVOIRS DE DRAGONS BRUNS

Dans les environnements désertiques, les dragons bruns s'enfouissent pour échapper aux rayons du soleil. Quelques-uns perdent la capacité de voler, préférant passer tout leur temps sous le sol.

COUP PAR EN DESSOUS

Un dragon brun vieux ou vénérable peut utiliser ce pouvoir à la place de *sables mouvants*.

↓ Coup par en dessous (simple ; rencontre)

Le dragon brun se déplace jusqu'à la moitié de sa VD de fouissement, juste sous la surface du sol, effectue deux attaques de griffes, puis se déplace à nouveau jusqu'à la moitié de sa VD de fouissement. Ce déplacement ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

EFFONDREMENT

Chez un dragon brun vénérable, ce pouvoir remplace *nuage de sable*.

✿ Effondrement (simple ; recharge ☰ ☱ ☲) ♦ périmètre

Explosion de zone 5 à 20 cases ou moins ; niveau + 3 contre Réflexes ; 3d10 + modificateur de Constitution dégâts, et la cible est maîtrisée (sauvegarde annule). L'explosion crée un périmètre de sable instable qui reste en place jusqu'à la fin de la rencontre. Toutes les créatures autres que le dragon considèrent l'aire du périmètre comme un terrain difficile.

MORSURE SOUTERRAINE

N'importe quel dragon brun peut avoir ce pouvoir à condition de renoncer à sa VD en vol.

↓ Morsure souterraine (simple ; recharge ☰ ☱ ☲)

Le dragon brun se déplace jusqu'à sa VD de fouissement, juste sous la surface du sol, évitant les attaques d'opportunité en passant sous l'espace occupé par d'autres créatures. En fouissant sous l'espace d'une créature se tenant sur le sol, le dragon lui porte une attaque de morsure.

POUVOIRS DE DRAGONS GRIS

De l'acide coule dans les veines de certains dragons gris, qu'ils peuvent employer lorsqu'ils mordent ou projettent en guise de représailles quand un adversaire les blesse. D'autres affichent une allure encore plus horrible pour faire hésiter leurs ennemis au combat.

JET D'ACIDE

N'importe quel dragon gris peut échanger *queue vigilante* contre ce pouvoir.

↔ Jet d'acide (réaction immédiate, quand un ennemi blesse le dragon ; à volonté) ♦ acide

Décharge de proximité 3 ; niveau + 5 contre Vigueur ; la cible subit 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule). Les dégâts continus passent à 10 au niveau 11 et à 15 au niveau 21.

MORSURE CAUSTIQUE

N'importe quel dragon gris peut utiliser ce pouvoir à la place de son souffle.

↳ Morsure caustique (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ acide

Niveau + 6 contre CA ; 2d6 + modificateur de Force dégâts, puis la cible est affaiblie et subit des dégâts d'acide continus égaux à la moitié du niveau du dragon (sauvegarde annule les deux). Les dégâts passent à 2d10 + modificateur de Force au niveau 11, et à 4d8 + modificateur de Force au niveau 21.

RUGISSEMENT TERRIFIANT

N'importe quel dragon gris peut avoir ce pouvoir. Il remplace présence terrifiante.

↳ Rugissement terrifiant (mineure ; rencontre) ♦ terreur

Décharge de proximité 10 ; niveau + 5 contre Volonté ; la cible subit un -5 aux jets d'attaque contre le dragon jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon.

POUVOIRS DE DRAGONS NOIRS

Habitués aux tourbières et paludes, les dragons noirs sont le reflet de la décomposition omniprésente dans leur environnement. Les pouvoirs alternatifs participent à cette harmonie, leur offrant le don d'exploiter la faune et la flore.

ANIMATION DES PLANTES

Ce pouvoir est conçu pour un dragon noir vénérable et remplace aspersion de vitriol.

↳ Animation des plantes (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ périmètre

Explosion de proximité 5 ; niveau + 2 contre Réflexes ; 1d10 + moitié du niveau dégâts, et la cible est maîtrisée (sauvegarde annule). L'explosion crée un périmètre de plantes enchevêtrées qui reste en place tant que l'espace du dragon s'y situe entièrement. Toutes les créatures autres que le dragon considèrent l'aire du périmètre comme un terrain difficile.

VERMINE PIQUANTE

Ce pouvoir convient à un dragon noir vieux ou vénérable. Il remplace aspersion de vitriol.

Vermine piquante aura 5 ; toute créature qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 10 dégâts, puis est aveuglée et ralentie jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

POUVOIRS DE DRAGONS ROUGES

Les dragons rouges sont des créatures magnifiques, dont la puissance et la férocité dépassent l'imagination. Ils sont sans conteste les maîtres de la race draconique. Ces pouvoirs alternatifs renforcent leur arrogance et leur force.

HAPPEMENT

Comme pour onde de choc, ce pouvoir remplace coup de queue pour un dragon rouge adulte ou plus âgé.

↳ Happement (interruption immédiate, quand un ennemi se déplace dans une case adjacente au dragon ; à volonté)

Le dragon attaque l'ennemi en question ; niveau + 5 contre Réflexes ; la cible subit des dégâts égaux à ceux de l'attaque de griffes du dragon et est étreinte (jusqu'à évasion). Première tentative d'évasion ratée : le dragon touche automatiquement la cible avec son attaque de morsure.

ONDE DE CHOC

Un dragon rouge adulte ou plus âgé peut avoir ce pouvoir à la place de coup de queue.

↳ Onde de choc (mineure ; recharge ☰ ☱)

Explosion de proximité 5 ; niveau + 4 contre Vigueur ; la cible est poussée de 5 cases, se retrouve à terre, et est hébétée (sauvegarde annule). **Effet secondaire** : la cible est ralentie (sauvegarde annule).

PRÉSENCE AFFOLANTE

N'importe quel dragon rouge peut obtenir ce pouvoir. Il remplace présence terrifiante.

↳ Présence affolante (simple ; rencontre) ♦ terreur

Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; niveau + 5 contre Volonté ; la cible se déplace jusqu'à sa VD pour s'éloigner du dragon rouge en empruntant le chemin le plus sûr, et elle est affaiblie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

POUVOIRS DE DRAGONS VERTS

Les dragons verts dictent le rythme du combat par des manipulations subtiles et des dominations directes. Ce sont des menteurs chevronnés, leurs belles paroles endormant les esprits et sapant la détermination de leurs victimes.

DOMINATION DES MORTELS

Ce pouvoir, conçu pour un dragon vert vénérable, remplace venin mental.

↳ Domination des mortels (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ charme, psychique

Distance 10 ; niveau + 3 contre Volonté ; 1d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, puis la cible est dominée et subit 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule les deux). Le dragon ne peut dominer qu'une seule créature à la fois.

MURMURES ATROCES

N'importe quel dragon vert peut abandonner regard attrant en échange de ce pouvoir.

↳ Murmures atroces (simple ; à volonté) ♦ charme

Distance 10 ; niveau + 3 contre Volonté ; la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

POUVOIRS DE DRAGONS VIOLETS

Certains dragons violets développent leurs pouvoirs mentaux à l'exclusion d'attaques plus conventionnelles.

MARTEAU MENTAL

N'importe quel dragon violet peut avoir ce pouvoir en renonçant à son attaque de morsure.

↳ Marteau mental (simple ; à volonté) ♦ terreur

Décharge de proximité 5 ; niveau + 4 contre Volonté ; la cible est poussée de 3 cases et hébétée (sauvegarde annule).

PRÉSENCE ALIÉNANTE

N'importe quel dragon violet peut avoir ce pouvoir à la place de *présence terrifiante*.

❖ Présence aliénante (simple ; rencontre) ♦ charme

Explosion de zone 5 à 10 cases ou moins ; vise les ennemis ; niveau + 4 contre Volonté ; lors de son tour de jeu, la cible ne fait rien d'autre qu'attaquer la créature la plus proche, qu'elle soit alliée ou ennemie, se déplaçant si nécessaire (sauvegarde annule). La cible n'effectue que des attaques de base sous l'influence de ce pouvoir. Si plusieurs créatures se partagent la place de plus proche, déterminez la cible aléatoirement.

RÉTROACTION COLÉRIQUE

Ce pouvoir est destiné à un dragon violet vieux ou vénérable. Il remplace *coup de déphasage*.

↔ Rétroaction colérique (réaction immédiate, quand un ennemi blesse le dragon avec une attaque ; à volonté) ♦ psychique

Décharge de proximité 5 ; niveau + 4 contre Vigueur ; la cible est poussée de 2 cases, se retrouve à terre, et subit 10 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

FUREUR ENSANGLANTÉE

Certains dragons entrent dans un état de frénésie guerrière lorsqu'ils sont acculés. Les légendes racontent que ces dragons ont des traces de sang démoniaque qu'ils doivent à une alliance étrange entre Bahamut et un ancien ennemi de Tiamat. Les fidèles de Tiamat pourchassent ces dragons avec un zèle fanatique.

Les fureurs ensanglantées se livrent plus facilement à des saccages irrationnels que les autres dragons. Ils sont généralement chaotiques mauvais.

FRÉNÉSIE ENSANGLANTÉE

N'importe quel dragon peut devenir une fureur ensanglantée et obtenir ce pouvoir en renonçant à *souffle du péril*.

Frénésie ensanglantée (seulement quand le dragon est en péril)

Le dragon bénéficie de +2 aux jets d'attaque et de +4 aux jets de dégâts jusqu'à la fin de la rencontre. Sa résistance aux dégâts (le cas échéant) augmente de 5 et il gagne une résistance variable 10 (cf. BF 283). Si le dragon tombe à 0 point de vie, il peut effectuer une attaque de base de corps à corps avant d'être tué.

FAVORI DE TIAMAT

On imagine mal les dragons comme des créatures pieuses. Pourtant, quelques-uns cultivent une foi et une loyauté à toute épreuve envers Tiamat. Pour recevoir cette bénédiction, il faut faire preuve d'une dévotion suffisante et accomplir des tâches difficiles au nom de la Reine Dragon.

GLOIRE DE TIAMAT

N'importe quel dragon peut devenir un favori de Tiamat et obtenir ce pouvoir en renonçant à *souffle du péril*.

Tiamat peut exercer sa volonté divine en conférant le statut de favori à des êtres qui n'ont pas le pouvoir *souffle du péril* à sacrifier. Pour autant que le sachent les gardiens du savoir, elle ne l'a fait qu'une fois.

↔ Gloire de Tiamat (simple, quand le dragon est en péril ; rencontre)

Explosion de proximité 5 ; niveau + 4 contre Volonté ; la cible est poussée de 3 cases, se retrouve à terre, et est hébétée (sauvegarde annule).

DRAGONS POLYCHROMATIQUES

Les dragons chromatiques présentent parfois les capacités de plusieurs lignées distinctes. Ainsi, le souffle d'un dragon blanc peut avoir des traces de feu, tandis qu'un dragon bleu pourra exhale le poison que l'on attend plutôt de la part d'un dragon vert. Ces reptiles dits « polychromatiques » sont particulièrement estimés par Tiamat puisque, d'une certaine façon, ils ont comme elle plusieurs couleurs.

Pour représenter ces dragons polychromatiques en jeu, choisissez l'une des lignées décrites ci-dessous et appliquez ses effets et avantages à un dragon d'une autre couleur.

Si vous donnez à un dragon jeune ou plus âgé une lignée qui en fait un dragon polychromatique, il a également la possibilité d'échanger un de ses pouvoirs ou capacités contre le pouvoir associé à cette lignée.

Un dragon ne peut pas avoir un pouvoir alternatif de la section précédente et un pouvoir polychromatique de cette section s'ils remplacent tous deux un même pouvoir ou une même capacité. Par exemple, un dragon blanc ayant échangé *présence terrifiante* contre *armure glaciale* peut aussi être de la lignée rouge. Cependant, il ne peut pas avoir le pouvoir vague de *flammes*, puisqu'il remplace lui aussi *présence terrifiante*.

LIGNÉE BLANCHE

Un dragon de la lignée blanche bénéficie d'une résistance au froid 5. Cette résistance passe à 10 au niveau 11 et à 15 au niveau 21. Le *souffle* du dragon inflige des dégâts de froid en plus de son type de dégâts normal.

Au lieu de *présence terrifiante*, un dragon de la lignée blanche peut utiliser le pouvoir *blizzard*.

↔ Blizzard (simple ; rencontre) ♦ froid

Explosion de proximité 3 ; niveau + 4 contre Vigueur ; 1d10 + la moitié du niveau dégâts de froid, et le dragon dispose d'un camouflage jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

LIGNÉE BLEUE

Un dragon de la lignée bleue bénéficie d'une résistance à l'électricité 5. Cette résistance passe à 10 au niveau 11 et à 15 au niveau 21. Le *souffle* du dragon inflige des dégâts d'électricité en plus de son type de dégâts normal.

Le dragon peut utiliser le pouvoir *explosion électrique* à la place de *présence terrifiante*.

↔ Explosion électrique (simple ; rencontre) ♦ électricité

Explosion de proximité 3 ; niveau + 4 contre Réflexes ; 1d10 + la moitié du niveau dégâts d'électricité, et la cible est étourdie (sauvegarde annule).

LIGNÉE BRUNE

La lignée brune confère au dragon une résistance au feu 5. Cette résistance passe à 10 au niveau 11 et à 15 au niveau 21. Le *souffle* du dragon inflige des dégâts de feu en plus de son type de dégâts normal.

Un dragon de la lignée brune peut échanger sa VD en vol contre une VD de fouissage, comme décrit ci-dessous.

VD Le dragon bénéficie d'une VD de fouissage égale à la moitié de sa VD au sol.

LIGNÉE GRISE

Un dragon de la lignée grise bénéficie d'une résistance à l'acide 5. Cette résistance passe à 10 au niveau 11 et à 15 au niveau 21. Le *souffle* du dragon inflige des dégâts d'acide en plus de son type de dégâts normal.

En abandonnant *présence terrifiante*, un dragon de la lignée grise gagne le pouvoir *coupures cruelles*.

Coupures cruelles (mineure, rencontre)

Jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon, ses attaques de corps à corps infligent aussi 5 dégâts continus (sauvegarde annule). Les dégâts continus passent à 10 au niveau 11 et à 15 au niveau 21.

LIGNÉE NOIRE

La lignée noire confère au dragon une VD à la nage égale à sa VD en vol. Le *souffle* du dragon inflige des dégâts d'acide en plus de son type de dégâts normal.

Un dragon de la lignée noire peut obtenir le pouvoir *manteau de ténèbres* à la place de *présence terrifiante*.

← Manteau de ténèbres (mineure ; rencontre)

Explosion de proximité 3 ; ce pouvoir crée une zone de ténèbres qui reste en place jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. La zone bloque la ligne de mire de toutes les créatures à l'exception du dragon.

LIGNÉE ROUGE

La lignée rouge confère au dragon une résistance au feu 5. Cette résistance passe à 10 au niveau 11 et à 15 au niveau 21. Le *souffle* du dragon inflige des dégâts de feu en plus de son type de dégâts normal.

Le pouvoir *vague de flammes* est accessible aux dragons de la lignée rouge en échange de *présence terrifiante*.

← Vague de flammes (simple ; rencontre) ♦ feu

Explosion de proximité 3 ; niveau + 4 contre Réflexes ; 1d10 + la moitié du niveau dégâts de feu, et la cible subit 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). Les dégâts continus passent à 10 au niveau 11 et à 15 au niveau 21.

LIGNÉE VERTE

La lignée verte confère au dragon une résistance au poison 5. Cette résistance passe à 10 au niveau 11 et à 15 au niveau 21. Le *souffle* du dragon inflige des dégâts de poison en plus de son type de dégâts normal.

La lignée verte permet au dragon d'avoir le pouvoir *regard captivant* au lieu de *présence terrifiante*.

→ Regard captivant (mineure, 1/round ; rencontre) ♦ charme, regard

Distance 10 ; niveau + 4 contre Volonté ; la cible est tirée de 2 cases et donne un avantage de combat contre toutes les attaques jusqu'à la fin du tour de jeu en cours du dragon.

LIGNÉE VIOLETTE

Un dragon de la lignée violette est formé en Discretion. Son *souffle* inflige des dégâts psychiques en plus de son type de dégâts normal.

En échange de *présence terrifiante*, un dragon de la lignée violette obtient le pouvoir *regard submergeant*.

→ Regard submergeant (simple ; rencontre) ♦ charme, regard

Distance 10 ; niveau + 4 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon.

À PROPOS DES AUTEURS

BRUCE R. CORDELL est concepteur de jeu pour Wizards of the Coast, Inc. Lauréat des récompenses Origins, il a coécrit l'*Encyclopédie des Royaumes Oubliés*®. Sa longue liste de crédits professionnels comprend également le *Grand Manuel des Psioniques*™ et *Libris Mortis*™.

LOGAN BONNER a quitté les grandes plaines du Kansas pour Seattle lorsqu'il a été embauché par Wizards of the Coast. En tant que concepteur de règles, ses crédits comprennent le *Guide des Joueurs des Royaumes Oubliés*® et *Le Comptoir de l'Aventure*™, ainsi que divers *Plans de donjon* et extensions du *Jeu de figurines D&D*®.

ARI MARMELL préfère jouer à D&D plutôt que de faire ses devoirs depuis qu'il a neuf ans. Auteur indépendant, il a contribué à de nombreux produits D&D, dont *Forge of War*™, *Complete Mage*™ et le *Recueil de Magie*™.

ROBERT J. SCHWALB est concepteur indépendant pour Wizards of the Coast. Ses crédits incluent *L'Art de la Guerre*™, *Elder Evils*™ et *Exemplars of Evil*™. Robert vit au Tennessee avec sa femme Stacee, qui est d'une incroyable patience, et sa horde de chats-garous fiélons. Son plus grand bonheur est d'être enchaîné à son bureau, à besogner pour ses sombres maîtres de Seattle.

NOUVEAUX MONSTRES

La liste qui suit reprend chacun des nouveaux monstres de cet ouvrage. Elle est classée par niveau et par rôle. Les monstres jouant un rôle de meneur sont suivis d'un (M).

Monstre	Rôle et niveau	Page	Monstre	Rôle et niveau	Page
Créature draconique	Brute ou soldat d'élite (archétype)	250	Boucher aux serres	Soldat 14	193
Garde-dragon	Soldat d'élite (archétype)	250	Dragon de bataille adulte	Soldat d'élite 14 (M)	200
Dragonnet blanc	Brute d'élite 1	179	Adepte du feu drakéide	Contrôleur 15	217
Dragonnet brun	Chasseur d'élite 2	181	Dragon mirage adulte	Contrôleur solo 15	203
Dragonnet noir	Chasseur d'élite 2	183	Dérobeur de vie	Franc-tireur solo 15	195
Rejeton vert pisteur	Chasseur 2	226	Tzevakalas	Franc-tireur solo 15	124
Coléoptrète	Franc-tireur 2	224	Cracheur squameux	Soldat solo 15	210
Maître des pièges entraveur	Franc-tireur 2	220	Rejeton gris déchiqueteur	Soldat 15	228
Traîne-sabre drakéide	Franc-tireur 2	216	Vieux dragon anguille	Soldat d'élite 15	207
Khekolak	Brute solo 3	100	Cracheur d'os	Artilleur 16	193
Jeune dragon brun	Chasseur solo 3	168	Vieux dragon brun	Chasseur solo 16	170
Dragonnet gris	Soldat d'élite 3	182	Dracoliche englacée	Contrôleur solo 16	191
Arbalestrier	Artilleur 4	98	Enlaceur fouettard	Contrôleur d'élite 16	130
Dragonnet bleu	Artilleur d'élite 4	180	Rempart infranchissable	Soldat 16	230
Atrocité dracomorphosée	Brute 4	221	Aspect de Tiamat	Brute solo 17	246
Jeune dragon flamboyant	Brute d'élite 4	206	Dragon hideux adulte	Brute d'élite 17	204
Dragon féerique fugace adulte	Chasseur 4	202	Frimas rageur	Brute 17	230
Dragonnet violet	Contrôleur d'élite 4	186	Rejeton violet cauchemardeux	Chasseur 17	228
Molosse de pierre	Contrôleur 4	98	Sanguinaire drakéide	Franc-tireur 17	217
Dragon féerique voleteur adulte	Franc-tireur 4	202	Vrock à ailes grises	Franc-tireur 17	157
Dragon follet	Franc-tireur 4	188	Dévoreur impérissable	Soldat d'élite 17	197
Dragonnet vert	Franc-tireur d'élite 4	185	Seigneur des bêtes azer	Soldat 17 (M)	138
Rabatteur entraveur	Franc-tireur 4	220	Vieux dragon gris	Soldat solo 18	174
Rejeton brun maraudeur	Franc-tireur 4	226	Vieux dragon tempête	Soldat solo 18	208
Abishaï destructif	Chasseur 5	212	Tempête primaire de dragon violet	Artilleur 19	130
Sentinelle drakonienne	Franc-tireur 5	222	Dracoliche onirée	Contrôleur solo 19	192
Dragonnet rouge	Soldat d'élite 5	184	Vieux dragon violet	Contrôleur solo 19	177
Caustrex	Soldat solo 5	108	Tempête primaire de dragon bleu	Artilleur 20	230
Jeune dragon gris	Soldat solo 5	172	Gulgol	Brute solo 20	240
Adepte du pacte	Artilleur 6 (M)	223	Vieux dragon pyroclastique	Brute solo 21	209
Abishaï venimeux	Contrôleur 6	212	Dragon de siège	Contrôleur d'élite 21	194
Changécaille dracomorphosé	Contrôleur 6 (M)	221	Vieux dragon mortifère	Contrôleur solo 21	199
Chantre des pièges entraveur	Contrôleur 6 (M)	220	Vortex brûlant	Contrôleur 22	231
Jeune dragon violet	Contrôleur solo 6	175	Dégobilleur squameux	Soldat solo 22	211
Drake embusqué	Franc-tireur 6	214	Marée rance	Artilleur d'élite 23	197
Sanggue draconique	Franc-tireur 6	225	Aile sanglante	Chasseur solo 23	195
Défenseur drakonien	Soldat 6	222	Cyan Sangfléau	Contrôleur solo 23	234
Abishaï orageux	Artilleur 7	213	Maître stratège drakéide	Soldat d'élite 23 (M)	218
Nuée de larves de coléoptères	Chasseur 7	224	Madras Kalgore, le Poing Venimeux	Chasseur d'élite 24	247
Templier de Tiamat drakéide	Soldat d'élite 7	216	Vieux dragon d'ombre	Chasseur solo 24	205
Chef de meute drake embusqué	Brute 8 (M)	214	Rejeton rouge dévastateur	Brute d'élite 25	229
Dracoliche ossilège	Brute d'élite 8	190	Dragon brun vénérable	Chasseur solo 25	171
Abishaï incandescent	Soldat d'élite 8	213	Fils de l'hiver	Sbire 25	239
Putrescence ailée	Brute d'élite 9	196	Givre	Brute solo 26	238
Rejeton bleu iguane	Brute 9	227	Dragon gardien	Chasseur solo 26	162
Dragon brun adulte	Chasseur solo 10	170	Anthraxin la Vorace	Contrôleur solo 26	154
Drake des portails	Contrôleur 10	215	Champion de Tiamat	Soldat d'élite 26	165
Razcoreth	Franc-tireur solo 10	116	Dragon gris vénérable	Soldat solo 27	175
Gueule squameuse	Soldat d'élite 10	211	Miasme méningé	Soldat 27	231
Dragon forgegivre adulte	Brute 11	198	Broyeur d'âmes	Contrôleur solo 28	189
Pourriture affamée	Brute 11	196	Dragon violet vénérable	Contrôleur solo 28	178
Hamadryade	Sbire 11	114	Lame du pharaon	Sbire 28	243
Dracoliche pierreuse	Soldat solo 11	190	Dracoliche runique, favori de Tiamat	Contrôleur solo 29	164
Dragon stérilisateur adulte	Contrôleur d'élite 12	205	Annihilateur drakéide	Soldat solo 29	218
Dragon gris adulte	Soldat solo 12	174	Zébukiel	Soldat solo 29	248
Dragon violet adulte	Contrôleur solo 13	177	Ashardalon	Brute solo 30	232
Dragon du pacte adulte	Franc-tireur 13	201	Néfermandias	Artilleur solo 31 (M)	242
Rejeton vert trancheur	Franc-tireur d'élite 13	227	Dragotha	Contrôleur solo 31	236
Sanggue draconique hydre	Franc-tireur d'élite 13	225	Tiamat	Brute solo 35	245



DRAGONS CRUELS ET RUSÉS

Particulièrement maléfiques et cupides, les dragons chromatiques se cachent au sein d'obscurs donjons et d'autres reculés où ils entassent et protègent le fabuleux fruit de leurs pillages. Du féroce dragon blanc au puissant dragon rouge, le souffle de tels monstres n'offre que mort et destruction aux aventuriers qui tentent de s'emparer de leur or. Cependant, il faut bien admettre que tous les héros rêvent de pouvoir un jour combattre un dragon chromatique.

Ce supplément DUNGEONS & DRAGONS® traite des dragons blancs, bleus, noirs, rouges et verts décrits dans le *Bestiaire Fantastique*®, ainsi que de trois nouvelles espèces de dragons chromatiques. Le *Draconomicon*™ détaille donc les pouvoirs, tactiques, repaires et serviteurs de chacun de ces grands reptiles. Par ailleurs, cet ouvrage dévoile de toutes nouvelles informations sur la place qu'occupent les dragons chromatiques dans le monde du jeu D&D®. Enfin, de nombreux éléments de campagne sont à la disposition du MD, parmi lesquels des idées d'aventures, quêtes et trésors prétilrés.

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®

Jeu de figurines D&D® *Plans de donjon D&D*™