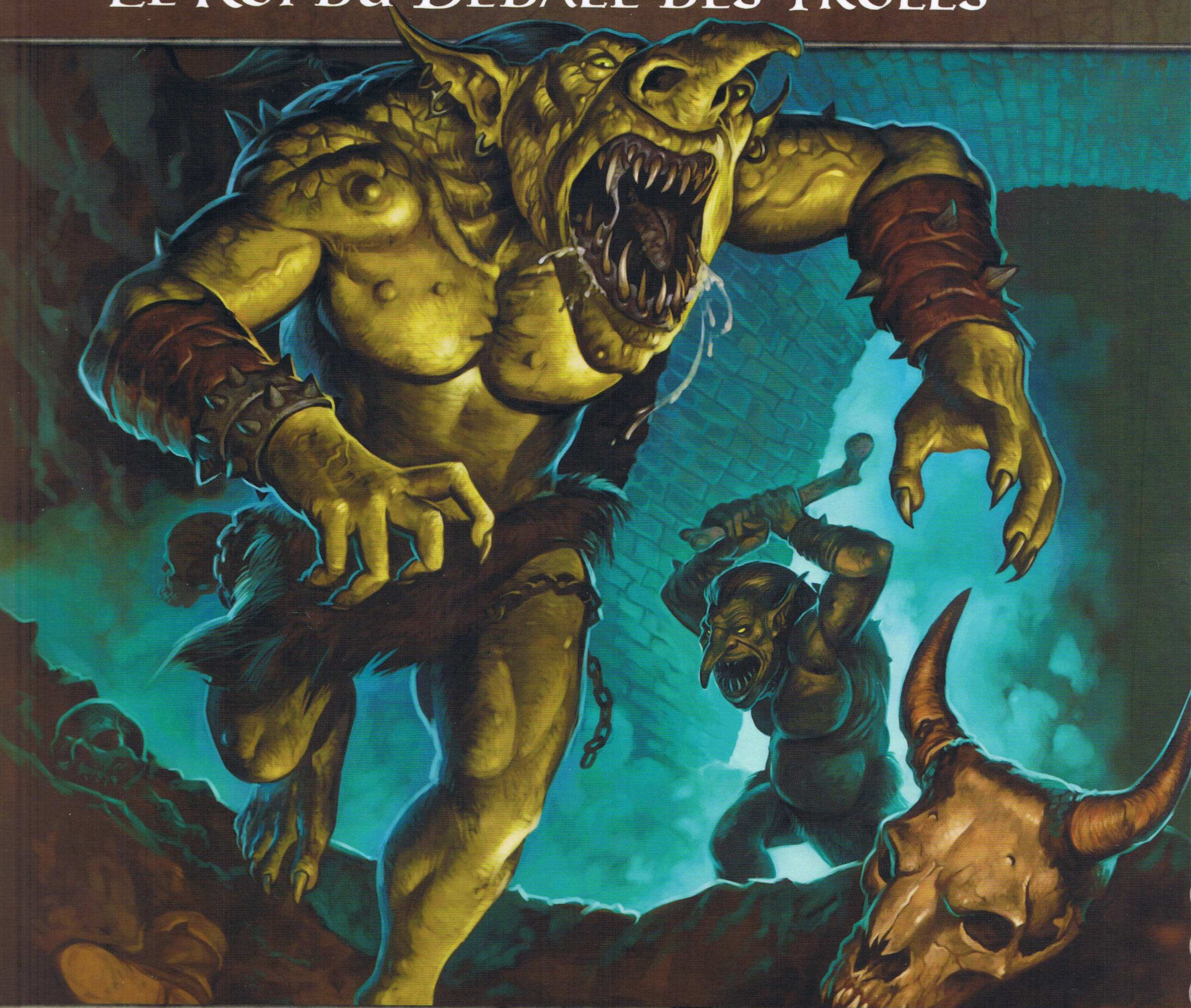


UNE AVENTURE PARAGONIQUE

DUNGEONS & DRAGONS[®]

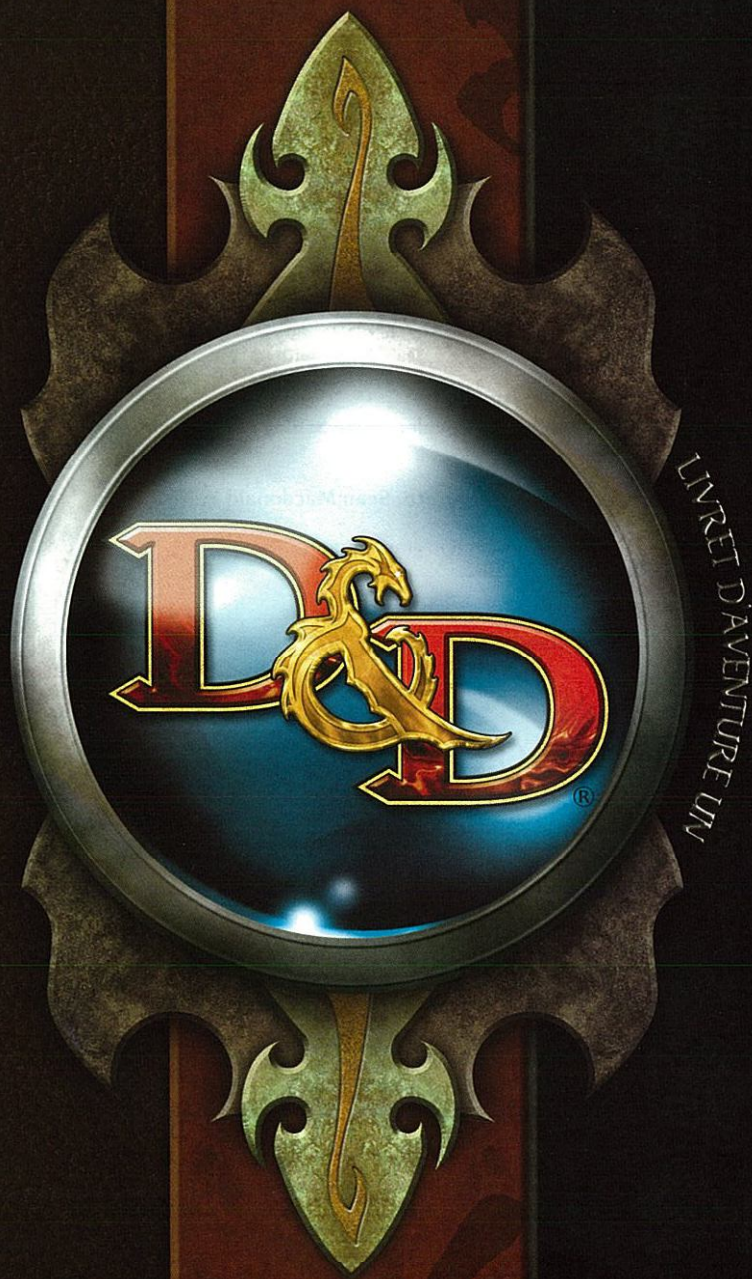
LE ROI DU DÉDALE DES TROLLS[™]



UNE AVENTURE POUR DES PERSONNAGES DE NIVEAUX 11 À 13

Richard Baker • Logan Bonner

LE ROI
DU DÉDALE
DES TROLLS™



LIVRET D'AVENTURE UN

©2008 Wizards of the Coast, Inc.

CRÉDITS US

Conception
Richard Baker et Logan Bonner

Relecture
Scott Fitzgerald Gray

Direction de la relecture et du développement
Bill Slavicsek

Responsable de conception et de développement des règles
Andy Collins

Responsable de conception et de développement du background
Christopher Perkins

Direction artistique
Kate Irwin

Conception graphique
Emi Tanji et Leon Cortez

Illustration de couverture
Warren Mahy

Illustrations intérieures
Warren Mahy, Jim Pavelec, Mike Schley et Ben Wootten

Cartographie
Chippy, Robert Lazzaretti, Sean Macdonald et Nick Isaac

Spécialiste de production graphique
Christopher Tardiff

Direction de production
Cynda Callaway

Un grand merci à Brandon Daggerhart, le gardien de Gisombre

CRÉDITS FRANCE

Directeur de collection
Jean-François Andreani

Responsable d'édition
Sébastien Célerin

Directeur artistique
Igor Polouchine

Maquette
Goulven Quentel et Lotus Noir

Version française par **KANEDA**
Traduction : **Olivier Fanton** assisté de **P.O. Barome** et **Jérôme Vessiere**
DUNGEONS & DRAGONS, D&D, d20, d20 System, WIZARDS OF THE COAST, *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide*, *Monster Manual*, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the U.S.A. and other countries. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are property of Wizards of the Coast, Inc. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc. Printed in the U.S.A. ©2008 Wizards of the Coast, Inc.
Titre original : *King of Trollhaunt Warrens™*

Imprimé en France - Imprimerie Montligeon - Novembre 2008
ISBN: 978-2-35-783-006-14-1

Plus d'infos sur notre site www.playfactory.fr
et dans le magazine **Dragon Rouge**

INTRODUCTION

La petite ville de Marchelune est située à la frontière de la baronnie de Therund. Point de passage obligé de la route commerciale nord-sud, Marchelune abritait un ancien portail ouvrant sur la Féerie.

À l'est de la ville s'étend une région sauvage et dangereuse que l'on appelle le Dédale des Trolls, un inextricable labyrinthe de marécages, de ronciers, de ravines et de buttes parsemées d'arbres. Il y a bien longtemps, cette région appartenait au Vardar, un ancien royaume de clans guerriers trolls servis par des monstres. Le Vardar est tombé en ruine il y a des siècles, et il ne reste plus de lui que des tumulus humides et quelques forts de pierre voilés de brume. Les trolls et viles créatures peuplant le Dédale sont ainsi retombés dans la sauvagerie, s'entre-déchirant et massacrant les voyageurs imprudents. Toutefois, les choses sont sur le point de changer dans le Dédale des Trolls...

Le grand chef de clan troll Skalmad a mis un terme aux rivalités et aux chamailleries de son peuple en employant une ancienne magie fomoriane pour se déclarer Roi du Dédale des Trolls. À présent, le monarque et ses partisans monstrueux exercent leur cruauté sur les terres humaines voisines. Pour la première fois depuis des siècles, les trolls du Dédale ont un souverain armé de la détermination et de la ruse nécessaires pour prendre la tête d'une armée de conquérants. Le Vardar renaît, et si rien n'est fait pour contrer le pouvoir de Skalmad, Marchelune ne sera que la première ville à tomber.

Le Roi du Dédale des Trolls est une aventure DUNGEONS & DRAGONS® conçue pour des personnages de niveaux 11 à 13. Pour jouer, vous aurez besoin du *Manuel des Joueurs*®, du *Guide du Maître*® et du *Bestiaire Fantastique*®.

BACKGROUND

En explorant les anciens tertres du Dédale, le chef de clan troll Skalmad a découvert l'*Ceil de Moran*, une puissante relique fomoriane ayant appartenu au premier roi de l'antique Vardar. Perdu depuis des siècles, l'objet corrompt rapidement l'avare Skalmad, le poussant à s'arracher un œil pour jouir pleinement du pouvoir de la relique.

Tout en aiguillonnant l'ambition de Skalmad, l'*Ceil* lui montra un portail menant en Féerie au cœur d'une ancienne ruine troll appelée la Grande Tanière. Une fois en Féerie, l'*Ceil* guida le prétendant au titre de roi des trolls jusqu'à un lieu de grand pouvoir et d'une malfaisance bien plus grande encore : le *Chaudron de Pierre*. C'est là que prirent forme les plans de domination de Skalmad.

Avec le pouvoir de l'*Ceil*, Skalmad entreprit d'attirer les monstres du Dédale des Trolls sous sa coupe. Se voyant comme le fondateur d'un nouveau Vardar, il établit une forteresse dans la Grande Tanière. Sous l'autorité de Skalmad, les trolls du Dédale entreprirent de terroriser les terres avoisinantes avec une férocité inconnue depuis des générations. Alors que les déprédations des trolls ne faisaient qu'empirer, l'espoir naquit sur la frontière en la personne d'Ethran de Therund. Avec sa bande d'héroïques compagnons, Ethran revenait chez lui après avoir défait les agents d'une secte maléfique dans un pays lointain.

À cause des hordes de guerre trolls, Ethran différa son retour et établit une base dans la ville de Marchelune, à l'ouest du Dédale des Trolls. Ses compagnons et lui firent trois raids dans les marais, mettant en fuite les forces de Skalmad avant d'entreprendre une quatrième sortie pour affronter le roi des trolls.

Trois jours plus tard, une meute de guerriers trolls apparut aux portes de la ville. Leur chef lança la tête d'Ethran par-dessus l'enceinte tout en hurlant son défi : « Votre héros est mort, chétifs humains ! Skalmad le Grand l'a tué. Bientôt, Skalmad, roi du Vardar, prendra Marchelune et les terres au-delà, et tous les humains mourront ! »

Fils du baron de Therund, Ethran portait l'épée de la famille, une lame magique appelée *Colère-du-Soleil*, et on raconte que l'arme compte maintenant parmi les trophées du roi troll Skalmad. Pour la première fois depuis des siècles, les trolls se préparent à la guerre et Therund est sur leur route.

SYNOPSIS DE L'AVENTURE

Près de Marchelune, les aventuriers rencontrent un groupe de trolls en train d'attaquer un messager venant de la ville. Ils découvrent que Skalmad, qui s'est autoproclamé « Roi des Trolls », a tué Ethran de Therund et ses compagnons. De plus, ils apprennent que le souverain et son armée de trolls menacent la ville.

Pour mettre fin aux agissements de l'humanoïde monstrueux et de ses partisans, les aventuriers doivent donner l'assaut de la Grande Tanière. Cet ancien réseau de cavernes était un lieu sacré aux yeux des chamans du Vardar, mais il est maintenant infesté de trolls et d'autres créatures loyales à Skalmad. Pendant leur progression dans la Tanière, les aventuriers apprennent que Skalmad a déjà lancé un raid contre Marchelune.

Rebroussant chemin les armes à la main, les personnages affrontent les forces d'élite du roi humanoïde lors d'une bataille homérique au Vieux Mur Troll. Durant ce combat, ils terrassent Skalmad. D'après les anciens de la ville, il ne reste désormais plus qu'à nettoyer les ruines.

De retour dans la Grande Tanière, les aventuriers découvrent dans une antique salle du trône que Skalmad est revenu à la vie avec encore plus de pouvoir qu'auparavant. Le roi des trolls fuit alors en empruntant un portail menant en Féerie et les aventuriers doivent le suivre ou prendre le risque qu'il devienne encore plus puissant grâce à la magie qu'il tire des anciens seigneurs fomorians.

En Féerie, les aventuriers suivent Skalmad dans des cavernes cachées sous une vieille forteresse imprégnée d'un sombre pouvoir. Là, dans la salle du puissant *Chaudron de Pierre*, ils doivent éliminer définitivement le troll et les gardiens de la pièce, mais aussi annihiler un mal ancien qui tente d'imposer son influence sur le monde physique.

DU BON USAGE DE CETTE AVENTURE

Le *Roi du Dédale des Trolls* est une aventure découpée en trois parties distinctes qui conduira un groupe de cinq personnages joueurs (PJ) aux premières marches de l'échelon paragonique, du niveau 11 au niveau 13. L'aventure propose des idées pour l'étoffer en y ajoutant vos propres rencontres et amorces.

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

Voici ce que vous trouverez dans ce module :

1. Le *Livret d'aventure I* (le présent livret) offre au MD un aperçu de la ville de Marchelune et de la région sauvage connue sous le nom de Dédale des Trolls. Vous y trouverez la description des personnages non joueurs (PNJ) de premier plan, le détail des endroits importants, diverses illustrations de lieux et d'adversaires, des informations de background et de nouveaux monstres.
2. Le *Livret d'aventure II* dévoile le gros du scénario, dont plus de vingt-cinq rencontres et défis se déroulant dans Marchelune et ses environs, dans la Grande Tanière au centre du Dédale des Trolls et en Féerie.
3. Un plan format poster décrivant des zones de rencontre importantes, à une échelle qui vous permettra d'y placer directement vos figurines D&D.
4. Un dépliant cartonné qui vous permet de ranger les livrets et le plan format poster.

Si vous êtes le MD...

Commencez par lire le *Livret d'aventure I* avant de découvrir la première partie du *Livret d'aventure II* pour saisir le rythme général du scénario.

En route !

Dévoilez aux joueurs les informations contenues dans la partie *Début de l'aventure* (cf. page 4), puis passez à la rencontre 1 : Le messager (cf. page 12).

DÉBUT DE L'AVENTURE

Au moment où l'aventure commence, les joueurs sont en route pour Marchelune. Vous pouvez placer la ville et ses environs où vous le souhaitez dans votre monde de campagne. Si vous utilisez la carte du val de Nentir proposée dans le *Guide du Maître*, Marchelune se trouve au sud-ouest.

Pour débiter l'aventure :

- ♦ Jouez la rencontre 1 : Le messenger, page 12 de ce livret.
- ♦ Une fois que les aventuriers ont vaincu les créatures de la rencontre initiale, montrez aux joueurs l'aide de jeu située au dos de ce livret. C'est la lettre que portait le messenger.
- ♦ Poursuivez l'aventure avec l'arrivée des PJ à Marchelune (cf. *Troubles à Marchelune*, page 2 du *Livret d'aventure II*).

Le message est adressé au baron de Therund et il est porteur de bien mauvaises nouvelles. Il annonce la mort d'Ethran, la perte de son épée légendaire et le défi lancé par les trolls. Le message se termine par un appel à l'aide désespéré.

Les amorces suivantes devraient donner aux PJ les motivations et les raisons nécessaires pour participer à cette aventure.

AMORCE : AIDER LE BARON

Le baron de Therund est inquiet. Son fils, Ethran, n'est pas encore revenu de son périple à l'étranger et il est en retard. Il demande aux aventuriers de regarder s'ils voient Ethran et ses compagnons au cours de leurs pérégrinations sur les routes hors de la baronnie.



Px de quête : 500 px (quête mineure) pour découvrir le sort d'Ethran et de ses compagnons et en ramener la nouvelle au baron de Therund. Ce dernier octroiera aux PJ une récompense de 1 000 po pour cette information, puis leur demandera de venger la mort de son fils et de tuer Skalmad (quête majeure, 3 500 px).

AMORCE : LA PROPHÉTIE DU DÉDALE DES TROLLS

Durant leurs voyages, les aventuriers rencontrent Kiera, un oracle aux facultés douteuses. Elle est tournée en ridicule et souvent chassée des villes où elle se rend, principalement parce que ses présages parlent de mort et de destruction. Cette fois, elle aborde les PJ et leur confie sa dernière vision : « Une terrible puissance est revenue dans les tanières du Dédale des Trolls, près de la ville de Marchelune. Elle prend la forme d'un roi troll et d'un chaudron taillé dans la pierre. Pire, ce troll ne peut pas mourir. Vous seuls pouvez tuer la chose qui ne peut mourir. Vous seuls. »

Px de quête : 700 px (quête mineure) si les aventuriers enquêtent sur les faits décrits par la vision de Kiera. 3 500 px (quête majeure) s'ils tuent définitivement Skalmad.

AMORCE : APPEL À L'AIDE

L'un des aventuriers a de la famille, un mentor ou un vieil ami à Marchelune. Ce personnage non joueur (PNJ) contacte les aventuriers à l'aide d'un rituel de Communication à distance. Il les supplie de venir à l'aide de sa ville avant qu'elle ne soit anéantie par les trolls.

Px de quête : 3 500 px (quête majeure) pour venir à l'aide de Marchelune et vaincre la menace de Skalmad et des tanières du Dédale des Trolls.

AMORCE : LIVRAISON SPÉCIALE

Les aventuriers acceptent de livrer un paquet à Marchelune. Cette livraison spéciale les place au bon endroit au bon moment, même si c'est pour une raison complètement différente. Le paquet, une petite boîte enveloppée dans du papier blanc, pèse environ deux kilos. Il doit être livré en main propre à Kélène Dhoram, la maire de Marchelune. Le contenu du paquet est personnel et n'a pas d'importance pour le reste de l'aventure (à moins que vous ne décidiez le contraire).

Px de quête : 500 px (quête mineure) pour livrer le paquet intact à Kélène. De plus, elle donne 500 po aux aventuriers et leur demande d'enquêter sur la situation dans les tanières du Dédale des Trolls.

Construite au milieu des ruines du royaume du Vardar, Marchelune est un relais commercial sis au confluent de deux cours d'eau. La principale caractéristique de la ville est la Porte de la Lune, un portail vers la Féerie qui s'ouvre quand la lune est pleine et le ciel dégagé.

Géographie : Marchelune a été édifiée à la pointe d'une péninsule. L'extrémité ouest, une colline rocheuse sortant des eaux de la rivière, est très densément peuplée. La ville est plus clairsemée vers l'est, sur les pentes qui descendent jusqu'aux champs fertiles bordant le marais du Dédale des Trolls.

Population : un peu plus de mille personnes vivent à Marchelune et aux alentours. La rivière faisant office de barrière naturelle sur deux flancs, la ville a grandi en hauteur plutôt qu'en largeur, si bien que les bâtiments ont souvent plusieurs étages. Marchelune est située sur un axe commercial de premier plan, ce qui explique que sa population fluctue, parfois de façon importante, en fonction des voyageurs qui s'y arrêtent.

Gouvernement : Marchelune est dirigée par une maire demi-elfe, Kélène Dhoram (cf. page 6). Sa tâche première consiste à assurer la prospérité économique de la ville ; elle s'intéresse plus au commerce qu'à la sécurité. C'est pourquoi les gardes du guet sont peu nombreux et mal équipés. Les monstres à l'est se tiennent tranquilles depuis si longtemps que la communauté a bien du mal à réagir au nouveau pouvoir du Dédale des Trolls.

1. LA PORTE DE LA LUNE

Une île de pierre perce l'eau claire au-delà de la pointe ouest de la ville. Sur ce promontoire se dresse un large anneau de mousse et de plantes fleuries. Quand le ciel est particulièrement dégagé les nuits proches de la pleine lune, un portail s'ouvre vers la Féerie. On accède à la Porte de la Lune par une série d'îlots rocheux, les marches de la lune, qui ont donné leur nom à la ville.

Le portail est un passage entre cette partie du monde physique et la Féerie. Une cité fortifiée éladrine se trouve non loin de l'autre côté.

Bien que la pleine lune approche lorsque les personnages arrivent à Marchelune, de lourds nuages noirs font que le portail reste fermé.

2. FORT DE MARCHELUNE

Ce petit fort est construit sur des ruines vardares. Sur ses fondations faites de grands blocs de pierre sont érigés des murs de pierre et de mortier. La maire vit et travaille dans le fort, où se trouve également la caserne du guet, dont l'état n'est guère brillant.

3. AUBERGE DES GUETTEURS DE NUAGES

Gérée par Cham le halfelin (cf. page 7), l'auberge des *Guetteurs de Nuages* est la plus confortable et la plus luxueuse de la ville. Sa clientèle est principalement composée de voyageurs empruntant la route ou la rivière et de personnes attendant une chance d'emprunter la Porte de la Lune vers la Féerie. Dans les deux cas, le mauvais temps est une bonne nouvelle pour les affaires de Cham.

L'un des résidents actuels des *Guetteurs de Nuages* est Bax (cf. page 7), le seul survivant de l'équipe d'Ethran.

4. TEMPLE

Ce temple n'est pas très grand, mais il abrite quelques lanceurs de rituels compétents. Les aventuriers peuvent se faire lancer des rituels de divination et de restauration de niveau 8 ou moins (y compris Rappel à la vie), avec un bonus de Religion de +12. Les rituels coûtent 20 % de plus que leur prix normal. Une fois que les aventuriers ont démontré leur intention de défendre la ville, ce surcoût disparaît.

Les chapelles les plus visitées sont celles dédiées à Sehanine, Mélora et Avandra. On dit que les caprices de Sehanine contrôlent le fonctionnement de la Porte de la Lune, tandis que Mélora et Avandra protègent ceux qui passent à Marchelune par la route ou le cours d'eau.

5. DÉBARCADÈRES

Les caravanes marchandes passant d'une rive à l'autre de la rivière doivent emprunter le bac et traverser Marchelune. Le guet patrouille souvent sur les débarcadères pour qu'ils restent sûrs.

6. VIEUX MUR TROLL

Datant de l'époque où ces terres faisaient partie du royaume du Vardar, ce mur à joints vifs de 6 mètres de haut est fait d'énormes pierres. Bien qu'il soit solide, il est couvert de mousse et n'est plus entretenu depuis une éternité. Il est par endroits percé de trous et de fissures.

7. ÎLE DE RUALISS

Rualiss (cf. page 6), un émissaire éladrin de Féerie, s'est établi sur cette petite île à quelques encablures de Marchelune. L'île est couverte d'arbres et de taillis épais cachant une petite maison de pierre.

8. MUR EXTÉRIEUR

Quand les humains ont colonisé cette région, ils ont transformé en champs les terres situées à l'est du Vieux Mur Troll. Le mur extérieur n'est pas aussi épais que le Vieux Mur Troll, mais il est en meilleur état.

LES GENS DE MARCHELUNE

Ci-dessous sont décrits les personnages importants de Marchelune, ainsi que les quêtes que les aventuriers peuvent entreprendre.

RUALISS

Il y a huit ans de cela, cet émissaire éladrin s'est rendu de la Féerie au monde physique pour veiller sur la Porte de la Lune.

Lorsqu'il va à la rencontre des gens de Marchelune, Rualiss porte une toge bleue d'apparat, décorée de messages de paix et de coopération en rellanique. Chez lui, sur son île, il porte une tenue plus ordinaire.

Rualiss n'est pas particulièrement heureux d'avoir à vivre hors de Féerie. Il est brusque et renfrogné quand les circonstances ne lui imposent pas d'être poli, notamment quand il est dérangé par les aventuriers. Il peut rendre des services, mais accompagne toujours ses conseils d'une bonne dose de condescendance.

Rualiss est un émissaire de la cité fortifiée de Celduilon, située à quelques jours de voyage de l'autre côté de la Porte de la Lune. C'est un érudit, et il constitue la meilleure source de savoir arcanique, historique ou féérique de tout Marchelune. Il peut répondre à des questions sur ces sujets, mais le fait avec réticence.

Même s'ils ne viennent pas le voir plus tôt, les aventuriers ont besoin de l'aide de Rualiss pour interpréter ce qu'ils découvrent lors de leur incursion dans la Grande Tanière (cf. *Connaissance du Chaudron de Pierre*, page 48 du *Livret d'aventure II*).

KÉLÈNE DHORAM

En tant que maire de Marchelune, Kélène Dhoram a connu une décennie de paix et de prospérité. Elle ne s'immisce pas dans les affaires des gens, laissant la ville se gérer toute seule sur bien des points.

Kélène est une grande demi-elfe aux cheveux noirs et à la peau brun clair. Ses vêtements sont bien taillés sans être extravagants. Elle porte une chaîne en argent comme insigne de son poste.

Gardant toujours son calme, Kélène ne manifeste ses émotions que dans des circonstances extrêmes. Si elle occupe une position de pouvoir, elle est amicale avec les étrangers. Dans ses entrevues avec les aventuriers, elle ne montre que respect et grâce.

Kélène dirige la ville en usant de stratégies commerciales, pas militaires. Elle est plus qu'heureuse de laisser les aventuriers prendre l'initiative pour s'occuper de Skalmad. À la discrétion du MD, elle peut employer les ressources de la ville pour équiper le groupe d'armes, d'armures et d'autres objets non magiques.



AMORCE : COMMANDER LE GUET

Kélène est tout à fait prête à confier aux aventuriers le soin d'entraîner le guet de la ville durant leurs périodes de repos. Elle leur offre un modeste dédommagement de 100 po par jour. Si l'équipe entreprend cette quête, ajoutez des gardes du guet à certaines des rencontres du raid sur Marchelune (commençant page 37 du *Livret d'aventure II*).

Px de quête : 500 px (quête mineure) plus le traitement.

CHAM

L'auberge des *Guetteurs de Nuages* est unanimement considérée comme la meilleure de la ville, et son propriétaire fait en sorte que tout le monde le sache. Cham est corpulent pour un halfelin, l'un des avantages de sa considérable richesse. Il s'habille bien mais cache ses vêtements sous un tablier rapiécé, soi-disant le même depuis qu'il a ouvert l'auberge.

Cham est incroyablement bavard et plus qu'un peu vantard, mais il fait de son mieux pour satisfaire sa clientèle. Lorsqu'il était marchand ambulant, il est souvent passé par Marchelune, se plaignant à chaque fois de la médiocrité du service dans les auberges de la ville. Pour finir, il a ouvert la sienne.

Cham aime parler avec les aventuriers qui passent à l'auberge des *Guetteurs de Nuages*, bien qu'il en ait rencontré peu d'aussi puissants que les personnages joueurs. Vu le nombre de gens qui s'arrêtent dans son auberge, c'est une excellente source de rumeurs et d'informations qu'il partage avec enthousiasme.

BAX

Bax est le seul des compagnons d'Ethran à avoir survécu à une funeste bataille contre les forces de Skalmad. Quoique gravement blessé, il est parvenu à revenir à Marchelune et a récupéré depuis.

Bax est un drakéide grand et musclé. Ses écailles de bronze sont parsemées de fines taches noires. Il est équipé d'une élégante armure d'écailles et porte un fléau en travers du dos.

Ce guerrier ne manque pas de courage, mais voir Ethran et ses compagnons se faire massacrer par les trolls l'a durement ébranlé. Il loge à l'auberge des *Guetteurs de Nuages*, noyant son chagrin dans un alcool bon marché et parlant le moins possible.

Lors de leur première tentative visant à lui parler, il pourra seulement dire aux aventuriers qu'Ethran pensait que la Grande Tanière se trouvait quelque part au sud de Bravak, la ruine où leur groupe est tombé dans une embuscade (cf. *Le Dédale des Trolls*, page 8, pour plus de détails sur ces zones).

Si les aventuriers essaient de sortir Bax de sa dépression (cf. l'amorce ci-contre), vous pouvez utiliser le drakéide comme un allié de poids ou comme une source de renseignements sur les plans de Skalmad. Bax peut même se joindre à l'équipe si vous pensez que les PJ ne sont pas assez forts pour relever les derniers défis de l'aventure.

Bax		Soldat niveau 12
Humanoïde naturel de taille M, drakéide		700 px
Initiative +9 Sens Perception +7		
Pv 115 ; péril 57 ; récupérations 2 ; cf. aussi <i>fureur drakéide</i>		
CA 32 ; Vigueur 26, Réflexes 26, Volonté 23		
VD 5		
⬇ Fléau d'armes (simple ; à volonté) ⬆ arme		
+18 contre CA (+19 quand Bax est en péril) ; 2d10 + 12 dégâts (critique 2d12 + 32).		
⬆ Marée de fer (simple ; à volonté) ⬆ arme, martiale		
+18 contre CA (+19 quand Bax est en péril) ; 2d10 + 12 dégâts (critique 2d12 + 32), et la cible est poussée de 1 case si elle est de taille G ou inférieure. Bax peut se décaler dans l'espace précédemment occupé par la créature.		
⬇ Coup circulaire (simple ; rencontre) ⬆ arme, martiale		
Explosion de proximité 1 ; +20 contre CA (+21 quand Bax est en péril) ; 1d10 + 12 dégâts (critique 2d12 + 22).		
⬇ Rapprochement tactique (simple ; rencontre) ⬆ arme, martiale		
Explosion de proximité 3 ; les ennemis pris dans l'explosion sont tirés de 2 cases, puis Bax effectue une attaque contre ceux qui lui sont adjacents : explosion de proximité 1 ; +18 contre CA (+19 quand Bax est en péril) ; 1d10 + 12 dégâts (critique 2d12 + 22).		
⬇ Vaillant gardien (mineure ; quotidien) ⬆ martiale, persistant		
Personnelle ; les alliés adjacents bénéficient d'un bonus de bouclier de +2 à la CA et en Réflexes.		
⬇ Souffle de dragon (mineure ; rencontre) ⬆ froid		
Décharge de proximité 3 ; +15 contre Réflexes (+16 quand Bax est en péril) ; 2d10 + 2 dégâts de froid.		
Fureur drakéide (seulement quand Bax est en péril)		
Un drakéide bénéficie d'un bonus racial de +1 aux jets d'attaque quand il est en péril.		
Alignement bon Langues commun, draconique		
Compétences Athlétisme +14, Endurance +11, Histoire +8, Intimidation +15		
Talents Armes de prédilection (fléaux), Robustesse, Souffle intense		
For 21 (+11)	Dex 17 (+9)	Sag 13 (+7)
Con 14 (+8)	Int 11 (+6)	Cha 14 (+8)
Équipement armure d'écailles, bouclier lourd, fléau d'armes		
vieux +2, potion de guérison		

AMORCE : REDONNER CONFIANCE

Pendant leurs repos à Marchelune, les aventuriers peuvent essayer de sympathiser avec Bax dans le but de le remettre sur pied. Cette quête implique de recruter le drakéide pour l'une des expéditions du groupe dans le Dédale des Trolls. Créez-y des rencontres supplémentaires (cf. page 10) si nécessaire pour aider les PJ à achever cette quête.

Si les aventuriers entreprennent cette quête avant le raid sur Marchelune, ils seront récompensés de leurs efforts et Bax leur viendra en aide lors de l'attaque. Sinon, le drakéide peut proposer de rejoindre l'équipe ou de prendre la tête du guet pour que les aventuriers sachent que Marchelune est en sécurité sans eux.

En dehors des px, la réussite de cette quête peut vous servir à fournir aux aventuriers les informations importantes qui leur manquent quant au plan de Skalmad. Par exemple, Bax pourrait avoir entendu le roi troll se vanter du pouvoir du *Chaudron de Pierre* auprès d'Ethran avant de le tuer (cf. *Connaissance du Chaudron de Pierre*, page 48 du *Livret d'aventure II* pour plus de détails).

Px de quête : 400 px (quête mineure), ainsi que l'aide que Bax peut leur fournir.

LE DÉDALE DES TROLLS

Ces terres détrempées de marécages et de ronciers marquent la frontière des terres civilisées. Appartenant autrefois au royaume monstrueux du Vardar, elles sont parsemées de ruines antiques qui hébergent maintenant une nouvelle génération de trolls et d'autres viles créatures.

1. MARCHELUNE

La ville de Marchelune (cf. page 5) sert de base aux aventuriers durant ce scénario. Elle sera la cible d'un raid des forces de Skalmad, roi autoproclamé des trolls. Il reviendra aux aventuriers de la défendre et de vaincre les humanoïdes.

2. ROUTE COMMERCIALE

Cette route fréquentée, allant du nord au sud, traverse la rivière grâce aux bacs de Marchelune. La route et ses environs immédiats sont sûrs. Toutefois, les voyageurs s'en écartent à leurs risques et périls. Le commerce et l'industrie de Marchelune dépendent presque exclusivement de la circulation des biens et des personnes sur la route.

3. MARAIS

La plus grande partie du Dédale des Trolls est constituée de marais et de marécages, peuplés de toutes sortes de créatures dangereuses. La traversée des marais peut être périlleuse pour les imprudents.

4. FORÊTS

Les quelques bosquets du Dédale des Trolls sont aussi humides et boueux que les marais environnants. Des meutes de trolls errants s'y sont établies.

5. RUINES DE L'OUEST (ORRAK)

Ces ruines constituent l'un des nombreux vestiges de l'ancien royaume troll du Vardar. Une pierre partiellement brisée et gravée de runes en langue des géants indique qu'il s'agit de la ville d'Orrak. Des murs de pierre effondrés bordent les restes d'une route de terre, les environs sont envahis par de hautes herbes et de la mousse, et on y trouve quelques arbres rabougris. Cette zone peut donner lieu à l'une des rencontres supplémentaires du Dédale des Trolls (cf. page 10) pour achever une quête, ou tout simplement faire la transition entre d'autres rencontres.

6. RUINES DU NORD (MAVGAR)

Ces grandes ruines trolls ont bien résisté au passage des années. Leurs murs extérieurs sont presque intacts et quelques bâtiments sont encore debout. Sur une pierre tombée près de la route, des runes en géant identifient l'endroit comme Mavgar, la cité de la douleur.

À l'est de la ville s'étend un champ sur lequel s'élèvent une douzaine de grands tertres, tous fracturés et vides. Le plus imposant d'entre eux était mieux scellé que les autres. Un test de Perception DD 22 permet de remarquer qu'il n'a été ouvert qu'il y a un an environ. C'était le tertre de Vard, le premier roi du Vardar, où Skalmad a découvert l'Œil de Moran.

7. RUINES CENTRALES (BRAVAK)

Comme pour les ruines de l'ouest d'Orrak, il ne reste pas grand-chose à cet endroit. Un test de Perception DD 22 permet aux aventuriers de trouver des signes de bataille et les restes d'un campement récent. Quelques pages de parchemin déchirées traînent dans la boue ; les entrées d'un journal tenu par l'un des compagnons d'Ethran avant qu'ils ne tombent dans cette embuscade. Les fragments révèlent que le groupe campait dans l'ancien avant-poste de Bravak et qu'il comptait se diriger au sud-est à la recherche de la Grande Tanière. Le récit s'arrête brutalement, comme si l'auteur avait été interrompu au beau milieu de ses réflexions.

8. RUINES DE LA FORÊT (TROZAD)

Ces petites ruines sont complètement entourées par la forêt, et des arbres poussent même à l'intérieur des bâtiments. La porte d'un édifice à moitié écroulé présente des runes en géant l'identifiant comme le Palais de Trozad. Un test de Perception DD 25 réussi durant l'exploration de cet édifice en ruine révèle une pierre descellée cachant un compartiment secret.

À l'intérieur, les aventuriers trouvent les lambeaux d'une sacoche et six grosses pièces d'or portant le sceau de l'ancien empire drakéide. Ces pièces antiques valent un total de 2 500 po si elles sont vendues à un antiquaire dans une cité.

Les arbres de la région sont si grands que quiconque y grimpe peut apercevoir le lac au sud-est et les collines au sud.

9. COLLINES

Ces collines basses se dressent dans l'eau stagnante du marais. C'est là qu'arrivent les PJ s'ils réussissent le défi de compétences visant à suivre la piste menant à la Grande Tanière (cf. La rencontre T1, page 3 du *Livret d'aventure II*).

10. TANIÈRES DU DÉDALE DES TROLLS

Ces tanières sont le repaire de Skalmad, le roi des trolls, et de ses sujets. Ces réseaux interconnectés de tunnels et de grottes ont été repeuplés par Skalmad et ses trolls. La Grande Tanière, le plus vaste de ces réseaux, est détaillée dans le *Livret d'aventure II*.



11. LAC KADOR

Les eaux froides et troubles de ce lac sont pleines de vie. Près des ruines de la rive, le sol est jonché d'ossements d'animaux et de créatures intelligentes, tous tués récemment par les prédateurs dangereux et affamés du lieu.

12. RUINES DE LA RIVE (KADORHAK)

Les plus importantes ruines non souterraines du Dédale des Trolls se trouvent sur le bord du lac Kador. Une grande partie est submergée par l'eau boueuse. La plupart des bâtiments ont été rasés jusqu'aux fondations, mais quelques murs épars sont encore debout. À plusieurs endroits, le nom de la ville est écrit en davek : Kadorhak.

Un bâtiment a encore quatre murs intacts. À l'intérieur, sur une estrade de larges blocs de pierre, se dresse un autel. Un message est griffonné à la craie rouge sur l'un des murs. Il dit (en davek) :

« L'OTEL DOIS RETOURNER A SA PLASSE A MORVOZ. »

Un PJ peut effectuer un test d'Histoire DD 25 pour se rappeler que c'est le nom troll pour Marchelune. Sinon, on peut l'apprendre auprès de Rualiss.

Plusieurs canoës à la taille des trolls sont abandonnés sur la rive. Les aventuriers peuvent s'en servir pour se rendre sur l'Escarpe Impie.

13. ESCARPE IMPIE

Cette île de pierre aux contours déchiquetés affleure à la surface saumâtre du lac. Lors de leur exploration de l'île, les aventuriers trouvent des ossements éparpillés et des vasques de pierre marquant les nombreux endroits où les trolls ont dû effectuer leurs anciens rites. Une fouille méticuleuse (nécessitant 30 minutes et un test de Perception DD 26) permet de trouver une cache contenant des composantes rituelles (pour 500 po de baumes mystiques et pour 500 po d'herbes rares), ainsi qu'un parchemin de rituel de Détection d'objet (cf. Chapitre 10 du *Manuel des Joueurs*).

AUTRES RENCONTRES DANS LE DÉDALE DES TROLLS

Bien que cette aventure ne manque pas de dangers, les aventuriers peuvent aller chercher de l'action à plusieurs endroits du Dédale des Trolls. Le long trajet dans le marais, l'exploration des ruines, les suites du raid troll sur Marchelune et le passage des aventuriers en Féerie sont autant d'occasions de jouer des rencontres manquées, que ce soit pour acquérir de l'expérience ou pour mettre un peu de piment dans un moment trop calme.

LE MARAIS DU DÉDALE

LES CHARMEURS DE SERPENTS

Rencontre de niveau 10 (2 300 px)

2 boas broyeur (cf. BF 240)

3 guenaudes des marais (cf. BF 152)

Trois guenaudes des marais ont préparé un piège pour les repas potentiels qui pourraient s'égarer dans le marais. Dans une clairière herbeuse entourée d'arbres, leurs serpents dressés sont à l'affût de créatures sans méfiance. Pour attirer les aventuriers dans une embuscade, les guenaudes prennent l'apparence de survivants d'un raid troll à l'aide de leur capacité de *change-forme*. Leur tactique favorite consiste à attendre qu'un PJ soit étreint par un boa broyeur avant d'user de leur capacité de *charge fuyante* pour attaquer et se décaler juste après.

BOSQUET DE VEINE-MÉTAL

Rencontre de niveau 10 (2 650 px)

1 tertre tempétueux (cf. BF 253)

2 tertres errants (cf. BF 253)

Piège de jet d'électricité

Danger de roncier magnétique

Des phénomènes magiques se manifestent dans plusieurs zones du Dédale des Trolls, y compris ce bosquet isolé. Les branches des arbres immenses qui poussent ici sont entrelacées de veines de métal mystique. Des arcs électriques jaillissent entre les arbres, protégeant les tertres errants qui y ont élu domicile. Traitez cela comme un piège de jet de flammes (cf. page 90 du *Guide du Maître*, 350 px) qui inflige des dégâts d'électricité. De plus, les champs magnétiques intenses générés par certains des arbres peuvent ralentir les mouvements des aventuriers. Traitez cela comme un roncier de daguépines (cf. page 90 du *Guide du Maître*, 300 px) qui n'affecte que les personnages portant une armure lourde.

LES RUINES DU DÉDALE DES TROLLS

LAIDS ET STUPIDES

Rencontre de niveau 9 (2 200 px)

1 maraudeur ettin (cf. BF 111)

3 trolls (cf. BF 258)

Un groupe de soldats trolls de Skalmad, accompagné par un mercenaire ettin, fait la bringue dans un bâtiment en ruine avec trois tonneaux de bière volés à une caravane marchande. Les trolls ne sont pas affectés par leurs excès, mais l'alcool a eu un effet nocif sur la *cervelle de rechange* de l'ettin. La créature ne se sauvegarde pas automatiquement contre l'hébétément et l'étourdissement (ce qui ne l'empêche pas d'effectuer des jets de sauvegarde contre ces effets si une sauvegarde est en mesure d'y mettre fin). De plus, jusqu'à ce qu'il soit en péril, l'ettin ne peut entreprendre qu'une action immédiate par tour de jeu.

TROUPE DE MERCENAIRES

Rencontre de niveau 10 (2 500 px)

5 gladiateurs drakéides (cf. BF 92)

Cette troupe de mercenaires drakéides fait son chemin vers l'est, poursuivie par la loi de Therund. Les drakéides se sont fauflés dans Marchelune, et ils se réfugient temporairement dans une ruine vardare. Tassés près de leur petit feu, ils gardent un œil sur les créatures passant à proximité. Les drakéides attaquent le groupe s'ils pensent qu'ils risquent d'être détectés ou si les aventuriers affichent des signes de richesse (y compris des armes ou armures magiques).

Comme amorce d'aventures futures, les PJ peuvent prendre aux drakéides un trésor volé qui devra être rendu à Therund une fois cette aventure terminée.

NUL NE LA VOIT

Rencontre de niveau 10 (2 600 px)

1 archère méduse (cf. BF 184)

1 destrakhan (cf. BF 62)

2 traquenardiers torves (cf. BF 255)

Une méduse et ses alliés tentent de se rendre maîtres d'une petite partie du Dédale des Trolls. Ils défendent farouchement leur territoire, attaquant quiconque entre dans ce qu'ils considèrent comme leur domaine. Les torves restent devant la méduse et le destrakhan. Les alliés de la méduse étant aveugles, son *regard pétrifiant* ne les affecte pas et elle peut en user en toute impunité. Elle n'a aucun scrupule à ajouter les aventuriers à la collection de statues de son nouveau repaire.

APRÈS LE RAID SUR MARCHELUNE

FORCE DE FRAPPE

Rencontre de niveau 11 (2 800 px)

2 gladiateurs drakéides (cf. BF 92)
3 sarbacaniers banshræ (cf. BF 30)

Après s'être introduits dans Marchelune à la suite du raid raté, ces loyaux partisans de Skalmad s'en prennent à un endroit bien connu (le fort de Marchelune, l'auberge des *Guetteurs de Nuages* ou tout autre lieu où les aventuriers ont une chance de passer). La force de frappe espère enlever un ou plusieurs notables de la ville. À vous de décider si ces derniers ont déjà été pris en otage quand les aventuriers rencontrent les hommes de Skalmad, ou si les personnages arrivent juste avant leur capture.

EXPERTS DE L'INFILTRATION

Rencontre de niveau 11 (3 200 px)

4 pillards drakéides (cf. BF 92)

Ces drakéides logent à l'auberge des *Guetteurs de Nuages* depuis deux semaines en se faisant passer pour des marchands itinérants. Comme les forces de Skalmad ont échoué à prendre la ville, ils n'ont pas pu achever leur mission de sabotage. Au lieu de cela, ils ont décidé de prendre en main la préparation du prochain assaut. Cela peut revenir à tuer les gardes du guet, à mettre définitivement hors d'usage la herse du Vieux Mur Troll ou à saborder les bacs pour empêcher la ville d'être ravitaillée. Les aventuriers peuvent découvrir les noirs desseins de la bande ou tomber sur les faux marchands alors qu'ils mettent leurs plans à exécution.

LA FÉERIE

PARTIE DE CHASSE

Rencontre de niveau 13 (3 900 px)

3 hommes d'armes banshræ (cf. BF 30)
3 sarbacaniers banshræ (cf. BF 30)

Alors qu'ils sont en Féerie, les aventuriers passent par inadvertance sur un territoire que ces banshræ sauvages considèrent comme leur terrain de chasse sacré. Sans s'expliquer ou parlementer, les banshræ attaquent à vue.

FIÉLONS DE LA FORÊT

Rencontre de niveau 13 (4 400 px)

2 tertres tempétueux (cf. BF 253)
1 échardémon nielleux (cf. page 18)
2 hommes d'armes banshræ (cf. BF 30)

Ces deux banshræ sadiques ont créé une fausse piste qui mène les voyageurs dans un piège mortel. Les banshræ laissent leurs plantes dressées entamer les ennemis pendant un round ou deux avant de passer eux-mêmes à l'attaque, ayant autant soif de sang que faim d'or.

UN ALLIÉ INOPPORTUN

Rencontre de niveau 14 (4 600 px)

1 lamie (cf. BF 174)
4 porte-crocs (cf. BF 216)

Les aventuriers tombent sur l'entrée d'une caverne ressemblant à s'y méprendre à celle qui mène à la Grande Tanière dans le monde physique (un test de Nature DD 25 révèle que la véritable tanière de la Féerie se trouve 750 mètres plus à l'ouest). Dans la grotte, des rideaux de lianes et de mousse pendent du plafond et recouvrent les murs suintants d'humidité.

La lamie prend la forme d'un sage éladrin qui demande aux aventuriers ce qu'ils cherchent. Elle leur offre ensuite une carte magique dont elle explique qu'elle les aidera à trouver l'objet de leur quête. Tout personnage lisant la carte est sujet à une attaque à +15 contre Volonté. En cas de réussite, la cible est aveuglée (sauvegarde annule). Une fois la carte lue (ou si les aventuriers refusent de la lire), la lamie révèle sa véritable apparence. Ses porte-crocs domestiques sortent alors du camouflage total que leur offraient les rideaux végétaux et engagent le combat à ses côtés.

RENCONTRE 1 : LE MESSAGER

Rencontre de niveau 11 (3 000 px)

Après avoir choisi une ou plusieurs amorces pour amener les personnages dans l'aventure, lancez l'action alors qu'ils voyagent vers la ville frontalière de Marchelune. Lisez ce qui suit :

En arrivant en haut d'une petite côte, vous découvrez une scène d'horreur qui se déroule devant vous, sur la route. De féroces trolls écartèlent la carcasse d'un cheval, se disputant les meilleurs morceaux. Les monstres sont à moins de cent mètres de vous et ne semblent pas s'être aperçus de votre présence. Du moins, pas encore.

CONFIGURATION

5 trolls (T)

1 mage oni (O)

Comme les trolls et le mage oni sont occupés, les aventuriers peuvent s'approcher à une distance de 10 cases (15 mètres) sans crainte d'être repérés. S'ils attaquent de 10 cases ou plus, ils bénéficient automatiquement de l'effet de surprise.

Si les aventuriers tentent de s'approcher davantage avant d'attaquer, ils doivent réussir des tests de Discrétion DD 21. S'ils échouent, les trolls mettent fin à leur querelle et attaquent dès qu'ils sont conscients de la présence des PJ.

Initialement, les aventuriers ne peuvent pas voir le mage oni à travers les fourrés. Si un PJ se déplace à un endroit où il a une ligne de mire dégagée, lisez ce qui suit :

Non loin se trouve le cadavre mutilé d'un cavalier humain. Une créature trapue à la peau bleue fouille ses affaires.

5 trolls (T)	Brute niveau 9
Humanoïde naturel de taille G	400 px chacun
Initiative +7	Sens Perception +11
Pv 100 ; péril 50 ; cf. aussi <i>guérison troll</i>	
Régénération 10 (si le troll subit des dégâts d'acide ou de feu, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)	
CA 20 ; Vigueur 21, Réflexes 18, Volonté 17	
VD 8	
⬇ Griffes (simple ; à volonté)	
Allonge 2 ; +13 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts ; cf. aussi <i>coup frénétique</i> .	
⬇ Coup frénétique (libre, quand l'attaque du troll met un ennemi en péril ; à volonté)	
Le troll effectue une attaque de griffes.	
Guérison troll ♦ guérison	
Si une attaque qui n'inflige pas de dégâts d'acide ou de feu réduit les points de vie du troll à 0, ce dernier se relève à son tour de jeu suivant (au prix d'une action de mouvement) avec 10 points de vie.	
Alignement chaotique mauvais	Langues géant
Compétences Athlétisme +15, Endurance +14	
For 22 (+10)	Dex 16 (+7)
Con 20 (+9)	Int 5 (+1)
	Sag 14 (+6)
	Cha 10 (+4)

Mage oni (O)	Chasseur d'élite niveau 10
Humanoïde naturel de taille G	1 000 px
Initiative +10	Sens Perception +7 ; vision dans le noir
Pv 172 ; péril 86	
Régénération 5	
CA 26 ; Vigueur 25, Réflexes 24, Volonté 24	
Jets de sauvegarde +2	
VD 7, vol 8 (maladroit)	
Points d'action 1	
⬇ Épée à deux mains (simple ; à volonté) ♦ arme	
Allonge 2 ; +15 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts.	
⬇ Décharge glacée (simple ; recharge [1]) ♦ froid	
Décharge de proximité 5 ; +15 contre Vigueur ; 1d8 + 6 dégâts de froid, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).	
⬇ Tempête de foudre (simple ; recharge [2]) ♦ électricité	
Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; +15 contre Réflexes ; 2d6 + 4 dégâts d'électricité.	
Avantage de combat	
Les attaques de corps à corps du mage oni infligent 1d6 dégâts supplémentaires à une cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.	
Apparences trompeuses (mineure ; à volonté) ♦ illusion	
Le mage oni peut prendre l'apparence d'un humanoïde de taille M ou G. Un test d'Intuition (opposé au test de Bluff de l'oni) permet à l'interlocuteur du monstre de comprendre qu'il s'est entouré d'une illusion.	
Invisibilité (simple ; à volonté) ♦ illusion	
Le mage oni devient invisible jusqu'à ce qu'il attaque.	
Alignement mauvais	Langues commun, géant
Compétences Arcanes +14, Bluff +15, Intuition +12	
For 22 (+11)	Dex 13 (+6)
Con 20 (+10)	Int 18 (+9)
	Sag 14 (+7)
	Cha 21 (+10)
Équipement cotte de mailles, épée à deux mains	

TACTIQUE

Les trolls, trop contents d'avoir plus de viande pour leur repas, chargent dès qu'ils aperçoivent les aventuriers. Ils se séparent, prenant chacun une cible pour ne pas avoir à partager une fois la bataille terminée.

L'un des trolls reste en arrière, près du vieux mur. Il en arrache des morceaux qu'il utilise comme projectiles contre les aventuriers. Le troll continue pendant quelques rounds, jusqu'à ce qu'un PJ s'approche pour engager le corps à corps ou jusqu'à ce qu'il voie une bonne occasion de charger dans la mêlée. Lancer une pierre du mur est une attaque à +13 contre CA qui inflige 1d6 + 6 dégâts en cas de réussite.

Le mage oni est plus patient, et utilise son *invisibilité* pour tourner autour des trolls et préparer des attaques avec *décharge glacée* ou *tempête de foudre* (profitant de l'avantage de combat que lui procure l'invisibilité). En attendant que ses pouvoirs offensifs se rechargent, le mage oni effectue des attaques d'épée à deux mains en se plaçant en tenaille avec un troll en difficulté. Si la bataille tourne mal, le mage oni redevient invisible et va dans les fourrés, où il utilise *apparences trompeuses* pour se faire passer pour le messager.

Tant que le mage oni est vivant, les trolls tiennent bon et combattent. Si le mage oni et au moins deux trolls sont vaincus, les survivants fuient.

INTERPRÉTATION DU MAGE ONI

Le mage oni est patient, confiant et fervent partisan de Skalmad et du retour du royaume troll. Il pense que les représentants des autres races sont des êtres inférieurs, particulièrement les humains et les nains. Il est arrogant, vantard et insultant. Il cite constamment le nom de Skalmad en narguant les aventuriers, répétant encore et encore à quel point le roi Skalmad est grand et puissant, et comment il va écraser les races inférieures sous son talon.

Si le mage oni utilise *apparences trompeuses*, il prend la forme du messager décédé. Il remercie alors les aventuriers d'être venus à son aide et les supplie de l'accompagner sur le chemin du retour à Marchelune. Si les personnages se laissent bernier, il accepte de les guider en ville en suivant un raccourci. Il leur fait quitter la route et s'enfonce dans les bois, à travers un territoire hostile et dangereux. Utilisez l'une des rencontres des marais du Dédale des Trolls de la page 10. Une fois que le mage oni déguisé a guidé les aventuriers vers une autre rencontre dangereuse, il se rend invisible et tente de s'échapper. S'il réussit, il laisse tomber la sacoche contenant la feuille de parchemin (cf. *Développement*) en disparaissant dans les fourrés.

DÉVELOPPEMENT

Si les aventuriers tuent le mage oni, ils découvrent une feuille de parchemin dans l'une de ses saches. Montrez alors aux joueurs l'aide de jeu se trouvant au dos de ce livret. C'est le parchemin que le mage oni a pris au messager qu'il a tué (un jeune homme appelé Perrol).

Si les aventuriers capturent le mage oni ou l'un des trolls, les créatures agissent de façon suffisante et menaçante. Ils répondent à leurs interrogateurs : « Skalmad a de grands pouvoirs magiques, et il vous tuera tous ! » Ils ne cachent pas le fait qu'ils viennent du Dédale des Trolls, mais ne connaissent pas l'emplacement exact de la Grande Tanière ou le nombre de monstres travaillant pour Skalmad.

L'aventure continue dans le *Livret d'aventure II*. L'arrivée des aventuriers en ville est décrite dans *Troubles à Marchelune*.

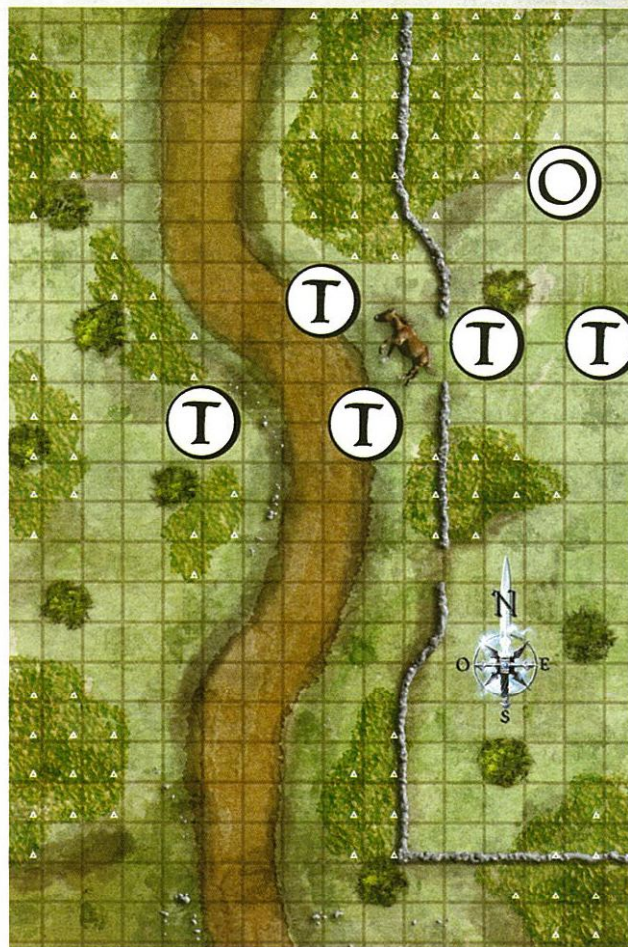
PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : lumière du jour.

Fourrés : ces zones de végétation dense confèrent un camouflage (-2 aux jets d'attaque) et constituent un terrain difficile (nécessitant 1 case de déplacement supplémentaire pour y entrer).

Arbres : le tronc d'un arbre confère un abri (-2 aux jets d'attaque) aux créatures adjacentes.

Mur : le vieux mur de cailloux à joints vifs fait 1,20 mètre de haut. Il confère un abri contre les attaques provenant de l'autre côté. Franchir le mur coûte 2 cases de déplacement.



RENCONTRE 1 : LE MESSAGER

NOUVEAUX MONSTRES

FEU FOLLET

Les feux follets sont des créatures malveillantes qui se nourrissent des émotions associées à la peur, à l'horreur et à la mort. Un feu follet apparaît comme une boule de gaz lumineuse de 30 à 60 centimètres de diamètre. Sa forme physique a une consistance spongieuse, presque liquide. Il brille d'une lumière bleu-blanc, verte ou violette (vive ou faible 5, au choix) qui crépite et étincelle. Un feu follet parle d'une voix aiguë en faisant vibrer son corps à différentes fréquences.

Feu follet	Chasseur niveau 10
Créature magique féérique de taille P	500 px
Initiative +15	Sens Perception +11 ; vision nocturne
Pv 57 ; péril 28	
CA 22 ; Vigueur 19, Réflexes 24, Volonté 22	
Résistances immatériel (cf. BF 281)	
VD vol 6 (stationnaire, altitude maximale 2 cases)	
⊕ Éclat follet (simple ; à volonté) ♦ radiant	
Allonge 2 ; +13 contre Réflexes ; 2d6 + 6 dégâts radiants.	
+ Absorption de la vie (simple ; rencontre) ♦ guérison, psychique	
Allonge 3 ; cible en péril uniquement ; +12 contre Vigueur ; 2d8 + 3 dégâts psychiques, la cible est affaiblie (sauvegarde annule), et le feu follet regagne 14 points de vie.	
⚡ Lueur attirante (simple, maintien [mineure] ; à volonté)	
Explosion de proximité 20 ; les créatures aveugles sont immunisées ; une cible prise dans l'explosion ; +13 contre Volonté ; la cible est tirée de 3 cases et hébétée (sauvegarde annule).	
Esquive clignotante (interruption immédiate quand une attaque le rate ; à volonté) ♦ téléportation	
Le feu follet se téléporte de 5 cases et éteint sa lumière féérique.	
Lumière féérique (libre ; à volonté)	
Un feu follet peut émettre autant de lumière qu'une torche ou éteindre cette lumière. La lumière féérique doit être allumée pour que le feu follet puisse effectuer ses attaques. Quand il est obscur, le feu follet dispose d'un camouflage et peut effectuer un test de Discrétion pour passer inaperçu.	
Alignement mauvais	Langues elfique
Compétences Discrétion +16	
For 4 (+2)	Dex 22 (+11) Sag 12 (+6)
Con 13 (+6)	Int 8 (+4) Cha 18 (+9)

TACTIQUE DU FEU FOLLET

Un feu follet préfère les proies préoccupées par d'autres problèmes, comme un danger lié au terrain ou une bataille. Il allume sa *lumière féérique* lorsqu'il souhaite être vu ou pour attirer sa proie dans un lieu dangereux avec *lueur attirante*. En combat, il se repose sur *éclat follet*. Toutefois, dès qu'il remarque une proie en péril, il s'approche pour se servir d'*absorption de la vie*. Si possible, il éteint sa *lumière féérique* et use de *Discrétion* pour arriver assez près de la cible en péril et l'attaquer avec un avantage de combat.

CONNAISSANCE DES FEUX FOLLETS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 15 : les feux follets se tapissent près des terrains dangereux ou des repaires de monstres puissants, tentant de mener les voyageurs imprudents à leur perte. Ces monstres acceptent la présence des feux follets, comptant sur eux pour leur fournir des proies faciles.

DD 20 : les feux follets suivent parfois les aventuriers dans les zones dangereuses, n'engageant le combat qu'une fois que les cibles potentielles ont déjà subi des dégâts.

RENCONTRES DE GROUPE

Les feux follets préfèrent hanter les marais et les marécages, où la brume et les gaz enflammés offrent nombre d'opportunités de se cacher.

Rencontre de niveau 10 (2 500 px)

- ♦ 2 feux follets (chasseurs de niveau 10)
- ♦ 1 guenaude des marais (franc-tireur de niveau 10)
- ♦ 1 crocodile fangefée (soldat d'élite de niveau 10)

Rencontre de niveau 12 (3 800 px)

- ♦ 2 feux follets (chasseurs de niveau 10)
- ♦ 4 trolls (brutes de niveau 9)
- ♦ 1 tertre tempétueux (contrôleur d'élite de niveau 11)



FOMORIAN

Les fomorians sont une race ancienne et mauvaise, native de l'Outreterre de Féerie. Le sombre initié est un type de fomorian pratiquant le plus noir des arts. Il délaisse l'entraînement au combat des guerriers et tourmenteurs, canalisant le pouvoir de sa race ancienne dans une magie sinistre. Les sombres initiés appartiennent rarement à une bande de guerre fomoriane. Ils préfèrent louer leurs services comme mercenaires auprès d'autres créatures, particulièrement les fées maléfiques.

Avec ses membres difformes et sa peau gris-violet, un sombre initié a le même aspect grotesque que les autres fomorians. L'un de ses yeux, plus gros que l'autre, a un iris semblable à celui d'un serpent, marbré de veines noires. Un sombre initié porte un bâton tordu par l'intermédiaire duquel il canalise sa magie de mort et de décrépitude.

Sombre initié fomorian	Contrôleur solo niveau 13
Humanoïde féérique (géant) de taille TG	4 000 px

Initiative +7 **Sens** Perception +13 ; vision lucide 6
Pv 650 ; **péril** 325 ; cf. aussi *invisibilité du péril*
CA 29 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 24, **Volonté** 27
Résistances nécrotique 10, poison 10
Jets de sauvegarde +5
VD 8

Points d'action 2

⬇ **Bâton nécrotique** (simple ; à volonté) ♦ **nécrotique**
 Allonge 3 ; +17 contre Réflexes ; 1d10 + 7 dégâts nécrotiques, et la cible est poussée de 1 case.

➤ **Mauvais œil** (mineure ; à volonté) ♦ **illusion**
 Distance 5 ; +17 contre Volonté ; jusqu'au début de son tour de jeu suivant, le sombre initié est invisible aux yeux de la cible. Si le sombre initié utilise ce pouvoir sur une autre cible, la cible précédente n'est plus affectée.

✱ **Flammes noires** (simple ; à volonté) ♦ **feu, nécrotique**
 Explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +17 contre Réflexes ; 2d8 + 7 dégâts de feu et nécrotiques.

⬅ **Supplice mental** (simple ; à volonté) ♦ **psychique**
 Décharge de proximité 5 ; +15 contre Volonté ; 2d6 + 7 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Double sort (simple ; recharge ⏏ ⏏ ⏏)
 Le sombre initié effectue une attaque de *flammes noires* et une attaque de *supplice mental*.

⬅ **Déplacement obscur** (mouvement ; rencontre) ♦ **nécrotique, téléportation**
 Explosion de proximité 1 ; +17 contre Vigueur ; 1d10 + 7 dégâts nécrotiques, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule). Le sombre initié se téléporte de 10 cases, et peut téléporter des créatures prises dans l'explosion dans une case qu'il occupait avant de se téléporter.

Invisibilité du péril (réaction immédiate, quand le sombre initié est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ **illusion**
 Le sombre initié se téléporte de 10 cases et devient invisible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Regard d'ombre (réaction immédiate, quand le sombre initié est blessé par une attaque ; à volonté) ♦ **nécrotique, téléportation**
 L'attaquant déclencheur est téléporté de 3 cases et subit 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Alignement mauvais **Langues** commun, elfique
Compétences Discrétion +12, Intuition +13
For 20 (+11) **Dex** 12 (+7) **Sag** 14 (+8)
Con 18 (+10) **Int** 13 (+7) **Cha** 24 (+13)

TACTIQUE DU SOMBRE INITIÉ FOMORIAN

Le sombre initié use de son *mauvais œil* contre les adversaires paraissant les plus puissants, visant en priorité ceux qui ont une faible Volonté. S'il est acculé, il utilise *supplice mental* sur les adversaires proches, employant *double sort* quand un nombre maximum de cibles est à portée. S'il est entouré, il se sert de *déplacement obscur* pour retrouver ses alliés ou fuir le champ de bataille.

Sombre maître fomorian	Contrôleur solo niveau 19
Humanoïde féérique (géant) de taille TG	12 000 px

Initiative +9 **Sens** Perception +16 ; vision lucide 6

Pv 890 ; **péril** 445 ; cf. aussi *invisibilité du péril*

CA 35 ; **Vigueur** 33, **Réflexes** 30, **Volonté** 34

Résistances nécrotique 10, poison 10

Jets de sauvegarde +5

VD 8

Points d'action 2

⬇ **Bâton nécrotique** (simple ; à volonté) ♦ **nécrotique**
 Allonge 3 ; +23 contre Réflexes ; 1d12 + 9 dégâts nécrotiques, et la cible est poussée de 1 case.

➤ **Mauvais œil** (mineure ; à volonté) ♦ **illusion**
 Distance 5 ; +23 contre Volonté ; jusqu'au début de son tour de jeu suivant, le sombre maître est invisible aux yeux de la cible. Si le sombre maître utilise ce pouvoir sur une autre cible, la cible précédente n'est plus affectée.

✱ **Flammes noires** (simple ; à volonté) ♦ **feu, nécrotique**
 Explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +23 contre Réflexes ; 3d8 + 7 dégâts de feu et nécrotiques.

⬅ **Supplice mental** (simple ; à volonté) ♦ **psychique**
 Décharge de proximité 5 ; +21 contre Volonté ; 3d6 + 7 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Double sort (simple ; recharge ⏏ ⏏ ⏏)
 Le sombre maître effectue une attaque de *flammes noires* et une attaque de *supplice mental*.

⬅ **Déplacement obscur** (mouvement ; rencontre) ♦ **nécrotique, téléportation**
 Explosion de proximité 1 ; +23 contre Vigueur ; 1d12 + 9 dégâts nécrotiques, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule). Le sombre maître se téléporte de 10 cases, et peut téléporter des créatures prises dans l'explosion dans une case qu'il occupait avant de se téléporter.

Invisibilité du péril (réaction immédiate, quand le sombre maître est mis en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ **illusion**
 Le sombre maître se téléporte de 10 cases et devient invisible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Regard d'ombre (réaction immédiate, quand le sombre maître est blessé par une attaque ; à volonté) ♦ **nécrotique, téléportation**
 L'attaquant déclencheur est téléporté de 3 cases et subit 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Alignement mauvais **Langues** commun, elfique
Compétences Discrétion +14, Intuition +15
For 20 (+13) **Dex** 12 (+9) **Sag** 14 (+10)
Con 18 (+12) **Int** 15 (+10) **Cha** 26 (+16)

TACTIQUE DU SOMBRE MAÎTRE FOMORIAN

Quand un sombre initié achève sa formation et accepte pleinement son lien avec les arts sinistres de ses antiques cousins, il devient un sombre maître. Un sombre maître est encore plus rare et mystérieux qu'un sombre initié, ne participe qu'aux événements les plus exceptionnels et ne travaille qu'avec les plus puissants des chefs fomorians.

Un sombre maître suit une tactique semblable à celle du sombre initié, si ce n'est qu'il fait parfois appel à un monstre domestiqué aussi loyal que mortel, déformé par les forces obscures qui l'entourent. Cette créature de cauchemar, une bête éclipseante à deux têtes et au pouvoir décuplé, agit comme une extension du sombre maître. Elle se place en tenaille, harcèle ses ennemis et, d'une façon générale, aide le sombre maître à infliger le plus de dégâts possibles quand ils n'ont d'autre choix que de se battre.

Bête éclipseante cauchemardesque		Franc-tireur d'élite niveau 15
Créature magique féérique de taille G		2 400 px
Initiative +13	Sens Perception +12 ; vision nocturne	
Pv 292 ; péril 146		
CA 29 ; Vigueur 26, Réflexes 28, Volonté 26 ; cf. aussi déplacement		
Jets de sauvegarde +2		
VD 12		
Points d'action 1		
⊕ Tentacule (simple ; à volonté)		
Allonge 2 ; +19 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts.		
⊕ Morsure (simple ; à volonté)		
+19 contre CA ; 1d10 + 7 dégâts.		
⊕ Fureur de la bête (simple ; à volonté)		
Avantage de combat nécessaire ; la bête éclipseante cauchemardesque effectue deux attaques de tentacule et deux attaques de morsure contre la même cible.		
⊕ Écorchement cauchemardesque (simple ; à volonté)		
La bête éclipseante cauchemardesque effectue deux attaques de morsure contre une même cible située à portée d'allonge. Si les deux touchent, la cible subit 1d10 + 7 dégâts supplémentaires et elle est hébétée (sauvegarde annule).		
⚡ Tentacules cauchemardesques (simple ; recharge ☼ ☼)		
Explosion de proximité 2 ; +17 contre Réflexes ; 2d8 + 6 dégâts, puis la cible est poussée de 1 case et se retrouve à terre.		
Déplacement ◆ illusion		
Toutes les attaques de corps à corps et à distance ont 50% de chances de rater la bête éclipseante. Cet effet s'achève quand la bête éclipseante est touchée par une attaque, mais se recharge dès qu'elle se déplace d'au moins 2 cases à son tour de jeu. Les coups critiques ignorent déplacement (cf. aussi décalage tactique).		
Décalage tactique (libre, quand une attaque rate la bête éclipseante à cause de son pouvoir de déplacement ; à volonté)		
La bête éclipseante se décale de 2 cases.		
Allonge menaçante		
La bête éclipseante peut effectuer des attaques d'opportunité contre tous les ennemis situés à portée d'allonge (2 cases).		
Alignement non aligné		Langues -
Compétences Discrétion +14		
For 19 (+11)	Dex 22 (+13)	Sag 18 (+11)
Con 18 (+11)	Int 6 (+5)	Cha 11 (+7)

TACTIQUE DE LA BÊTE ÉCLIPSANTE CAUCHEMARDESQUE

La bête éclipseante à deux têtes, corrompue par les puissances obscures de son maître fomorian, fait preuve d'un niveau surnaturel de ruse et d'acharnement en combat. Elle se plaît à jouer d'un avantage de combat en prenant ses adversaires en tenaille avec son sombre maître, appliquant alors *fureur de la bête*. Privée de l'avantage de combat, elle se repose sur *écorchement cauchemardesque* pour mordre deux fois un ennemi. Si les deux têtes touchent,

elles tirent dans des directions opposées pour causer encore plus de dégâts et hébéter l'adversaire. Quand la bête éclipseante a au moins trois cibles autour d'elle, elle se sert de ses tentacules cauchemardesques pour attaquer tous les adversaires proches.

CONNAISSANCE DES FOMORIANS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 15 : bien qu'ils soient plus rares que leurs cousins guerriers, les sombres initiés fomoriens sont des adversaires redoutables. Ils sont plus souvent au service d'autres fées noires que membres des bandes de guerre de leur propre race.

DD 20 : les sombres initiés maîtrisent une magie puissante qui leur confère des attaques nécrotiques et des capacités de téléportation.

DD 25 : les sombres maîtres atteignent le statut auquel aspirent les sombres initiés. Ils sont connus pour travailler avec des créatures perverses par la puissance obscure qui s'écoule en eux. Si vous laissez un sombre initié s'échapper, il y a de bonnes chances qu'il revienne plus tard en tant que sombre maître.



RENCONTRES DE GROUPE

Les sombres initiés et les sombres maîtres fomoriens apparaissent presque toujours seuls, généralement au service de puissantes créatures.

Rencontre de niveau 14 (5 400 px)

- ◆ 1 sombre initié fomorian (contrôleur solo de niveau 13)
- ◆ 2 arachnomanciens drows (artilleurs de niveau 13)

Rencontre de niveau 21 (16 800 px)

- ◆ 1 sombre maître fomorian (contrôleur solo de niveau 19)
- ◆ 2 bêtes éclipseantes cauchemardesques (francs-tireurs d'élite de niveau 15)

GUENAUDE

Les guenaudes sont versées dans les arts de la magie noire et des remèdes. À l'instar de leurs consœurs, les guenaudes des ronciers, sont de cruelles créatures féeriques qui se réjouissent de la peine et la souffrance qu'elles provoquent. Elles ont un don pour prédire le futur, lancer des malédictions et utiliser la magie des rituels.

Sous sa forme naturelle, une guenauode des ronciers ressemble à une femme humaine maigre et portant des vêtements déchirés. Ses doigts fins s'achèvent par des ongles durs comme le fer et sa peau jaune-vert est parsemée d'excroissances épineuses. Des tresses emmêlées pendent comme un taillis de ronces sur ses yeux noirs.

Guenauode des ronciers		Contrôleur niveau 12
Humanoïde féérique de taille M		700 px
Initiative +11	Sens Perception +14 ; vision nocturne	
Présence fiévreuse aura 3 ; les ennemis en péril pris dans l'aura sont affaiblis.		
Pv 123 ; péril 61		
CA 26 ; Vigueur 23, Réflexes 25, Volonté 24		
VD 7 (déplacement forestier)		
⚔ Griffes (simple ; à volonté)		
+16 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts.		
✂ Viser les yeux (simple ; à volonté)		
+16 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la guenauode des ronciers.		
La guenauode des ronciers se décale de 2 cases avant ou après cette attaque.		
✱ Appel du roncier (simple ; recharge ☼ ☼ ☼) ◆ invocation, périmètre		
Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; +15 contre Réflexes ; 2d4 + 5 dégâts et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).		
La zone de l'attaque devient un périmètre de terrain difficile jusqu'à la fin de la rencontre. Toute créature qui entre dans le périmètre ou y débute son tour de jeu subit 1d4 dégâts. Une guenauode des ronciers est immunisée contre ses propres ronciers.		
➤ Malédiction des épines (simple ; rencontre)		
Distance 10 ; +17 contre CA ; 3d4 + 5 dégâts, et la cible est maîtrisée (sauvegarde annule).		
Change-forme (mineure ; à volonté) ◆ métamorphose		
La guenauode des ronciers est en mesure de modifier son apparence physique pour prendre la forme d'une jeune ou vieille femme humaine (cf. BF 280).		
Alignement mauvais		Langues commun, elfique
Compétences Arcanes +13, Intimidation +14, Nature +14, Perception +14		
For 18 (+10)	Dex 21 (+11)	Sag 17 (+9)
Con 19 (+10)	Int 14 (+8)	Cha 16 (+9)

TACTIQUE DE LA GUENAUDE DES RONCIERS

Une guenauode des ronciers débute un combat par *appel du roncier* pour invoquer un taillis impénétrable autour de ses adversaires. Elle utilise *malédiction des épines* pour neutraliser la menace des attaquants à distance, gardant les attaques aveuglantes de *viser les yeux* pour les adversaires à portée de corps à corps.

CONNAISSANCE DES GUENAUDES DES RONCIERS

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

DD 15 : comme les autres guenaudes, les guenaudes des ronciers peuvent prendre la forme de femmes humaines de n'importe quel âge.

DD 20 : les guenaudes des ronciers connaissent de nombreux rituels magiques. Elles peuvent scruter, voir dans le futur, manipuler le climat ou créer des vœux qui lient ceux qui les prononcent.

DD 25 : parfois, il est possible de persuader une guenauode des ronciers de lire l'avenir ou de lancer des malédictions. En échange de leur aide, elles demandent de terribles services, comme tuer une bonne fée, enlever un enfant ou voler des objets de grand pouvoir.

RENCONTRES DE GROUPE

Les guenaudes des ronciers travaillent souvent par paire, protégées par de puissants soldats ou brutes.

Rencontre de niveau 11 (3 200 px)

- ◆ 1 guenauode des ronciers (contrôleur de niveau 12)
- ◆ 1 guenauode des marais (franc-tireur de niveau 10)
- ◆ 3 trolls (brutes de niveau 9)
- ◆ 2 tertres errants (brutes de niveau 9)

Rencontre de niveau 13 (4 200 px)

- ◆ 2 guenaudes des ronciers (contrôleurs de niveau 12)
- ◆ 1 mastodonte ogre (brute d'élite de niveau 11)
- ◆ 2 géants des collines (brutes de niveau 13)



NIELLEUX

Les nielleux sont des créatures féeriques corrompues par les aspects les plus noirs de la nature, qui les changent subtilement ou ostensiblement en quelque chose de maléfique et d'anormal. Se complaisant dans la putréfaction, la famine et la mort, les nielleux haïssent la beauté et la prospérité. Ils n'aspirent qu'à apporter l'entropie et la ruine partout où ils passent.

Tous les nielleux ont des traits plus ou moins végétaux, la magie perverse qui les crée les transformant en plantes féeriques, quelles que soient leur nature et leur apparence d'origine.

L'aspect et les vêtements des nielleux reflètent leur goût pour la mort et la décrépitude. Un nielleux intelligent peut se parer de crânes et de fleurs mortes, ou enduire son corps de traînées de sang.

Échardémon nielleux		Contrôleur niveau 11
Bête féerique (plante) de taille G		600 px
Initiative +9	Sens Perception +6	
Racines enchevêtrées aura 2 ; les cases constituent un terrain difficile pour les créatures dépourvues de déplacement forestier.		
Pv 110 ; péril 55		
CA 25 ; Vigueur 21, Réflexes 25, Volonté 23		
VD 4		
⊕ Coup de branche (simple ; à volonté)		
+16 contre CA ; 2d4 + 6 dégâts.		
↔ Coques de graines (simple ; à volonté)		
Explosion de proximité 1 ; +13 contre Réflexes ; 1d8 + 4 dégâts, puis 5 dégâts continus et toutes les créatures disposent d'un camouflage contre la cible (sauvegarde annule les deux).		
⬇ Étreinte de racines (mineure ; à volonté)		
Effectuez une attaque contre chaque créature dépourvue de déplacement forestier située dans une case de racines enchevêtrées : +14 contre Réflexes ; la cible est maîtrisée (sauvegarde annule). Le nielleux ne peut utiliser ce pouvoir qu'une fois par tour de jeu.		
Racines tentaculaires (mineure ; recharge ☞ ☞ ☞ ☞)		
Créez deux cases de racines enchevêtrées adjacentes à d'autres racines enchevêtrées.		
Déplacement de racines (mouvement ; rencontre)		
L'échardémon nielleux se téléporte vers n'importe quel espace dont au moins une case est occupée par des racines enchevêtrées.		
Racines mourantes		
Quand l'échardémon nielleux est réduit à 0 point de vie où moins, toutes les cases affectées par ses racines enchevêtrées restent un terrain difficile jusqu'à la fin de la rencontre.		
Alignement chaotique mauvais	Langues –	
For 23 (+11)	Dex 18 (+9)	Sag 13 (+6)
Con 14 (+7)	Int 2 (+1)	Cha 6 (+3)

TACTIQUE DE L'ÉCHARDÉMON NIELLEUX

Cette coque de graine épineuse est entourée d'une masse grouillante de racines palpitantes et de branches cinglantes, couronnée de lianes rouges se terminant par des feuilles en forme d'étoile. D'innombrables branches jaillissent de la créature, tandis que des racines agressives s'enfoncent dans le sol.

Un échardémon nielleux fonctionne bien avec des francs-tireurs qui peuvent harceler les adversaires gênés par ses racines enchevêtrées. On croise souvent ces créatures végétales avec les démons qui œuvrent dans le monde physique ou la Féerie.

Échardrake nielleux		Brute niveau 11
Bête féerique (plante) de taille G		600 px
Initiative +8	Sens Perception +8	
Pv 138 ; péril 69		
CA 23 ; Vigueur 24, Réflexes 22, Volonté 22		
VD 6		
⊕ Griffe épineuse (simple ; à volonté)		
Allonge 2 ; +14 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts.		
⬇ Morsure empoisonnée (simple ; rencontre) ♦ poison		
+15 contre CA ; 3d6 + 5 dégâts de poison, puis 5 dégâts de poison continus et la cible est immobilisée (sauvegarde annule les deux).		
Décalage tactique (réaction immédiate ; quand le nielleux touche une cible avec sa morsure empoisonnée)		
Le nielleux peut se décaler de 1 case.		
Alignement chaotique mauvais	Langues –	
For 22 (+10)	Dex 16 (+8)	Sag 16 (+8)
Con 18 (+9)	Int 4 (+2)	Cha 5 (+3)

TACTIQUE DE L'ÉCHARDRAKE NIELLEUX

L'échardrake nielleux est un drake qui a été corrompu par les nielleux et transformé en une créature qui est autant une plante qu'un animal.

Les échardrakes sont des brutes robustes à l'agressivité monomaniaque. Ils frappent avec leurs griffes couvertes d'épines tant que leurs ennemis sont à portée d'allonge, mais mordent aussi les cibles adjacentes. Ils se décalent immédiatement quand ils inoculent leur poison, frappant avec leurs attaques de griffe tant que la cible est immobilisée.

Troglodyte nielleux		Contrôleur (meneur) niveau 10
Humanoïde féerique (plante) de taille M		500 px
Initiative +4	Sens Perception +8 ; vision dans le noir	
Puauteur troglodyte aura 2 ; les ennemis pris dans l'aura subissent un malus de -2 aux jets d'attaque.		
Pv 105 ; péril 52		
CA 23 ; Vigueur 21, Réflexes 20, Volonté 25		
VD 5		
⊕ Griffes (simple ; à volonté)		
+15 contre CA ; 1d8 dégâts.		
☞ Lance acide (simple ; à volonté) ♦ acide		
Distance 10 ; +14 contre Réflexes ; 2d4 + 6 dégâts d'acide, et 5 dégâts d'acide à chaque créature adjacente à la cible.		
✱ Racines noires (simple ; recharge ☞ ☞ ☞ ☞) ♦ nécrotique, terreur		
Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; +14 contre Vigueur ; la cible est maîtrisée (sauvegarde annule). <i>Effet secondaire</i> : 10 dégâts nécrotiques continus et la cible ne peut pas se déplacer plus près du nielleux (sauvegarde annule les deux).		
Décalage instinctif (mineure ; rencontre)		
Tous les alliés situés dans un rayon de 20 cases du nielleux peuvent se décaler de 2 cases.		
Alignement chaotique mauvais	Langues commun, draconique	
Compétences Nature +13		
For 10 (+5)	Dex 8 (+4)	Sag 16 (+8)
Con 17 (+8)	Int 12 (+6)	Cha 22 (+11)

TACTIQUE DU TROGLODYTE NIELLEUX

Ce troglodyte gracile porte une robe sale et une écharpe faite de branches mortes. Une rangée de côtes de daim pend sur sa poitrine, accrochées à une corde de cuir et portant encore des bouts de chair pourrissante.

Le troglodyte nielleux utilise *racines noires* aussi tôt et aussi souvent que possible, puis arrose ses ennemis avec *lance acide* tout en comptant sur ses alliés pour le protéger des attaques de corps à corps. Sa capacité de *décalage instinctif* fait qu'il forme une bonne équipe avec les chasseurs et les artilleurs (qui ont besoin de cette protection) et les francs-tireurs (qui profitent de ce mouvement pour se mettre en position de prise en tenaille).

Brindille nielleuse	Sbire niveau 1
Humanoïde féérique (plante) de taille P	25 px
Initiative +3	Sens Perception +6
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.	
CA 15 ; Vigueur 11, Réflexes 15, Volonté 13	
VD 7 (déplacement forestier), escalade 5	
⊕ Griffes (simple ; à volonté) ♦ poison	
+6 contre CA ; 2 dégâts de poison (3 dégâts de poison avec un avantage de combat).	
Alignement chaotique mauvais	Langues elfique
Compétences Discrétion +16, Perception +6	
For 7 (-2)	Dex 17 (+3)
Con 7 (-2)	Int 5 (-3)
	Sag 12 (+1)
	Cha 10 (+0)

TACTIQUE DE LA BRINDILLE NIELLEUSE

Une brindille nielleuse est une masse vaguement humanoïde de branches et de brindilles qui suintent un venin huileux. La zone qui entoure sa bouche hideuse est tachée de sang séché, et au-dessus, deux points rouges luisent comme des yeux.

Les brindilles nielleuses sont de simples sbires aux penchants de francs-tireurs. Elles essaient d'encercler leurs adversaires pour les prendre en tenaille, ce qui augmente l'efficacité de leur poison tout en leur assurant un avantage de combat.

Épine nielleuse	Sbire niveau 11
Humanoïde féérique (plante) de taille M	150 px
Initiative +11	Sens Perception +14
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.	
CA 25 ; Vigueur 21, Réflexes 25, Volonté 23	
VD 8 (déplacement forestier), escalade 5	
⊕ Épines (simple ; à volonté) ♦ poison	
+16 contre CA ; 4 dégâts de poison (5 dégâts de poison avec un avantage de combat).	
Alignement chaotique mauvais	Langues elfique
Compétences Discrétion +16, Perception +14	
For 12 (+6)	Dex 23 (+11)
Con 13 (+6)	Int 5 (+2)
	Sag 18 (+9)
	Cha 11 (+0)

TACTIQUE DE L'ÉPINE NIELLEUSE

L'épine nielleuse est une version imposante de la brindille nielleuse, couverte d'épines longues comme des doigts et enduites de poison. Leur style de combat est similaire.



CONNAISSANCE DES NIELLEUX

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 15 : les nielleux sont des créatures déformées, de cruelles caricatures de la nature. L'essence de mort est leur force vitale ; ils répandent la décrépitude partout où ils le peuvent.

DD 20 : les vieux arbres, les bosquets sereins et les lacs purs sont tous les cibles de la folie destructrice des nielleux. Plus la beauté naturelle d'un lieu est grande, plus les nielleux sont déterminés à l'anéantir.

RENCONTRES DE GROUPE

Les rencontres avec les nielleux comprennent souvent d'autres plantes ou créatures des forêts corrompues par des forces magiques ou sous le contrôle de puissantes fées.

Rencontre de niveau 10 (2 500 px)

- ♦ 2 troglodytes nielleux (contrôleurs de niveau 10)
- ♦ 4 épines nielleuses (sbires de niveau 11)
- ♦ 2 tertres errants (brutes de niveau 9)

Rencontre de niveau 11 (3 150 px)

- ♦ 2 échardémons nielleux (contrôleurs de niveau 11)
- ♦ 5 épines nielleuses (sbires de niveau 11)
- ♦ 2 échardrakes nielleux (brutes de niveau 11)

NOTHIC

Les nothics sont de viles créatures qui vivent dans des ruines et des cavernes profondes, se nourrissant de la chair des créatures qui leur tombent sous la dent. Humanoïde bossu à la peau gris-vert, le trait principal du nothic est son immense œil unique. Malgré sa démarche maladroite et sautillante, il est capable de se déplacer à une vitesse surprenante s'il le désire.

Lorgneur nothic		Artilleur niveau 11
Humanoïde aberrant de taille M		600 px
Initiative +8	Sens Perception +6 ; vision dans le noir, vision lucide 10	
Pv 91 ; péril 45		
CA 23 ; Vigueur 24, Réflexes 23, Volonté 21		
VD 6		
⊕ Griffes (simple ; à volonté)	+17 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.	
➤ Regard putréfiant (simple ; à volonté) ♦ nécrotique	Distance 10 ; +16 contre Vigueur ; 1d12 + 5 dégâts nécrotiques, puis la cible est ralentie et subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule les deux). Le lorgneur nothic perd ce pouvoir lorsqu'il est aveuglé.	
Représailles (réaction immédiate, quand le nothic est touché par une attaque de corps à corps ou de proximité ; rencontre)	Le nothic se décale et effectue une attaque de griffes ou une attaque de regard putréfiant contre l'attaquant déclencheur.	
Alignement non aligné	Langues profond	
Compétences Discrétion +13		
For 18 (+9)	Dex 17 (+8)	Sag 12 (+6)
Con 19 (+9)	Int 8 (+4)	Cha 9 (+4)

TACTIQUE DU LORGNEUR NOTHIC

Les lorgneurs nothics n'hésitent pas à attaquer tout ce qu'ils pensent pouvoir tuer, mais ce sont des créatures lâches qui préfèrent tendre des embuscades. Un lorgneur nothic reste à distance, utilisant son *regard putréfiant* pour affaiblir ses cibles avant de s'approcher pour les achever avec ses attaques de griffes.

TACTIQUE DU TRAQUEUR NOTHIC

Les traqueurs nothics sont de dangereux prédateurs, connus pour suivre leur proie pendant des jours sans perdre patience en attendant la meilleure opportunité pour passer à l'attaque. Ils commencent le combat en essayant d'hébéter autant d'adversaires que possible à l'aide de *regard hébétant*. Puis ils attaquent les créatures hébétées, profitant des dégâts supplémentaires de leur avantage de combat.

CONNAISSANCE DES NOTHICS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Exploration.

DD 15 : un nothic se reproduit en retirant les yeux d'une victime humanoïde et en remplissant les globes oculaires volés avec des larmes de sang de son propre œil. Ces trophées macabres donnent de nouveaux nothics en 24 heures.

DD 20 : Vecna a créé les premiers nothics à partir des yeux de ses ennemis. Il s'en servait comme espions et assassins.

Traqueur nothic		Franc-tireur niveau 11
Humanoïde aberrant de taille M		600 px
Initiative +11	Sens Perception +7 ; vision dans le noir, vision lucide 10	
Pv 115 ; péril 57		
CA 25 ; Vigueur 23, Réflexes 23, Volonté 21		
VD 6		
⊕ Griffes (simple ; à volonté)	+14 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts.	
⊖ Regard hébétant (simple ; à volonté) ♦ nécrotique	Décharge de proximité 3 ; +14 contre Réflexes ; 1d8 + 5 dégâts nécrotiques, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du traqueur nothic. Le traqueur nothic perd ce pouvoir lorsqu'il est aveuglé.	
Avantage de combat	Les attaques de corps à corps du traqueur nothic infligent 2d6 dégâts supplémentaires à une cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.	
Représailles (réaction immédiate, quand le nothic est touché par une attaque de corps à corps ou de proximité ; rencontre)	Le nothic se décale et effectue une attaque de griffes ou une attaque de regard hébétant contre l'attaquant déclencheur.	
Alignement non aligné	Langues profond	
Compétences Discrétion +14		
For 18 (+9)	Dex 18 (+9)	Sag 14 (+7)
Con 19 (+9)	Int 8 (+4)	Cha 9 (+4)

RENCONTRES DE GROUPE

Les nothics sont influençables, lâches et dociles. Ils servent souvent des monstres plus puissants comme espions ou pisteurs.

Rencontre de niveau 11 (3 000 px)

- ♦ 1 lorgneur nothic (artilleur de niveau 11)
- ♦ 2 traqueurs nothics (francs-tireurs de niveau 11)
- ♦ 2 hommes d'armes drows (chasseurs de niveau 11)



TROLL

Il existe toutes sortes de trolls, qui ont en commun leur pouvoir de régénération, ainsi qu'un féroce appétit et un instinct cruel.

Les trolls fantômes sont les esprits de trolls aussi malveillants dans la mort qu'ils l'étaient de leur vivant. Bien qu'ils ressemblent à des trolls, leur corps gris et translucide est enveloppé de volutes d'ombre. Les griffes d'un troll fantôme éventreur sont allongées et en dents de scie, tandis qu'un troll fantôme dévoreur a une énorme gueule béante emplie de dents semblables à des silex d'obsidienne.

Troll fantôme éventreur		Brute niveau 13
Humanoïde ombreux de taille G		800 px
Initiative +10	Sens Perception +14	
Pv 121 ; péril 60		
CA 25 ; Vigueur 27, Réflexes 24, Volonté 23		
Immunités maladie, poison ; Résistances immatériel (cf. BF 281)		
Matérialisation Si un troll fantôme subit des dégâts d'acide, de feu ou radiants, il perd la capacité immatériel jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.		
VD vol 7 (stationnaire), déphasage (cf. BF 281)		
⊕ Griffes spirituelles (simple ; à volonté)		
Allonge 2 ; +15 contre Réflexes ; 2d10 + 7 dégâts.		
⊕ Coup terrifiant (simple ; rencontre) ♦ psychique		
Allonge 2 ; cible en péril uniquement ; +14 contre Volonté ; 3d6 + 3 dégâts psychiques, et la cible est ralentie (sauvegarde annule). Sauvegarde ratée : la cible est inconsciente (sauvegarde annule). Si la cible subit des dégâts, elle n'est plus inconsciente.		
Alignement chaotique mauvais	Langues géant	
For 24 (+13)	Dex 18 (+10)	Sag 16 (+9)
Con 21 (+11)	Int 5 (+3)	Cha 11 (+6)

TACTIQUE DU TROLL FANTÔME ÉVENTREUR

Un troll fantôme éventreur se déplace par déphasage à travers tous les obstacles, jusqu'à atteindre ses ennemis. Il dirige son *coup terrifiant* contre le premier adversaire à lui infliger des dégâts. Quand il a abattu une cible, il l'ignore, tournant son attention vers de la chair fraîche.

CONNAISSANCE DES TROLLS FANTÔMES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes ou de Religion.

DD 15 : les trolls fantômes sont immatériels et difficiles à blesser. Les dégâts radiants, l'acide et le feu leur font prendre une forme plus solide, temporairement hélas !

DD 20 : normalement, les trolls ne deviennent pas des trolls fantômes quand ils sont tués. Seuls une magie puissante et des rituels nécromantiques peuvent transformer un tel humanoïde en troll fantôme, ceci fonctionnant aussi bien sur un troll mort depuis longtemps que sur un troll vivant.

Troll fantôme dévoreur		Chasseur niveau 13
Humanoïde ombreux de taille G		800 px
Initiative +14	Sens Perception +14	
Pv 82 ; péril 41		
CA 27 ; Vigueur 27, Réflexes 24, Volonté 23		
Immunités maladie, poison ; Résistances immatériel (cf. BF 281)		
Matérialisation Si un troll fantôme subit des dégâts d'acide, de feu ou radiants, il perd la capacité immatériel jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.		
VD vol 7 (stationnaire), déphasage (cf. BF 281)		
⊕ Morsure spirituelle (simple ; à volonté) ♦ nécrotique		
Allonge 2 ; +18 contre Vigueur ; 1d8 + 5 dégâts, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).		
Gueule frénétique (libre, quand l'attaque du troll fantôme met un ennemi en péril ; à volonté)		
Le troll fantôme recharge <i>gueule capturante</i> .		
⊕ Gueule capturante (simple ; recharge ☞ ☞)		
+20 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts, puis la cible est maîtrisée (sauvegarde annule) et le troll fantôme dévoreur bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses. L'état maîtrisé et le bonus aux défenses prennent automatiquement fin quand le troll fantôme n'est plus adjacent à la cible.		
Alignement chaotique mauvais	Langues géant	
For 20 (+11)	Dex 18 (+10)	Sag 16 (+9)
Con 25 (+13)	Int 5 (+3)	Cha 11 (+6)

TACTIQUE DU TROLL FANTÔME DÉVOREUR

Un troll fantôme dévoreur recourt au déphasage pour se rendre au cœur de la mêlée, où il utilise *gueule capturante* sur les adversaires adjacents.

On trouve les trolls des glaces dans le grand nord, à Giverruine, et tout autre endroit où règne un froid surnaturel, y compris de nombreux donjons et leurs environs. Les meilleurs artisans trolls des glaces fournissent à leurs congénères des armures et des armes mortelles qu'ils utilisent au combat.

Troll des glaces		Soldat niveau 10
Humanoïde naturel de taille G		500 px
Initiative +9	Sens Perception +15	
Émanation glaciale aura 1 ; tout ennemi commençant son tour de jeu dans l'aura est ralenti par le froid extrême jusqu'au début de son tour de jeu suivant.		
Pv 109 ; péril 54 ; cf. aussi <i>guérison troll</i>		
Régénération 10 (si le troll des glaces subit des dégâts d'acide ou de feu, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)		
CA 26 ; Vigueur 23, Réflexes 19, Volonté 17		
VD 8		
⊕ Maillet (simple ; à volonté) ♦ arme		
Allonge 2 ; +17 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts.		
⊕ Coup frénétique (libre, quand l'attaque du troll met un ennemi en péril ; à volonté)		
Le troll effectue une attaque de maillet.		
Guérison troll ♦ guérison		
Si une attaque qui n'inflige pas de dégâts d'acide ou de feu réduit les points de vie du troll des glaces à 0, ce dernier se relève à son tour de jeu suivant (au prix d'une action de mouvement) avec 10 points de vie.		
Alignement chaotique mauvais	Langues géant	
Compétences Athlétisme +16, Endurance +15		
For 22 (+11)	Dex 15 (+7)	Sag 10 (+5)
Con 21 (+10)	Int 9 (+4)	Cha 8 (+4)
Équipement armure d'écailles, maillet		

TACTIQUE DU TROLL DES GLACES

Un troll des glaces s'avance au combat sans peur, faisant confiance à son arme, à son armure et à sa maîtrise. Il connaît bien l'effet de son aura sur les créatures qui ne sont pas habituées au froid surnaturel, et tâche de se positionner de façon à garder ses ennemis ralentis et coincés sur place pour les écraser sous son lourd maillet.

Les bois-parleurs sont les chamans des communautés trolls. On ne les trouve que dans les plus grandes des meutes et des bandes de guerre trolls. Ils se parent souvent de manteaux faits de végétation épineuse, qui enveloppent leur silhouette massive en les couvrant de la tête aux pieds.

Bois-parleur troll		Contrôleur niveau 14
Humanoïde naturel de taille G		1 000 px
Initiative +10	Sens Perception +13	
Pv 142 ; péril 71 ; cf. aussi <i>guérison troll</i>		
Régénération 10 (si le bois-parleur troll subit des dégâts d'acide ou de feu, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)		
CA 28 ; Vigueur 26, Réflexes 23, Volonté 21		
VD 8		
⚔ Griffes (simple ; à volonté)		
Allonge 2 ; +19 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts.		
⚔ Coup frénétique (libre, quand l'attaque du troll met un ennemi en péril ; à volonté)		
Le troll effectue une attaque de griffes.		
⚡ Rayon d'épines (simple ; à volonté)		
Distance 10 ; +18 contre Réflexes ; 2d8 + 6 dégâts.		
💣 Explosion épineuse (simple ; à volonté) ♦ invocation, périmètre		
Explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +18 contre Réflexes ; 1d10 + 6 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule). La zone de cette attaque devient un périmètre de terrain difficile jusqu'à la fin de la rencontre. Toute créature entrant ou débutant son tour de jeu dans ce périmètre subit 1d8 dégâts.		
🗨 Chant de pouvoir (simple ; rencontre) ♦ guérison		
Explosion de proximité 5 ; les alliés pris dans l'explosion gagnent 10 points de vie temporaires et bénéficient d'un bonus de +4 aux dégâts tant qu'il leur reste de ces points de vie temporaires.		
Guérison troll ♦ guérison		
Si une attaque qui n'inflige pas de dégâts d'acide ou de feu réduit les points de vie du bois-parleur troll à 0, ce dernier se relève à son tour de jeu suivant (au prix d'une action de mouvement) avec 10 points de vie.		
Alignement chaotique mauvais		Langues commun, géant
Compétences Athlétisme +16, Endurance +15		
For 18 (+11)	Dex 16 (+10)	Sag 12 (+8)
Con 22 (+13)	Int 16 (+10)	Cha 10 (+7)
Équipement manteau de végétation épineuse, bâton noueux.		

RENCONTRES DE GROUPE

On rencontre souvent les trolls fantômes sous le contrôle de puissants morts-vivants ou de créatures ombreuses. Les autres trolls agissent généralement avec des membres de leur race, quoique de brèves alliances soient possibles autour d'un but précis.



Rencontre de niveau 13 (4 000 px)

- ♦ 2 trolls fantômes éventreurs (brutes de niveau 13)
- ♦ 1 troll fantôme dévoreur (chasseur de niveau 13)
- ♦ 1 seigneur momie (contrôleur d'élite de niveau 13)

Rencontre de niveau 13 (4 200 px)

- ♦ 2 trolls fantômes éventreurs (brutes de niveau 13)
- ♦ 2 trolls fantômes dévoreurs (chasseurs de niveau 13)
- ♦ 1 bois-parleur troll (contrôleur de niveau 14)

Rencontre de niveau 14 (5 400 px)

- ♦ 6 trolls des glaces (soldats de niveau 10)
- ♦ 1 bois-parleur troll (contrôleur de niveau 14)
- ♦ 2 guenaudes des roncières (contrôleurs de niveau 12)

Rencontre de niveau 16 (7 000 px)

- ♦ 1 sylvanien (contrôleur d'élite de niveau 16)
- ♦ 1 bois-parleur troll (contrôleur de niveau 14)
- ♦ 2 trolls de guerre (soldats de niveau 14)
- ♦ 3 trolls (brutes de niveau 9)

OBJETS MAGIQUES

Les nouveaux objets qui suivent apparaissent dans les trésors de cette aventure. Les quatre premiers sont des objets magiques normaux, qui peuvent être utilisés dans le cadre de n'importe quelle campagne. Les trois autres, *Colère-du-Soleil*, *l'Œil de Moran* et le *Chaudron de Pierre*, sont spécifiques à cette aventure.

Amulette de force vitale

Niveau 17+

Cette magnifique amulette de conception fomorianne s'appuie sur la force vitale de vos adversaires vaincus pour soigner vos alliés.

Niv. 17 +4 65 000 po Niv. 27 +6 1 625 000 po
Niv. 22 +5 325 000 po

Emplacement d'objet : cou

Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté

Propriété : chaque jour, lorsque vous réduisez un ennemi à 0 point de vie pour la première fois, augmentez les soins offerts par l'utilisation suivante du pouvoir de l'objet de 4 points.

Pouvoir (quotidien ♦ guérison) : action mineure. La créature visée située dans un rayon de 5 cases regagne 20 points de vie.
Niveau 22 : la cible regagne 30 points de vie.
Niveau 27 : la cible regagne 40 points de vie.

Anneau de passage éladrin

Niveau 14

Cet anneau en mithral améliore vos capacités de téléportation.

Emplacement d'objet : anneau 21 000 po

Propriété : quand vous vous téléportez, augmentez la distance de votre téléportation de 1 case. Si vous êtes éladrin, augmentez la distance de votre téléportation de 2 cases.

Pouvoir (quotidien ♦ téléportation) : action de mouvement. Vous vous téléportez de 6 cases (sans compter la distance supplémentaire accordée par la propriété de cet objet). Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, vous n'avez pas besoin de ligne de mire pour cette téléportation. Cependant, si vous tentez de vous téléporter dans un espace occupé, ce pouvoir ne fonctionne pas mais est tout de même dépensé.

Arme mordante

Niveau 8+

La lame en acier gravé de cette arme fut trempée dans le sang noir d'une hydre mordante et frappe avec une cruelle violence.

Niv. 8 +2 3 400 po Niv. 23 +5 425 000 po
Niv. 13 +3 17 000 po Niv. 28 +6 2 125 000 po
Niv. 18 +4 85 000 po

Arme : lames légères, lames lourdes, lances

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts d'acide par point de bonus d'altération

Pouvoir (à volonté ♦ acide, poison) : action libre. Tous les dégâts infligés par cette arme sont des dégâts d'acide et de poison. Une autre action libre rétablit la nature normale des dégâts.

Pouvoir (quotidien ♦ acide, poison) : action simple.

Décharge de proximité 3 ; Force contre Vigueur ; 2d8 + modificateur de Force dégâts d'acide et de poison.

Niveau 13 ou 18 : 3d8 dégâts.

Niveau 23 ou 28 : 4d8 dégâts.

Torque de bonne fortune

Niveau 14+

Cette large boucle en argent de fabrication éladrine se porte autour du cou. Elle est décorée d'un motif ressemblant à des écailles de dragon.

Niv. 14 +3 21 000 po Niv. 24 +5 525 000 po
Niv. 19 +4 105 000 po Niv. 29 +6 2 625 000 po

Emplacement d'objet : cou

Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté

Propriété : vous pouvez vous décaler de 2 cases lorsque vous réussissez un jet de sauvegarde durant votre tour de jeu.

Pouvoir (quotidien) : action libre. Ajoutez 2 au résultat d'un jet de d20 que vous venez d'effectuer. Utilisez le nouveau résultat.

COLÈRE-DU-SOLEIL

Épée ancestrale de la famille régnante de la baronnie de Therund, *Colère-du-Soleil* était portée par Ethran lorsqu'il est entré dans le Dédale des Trolls pour affronter Skalmad. Quand ses alliés et lui ont été vaincus, l'épée a été prise par le roi des trolls qui l'a placée dans sa cache au trésor en Féerie.

Colère-du-Soleil (+3)

Niveau 12

Sur le métal blanc argenté et luisant de cette lame sont gravées des arabesques baroques. Sa garde est rehaussée d'or et un rubis est serti en son centre.

Arme : épée longue 13 000 po

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +3d6 dégâts de feu et radiants

Propriété : le porteur de *Colère-du-Soleil* sait instinctivement dans quelle direction se trouve la baronnie de Therund.

Pouvoir (rencontre ♦ feu) : action mineure. Tous les dégâts infligés par cette arme sont des dégâts de feu et radiants jusqu'à la fin de votre tour de jeu actuel.

CONNAISSANCE DE COLÈRE-DU-SOLEIL

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Histoire.

DD 20 : *Colère-du-Soleil* est l'épée familiale des barons de Therund depuis six générations. Chaque baron l'a portée au combat au moins une fois, et elle est représentée sur le drapeau de la Garde de la baronnie.

DD 25 : *Colère-du-Soleil* a été forgée par des artisans du royaume nain de Zormundar pour Dame Kandra. L'épée a été façonnée dans un style humain en tant que symbole de l'alliance entre les deux peuples.

ŒIL DE MORAN

L'Œil de Moran est un orbe magique offrant plusieurs pouvoirs à son propriétaire. Bien qu'il puisse être utilisé comme un focaliseur de magicien, il est conçu pour conférer ses pouvoirs à une créature assez grande pour le placer dans une de ses orbites vides.

Œil de Moran

Niveau 14

Cette sphère de cristal orange et translucide de 15 centimètres de diamètre est chaude au toucher. Une face de l'orbe présente un disque doré fendu d'un trait noir, comme l'œil d'un serpent.

Niv. 14 +3 21 000 po

Focaliseur (orbe) ou objet merveilleux

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +3d6 dégâts

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus de +5 aux tests d'Arcanes tant que l'Œil est en votre possession.

Pouvoir (quotidien ♦ arcane, focaliseur) : œil incandescent.

Action simple. Décharge de proximité 5 ; Intelligence contre Réflexes ; la cible subit 10 dégâts de feu continus et un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule les deux).

Pouvoir (rencontre ♦ arcane, focaliseur) : œil funeste.

Action mineure. Distance 10 ; Intelligence contre Volonté ; la cible est ralentie et ne peut pas se téléporter (sauvegarde annule les deux). L'effet prend fin si le porteur utilise œil funeste sur une autre cible.

Rituel de recouvrement : le porteur de l'Œil de Moran peut exécuter un rituel unique (cf. ci-après).

Spécial : un humanoïde de taille G peut placer l'orbe dans une orbite oculaire vide. Quand il est porté de cette façon, l'Œil de Moran fonctionne comme un objet merveilleux et ses pouvoirs changent comme suit.

Œil funeste : à volonté. Constitution contre Volonté.

Œil incandescent : rencontre ; Constitution contre Réflexes ; l'utilisation du pouvoir inflige 10 dégâts psychiques au porteur.

CONNAISSANCE DE L'ŒIL DE MORAN

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes ou d'Histoire.

DD 20 : Moran, un ancien roi fomorian, était connu pour sa passion pour la magie infâme. Il transforma son œil maléfique en une sphère de cristal emplie de feu. Puis il fabriqua plusieurs yeux similaires de moindre qualité, les appela les *Yeux de Moran* et les offrit à des monstres puissants en échange de leur fidélité. L'Œil porté par Skalmad est un de ceux-là.

DD 25 : le roi troll Vard, fondateur du royaume du Vardar, portait un *Œil de Moran*, qu'il utilisait pour dominer ses violents sujets. Pendant la mise à sac du Vardar, Vard fut tué à la bataille de Kadorhak et son corps disparut, consumé par des flammes orange. Les forces du bien supposèrent qu'il avait été incinéré ; en fait, le pouvoir de l'Œil de Moran avait ramené son corps à la Grande Tanière. Les chamans trolls enterrèrent les restes de Vard et l'Œil dans un grand tertre caché dans le Dédale des Trolls.



RITUEL DE RECOUVREMENT

Vous établissez un lien entre votre énergie vitale et un endroit précis, créant ainsi un sanctuaire pour votre corps après la mort.

Niveau : 14

Catégorie : téléporation

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : spéciale

Coût des composantes : 250 po

Prix d'achat : unique

Compétence-clé : Arcanes

Vous exécutez ce rituel dans un endroit sûr, vous harmonisant avec ce dernier pour que votre corps y revienne si vous êtes tué. Au premier round suivant votre mort, votre corps et toutes vos possessions brûlent jusqu'à ne laisser que des cendres, avant de se reconstituer (toujours mort) à l'endroit auquel vous êtes accordé par ce rituel. Si cet endroit a été détruit ou altéré d'une façon qui empêche le retour de votre corps, le rituel échoue.

Votre test d'Arcanes détermine la durée du lien avec le site de recouvrement.

Résultat du test d'Arcanes	Durée
19 ou moins	1 semaine
20-29	1 mois
30-39	1 an
40 et plus	Permanente

LE CHAUDRON DE PIERRE

Créé par les fomorians dans des temps anciens, le *Chaudron de Pierre* exploite la puissance d'une source naturelle d'eau magique remontant des profondeurs de la terre. Le *Chaudron* est fait de blocs de pierre noire disposés pour former un cylindre. L'eau qu'il contient luit et chatoie d'une fantasmagorique lumière bleue.

Le pouvoir du *Chaudron de Pierre* crée un piège pour les adversaires qui s'en approchent. Ceux qui se soumettent à son pouvoir peuvent l'utiliser pour exécuter un rituel qui ramène les créatures mortes à un semblant de vie fantomatique (cette aventure suppose que cela n'intéressera pas les PJ ; dans le cas contraire, ajoutez des restrictions ou des conditions supplémentaires au rituel).

Chaudron de Pierre	Gardien niveau 14
Piège	1 000 px
<i>Alors que vous vous approchez, la lumière bleue émanant du Chaudron de Pierre se met à croître et décroître rythmiquement.</i>	
Piège : une zone de 10 cases de rayon autour du <i>Chaudron</i> est protégée par son pouvoir magique.	
Perception	
Aucun test n'est nécessaire pour voir le <i>Chaudron</i> .	
Autres compétences : Arcanes	
♦ DD 22 : le personnage déduit l'effet du champ magique protégeant le <i>Chaudron</i> .	
Initiative +6	
Déclencheur	
Le piège détermine son initiative lorsqu'un ennemi se trouve dans un rayon de 10 cases de lui.	
Attaque	
Action simple	Distance 10
Cible : l'ennemi le plus proche du <i>Chaudron</i>	
Attaque : +18 contre Volonté	
Réussite : 6d6 dégâts psychiques, et la cible est poussée de 3 cases.	
Échec : le piège attaque la créature suivante la plus proche. Ne répétez pas l'attaque si la seconde rate elle aussi.	
Déclencheur	Interruption immédiate
Quand une créature se téléporte vers un espace situé dans un rayon de 10 cases du <i>Chaudron</i> , elle arrive en fait dans une case vide, dans un rayon de 2 cases de la destination souhaitée.	
Contre-mesures	
♦ Le <i>Chaudron</i> est détruit si l'on y jette l' <i>Œil de Moran</i> ou si l'on exécute le Rituel d'Alleshandros (cf. page 49 du <i>Livret d'aventure II</i>) dans un rayon de 15 cases de lui.	

CONNAISSANCE DU CHAUDRON DE PIERRE

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes ou d'Histoire.

DD 25 : le *Chaudron de Pierre* a été créé il y a bien longtemps par les fomorians. Il est protégé par des défenses arcaniques et on dit qu'il possède un pouvoir sur la vie et la mort.

DD 30 : la magie du *Chaudron* ne vient pas que de lui. C'est en fait un outil permettant de contenir les eaux d'une mystérieuse source magique. Son pouvoir permet d'accomplir un rituel capable de ramener les morts à la vie, même ceux qui sont hors de portée d'un Rappel à la vie. Les morts reviennent alors telles les ombres d'eux-mêmes, sous le contrôle de celui qui les a animés.

RENAISSANCE DU CHAUDRON

Vous ramenez l'âme d'une créature d'entre les morts en violant les lois de la nature et la volonté des dieux. Votre sujet devient le reflet fantomatique de ce qu'il était de son vivant.

Niveau : 15

Catégorie : restauration

Temps d'incantation : 3 heures

Durée : spéciale

Coût des composantes : 500 po

Prix d'achat : 1 000 po

Compétence-clé : Soins

Ce rituel doit être exécuté dans un rayon de 15 cases du *Chaudron de Pierre*. Vous devez connaître le nom de la créature, qui devait être de niveau 15 ou moins quand elle est morte. Le sujet revient à la vie sous la forme d'un reflet fantomatique de lui-même. Il est délivré de tout état préjudiciable temporaire dont il souffrait au moment de sa mort, mais subit toujours les états préjudiciables permanents.

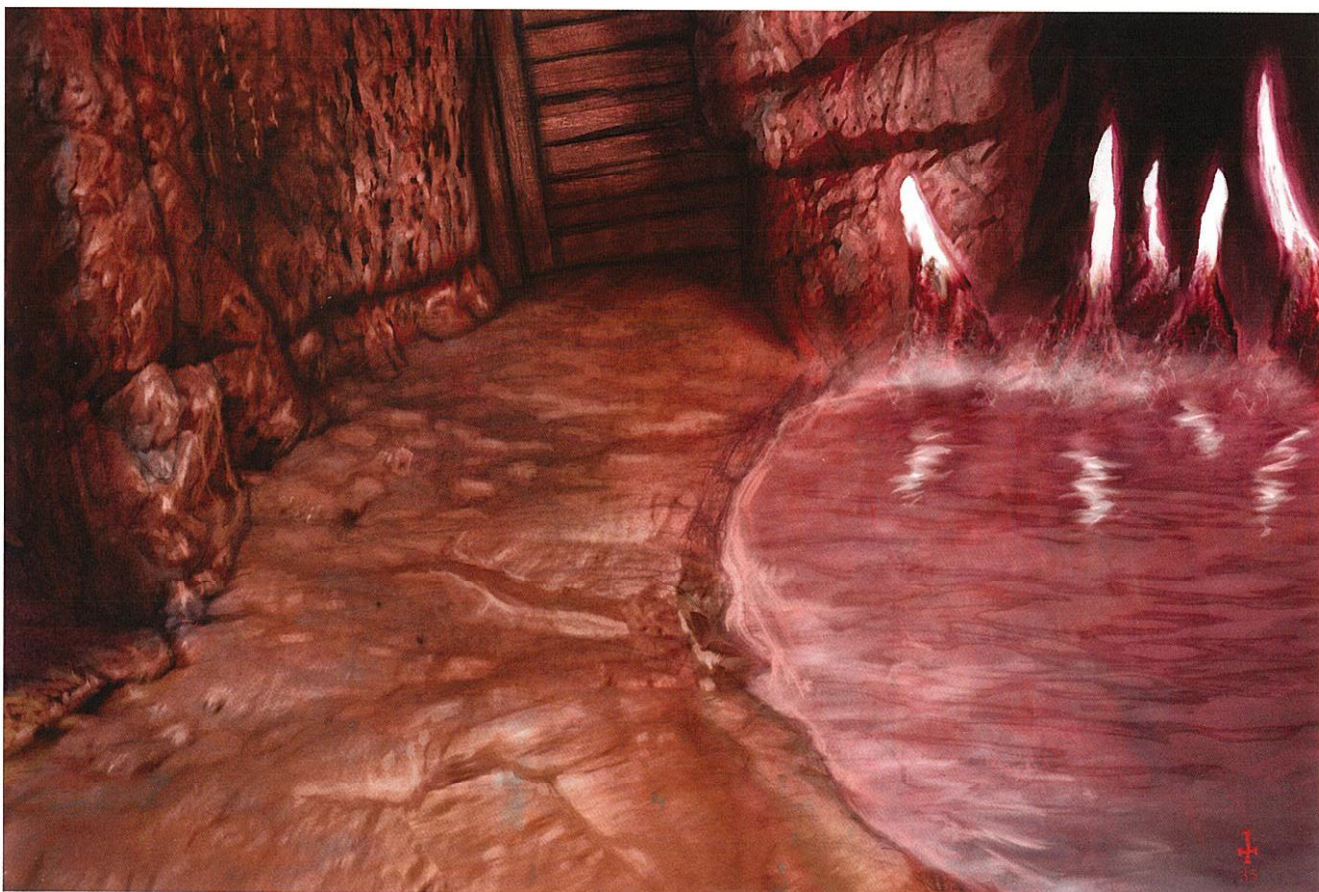
Le sujet de ce rituel devient immatériel et gagne déphasage (cf. BF 281). Si cette créature subit des dégâts radiants ou des dégâts auxquels elle est vulnérable, elle perd la capacité immatérielle jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. La créature est en votre pouvoir et attend vos ordres (considérez-la comme dominée).

Comme pour un rituel de Rappel à la vie, l'âme du sujet doit être libre et accepter de revenir à la vie. Bien que certains effets magiques qui emprisonnent l'âme empêchent ce rituel de fonctionner, les dieux ne peuvent pas empêcher une âme d'être restaurée par Renaissance du Chaudron. Si le sujet n'accepte pas de revenir à la vie, vous le sentez avant d'achever le rituel et ne dépensez pas son coût en composantes.





Vue de Marchelune



Vue de la Gueule-de-Troll



Vue du monticule de crânes



La colère de Skalmad



Vue du nid grell



Vue des cages de fer



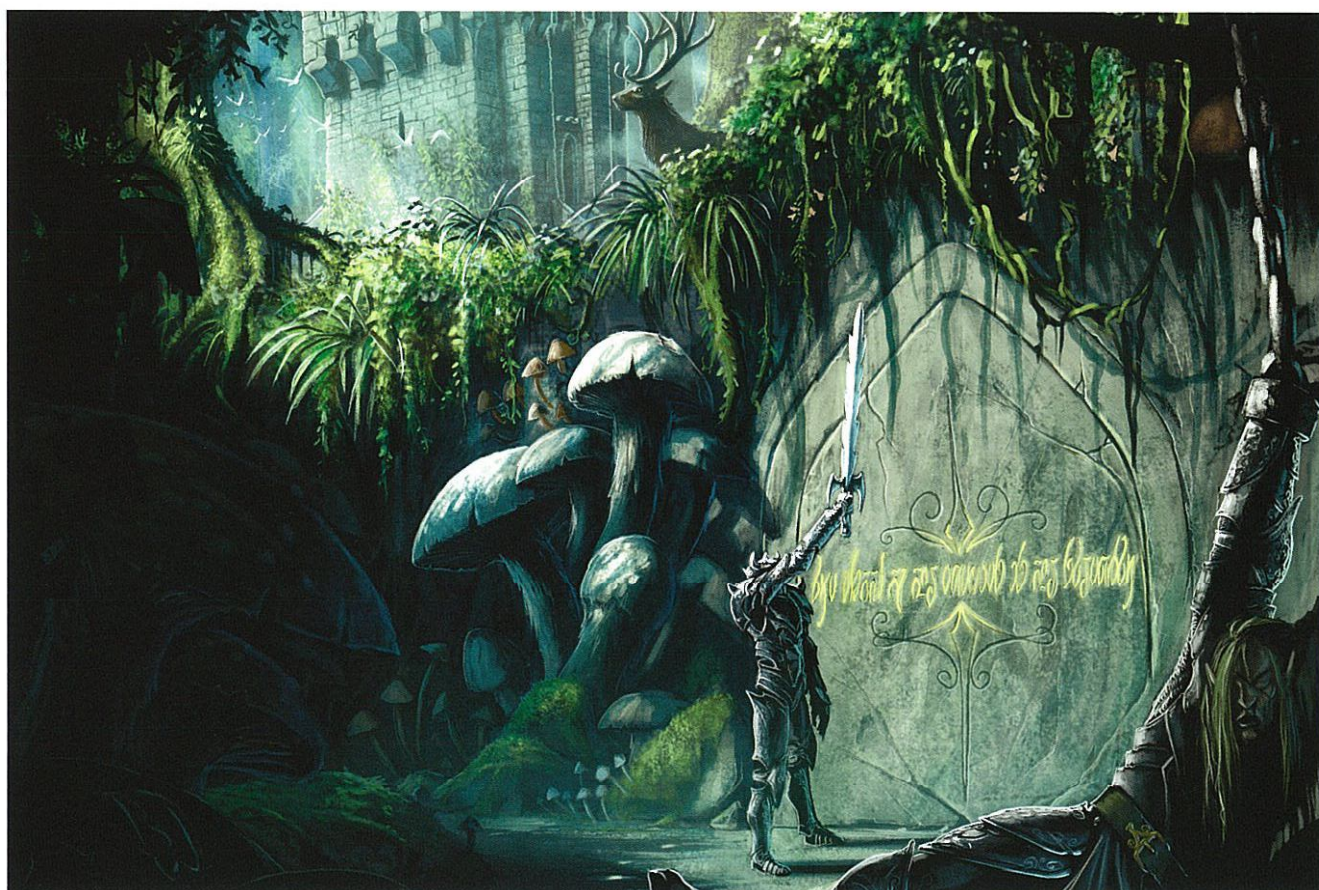
Vue de la caverne du trône



L'attaque des tentacules



La mort venue du ciel



Vue du portail de Féerie



Vue de l'avant-poste fomorian



Vue du Chaudron de Pierre

Brave et honorable baron Perenon,

Je regrette sincèrement d'avoir à vous rapporter de si mauvaises nouvelles. Permettez-moi de vous assurer par avance de ma sympathie et de vous dire que je suis, moi aussi, affligée par les événements terribles qui ne cessent de se produire actuellement.

Tout d'abord, je dois vous informer que votre fils, Ethran, est tombé au combat contre les trolls. Il s'est battu vaillamment pour défendre les gens de Marcheline, lançant plusieurs expéditions dans le Dédale des Trolls et tuant un grand nombre de ces bêtes, mais il a été vaincu par leur roi. Un guerrier troll nous a amené une preuve de la mort de votre fils, puis a déclaré les intentions de Skalmad et de son soi-disant royaume qu'il appelle Vardar.

Hélas, votre épée ancestrale a elle aussi été perdue. Nous pensons que le roi des trolls l'a gardée en trophée.

Les trolls paraissent déterminés à détruire notre ville, et nous pensons qu'ils attaqueront bientôt. Je vous remercie pour l'aide que vous nous avez apportée jusqu'ici, mais la situation est désespérée et nous vous demandons humblement plus de troupes. Les éladrins de Celduison ont promis d'envoyer de l'aide dès qu'ils le pourront, mais ils ont besoin de temps. Même si vous dépêchez des hommes dès maintenant, j'ai peur que la ville tombe avant qu'ils n'arrivent.

Puissent les dieux être cléments envers nous et cette lettre vous arriver à temps. J'espère qu'elle ne sera pas la dernière que vous recevrez des gens de Marcheline.

Réline Dhoram,
Maire de Marcheline

LIVRET D'AVENTURE DEUX



LE ROI DU DÉDALE DES TROLLS™

©2008 Wizards of the Coast, Inc.

STOP !

Vous devez impérativement avoir lu le *Livret d'aventure I* avant de faire jouer les rencontres qui suivent.

TROUBLES À MARCHELUNE

Une fois que les aventuriers ont vaincu les trolls de la rencontre 1 : Le messenger (cf. page 12 du *Livret d'aventure I*), il leur faut une heure pour atteindre la ville de Marchelune.

Laissez du temps aux aventuriers pour explorer la ville, parler aux gens et mordre à une ou deux amorces d'aventure (si vous ne leur en avez pas déjà fourni).

Le reste de ce livre présente les principales zones d'aventure des tanières du Dédale des Trolls, ainsi que les rencontres finales en Féerie, selon l'ordre probable de progression des aventuriers.

EXPLORER MARCHELUNE

Si les aventuriers demandent à parler à un responsable, les villageois les emmènent rapidement chez la maire.

Même si les aventuriers essaient de garder profil bas, la nouvelle de leur arrivée se répand vite, ainsi que celle de la mort du messenger (si les aventuriers n'en parlent pas, un marchand est passé sur le lieu de la bataille peu de temps après eux). Moins d'une heure après leur arrivée, un messenger cherche les PJ et requiert leur présence au fort.

Montrez aux joueurs l'illustration de la page 26 du *Livret d'aventure I*. Lorsque les aventuriers arrivent au fort, lisez ce qui suit :

Une grande demi-elfe aux cheveux grisonnants attend dans la salle principale du fort. Elle porte une simple robe bleue brodée et une chaîne argentée comme insigne de son poste. « Bienvenue, voyageurs. Je suis Kélène Dhoram, maire de Marchelune. »

En jouant la conversation de la maire avec les PJ, assurez-vous de communiquer les points importants suivants :

- ◆ Kélène est horrifiée d'apprendre la mort de Perrol le messenger. Elle demande aux aventuriers de lui raconter leur rencontre sur la route.
- ◆ La maire résume la situation de Marchelune (cf. *Background*, page 2 du *Livret d'aventure I*).
- ◆ Kélène implore les aventuriers de poursuivre la lutte contre les trolls à la place d'Ethran et de mettre un terme à la menace de Skalmad.
- ◆ Si les aventuriers hésitent à s'impliquer, elle ajoute que le baron Perenon sera sans nul doute reconnaissant envers quiconque récupérera l'épée d'Ethran. Elle est aussi prête à offrir une récompense de 2 500 po pour la défaite de Skalmad, bien que ce soit un lourd tribut à payer pour les gens de Marchelune.

Kélène répond ce qui suit à des questions plus spécifiques :

Ne vaudrait-il pas mieux que nous allions à Therund pour obtenir de l'aide ?

« Même si le baron Perenon était capable de nous envoyer de l'aide immédiatement après votre arrivée, elle arriverait probablement trop tard à Marchelune. Les trolls peuvent se mettre en marche n'importe quand. »

Qui est Skalmad ?

« Skalmad est un puissant chef de clan troll qui prétend posséder des pouvoirs arcaniques. Selon certains de ceux qui ont pénétré dans le Dédale des Trolls, les créatures qui y vivent prétendraient que Skalmad a un œil magique. »

Par où commencer ?

« On dit que Skalmad se terre dans la Grande Tanière, près du cœur du Dédale des Trolls. Un seul des compagnons d'Ethran est revenu de leur expédition dans le Dédale, Bax le drakéide. Parlez-lui à l'auberge des Guetteurs de Nuages avant de partir. »

QUÊTES

Pour défendre Marchelune et renverser Skalmad, les aventuriers doivent entreprendre deux quêtes majeures.

AMORCE : MORT AU ROI DES TROLLS

Le pouvoir de Skalmad ne menace pas seulement Marchelune, mais aussi toutes les terres au-delà, y compris la baronnie de Therund. Cependant, sans leur dirigeant et son pouvoir mystique, les créatures du Dédale des Trolls ne seront plus un danger. Les aventuriers doivent tuer le roi des trolls (plus d'une fois) et détruire le *Chaudron de Pierre* pour mettre un terme à son règne maléfique.

Px de quête : 4 000 px (quête majeure).

AMORCE : RÉCUPÉRER COLÈRE-DU-SOLEIL

L'épée *Colère-du-Soleil* est dans la famille de la maison régnante de Therund depuis des générations. En restituant la lame au baron Perenon, les aventuriers peuvent restaurer ce symbole de courage et redonner espoir à la population de la baronnie.

Px de quête : 3 000 px (quête majeure).

DÉVELOPPEMENT

Quand les aventuriers ont fini de parler avec Kélène, laissez-les explorer la ville et se reposer. S'ils tardent trop, faites attaquer ou infiltrer la ville par une avant-garde des forces de Skalmad, pour forcer le groupe à bouger. Adaptez l'une des rencontres de *Après le raid sur Marchelune* (cf. page 11 du *Livret d'aventure I*).

Quand les aventuriers sont prêts, continuez avec *Dans le Dédale des trolls*, page suivante.

RENCONTRE T1 : DANS LE DÉDALE DES TROLLS

Rencontre de niveau 10 (2 500 px)

Avant que les aventuriers n'affrontent Skalmad face à face, ils doivent d'abord trouver la forteresse du roi des trolls, la Grande Tanière. Du temps de l'ancien Vardar, les chamans trolls œuvraient à leurs malédictions et à leurs rituels dans ces cavernes secrètes. Bien que l'on trouve facilement des ruines des cités du Vardar dans les marais et les collines du Dédale des Trolls, l'emplacement de la Grande Tanière reste un secret bien gardé. Les trappeurs, les chasseurs et les bûcherons de Marchelune se risquent parfois à la périphérie du Dédale. Ils savent que la Grande Tanière est censée se trouver dans une région de collines, mais même ces âmes téméraires ignorent son emplacement exact.

Quand les aventuriers entrent dans le Dédale des Trolls, lisez ce qui suit :

Une antique route de pierre part vers l'est depuis Marchelune, traversant des bois épais et humides qui cèdent bientôt la place à des marécages plongés dans la brume. Voici le Dédale des Trolls, une région de fondrières, de taillis et de talus boisés courant sur des kilomètres. À une heure de marche à l'est de Marchelune, la vieille route s'efface, disparaissant dans un marécage. Des sentiers partent de chaque côté, mais vous vous retrouvez bientôt dans un labyrinthe de ruisseaux au cours paresseux, de pistes hasardeuses et de fourrés impénétrables.

La Grande Tanière se trouve à une quarantaine de kilomètres de Marchelune, soit un jour et demi de marche si l'on sait se diriger à travers le redoutable terrain du Dédale des Trolls. Le temps qu'y passeront les aventuriers est une tout autre histoire.

TRAVERSER LE DÉDALE DES TROLLS

Le défi de compétences suivant mène les aventuriers au long de leur difficile trajet dans le Dédale des Trolls vers la Grande Tanière. Le défi de compétences peut être interrompu par des rencontres avec combat (cf. *Autres rencontres dans le Dédale des Trolls*, page 10 du *Livret d'aventure I* pour plus d'informations).

Mise en place : le Dédale des Trolls est une grande région sauvage nimbée de brume, composée de marécages, de collines et de denses forêts. Il est parcouru par d'innombrables sentiers, pistes, cours d'eau et ravines, qui permettent difficilement de découvrir la Grande Tanière dont Skalmad a fait son repaire. Vous devez utiliser votre connaissance et vos compétences pour trouver le chemin de la Grande Tanière.

Niveau : 10 (1 000 px)

Complexité : 2 (nécessite 6 succès avant 3 échecs)

Compétences principales : Endurance, Nature, Perception.

Endurance (DD 16) : les aventuriers poursuivent leurs recherches là où d'autres auraient abandonné, couvrant ainsi un vaste territoire.

C'est un test de groupe. Un personnage en prend la tête et les autres effectuent des tests pour l'aider. Chaque allié obtenant un résultat de 10 ou plus confère un bonus de +2 au test du personnage de tête (qui compte pour déterminer un succès ou un échec).

Cette compétence peut permettre de remporter jusqu'à 2 succès dans ce défi (cf. *Histoire*, ci-après).

Nature (DD 21) : en examinant le terrain, l'aventurier détermine le sens de la pente, la Grande Tanière se situant normalement en hauteur. Un succès guide l'équipe dans la bonne direction et compte comme un succès pour la réalisation du défi. Un échec envoie l'équipe dans la mauvaise direction et compte comme un échec pour la réalisation du défi.

Perception (DD 21) : l'aventurier trouve un bon poste d'observation pour étudier les environs. Cela lui permet de distinguer les bons chemins des fausses pistes et des culs-de-sac. Un succès ou un échec compte pour la réalisation de ce défi.

Compétences secondaires : Histoire, Nature.

Histoire (DD 21) : l'aventurier se souvient de vieilles cartes et de points de repère, ce qui lui permet de maintenir le groupe dans la bonne direction. L'utilisation de cette compétence ne compte pas comme un succès ou un échec pour la réalisation de ce défi. En revanche, un succès sur un test d'Histoire permet aux PJ d'obtenir un succès de plus avec un test de groupe d'Endurance. Autrement dit, un succès en histoire augmente le nombre de succès d'Endurance pouvant être appliqués à ce défi de 2 à 3.

Nature (DD 16) : l'aventurier discerne les traces d'une bande de guerre troll sur le sentier qu'emprunte le groupe et il réussit à les suivre. Cela ne compte pas comme un succès pour la réalisation de ce défi, mais confère un bonus de +2 au prochain test de compétence joué dans le cadre de ce défi.

Un test raté ne compte pas comme un échec pour la réalisation de ce défi. Par contre, l'équipe perd un temps précieux à suivre une fausse piste. Le prochain test de compétence joué dans le cadre de ce défi subit un malus de -2.

Réussite : les PJ découvrent la piste sinueuse qui mène vers les collines basses où est cachée la Grande Tanière. Continuez avec *La Grande Tanière*, page 6.

Défaite : les PJ sont irrémédiablement perdus, perdant 1 récupération à cause de la fatigue. Épuisés, affamés et égarés dans le crépuscule, ils tombent sur la rencontre T2 : Des lumières dans la nuit. Allez à la page suivante.

Spécial : si les PJ ont parlé à Bax avant de quitter Marchelune, ils bénéficient d'un bonus de +2 à tous les tests de ce défi de compétences.

RENCONTRE T2 : DES LUMIÈRES DANS LA NUIT

Rencontre de niveau 11 (3 000 px)

3 chuuls (C)

3 feux follets (F)

CONFIGURATION

Si les aventuriers ne trouvent pas la Grande Tanière à l'aide du défi de compétences de la rencontre T1, ils tombent sur une partie du marais particulièrement dangereuse alors que la nuit commence à tomber. Même s'ils remportent le défi de compétences, vous pouvez utiliser cette rencontre lors de leur trajet vers la Grande Tanière.

Lorsque les aventuriers s'approchent du marais, lisez ce qui suit :

Le sentier s'égare parmi les fondrières et les fourrés jusqu'à finir par longer une masse d'eau profonde, noire et calme. Devant vous, des lumières s'agitent dans les ténèbres, comme trois torches ou lanternes que l'on porterait dans le marécage.

Les places initiales des feux follets sont indiquées sur la carte, visibles à l'arrivée des PJ. Les chuuls sont cachés dans le lac. Ils n'émergent pas avant que les aventuriers n'aient avancé pour inspecter les lumières ou qu'une bataille n'ait commencé.

Test de Perception

DD 21 : vous remarquez des remous dans l'eau noire, comme si quelque chose d'assez gros bougeait sous la surface par ailleurs calme.

3 chuuls (C)		Soldat niveau 10
Créature magique aberrante (aquatique) de taille G 500 px chacun		
Initiative +10	Sens Perception +9 ; vision dans le noir	
Pv 109 ; péril 54		
CA 27 ; Vigueur 26, Réflexes 20, Volonté 21		
VD 6, nage 6		
⬇ Pince (simple ; à volonté)		
Allonge 2 ; +17 contre CA ; 1d6 + 6 dégâts, ou 3d6 + 6 dégâts contre une créature immobilisée.		
⬇ Double attaque (simple ; à volonté) ⬇ poison		
Le chuul effectue deux attaques de pince. Si les deux touchent une même cible, le monstre effectue une attaque secondaire contre celle-ci à l'aide de ses tentacules. <i>Attaque secondaire</i> : +14 contre Vigueur ; la cible est immobilisée (sauvegarde annule).		
Filet de tentacules ⬇ poison		
Une créature touchée par l'attaque d'opportunité d'un chuul est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du monstre.		
Alignement non aligné	Langues profond	
For 22 (+11)	Dex 16 (+8)	Sag 18 (+9)
Con 21 (+10)	Int 4 (+2)	Cha 14 (+7)

3 feux follets (F)		Chasseur niveau 10
Créature magique féérique de taille P		500 px chacun
Initiative +15	Sens Perception +11 ; vision nocturne	
Pv 57 ; péril 28		
CA 22 ; Vigueur 19, Réflexes 24, Volonté 22		
Résistances immatériel (cf. BF 281)		
VD vol 6 (stationnaire, altitude maximale 2 cases)		
⬇ Éclat follet (simple ; à volonté) ⬇ radiant		
Allonge 2 ; +13 contre Réflexes ; 2d6 + 6 dégâts radiants.		
⬇ Absorption de la vie (simple ; rencontre) ⬇ guérison, psychique		
Allonge 3 ; cible en péril uniquement ; +12 contre Vigueur ; 2d8 + 3 dégâts psychiques, la cible est affaiblie (sauvegarde annule), et le feu follet regagne 14 points de vie.		
⬅ Leur attirante (simple, maintien [mineure] ; à volonté)		
Explosion de proximité 20 ; les créatures aveugles sont immunisées ; une cible prise dans l'explosion ; +13 contre Volonté ; la cible est tirée de 3 cases et hébétée (sauvegarde annule).		
Esquive clignotante (interruption immédiate quand une attaque le rate ; à volonté) ⬇ téléportation		
Le feu follet se téléporte de 5 cases et éteint sa lumière féérique.		
Lumière féérique (libre ; à volonté)		
Un feu follet peut émettre autant de lumière qu'une torche ou éteindre cette lumière. La lumière féérique doit être allumée pour que le feu follet puisse effectuer ses attaques. Quand il est obscur, le feu follet dispose d'un camouflage et peut effectuer un test de Discretion pour passer inaperçu.		
Alignement mauvais		Langues elfique
Compétences Discretion +16		
For 4 (+2)	Dex 22 (+11)	Sag 12 (+6)
Con 13 (+6)	Int 8 (+4)	Cha 18 (+9)

TACTIQUE

Au début de la rencontre, les feux follets flottent dans les ténèbres, espérant que les aventuriers s'approchent pour inspecter leur *lumière féérique*. Dès qu'ils en ont l'occasion, chacun active *leur attirante* sur un aventurier différent et le tire vers lui. Ils maintiennent cet effet chaque round jusqu'à avoir rassemblé les aventuriers près d'eux. Après cela, ils les prennent en tenaille avec les chuuls si possible, gardant *absorption de la vie* en réserve jusqu'à ce qu'ils soient en péril. Ils emploient *esquive clignotante* quand une attaque les rate afin de jouir d'un avantage de combat.

Si un feu follet est réduit à 16 points de vie ou moins et que le personnage qu'il combat n'est pas en péril, il rompt le corps à corps pour absorber la vie de la créature en péril la plus proche (y compris l'un des chuuls).

Les chuuls ne sont pas des combattants sophistiqués. Ils jaillissent hors de l'eau pour attaquer la cible la plus proche. Ils attendent que les feux follets attirent les adversaires assez près avant de sortir de leur cachette, utilisant leur *double attaque* aussi souvent que possible. Les chuuls préfèrent se concentrer chacun sur une cible, mais ils prennent un personnage en tenaille si c'est le seul à leur portée.

Les chuuls ont l'habitude de combattre avec les feux follets. Ils savent profiter du terrain et de leurs étranges alliés. Du fait des succès qu'ils ont connus par le passé, ils ne conçoivent pas la défaite et combattent jusqu'à la mort.

DÉVELOPPEMENT

Si les aventuriers n'ont pas réussi à trouver la Grande Tanière lors du défi de compétences précédent (cf. rencontre T1 : Dans le Dédale des Trolls), la fouille des mares environnantes révèle le cadavre d'un éclaireur troll victime des feux follets. La créature portait une carte rudimentaire montrant le chemin vers la Grande Tanière. La carte indique aussi un code secret pour entrer par la porte principale (frapper trois coups longs, puis trois coups rapides). Hélas, ce code est périmé depuis longtemps. S'il est utilisé dans la Gueule-de-Troll (cf. rencontre G1 : La Gueule-de-Troll, page 10), les gardes font semblant de laisser entrer les aventuriers comme s'il s'agissait d'alliés, puis les attaquent par surprise.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : crépuscule (lumière faible).

Mares : ces zones de marécages et de boue constituent un terrain difficile (nécessitant 1 case de déplacement supplémentaire pour y entrer).

Fourrés : ces zones de taillis épais confèrent un camouflage et constituent un terrain difficile.

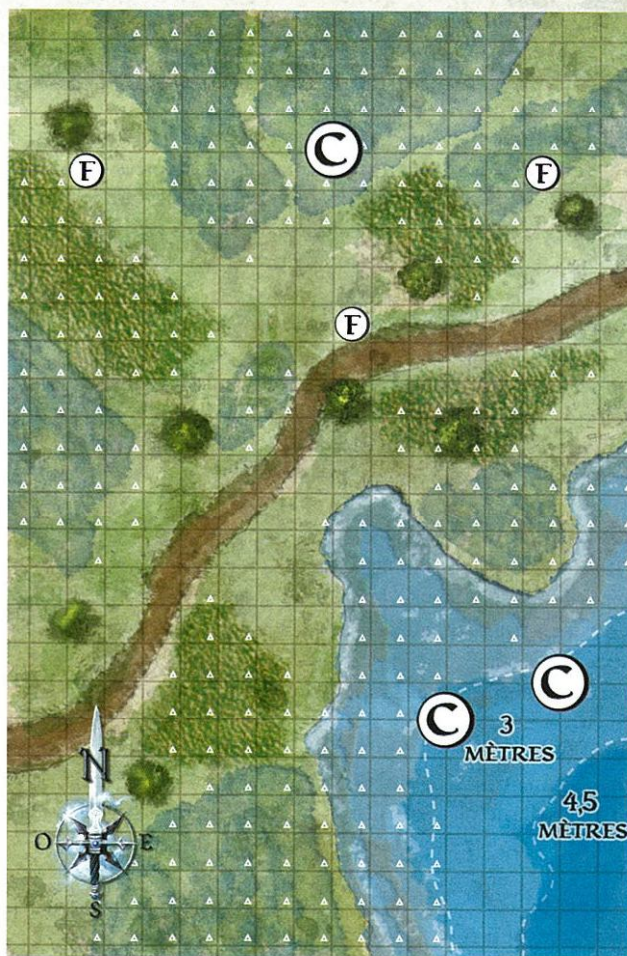
Arbres : les cases contenant un arbre constituent un terrain difficile et confèrent un camouflage. Un tronc d'arbre confère un abri (-2 aux jets d'attaque) aux créatures adjacentes.

Eau peu profonde : les cases d'eau adjacentes à la rive font 1,50 mètre de profondeur et constituent un terrain difficile. Un personnage dans l'eau dispose d'un abri, sauf contre les attaques des ennemis submergés. Combattre dans l'eau impose un malus de -2 aux jets d'attaque sauf avec les lances et les arbalètes.

Eau profonde : au-delà de la proximité de la rive, la profondeur de l'eau varie entre 3 et 4,50 mètres. Une créature dans l'eau profonde doit utiliser la compétence Athlétisme pour se déplacer. Elle dispose d'un abri sauf contre les attaques des ennemis submergés. Combattre dans l'eau impose un malus de -2 aux jets d'attaque sauf avec les lances et les arbalètes. De même, les pouvoirs accompagnés du mot-clé feu subissent un malus de -2 aux jets d'attaque.

Une créature entrant dans une case d'eau profonde depuis une zone d'eau peu profonde perd pied, terminant son déplacement dans cette case à moins d'être déjà en train de nager.

Trésor : le corps du troll est porteur de la carte de la Grande Tanière, ainsi que d'une sacoche contenant trois petites gemmes d'une valeur totale de 500 po.



RENCONTRE T2 : DES LUMIÈRES DANS LA NUIT

PREMIÈRE PARTIE : LA GRANDE TANIÈRE

Le royaume de Skalmad, le nouveau Vardar, est centré sur le Dédale des Trolls, dans une douzaine de grottes humides et de forts démantelés se trouvant à quelques kilomètres les uns des autres. Le repaire du roi des trolls est la Grande Tanière, le plus grand et le mieux protégé de ces sites.

Quand les PJ arrivent à la Grande Tanière, lisez ce qui suit :

Au milieu de collines escarpées, dans une zone bourbeuse pleine d'épais fourrés, vous découvrez une route pavée à moitié submergée. Elle mène à une pierre dressée de 6 mètres de haut, couverte de runes gravées avec maladresse.

Les runes sont en davek. Elles disent :

« J'ai levé cette pierre pour délimiter mon royaume. Tout ce qui se trouve à cinquante lieues à la ronde nous appartient, à moi et à mes successeurs. Vous êtes sur les terres de Vard, premier roi du Vardar. »

La route continue pendant deux cents mètres, suivant un ruisseau vaseux. Elle s'arrête face à une grande grotte envahie par la végétation. Le ruisseau coule dans la caverne en passant entre des piliers de pierre pointus évoquant les crocs d'une gigantesque gueule. Un chemin sur la rive gauche s'enfonce dans les ténèbres.

Ce chemin conduit à la Gueule-de-Troll. Quand les aventuriers entrent dans la caverne, continuez avec la rencontre G1 : La Gueule-de-Troll, page 10.

HABITANTS DE LA GRANDE TANIÈRE

Après avoir été abandonnée pendant longtemps, la Grande Tanière a récemment été réinvestie par des trolls, des troglodytes, des torves, des nothics et d'autres créatures sous le contrôle de Skalmad. Les cavernes abritent également deux monstres qui n'ont aucun rapport avec Skalmad et son prétendu royaume, mais qui résistent pour le moment à ses tentatives d'éviction. Un dragon noir et un enlaceur ont

chacun leur repaire le long de la partie nord du cours d'eau, qui parcourt tout le réseau souterrain.

La Grande Tanière est plus un palais royal qu'une cité. Quelques dizaines de monstres à peine y résident en permanence, mais la plupart des partisans de Skalmad vivent dans des grottes et des campements disséminés dans le Dédale des Trolls. Si les aventuriers se livrent à plusieurs expéditions dans la Grande Tanière, les forces de Skalmad sont renouvelées à partir de ces autres communautés à chaque fois que les PJ reviennent.

DANS LA GRANDE TANIÈRE

La majeure partie de la Grande Tanière est encore à l'état de ruine.

Murs et sols : la plupart des murs et des sols de la Grande Tanière sont en pierre naturelle non travaillée. À certains endroits, des fissures ont été grossièrement élargies pour créer des passages entre les cavernes.

Lumière : les cavernes de la Grande Tanière n'ont aucune source de lumière à moins que le contraire ne soit indiqué dans les descriptions des rencontres tactiques.

Passages inondés : la Grande Tanière est parsemée de ruisseaux souterrains et de lacs noirs. Ces cours d'eau forment un réseau parallèle qui croise les tunnels principaux. Dans ces passages, l'eau a une profondeur moyenne de 1,50 mètre, tandis que le plafond monte à 3 mètres (cf. *Combat aquatique*, page 45 du *Guide du Maître*).

À plusieurs endroits, le ruisseau au cours habituellement paresseux laisse place à une cascade bien plus rapide. Un personnage pris dans le courant doit réussir un test d'Athlétisme DD 16 sous peine d'être emporté dans la cascade, de subir 1d8 + 5 dégâts et de se retrouver à terre. Remonter une cascade nécessite un test d'Athlétisme DD 21.

Les lieux de la Grande Tanière comprennent :

1. La Gueule-de-Troll (rencontre G1). Le chemin menant à l'intérieur de la grotte est bloqué par un grand portail. Un escadron de trolls et de troglodytes y monte la garde.

La porte est barrée de l'intérieur (Force DD 26 pour la forcer). Des piliers de pierre ressemblant à des dents

LE RAID

À un moment donné de l'exploration de la Grande Tanière, Skalmad envoie ses partisans attaquer Marchelune. Cela mène aux rencontres R1-R5 de la partie *Raid sur Marchelune* de ce livret (cf. pages 37 à 47). Le raid devra avoir lieu avant que les aventuriers ne finissent la Grande Tanière, ce qui les obligera à partir défendre Marchelune avant de revenir finir cette partie de l'aventure.

Choisissez l'un des déclencheurs suivants pour le raid.

La colère de Skalmad. Quand les aventuriers ont terminé la rencontre G6 ou G7, jouez l'intermède 1 : *La colère de Skalmad* (cf. page 22). Avant qu'il ne soit abattu, le troll se vante que son armée marche sur Marchelune pour la détruire.

Les aventuriers retournent à Marchelune. Les aventuriers décideront peut-être de retourner en ville pour se reposer, pour consulter Rualiss l'éladrin à propos d'une chose qu'ils ont apprise, ou pour faire rappeler à la vie un de leurs compagnons. Dans ce cas, les forces du raid les suivent et attaquent le jour suivant.

Communication à distance. Si rien d'autre ne semble décider les aventuriers à partir avant que la Grande Tanière ne soit complètement nettoyée, Rualiss l'éladrin contacte l'équipe à l'aide d'un rituel de Communication à distance. Il dit aux aventuriers qu'une importante quantité de monstres se dirige vers la ville, et les supplie de revenir immédiatement pour aider à défendre Marchelune.

défendent l'accès au ruisseau. Un personnage peut se glisser entre deux piliers en réussissant un test d'Acrobaties DD 16. Les personnages de taille P ont un bonus de +4 à ce test.

2. Ponts. Chacun de ces ponts est fait d'un tronc d'arbre aplani sur le haut. Le plafond est à 4,50 mètres au-dessus du ruisseau. Le pont reliant la zone 1 à la zone 4 passe à 1,50 mètre au-dessus de l'eau, tandis que celui reliant les zones 1 et 3 est à 3 mètres de haut.

3. Tanières des Mâche-Moelle (rencontre G2). Cette grotte servait autrefois de chenil, mais elle abrite maintenant la tribu troglodyte des Mâche-Moelle et un couple d'espions nothics de Skalmad. Cette caverne contient deux foyers ; son sol est jonché d'outils, d'os et d'autres débris.

4. Monticule de crânes (rencontre G4). Dans cette caverne habite Norgg, un vieux bois-parleur troll, et son ours sanguinaire domestique. Ils veillent tous deux sur un monument sordide : un tas constitué de centaines de crânes empilés sur une saillie au sud-ouest. Cette collection macabre comprend des crânes humains, nains, orques, ogres, trolls et même un dragon. Les Mâche-Moelle se rassemblent ici pour s'agenouiller devant les crânes, qu'ils croient sacrés pour leur divinité, Torog.

5. Salle de fumaison. Les Mâche-Moelle entretiennent un feu dans cette salle pour fumer le poisson et la viande.

6. Écloserie. Les Mâche-Moelle conservent leurs œufs dans la terre sèche et sableuse qui couvre le sol de cette caverne.

7. Repaire du chef des Mâche-Moelle (rencontre G3). C'est la principale pièce à vivre des Mâche-Moelle. Les murs à l'ouest délimitent la chambre de Ssark, le chef de la tribu.

8. Caverne du chaman. C'est ici qu'habite Kasszt, le chaman des Mâche-Moelle. Sa chambre est dominée par de grandes draperies minérales et de magnifiques stalactites. Les niches dans les murs sont pleines de dizaines de reliques mystiques dont des grenouilles momifiées, des ossements, des herbes séchées et de grossières statuettes de pierre. Kasszt est dans la zone 3 quand les aventuriers arrivent pour la première fois.

9. Champignonnière. Dans cette caverne poussent de grosses vesses-de-loup lumineuses atteignant presque un mètre de haut. Les Mâche-Moelle cultivent les champignons en fertilisant la champignonnière avec leurs morts. Des cadavres de troglodytes recouverts de champignons sont éparpillés dans la grotte.

10. Puits aux esclaves (rencontre G6). Les trolls emprisonnent leurs esclaves dans une petite prison sur le côté est du puits. Elle renferme actuellement cinq prisonniers, des fermiers des terres proches de Marchelune capturés durant les raids récents.

11. Trésor caché. L'entrée de cette grotte est presque submergée. Dans un coffre en bois pourrissant à moitié enseveli au fond de la caverne se trouve un sac contenant 250 po et cinq tourmalines valant 50 po chacune.

12. Os en pierre. Sept squelettes trolls sont pris dans les murs de cette caverne. C'était un hall d'honneur au temps du Vardar. Les ossements des champions étaient nettoyés et exposés ici, afin qu'ils soient minéralisés par l'humidité s'écoulant des murs de la caverne.

13. Antre du dragon (rencontre G5). Cette caverne aquatique est le repaire de Croc-Funeste le dragon noir, qui vit ici depuis des années et voit d'un très mauvais œil la

venue de Skalmad. Tous deux ont malgré tout conclu une trêve, les trolls laissant le dragon tranquille et vice versa.

14. Portes gravées de runes. Une volée de marches mène à une grande double porte de pierre, sur laquelle sont gravées des runes en davek. Elles disent :

« Vous entrez dans le palais de Skalmad, roi du Vardar, Fléau du Dédale des Trolls, élu de Torog. Nul n'échappe à son Œil. »

15. Fonderie (rencontre G7). Ici, Thurk le forgeron troll fabrique des armes et des armures à partir de fer des marais.

16. Grotte en spirale (rencontre G9). Le sol de cette grotte monte en tournant autour d'une colonne centrale, jusqu'à une corniche surplombant la partie inférieure.

17. Nid grell (rencontre G8). Cette caverne abrite un nid grell dans une ancienne chapelle dédiée à Torog, dieu de l'Outreterre et divinité tutélaire du Vardar. La salle est proche de la surface et d'épaisses racines d'arbres percent le plafond de terre.

18. Chambre d'exécution. Le plafond de cette caverne s'est effondré, comme c'est le cas dans le puits aux esclaves. La surface est à 9 mètres au-dessus du sol. L'effondrement se rétrécit en hauteur et l'ouverture est obstruée par une végétation dense. Au milieu de la grotte se trouve un large rocher plat, dont la surface est ébréchée et salie. Elle servait aux exécutions à l'époque de l'ancien Vardar.

19. Maisons de pierre. Des murs sommaires divisent cette caverne en chambres improvisées. Des émissaires drows (cf. zone 23 et rencontre G12) occupent la chambre nord-ouest. La plupart du temps, ils servent Skalmad et sont donc rarement ici. Les autres chambres ne contiennent que de la poussière.

20. Caverne d'écoulement (rencontre G10). Tout ce qui tombe dans l'eau quelque part dans la Grande Tanière finit par passer dans cette grotte, où le ruisseau s'enfonce vers des profondeurs inconnues. Un enloueur s'est établi là, se nourrissant de poisson et des cadavres qui flottent parfois jusqu'ici.

21. Caverne des cages à corbeau (rencontre G11). Cinq vieilles cages en fer sont suspendues au plafond.

22. Chambre des guenaudes. Cette petite grotte est l'appartement personnel des guenaudes Géala et Morsha. Contre les murs sont alignées des étagères pleines d'herbes séchées et de champignons en poudre.

23. Caverne du trône (rencontre G12). Baignant dans la magie du portail ouvrant sur la Féerie, la caverne du trône de la Grande Tanière était une source de pouvoir pour les rois de l'ancien Vardar. Le portail est un énorme trône de cristal violet, qui éclaire la caverne d'une lueur fantasmagorique.

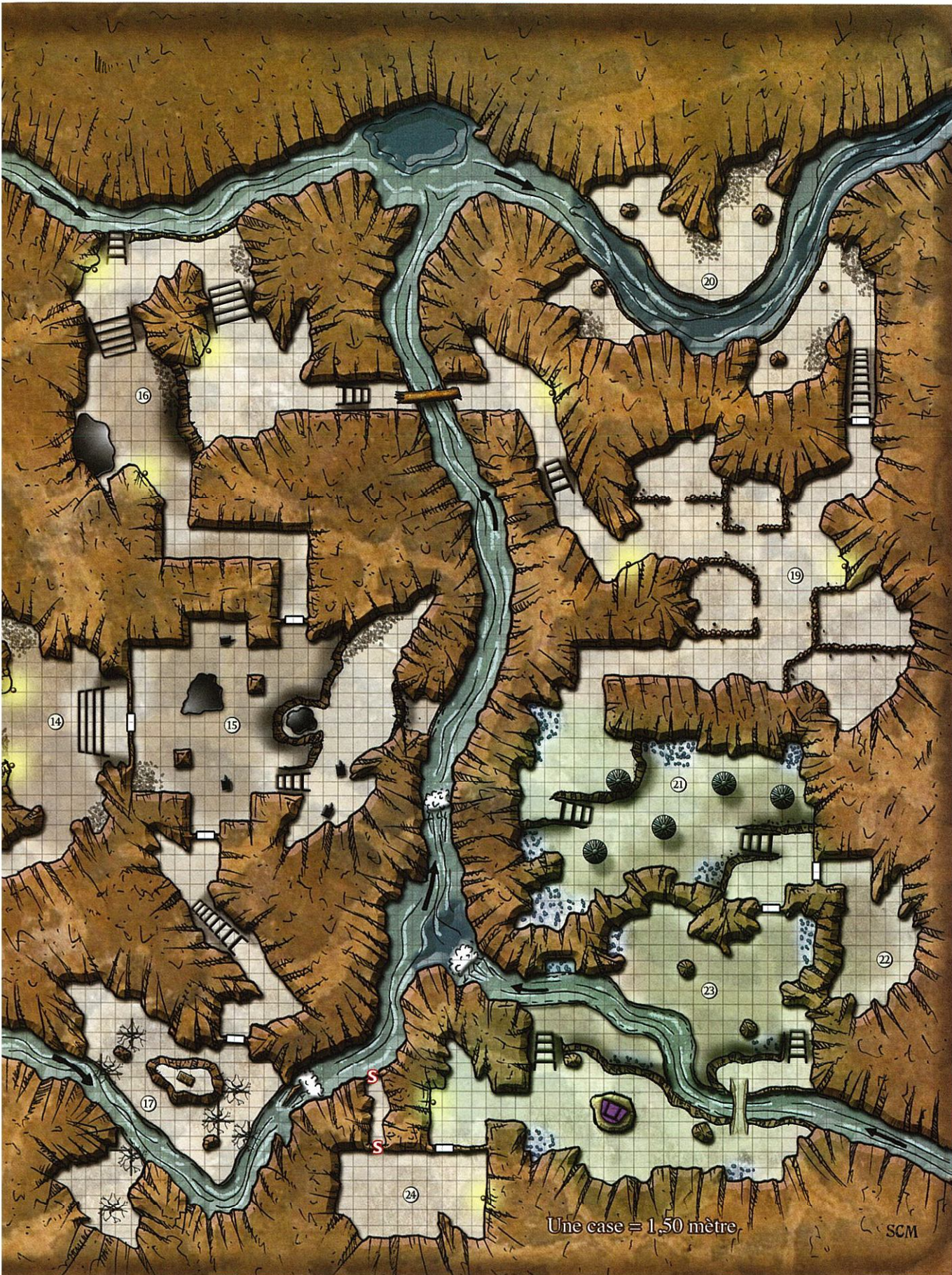
24. Antre de Skalmad. Skalmad se repose rarement, mais quand il le fait, il se retire dans cette chambre et verrouille la porte. Le roi des trolls dispose d'un genre de sortie secrète : le petit passage au nord-ouest est bloqué par un mur de gravats friable. On peut passer au travers avec un test de Force DD 18. C'est également le cas du mur menant au ruisseau.

Skalmad garde sur place un esclave personnel pour veiller sur ses affaires : Dethos, un vieux scribe de Marchelune. Skalmad le garde en vie parce qu'il sait lire et écrire le davek. Il écrit de grandiloquentes proclamations pour le roi des trolls, bien que les sujets de ce dernier soient peu nombreux à savoir lire. Lorsqu'il dort ou s'absente, Skalmad enchaîne Dethos à des menottes fixées au mur (Larcin DD 21 pour les crocheter).

LA GRANDE TANIÈRE

- Portail
- Tronc
- Torche
- Foyer
- Champignons
- Veine de bitume
- Racines d'arbre
- Cage
- Cascade
- Décombres





Une case = 1,50 mètre

SCM

RENCONTRE G1 : LA GUEULE-DE-TROLL

Rencontre de niveau 11 (3 000 px)

3 gardiens trolls (G)

3 empaleurs Mâche-Moelle (E)

CONFIGURATION

Cette rencontre a lieu dans la zone 1.

Skalmad ne s'inquiète pas de Marchelune ou de ses alliés. En revanche, plusieurs autres chefs de clans trolls ont essayé de le renverser depuis qu'il a pris le pouvoir. C'est pourquoi il a ordonné que l'entrée de la Grande Tanière soit toujours gardée.

Quand les aventuriers arrivent, montrez-leur l'illustration « Vue de la Gueule-de-Troll », page 26 du Livret d'aventure I, puis lisez ce qui suit :

Le chemin est bloqué par un portail en rondins épais fixé dans le mur de la grotte. À sa droite, le ruisseau coule lentement entre des piliers de pierre dressés comme des crocs, puis disparaît dans les ténèbres. À gauche se trouve une meurtrière permettant de surveiller les environs de la grotte.

Trois trolls et trois troglodytes gardent l'entrée de la Grande Tanière. Ils sont en permanence sur le qui-vive. Un troglodyte regarde par la meurtrière au nord, qui offre une vue dégagée

ENTRER EN PARLEMENTANT

Les gardes du portail ont été personnellement désignés par Skalmad. Ils ont reçu des ordres stricts de ne laisser personne pénétrer dans la Grande Tanière. Cependant, des aventuriers baratineurs peuvent réussir à convaincre les trolls de les laisser passer (« Nous venons implorer pitié pour Marchelune ! ») ou les narguer au point que, de rage, ils sortent de leur caverne et attaquent.

Si les aventuriers arrivent à persuader les trolls de les faire entrer, les gardes les retiennent sur place et envoient un troglodyte chercher Skalmad. Les gardes restants attaquent si les aventuriers essaient de quitter cette pièce avant l'arrivée de Skalmad. Le roi des trolls est là 20 minutes plus tard.

Skalmad n'est pas facile à duper, et il attaque dès qu'il voit le groupe. Ajoutez les monstres de l'intermède 1 : La colère de Skalmad (cf. page 22) au combat initial (ce sera une bataille difficile, mais les joueurs l'auront bien cherché).

Même si les aventuriers réussissent à vaincre Skalmad aussi tôt dans l'aventure, les créatures de la Grande Tanière restent unies. Elles savent et croient vraiment que le roi des trolls peut revenir d'entre les morts.

de la zone faisant face à la grotte. Il alerte les autres gardes s'il voit les aventuriers s'approcher. Si les aventuriers peuvent se glisser dans la caverne sans être vus par le troglodyte de garde, ils bénéficient de l'effet de surprise.

Si les aventuriers chargent le portail, essaient de le forcer ou tentent de passer par le ruisseau, les gardiens reculent pour les attendre. Les monstres attaquent dès que les aventuriers entrent dans la grotte.

Si les aventuriers s'approchent ouvertement, appellent ou frappent à la porte, lisez ce qui suit :

Vous entendez de courts jappements grondés à voix basse. Un panneau coulisse sur le portail. Vous voyez un immense troll, qui pointe ses yeux noirs et globuleux sur vous. Il tonne en mauvais commun : « Stoupides humains. Quoi vous veux ? »

Si les aventuriers essaient vraiment d'entrer dans la Grande Tanière par la persuasion, référez-vous à l'encart ci-contre. Sinon, le troll dit aux aventuriers : « Fouiez, stoupides humains ! Courez loin, petits humains stoupides ! Sauf si vous voulez être repas ? Pas bocou à manger, je parie ! Ha, ha, ha ! »

3 gardiens trolls (G)		Brute niveau 11
Humanoïde naturel de taille G		600 px chacun
Initiative +8	Sens Perception +12	
Pv 120 ; péril 60 ; cf. aussi <i>guérison troll</i>		
Régénération 10 (si le troll subit des dégâts d'acide ou de feu, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)		
CA 22 ; Vigueur 23, Réflexes 20, Volonté 19		
VD 8		
⚔ Griffes (simple ; à volonté)		
Allonge 2 ; +15 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts ; cf. aussi <i>coup frénétique</i> .		
⚔ Morsure puissante (simple ; rencontre) ⚔ poison		
+15 contre CA ; 3d6 + 7 dégâts, plus 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).		
⚔ Coup frénétique (libre, quand l'attaque du troll met un ennemi en péril ; à volonté)		
Le troll effectue une attaque de griffes.		
Guérison troll ⚔ guérison		
Si une attaque qui n'inflige pas de dégâts d'acide ou de feu réduit les points de vie du troll à 0, ce dernier se relève à son tour de jeu suivant (au prix d'une action de mouvement) avec 10 points de vie.		
Alignement chaotique mauvais		Langues commun, géant
Compétences Athlétisme +16, Endurance +15		
For 22 (+11)	Dex 16 (+8)	Sag 14 (+7)
Con 20 (+10)	Int 5 (+2)	Cha 10 (+5)

3 empaleurs Mâche-Moelle (E) Artilleur niveau 9
Humanoïde naturel (reptile) de taille M, troglodyte 400 px chacun

Initiative +6 **Sens Perception** +10 ; vision dans le noir
Puanteur troglodyte aura 1 ; les ennemis vivants pris dans l'aura subissent un malus de -2 aux jets d'attaque.

Pv 81 ; **péril** 40

CA 24 ; **Vigueur** 24, **Réflexes** 21, **Volonté** 20

VD 5

⬆ **Lance** (simple ; à volonté) ♦ **arme**
+13 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts.

⬆ **Griffes** (simple ; à volonté)
+11 contre CA ; 1d4 + 5 dégâts.

⌘ **Javeline** (simple ; à volonté) ♦ **arme**
Distance 10/20 ; +14 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts.

➤ **Tir empalant** (simple ; recharge ⬢⬢⬢⬢⬢⬢) ♦ **arme**
Javeline nécessaire ; distance 10 ; +14 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts, et l'empaleur troglodyte effectue une attaque secondaire contre la même cible. *Attaque secondaire* : +12 contre Vigueur ; la cible est maîtrisée (sauvegarde annule).

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, draconique

Compétences Athlétisme +13, Endurance +14

For 19 (+8) **Dex** 14 (+6) **Sag** 13 (+5)

Con 21 (+9) **Int** 7 (+2) **Cha** 9 (+3)

Équipement lance, carquois de 6 javelines

TACTIQUE

Les trolls ne rechignent pas à engager le corps à corps si des ennemis entrent dans leur zone. Ils n'ont pas peur de plonger dans le ruisseau pour atteindre les aventuriers.

Les troglodytes restent en arrière et laissent les trolls se charger du gros du combat. Deux troglodytes prennent position sur la corniche pour lancer des javelines. Le troglodyte de la meurtrière remonte le couloir pour prendre en tenaille un PJ engagé par un troll.

Si tous les trolls sont tués, les troglodytes restants fuient par le passage le plus proche. Quel que soit le chemin emprunté, ils entreprennent une action simple pour faire tomber dans l'eau le tronc servant de pont après être passés. Ils rejoignent ensuite les créatures des zones 3 ou 4 (rencontre G2 ou G3) et attendent l'arrivée des aventuriers.

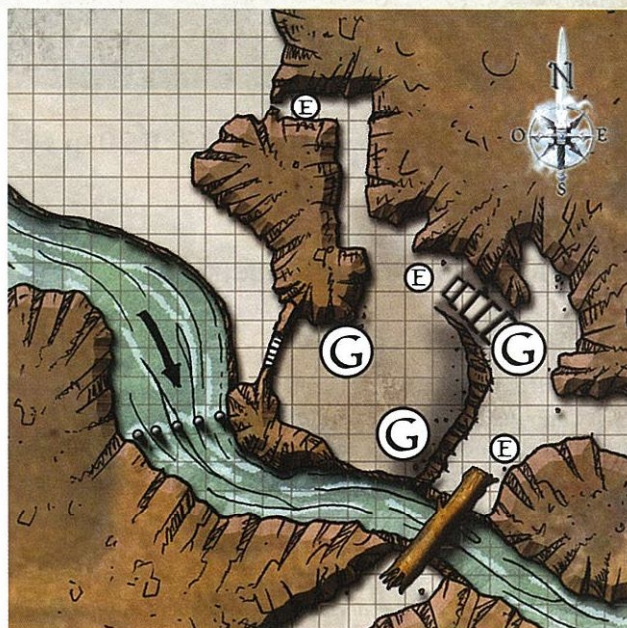
DÉVELOPPEMENT

Si les aventuriers nettoient cette zone, puis quittent la Grande Tanière (y compris s'ils reviennent à Marchelune avant le raid), les gardes sont remplacés par trois nouveaux gardiens trolls et une paire de traqueurs nothics.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : vive. Quand ils sont de garde, les trolls placent des torches dans les torchères au mur. La lumière du jour ne rentre pas dans la caverne.

Plafond : le plafond en pierre brute se trouve à une hauteur de 7,50 mètres.



RENCONTRE G1 : LA GUEULE-DE-TROLL

Ruisseau : le ruisseau fait 1,50 mètre de profondeur. Chaque case de ruisseau constitue un terrain difficile en matière de déplacement. Un personnage dans l'eau dispose d'un abri (-2 aux jets d'attaque) sauf contre les attaques des ennemis submergés. Combattre dans l'eau impose un malus de -2 aux jets d'attaque sauf avec les lances et les arbalètes.

Piliers de pierre : ils bloquent le passage le long du ruisseau. Un personnage peut se glisser entre deux piliers au prix d'une action de mouvement et en réussissant un test d'Acrobaties DD 16. Les personnages de taille P bénéficient d'un bonus de +4 à ce test. Les personnages de taille G n'ont aucune chance de réussir.

Escarpement : cette pente raide monte jusqu'à une corniche 3 mètres au-dessus du sol. Il est possible de l'escalader avec un test d'Athlétisme DD 15.

Tronc : un tronc d'arbre a été aplani sur une face pour former un pont fonctionnel, mais précaire (Acrobaties DD 10 pour le traverser). Le pont est à 3 mètres au-dessus du ruisseau, au même niveau que la saillie. Il peut être poussé dans l'eau au prix d'une action simple.

Meurtrière : elle confère un abri supérieur (-5 aux jets d'attaque) contre les attaques provenant de l'extérieur. Les gardes ne peuvent pas attaquer de derrière la meurtrière, puisqu'ils n'ont pas d'armes adaptées à cet usage.

Palissade : les gonds du portail sont montés sur le côté nord. Un petit panneau coulissant s'ouvrant de l'intérieur offre une ligne de mire, mais confère un abri supérieur. Le portail est fermé par une lourde barre de bois (on la soulève de l'intérieur au prix d'une action mineure). Le portail barré peut être forcé avec un test de Force DD 26. On peut aussi en démonter les gonds avec un test de Larcin DD 21. La porte a le profil suivant : CA 4, Vigueur 12, Réflexes 4 et 40 pv.

RENCONTRE G2 : LES TANIÈRES DES MÂCHE-MOELLE

Rencontre de niveau 11 (3 050 px)

2 traqueurs nothics (T)

3 mutilateurs Mâche-Moelle (M)

Kasszt, imprécateur Mâche-Moelle (K)

CONFIGURATION

Cette rencontre a lieu dans la zone 3.

À l'époque de l'ancien Vardar, cette caverne abritait les monstres domestiqués par les trolls. C'est maintenant l'une des nombreuses grottes habitées par la tribu troglodyte des Mâche-Moelle.

Si les aventuriers entrent par le nord, lisez ce qui suit :

La fumée du feu de bois ne parvient pas à masquer l'immonde puanteur qui émane de cette grotte de belle taille. L'espace est divisé en chambres par des murs de pierre de piètre qualité. Un peu plus loin, au coin d'un mur, brûle un feu projetant une lumière vacillante. Au-delà, vous apercevez une créature reptilienne trapue, montant apparemment la garde, un gourdin de pierre entre ses mains griffues.

Si les aventuriers arrivent par la porte est ou la porte sud, lisez ce qui suit :

Le couloir s'arrête sur une grande porte de planches mal assemblées, en dessous de laquelle filtre la lueur rougeâtre d'un feu de bois. L'odeur du feu se mêle à celle d'un musc animal désagréable.

2 traqueurs nothics (T) Franc-tireur niveau 11
Humanoïde aberrant de taille M 600 px chacun

Initiative +11 **Sens Perception** +7 ; vision dans le noir, vision lucide 10

Pv 115 ; **péril** 57

CA 25 ; **Vigueur** 23, **Réflexes** 23, **Volonté** 21

VD 6

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)

+14 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts.

⊕ **Regard hébétant** (simple ; à volonté) ⊕ **nécotique**

Décharge de proximité 3 ; +14 contre Réflexes ; 1d8 + 5 dégâts nécotiques, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du traqueur nothic. Le traqueur nothic perd ce pouvoir lorsqu'il est aveuglé.

Avantage de combat

Les attaques de corps à corps du traqueur nothic infligent 2d6 dégâts supplémentaires à une cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Représailles (réaction immédiate, quand le nothic est touché par une attaque de corps à corps ou de proximité ; rencontre)

Le nothic se décale et effectue une attaque de griffes ou une attaque de regard hébétant contre l'attaquant déclencheur.

Alignement non aligné **Langues** profond

Compétences Discrétion +14

For 18 (+9)

Dex 18 (+9)

Sag 14 (+7)

Con 19 (+9)

Int 8 (+4)

Cha 9 (+4)

Plusieurs troglodytes habitent dans ces chenils humides, mais seuls quatre d'entre eux sont présents pour l'instant. Les nothics qui traînent ici gardent un œil sur les troglodytes pour le compte de Skalmad. À moins qu'elles n'aient été prévenues par des monstres ayant fui la zone 1 (cf. rencontre G1), les créatures de cette zone ne sont pas en alerte quand les aventuriers approchent.

Quand vous préparez la rencontre, ne placez sur le plan tactique que les créatures que les personnages peuvent voir. Kasszt et le mutilateur Mâche-Moelle de la pièce nord sont hors de vue quand les aventuriers entrent dans la zone.

Si les aventuriers arrivent par le nord, le troglodyte situé près du feu les remarque lorsqu'ils atteignent les cases marquées d'un « X » sur le plan tactique. Les personnages souhaitant s'approcher plus près sans être vus doivent effectuer des tests de Discrétion.

TACTIQUE

Les mutilateurs Mâche-Moelle engagent immédiatement le corps à corps avec les intrus, se répartissant pour maximiser l'effet de leur puanteur troglodyte. Les nothics et Kasszt restent en arrière. Les nothics utilisent regard hébétant contre les personnages tentant de rester hors du corps à corps, tandis que Kasszt se sert de malédiction caverneuse contre les aventuriers engagés avec les mutilateurs. Elle se rabat sur double rayon les rounds où malédiction caverneuse n'est pas disponible. Kasszt réserve son chant du renouveau jusqu'à ce qu'au moins deux mutilateurs soient en péril. Comme elle ne fait pas confiance aux espions nothics, elle ne les traite pas comme des alliés en ce qui concerne l'effet de guérison de ce pouvoir.

3 mutilateurs troglodytes (M) Soldat niveau 8
Humanoïde naturel (reptile) de taille M, troglodyte 350 px chacun

Initiative +6 **Sens Perception** +5 ; vision dans le noir

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

Pv 90 ; **péril** 45

CA 24 ; **Vigueur** 23, **Réflexes** 20, **Volonté** 21

VD 5

⊕ **Massue** (simple ; à volonté) ⊕ **arme**

+14 contre CA ; 2d4 + 5 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du mutilateur troglodyte.

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)

+12 contre CA ; 1d4 + 5 dégâts.

⊕ **Morsure** (mineure 1/round ; à volonté)

Avantage de combat nécessaire ; +12 contre Vigueur ; 1d6 + 5 dégâts, et les soins visant la cible sont réduits de moitié jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du mutilateur troglodyte.

⌘ **Javeline** (simple ; à volonté) ⊕ **arme**

Distance 10/20 ; +14 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts.

Alignement chaotique mauvais

Langues draconique

Compétences Athlétisme +13, Endurance +13

For 18 (+8)

Dex 12 (+5)

Sag 15 (+6)

Con 18 (+8)

Int 6 (+2)

Cha 8 (+3)

Équipement massue, 2 javelines

Kasszt (K) Contrôleur (meneur) d'élite niveau 9
Humanoïde naturel (reptile) de taille M, troglodyte 800 px

Initiative +5 Sens Perception +13 ; vision dans le noir
Puanteur troglodyte aura 1 ; les ennemis vivants pris dans l'aura subissent un malus de -2 aux jets d'attaque.

Pv 202 ; péril 101

CA 25 ; Vigueur 23, Réflexes 19, Volonté 22

Jets de sauvegarde +2

VD 5

Points d'action 1

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

+13 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts.

⬇ **Griffes** (simple ; à volonté)

+11 contre CA ; 1d4 + 2 dégâts.

➤ **Rayon empoisonné** (simple ; à volonté) ♦ **poison**

Distance 10 ; +12 contre Vigueur ; 1d6 + 5 dégâts de poison, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

➤ **Double rayon** (simple ; à volonté) ♦ **poison**

Kasszt effectue deux attaques de rayon empoisonné.

➤ **Malédiction caverneuse** (simple ; recharge ☞ ☞ ☞ ☞)

♦ **nécrotique**

Distance 5 ; +12 contre Vigueur ; la cible subit 5 dégâts nécrotiques continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux).

⬅ **Faveur des tunnels** (mineure 1/round ; recharge ☞ ☞ ☞ ☞)

Explosion de proximité 10 ; tous les alliés pris dans l'explosion bénéficient de +5 en VD jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Kasszt.

⬅ **Chant du renouveau** (simple ; rencontre) ♦ **guérison**

Explosion de proximité 5 ; tous les alliés en péril pris dans l'explosion regagnent 15 points de vie.

Alignement chaotique mauvais

Langues commun, draconique

Compétences Endurance +14, Exploration +13, Religion +9

For 15 (+6)

Dex 12 (+5)

Sag 18 (+8)

Con 21 (+9)

Int 10 (+4)

Cha 14 (+6)

Équipement robe, bâton, masque en forme de crâne

Les traqueurs nothics se battent jusqu'à la mort. Si eux et deux troglodytes au moins sont tués, les troglodytes survivants fuient vers la zone 7, alertant ses occupants et se joignant à eux pour la bataille qui suivra l'arrivée inévitable des aventuriers.

DÉVELOPPEMENT

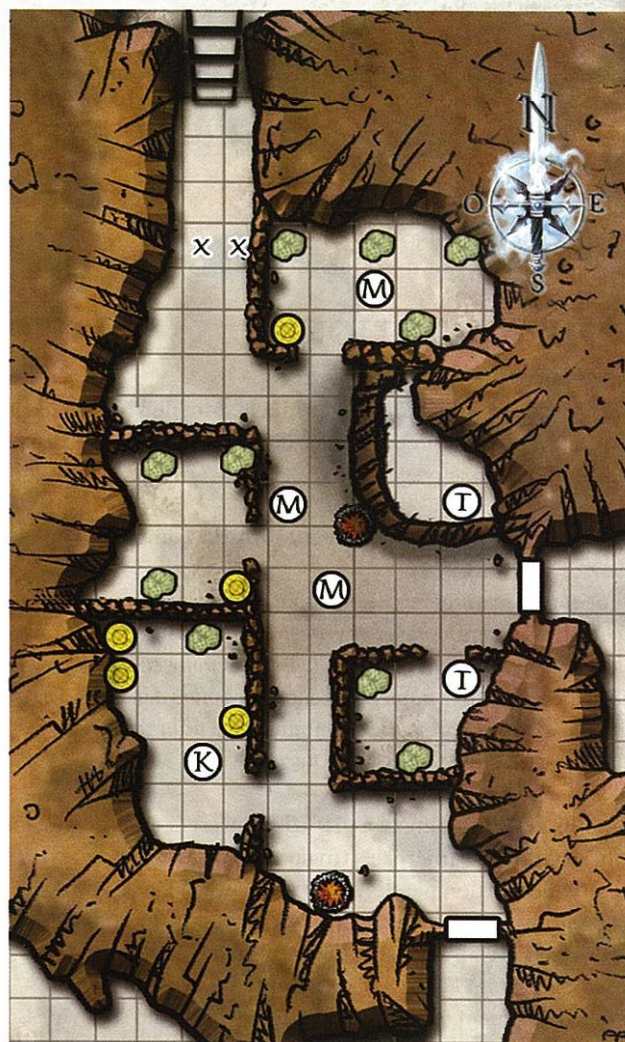
Après l'attaque de leur repaire, les troglodytes vivant ici se regroupent avec leurs congénères de la zone 7. Cette caverne reste vide si les aventuriers y reviennent plus tard.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : vive (émise par les feux brûlant dans les foyers de la zone).

Plafond : le plafond grossièrement taillé fait uniformément 4,50 mètres de haut.

Portes : ces portes frustes à la taille des trolls sont verrouillées (test de Larcin DD 20 ou test de Force DD 21 pour les ouvrir) et bruyantes (-5 aux tests de Discrétion). Chaque porte a le profil suivant : CA 5, Vigueur 10, Réflexes 5 et 20 pv.



Foyers : ils constituent un terrain difficile (nécessitant 1 case de déplacement supplémentaire pour y entrer).

Toute créature entrant ou débutant son tour de jeu dans un foyer subit 1d8 + 5 dégâts de feu.

Nids : un tas d'herbes des marais et de feuilles séchées marque l'endroit où dorment les troglodytes. Les nids constituent un terrain difficile. Toute attaque infligeant des dégâts de feu dans la zone d'un nid l'embrase pour 3 rounds, créant une lumière vive dans un rayon de 5 cases. Une créature entrant ou débutant son tour de jeu dans une case de nid en feu subit 1d6 dégâts de feu. Une fois enflammé, un nid se consume entièrement ; il n'en reste que des cendres et la case n'est plus considérée comme un terrain difficile.

Paniers : ces larges paniers en osier contiennent la nourriture des troglodytes, principalement des champignons séchés et de la viande fumée infecte. Les paniers confèrent un abri (-2 aux jets d'attaque), mais sont suffisamment légers pour que les personnages puissent se déplacer sur leurs cases sans pénalité.

Escarpement : cette pente raide monte jusqu'à une saillie 3 mètres au-dessus du sol. Il est possible de l'escalader avec un test d'Athlétisme DD 15.

RENCONTRE G3 : REPAIRE DU CHEF DES MÂCHE-MOELLE

Rencontre de niveau 12 (3 500 px)

6 mutilateurs troglodytes (M)
2 empaleurs Mâche-Moelle (E)
Ssark, chef de clan des Mâche-Moelle (S)

CONFIGURATION

Cette rencontre a lieu dans la zone 7.

Une majorité des troglodytes Mâche-Moelle vivent dans cette caverne. S'ils sont attaqués, ils se lancent sur les intrus avec une fureur sauvage.

Quand les aventuriers arrivent dans la zone 7, lisez ce qui suit :

De bestiales créatures reptiliennes sont accroupies autour de foyers ou appuyées contre les murs de cette grande caverne où règne une odeur infecte. Des murs grossiers divisent la grotte en plusieurs pièces, et deux autres tunnels partent sur les murs adjacents. Un ruisseau au cours paresseux louvoie au milieu de la zone, enjambé par un tronc d'arbre faisant office de pont.

À moins qu'ils n'aient été alertés de la présence d'intrus dans la Grande Tanière, les troglodytes n'effectuent que des tests de Perception passifs à l'approche des PJ.

En préparant l'escarmouche, ne placez pas sur le plan tactique les créatures que les aventuriers ne peuvent pas voir depuis leur point d'entrée. Par exemple, les PJ ne savent pas automatiquement que les pièces au nord et au sud sont vides, ou que Ssark et un mutilateur se trouvent dans la salle ouest.

6 mutilateurs troglodytes (M)	Soldat niveau 6
Humanoïde naturel (reptile) de taille M	250 px chacun
Initiative +6	Sens Perception +5 ; vision dans le noir
Puanteur troglodyte aura 1 ; les ennemis vivants pris dans l'aura subissent un malus de -2 aux jets d'attaque.	
Pv 74 ; péril 37	
CA 22 ; Vigueur 21, Réflexes 18, Volonté 19	
VD 5	
⊕ Massue (simple ; à volonté) ♦ arme	
+12 contre CA ; 2d4 + 4 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du mutilateur troglodyte.	
⊕ Griffes (simple ; à volonté)	
+10 contre CA ; 1d4 + 4 dégâts.	
† Morsure (mineure 1/round ; à volonté)	
Avantage de combat nécessaire : +10 contre Vigueur ; 1d6 + 4 dégâts, et les soins visant la cible sont réduits de moitié jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du mutilateur troglodyte.	
↘ Javeline (simple ; à volonté) ♦ arme	
Distance 10/20 ; +12 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.	
Alignement chaotique mauvais	Langues draconique
Compétences Athlétisme +12, Endurance +12	
For 18 (+7)	Dex 12 (+4) Sag 15 (+5)
Con 18 (+7)	Int 6 (+1) Cha 8 (+2)
Équipement massue, 2 javelines	

3 empaleurs Mâche-Moelle (E)	Artilleur niveau 9
Humanoïde naturel (reptile) de taille M, troglodyte	400 px chacun
Initiative +6	Sens Perception +10 ; vision dans le noir
Puanteur troglodyte aura 1 ; les ennemis vivants pris dans l'aura subissent un malus de -2 aux jets d'attaque.	
Pv 81 ; péril 40	
CA 24 ; Vigueur 24, Réflexes 21, Volonté 20	
VD 5	
⊕ Lance (simple ; à volonté) ♦ arme	
+13 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts.	
⊕ Griffes (simple ; à volonté)	
+11 contre CA ; 1d4 + 5 dégâts.	
↘ Javeline (simple ; à volonté) ♦ arme	
Distance 10/20 ; +14 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts.	
↘ Tir empalant (simple ; recharge #, ☞, ☞, ☞) ♦ arme	
Javeline nécessaire ; distance 10 ; +14 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts, et l'empaleur troglodyte effectue une attaque secondaire contre la même cible. Attaque secondaire : +12 contre Vigueur ; la cible est maîtrisée (sauvegarde annule).	
Alignement chaotique mauvais	Langues commun, draconique
Compétences Athlétisme +13, Endurance +14	
For 19 (+8)	Dex 14 (+6) Sag 13 (+5)
Con 21 (+9)	Int 7 (+2) Cha 9 (+3)
Équipement lance, carquois de 6 javelines	

TACTIQUE

Les mutilateurs chargent l'adversaire le plus proche, se répartissant pour maximiser l'effet de leur *puanteur troglodyte*. Les empaleurs restent en arrière pour lancer leurs javelines sur les aventuriers qui ne seraient pas engagés au corps à corps. S'ils sont acculés, ils battent en retraite par le pont, l'un d'eux entreprenant une action simple dans le but de le déloger de la saillie et le faire tomber dans le ruisseau pour empêcher les aventuriers de les suivre.

Ssark, le chef du clan Mâche-Moelle, est un champion des batailles. Il laisse ses mutilateurs aller en première ligne. Il lance une javeline depuis la porte de ses quartiers tout en jaugeant l'équipe et ses capacités. Puis, il entre dans la mêlée contre le plus fort combattant au corps à corps, cherchant à le prendre en tenaille avec un ou plusieurs mutilateurs pour profiter de *tactique du seigneur des batailles*. En tenaille, ses mutilateurs et lui combinent des attaques de morsure avec leurs attaques de massue. Ssark emploie sa *double attaque* dès qu'il le peut pour infliger un maximum de dégâts.

Même sans prise en tenaille, les mutilateurs de Ssark tentent de rester dans un rayon de 5 cases de leur chef pour bénéficier de son *assaut mobilisateur*.

Tant que Ssark est vivant, les autres troglodytes combattent jusqu'à la mort. Si le chef du clan est abattu, les Mâche-Moelle combattent jusqu'à ce qu'ils ne soient plus que trois. Ces survivants fuient alors vers la zone 2 (cf. rencontre G2) pour la défendre avec leurs semblables. Si les PJ se sont déjà chargés de ces défenseurs, les Mâche-Moelle survivants fuient le donjon et trouvent refuge dans les marais.

Ssark, Soldat d'élite (meneur) niveau 11 champion des batailles (S)

Humanoïde naturel (reptile) de taille M, troglodyte 1 200 px

Initiative +8 Sens Perception +8 ; vision dans le noir
Puanteur troglodyte aura 1 ; les ennemis vivants pris dans l'aura subissent un malus de -2 aux jets d'attaque.

Pv 230 ; péril 115

CA 29 ; Vigueur 25, Réflexes 21, Volonté 23

Jets de sauvegarde +2

VD 5

Points d'action 1

⬇ **Massue** (simple ; à volonté) ♦ arme

+17 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Ssark.

⬇ **Double attaque** (simple ; à volonté) ♦ arme

Ssark effectue deux attaques de massue.

⬇ **Griffes** (simple ; à volonté)

+15 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts.

⬇ **Morsure** (mineure 1/round ; à volonté)

Avantage de combat nécessaire ; +15 contre Vigueur ; 1d8 + 5 dégâts, et les soins visant la cible sont réduits de moitié jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Ssark.

⬇ **Javeline** (simple ; à volonté) ♦ arme

Distance 10/20 ; +17 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts.

Tactique du seigneur des batailles

Ssark et ses alliés infligent 2d6 dégâts supplémentaires contre les ennemis que Ssark prend en tenaille.

Don pour la bataille

Ssark peut réussir des coups critiques sur des jets d'attaque naturels de 19 ou 20.

Assaut mobilisateur

Quand Ssark réussit un coup critique, lui et tous ses alliés situés dans un rayon de 5 cases regagnent 5 points de vie.

Alignement chaotique mauvais

Langues draconique

Compétences Athlétisme +15, Endurance +14

For 20 (+10)

Dex 13 (+6)

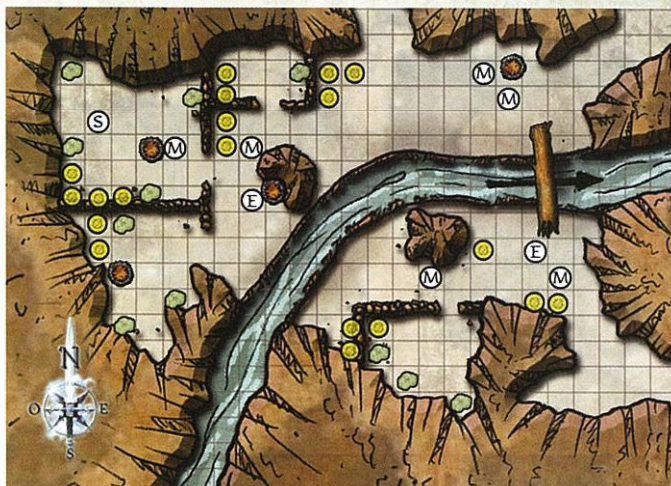
Sag 17 (+8)

Con 19 (+9)

Int 7 (+3)

Cha 9 (+4)

Équipement massue, 2 javelines



PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : vive (des feux brûlant dans les foyers de la zone).

Plafond : le plafond brut fait 4,50 mètres de haut.

Ruisseau : le ruisseau fait 1,50 mètre de profondeur.

Chaque case de ruisseau constitue un terrain difficile (nécessitant 1 case de déplacement supplémentaire pour y entrer). Un personnage dans l'eau dispose d'un abri (-2 aux jets d'attaque) sauf contre les attaques des ennemis submergés. Combattre dans l'eau impose un malus de -2 aux jets d'attaque sauf avec les lances et les arbalètes.

Tronc : un tronc d'arbre a été aplani sur une face pour former un pont fonctionnel, mais précaire (Acrobaties DD 10 pour le traverser). Le pont est à 60 centimètres au-dessus du ruisseau. Il peut être poussé dans l'eau au prix d'une action simple.

Foyers : ils constituent un terrain difficile. Toute créature entrant ou débutant son tour de jeu dans un foyer subit 1d8 + 5 dégâts de feu.

Nids : un tas d'herbes des marais et de feuilles séchées marque l'endroit où dorment les troglodytes. Les nids constituent un terrain difficile. Toute attaque infligeant des dégâts de feu dans la zone d'un nid l'embrase pour 3 rounds, créant une lumière vive dans un rayon de 5 cases. Une créature entrant ou débutant son tour de jeu dans une case de nid en feu subit 1d6 dégâts de feu. Une fois enflammé, un nid se consume entièrement ; il n'en reste que des cendres et la case n'est plus considérée comme un terrain difficile.

Paniers : ces larges paniers en osier contiennent la nourriture des troglodytes, principalement des champignons séchés et de la viande fumée infecte. Un panier la chambre du chef contient le trésor de la tribu.

Les paniers confèrent un abri (-2 aux jets d'attaque), mais sont suffisamment légers pour que les personnages puissent se déplacer sur leurs cases sans pénalité.

Trésor : le trésor des Mâche-Moelle inclut un total de 700 po, un petit coffre en bois avec quatre belles émeraudes (valant 250 po chacune), une baguette d'explosion ardente +3 et un arc long de déphasage +3.

DÉVELOPPEMENT

Ssark garde pour lui la richesse des Mâche-Moelle. Un des paniers de la grotte du chef est rempli de pierres brillantes (mais sans valeur), d'armes rouillées, de plumes de couleurs vives et de fourrures fétides non tannées. Sous ce fatras sont cachés (test de Perception DD 21 pour les trouver) trois sacs contenant le trésor de la tribu (cf. Particularités de la zone).

RENCONTRE G4 : MONTICULE DE CRÂNES

Rencontre de niveau 12 (3 700 px)

Norgg, bois-parleur troll (N)

1 ours sanguinaire (O)

3 crânes flamboyants sombrefeu (C)

CONFIGURATION

Cette rencontre a lieu dans la zone 4.

Cette caverne abrite un monument de l'antique Vardar : un monticule de crânes, nombre d'entre eux ayant été placés là par Vard lui-même. On y trouve des crânes de toutes sortes de créatures, y compris des humains, des nains, des orques, des trolls et même un dragon. Trois crânes flamboyants sombrefeu se cachent dans le tas. Ils ont été créés pour garder le monument.

Un bois-parleur troll et son ours sanguinaire entretiennent le monticule. Norgg n'a plus toute sa tête, et passe des heures à discuter avec les crânes. Skalmad le considère comme un chaman béni par Torog, et il le consulte de temps en temps à propos de présages, de prophéties et de visions du futur.

Quand les aventuriers arrivent, montrez-leur l'illustration « Vue du monticule de crânes », page 27 du Livret d'aventure I, puis lisez ce qui suit :

Un haut escarpement divise cette caverne en deux, un escalier grossièrement taillé dans la pierre menant à un immense monticule de crânes. Des dizaines d'autres crânes sont entreposés dans les niches et les recoins qui courent jusqu'au plafond.

Un vieux troll aux poils blancs hirsutes, portant un long bâton noueux, tourne autour du monticule tout en maugréant. Un ours énorme est allongé au pied de l'escarpement, mastiquant des os qu'il réduit en charpie entre ses puissantes mâchoires.

Ne révélez pas la présence des crânes flamboyants sombrefeu avant qu'ils n'émergent du monticule pour attaquer.

Bien que Norgg semble perdu dans ses pensées, il reste conscient de son environnement. L'ours et lui effectuent des tests de Perception passifs pour remarquer l'arrivée des intrus dans les couloirs.

Le troll est indifférent à la présence des aventuriers. Ne s'intéressant que très peu à l'aspect politique du règne de Skalmad, il suppose qu'ils sont un autre groupe allié au roi des trolls. Il les regarde un moment, puis retourne parler à ses crânes. Tant que les aventuriers ne l'attaquent pas et ne se situent pas dans un rayon de 3 cases de l'ours ou des crânes, ils peuvent aller sans problème de l'un à l'autre des passages nord.

Si les aventuriers s'approchent de l'ours sanguinaire, il gronde et attaque pour défendre son lieu de repos. À moins qu'ils ne fuient immédiatement, Norgg passe à l'attaque le round suivant.

Si les aventuriers viennent trop près du tas de crânes, Norgg se tourne vers eux en exprimant sa colère à grands cris, et il attaque féroce.

À la fin du premier round de combat de Norgg, les crânes flamboyants sombrefeu s'animent, s'élevant dans les airs depuis le monticule de crânes. Déterminez leur initiative et faites-les agir au cours du deuxième round.

Si les aventuriers fuient cette zone, ni Norgg ni ses alliés ne les poursuivent. Cependant, les aventuriers se feront à nouveau attaquer s'ils reviennent.

TACTIQUE

L'ours sanguinaire se bat sans subtilité, attaquant la cible la plus proche, d'abord avec une *mutilation* , puis une *étreinte* de l'ours pour achever son adversaire.

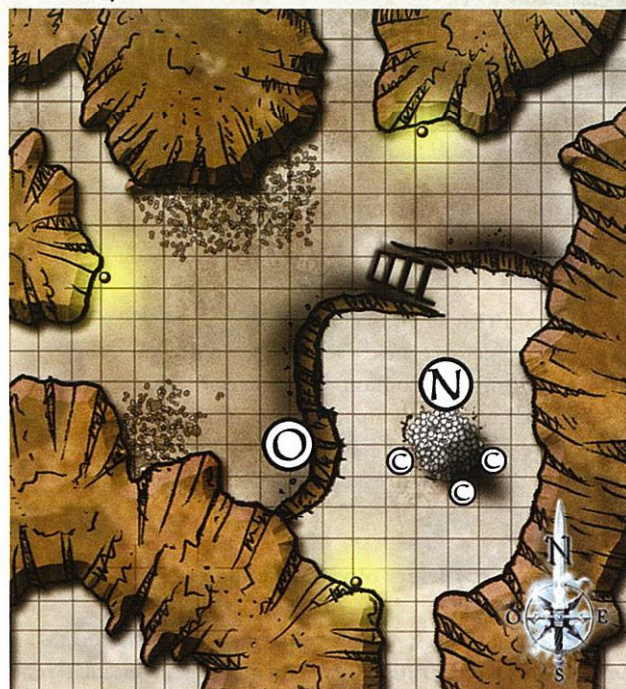
Norgg entame les hostilités avec *explosion épineuse* pour immobiliser autant de combattants ennemis que possible à portée de l'ours sanguinaire. Après cela, il lance des *rayons d'épines* sur les cibles prises dans l' *explosion épineuse* ou d'autres se trouvant sous la saillie.

Les crânes flamboyants sombrefeu montent à une hauteur de 3 mètres pour rester hors de portée de corps à corps. Chacun à tour de rôle, ils arrosent les PJ avec *boule de feu* tandis que les autres utilisent leur *rayon de sombrefeu* sur une cible isolée. Puisqu'ils peuvent exclure deux alliés des effets de *boule de feu* , les crânes flamboyants ne risquent pas de blesser Norgg ou l'ours. Ils concentrent leurs attaques sur les ennemis volants ou ceux qui utilisent des attaques à distance contre eux ou leurs alliés.

3 crânes flamboyants sombrefeu (C)	Artilleur niveau 10
Animé naturel (mort-vivant) de taille TP	500 px chacun
Initiative +7	Sens Perception +11
Pv 82 ; péril 41	
Régénération 5	
CA 23 ; Vigueur 20, Réflexes 25, Volonté 23	
Immunités maladie, poison ; Résistances feu 10, nécrotique 5 ;	
Vulnérabilités radiant 5	
VD vol 10 (stationnaire)	
⚡ Morsure ardente (simple ; à volonté) ♦ feu	
Allonge 0 ; +12 contre CA ; 1d4 dégât plus 1d8 dégâts de feu.	
☞ Rayon de sombrefeu (simple ; à volonté) ♦ feu	
Distance 10 ; +14 contre Réflexes ; 2d6 + 6 dégâts de feu, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).	
💣 Boule de feu (simple ; rencontre) ♦ feu	
Explosion de zone 3 à 20 cases ou moins ; +14 contre Réflexes ; 3d6 + 6 dégâts de feu. Échec : demi-dégâts. Le crâne flamboyant peut exclure deux alliés de l'effet.	
Manipulation à distance (mineure ; à volonté) ♦ invocation	
Identique au pouvoir de magicien <i> manipulation à distance </i> (cf. page 75 du Manuel des Joueurs).	
Illumination	
Le crâne flamboyant projette une lumière vive sur 5 cases, mais il peut en faire une lumière faible au prix d'une action libre qui n'éclaire alors plus que sur 2 cases.	
Alignement non aligné	Langues commun, géant
Compétences Discrétion +12	
For 5 (+2)	Dex 16 (+8) Sag 14 (+7)
Con 16 (+8)	Int 22 (+11) Cha 20 (+10)

Ours sanguinaire (O)	Brute d'élite niveau 11
Bête naturelle de taille G	1 200 px
Initiative +8	Sens Perception +9
Pv 276 ; péril 138	
CA 25 ; Vigueur 25, Réflexes 22, Volonté 23	
Jets de sauvegarde +2	
VD 8	
Points d'action 1	
⊕ Griffes (simple ; à volonté)	
Allonge 2 ; +15 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts.	
⊕ Mutilation (simple ; à volonté)	
L'ours sanguinaire effectue deux attaques de griffes. Si les deux attaques touchent la même cible, l'ours effectue une attaque secondaire contre celle-ci. <i>Attaque secondaire</i> : +13 contre CA ; la cible est étreinte (jusqu'à évasion).	
⊕ Étreinte de l'ours (simple ; à volonté)	
L'ours sanguinaire inflige 4d8 + 6 dégâts à une créature qu'il étreint (pas de jet d'attaque nécessaire).	
Alignement non aligné	Langues -
For 23 (+11)	Dex 16 (+8)
Con 18 (+9)	Sag 18 (+9)
Int 2 (+1)	Cha 16 (+8)

Norgg, bois-parleur troll (N)	Contrôleur niveau 14	
Humanoïde naturel de taille G	1 000 px	
Initiative +10	Sens Perception +13	
Pv 142 ; péril 71 ; cf. aussi guérison troll		
Régénération 10 (si le bois-parleur troll subit des dégâts d'acide ou de feu, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)		
CA 28 ; Vigueur 26, Réflexes 23, Volonté 21		
VD 8		
⊕ Griffes (simple ; à volonté)		
Allonge 2 ; +19 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts.		
⊕ Coup frénétique (libre, quand l'attaque du troll met un ennemi en péril ; à volonté)		
Le troll effectue une attaque de griffes.		
⊕ Rayon d'épines (simple ; à volonté)		
Distance 10 ; +18 contre Réflexes ; 2d8 + 6 dégâts.		
✱ Explosion épineuse (simple ; à volonté) ◆ invocation, périmètre		
Explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +18 contre Réflexes ; 1d10 + 6 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule). La zone de cette attaque devient un périmètre de terrain difficile jusqu'à la fin de la rencontre. Toute créature entrant ou débutant son tour de jeu dans ce périmètre subit 1d8 dégâts.		
⊕ Chant de pouvoir (simple ; rencontre) ◆ guérison		
Explosion de proximité 5 ; les alliés pris dans l'explosion gagnent 10 points de vie temporaires et bénéficient d'un bonus de +4 aux dégâts tant qu'il leur reste de ces points de vie temporaires.		
Guérison troll ◆ guérison		
Si une attaque qui n'inflige pas de dégâts d'acide ou de feu réduit les points de vie du bois-parleur troll à 0, ce dernier se relève à son tour de jeu suivant (au prix d'une action de mouvement) avec 10 points de vie.		
Alignement chaotique mauvais	Langues commun, géant	
Compétences Athlétisme +16, Endurance +15		
For 18 (+11)	Dex 16 (+10)	Sag 12 (+8)
Con 22 (+13)	Int 16 (+10)	Cha 10 (+7)
Équipement manteau de ramures épineuses, bâton noueux.		



RENCONTRE G4 : MONTICULE DE CRÂNES

DÉVELOPPEMENT

Bien que le monticule de crânes soit impressionnant, il n'a aucune valeur réelle. Cependant, l'un des crânes posés dans le mur de la salle, à 3 mètres au-dessus du sol de la zone surélevée, a deux grosses pierres précieuses dans ses orbites (test de Perception DD 21 pour les remarquer). Ce sont des topazes valant 400 po chacune.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : vive. Des torches sur les murs fournissent l'illumination de cette zone.

Plafond : le plafond incliné grimpe jusqu'à 12 mètres de haut.

Escarpement : cette pente raide monte jusqu'à une saillie 3 mètres au-dessus du sol. Il est possible de l'escalader avec un test d'Athlétisme DD 15.

Escalier grossier : des marches taillées dans le bord de l'escarpement mènent à la partie surélevée de la salle.

Décombres : à deux endroits du côté ouest de la salle, le sol est recouvert par des décombres. Ces cases constituent un terrain difficile (nécessitant 1 case de déplacement supplémentaire pour y entrer).

Monticule de crânes : ce tas de crânes fait 3 mètres de haut en son centre et 6 mètres de diamètre. Les cases sur le bord du monticule constituent un terrain difficile. Les 4 cases intérieures du monticule sont impraticables à pied. Le monticule de crânes confère un abri (-2 aux jets d'attaque).

RENCONTRE G5 : ANTRE DU DRAGON

Rencontre de niveau 11 (3 000 px)

Croc-Funeste, dragon noir adulte (D)

CONFIGURATION

Cette rencontre a lieu dans la zone 13.

Cette grande caverne est le repaire du dragon Croc-Funeste. Le ruisseau coulant depuis le nord-ouest permet au dragon d'entrer et de sortir de son antre sans passer sur le territoire des trolls. Le passage serpente sous terre sur environ deux cents mètres avant de déboucher sous une mare proche.

Quand les aventuriers ouvrent la porte sud, lisez ce qui suit :

Cette grande caverne est presque entièrement noyée par un lac noir, alimenté par des ruisseaux venant de l'ouest et du sud. Il reste deux bandes de terre à sec au nord et au sud de la grotte, avec entre elles deux petites îles affleurant au-dessus des eaux.

À moins que les aventuriers n'aient pris garde de rester discrets, Croc-Funeste remarque leur arrivée.

Si le dragon aperçoit les aventuriers, lisez ce qui suit :
Alors que vous fouillez les ténèbres du regard, vous entendez une voix sifflante : « Vous n'êtes pas des trolls. Ni des troglodytes. Je pourrais me demander ce qui amène à ma porte un changement bienvenu dans mes habitudes alimentaires, mais il ne faut pas s'interroger sur sa bonne fortune. »

Si les aventuriers réussissent à entrer sans être détectés, lisez ce qui suit :

Alors que vous fouillez les ténèbres du regard, vous entendez le souffle d'une grosse créature au repos. Sur la rive opposée du lac, un dragon noir est installé dans un nid boueux.

Si les aventuriers se font connaître après avoir surpris Croc-Funeste, il réagit comme ci-dessus (le dragon n'a pas peur du groupe, et il adore jouer avec la nourriture). Le dragon est disposé à discuter, du moins tant qu'il n'est pas attaqué. Une fois la bataille commencée, il fait de son mieux pour repousser ou tuer les PJ.

DÉFI DE COMPÉTENCES

Croc-Funeste n'aime guère Skalmad et ses partisans. Les aventuriers souhaitant éviter un combat avec le dragon peuvent entreprendre le défi de compétences suivant.

Mise en place : avec beaucoup de baratin et un peu de diplomatie, les aventuriers peuvent persuader le dragon de les laisser passer pour poursuivre leur mission contre les trolls.

Niveau : 11 (600 px)

Complexité : 1 (nécessite 4 succès avant 3 échecs)

Compétences principales : Bluff, Diplomatie, Intimidation.

Bluff (DD 26) : le PJ tente de tromper le dragon d'une façon ou d'une autre, peut-être en lui promettant de lui amener un meilleur repas à leur place, en simulant une maladie grave ou en suggérant que leurs alliés pourraient venir se venger si le monstre attaque.

Diplomatie (DD 21) : le PJ flatte le dragon, le traite avec respect, lui donne un petit présent (par exemple une potion ou une pierre précieuse) ou lui propose de partager le trésor pris aux autres créatures de la Grande Tanière.

Intimidation (DD 31) : le PJ convainc Croc-Funeste que le groupe est une plus grande menace qu'il ne le suppose.

Compétences secondaires : Intuition.

Intuition (DD 26) : le PJ sent le ressentiment du dragon envers les créatures récemment arrivées dans la Grande Tanière et perçoit le désir du monstre de mettre des bâtons dans les roues de Skalmad. Un succès avec cette compétence confère un bonus de +4 au prochain test de Diplomatie effectué dans le cadre du défi, mais ne compte pas comme un succès ou un échec pour la réalisation du défi.

Réussite : si les PJ obtiennent 4 succès, ils réussissent le défi. Le dragon ne les attaque pas, sauf s'ils le provoquent. Il les laisse passer dans cette zone sans les agresser.

Défaite : si les PJ cumulent 3 échecs, ils ratent le défi. Le dragon réalise que les PJ essaient de gagner du temps, et il attaque.

Spécial : si les aventuriers obtiennent 4 succès sans aucun échec, Croc-Funeste leur propose d'échanger l'épée bâtarde mordante +3 de son magot contre un autre objet s'ils chassent les trolls hors de la Grande Tanière.

Croc-Funeste, Chasseur solo niveau 11 dragon noir adulte (D)

Créature magique naturelle (aquatique, dragon) de taille G 3 000 px

Initiative +15 Sens Perception +13 ; vision dans le noir

Pv 560 ; péril 280 ; cf. aussi souffle du péril

CA 28 ; Vigueur 24, Réflexes 26, Volonté 23

Résistances acide 20

Jets de sauvegarde +5

VD 8, vol 8 (stationnaire), vol partiel 10, nage 8

Points d'action 2

⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ acide

Allonge 2 ; +16 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts, et 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

⊕ Griffes (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +16 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.

⊕ Double attaque (simple ; à volonté)

Croc-Funeste effectue deux attaques de griffes.

⊕ Fouette-queue (réaction immédiate, quand une attaque de corps à corps rate Croc-Funeste ; à volonté)

Croc-Funeste attaque l'ennemi qui l'a raté ; allonge 2 ; +16 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts, et la cible est poussée de 1 case.

⊕ Souffle (simple ; recharge ☐☐☐) ♦ acide

Décharge de proximité 5 ; +13 contre Réflexes ; 2d8 + 3 dégâts d'acide, puis la cible subit 5 dégâts d'acide continus et un malus de -4 à la CA (sauvegarde annule les deux).

⊕ Souffle du péril (libre, quand Croc-Funeste est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ acide

Le souffle de Croc-Funeste se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

⊕ Chape d'obscurité (simple ; maintien [mineure] ; recharge ☐☐☐☐) ♦ périmètre

Explosion de proximité 2 ; ce pouvoir crée un périmètre d'obscurité qui reste en place jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Croc-Funeste. Le périmètre bloque la ligne de mire de toutes les créatures (à l'exception de Croc-Funeste). Toute créature entièrement située dans l'aire est aveuglée (à l'exception de Croc-Funeste).

⊕ Présence terrifiante (simple ; rencontre) ♦ terreux

Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +13 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Croc-Funeste. *Effet secondaire* : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Alignement mauvais Langues commun, draconique

Compétences Discretion +21, Nature +13

For 18 (+9) Dex 22 (+11) Sag 16 (+8)

Con 16 (+8) Int 14 (+7) Cha 12 (+6)

TACTIQUE

Si les négociations échouent (ou ne commencent pas), Croc-Funeste plonge dans le lac. Il nage jusqu'à un point où il peut atteindre plusieurs cibles avec sa *présence terrifiante* en jaillissant hors de l'eau avec un hurlement effrayant. Le round suivant, il *souffle* sur autant de cibles que possible. Après cela, Croc-Funeste profite de l'allonge de sa morsure pour attaquer depuis la sécurité de l'eau profonde. Il ne se sert pas de sa capacité de *chape d'obscurité*, le lac lui offrant déjà assez d'occasions pour se cacher.

Croc-Funeste combat violemment pour défendre son antre, mais il bat en retraite s'il est réduit à 30 points de vie ou moins. Le dragon plonge alors dans l'eau profonde, nage vers le tunnel nord-ouest et disparaît pour de bon.



DÉVELOPPEMENT

La trêve entre Croc-Funeste et Skalmad est précaire. Si les aventuriers proposent de débarrasser les tanières de Skalmad et ses partisans, Croc-Funeste peut accepter un accord. Bien sûr, si les PJ attaquent ou manquent de respect au dragon, cette option disparaît.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : obscurité.

Plafond : le plafond de la caverne monte jusqu'à 6 mètres.

Eau peu profonde : les cases d'eau adjacentes à la rive font 1,50 mètre de profondeur et constituent un terrain difficile (nécessitant 1 case de déplacement supplémentaire pour y entrer). Un personnage dans l'eau dispose d'un abri sauf contre les attaques des ennemis submergés. Combattre dans l'eau impose un malus de -2 aux jets d'attaque sauf avec les lances et les arbalètes.

Eau profonde : au-delà de la proximité de la rive, la profondeur de l'eau varie entre 3 et 4,50 mètres. Une créature dans l'eau profonde doit user de la compétence Athlétisme pour se déplacer. Elle dispose d'un abri sauf contre les attaques des ennemis submergés. Combattre dans l'eau impose un malus de -2 aux jets d'attaque sauf avec les lances et les arbalètes. De même, les pouvoirs accompagnés du mot-clé feu subissent un malus de -2 aux jets d'attaque.

Une créature entrant dans une case d'eau profonde depuis une zone d'eau peu profonde perd pied, terminant son déplacement dans cette case à moins d'être déjà en train de nager.

Petites colonnes : ces colonnes naturelles en pierre confèrent un abri et ont le profil suivant : CA 4, Vigueur 12, Réflexes 4 et 80 pv.

Nid du dragon : ces cases sont couvertes d'une couche de plantes en décomposition et de boue de 60 centimètres. Le nid constitue un terrain difficile.

Trésor : Croc-Funeste a amassé un petit magot au fil des ans, la majeure partie provenant des ruines du Vardar. Il comprend une *épée bâtarde mordante* +3 (cf. page 23 du *Livret d'aventure I*), 2 200 po, huit gemmes (un mélange de pierres de lune et d'améthystes valant 100 po chacune) et deux beaux bracelets en or sertis d'émeraudes (valant 500 po chacun). Le trésor est dispersé autour du nid du dragon et reste irrécupérable tant que Croc-Funeste n'a pas quitté les lieux ou été vaincu.

RENCONTRE G6 : Puits aux esclaves

Rencontre de niveau 12 (3 600 px)

3 gardiens trolls (G)
3 lorgneurs nothics (L)

CONFIGURATION

Cette rencontre a lieu dans la zone 10.

Le plafond de la caverne s'est effondré il y a longtemps, créant une ouverture vers l'extérieur. Les trolls gardent leurs prisonniers ici, dans un cachot délabré de pierres empilées et de mousse détrempée à l'est, fermé par une lourde porte en bois.

Quand les aventuriers peuvent voir cet endroit, lisez ce qui suit :

Ce qui semble à première vue n'être qu'une grotte de plus est en fait le fond d'un grand effondrement. Ses murs bruts montent sur 18 mètres jusqu'à la surface. Le sol est relativement plat, à l'exception de deux larges buttes à l'est et au sud.

Un ruisseau passe le long du mur ouest, arrivant et repartant par un tunnel étroit. À l'est, des murs de pierres empilées forment une espèce de pièce, dont la porte est barrée de l'extérieur. Vous n'êtes pas sûrs du nombre de créatures occupant la caverne, mais vous voyez au moins deux trolls et un monstre humanoïde bossu avec de longs bras griffus et un œil unique et énorme.

Les trolls et les nothics gardant les prisonniers sont occupés, mais ils remarquent les aventuriers s'ils entrent dans leur ligne de mire (les cases marquées d'un « X » sur le plan tactique). Si les personnages veulent s'approcher plus près sans être vus, ils peuvent tenter des tests de Discrétion, mais les nothics voient les cibles invisibles.

En installant la rencontre, ne placez que les créatures que les personnages peuvent voir. Selon la direction d'où viennent les aventuriers, au moins une partie de leurs ennemis sont hors de vue.

ENTRÉE VERTICALE

Les aventuriers peuvent choisir d'entrer dans la Grande Tanière en descendant dans cette salle plutôt qu'en passant les armes à la main à travers la Gueule-de-Troll. Les racines et plantes rampantes accrochées aux murs confèrent un camouflage descendant sur 6 mètres. Les personnages regardant depuis l'ouverture à la surface ou descendant le long de la paroi ne peuvent pas voir le sol avant d'être sortis du couvert, à 12 mètres de hauteur. Les personnages volants ont une vue dégagée de la salle tant qu'ils se trouvent au moins à 1,50 mètre du mur.

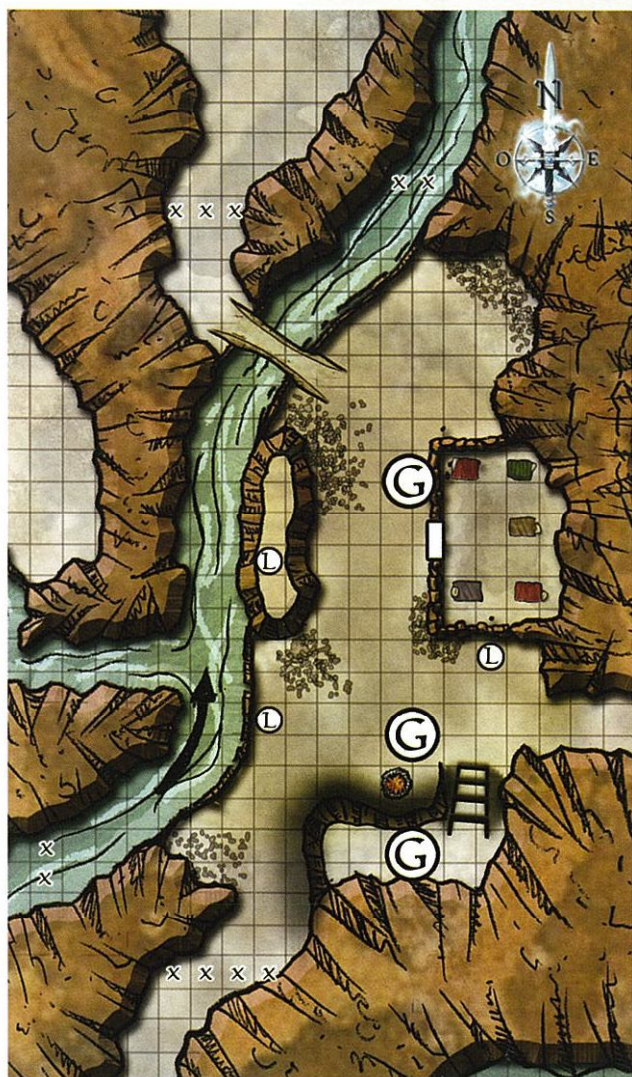
Les monstres de cet endroit n'ont pas l'habitude de surveiller les menaces venues d'au-dessus. Ils peuvent facilement être surpris si les aventuriers ne trahissent pas leur présence. Cependant, si un caillou ou l'extrémité d'une corde tombe soudainement par terre, les gardes se mettent aussitôt en position.

3 gardiens trolls (G) Brute niveau 11
Humanoïde naturel de taille G 600 px chacun

Initiative +8	Sens Perception +12
Pv 120 ; péril 60 ; cf. aussi guérison troll	
Régénération 10 (si le troll subit des dégâts d'acide ou de feu, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)	
CA 22 ; Vigueur 23, Réflexes 20, Volonté 19	
VD 8	
⬇ Griffes (simple ; à volonté)	
Allonge 2 ; +15 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts ; cf. aussi coup frénétique.	
⬇ Morsure puissante (simple ; rencontre) ⬇ poison	
+15 contre CA ; 3d6 + 7 dégâts, plus 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).	
⬇ Coup frénétique (libre, quand l'attaque du troll met un ennemi en péril ; à volonté)	
Le troll effectue une attaque de griffes.	
Guérison troll ⬇ guérison	
Si une attaque qui n'inflige pas de dégâts d'acide ou de feu réduit les points de vie du troll à 0, ce dernier se relève à son tour de jeu suivant (au prix d'une action de mouvement) avec 10 points de vie.	
Alignement chaotique mauvais	Langues commun, géant
Compétences Athlétisme +16, Endurance +15	
For 22 (+11)	Dex 16 (+8)
Con 20 (+10)	Int 5 (+2)
	Sag 14 (+7)
	Cha 10 (+5)

3 lorgneurs nothics (L) Artilleur niveau 11
Humanoïde aberrant de taille M 600 px chacun

Initiative +8	Sens Perception +6 ; vision dans le noir, vision lucide 10
Pv 91 ; péril 45	
CA 23 ; Vigueur 24, Réflexes 23, Volonté 21	
VD 6	
⬇ Griffes (simple ; à volonté)	
+17 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.	
⌘ Regard putréfiant (simple ; à volonté) ⬇ nécrotique	
Distance 10 ; +16 contre Vigueur ; 1d12 + 5 dégâts nécrotiques, puis la cible est ralentie et subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule les deux). Le lorgneur nothic perd ce pouvoir lorsqu'il est aveuglé.	
Représailles (réaction immédiate, quand le nothic est touché par une attaque de corps à corps ou de proximité ; rencontre)	
Le nothic se décale et effectue une attaque de griffes ou une attaque de regard putréfiant contre l'attaquant déclencheur.	
Alignement non aligné	Langues profond
Compétences Discrétion +13	
For 18 (+9)	Dex 17 (+8)
Con 19 (+9)	Int 8 (+4)
	Sag 12 (+6)
	Cha 9 (+4)



TACTIQUE

L'abondance de décombres dans la pièce a permis aux trolls de devenir experts du lancer de grosses pierres, et ils se servent de cette spécialité contre les intrus. Quand les aventuriers arrivent à portée de corps à corps, les trolls se trouvant au centre de la caverne attaquent avec leurs griffes, tandis que leur compagnon sur la saillie sud continue à jeter des rochers.

Un troll peut lancer des rochers avec le profil d'attaque suivant :

Action simple ; à volonté. Distance 10 ; +14 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts.

Si deux trolls sont abattus, le survivant fuit s'il est en péril, abandonnant les nothics à leur sort.

Les nothics dirigent leur regard putréfiant sur les personnages que les trolls ne combattent pas, restant hors de la mêlée aussi longtemps que possible. Ils évitent de viser le même adversaire. Les nothics sont d'une loyauté absolue envers Skalmad et combattent jusqu'à la mort.

DÉVELOPPEMENT

Les prisonniers retenus dans la cellule improvisée sont trois humains (Arin, Bérin et Callir) et deux halflings (Edvina et Gérard). Ils viennent tous de fermes et de maisons proches de Marchelune et sont en piteux état en raison de semaines de travaux forcés. Plusieurs autres prisonniers ont été dévorés au cours des derniers jours et leur situation semblait désespérée avant que les aventuriers n'arrivent. Ils les préviennent de « faire gaffe au troll au mauvais œil », mais ne peuvent pas aider l'équipe plus que cela. Arin et Gérard connaissent le Dédale des Trolls pour y avoir chassé ; si on les escorte hors de la Grande Tanière, ils peuvent rentrer à Marchelune par eux-mêmes.

Si les aventuriers nettoient cette zone, puis sortent de la Grande Tanière (y compris pour retourner à Marchelune avant le raid), les sentinelles sont remplacées par quatre gardiens trolls venus des marais environnants.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : faible (lumière du soleil venue d'au-dessus) de jour. La nuit, la partie sud de la caverne est éclairée par le foyer (lumière vive), mais la partie nord reste dans l'obscurité.

Plafond : aucun. Les murs de l'effondrement montent sur 18 mètres au-dessus du sol. Les murs sont bruts, mais humides et glissants (test d'Athlétisme DD 21 pour les escalader). Les créatures qui descendent en escaladant disposent d'un abri supérieur (-5 aux jets d'attaque) sur les 6 premiers mètres, mais sont exposées par la suite.

Portes : la fruste porte de bois du quartier des prisonniers est fermée par une lourde barre depuis l'extérieur. Soulever la barre nécessite une action simple. La porte a le profil suivant : CA 5, Vigueur 10, Réflexes 5 et 20 pv.

Couchettes : les prisonniers dorment sur ces lits de paille peu épais, sous des couvertures dégoûtantes. Les couchettes n'ont aucun effet sur le déplacement.

Escarpe : cette pente raide monte jusqu'à une saillie 3 mètres au-dessus du sol. Il est possible de l'escalader avec un test d'Athlétisme DD 15.

Décombres : le sol de l'effondrement est inégal en plusieurs endroits. Ces cases constituent un terrain difficile (nécessitant 1 case de déplacement supplémentaire pour y entrer).

Ruisseau : le ruisseau fait 1,50 mètre de profondeur et constitue un terrain difficile. Un personnage dans l'eau dispose d'un abri (-2 aux jets d'attaque) sauf contre les attaques des ennemis submergés. Combattre dans l'eau impose un malus de -2 aux jets d'attaque sauf avec les lances et les arbalètes.

Pont : ce pont de bonne qualité en pierre et en bois traverse le ruisseau à 60 centimètres au-dessus de l'eau.

Entrée du tunnel inondé : le tunnel du ruisseau partant à l'ouest est presque totalement submergé. Son plafond ne s'élevant qu'à quelques centimètres au-dessus de la surface de l'eau, un test de Perception DD 20 est nécessaire pour le remarquer. Un personnage doit réussir un test d'Athlétisme DD 15 pour nager à la moitié de sa VD dans le tunnel et atteindre une salle secrète (zone 11), cf. *Trésor caché* ci-dessous.

Trésor caché : dans un coffre en bois pourrissant à moitié enfoui au fond de la grotte secrète se trouve un sac contenant 250 po et cinq tourmalines valant 50 po chacune. Pour trouver le coffre, un personnage doit réussir un test de Perception DD 21.

INTERMÈDE 1 : LA COLÈRE DE SKALMAD

Rencontre de niveau 13 (4 000 px)

2 gardiens trolls (G)
2 lorgneurs nothics (L)
Skalmad, le roi des trolls (S)

CONFIGURATION

Jouez cette rencontre quand les PJ sont environ à la moitié de leur exploration de la Grande Tanière, idéalement quand ils entrent dans la zone 14, après avoir achevé la rencontre G6 ou après avoir vécu la rencontre G9.

Normalement, Skalmad passe son temps dans les zones 23 et 24. Si des créatures ont fui un combat contre les aventuriers, la nouvelle de leur incursion arrive rapidement au roi des trolls. Cette rencontre suppose qu'il vient de quitter la fonderie (zone 15) pour se mettre à la recherche des intrus.

Si les aventuriers ont eu de la chance ou ont fait preuve d'assez de talent pour arriver jusqu'ici sans se faire repérer, considérez qu'ils croisent par hasard le chemin de Skalmad alors qu'il se déplace dans la Grande Tanière.

Le plan tactique montre la zone 14, devant les portes de la fonderie. Si vous jouez cette rencontre ailleurs, mettez-la en place en conséquence.

Le roi des trolls n'est pas particulièrement discret. Accordez aux aventuriers un test de Perception DD 20 pour l'entendre 1 round avant qu'il n'apparaisse. Dans ce cas, ils ont une chance de le prendre par surprise, lui et sa suite.

Montrez aux joueurs l'illustration « La colère de Skalmad », page 27 du *Livret d'aventure I*, puis lisez ce qui suit :

Trois trolls et deux humanoïdes bossus dotés d'un immense œil unique s'avancent vers vous. Le troll de tête porte une cotte de mailles et une imposante hache à deux mains. L'un de ses yeux a été remplacé par une pierre orange et brillante qui ressemble à un énorme œil de serpent.

Quand Skalmad voit les aventuriers, lisez ce qui suit :

En vous voyant, le troll en armure se met à hurler en commun : « Qu'est-ce c'est que ça ? D'autres fous venus se faire tuer par la hache de Skalmad ? Vous ne pouvez pas m'arrêter, petits humains ! Vous êtes trop faibles et je suis trop fort ! Personne ne peut arrêter Skalmad, le roi des trolls ! »

Quand Skalmad est réduit à 0 point de vie, lisez ce qui suit :

La terre tremble quand le corps de Skalmad heurte le sol. Il relève la tête et vous regarde, ensanglanté et brisé. Puis, il a un sourire dément : « Vous m'avez peut-être battu cette fois. Mais en ce moment même, mes guerriers marchent sur votre ville, humains. Marchelune va tomber, et je festoierai des enfants de Therund avant la pleine lune ! »

Skalmad pousse alors son dernier soupir. La pierre orange dans son orbite se met à briller avec intensité, la lumière aveuglante se répandant sur tout son corps. Un instant plus tard, le corps du roi des trolls est consumé par cette lumière brûlante. Puis l'orbe disparaît dans un éclat écarlate.

2 gardiens trolls (G)	Brute niveau 11
Humanoïde naturel de taille G	600 px chacun
Initiative +8	Sens Perception +12
Pv 120 ; péril 60 ; cf. aussi guérison troll	
Régénération 10 (si le troll subit des dégâts d'acide ou de feu, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)	
CA 22 ; Vigueur 23, Réflexes 20, Volonté 19	
VD 8	
⊕ Griffes (simple ; à volonté)	
Allonge 2 ; +15 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts ; cf. aussi coup frénétique.	
⊕ Morsure puissante (simple ; rencontre) ⊕ poison	
+15 contre CA ; 3d6 + 7 dégâts, plus 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).	
⊕ Coup frénétique (libre, quand l'attaque du troll met un ennemi en péril ; à volonté)	
Le troll effectue une attaque de griffes.	
Guérison troll ⊕ guérison	
Si une attaque qui n'inflige pas de dégâts d'acide ou de feu réduit les points de vie du troll à 0, ce dernier se relève à son tour de jeu suivant (au prix d'une action de mouvement) avec 10 points de vie.	
Alignement chaotique mauvais	Langues commun, géant
Compétences Athlétisme +16, Endurance +15	
For 22 (+11)	Dex 16 (+8)
Con 20 (+10)	Int 5 (+2)
	Sag 14 (+7)
	Cha 10 (+5)

2 lorgneurs nothics (L)	Artilleur niveau 11
Humanoïde aberrant de taille M	600 px chacun
Initiative +8	Sens Perception +6 ; vision dans le noir, vision lucide 10
Pv 91 ; péril 45	
CA 23 ; Vigueur 24, Réflexes 23, Volonté 21	
VD 6	
⊕ Griffes (simple ; à volonté)	
+17 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.	
✂ Regard putréfiant (simple ; à volonté) ⊕ nécrotique	
Distance 10 ; +16 contre Vigueur ; 1d12 + 5 dégâts nécrotiques, puis la cible est ralentie et subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule les deux). Le lorgneur nothic perd ce pouvoir lorsqu'il est aveuglé.	
Représailles (réaction immédiate, quand le nothic est touché par une attaque de corps à corps ou de proximité ; rencontre)	
Le nothic se décale et effectue une attaque de griffes ou une attaque de regard putréfiant contre l'attaquant déclencheur.	
Alignement non aligné	Langues profond
Compétences Discrétion +13	
For 18 (+9)	Dex 17 (+8)
Con 19 (+9)	Int 8 (+4)
	Sag 12 (+6)
	Cha 9 (+4)

Skalmad, roi des trolls (S) Soldat d'élite niveau 13
 Humanoïde naturel de taille G 1 600 px

Initiative +12 Sens Perception +8

Aura de rage aura 5 ; les alliés en péril pris dans l'aura bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'attaque.

Pv 240 ; péril 120 ; cf. aussi *guérison troll*

Régénération 10 (si Skalmad subit des dégâts d'acide ou de feu, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)

CA 29 ; Vigueur 27, Réflexes 23, Volonté 22

Jets de sauvegarde +2

VD 8

Points d'action 1

⬇ **Grande hache** (simple ; à volonté) ⬆ **arme**

Allonge 2 ; +20 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts ; cf. aussi *coup frénétique*.

⬇ **Griffes** (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +19 contre CA ; 1d10 + 7 dégâts ; cf. aussi *coup frénétique*.

⬆ **Coup frénétique** (libre, quand l'attaque de Skalmad met un ennemi en péril ; à volonté)

Skalmad effectue une attaque de grande hache ou de griffes.

⬅ **Moulinet renversant** (simple ; recharge ⚡ ⚡ ⚡) ⬆ **arme**

Grande hache nécessaire ; décharge de proximité 2 ; +20 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

⚡ **Œil funeste** (mineure ; à volonté)

Distance 10 ; +18 contre Volonté ; la cible est ralentie et ne peut pas se téléporter (sauvegarde annule les deux). L'effet s'arrête si Skalmad utilise *œil funeste* sur une autre cible.

⬅ **Œil incandescent** (simple ; rencontre) ⬆ **feu**

Décharge de proximité 5 ; +18 contre Réflexes ; 1d10 + 6 dégâts de feu, plus 10 dégâts de feu continus et un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule les deux). Skalmad subit 10 dégâts psychiques lorsqu'il utilise ce pouvoir.

Guérison troll ⬆ **guérison**

Si une attaque qui n'inflige pas de dégâts d'acide ou de feu réduit les points de vie de Skalmad à 0, ce dernier se relève à son tour de jeu suivant (au prix d'une action de mouvement) avec 10 points de vie.

Alignement chaotique mauvais

Langues commun, géant

Compétences Athlétisme +19, Endurance +17, Intimidation +14

For 26 (+14)

Dex 19 (+10)

Sag 14 (+8)

Con 23 (+12)

Int 11 (+6)

Cha 17 (+9)

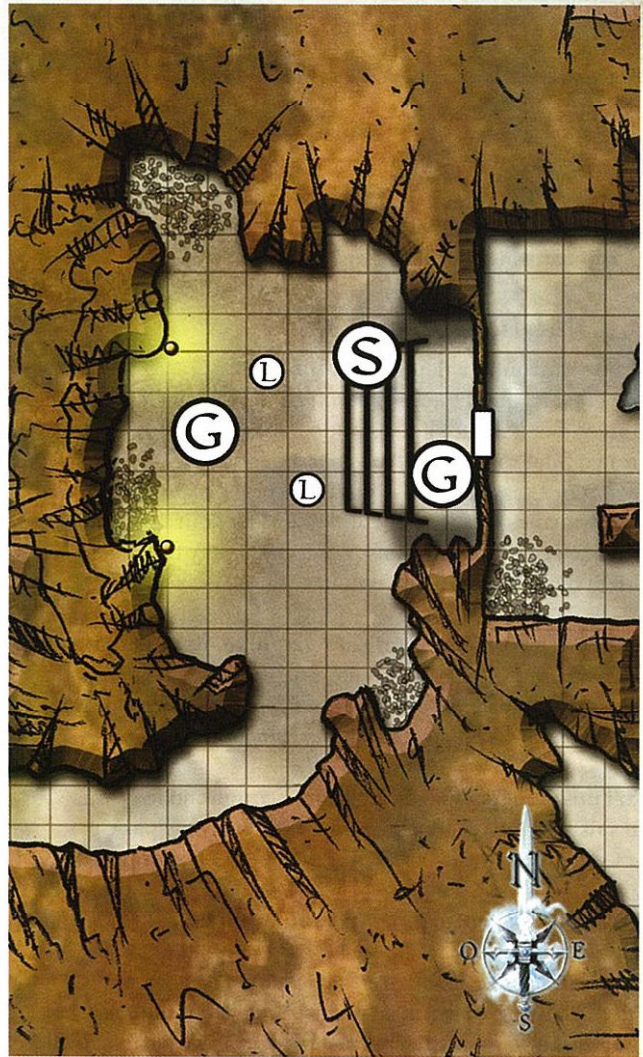
Équipement grande hache, cotte de mailles

TACTIQUE

Skalmad entame le combat par une attaque d'*œil incandescent*, après quoi il alterne des attaques de grande hache et de *moulinet renversant*. La fonderie est si bruyante que les créatures qui s'y trouvent n'entendent pas le bruit du combat dans cette zone. Quant aux gardes personnels de Skalmad, ils ne pensent pas à appeler à l'aide. Le roi des trolls et ses compagnons combattent jusqu'à la mort.

DÉVELOPPEMENT

Quand les aventuriers battent Skalmad, l'*Œil de Moran* le rappelle à la vie dans la caverne du *Chaudron de Pierre* (cf. rencontre C6, page 62). Quelques heures plus tard, le roi des trolls est de retour en zone 23, sous une forme plus puissante encore. Entre-temps, les aventuriers devraient avoir interrompu leur assaut de la Grande Tanière pour accourir à la défense de Marchelune contre le raid à venir.



INTERMÈDE 1 : LA COLÈRE DE SKALMAD

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Si vous jouez cette rencontre ailleurs que dans la zone 14, modifiez les particularités de la zone en conséquence.

Lumière : vive. Des torches au mur éclairent cette zone.

Plafond : le plafond de cette zone se trouve à une hauteur de 6 mètres.

Portes en pierre : la double porte en pierre de la fonderie n'est pas verrouillée. Elle a le profil suivant : CA 5, Vigueur 10, Réflexes 5 et 40 pv.

Mauvais escalier : les marches de pierre menant à la fonderie sont cassées et fragiles par endroits. Elles constituent un terrain difficile (nécessitant 1 case de déplacement supplémentaire pour y entrer).

Décombres : des pierres et de la terre se sont répandues aux pieds des murs partiellement effondrés. Ces cases constituent un terrain difficile.

RENCONTRE G7 : FONDERIE

Rencontre de niveau 12 (3 500 px)

6 sbires torves (S)
Thurk, forgeron troll (T)
1 rejeton rouge crachefeu (R)

CONFIGURATION

Cette rencontre a lieu dans la zone 15.

C'est ici que Thurk, forgeron troll, fabrique les armes des forces de Skalmad. Elle est aidée par des torves et un rejeton rouge fidèle au roi des trolls. La rencontre ne commence pas avant que les aventuriers ouvrent l'une des portes de la salle. Le vacarme de la fonderie est assez fort pour être entendu de l'extérieur, et pour masquer à ceux qui y travaillent le bruit d'un combat aux alentours.

Si les aventuriers écoutent à la porte, lisez ce qui suit :
La porte est tiède. De l'autre côté, vous entendez le rythme des marteaux frappant le métal et le souffle d'un brasier. Une voix grave donne des ordres secs dans une langue gutturale.

Si l'un des personnages qui écoute comprend le géant, il saisit des instructions comme « Ne renverse pas ça ! », « Ce n'est pas droit ! » et « Frappe le fer ! Plus fort ! ».

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

La partie ouest de la salle a été taillée dans la pierre, tandis qu'à l'est un escarpement descend vers une grotte naturelle. Les flammes bondissent et crépitent dans deux cuves qui inondent la salle de leur lumière rougeoyante. Plusieurs humanoïdes à la peau grise et dénués d'yeux vont et viennent entre des enclumes et une paire d'immenses versoirs en céramique pleins de fer fondu, forgeant des armures et des lames simples. Un troll en cotte de mailles supervise leur travail.

Trois des torves et le rejeton rouge crachefeu ne sont pas visibles, puisqu'ils se trouvent sur l'escarpement qui divise la salle en deux. Ne les placez pas sur le plan tactique avant qu'ils soient repérés ou qu'ils attaquent.

6 sbires torves (S)		Sbire niveau 14
Humanoïde naturel (aveugle) de taille M		250 px chacun
Initiative +6	Sens Perception +7 ; vision aveugle 10	
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.		
Immunités regard		
CA 24 ; Vigueur 24, Réflexes 23, Volonté 23		
VD 6		
⊕ Grande hache (simple ; à volonté) ♦ arme		
+17 contre CA ; 7 dégâts (9 dégâts contre une cible en péril).		
Alignement mauvais	Langues commun, profond	
For 17 (+8)	Dex 12 (+6)	Sag 15 (+7)
Con 14 (+7)	Int 7 (+3)	Cha 9 (+4)
Équipement grande hache		

Thurk, forgeron troll (T)		Soldat niveau 12
Humanoïde naturel de taille G		700 px
Initiative +9	Sens Perception +12	
Pv 104 ; péril 52 ; cf. aussi <i>guérison troll</i>		
Régénération 10 (si Thurk subit des dégâts d'acide ou de feu, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)		
CA 28 ; Vigueur 27, Réflexes 23, Volonté 23		
VD 7		
⊕ Griffes (simple ; à volonté)		
Allonge 2 ; +18 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts.		
⊕ Cogne et pousse (simple ; recharge ☞ ☞)		
Allonge 2 ; +16 contre Réflexes ; 2d6 + 6 dégâts, la cible est poussée de 1 case, et Thurk effectue une attaque secondaire contre la même cible. Attaque secondaire : +16 contre Vigueur ; 2d6 + 6 dégâts, et la cible est poussée de 3 cases.		
Poursuite sanguinaire (réaction immédiate, quand un ennemi en péril situé dans un rayon de 2 cases de Thurk se déplace ou se décale ; à volonté)		
Thurk se décale de 1 case en direction de l'ennemi.		
Allonge menaçante		
Thurk est capable d'effectuer des attaques d'opportunité contre les ennemis situés à portée d'allonge (2 cases).		
Guérison troll ♦ guérison		
Si une attaque qui n'inflige pas de dégâts d'acide ou de feu réduit les points de vie de Thurk à 0, cette dernière se relève à son tour de jeu suivant (au prix d'une action de mouvement) avec 10 points de vie.		
Alignement chaotique mauvais		Langues commun, géant
For 24 (+13)	Dex 16 (+9)	Sag 16 (+9)
Con 20 (+11)	Int 10 (+6)	Cha 12 (+7)

Rejeton rouge crachefeu (R)		Artilleur niveau 12
Bête naturelle (reptile) de taille G		700 px
Initiative +7	Sens Perception +6, vision nocturne	
Feu intérieur (feu) aura 5 ; les alliés pris dans l'aura acquièrent une résistance 10 au feu.		
Pv 97 ; péril 48		
CA 25 ; Vigueur 25, Réflexes 22, Volonté 21		
Résistances feu 20		
VD 4		
⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ feu		
+16 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).		
✂ Éruption de feu (simple ; à volonté) ♦ feu		
Distance 12 ; +15 contre Réflexes ; 2d6 + 1 dégâts, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).		
✂ Explosion ardente (simple ; recharge ☞ ☞) ♦ feu		
Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; +15 contre Réflexes ; 3d6 + 1 dégâts, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).		
Échec : demi-dégâts, et pas de dégâts de feu continus.		
Alignement non aligné		Langues -
For 18 (+10)	Dex 13 (+7)	Sag 13 (+6)
Con 19 (+10)	Int 2 (+2)	Cha 8 (+5)

TACTIQUE

Les sbires torves situés dans la partie inférieure (ouest) de la salle entourent les intrus, tandis que Thurk reste derrière eux et profite de son allonge pour combattre au-dessus de leurs têtes. Ils sont conscients du danger que représente le bitume brûlant, et évitent les cases affectées.

Le bruit du combat alerte les torves et le rejeton rouge crachefeu de la caverne supérieure (est). Ils déterminent leur initiative et entrent dans l'ordre lors du second round. Le crachefeu reste en haut des marches, arrosant ses ennemis avec des attaques d'éruption de feu et d'explosion ardente. S'il est en péril et que Thurk est abattue, le rejeton draconique fuit.

L'aura de feu intérieur du crachefeu protège ses alliés des dégâts de feu. Thurk tâche de rester dans un rayon de 5 cases du rejeton draconique pour réduire la menace du feu. Elle se sert de son pouvoir de *cogne et pousse* pour frapper une cible, puis la pousser dans l'une des cuves de bitume brûlant. Si elle voit plusieurs ennemis près d'un versoir de fer fondu, elle se sert de celui-ci comme d'une arme (cf. Particularités de la zone).

DÉVELOPPEMENT

Si les aventuriers nettoient cette salle, puis sortent de la Grande Tanière (y compris pour retourner à Marchelune avant le raid), huit sbires ogres de niveau 11, un mastodonte ogre et un mage oni sont appelés à la fonderie pour la faire tourner.

Bitume brûlant	Mitrailleur niveau 11
Danger	600 px

Le bitume fondu dans la cuve brûlante s'enflamme soudainement, projetant une vague de feu.

Danger : les gaz inflammables s'accumulent sous les deux versoirs et explosent.

Perception

Aucun. Le feu et la fumée du bitume brûlant dissimulent l'accumulation de gaz.

Autres compétences : Nature ou Exploration

♦ DD 21 : le personnage reconnaît le danger de la cuve de bitume avant sa première éruption.

Initiative +4

Déclencheur

Déterminez l'initiative de ce danger dès que les PJ entrent dans la salle. À chaque round, lors de son tour de jeu, lancez un d6. Sur un 5 ou un 6, la cuve explose.

Attaque

Action simple Proximité explosion 1

Cibles : toutes les créatures prises dans l'explosion

Attaque : +17 contre Réflexes

Réussite : 3d8 + 5 dégâts de feu et attaque secondaire.

Attaque secondaire : +13 contre Vigueur

Réussite : 5 dégâts de feu continus et aveuglé (sauvegarde annule les deux).

Échec : demi-dégâts.



RENCONTRE G7 : FONDERIE

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : vive. Les cuves de bitume brûlant éclairent la zone.

Plafond : la partie ouest de la salle a un plafond plat à 6 mètres de hauteur. Le plafond de la partie est en pierre brute et sa voûte à 9 mètres au-dessus du sol.

Piliers : deux immenses piliers soutiennent le plafond de la partie est. Ils confèrent un abri (-2 aux jets d'attaque).

Escarpement : cette pente raide monte jusqu'à une saillie 3 mètres au-dessus du sol. Il est possible de l'escalader avec un test d'Athlétisme DD 15.

Cuves de bitume en fusion : le combustible nécessaire à la forge de Thurk provient d'une veine de bitume inflammable. Les cuves constituent un terrain difficile (nécessitant 1 case de déplacement supplémentaire pour y entrer). Toute créature entrant ou débutant son tour de jeu dans une cuve subit 2d6 + 5 dégâts de feu. Les créatures adjacentes à une cuve risquent d'être prises dans une explosion intermittente (cf. danger de bitume brûlant).

Portes en pierre : la double porte en pierre de la fonderie n'est pas verrouillée. Elle a le profil suivant : CA 5, Vigueur 10, Réflexes 5 et 40 pv.

Portes en bois : ces portes ne sont pas verrouillées. Elles ont le profil suivant : CA 5, Vigueur 10, Réflexes 5 et 20 pv.

Tas de minerai : ce tas de rocher concassé constitue un terrain difficile.

Versoir de fer fondu : le fer est fondu dans ces imposants récipients de céramique. Un versoir peut être renversé avec un test de Force DD 20 (au prix d'une action simple). Cela crée une décharge 3 dans la direction où on l'a poussé : +13 contre Réflexes ; 3d8 + 5 dégâts de feu, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). La créature poussant le versoir subit 1d8 + 5 dégâts de feu à moins qu'elle n'arrive à le renverser sans toucher le récipient.

Trésor : Thurk porte son trésor dans une sacoche à sa ceinture : 150 po et un symbole d'espoir +3.

RENCONTRE G8 : NID GRELL

Rencontre de niveau 13 (4 050 px)

1 philosophe grell (P)
5 sbires torves (S)
2 berserkers torves (B)

CONFIGURATION

Cette rencontre a lieu dans la zone 17.

Cette salle noire était autrefois une chapelle dédiée au dieu maléfique Torog. Elle est maintenant habitée par un grell qui règne sur une bande de torves sauvages. Le grell entraîne les serviteurs torves de Skalmad en échange de proies et de trésor.

Si les aventuriers écoutent à la porte, ils entendent seulement le bruit de la cascade. De même, les créatures n'ont aucune chance de percevoir l'arrivée des aventuriers par le couloir nord.

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

Il règne dans cette sombre caverne une atmosphère humide. À l'est, vous entendez le bruit d'une chute d'eau.

Quand les aventuriers activent une source de lumière, montrez-leur l'illustration « Vue du nid grell », page 28 du Livret d'aventure I, puis lisez ce qui suit :
De grandes masses de racines d'arbre pendent du plafond jusqu'au sol, occultant votre vision. Même ainsi, vous discernez une zone surélevée au milieu de la caverne et un ruisseau coulant derrière elle, le long du mur sud. Plusieurs humanoïdes à la peau grise sont accroupis sur le sol de la grotte, aiguisant des armes en pierre ou mâchant des os.

Le grell et le deuxième berserker ne sont pas visibles de l'autre côté du ruisseau. Ne les révélez pas avant qu'ils soient vus ou qu'ils attaquent.

5 sbires torves (S)		Sbire niveau 14
Humanoïde naturel (aveugle) de taille M		250 px chacun
Initiative +6	Sens Perception +7 ; vision aveugle 10	
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.		
Immunités regard		
CA 24 ; Vigueur 24, Réflexes 23, Volonté 23		
VD 6		
⊕ Grande hache (simple ; à volonté) ♦ arme		
+17 contre CA ; 7 dégâts (9 dégâts contre une cible en péril).		
Alignement mauvais		Langues commun, profond
For 17 (+8)	Dex 12 (+6)	Sag 15 (+7)
Con 14 (+7)	Int 7 (+3)	Cha 9 (+4)
Équipement grande hache		

Philosophe grell (P)		Contrôleur d'élite niveau 11
Créature magique aberrante (aveugle) de taille M		1 200 px
Initiative +10	Sens Perception +12 ; vision aveugle 12	
Pv 224 ; péril 112		
CA 27 ; Vigueur 21, Réflexes 24, Volonté 23		
Immunités regard ; Résistances électricité 20		
Jets de sauvegarde +2		
VD 1 (maladroit), vol 6 (stationnaire)		
Points d'action 1		
⊕ Coup de tentacule (simple ; à volonté) ♦ poison		
Allonge 2 ; +17 contre CA ; 3d8 + 5 dégâts, puis la cible est ralentie et subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule les deux).		
⚡ Lance électrique (simple ; à volonté) ♦ électricité		
Distance 10 ; +14 contre Réflexes ; 3d6 + 6 dégâts d'électricité, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).		
⚡ Tempête psychique (simple ; recharge [1]) ♦ périmètre, psychique		
Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; +14 contre Volonté ; 3d8 + 3 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). La tempête psychique prend la forme d'un périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Toute créature qui y entre est hébétée (sauvegarde annule).		
⚡ Esprit venimeux (simple ; à volonté) ♦ psychique		
Explosion de proximité 3 ; vise les ennemis ; +15 contre Volonté ; 2d8 + 5 dégâts psychiques, et la cible doit choisir une cible au hasard pour toute attaque de corps à corps qu'elle effectue (sauvegarde annule).		
Alignement mauvais		Langues profond
Compétences Arcanes +13, Discrétion +20		
For 14 (+7)	Dex 21 (+10)	Sag 14 (+7)
Con 16 (+8)	Int 16 (+8)	Cha 13 (+6)

2 berserkers torves (B)		Brute niveau 13
Humanoïde naturel (aveugle) de taille M		800 px chacun
Initiative +7	Sens Perception +8 ; vision aveugle 10	
Pv 156 ; péril 78		
CA 25 ; Vigueur 27, Réflexes 22, Volonté 23		
Immunités regard		
VD 6		
⊕ Grande hache (simple ; à volonté) ♦ arme		
+16 contre CA ; 1d12 + 6 dégâts (critique 2d12 + 18).		
⊕ Attaque en puissance (simple ; à volonté) ♦ arme		
Grande hache nécessaire ; +14 contre CA ; 1d12 + 12 dégâts (critique 2d12 + 24).		
⊕ Attaque frénétique (simple ; à volonté) ♦ arme		
Le berserker torve effectue deux attaques de grande hache contre un ennemi en péril.		
Rage torve		
Quand le berserker torve met un ennemi en péril, il gagne 10 points de vie temporaires.		
Alignement mauvais		Langues commun, profond
Compétences Athlétisme +17, Endurance +14		
For 22 (+12)	Dex 12 (+7)	Sag 15 (+8)
Con 16 (+9)	Int 7 (+4)	Cha 9 (+5)
Équipement grande hache		



TACTIQUE

Les créatures ont ici un avantage certain, puisque leur vision aveugle leur permet de voir les aventuriers à travers les rideaux de racines qui obstruent la pièce. Les sbires torves attaquent les intrus directement, en se servant des racines pour disposer d'un abri. Le berserker au nord du ruisseau les rejoint, tandis que l'autre reste en arrière comme garde du corps de son maître grell.

Le philosophe grell débute la bataille en utilisant *tempête psychique*, espérant coincer les aventuriers alors qu'ils sont regroupés près de la porte ou de l'entrée du tunnel. Il attaque ensuite depuis un abri avec *lance électrique* ou emploie son pouvoir d'*esprit venimeux* contre les adversaires qui s'approchent au corps à corps.

Le grell peut flotter juste en dessous du plafond, ce qui le place à 4,50 mètres au-dessus du sol et hors de portée de corps à corps (bien qu'il puisse attaquer les cibles en bas avec ses tentacules). Si tous ses serviteurs sont tués, le grell fuit dans le sens du courant et se cache, attendant que les aventuriers quittent la zone.

DÉVELOPPEMENT

Si les aventuriers tuent tous les torves, ils sont remplacés à partir des cavernes voisines du Dédale des Trolls au rythme de 2 sbires par jour et un berserker par semaine jusqu'à atteindre les nombres indiqués ci-dessus.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : obscurité.

Plafond : le plafond en pierre brute se trouve à une hauteur de 6 mètres (4,50 mètres au-dessus de la plateforme de l'autel).

Petit escarpement : cette courte pente monte jusqu'à une saillie plate, 1,50 mètre au-dessus du sol. Il faut entreprendre une action de mouvement pour la gravir depuis le sol. Descendre en sautant peut se faire dans le cadre d'une action de mouvement.

Autel : un rocher cubique d'environ 1,20 mètre de côté et maculé de taches de sang sert d'autel à Torog. Son symbole impie est gravé sur la face antérieure. L'autel confère un abri (-2 aux jets d'attaque) et constitue un terrain difficile (nécessitant 1 case de déplacement supplémentaire pour y entrer).

Ruisseau : le ruisseau fait 1,50 mètre de profondeur. Chaque case constitue un terrain difficile. Un personnage dans l'eau dispose d'un abri (-2 aux jets d'attaque) sauf contre les attaques des ennemis submergés. Combattre dans l'eau impose un malus de -2 aux jets d'attaque sauf avec les lances et les arbalètes.

Si un personnage entre dans l'une des cases du ruisseau marquées par la flèche, il est pris par l'accélération brusque du courant et doit réussir un test d'Athlétisme DD 22 pour éviter d'être emporté dans la cascade, de subir 1d8 + 5 dégâts et de se retrouver à terre. Remonter une cascade nécessite un test d'Athlétisme DD 30.

Porte : l'humidité de la pièce a fait gonfler cette porte en bois, qui est maintenant coincée (test de Force DD 20 pour l'ouvrir). La porte a le profil suivant : CA 5, Vigueur 10, Réflexes 5 et 20 pv.

Racines d'arbre : d'épais rideaux de racines pendent du plafond jusqu'à 60 centimètres du sol. Les racines gênent les déplacements ; les pousser coûte 1 case de déplacement supplémentaire. Les racines confèrent un abri et bloquent la ligne de mire des créatures qui n'y sont pas adjacentes. Elles ne bloquent pas la ligne de mire des créatures ayant la vision aveugle.

Les racines peuvent être coupées ou détruites. Chaque case de racines a le profil suivant : CA 5, Vigueur 10, Réflexes 5 et 10 pv.

Petite grotte : la petite grotte au sud sert de repaire personnel au grell. D'étranges structures de cristal gris ressemblant à des cocons contiennent des réactifs alchimiques (des poudres métalliques et des sphères de verre pleines de liquides colorés) d'une valeur totale de 400 po. L'un des cocons contient six améthystes valant 300 po chacune, tandis qu'un autre dissimule une paire de bottes elfiques.

RENCONTRE G9 : GROTTES EN SPIRALE

Rencontre de niveau 12 (3 600 px)

3 gardiens trolls (T)
2 lorgneurs nothics (L)
1 galeb duhr rochelien (G)

CONFIGURATION

Cette rencontre a lieu dans la zone 16.

La partie est de cette caverne se trouve 6 mètres plus haut que la partie ouest. Cette corniche sert de poste de garde aux sentinelles postées ici : un galeb duhr ayant juré fidélité à Skalmad, des trolls et des nothics. Le groupe est chargé de veiller à ce qu'aucun intrus ne passe par le ruisseau, et aussi de garder un œil sur le drow voisin. Leur tâche étant ennuyeuse et monotone, les gardes ont souvent l'esprit ailleurs.

Quand les aventuriers arrivent, lisez ce qui suit :

Cette caverne est divisée en deux par un haut escarpement, le côté est surplombant le côté ouest d'environ 6 mètres. Les deux moitiés de la caverne sont reliées par deux volées de marches et un passage tournant autour d'une large colonne de pierre. Dans la partie basse, une mare noire pleine de bulles dégage une forte odeur de bitume. Plusieurs trolls montent la garde, ainsi que deux nothics et une étrange créature ressemblant à un rocher doté de bras et de jambes.

Les aventuriers arrivant par le sud ou l'est se font repérer par les monstres quand ils entrent dans les cases marquées par des « x » sur le plan tactique. Les aventuriers arrivant par le nord ne sont pas découverts avant qu'ils ne montent les marches depuis le ruisseau. Les personnages souhaitant s'approcher plus près sans être vus doivent effectuer des tests de Discrétion pour cela.

2 lorgneurs nothics (L)	Artilleur niveau 11
Humanoïde aberrant de taille M	600 px chacun
Initiative +8	Sens Perception +6 ; vision dans le noir, vision lucide 10
Pv 91 ; péril 45	
CA 23 ; Vigueur 24, Réflexes 23, Volonté 21	
VD 6	
⊕ Griffes (simple ; à volonté)	+17 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.
✂ Regard putréfiant (simple ; à volonté) ✦ nérotique	Distance 10 ; +16 contre Vigueur ; 1d12 + 5 dégâts nécrotiques, puis la cible est ralentie et subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule les deux). Le lorgneur nothic perd ce pouvoir lorsqu'il est aveuglé.
Représailles (réaction immédiate, quand le nothic est touché par une attaque de corps à corps ou de proximité ; rencontre)	Le nothic se décale et effectue une attaque de griffes ou une attaque de <i>regard putréfiant</i> contre l'attaquant déclencheur.
Alignement non aligné	Langues profond
Compétences Discrétion +13	
For 18 (+9)	Dex 17 (+8)
Con 19 (+9)	Int 8 (+4)
	Sag 12 (+6)
	Cha 9 (+4)

3 gardiens trolls (T)	Brute niveau 11
Humanoïde naturel de taille G	600 px chacun
Initiative +8	Sens Perception +12
Pv 120 ; péril 60 ; cf. aussi <i>guérison troll</i>	
Régénération 10 (si le troll subit des dégâts d'acide ou de feu, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)	
CA 22 ; Vigueur 23, Réflexes 20, Volonté 19	
VD 8	
⊕ Griffes (simple ; à volonté)	Allonge 2 ; +15 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts ; cf. aussi <i>coup frénétique</i> .
⊕ Morsure puissante (simple ; rencontre) ✦ poison	+15 contre CA ; 3d6 + 7 dégâts, plus 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).
✂ Coup frénétique (libre, quand l'attaque du troll met un ennemi en péril ; à volonté)	Le troll effectue une attaque de griffes.
Guérison troll ✦ guérison	Si une attaque qui n'inflige pas de dégâts d'acide ou de feu réduit les points de vie du troll à 0, ce dernier se relève à son tour de jeu suivant (au prix d'une action de mouvement) avec 10 points de vie.
Alignement chaotique mauvais	Langues commun, géant
Compétences Athlétisme +16, Endurance +15	
For 22 (+11)	Dex 16 (+8)
Con 20 (+10)	Int 5 (+2)
	Sag 14 (+7)
	Cha 10 (+5)

Galeb duhr rochelien (G)	Contrôleur niveau 11
Humanoïde élémentaire (terre) de taille M	600 px
Initiative +5	Sens Perception +12 ; perception des vibrations 10
Pv 118 ; péril 59	
CA 25 ; Vigueur 26, Réflexes 21, Volonté 22	
Immunités pétrification, poison	
VD 4 (déplacement tellurien), fouissage 6	
⊕ Coup (simple ; à volonté)	+16 contre CA ; 2d8 + 4 dégâts.
✂ Attaque roulante (simple ; à volonté)	Le galeb duhr rochelien se déplace jusqu'à 4 cases puis attaque une cible adjacente ; +14 contre Vigueur ; 2d8 + 6 dégâts, puis la cible est poussée de 1 case et se retrouve à terre.
✂ Poigne tellurique (simple ; à volonté)	Une main de terre émerge du sol pour saisir une cible. Distance 10 ; +14 contre Vigueur ; la cible est maîtrisée (sauvegarde annule). La cible doit être en contact direct avec le sol sans quoi l'attaque échoue automatiquement. Le rochelien ne peut utiliser <i>poigne tellurique</i> que contre une seule créature à la fois.
✂ Sol rocailloux (mineure ; à volonté)	Distance 10 ; jusqu'à 4 cases situées à portée deviennent un terrain difficile. Les cases n'ont pas à être contiguës, mais le terrain affecté doit être fait de terre ou de pierre.
Alignement non aligné	Langues géant, nain
Compétences Discrétion +10	
For 19 (+9)	Dex 10 (+5)
Con 22 (+11)	Int 13 (+6)
	Sag 15 (+7)
	Cha 13 (+6)

TACTIQUE

Si les aventuriers arrivent par le côté est de la caverne, les trolls attaquent aussitôt tandis que les nothics utilisent *regard putréfiant* sur des personnages qui ne sont pas engagés au corps à corps. Les trolls cherchent à pousser les personnages à bas de l'escarpement, ce qui leur inflige 2d10 dégâts de chute. Puis, ils passent aux tactiques ci-dessous.

Si les aventuriers arrivent par le côté ouest de la caverne, les trolls à l'est s'avancent sur la saillie et font pleuvoir des cailloux sur eux. Les nothics les visent avec *regard putréfiant*.

Un troll peut lancer des pierres avec le profil d'attaque suivant :

Action simple ; à volonté. Distance 10 ; +14 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts.

Si les aventuriers s'avèrent résistants à leurs attaques à distance, les trolls sautent de l'escarpement pour les prendre par surprise, sachant qu'ils régénéreront rapidement les 2d10 dégâts de chute.

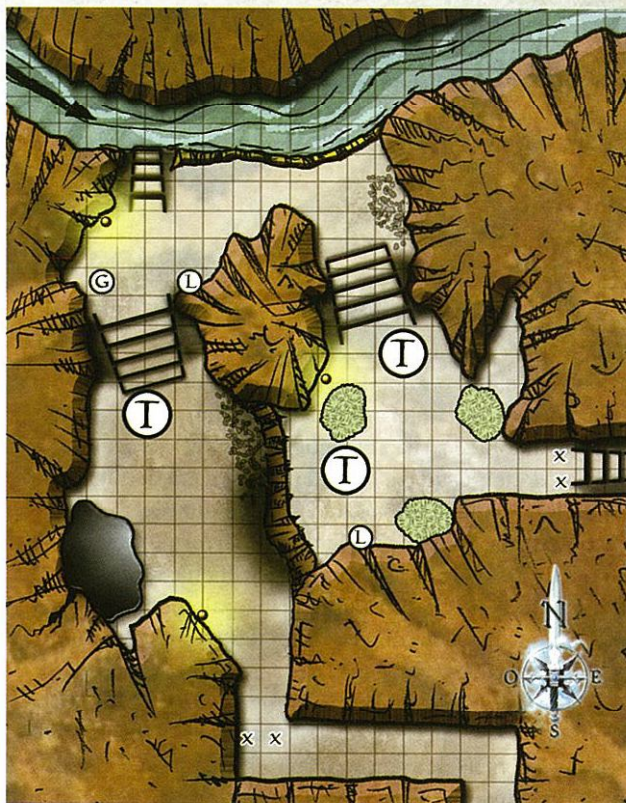
Le troll dans la partie inférieure de la pièce s'évertue à empêcher ses ennemis de monter les marches.

Le galeb duhr n'est pas heureux de se battre aux côtés des trolls, mais il s'en tient à l'accord qu'il a passé avec Skalmad. Il utilise *sol rocailleux* et *poigne tellurique* pour ralentir les aventuriers et les confiner dans la partie inférieure de la pièce. Quand il maîtrise une cible, il emploie *attaque roulante* pour tenter de le pousser dans la mare de bitume ou dans le ruisseau. Sinon, il tient bon et se bat avec son attaque de *coup*.

Si les trolls et les nothics sont vaincus, le galeb duhrrompt le combat et demande grâce en géant et en nain. Si les aventuriers cessent les hostilités, il les laisse passer.

DÉVELOPPEMENT

Si le galeb duhr survit, il considère son accord avec Skalmad caduc et quitte la Grande Tanière. Si les aventuriers nettoient cette zone de ses autres créatures, puis sortent de la Grande Tanière, deux gardiens trolls et trois traqueurs nothics reprennent la garde à cet endroit.



RENCONTRE G9 : GROTTTE EN SPIRALE

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : vive. Des torches au mur éclairent cette zone.

Plafond : le plafond en pierre brute de cette zone se trouve à une hauteur de 10,50 mètres au-dessus de la partie ouest, 7,50 mètres au-dessus de la partie nord et 3 mètres au-dessus de la partie est.

Grand escarpement : cette pente abrupte monte à 6 mètres au-dessus du sol, délimitant les parties est et ouest de la caverne. Il est possible de l'escalader avec un test d'Athlétisme DD 21. Une créature tombant du haut de la corniche subit 2d10 dégâts de chute.

Ruisseau : le ruisseau fait 1,50 mètre de profondeur. Chaque case constitue un terrain difficile. Un personnage dans l'eau dispose d'un abri (-2 aux jets d'attaque) sauf contre les attaques des ennemis submergés. Combattre dans l'eau impose un malus de -2 aux jets d'attaque sauf avec les lances et les arbalètes.

Paillasse : ces lits en paille sale servent de nids aux trolls. Ils n'ont pas d'effet sur le déplacement et sont trop trempés pour prendre feu.

Décombres : cette zone d'éboulis constitue un terrain difficile.

Veine de bitume : ce bitume inflammable provient d'une veine se trouvant sous cette caverne. La mare constitue un terrain difficile. Si la mare est prise dans une zone de dégâts de feu (ou si elle est mise en contact avec une torche allumée), le bitume s'enflamme et se transforme en mare de feu occupant la même zone. Toute créature entrant ou débutant son tour de jeu dans la mare de feu subit 2d6 + 5 dégâts de feu.

RENCONTRE G10 : CAVERNE D'ÉCOULEMENT

Rencontre de niveau 13 (4 000 px)

1 enlaceur (L)

5 empaleurs Mâche-Moelle (E)

CONFIGURATION

Cette rencontre a lieu dans la zone 20.

Les ruisseaux courant dans l'ensemble de la Grande Tanière se rejoignent ici avant de couler hors de la salle. Tout ce qui tombe à l'eau quelque part dans les cavernes finit par flotter jusqu'ici, où un enlaceur a élu domicile.

Quelques troglodytes Mâche-Moelle ont récemment pris du service comme gardiens de la caverne de l'enlaceur. Ils étaient déçus par Ssark et chassent maintenant de la chair fraîche (principalement troll et nothic) pour l'enlaceur en échange des trésors que la créature trouve parfois dans l'eau.

Si les aventuriers transportent une source de lumière, les créatures sont alertées par leur approche. Sans lumière, les aventuriers ne peuvent rien voir dans la salle. S'ils ont une source de lumière et effectuent des tests de Perception, ils peuvent remarquer l'enlaceur (qui ressemble à une stalagmite grâce à *corps pierreux*) ou les troglodytes accroupis à côté d'un mur ou un pilier.

Ne révélez pas la position des créatures avant que les PJ les voient ou qu'elles attaquent.

Test de Perception

DD 21 : vous remarquez un troglodyte accroupi dans l'ombre.

DD 30 : vous vous apercevez que la grosse stalagmite située au centre de la salle vient de cligner de l'œil.

Si les aventuriers repèrent les troglodytes, mais pas l'enlaceur, ils ne sont pas surpris mais la première attaque de l'enlaceur jouit d'un avantage de combat.

Si les monstres se cachent quand les aventuriers arrivent, lisez ce qui suit :

Un large cours d'eau traverse d'ouest en est cette caverne plongée dans le noir. Elle est parsemée de stalagmites et de colonnes de pierre.

Quand les troglodytes attaquent, lisez ce qui suit :

Un léger mouvement dans l'ombre attire votre regard. Plusieurs troglodytes jaillissent de derrière les colonnes rocheuses en brandissant des javelines.

Quand l'enlaceur attaque, lisez ce qui suit :

Soudain, l'une des stalagmites ouvre un unique œil rouge qui vous dévisage, et des tentacules rocheux se déroulent autour d'elle.

Enlaceur (L)	Contrôleur d'élite niveau 14
Créature magique élémentaire (terre) de taille G	2 000 px
Initiative +8	Sens Perception +10 ; vision dans le noir
Pv 284 ; péril 142	
CA 30 ; Vigueur 29, Réflexes 24, Volonté 26	
Immunités pétrification	
Jets de sauvegarde +2	
VD 2, escalade 2 (pattes d'araignée)	
Points d'action 1	
⬆ Tentacule (simple ; à volonté) ⬆ poison	
Allonge 10 ; +17 contre Réflexes ; 2d10 + 4 dégâts, et la cible est étreinte (jusqu'à évasion ou jusqu'à ce que le tentacule soit touché ; cf. <i>étreinte de tentacule</i>). Tant que la cible est étreinte, elle est aussi affaiblie.	
⬆ Double attaque (simple ; à volonté) ⬆ poison	
L'enlaceur effectue deux attaques de tentacule.	
⬆ Grappin (mineure 2/round ; à volonté)	
L'enlaceur effectue une attaque contre une créature qu'il a étreinte ; +17 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)	
+19 contre CA ; 2d10 + 10 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 biscornue, une stalagmite ou une stalactite. Sous cette forme, il ne peut être reconnu qu'avec un test de Perception DD 30.	
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 Discrétion +13	
For 19 (+11)	Dex 12 (+8) Sag 16 (+10)
Con 22 (+13)	Int 11 (+7) Cha 9 (+6)

5 empaleurs Mâche-Moelle (E) Artilleur niveau 9
Humanoïde naturel (reptile) de taille M, troglodyte 400 px chacun

Initiative +6 **Sens Perception** +10 ; vision dans le noir
Puanteur troglodyte aura 1 ; les ennemis vivants pris dans l'aura subissent un malus de -2 aux jets d'attaque.

Pv 81 ; **péril** 40

CA 24 ; **Vigueur** 24, **Réflexes** 21, **Volonté** 20

VD 5

⊕ **Lance** (simple ; à volonté) ♦ **arme**
+13 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts.

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
+11 contre CA ; 1d4 + 5 dégâts.

⊕ **Javeline** (simple ; à volonté) ♦ **arme**
Distance 10/20 ; +14 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts.

➤ **Tir empalant** (simple ; recharge [d6][d6][d6][d6]) ♦ **arme**
Javeline nécessaire ; distance 10 ; +14 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts, et l'empaleur troglodyte effectue une attaque secondaire contre la même cible. *Attaque secondaire* : +12 contre Vigueur ; la cible est maîtrisée (sauvegarde annule).

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, draconique

Compétences Athlétisme +13, Endurance +14

For 19 (+8) **Dex** 14 (+6) **Sag** 13 (+5)

Con 21 (+9) **Int** 7 (+2) **Cha** 9 (+3)

Équipement lance, carquois de 6 javelines

TACTIQUE

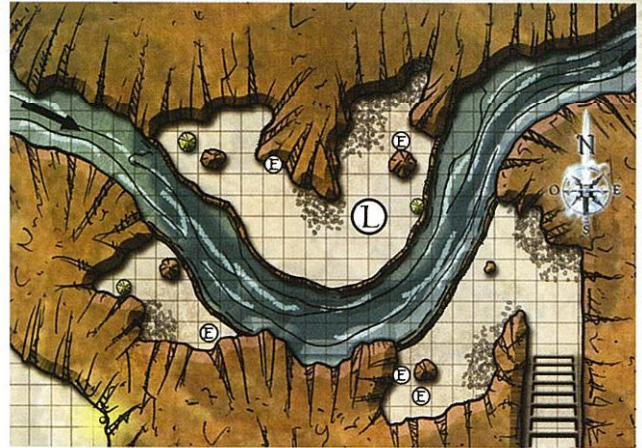
L'enlaceur attaque d'abord avec une *étrainte de tentacule* visant les deux aventuriers les plus proches. Il utilise ensuite *grappin* au prix d'une action mineure pour tirer vers lui les créatures étreintes et affaiblies. Il peut facilement tirer une victime dans ou à travers le ruisseau. Si l'enlaceur débute son tour de jeu avec une cible qui lui est adjacente, il la mord au lieu d'utiliser son attaque de tentacule.

Les troglodytes ignorent les personnages agrippés par les tentacules de l'enlaceur pour se concentrer sur les autres. Ils se servent de *tir empalant* pour maîtriser les aventuriers, visant les adversaires à portée des tentacules de l'enlaceur (par exemple ceux qui tentent d'aider un compagnon étreint par l'enlaceur).

Si l'enlaceur est vaincu, tous les troglodytes survivants fuient.

DÉVELOPPEMENT

Si les aventuriers abattent l'enlaceur et repoussent les troglodytes, cette salle devient un lieu sûr et inhabité lors des prochaines expéditions dans les tanières. Les aventuriers peuvent alors s'en servir pour un repos prolongé ou pour faire une pause entre deux rencontres.



PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : obscurité.

Plafond : le plafond de la caverne s'élève à 6 mètres.

Eau peu profonde : les cases d'eau adjacentes à la rive font 1,50 mètre de profondeur et constituent un terrain difficile (nécessitant 1 case de déplacement supplémentaire pour y entrer). Un personnage dans l'eau dispose d'un abri sauf contre les attaques des ennemis submergés. Combattre dans l'eau impose un malus de -2 aux jets d'attaque sauf avec les lances et les arbalètes.

Eau profonde : au-delà de la proximité de la rive, la profondeur de l'eau varie entre 3 et 4,50 mètres. Une créature dans l'eau profonde doit user de la compétence Athlétisme pour se déplacer. Elle dispose d'un abri sauf contre les attaques des ennemis submergés. Combattre dans l'eau impose un malus de -2 aux jets d'attaque sauf avec les lances et les arbalètes. De même, les pouvoirs accompagnés du mot-clé feu subissent un malus de -2 aux jets d'attaque.

Une créature entrant dans une case d'eau profonde depuis une zone d'eau peu profonde perd pied, terminant son déplacement dans cette case à moins d'être déjà en train de nager.

Petites colonnes et stalagmites : ces colonnes naturelles en pierre confèrent un abri et ont le profil suivant : CA 4, Vigueur 12, Réflexes 4 et 80 pv.

Décombres : ces zones de rocher éparses constituent un terrain difficile.

Trésor : l'enlaceur a accumulé un petit trésor au fil des ans, que l'on peut trouver en lui ouvrant le ventre. Le trésor inclut trois belles améthystes (valant 300 po chacune) et des *bracelets de frappe puissante* (niveau 12).

RENCONTRE GII : CAVERNE DES CAGES À CORBEAU

Rencontre de niveau 13 (4 400 px)

2 guenaudes des ronciers (G)
5 squelettes trolls d'esquilles

CONFIGURATION

Cette rencontre a lieu dans la zone 21.

Cette caverne est le jardin des sœurs guenaudes, Géala et Morsha, qui vivent dans la petite pièce à l'est. Au début de la rencontre, une guenaude se trouve dans la caverne, l'autre est dans la salle à l'est. Quant aux squelettes trolls d'esquilles, ils sont dans les cages pendues au plafond.

Quand les aventuriers entrent dans cette salle, posez le plan format poster sur la table. Montrez aux joueurs l'illustration « Vue des cages de fer », page 28 du Livret d'aventure I, puis lisez ce qui suit :

Des champignons luminescents couvrent les murs de pierre brute de cette grande caverne, l'éclairant d'une lueur verdâtre. Le centre de la salle se trouve 4,50 mètres plus bas que les coins nord-ouest et sud-est, de larges marges de pierre reliant le niveau inférieur aux supérieurs.

Cinq cages en fer sont suspendues au plafond par des chaînes. À l'intérieur sont étendus des squelettes de trolls brisés. On peut voir deux portes de pierre sur l'élévation sud-est. Près du pied de l'escalier de ce coin, une vieille femme hagarde s'occupe d'un parterre de champignons.

Test de Perception

DD 26 : le crâne du squelette de la cage la plus proche vous fait face, et vous remarquez que des étincelles brillent au plus profond de ses orbites vides.

Les squelettes ne sont pas aussi décrépits qu'ils le paraissent. Peu après que Skalmad s'est déclaré roi, ces cinq chefs de clan mineurs ont tenté de prendre le pouvoir. Après les avoir tués, le roi troll les a transformés en squelettes d'esquilles et placés comme gardes dans cette salle. Les guenaudes appellent ces squelettes leurs corbeaux.

Géala (la vieille femme) ricane et marmonne dans sa barbe lorsqu'elle aperçoit les aventuriers. Elle semble n'être qu'un ermite inoffensif, mais des personnages suspicieux peuvent tenter un test d'Intuition DD 21 pour percevoir la malveillance cachée dans son rire dément.

Si les aventuriers appellent la vieille femme, lisez ce qui suit :

La vieille femme porte une main noueuse à son oreille. « Quoi ? Parlez plus fort ! Vous ne voyez pas que je suis une vieille femme impotente ? Venez plus près si vous voulez parler. Sinon, laissez-moi m'occuper de mes champignons. »

2 guenaude des ronciers (G) Contrôleur niveau 12
Humanoïde féérique de taille M 700 px chacune

Initiative +11 **Sens Perception** +14 ; vision nocturne
Présence fiévreuse aura 3 ; les ennemis en péril pris dans l'aura sont affaiblis.

Pv 123 ; **péril** 61

CA 26 ; **Vigueur** 23, **Réflexes** 25, **Volonté** 24

VD 7 (déplacement forestier)

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)

+16 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts.

⊕ **Viser les yeux** (simple ; à volonté)

+16 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la guenaude des ronciers. La guenaude des ronciers se décale de 2 cases avant ou après cette attaque.

✱ **Appel du roncier** (simple ; recharge ☞ ☞) ✦ **invocation, périmètre**

Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; +15 contre Réflexes ; 2d4 + 5 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule). La zone de l'attaque devient un périmètre de terrain difficile jusqu'à la fin de la rencontre. Toute créature qui entre dans le périmètre ou y débute son tour de jeu subit 1d4 dégâts. Une guenaude des ronciers est immunisée contre ses propres ronciers.

✱ **Malédiction des épines** (simple ; rencontre)

Distance 10 ; +17 contre CA ; 3d4 + 5 dégâts, et la cible est maîtrisée (sauvegarde annule).

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

La guenaude des ronciers est en mesure de modifier son apparence physique pour prendre la forme d'une jeune femme ou d'une vieille femme humaine (cf. BF 280).

Alignement mauvais

Langues commun, elfique

Compétences Arcanes +13, Intimidation +14, Nature +14, Perception +14

For 18 (+10)

Dex 21 (+11)

Sag 17 (+9)

Con 19 (+10)

Int 14 (+8)

Cha 16 (+9)

5 squelettes trolls d'esquilles

Brute niveau 11

Animé naturel (mort-vivant) de taille G

600 px chacun

Initiative +8 **Sens Perception** +7 ; vision dans le noir

Pv 137 ; **péril** 68 ; cf. aussi explosion d'esquilles

CA 23 ; **Vigueur** 22, **Réflexes** 22, **Volonté** 21

Immunités maladie, poison **Résistances** nécrotique 10 ;

Vulnérabilités radiant 5

VD 6

⊕ **Cimeterre** (simple ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique**

+15 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts (critique 2d8 + 22), plus 10 dégâts nécrotiques. Si le squelette troll subit des dégâts d'acide ou de feu, il n'inflige pas de dégâts nécrotiques avec cette attaque jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

⊕ **Esquilles** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**

+15 contre CA ; 1d6 + 6 dégâts, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

⚡ **Explosion d'esquilles** (quand le squelette d'esquilles est en péril pour la première fois et à nouveau lorsqu'il tombe à 0 point de vie)
✦ **nécrotique**

Explosion de proximité 3 ; +14 contre Réflexes ; 2d6 + 6 dégâts nécrotiques.

Alignement non aligné

Langues -

For 16 (+8)

Dex 16 (+8)

Sag 14 (+7)

Con 17 (+8)

Int 3 (+1)

Cha 3 (+1)

Équipement cimeterre



TACTIQUE

À moins que les aventuriers ne l'attaquent directement, Géala maintient son déguisement de vieille femme. Elle marmonne dans sa barbe, s'occupe des champignons et attend qu'au moins deux des aventuriers entrent dans la portion inférieure de la caverne avant d'attaquer. Si les aventuriers tentent de lui parler ou se montrent pacifiques, elle les encourage à s'approcher d'elle, sous les cages suspendues.

Une fois le combat commencé, les squelettes trolls d'esquilles ouvrent les portes de leurs cages et descendent à terre (ils se baissent au prix d'une action de mouvement pour ne pas subir de dégâts). Morsha est hors de vue dans la salle attenante, mais le bruit du combat lui fait passer la porte le round suivant.

Les guenaudes emploient *appel du roncier* pour immobiliser les cibles à portée d'allonge des squelettes trolls d'esquilles. Elles utilisent *malédiction des épines* pour bloquer les personnages qui évitent les ronces, puis *viser les yeux* pour avancer, attaquer et se décaler en arrière. L'une des guenaudes tâche de rester à côté des leviers pour faire tomber une cage sur un personnage. Si les aventuriers sont hors de portée, elle lâche une cage sur un squelette en mauvais état en espérant déclencher son *explosion d'esquilles* avec un ou deux aventuriers à proximité.

Les squelettes combattent jusqu'à la mort. Si une guenaude est vaincue et que l'autre est en péril, la survivante tente de s'échapper par la porte au sud, pour prévenir Skalmad que des ennuis sont à prévoir.

DÉVELOPPEMENT

Si les aventuriers sont vaincus et capturés à un moment de l'aventure, ils sont amenés ici et enfermés dans une cage suspendue. Le squelette troll d'esquilles qui occupait la cage monte la garde.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : faible (provenant des champignons luminescents).

Plafond : le plafond en pierre brute se trouve à 7,50 mètres au-dessus du sol des corniches est et ouest, et à 12 mètres au-dessus du centre de la caverne.

Grand escarpement : cette pente abrupte fait 4,50 mètres de haut, isolant les parties est et ouest du centre de la caverne. Il est possible de l'escalader avec un test d'Athlétisme DD 21. Une créature tombant de la corniche subit 1d10 dégâts de chute.

Champignons : les denses parterres de champignons constituent un terrain difficile (nécessitant 1 case de déplacement supplémentaire pour y entrer)

Stalagmites : ces colonnes de pierre confèrent un abri (-2 aux jets d'attaque) et ont le profil suivant : CA 5, Vigueur 10, Réflexes 5 et 40 pv.

Cages suspendues : ces grandes cages sont suspendues au plafond par des chaînes. Chaque cage fait 3 mètres de haut et est accrochée de façon à ce que sa base se trouve à 4,50 mètres du sol (ce qui signifie que les quatre cages au-dessus de la partie centrale de la caverne sont au même niveau que les corniches est et ouest). Bien qu'elles soient actuellement ouvertes, les cages peuvent être verrouillées (test de Larcin DD 26 pour les ouvrir). Géala et Morsha ont les clés.

Leviers : les chaînes par lesquelles sont pendues les cages sont attachées à des anneaux fixés au mur et équipés d'un levier permettant de les libérer rapidement. Au prix d'une action mineure, une cage peut être libérée. Elle tombe alors au sol, infligeant 1d8 + 5 dégâts à quiconque se trouve à l'intérieur, et 3d6 + 5 dégâts à quiconque se trouve dessous. Les personnages réussissant un test d'Acrobaties DD 21 subissent des demi-dégâts.

Au prix d'une action simple, une cage peut être descendue lentement jusqu'au sol.

Portes en pierre : la porte à l'est n'est pas verrouillée, mais ce n'est pas le cas de celle du sud (test de Larcin DD 21 ou test de Force DD 16 pour l'ouvrir). Géala, Morsha et Skalmad (cf. rencontre G12) ont une clé. Les portes ont le profil suivant : CA 5, Vigueur 10, Réflexes 5 et 40 pv.

Repaire des guenaudes : l'infâme repaire des guenaudes (zone 22) comprend deux paillasses, des sacs de tubercules et de champignons, quelques carcasses malodorantes laissées à faisander (principalement du petit gibier) et des étagères de réactifs et d'herbes fétides. Parmi ce désordre se trouve un coffre en bois verrouillé qui contient 2 200 po, une belle statuette de dragon en ivoire (valant 800 po) et un *torque de bonne fortune* +3 (cf. page 23 du *Livret d'aventure* I).

RENCONTRE G12 : CAVERNE DU TRÔNE

Rencontre de niveau 14 (5 400 px)

2 hommes d'armes drows (H)
3 gardiens trolls (G)
Skalmad du Chaudron (S)

CONFIGURATION

Cette rencontre a lieu dans la zone 23.

Le siège du pouvoir de Skalmad contient son portail vers la Féerie. Le roi des trolls a actuellement comme invités deux elfes noirs qui sont ici pour discuter d'une alliance (les drows sont au cœur de l'aventure P2 : *L'Enclave de la Reine Démoniaque*).

Si les PJ n'ont pas déjà tué Skalmad, retravaillez le texte ci-dessous en conséquence.

Quand les aventuriers entrent dans cette salle, posez le plan format poster sur la table. Montrez aux joueurs l'illustration « Vue de la caverne du trône », page 29 du Livret d'aventure I, puis lisez ce qui suit :

Des stalagmites piquetées de cristaux saisissent la lumière des champignons luminescents poussant dans cette immense caverne. Un ruisseau coupe la zone en deux au pied d'une haute élévation, sur laquelle repose un grand trône de cristal pourpre. Deux elfes noirs et plusieurs trolls sont rassemblés ici, dont Skalmad.

Le roi troll paraît plus maigre que quand vous l'avez combattu précédemment, son œil de pierre brillant d'un feu intense. Il rit. « Vous ! Comprenez-vous la nature de ma magie, maintenant, humains ? Cette fois, je vais vous tuer ! »

3 gardiens trolls (G)	Brute niveau 11
Humanoïde naturel de taille G	600 px chacun
Initiative +8	Sens Perception +12
Pv 120 ; péril 60 ; cf. aussi <i>guérison troll</i>	
Régénération 10 (si le troll subit des dégâts d'acide ou de feu, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)	
CA 22 ; Vigueur 23, Réflexes 20, Volonté 19	
VD 8	
⚔ Griffes (simple ; à volonté)	
Allonge 2 ; +15 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts ; cf. aussi <i>coup frénétique</i> .	
⚔ Morsure puissante (simple ; rencontre) ♦ poison	
+15 contre CA ; 3d6 + 7 dégâts, plus 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).	
⚔ Coup frénétique (libre, quand l'attaque du troll met un ennemi en péril ; à volonté)	
Le troll effectue une attaque de griffes.	
Guérison troll ♦ guérison	
Si une attaque qui n'inflige pas de dégâts d'acide ou de feu réduit les points de vie du troll à 0, ce dernier se relève à son tour de jeu suivant (au prix d'une action de mouvement) avec 10 points de vie.	
Alignement chaotique mauvais	Langues commun, géant
Compétences Athlétisme +16, Endurance +15	
For 22 (+11)	Dex 16 (+8)
Con 20 (+10)	Int 5 (+2)
	Sag 14 (+7)
	Cha 10 (+5)

2 hommes d'armes drows (H)	Chasseur niveau 11
Humanoïde féérique de taille M	600 px chacun
Initiative +13	Sens Perception +11 ; vision dans le noir
Pv 83 ; péril 41	
CA 24 ; Vigueur 20, Réflexes 22, Volonté 19	
VD 6	
⚔ Rapier (simple ; à volonté) ♦ arme, poison	
+14 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts.	
⚔ Arbalète de poing (simple ; à volonté) ♦ arme, poison	
Distance 10/20 ; +14 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts, et l'homme d'armes drow effectue une attaque secondaire contre la même cible. <i>Attaque secondaire</i> : +13 contre Vigueur ; cf. <i>poison drow</i> pour l'effet.	
⚔ Noirfeu (mineure ; rencontre)	
Distance 10 ; +12 contre Réflexes ; jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du drow, la cible confère un avantage de combat à tous les assaillants et ne peut bénéficier de l'invisibilité ou disposer d'un camouflage.	
Avantage de combat	
Les attaques de corps à corps et à distance du drow infligent 2d6 dégâts supplémentaires aux cibles contre lesquelles il jouit d'un avantage de combat.	
Poison drow ♦ poison	
Une créature touchée par une arme enduite de poison drow subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule). <i>Premier jet de sauvegarde raté</i> : la cible est également affaiblie (sauvegarde annule). <i>Second jet de sauvegarde raté</i> : la cible est inconsciente jusqu'à la fin de la rencontre.	
Alignement mauvais	Langues commun, elfique
Compétences Discrétion +15, Exploration +11, Intimidation +8	
For 14 (+7)	Dex 19 (+9)
Con 11 (+5)	Int 13 (+6)
	Sag 13 (+6)
	Cha 12 (+6)
Équipement cotte de mailles, rapier*, arbalète de poing, 20 carreaux*	
* Ces armes sont enduites de poison drow.	

TACTIQUE

Les drows utilisent leur *noirfeu* contre les PJ paraissant être les plus dangereux. Ils concentrent ensuite leurs attaques de corps à corps et à distance sur ces personnages pour jouir d'un avantage de combat. Si Skalmad s'échappe ou est tué, les drows fuient.

Les gardes du corps trolls dirigent leurs attaques de griffes en priorité sur les ennemis tentant de s'approcher de Skalmad. Ils se battent jusqu'à la mort.

Skalmad se positionne pour toucher autant de PJ que possible avec *œil incandescent*. Il utilise *moulinet renversant* pour limiter les déplacements de ses adversaires, le combinant à *œil funeste* pour tenir les combattants à portée de corps à corps.

Skalmad dépense son point d'action seulement une fois en péril. Il retourne à son trône de cristal (entretenant deux actions de mouvement ou bien une attaque et une action de mouvement, selon le cas), puis active le pouvoir du trône (action simple) pour se rendre en Féerie.

Lisez ce qui suit si Skalmad s'échappe :

Quand le roi troll se jette sur son grand trône de cristal, vous percevez une vague de pouvoir mystique. Le trône se met à vibrer, puis émet une lumière éblouissante. Quand elle se dissipe, Skalmad a disparu. Dans le silence qui suit, vous pouvez presque entendre son rire méprisant résonner dans la caverne.

Skalmad du Chaudron (S) Soldat d'élite niveau 15
Humanoïde naturel de taille G, troll 2 400 px

Initiative +13 Sens Perception +9

Pv 262 ; péril 131 ; cf. aussi guérison troll

Régénération 10 (si Skalmad subit des dégâts d'acide ou de feu, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)

CA 31 ; Vigueur 29, Réflexes 25, Volonté 24

Jets de sauvegarde +2

VD 8

Points d'action 1

⬇ **Grande hache** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

Allonge 2 ; +22 contre CA ; 2d6 + 8 dégâts ;
cf. aussi **coup frénétique**.

⬇ **Griffes** (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +20 contre CA ; 1d10 + 8 dégâts ;
cf. aussi **coup frénétique**.

⬇ **Coup frénétique** (libre, quand l'attaque de Skalmad met un ennemi en péril ; à volonté)

Skalmad effectue une attaque de grande hache ou de griffes.

⬅ **Moulinet renversant** (simple ; recharge ⚡ ⚡ ⚡) ♦ **arme**

Grande hache nécessaire ; décharge de proximité 2 ; +21 contre CA ; 2d6 + 8 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

⤵ **Œil funeste** (mineure ; à volonté)

Distance 10 ; +19 contre Volonté ; la cible est ralentie et ne peut pas se téléporter (sauvegarde annule les deux). L'effet prend fin si Skalmad utilise **œil funeste** sur une autre cible.

⬅ **Œil incandescent** (simple ; rencontre) ♦ **feu**

Décharge de proximité 5 ; +19 contre Réflexes ; 1d10 + 7 dégâts de feu, plus 10 dégâts de feu continus et un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule les deux). Skalmad subit 10 dégâts psychiques lorsqu'il utilise ce pouvoir.

Colère du Chaudron (réaction immédiate, quand Skalmad est

touché par une attaque de corps à corps ; à volonté) ♦ **feu**

L'attaquant subit 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Guérison troll ♦ **guérison**

Si une attaque qui n'inflige pas de dégâts d'acide ou de feu réduit les points de vie de Skalmad à 0, ce dernier se relève à son tour de jeu suivant (au prix d'une action de mouvement) avec 10 points de vie.

Alignement chaotique mauvais

Langues commun, géant

Compétences Athlétisme +20, Endurance +18, Intimidation +15

For 26 (+15)

Dex 19 (+11)

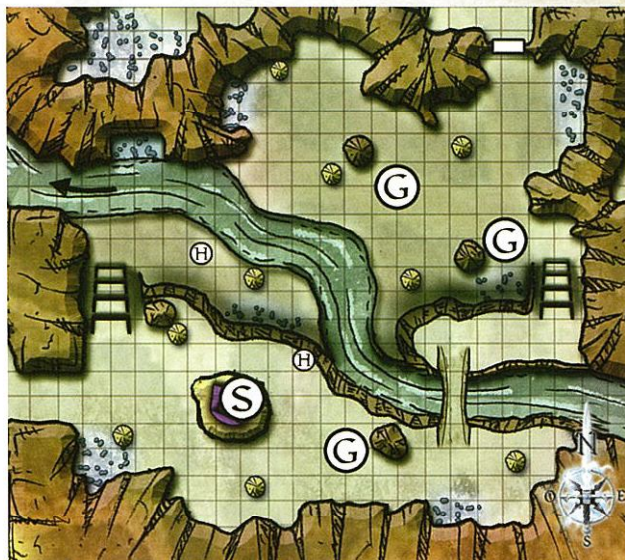
Sag 14 (+9)

Con 23 (+13)

Int 11 (+7)

Cha 17 (+10)

Équipement grande hache, cotte de mailles



RENCONTRE G12 : CAVERNE DU TRÔNE

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : faible (provenant des champignons luminescents).

Plafond : le plafond de la caverne se trouve à 9 mètres au-dessus du sol principal, et à 6 mètres au-dessus de la corniche sud.

Portes en pierre : la porte nord est verrouillée (test de Larcin DD 21 ou test de Force DD 16 pour l'ouvrir). Géala, Morsha (cf. rencontre G11) et Skalmad ont une clé. Les portes ont le profil suivant : CA 5, Vigueur 10, Réflexes 5 et 40 pv.

Grand escarpement : cette pente abrupte fait 4,50 mètres de haut, séparant les parties nord et sud de la caverne. Il est possible de l'escalader avec un test d'Athlétisme DD 21. Une créature tombant de la corniche subit 1d10 dégâts de chute.

Champignons : les parterres de champignons montant jusqu'aux genoux constituent un terrain difficile (nécessitant 1 case de déplacement supplémentaire pour y entrer)

Stalagmites : ces colonnes de pierre confèrent un abri (-2 aux jets d'attaque) et leur profil est le suivant : CA 5, Vigueur 10, Réflexes 5 et 40 pv.

Ruisseau : le ruisseau fait 1,50 mètre de profondeur. Chaque case constitue un terrain difficile. Un personnage dans l'eau dispose d'un abri (-2 aux jets d'attaque) sauf contre les attaques des ennemis submergés. Combattre dans l'eau impose un malus de -2 aux jets d'attaque sauf avec les lances et les arbalètes.

Trône : le trône de cristal est assez grand pour conférer un abri aux créatures de taille M ou P. Son profil est le suivant : CA 4, Vigueur 12, Réflexes 4, résistance 10 à tous les dégâts et 80 pv. Le trône fonctionne comme un portail ouvrant sur la Féerie pour ceux qui savent s'en servir (cf. page suivante).

Cette rencontre continue à la page suivante.

Le début de cette rencontre se trouve à la page précédente.

LA FUITE DE SKALMAD

Ne forcez pas les choses pour que Skalmad parvienne à s'enfuir si les aventuriers lui font battre de l'aile. Faites plutôt disparaître l'Œil de Moran dans une bouffée de feu arcanique une fois le roi troll abattu. L'Œil a été rappelé en Féerie par le pouvoir du Chaudron de Pierre qui se prépare à rappeler Vard d'entre les morts (cf. rencontre C6, page 62).

DÉVELOPPEMENT

La chambre personnelle de Skalmad se trouve au sud-ouest (zone 24). Un scribe humain nommé Dethos y est retenu depuis qu'il a été capturé près de Marchelune il y a presque un an. Il sert Skalmad comme valet, scribe et interprète. Dethos peut apprendre aux PJ que Skalmad « passe dans les terres féériques » à l'aide du trône de cristal et qu'il se rend en un lieu de pouvoir de Féerie appelé le Chaudron de Pierre.

La salle contient toutes sortes de trophées, principalement les armes brisées d'ennemis vaincus et des boucliers marqués de l'emblème d'autres clans trolls. De plus, deux grands coffres contiennent un bouclier d'attaque (niveau 15), une armure de cuir de clairefeuilles +3, 2 600 po, sept perles (valant 100 po chacune) et une chevalière en or d'une valeur de 700 po. Si on l'interroge sur Colère-du-Soleil, Dethos répond que Skalmad l'a emportée avec lui en Féerie, mais qu'il est revenu sans elle.

Dethos ne peut pas retourner à Marchelune seul. Cependant, si les aventuriers comptent se rendre immédiatement en Féerie, ils peuvent lui donner des rations et le laisser en sécurité dans la chambre de Skalmad jusqu'à ce qu'ils reviennent.

LE PORTAIL VERS LA FÉERIE

Le trône de cristal pourpre est une relique fomoriane qui ne comporte aucune marque ou autre information donnant des indices sur sa fonction. Activer le portail vers la Féerie constitue un défi de compétences.

Mise en place : pour faire fonctionner le trône de cristal, il faut s'y asseoir, agripper les bras d'une certaine façon et créer un effet de feu arcanique ou posséder un objet qui crée un effet de ce type (comme l'Œil de Moran pour Skalmad) et ordonner mentalement au trône de s'activer.

Niveau : 12 (700 px)

Complexité : 1 (nécessite 4 succès avant 3 échecs)

Compétences principales : Arcanes, Histoire, Intuition, Perception.

Arcanes (DD 16) : le PJ confirme que le trône est un portail menant en Féerie et qu'il fonctionne en réponse à trois déclencheurs spécifiques : un déclencheur arcanique, un déclencheur physique et un déclencheur mental.

Arcanes (DD 21) : en utilisant la détection de la magie pour étudier l'aura du trône, le PJ découvre que l'un des déclencheurs est le feu arcanique.

Histoire (DD 21) : le PJ se rappelle que l'ancien Vardar était allié à un royaume fomorian de Féerie. Des histoires sur le « Siège de Pouvoir » de Vard mentionnent que le roi troll avait de grandes salles du trône dans les deux royaumes.

Intuition (DD 16) : le PJ se trouvait dans une position où il a pu observer Skalmad utiliser le portail. Il se rappelle qu'il avait un air concentré, et donc que le roi des trolls devait plier le portail à sa volonté par l'intermédiaire d'une commande mentale.

Perception (DD 21) : le PJ examine le fauteuil, cherchant à sa surface des panneaux ou des boutons cachés. Des éraflures subtiles trahissent les endroits où les anciens utilisateurs du trône plaçaient leurs doigts griffus pour appuyer sur de petites encoches. Une créature de taille M peut placer les mains de la même façon, en s'étirant un peu. En revanche, une créature de taille P ne peut pas s'asseoir sur le trône et placer les mains sur les emplacements.

Réussite : si les PJ obtiennent 4 succès, le portail s'active, envoyant le personnage assis sur le trône en Féerie. S'il le désire, ce personnage peut emmener avec lui jusqu'à six créatures adjacentes au trône.

Défaite : si les PJ accumulent 3 échecs, le secret du trône de cristal leur échappe de toute évidence. Les aventuriers doivent trouver un autre moyen de se rendre en Féerie pour mettre la main sur le Chaudron de Pierre et Colère-du-Soleil, probablement à travers le portail de la Porte de la Lune.

ET ENSUITE ?

Si les aventuriers sont arrivés jusqu'ici et ont tué Skalmad sans entendre parler du raid sur Marchelune, Dethos les prévient que la ville court un grave danger. Si les aventuriers se sont déjà chargés du raid, leur prochaine étape devrait être de se rendre en Féerie.

Si Skalmad ne s'est pas échappé, vous devez trouver un autre motif pour que les aventuriers poursuivent leur quête en Féerie. La disparition de l'Œil de Moran lorsque le roi des trolls est tombé prouve que la force derrière son accession au pouvoir reste une menace potentielle. Ajouté à ce qu'ils ont déjà appris à propos du Chaudron de Pierre (cf. Connaissance du Caudron de Pierre, page 48) et au fait que Colère-du-Soleil n'a pas encore été retrouvée, les aventuriers devraient avoir assez de raisons pour explorer la Féerie.

INTERMÈDE 2 : RAID SUR MARCHELUNE

Quand les aventuriers retournent à Marchelune à mi-chemin de leur mission dans la Grande Tanière, ils trouvent la ville attaquée par les partisans de Skalmad. Les plus dangereux habitants du Dédale obéissent maintenant au roi des trolls. Le guet et une troupe d'éladrins envoyée de Celduilon sont capables de contenir de petits groupes de monstres peu puissants (qui sont nombreux), mais les soudards d'élite du roi des trolls requièrent l'attention des aventuriers.

Cette section de l'aventure est relativement linéaire, et devrait se dérouler rapidement.

R1 : LA FERME

La première rencontre a lieu quand les aventuriers s'approchent de la ville par l'est (s'ils s'arrangent pour revenir à Marchelune par bateau, commencez plutôt par la rencontre R2 de la page 40). Une colonne de fumée noire au loin les mène à une ferme victime d'une attaque. Après la bataille, les aventuriers reçoivent les nouvelles suivantes :

- ♦ L'attaque a commencé il y a une heure. Les troupes de Skalmad viennent de l'est, en empruntant des tunnels trolls secrets, des chemins forestiers et la voie des airs. Cependant, le gros des forces du roi des trolls semble attendre en retrait pour avoir une chance d'entrer librement dans la ville.
- ♦ Un groupe d'hommes d'armes éladrins de Celduilon est passé par la Porte de la Lune la nuit dernière. Leur assistance a permis au guet de tenir bon pour l'instant, mais plusieurs endroits restent soumis à des assauts violents.
- ♦ Une brèche a déjà été faite dans le mur extérieur de la ville. Bien que les attaquants aient été tués, la prochaine vague d'envahisseurs pourra facilement atteindre le Vieux Mur Troll, la ligne de défense suivante.
- ♦ Le débarcadère sud est attaqué et le guet ne pourra pas retenir les forces de Skalmad beaucoup plus longtemps.

Si les aventuriers décident de s'occuper d'abord du débarcadère, allez à la rencontre R2 (cf. page 40). S'ils veulent vérifier la sécurité du Vieux Mur Troll, allez à la rencontre R3 (cf. page 42), mais laissez-leur une chance de sauver le débarcadère plus tard.

R2 : LE DÉBARCADÈRE

Au port sud de Marchelune, des pillards aquatiques sont sortis de l'eau pour submerger les gardes du guet. Après cette rencontre, allez à la rencontre R3 (cf. page 42), ou à la rencontre R4 (cf. page 44) si la R3 a déjà eu lieu.



R3 : ASSAUT AÉRIEN

Les rencontres R3, R4 et R5 s'appuient sur le plan format poster.

Dans cette rencontre, Marchelune est attaquée depuis les airs par deux vouivres et une manticore montée par un troglodyte. Ce dernier est un lanceur de sorts nielleux, et il sème des graines qui jouent un rôle dans la rencontre R5 (cf. page 46).

R4 : RAID CONTRE LE MUR

Dans cette bataille, de puissants soudards tentent de démolir le Vieux Mur Troll. Une fois cette rencontre terminée, allez à la rencontre R5 (cf. page 46).

R5 : ENVAHISSEURS NIELLEUX

Les graines semées lors de la rencontre R3 germent après les victoires précédentes des aventuriers, se transformant en créatures végétales mortelles. C'est le dernier groupe majeur d'assaillants, mais vous pouvez ajouter d'autres rencontres au raid sur Marchelune si vous le désirez (ou si les aventuriers ont besoin de plus d'expérience). Reportez-vous pour cela aux suggestions pages 10 et 11 du *Livret d'aventure I*.

RENCONTRE R1 : LA FERME

Rencontre de niveau 10 (2 700 px)

1 maître-worg troll (M)

5 worgs (W)

CONFIGURATION

Une meute de worgs et leur maître troll mettent à sac les fermes à la périphérie de Marchelune. Ils ont déjà ravagé plusieurs maisons, comme pourront le constater les aventuriers avant de rencontrer la meute.

Quand les aventuriers s'approchent d'une ferme déjà pillée, lisez ce qui suit :

Les portes et les fenêtres sont défoncées et grandes ouvertes. Un silence pesant règne dans la ferme en ruine. Des flammes crépitent en grimpant sur les murs de la maison et gagnent le toit. Une épaisse fumée s'élève du bâtiment, comme d'une douzaine d'autres à l'horizon. Les carcasses d'animaux éventrés jonchent l'allée menant à la maison en feu. Enfin, vous apercevez les corps mutilés des fermiers : hommes, femmes et enfants.

Test de Nature

DD 15 : les blessures semblent avoir été provoquées par les crocs d'une créature de grande taille, les traces de morsures ressemblant à celles qu'aurait pu laisser un loup.

En progressant, les aventuriers finissent par entendre des grognements et des bruits de combat. Ils progressent dans la fumée de plus en plus épaisse s'échappant du corps de ferme en feu jusqu'à la source du tumulte. Ils tombent sur une meute de worgs et leur maître troll, et ont alors une chance de sauver la ferme avant qu'elle ne tombe.

Quand les aventuriers arrivent, les gens de la ferme se cachent dans la maison, terrorisés. Deux cadavres sont allongés dehors : un membre du guet et un homme d'armes éladrin de Celduilon.

Quand les aventuriers s'approchent de la ferme, lisez ce qui suit :

Un corps de ferme apparaît lentement à travers un nuage de fumée noire et étouffante. Deux corps sont étendus sur le sol. Le premier porte l'uniforme du guet de Marchelune. L'autre est un éladrin en armure de cuir et avec une cape bleue. Une femme regarde par la fenêtre, les yeux écarquillés de terreur.

Quand les aventuriers voient les attaquants, lisez ce qui suit :

Une meute de worgs obéit à un troll portant une armure de cuir et une pique, qui crie ses ordres dans une langue étrange. Les worgs hurlent une réponse et s'avancent vers la maison.

Maître-worg troll (M) Franc-tireur (meneur) niveau 12
Humanoïde naturel de taille G 700 px

Initiative +13 **Sens** Perception +13

Ordres de bataille aura 5 ; les worgs pris dans l'aura bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts en raison de la force de personnalité du maître-worg.

Pv 102 ; **péril** 51 ; cf. aussi *guérison troll*

Régénération 10 (si le troll subit des dégâts d'acide ou de feu, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)

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

VD 9

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

Allonge 3 ; +17 contre CA ; 1d12 + 5 dégâts ; cf. aussi *coup frénétique*.

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +17 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts ; cf. aussi *coup frénétique*.

⊕ **Coup frénétique** (libre, quand l'attaque du troll met un ennemi en péril ; à volonté)

Le troll effectue une attaque de pique ou de griffes.

Mener la meute

Si le troll touche avec une attaque, chaque worg allié situé dans un rayon de 5 cases peut se décaler de 2 cases.

Retraite assistée (mouvement ; à volonté)

Si le troll est adjacent à un worg, il peut se décaler de 4 cases. Le worg se décale ensuite dans l'espace libéré par le troll.

Guérison troll ♦ **guérison**

Si une attaque qui n'inflige pas de dégâts d'acide ou de feu réduit les points de vie du troll à 0, ce dernier se relève à son tour de jeu suivant (au prix d'une action de mouvement) avec 10 points de vie.

Alignement chaotique mauvais

Langues abyssal, géant

Compétences Athlétisme +16, Endurance +15, Nature +13

For 20 (+11)

Dex 20 (+11)

Sag 14 (+8)

Con 18 (+10)

Int 5 (+3)

Cha 10 (+6)

Équipement pique, armure de cuir

5 worgs (W)

Brute niveau 9

Créature magique naturelle de taille G

400 px chacun

Initiative +7 **Sens** Perception +9 ; vision dans le noir

Grognement cauchemardesque (terreur) aura 3 ; les ennemis pris dans l'aura subissent un malus de -1 aux jets d'attaque, pendant que les alliés eux aussi pris dans l'aura bénéficient d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets d'attaque.

Pv 120 ; **péril** 60

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

VD 8

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)

+12 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Alignement chaotique mauvais

Langues abyssal

Compétences Discrétion +12

For 21 (+9)

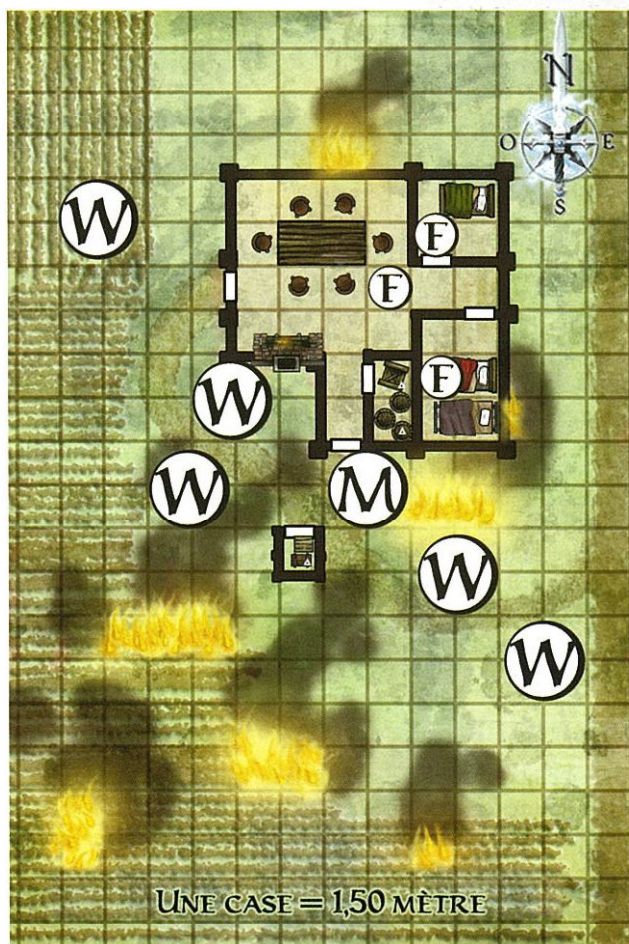
Dex 17 (+7)

Sag 10 (+4)

Con 20 (+9)

Int 7 (+2)

Cha 16 (+7)



TACTIQUE

Tant que les aventuriers sont cachés par le rideau de fumée, le troll et les worgs tentent de pénétrer dans la ferme pour tuer les habitants terrifiés qui s'y terrent. Une fois que les aventuriers s'avancent, les monstres leur consacrent toute leur attention.

Le troll guide les worgs en leur parlant en abyssal, utilisant la capacité *mener la meute* pour augmenter leur mobilité. Il profite de son allonge pour porter des attaques de pique ou de griffes, usant de *retraite assistée* pour changer rapidement de cible et menacer tous ses ennemis.

Les feux brûlant dans la zone compliquent ce combat. Les worgs n'aiment pas traverser les flammes, mais ils le feront si leur maître le leur ordonne. Le troll évite les feux à tout prix, allant jusqu'à provoquer des attaques d'opportunité si nécessaire pour échapper à une case envahie par le feu. Le troll et les worgs se battent bien ensemble, et ils tâchent de rester à 5 cases les uns des autres pour profiter au maximum de l'aura d'*ordres de bataille* du maître-worg.

Les pillards sont confiants et intrépides. Ils ne pensent pas que quiconque dans la région puisse représenter une menace pour eux, et cet excès de hardiesse les pousse à combattre jusqu'à la mort.

DÉVELOPPEMENT

Les humains qui se cachent à l'intérieur de la maison sont le fermier qui cultive ces terres, sa femme et leur fils de 9 ans. Si les aventuriers parviennent à les sauver, ils s'échappent vers la ville.

Depuis la ferme, les aventuriers peuvent voir des colonnes de fumée se lever à plusieurs points autour de la ville. Il est clair que l'attaque promise par Skalmad est en cours.

Une fois le combat terminé, un garde du guet blessé s'approche. Il propose d'aider la famille à se mettre en sécurité, après avoir renseigné les aventuriers sur le raid et sur l'état des défenses de la ville (cf. page 37).

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : vive si les aventuriers sont revenus en ville de jour. De nuit, les feux éclairent également la zone d'une lumière vive. Dans les deux cas, la fumée épaisse des feux complique la vision (cf. ci-dessous).

Feux : des feux isolés brûlent à l'extérieur de la maison et dans les champs environnants. Une créature qui entre ou débute son tour de jeu dans une case enflammée subit 1d10 dégâts de feu.

Fumée : un rideau de fumée recouvre la maison et les champs enflammés. Les cases de fumées sont grandement voilées. Dans la fumée, les créatures adjacentes disposent d'un camouflage (-2 aux jets d'attaque), tandis que les créatures non adjacentes disposent d'un camouflage total (-5 aux jets d'attaque).

Portes : les portes de la maison sont barricadées de l'intérieur (test de Force DD 20 pour forcer le passage). Les portes ont le profil suivant : DD 5, Vigueur 10, Réflexes 5 et 20 pv.

Barriques et caisses : les cases où ces objets sont entassés (dans la maison et dans l'appentis) constituent un terrain difficile, nécessitant 1 case de déplacement supplémentaire pour y entrer.

RENCONTRE R2 : LE DÉBARCADÈRE

Rencontre de niveau 11 (3 000 px)

2 maraudeurs kuo-toas (M)
2 chuuls (C)
Tentacules de vase (T)

CONFIGURATION

Après un premier raid, deux maraudeurs kuo-toas et deux chuuls attaquent le port, aidés par un danger magique. Deux membres du guet (des sbires de niveau 7 ; cf. BF 162) défendent le débarcadère à l'aide d'une baliste légère. Le profil de cette arme est donné au cas où les aventuriers souhaitent l'utiliser eux-mêmes.

Quand les aventuriers arrivent sur l'embarcadère, montrez-leur l'illustration « L'attaque des tentacules », page 29 du Livret d'aventure I, puis lisez ce qui suit :
Deux humanoïdes à la peau écailleuse nagent dans l'eau vers vous, bouclier et lance attachés dans le dos. Deux grandes créatures ressemblant à des crabes remontent depuis les profondeurs, leur bouche affamée grouillant de tentacules.

Derrière le débarcadère, trois immenses tentacules frappent la surface, la force de leurs coups faisant tanguer le bateau amarré non loin de là.

2 maraudeurs kuo-toas (M)		Franc-tireur niveau 12
Humanoïde naturel (aquatique) de taille M		700 px chacun
Initiative +11	Sens Perception +11 ; vision dans le noir	
Pv 119 ; péril 59		
CA 25 ; Vigueur 22, Réflexes 23, Volonté 21 (25 quand il est en péril)		
VD 6, nage 6		
⚔ Lance barbelée (simple ; à volonté) ♦ arme		
+17 contre CA (+19 quand le kuo-toa est en péril) ; 1d8 + 4 dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).		
↓ Bouclier collant (réaction immédiate, quand une attaque de corps à corps rate le kuo-toa ; à volonté)		
Le maraudeur kuo-toa effectue une attaque contre l'assaillant ; +15 contre Réflexes ; une arme maniée par la cible tombe dans l'espace occupé par cette dernière.		
Pas de placement (mineure, utilisable uniquement quand le kuo-toa est en péril ; à volonté)		
Le maraudeur kuo-toa se décale de 1 case.		
Manœuvre glissante (mouvement ; à volonté)		
Un maraudeur kuo-toa adjacent à un adversaire se décale vers toute autre case adjacente à ce dernier.		
Alignement mauvais		Langues profond
For 15 (+8)	Dex 16 (+9)	Sag 11 (+6)
Con 15 (+8)	Int 11 (+6)	Cha 13 (+7)
Équipement armure de cuir, bouclier léger visqueux, lance		

2 chuuls (C)

Soldat niveau 10

Créature magique aberrante (aquatique) de taille G 500 px chacun

Initiative +10

Sens Perception +9 ; vision dans le noir

Pv 109 ; péril 54

CA 27 ; Vigueur 26, Réflexes 20, Volonté 21

VD 6, nage 6

⚔ Pince (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +17 contre CA ; 1d6 + 6 dégâts, ou 3d6 + 6 dégâts contre une créature immobilisée.

⚔ Double attaque (simple ; à volonté) ♦ poison

Le chuul effectue deux attaques de pince. Si les deux touchent une même cible, le monstre effectue une attaque secondaire contre celle-ci à l'aide de ses tentacules. Attaque secondaire : +14 contre Vigueur ; la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Filet de tentacules ♦ poison

Une créature touchée par l'attaque d'opportunité d'un chuul est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du monstre.

Alignement non aligné

Langues profond

For 22 (+11)

Dex 16 (+8)

Sag 18 (+9)

Con 21 (+10)

Int 4 (+2)

Cha 14 (+7)

BALISTE

Deux membres du guet se servent d'une baliste légère contre les adversaires en approche. Les gardes (ou les PJ s'ils veulent les remplacer) peuvent travailler de concert pour manœuvrer l'arme.

2 + Baliste légère	Arme de siège
Recharger : action simple	
Viser : action mineure	
CA 23 ; Vigueur 24, Réflexes 23	
⚔ Tirer (simple ; à volonté) ♦ arme	
Distance 20/40 ; +13 contre CA ; 4d6 + 2 dégâts.	
Règles des armes de siège	
Pas de pouvoirs : vous ne pouvez pas utiliser un pouvoir d'arme avec une arme de siège.	
Actions : pour recharger et tirer, il faut entreprendre plusieurs actions, qui peuvent être réparties entre différents personnages, chacun devant être adjacent à l'arme. Les actions nécessaires pour recharger, viser et tirer sont indiquées ci-dessus.	
Viser : choisissez une case pour cible. Faites l'impasse sur l'action « viser » si vous souhaitez tirer sur la même case qu'au round précédent. Vous pouvez recharger, puis viser ; ou viser, puis recharger.	
Bonus à l'attaque : le bonus se fonde sur les servants de la baliste. Si les PJ se servent d'une baliste, procédez au calcul suivant :	
♦ La moitié du niveau du servant de plus bas niveau.	
♦ Le modificateur d'Intelligence du servant ayant entrepris une action pour viser.	
♦ Le bonus de maniement de l'arme de siège, du moins si l'un des servants est formé à son maniement (le bonus des gardes du guet inclut ce bonus).	
♦ Le servant qui tire applique les bonus de tous les états préjudiciables s'appliquant aux attaques d'arme.	
♦ Les deux servants appliquent les malus de tous les états préjudiciables s'appliquant aux attaques d'arme. Par exemple, il suffit qu'un des deux servants soit affaibli pour que la baliste inflige des demi-dégâts.	
Dégâts : lancez les dés de dégâts indiqués, sans ajouter le moindre modificateur de caractéristique aux jets de dégâts.	

Tentacules de vase (T)

Danger

Obstacle niveau 11

600 px

Six tentacules vert et brun jaillissent de l'eau, dégoulinants de la vase du fond de la rivière, pour attaquer tout ce qui se trouve à portée.

Danger : ces tentacules magiques sont créés à partir de la boue et des débris situés sous la surface de l'eau, et frappent toutes les cibles à portée.

Perception

Aucun test n'est nécessaire pour voir les tentacules.

Initiative +6**Déclencheur**

Quand un allié prononce le mot de commande, déterminez l'initiative des tentacules. Chaque tentacule de vase attaque individuellement jusqu'à ce qu'il soit détruit.

Attaque**Action simple** Corps à corps**Cible :** tous les ennemis ou objets situés à portée**Attaque :** explosion de proximité 20 ; +12 contre Réflexes**Réussite :** la cible est tirée de 5 cases, puis relâchée.**Contre-mesures**

- ♦ Un personnage peut attaquer un tentacule de vase qui vient juste de l'attaquer ou qui vient juste d'attaquer une cible qui lui est adjacente. Chaque tentacule a le profil suivant : CA 20, Vigueur 18, Réflexes 18 et 60 pv. Quand trois tentacules sont détruits, les tentacules restants lâchent ce qu'ils tiennent et disparaissent sous l'eau.
- ♦ Un personnage sous l'eau peut attaquer la masse animée de vase d'où émanent les tentacules (CA 18, Vigueur 16, Réflexes 16 et 110 pv). La vase dispose d'un camouflage (-2 aux jets d'attaque).

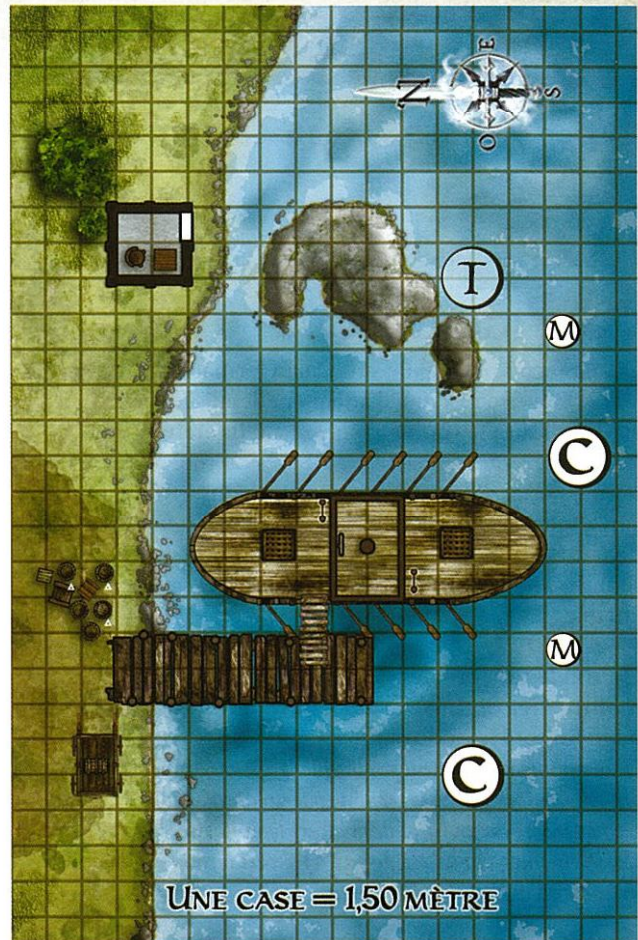
TACTIQUE

Les kuo-toas ont ordonné aux tentacules de vase d'entraîner les adversaires situés sur la rive ou sur le bateau dans l'eau, où les chuuls vont les attaquer.

Les chuuls préfèrent rester dans l'eau et laisser les tentacules leur amener des victimes, mais ils suivent les PJ sur la terre ferme si nécessaire. Les kuo-toas combattent sur terre ou sur le bateau jusqu'à ce que le combat tourne à leur désavantage. Tous les monstres ignorent les servants de la baliste tant qu'ils ont des PJ à viser.

DÉVELOPPEMENT

Si un aventurier perd une arme ou un autre objet dans l'eau, il ne lui faut que quelques minutes pour le retrouver. Des colonnes de fumée sont visibles tout autour de la ville tandis que les forces de Skalmad avancent sur le Vieux Mur Troll.



RENCONTRE R2 : DÉBARCADÈRE

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : vive si les aventuriers sont revenus en ville de jour. De nuit, des lanternes installées sur le débarcadère fournissent également une lumière vive.

Eau profonde : la profondeur de l'eau varie entre 3 et 4,50 mètres. Une créature dans l'eau profonde doit user de la compétence Athlétisme pour se déplacer. Elle dispose d'un abri sauf contre les attaques des ennemis submergés. Combattre dans l'eau impose un malus de -2 aux jets d'attaque sauf avec les lances et les arbalètes. De même, les pouvoirs accompagnés du mot-clé feu subissent un malus de -2 aux jets d'attaque.

Une créature dans l'eau peut aller sur le débarcadère ou sur la rive en dépensant 1 case de déplacement supplémentaire.

Bateau : c'est l'un des bacs parcourant la rivière. Des échelles mènent au sommet de la cabine centrale, qui se trouve 3 mètres au-dessus du pont principal.

Barriques et caisses : là où elles sont entassées le long de la rive, elles constituent un terrain difficile (nécessitant 1 case de déplacement supplémentaire pour y entrer).

Baliste légère : cette arme de siège est située près de la rive, à l'ouest du débarcadère (cf. son profil page ci-contre).

RENCONTRE R3 : ASSAUT AÉRIEN

Rencontre de niveau 11 (3 000 px)

3 vouivres (V)
1 manticore (M)
1 cavalier troglodyte nielleux (sur la manticore)

CONFIGURATION

Cette rencontre s'appuie sur le plan format poster.

Les séides de Skalmad attaquent depuis les cieux au-dessus du Vieux Mur Troll. Lorsqu'ils arrivent sur les lieux, les aventuriers se trouvent près du côté ouest du plan format poster. Plusieurs passants humains (« H » sur la carte, tous des sbires de niveau 2) courent se mettre à l'abri dans des bâtiments ou hors de la carte vers l'ouest. Ils ne sont pas assez expérimentés pour éviter de provoquer des attaques d'opportunité.

Quand les aventuriers voient leurs adversaires, montrez-leur l'illustration « La mort venue du ciel », page 30 du *Livret d'aventure I*, puis lisez ce qui suit : Quatre monstres piquent sur la ville. Trois ressemblent à des dragons, et leur queue se termine par un dard luisant de venin. Le quatrième est une grande créature léonine aux ailes de cuir. Elle est montée par un troglodyte à l'aspect étrange, qui porte un collier d'os couverts de chair.

3 vouivres (V)	Franc-tireur niveau 10
Bête naturelle (monture, reptile) de taille G	500 px chacune
Initiative +10	Sens Perception +12 ; vision nocturne
Pv 106 ; péril 53	
CA 24 ; Vigueur 24, Réflexes 20, Volonté 19	
VD 4, vol 8 (stationnaire) ; cf. aussi <i>attaque en vol</i>	
⊕ Morsure (simple ; à volonté)	
Allonge 2 ; +15 contre CA ; 1d8 + 7 dégâts.	
⊕ Griffes (simple ; à volonté)	
La vouivre ne peut attaquer avec ses griffes que lorsqu'elle vole ; +15 contre CA ; 1d6 + 7 dégâts, et la cible se retrouve à terre.	
↓ Dard (simple ; à volonté) ♦ poison	
Allonge 2 ; +15 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts, et la vouivre effectue une attaque secondaire contre la même cible. <i>Attaque secondaire</i> : +13 contre Vigueur ; 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).	
↓ Attaque en vol (simple ; à volonté)	
La vouivre peut se déplacer jusqu'à 8 cases en volant et effectuer une attaque de base de corps à corps à n'importe quel moment de ce déplacement. Elle ne provoque pas d'attaques d'opportunité en s'éloignant de la cible de l'attaque.	
Agilité aérienne +2 (quand la vouivre est montée par un cavalier allié de niveau 10 ou plus ; à volonté) ♦ monture	
Quand elle vole, la vouivre confère à son cavalier un bonus de +2 à toutes les défenses.	
Alignement non aligné	Langues -
For 24 (+12)	Dex 17 (+8)
Con 18 (+9)	Int 2 (+1)
	Sag 15 (+7)
	Cha 8 (+4)

Manticore (M)	Franc-tireur d'élite niveau 10
Créature magique naturelle (monture) de taille G	1 000 px
Initiative +12	Sens Perception +13
Pv 210 ; péril 105	
CA 26 ; Vigueur 24, Réflexes 24, Volonté 22	
Jets de sauvegarde +2	
VD 6, vol 8, vol partiel 10	
Points d'action 1	
⊕ Griffes (simple ; à volonté)	
+15 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts.	
➤ Pointe (simple ; à volonté)	
Distance 10 ; +15 contre CA (cf. aussi <i>tir guidé</i>) ; 1d8 + 5 dégâts.	
<i>Réussite ou échec</i> : la manticore se décale de 3 cases après avoir effectué l'attaque.	
↓ ➤ Fureur de la manticore (simple ; à volonté)	
La manticore effectue une attaque de griffes et une attaque de pointe (dans l'ordre de son choix) et se décale de 1 case entre les deux attaques.	
✱ Volée de pointes (simple ; recharge [☞][☞][☞][☞])	
Explosion de proximité 1 à 10 cases ou moins ; +15 contre CA (cf. aussi <i>tir guidé</i>) ; 1d8 + 5 dégâts.	
Tir guidé (quand elle est montée par un cavalier allié de niveau 10 ou plus ; à volonté) ♦ monture	
Une manticore montée bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque de pointe et de volée de pointes.	
Alignement chaotique mauvais	Langues commun
Compétences Discrétion +15	
For 21 (+10)	Dex 20 (+10)
Con 17 (+8)	Int 4 (+2)
	Sag 17 (+8)
	Cha 12 (+6)

Troglodyte nielleux	Contrôleur (meneur) niveau 10
Humanoïde féérique (plante) de taille M	500 px
Initiative +4	Sens Perception +8 ; vision dans le noir
Puanteur troglodyte aura 2 ; les ennemis pris dans l'aura subissent un malus de -2 aux jets d'attaque.	
Pv 105 ; péril 52	
CA 23 ; Vigueur 21, Réflexes 20, Volonté 25	
VD 5	
⊕ Griffes (simple ; à volonté)	
+15 contre CA ; 1d8 dégâts.	
➤ Lance acide (simple ; à volonté) ♦ acide	
Distance 10 ; +14 contre Réflexes ; 2d4 + 6 dégâts d'acide, et 5 dégâts d'acide à chaque créature adjacente à la cible.	
✱ Racines noires (simple ; recharge [☞][☞]) ♦ nécotique, terreur	
Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; +14 contre Vigueur ; la cible est maîtrisée (sauvegarde annule). <i>Effet secondaire</i> : 10 dégâts nécotiques continus, et la cible ne peut pas se déplacer plus près du nielleux (sauvegarde annule les deux).	
Décalage instinctif (mineure ; rencontre)	
Tous les alliés situés dans un rayon de 20 cases du nielleux peuvent se décaler de 2 cases.	
Alignement chaotique mauvais	Langues commun, draconique
Compétences Nature +13	
For 10 (+5)	Dex 8 (+4)
Con 17 (+8)	Int 12 (+6)
	Sag 16 (+8)
	Cha 22 (+11)

COMBAT MONTÉ

La manticore et son cavalier troglodyte nielleux observent les règles du combat monté (cf. page 46 du *Guide du Maître*).

TACTIQUE

Ces créatures ne sont pas là pour détruire le mur ou ouvrir la herse, mais seulement pour semer la panique. Au premier round, les vouivres et la manticore volent au-dessus du mur et effectuent des attaques de base contre les aventuriers ou les passants humains. Le troglodyte prend une poignée de grosses graines noires dans un petit sac et les jette au vent (elles joueront un rôle dans la rencontre R5). Une fois que les PJ attaquent, les monstres ignorent les passants et concentrent leurs actions contre les aventuriers.

Les vouivres réalisent des attaques de griffes depuis les airs aussi longtemps que possible. Si les aventuriers réussissent à engager la manticore ou le troglodyte au corps à corps, les vouivres atterrissent pour lui prêter main-forte, alternant les attaques de morsure et de dard.

La manticore tâche de rester dans les airs à 10 cases au-dessus des aventuriers, ce qui lui permet d'utiliser ses attaques de *pointe* et de *volée de pointes* en restant en sécurité.

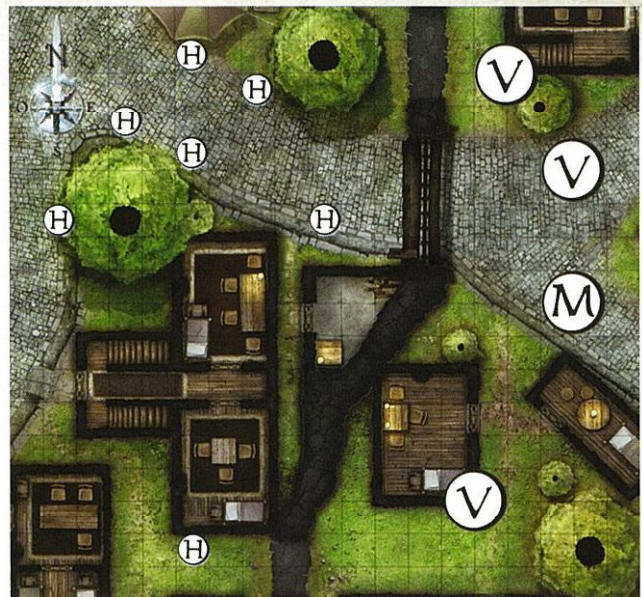
Le troglodyte vise des adversaires isolés avec sa *lance acide*, réservant *racines noires* à un groupe de PJ combattant côte à côte. Il se sert de *décalage instinctif* si les vouivres sont piégées dans des positions vulnérables ou si elles ont besoin de plus de déplacement pour prendre un adversaire en tenaille.

Si la manticore est tuée avant le troglodyte, ce dernier saute sur une vouivre. Cela lui confère un bonus de +2 à toutes les défenses grâce au mot-clé monture de la vouivre.

DÉVELOPPEMENT

L'arrivée d'une nouvelle vague d'ennemis est imminente, mais les aventuriers ont tout de même le temps de mener les passants survivants en sécurité et de prendre un repos court avant le début de la prochaine rencontre.

Si les aventuriers cherchent les graines noires semées par le troglodyte, un test de Perception DD 25 permet d'en trouver 1d6, déjà en train de germer. Cependant, même une fouille exhaustive laisse assez de graines pour donner naissance aux nielleux qui apparaissent dans la rencontre R5.



PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : vive si les aventuriers sont revenus en ville de jour. De nuit, des lanternes placées de chaque côté du Vieux Mur Troll fournissent également une lumière vive.

Vieux Mur Troll : cette ancienne muraille couverte de mousse fait 6 mètres de haut. Elle est faite d'énormes blocs de pierres assemblés sans mortier. On peut l'escalader avec un test d'Athlétisme DD 21.

Points faibles : les sections de mur représentées comme des pierres isolées plutôt que comme des zones pleines peuvent être cassées. Un test de Force DD 25 permet de briser une section de mur de 1 case. Chaque section a le profil suivant : CA 5, Vigueur 10, Réflexes 5 et 20 pv. Les sections pleines de mur ne peuvent pas être cassées et sont insensibles aux dégâts.

Herse : ce portail barré bloque la route traversant le Vieux Mur Troll. Une cible située derrière la herse dispose d'un abri supérieur (-5 aux jets d'attaque). La herse peut être forcée avec un test de Force DD 28.

Barbacane : le treuil de la barbacane permet à un personnage seul de relever la herse en 1 round au prix d'une action simple. Il suffit d'entreprendre une action mineure pour la faire redescendre.

Arbres : les cases contenant un arbre constituent un terrain difficile (nécessitant 1 case de déplacement supplémentaire pour y entrer) et confèrent un camouflage (-2 aux jets d'attaque). Un tronc d'arbre confère un abri (-2 aux jets d'attaque) aux créatures adjacentes.

Buissons : ces petits arbres constituent un terrain difficile.

Barriques et caisses : ces cases constituent un terrain difficile.

Bâtiments : les monstres de cette rencontre n'entrent pas dans les bâtiments sauf pour poursuivre un PJ. Dans ce cas, reportez-vous aux informations de la rencontre R5 (cf. page 46).

RENCONTRE R4 : RAID CONTRE LE MUR

Rencontre de niveau 13 (4 400 px)

2 trolls des glaces (T)
4 sbires torves (S)
1 mastodonte ogre
2 lorgneurs nothics

CONFIGURATION

Cette rencontre s'appuie sur le plan format poster.

Une bande de soudards de Skalmad est venue pour percer le Vieux Mur Troll, la dernière fortification de Marchelune. Une grande route passe à cet endroit, bordée de plusieurs demeures et d'un petit marché. La route est protégée par une herse, mais plusieurs sections de l'antique mur sont assez affaiblies pour être brisées.

Ne placez que les trolls des glaces et les sbires torves sur le plan tactique. L'ogre et les nothics n'arrivent pas avant le deuxième round (cf. Tactique ci-après).

Quand les aventuriers voient les trolls et les torves, lisez ce qui suit :

Deux trolls en armure lourde et brandissant des maillets s'avancent lentement vers le mur extérieur. Ils semblent être d'une couleur plus claire que les autres trolls que vous avez rencontrés jusqu'ici. Autour d'eux sont rassemblés quatre torves sans yeux qui agitent de grandes haches de pierre et hurlent leur rage.

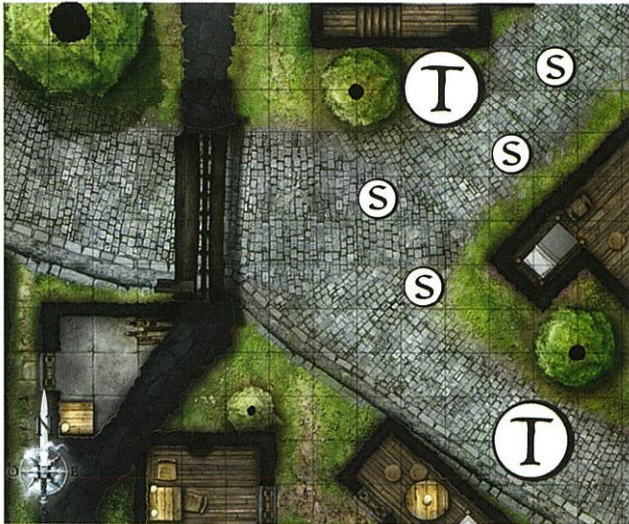
2 trolls des glaces (T)	Soldat niveau 10
Humanoïde naturel de taille G	500 px chacun
Initiative +9	Sens Perception +15
Émanation glaciale aura 1 ; tout ennemi commençant son tour de jeu dans l'aura est ralenti par le froid extrême jusqu'au début de son tour de jeu suivant.	
Pv 109 ; péril 54 ; cf. aussi guérison troll	
Régénération 10 (si le troll des glaces subit des dégâts d'acide ou de feu, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)	
CA 26 ; Vigueur 23, Réflexes 19, Volonté 17	
VD 8	
⊕ Maillet (simple ; à volonté) ♦ arme	
Allonge 2 ; +17 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts.	
⊕ Coup frénétique (libre, quand l'attaque du troll met un ennemi en péril ; à volonté)	
Le troll effectue une attaque de maillet.	
Guérison troll ♦ guérison	
Si une attaque qui n'inflige pas de dégâts d'acide ou de feu réduit les points de vie du troll des glaces à 0, ce dernier se relève à son tour de jeu suivant (au prix d'une action de mouvement) avec 10 points de vie.	
Alignement chaotique mauvais	Langues géant
Compétences Athlétisme +16, Endurance +15	
For 22 (+11)	Dex 15 (+7) Sag 10 (+5)
Con 21 (+10)	Int 9 (+4) Cha 8 (+4)
Équipement armure d'écailles, maillet	

4 sbires torves (S)	Sbire niveau 14
Humanoïde naturel (aveugle) de taille M	250 px chacun
Initiative +6	Sens Perception +7 ; vision aveugle 10
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.	
Immunités regard	
CA 24 ; Vigueur 24, Réflexes 23, Volonté 23	
VD 6	
⊕ Grande hache (simple ; à volonté) ♦ arme	
+17 contre CA ; 7 dégâts (9 dégâts contre une cible en péril).	
Alignement mauvais Langues commun, profond	
For 17 (+8)	Dex 12 (+6) Sag 15 (+7)
Con 14 (+7)	Int 7 (+3) Cha 9 (+4)
Équipement grande hache	

Quand le mastodonte et les nothics arrivent, lisez ce qui suit :
Sur les talons du premier groupe, un ogre énorme s'avance maladroitement. Le fléau de pierre qu'il traîne derrière lui laisse un sillon dans le sol. Deux nothics à un œil le suivent de près.

Mastodonte ogre (M)	Brute d'élite niveau 11
Humanoïde naturel de taille G	1 200 px
Initiative +6	Sens Perception +6
Pv 286 ; péril 143	
CA 25 ; Vigueur 26, Réflexes 21, Volonté 21	
Jets de sauvegarde +2	
VD 8	
Points d'action 1	
⊕ Fléau d'armes lourd (simple ; à volonté) ♦ arme	
Allonge 2 ; +14 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts, et la cible se retrouve à terre.	
⊖ Fléau tournoyant (simple ; rencontre) ♦ arme	
Fléau d'armes lourd nécessaire ; explosion de proximité 2 ; +12 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts, et une cible de taille M ou inférieure se retrouve à terre.	
Alignement chaotique mauvais	Langues commun, géant
For 22 (+11)	Dex 12 (+6) Sag 12 (+6)
Con 23 (+11)	Int 4 (+2) Cha 6 (+3)
Équipement armure de peau, fléau d'armes lourd	

2 lorgneurs nothics (L)	Artilleur niveau 11
Humanoïde aberrant de taille M	600 px chacun
Initiative +8	Sens Perception +6 ; vision dans le noir, vision lucide 10
Pv 91 ; péril 45	
CA 23 ; Vigueur 24, Réflexes 23, Volonté 21	
VD 6	
⊕ Griffes (simple ; à volonté)	
+17 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.	
⊗ Regard putréfiant (simple ; à volonté) ♦ nécrotique	
Distance 10 ; +16 contre Vigueur ; 1d12 + 5 dégâts nécrotiques, puis la cible est ralentie et subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule les deux). Le lorgneur nothic perd ce pouvoir lorsqu'il est aveuglé.	
Représailles (réaction immédiate, quand le nothic est touché par une attaque de corps à corps ou de proximité ; rencontre)	
Le nothic se décale et effectue une attaque de griffes ou une attaque de regard putréfiant contre l'attaquant déclencheur.	
Alignement non aligné	Langues profond
Compétences Discrétion +13	
For 18 (+9)	Dex 17 (+8) Sag 12 (+6)
Con 19 (+9)	Int 8 (+4) Cha 9 (+4)



TACTIQUE

Bien que le but final de ces monstres soit de provoquer autant de destruction que possible, ils doivent pour cela ouvrir la herse ou abattre le mur.

Au premier round, les trolls et les torves se déplacent pour être adjacents au Vieux Mur Troll. Chaque troll entreprend une action simple pour soulever un ou deux torves jusqu'au sommet du mur, après quoi les torves entreprennent une deuxième action de mouvement pour descendre de l'autre côté. Placez chaque torve sur une case adjacente au mur, à l'intérieur.

Au deuxième round, les torves assaillent les aventuriers tandis que les trolls tentent de faire s'effondrer les sections fragilisées du mur. Les nothics et le mastodonte arrivent, attendant que le mur soit percé pour traverser. Si les trolls ne parviennent pas à briser le mur à leur première tentative, l'ogre essaye de soulever la herse.

Une fois qu'une brèche est ouverte dans le mur, les lorgneurs nothics se logent dans des zones étroites et faciles à défendre, d'où ils se servent de leur *regard putréfiant* contre les aventuriers. Les trolls et l'ogre restent sur la route où ils engagent les PJ au corps à corps.

DÉVELOPPEMENT

Ces ennemis constituent le dernier groupe de taille à attaquer Marchelune. Les troupes attendant à l'est que le mur soit percé battent en retraite dans le Dédale des Trolls quand elles voient leur avant-garde se faire éliminer par les aventuriers. Cependant, les graines dispersées par le troglodyte nielleux au cours de la rencontre R3 (cf. page 42) vont bientôt faire éclore leur menace mortelle. Laissez les PJ prendre un repos court entre cette rencontre et la rencontre R5 s'ils le souhaitent.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : vive si les aventuriers sont revenus en ville de jour. De nuit, des lanternes situées de chaque côté du Vieux Mur Troll fournissent également une lumière vive.

Vieux Mur Troll : cette ancienne muraille couverte de mousse fait 6 mètres de haut. Elle est faite d'énormes blocs de pierres assemblés sans mortier. On peut l'escalader avec un test d'Athlétisme DD 21.

Points faibles : les sections de mur représentées comme des pierres isolées plutôt que comme des zones pleines peuvent être cassées. Un test de Force DD 25 permet de briser une section de mur de 1 case. Chaque section a le profil suivant : CA 5, Vigueur 10, Réflexes 5 et 20 pv. Les sections pleines de mur ne peuvent pas être cassées et sont insensibles aux dégâts.

Herse : ce portail barré bloque la route traversant le Vieux Mur Troll. Une cible située derrière la herse dispose d'un abri supérieur (-5 aux jets d'attaque). La herse peut être forcée avec un test de Force DD 28.

Barbacane : le treuil de la barbacane permet à un personnage seul de relever la herse en 1 round au prix d'une action simple. Il suffit d'entreprendre une action mineure pour la faire redescendre.

Arbres : les cases contenant un arbre constituent un terrain difficile (nécessitant 1 case de déplacement supplémentaire pour y entrer) et confèrent un camouflage (-2 aux jets d'attaque). Un tronc d'arbre confère un abri (-2 aux jets d'attaque) aux personnes adjacentes.

Buissons : ces petits arbres constituent un terrain difficile.

Barriques et caisses : ces cases constituent un terrain difficile.

Bâtiments : les monstres de cette rencontre n'entrent pas dans les bâtiments sauf pour poursuivre un PJ. Dans ce cas, consultez les informations de la rencontre R5 (cf. page 46).

RENCONTRE R5 : ENVAHISSEURS NIELLEUX

Rencontre de niveau 12 (3 600 px)

2 échardémons nielleux (D)
16 épines nielleuses (E)

CONFIGURATION

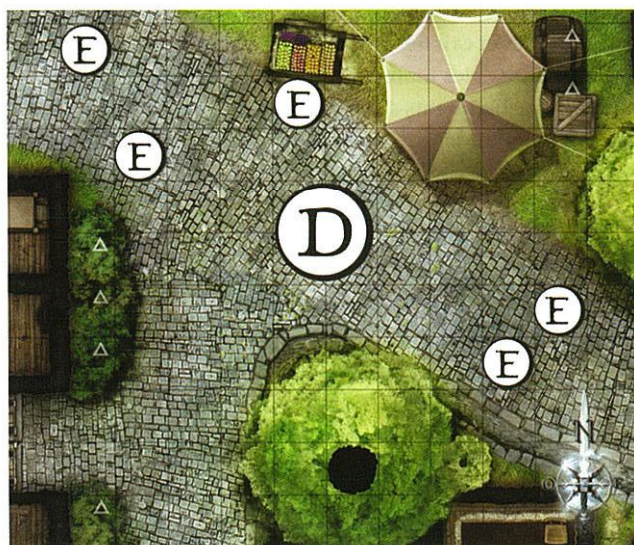
Cette rencontre s'appuie sur le plan format poster.

Les graines semées par le troglodyte nielleux pendant la rencontre R3 (cf. page 42) germent rapidement pour engendrer leurs funestes rejetons. La rencontre commence avec un échardémon nielleux et cinq épines nielleuses, d'autres nielleux apparaissant chaque round.

Quand les graines germent, lisez ce qui suit :

Soudain, la rue pavée est défoncée par d'épaisses racines jaillissant du sol. Elles enflent subitement, prenant des formes humanoïdes faites de tiges dont les épines suintent un liquide noir.

Au même moment, une énorme tige pousse à un autre endroit, grossissant rapidement pour former un nœud de racines renfermant une cosse épineuse. De cette cosse sortent plusieurs lianes rouges terminées par des feuilles en forme d'étoile, des branches plus petites dardant de la créature végétale et fouettant l'air.



2 échardémons nielleux (D)

Contrôleur niveau 11

Bête féérique (plante) de taille G

600 px chacun

Initiative +9 Sens Perception +6

Racines enchevêtrées aura 2 ; les cases constituent un terrain difficile pour les créatures dépourvues de déplacement forestier.

Pv 110 ; péril 55

CA 25 ; Vigueur 21, Réflexes 25, Volonté 23

VD 4

⬆ Coup de branche (simple ; à volonté)

+16 contre CA ; 2d4 + 6 dégâts.

⬅ Coques de graines (simple ; à volonté)

Explosion de proximité 1 ; +13 contre Réflexes ; 1d8 + 4 dégâts, puis 5 dégâts continus et toutes les créatures disposent d'un camouflage contre la cible (sauvegarde annule les deux).

⬇ Étreinte de racines (mineure ; à volonté)

Effectuez une attaque contre chaque créature dépourvue de déplacement forestier située dans une case de racines enchevêtrées : +14 contre Réflexes ; la cible est maîtrisée (sauvegarde annule). Le nielleux ne peut utiliser ce pouvoir qu'une fois par tour de jeu.

Racines tentaculaires (mineure ; recharge ⏏ ⏏ ⏏)

Créez 2 cases de racines enchevêtrées adjacentes à d'autres racines enchevêtrées.

Déplacement de racines (mouvement ; rencontre)

L'échardémon nielleux se téléporte vers n'importe quel espace dont au moins une case est occupée par des racines enchevêtrées.

Racines mourantes

Quand l'échardémon nielleux est réduit à 0 point de vie ou moins, toutes les cases affectées par ses racines enchevêtrées restent un terrain difficile jusqu'à la fin de la rencontre.

Alignement chaotique mauvais

Langues –

For 23 (+11)

Dex 18 (+9)

Sag 13 (+6)

Con 14 (+7)

Int 2 (+1)

Cha 6 (+3)

16 épines nielleuses (E)

Sbire niveau 11

Humanoïde féérique (plante) de taille M

150 px chacun

Initiative +11 Sens Perception +14

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

CA 25 ; Vigueur 21, Réflexes 25, Volonté 23

VD 8 (déplacement forestier), escalade 5

⬆ Épines (simple ; à volonté) ⬆ poison

+16 contre CA ; 4 dégâts de poison (5 dégâts de poison avec un avantage de combat).

Alignement chaotique mauvais

Langues elfique

Compétences Discretion +16, Perception +14

For 12 (+6)

Dex 23 (+11)

Sag 18 (+9)

Con 13 (+6)

Int 5 (+2)

Cha 11 (+0)

TACTIQUE

Les épines nielleuses entourent leurs ennemis, les prenant en tenaille pour jouir d'un avantage de combat ou attaquant les adversaires maîtrisés par les racines enchevêtrées de l'échardémon. Elles restent à l'écart de l'échardémon, ne voulant pas être prises dans la zone de son attaque de coques de graines.

L'échardémon utilise son pouvoir de racines tentaculaires pour étendre la zone de son aura de racines enchevêtrées. Il utilise alors son pouvoir d'étreinte de racines pour maîtriser des cibles hors de portée de corps à corps (des pièces de monnaie ou d'autres marqueurs peuvent être utiles pour délimiter l'aire des racines enchevêtrées). La créature utilise son attaque de coques de graines dès qu'elle est adjacente à plus d'un adversaire (surtout ceux avec déplacement forestier).

Au deuxième round, 1d8 épines nielleuses supplémentaires se glissent dans l'ordre d'initiative au même niveau que les épines de la première série. Ce processus se répète lors des rounds suivants jusqu'à ce que les seize épines aient été placées.

Au troisième round, un second échardémon apparaît avec la même valeur d'initiative que le premier. Placez-le assez loin de l'autre sur le plan tactique, de façon à ce que les PJ soient obligés de répartir leurs efforts entre les deux.

DÉVELOPPEMENT

Après la bataille, les aventuriers remarquent que la végétation de la zone est morte. Là où les racines des échardémons ont pris, le sol s'est changé en cendre sans vie.

Si les PJ sont encore en forme après le raid, vous pouvez ajouter des rencontres supplémentaires à cette section de l'aventure (cf. *Après le raid sur Marchelune*, page 11 du *Livret d'aventure I*). Cependant, une fois les nielleux vaincus et le reste de la ville sous le contrôle du guet et de leurs alliés éladrins, Marchelune n'est plus en danger.

Quand le combat est terminé, jouez l'intermède 3 : Retour à Marchelune, page 48. Cela donnera aux aventuriers le temps de se reposer, de refaire leurs provisions et même de s'entraîner s'ils ont atteint un nouveau niveau. Ils pourront également comparer leurs notes avec les PNJ et planifier leur prochaine expédition dans le Dédale des Trolls.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : vive si les aventuriers sont revenus en ville de jour. De nuit, des lanternes placées de chaque côté du Vieux Mur Troll fournissent également une lumière vive.

Vieux Mur Troll : cette ancienne muraille couverte de mousse fait 6 mètres de haut. Elle est faite d'énormes blocs de pierres assemblés sans mortier. On peut l'escalader avec un test d'Athlétisme DD 21.

Points faibles : les sections de mur représentées comme des pierres isolées plutôt que comme des zones pleines peuvent être cassées. Un test de Force DD 25 permet de briser une section de mur de 1 case. Chaque section a le profil suivant : CA 5, Vigueur 10, Réflexes 5 et 20 pv. Les sections pleines de mur ne peuvent pas être cassées et sont insensibles aux dégâts.

Herse : ce portail barré bloque la route traversant le Vieux Mur Troll. Une cible située derrière la herse dispose d'un abri supérieur (-5 aux jets d'attaque). La herse peut être forcée avec un test de Force DD 28.

Barbacane : le treuil de la barbacane permet à un personnage seul de relever la herse en 1 round au prix d'une action simple. Il suffit d'entreprendre une action mineure pour la faire redescendre.

Arbres : les cases contenant un arbre constituent un terrain difficile (nécessitant 1 case de déplacement supplémentaire pour y entrer) et confèrent un camouflage (-2 aux jets d'attaque). Un tronc d'arbre confère un abri (-2 aux jets d'attaque) aux créatures adjacentes.

Buissons : ces petits arbres constituent un terrain difficile.

Barriques et caisses : ces cases constituent un terrain difficile.

Bâtiments : cf. ci-dessous.

PARTICULARITÉS DES BÂTIMENTS

Lumière : durant la journée, une lumière faible filtre depuis l'extérieur. La nuit, des bougies diffusent également une lumière faible dans les bâtiments.

Plafond : tous les bâtiments ont un plafond de 3 mètres de haut.

Tables : une table est assez haute pour qu'une créature de taille P passe dessous et dispose ainsi d'un abri (-2 aux jets d'attaque). Sauter sur une table coûte 2 cases de déplacement. Un personnage peut renverser une table avec un test de Force DD 10, ce qui confère un abri supérieur (-5 aux jets d'attaque).

Portes : ces portes de bois ordinaire peuvent être enfoncées avec un DD 16 et ont le profil suivant : CA 5, Vigueur 10, Réflexes 5 et 20 pv.

Escaliers : les escaliers des maisons ne sont pas raides et ne comptent donc pas comme un terrain difficile.

Étages : dans les bâtiments possédant un étage, seul le rez-de-chaussée est détaillé. Les salles du premier étage ont la même taille, mais peuvent avoir des entrées et des dispositions différentes, à la discrétion du maître du donjon.

INTERMÈDE 3 : RETOUR À MARCHELUNE

Pour le rôle qu'ils ont joué dans l'échec de l'assaut sur Marchelune, les aventuriers reçoivent la gratitude de la ville. Cependant, la menace du Dédale des Trolls est toujours présente.

LE PRÉSENT DES ÉLADRINS

Après le raid, la maire Kélène Dhoram et le capitaine des hommes d'armes éladrin viennent trouver les aventuriers. Le groupe reçoit les sincères remerciements des deux peuples pour la défense de la ville et de la Porte de la Lune. De plus, les éladrins leur font un présent : une *armure de cuir de noirefeuilles* +3 (cf. page 234 du *Manuel des Joueurs*) ayant appartenu à l'un de leurs camarades tombé pendant le combat.

APRÈS LE RAID

Bien que Marchelune ait été sauvée, ses défenses limitées ont été ébranlées. Le mur est pour ainsi dire détruit et il est maintenant clair que les alliés de Skalmad sont capables d'attaquer depuis la rivière et les airs. Les éladrins restent pour aider la ville, mais près de la moitié des gardes du guet sont morts ou sérieusement blessés.

Les habitants sont effrayés, et beaucoup d'entre eux se préparent à quitter définitivement Marchelune de peur d'une nouvelle attaque. Même si les aventuriers croient Skalmad mort (selon leurs actions pendant leur première expédition dans la Grande Tanière), ils apprennent rapidement que tant que le *Chaudron de Pierre* existe, la ville reste en danger.

LE DESTIN DE L'ŒIL

Le lendemain de la bataille, l'émissaire éladrin Rualiss fait dire aux aventuriers qu'il souhaite leur parler à propos des recherches qu'il a effectuées pendant qu'ils étaient dans la Grande Tanière. Rualiss a déduit que l'œil magique dont parlent les partisans de Skalmad est l'*Œil de Moran*.

Dans un ancien ouvrage éladrin, Rualiss a lu comment un porteur accordé à l'*Œil* est capable de revenir d'entre les morts. Si les PJ ont déjà combattu Skalmad, Rualiss leur demande ce qu'il est advenu de l'œil magique du roi troll. S'ils expliquent qu'ils l'ont vu disparaître, Rualiss leur dit d'un ton revêché que Skalmad est sans doute toujours en vie.

LE VRAI POUVOIR DE SKALMAD

Depuis qu'il a entendu des rumeurs sur l'ascension d'un nouveau roi des trolls, Rualiss s'interroge sur la source de son pouvoir. Avec ce qu'il a appris (et les observations que les aventuriers lui ont confiées), il dit aux PJ que l'*Œil de Moran* ne constitue qu'une partie du pouvoir de Skalmad.

Si les PJ expriment le désir de suivre eux-mêmes cette idée, ils peuvent profiter de la bibliothèque de Rualiss pour entreprendre le défi de compétences suivant. S'ils sont

pressés de retourner à la Grande Tanière pour découvrir avec certitude le sort de Skalmad, alors Rualiss découvre un fragment de l'histoire du *Chaudron de Pierre* qu'il transmet aux PJ (cf. le paragraphe *Défaite* du défi de compétences).

CONNAISSANCE DU CHAUDRON DE PIERRE

On suppose que les PJ entreprennent ce défi de compétences seulement après le raid sur Marchelune. Cependant, il est possible que les PJ effectuent ces recherches ou se posent ces questions sur le *Chaudron de Pierre* plus tôt, en particulier s'ils ont lancé plusieurs expéditions depuis Marchelune vers la Grande Tanière avant le début du raid.

Si les PJ ont déjà deviné une partie des informations ci-dessous, accordez-leur des réussites automatiques aux tests concernés. De même, si certaines hypothèses du défi de compétences ne correspondent pas à la situation (comme le fait que les PJ aient déjà tué Skalmad), ajustez les tests en conséquence.

Mise en place : compulser tous les livres de Rualiss peut prendre jusqu'à une semaine, mais la bibliothèque contient les secrets que les aventuriers recherchent.

Niveau : 12 (700 px)

Complexité : 1 (nécessite 4 succès avant 3 échecs)

Compétences principales : Arcanes, Histoire, Intuition.

Arcanes (DD 21) : le PJ étudie les livres de Rualiss à propos de l'*Œil de Moran*. Il confirme que la disparition du corps du roi des trolls n'était pas uniquement une propriété de l'*Œil*.

Histoire (DD 18) : le PJ compare les livres de Rualiss avec les rapports sur l'activité récente de Skalmad, découvrant les informations suivantes :

- ◆ Les légendes sur l'*Œil de Moran* mentionnent souvent autre chose : le *Chaudron de Pierre*, un artefact fomorian perdu, se trouvant apparemment non loin du Dédale des Trolls.
 - ◆ Ces derniers temps, les voyageurs arrivant à Marchelune depuis la Féerie ont signalé moins d'attaques et de rencontres avec des fées dangereuses, comme si ces créatures s'étaient éloignées des environs immédiats du portail.
 - ◆ Les trolls du Dédale ont toujours été les ennemis de toutes les fées, mais on prétend pourtant que Skalmad se serait allié à des créatures féeriques (y compris des guenaudes et des drows), comme l'avaient fait les anciens rois du Vardar avant lui.
 - ◆ Une carte de la zone de Féerie se trouvant autour du portail révèle une forteresse en ruine non loin de l'emplacement de la Grande Tanière sur le monde naturel.
- Histoire (DD 21) :** le PJ découvre l'extrait de prophétie suivant dans l'un des vieux ouvrages de Rualiss :
- ◆ « Quand le roi troll reviendra et que le Chaudron de Pierre aura servi deux fois, alors Vard lui-même régnera de nouveau. »

Intuition (DD 18) : le PJ se souvient des derniers mots de Skalmad mourant, confirmant que la promesse de retour du roi des trolls n'était pas qu'une simple bravade.

Réussite : si les PJ obtiennent 4 succès avant 3 échecs, ils déduisent que, quelle que soit la nature du *Chaudron de Pierre*, il a quelque chose à voir avec l'accession au pouvoir de Skalmad. Rualiss peut poursuivre les recherches. Le lendemain, il donne aux PJ les informations révélées dans le texte à lire à haute voix ci-dessous.

Défaite : si les PJ atteignent 3 échecs avant de cumuler 4 succès, ils sont perdus, mais Rualiss peut continuer les recherches à leur place. Au bout de deux jours, il donne aux PJ la plupart des informations contenues dans le texte à lire à haute voix ci-dessous. Cependant, il ne mentionne pas les fomoriens, ne parlant que « d'une race ancienne ». Puisque les PJ ont échoué au défi de compétences, ils n'ont pas cette information capitale concernant le *Chaudron* et le moyen de le détruire (cf. *Détruire le Chaudron*, ci-dessous).

Quand Rualiss est prêt à révéler ce qu'il a appris à propos du *Chaudron de Pierre*, lisez ce qui suit :

Le Chaudron de Pierre n'est pas une relique, mais un lieu magique. Il y a des siècles, un clan de fomoriens trouva une source magique et construisit un chaudron de pierre pour en recueillir l'eau. Il se trouve dans une forteresse en ruine en Féerie. Le Chaudron était autrefois une puissante arme fomorienne qui pouvait rappeler des armées entières d'entre les morts, mais on dit que son pouvoir a décliné avec le passage des années.

La forteresse en ruine est juste à l'est de l'équivalent du Dédale des Trolls en Féerie. Si Skalmad est parvenu à puiser dans le pouvoir du Chaudron de Pierre, il doit y avoir un moyen de passer en Féerie dans la Grande Tanière, ou à proximité de celle-ci.

AMORCE : DESTRUCTION DU CHAUDRON DE PIERRE

Alors qu'ils retournent vers la Grande Tanière pour défaire les forces de Skalmad et découvrir que le roi des trolls est effectivement revenu, les aventuriers se lancent dans une nouvelle quête. Ils doivent trouver et détruire le *Chaudron de Pierre* pour retirer définitivement son pouvoir à Skalmad et empêcher la renaissance du Vardar.

Px de quête : 4 000 px (quête majeure).

DÉTRUIRE LE CHAUDRON

Façonné il y a bien longtemps par la magie noire des fomoriens, le *Chaudron de Pierre* est difficile à détruire. Si les aventuriers ont remporté le défi de compétences précédent (permettant à Rualiss de faire le lien entre le *Chaudron* et les fomoriens), l'éladrin avance l'hypothèse selon laquelle jeter l'*Ceil de Morin* dans le *Chaudron* le détruirait. Il leur fournit même un parchemin pour le rituel d'Alleshandros. Ce rituel spécial affiche un temps d'exécution de 10 minutes, mais il détruira le *Chaudron*.

Si les PJ ont échoué au défi de compétences, ils n'ont aucune de ses informations, et doivent trouver par eux-mêmes un moyen de détruire le *Chaudron*.

RETOUR À LA GRANDE TANIÈRE

Certaines zones de la Grande Tanière précédemment nettoyées par les aventuriers ont été renforcées par de nouvelles créatures. Consultez la description de chaque rencontre pour plus d'informations. Après la première expédition des aventuriers (comprenant sans doute la première mort de Skalmad) et l'attaque ratée sur Marchelune, les habitants de la Grande Tanière sont vigilants et s'attendent à des ennuis.

Skalmad aura certainement été informé de l'échec du raid. Cependant, son attention n'est plus focalisée sur Marchelune mais sur les aventuriers qui l'ont terrassé et qui se dressent en travers du chemin de son plan final.

ET SI LES PJ NE RETOURNENT PAS À LA GRANDE TANIÈRE ?

Les aventuriers pourraient décider d'aller directement en Féerie plutôt que de retourner dans la Grande Tanière pour mettre en déroute le reste des forces de Skalmad. Il y a deux façons de les éloigner de cette stratégie.

♦ **La Porte de la Lune est fermée.** Rappelez-vous que le portail de la Féerie de Marchelune ne fonctionne que par un ciel dégagé, et seulement pendant les quelques nuits autour de la pleine lune. Si le climat ne s'améliore pas depuis leur arrivée, les PJ peuvent avoir à attendre un mois ou plus avant que la porte ne s'ouvre. Autre option : la porte pourrait avoir été endommagée pendant le raid. Rualiss explique alors qu'il va falloir un temps indéterminé au portail pour se réparer et redevenir utilisable.

♦ **Skalmad est toujours là.** Bien que les PJ aient vaincu Skalmad dans l'intermède 1, sa menace finale et la façon dont il a disparu suggèrent que le roi des trolls va revenir. Si les PJ n'ont pas encore combattu Skalmad du tout, insistez sur le risque d'un autre raid, qui pourrait cette fois signer la perte de Marchelune et de tous ses habitants.

Si les PJ insistent pour se rendre directement en Féerie et ont les moyens de le faire, rappelez-vous que la Féerie est un reflet déformé du monde physique. Avant que les PJ n'arrivent à la version de la salle du trône de Skalmad située en Féerie (cf. rencontre C1, page 52), vous pouvez leur faire jouer les rencontres restantes de la Grande Tanière. En Féerie, l'analogue de la Grande Tanière est en surface dans une zone de falaises déchiquetées, et non pas sous un marécage humide (cf. la section suivante pour plus d'informations).

DEUXIÈME PARTIE : LE CHAUDRON DE PIERRE

Après être passés du monde physique en Féerie, les aventuriers arrivent à la forteresse fomoriane en ruine de Mross-Kagg. Les forces inconnues qui ont ravagé la forteresse et la région alentour il y a des siècles de cela ont aussi mis au jour une série de cavernes. C'est là que les fomoriens ont trouvé une source magique autour de laquelle ils ont construit le *Chaudron de Pierre*. Avec le temps, la magie du *Chaudron* s'est affaiblie et les fomoriens ont abandonné les ruines. Quand Skalmad a découvert l'Œil de Morán, il a pu s'approprier le pouvoir du *Chaudron*.

ARRIVÉE EN FÉERIE

Si les aventuriers utilisent le trône de Skalmad pour atteindre la Féerie, ils apparaissent dans une version déformée de la caverne du trône (zone 1 sur la carte de la page suivante).

Quand les aventuriers arrivent en Féerie en utilisant le trône de cristal (rencontre G12), lisez ce qui suit :

Vous ressentez un vertige soudain alors que la salle du trône se brouille, puis redevient nette tout aussi brusquement. Vous avez l'impression de ne pas avoir bougé du tout, pourtant la caverne est maintenant à ciel ouvert. Les murs ont été remplacés par de hautes falaises couvertes d'une épaisse couche de mousse. Le paysage forestier s'étendant autour de vous est déchiré par d'énormes failles s'enfonçant dans les ténèbres.

Si les aventuriers passent par la Porte de la Lune ou ont d'autres moyens de se rendre en Féerie depuis Marchelune, ils doivent voyager à l'est pendant presque une journée pour atteindre le reflet de la salle du trône. La cité fortifiée de Celduilon se trouve à quelques jours de marche à l'ouest. Elle ne joue aucun rôle dans cette aventure et vous pouvez la développer à votre guise (mais lisez *La prochaine aventure*, page 64).

N'hésitez pas à pimenter le voyage des aventuriers en Féerie par des rencontres supplémentaires (cf. page 11 du *Livret d'aventure I*).

Quand les aventuriers arrivent en Féerie depuis la Porte de la Lune, lisez ce qui suit :

La région de la Féerie à l'est de la Porte de la Lune est un vague reflet du Dédale des Trolls : une vaste plaine de marais, mais envahie d'arbres immenses qui cachent presque le ciel. En suivant la route qui vous aurait menés à la Grande Tanière dans le monde physique, vous finissez par arriver sur un terrain en côte déchiré par des failles profondes et des vallées étroites. Là, vous voyez une salle ouverte entourée de parois à pic, qui semble analogue à la caverne du trône de Skalmad. Là aussi, vous voyez le trône de cristal.

Quelle que soit la façon dont les aventuriers arrivent dans la salle du trône de Skalmad de Féerie, allez à la rencontre C1, page 52.

LA FORTERESSE DE MROSS-KAGG

Cette partie de l'aventure mène les PJ à travers la zone se trouvant à l'extérieur de Mross-Kagg, dans les niveaux supérieurs de la forteresse en ruine, et finalement à travers une série de cavernes où ils affrontent Skalmad pour la dernière fois.

Les lieux de la forteresse et de ses environs comprennent :

1. Trône troll (rencontre C1). La version féérique des zones 21 et 23 de la Grande Tanière est ceinte de parois à pic. Un portail magique s'ouvre dans le mur est de la salle nord.

2. Statue fracassée. Cette statue en pierre d'un fomorian a été brisée il y a longtemps. Le plus gros de ses yeux est une énorme pierre précieuse valant 2 000 po.

3. Avant-poste (rencontre C2). C'est ici qu'une sombre initiée fomoriane garde la route menant à la forteresse.

4. Cascade (rencontre C3). Là où la route est partiellement inondée par une cascade, une meute de crocodiles fangefées et leurs alliés prestelins sont aux aguets.

5. Corps de garde (rencontre C4). Une escouade de cyclopes garde cette entrée de la forteresse.

6. Grand Hall. Cette salle est pleine de décombres.

7. Cuisine. Le sol est ouvert de taches foncées et d'os desséchés.

8. Réserve. Les étagères sont pourries et vides.

9. Cour intérieure. Cette zone à ciel ouvert est envahie par l'herbe et le lierre.

10. Caserne. Les murs sont couverts de graffitis fomoriens.

11. Chambre du maître. Deux grandes failles ont presque entièrement détruit cette pièce.

12. Salle de guerre. Sur les murs de cette salle sont accrochées d'anciennes cartes montrant les terres éladrines et fomorianes.

13. Salle du trône. Sur les piliers sont gravées des runes elfiques royales dans le dialecte fomorian.

14. Entrée souterraine. Un passage vers la zone souterraine s'ouvre sur une étroite saillie à 6 mètres de profondeur sur le côté de cette faille. On peut l'escalader avec un test d'Athlétisme DD 15 (DD 10 avec une corde).

15. Caverne souterraine (rencontre C5). Ce lieu est gardé par une bête éclipsante seigneuriale, assistée par une bande de trolls fantômes.

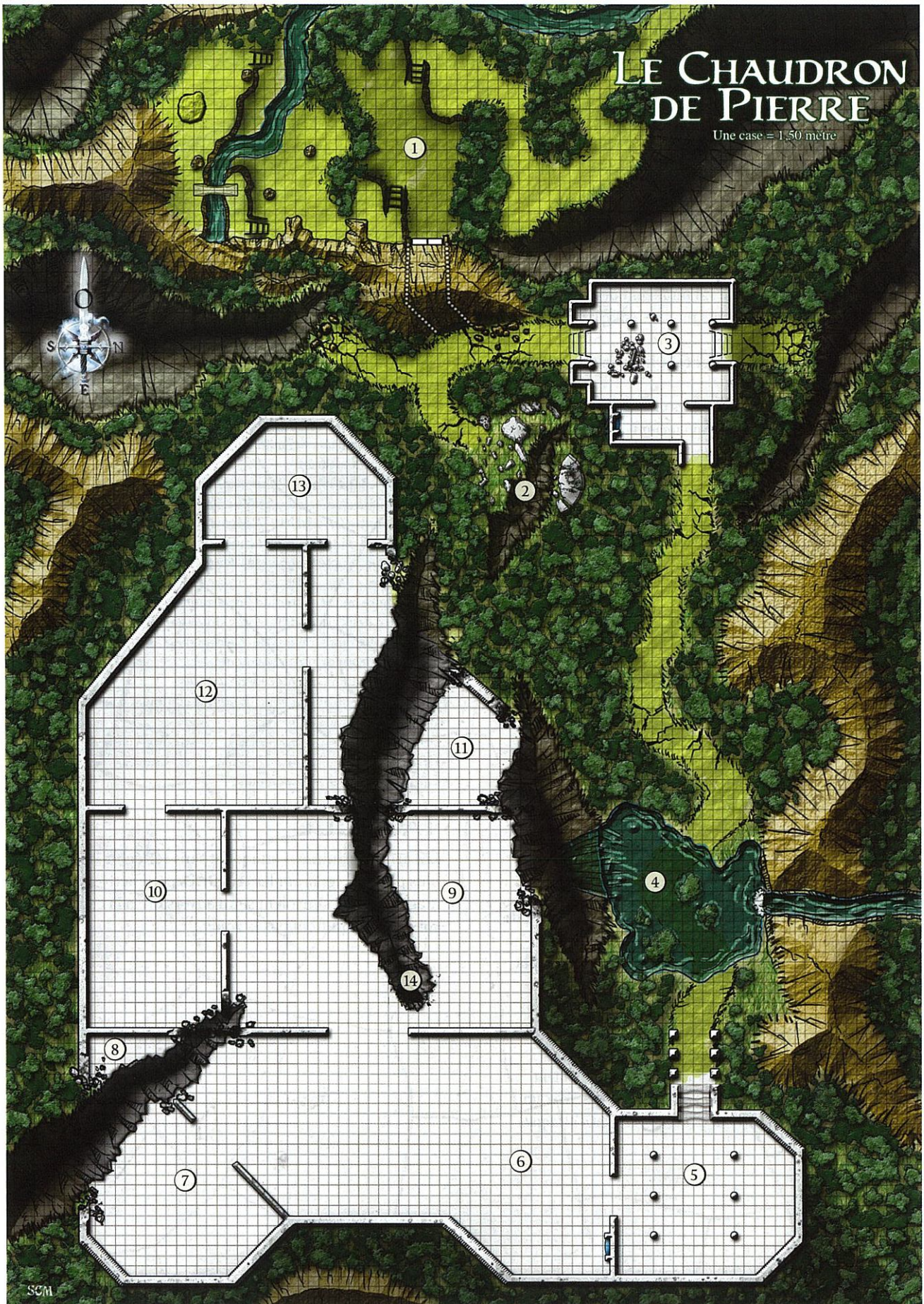
16. Source naturelle. L'eau de cette source est d'une limpidité surnaturelle. Un test d'Arcanes DD 20 révèle que la dépense d'une récupération dans cette salle confère 10 points de vie supplémentaires.

17. Chambre du Chaudron (rencontre C6). C'est dans cette caverne humide que se trouve le *Chaudron de Pierre*, jalousement gardé par le roi troll Vard ressuscité.

18. Salle au trésor. Le magot de Skalmad se trouve dans cette pièce, dissimulé derrière un faux mur.

LE CHAUDRON DE PIERRE

Une case = 1,50 mètre



RENCONTRE CI : PORTAIL DE LA FALAISE

Rencontre de niveau 12 (3 600 px)

3 armures animées (A)

Défi de compétences du portail magique

CONFIGURATION

Cette rencontre a lieu dans la zone 1.

La caverne du trône au sud ne contient rien d'intéressant. Cependant, des débris sur le sol montrent des signes d'une activité récente (les précédents passages de Skalmad).

Quand les aventuriers inspectent la caverne du trône, lisez ce qui suit :

Le trône s'est assombri jusqu'à prendre une teinte presque noire. Un éboulement a fracassé l'arche qui menait autrefois à la salle nord, à présent baignée d'une lueur jaune pâle.

Quand les aventuriers passent dans la salle nord, lisez ce qui suit :

Une partie de la paroi rocheuse à l'est s'est effondrée. Bien que cet endroit ressemble à la caverne où étaient accrochées les cages aux squelettes, elles ne sont plus là, et la salle est à ciel ouvert. À la place, trois harnois sont exposés dans la partie centrale inférieure de la caverne. Ils semblent être d'excellente facture, et brandissent leur épée à deux mains en signe de salut.

Au nord-est se trouve une arche adossée à la paroi rocheuse. Des runes rëllaniques y sont gravées, émettant une lueur jaune. Près de là, le cadavre d'un éladrin est étendu sur le sol dans une mare de sang séché.

Les runes du portail s'illuminent brusquement. Un filament d'énergie en jaillit et vient frapper l'une des armures. Avec un grognement grinçant, le harnois se met en position d'attaque.

Montrez aux joueurs l'illustration « Vue du portail de Féerie », page 30 du Livret d'aventure I.

Les trois harnois sont des armures animées placées là pour garder le portail de l'arche.

Quand un PJ se retrouve dans un rayon de 5 cases d'une armure animée, lisez ce qui suit :

Les runes du portail s'illuminent brusquement. Un filament d'énergie en jaillit et vient frapper l'une des armures. Avec un grognement grinçant, le harnois se met en position d'attaque.

Tant qu'elle n'a pas été ouverte (cf. *Activer le portail magique*), l'arche envoie de l'énergie aux armures animées à chaque round. Quand arrive leur initiative, activez une armure supplémentaire ou réactivez-en une qui a été réduite à 0 point de vie, celle-ci revenant alors avec un nombre de points de vie égal à sa valeur de péril et tous ses pouvoirs rechargés. Une fois le portail activé, les armures animées reprennent leurs positions initiales et redeviennent inactives.

3 armures animées (A)		Soldat niveau 13
Animé élémentaire (créature artificielle) de taille M 800 px chacune		
Initiative +11	Sens Perception +15 ; vision dans le noir, vision lucide 10	
Pv 131 ; péril 65		
Régénération 5		
CA 29 ; Vigueur 28, Réflexes 23, Volonté 24		
Immunités charme, maladie, poison, sommeil, terreur		
VD 6, vol 6 (maladroit)		
⚔ Épée à deux mains élémentaire (simple ; à volonté) ♦ arme ;		
électricité, feu, froid ou tonnerre		
+20 contre CA ; 1d10 + 7 dégâts plus 1d10 dégâts d'électricité, feu, froid ou tonnerre (au choix du monstre).		
✂ Couperet (simple ; rencontre) ♦ arme ;		
électricité, feu, froid ou tonnerre		
L'armure animée effectue une attaque d'épée à deux mains contre deux cibles différentes situées à portée d'allonge.		
Pas tactique (libre, quand l'armure animée touche au moyen d'une attaque d'opportunité ; à volonté)		
L'armure animée se décale de 2 cases.		
Alignement non aligné	Langues commun, originel	
Compétences Intuition +15		
For 24 (+13)	Dex 16 (+9)	Sag 18 (+10)
Con 19 (+10)	Int 10 (+6)	Cha 14 (+8)
Équipement épée à deux mains		

TACTIQUE

Les armures animées attaquent sans réfléchir les cibles les plus proches, ignorant les tentatives pour activer le portail magique. Elles s'envolent si un adversaire a la capacité de vol, mais ne quittent pas la zone.

ACTIVER LE PORTAIL MAGIQUE

Les runes de l'arche du portail sont en dialecte fomorian. On peut les traduire par « Le sang de nos ennemis est notre force », mais leur essence magique recèle un sens plus profond pour ceux qui les étudient. Comprendre le fonctionnement du portail magique est un défi de compétences à entreprendre durant le combat contre les armures animées.

Mise en place : ce sont les fomoriens qui ont construit ce portail. Pour l'activer, un motif particulier doit être tracé sur le mur vierge de l'arche avec du sang éladrin. Pour y parvenir, plusieurs applications sont nécessaires, comme détaillé ci-dessous.

Niveau : 15 (1 200 px)

Complexité : 1 (nécessite 4 succès avant 3 échecs)

Compétences principales : Arcanes, Larcin, Perception, Religion.

Arcanes ou Religion (DD 18) : le PJ examine attentivement l'écriture runique et découvre l'une des informations suivantes :

- ♦ Le mur de pierre derrière l'arche doit être oint de sang éladrin pour que le portail soit activé.
- ♦ Le sang d'un éladrin mort est moins efficace que celui d'un individu vivant.

Un personnage parlant l'elfique ou pouvant lire le rellanique bénéficie d'un bonus de +2 à ces tests.

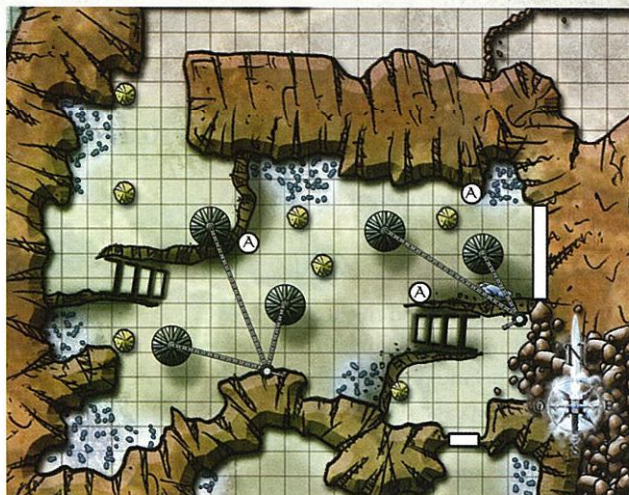
Arcanes, Larcin ou Religion (DD 21) : le PJ applique une poignée de sang éladrin sur le mur à l'intérieur de l'arche. Il faut entreprendre une action mineure pour prélever du sang dans la mare autour de l'éladrin mort. Si le sang vient d'une créature vivante (sans doute un PJ éladrin), un test réussi donne deux succès au lieu d'un. Obtenir d'une créature vivante assez de sang pour accomplir ce rituel est une action simple qui inflige 5 dégâts. Une fois qu'on a le sang dans la main, on l'applique sur le mur et on effectue le test au prix d'une action simple.

Perception (DD 18) : bien que le portail absorbe le sang utilisé pour l'activer, le PJ remarque des traces rougeâtres sur le mur, qui suggèrent le motif devant être tracé.

Larcin (DD 18) : certaines des pierres composant l'arche sont descellées, ce qui affaiblit le pouvoir de celle-ci. En les remettant en place, le PJ aide le portail à s'ouvrir.

Réussite : si les PJ obtiennent 4 succès avant 3 échecs, le portail magique s'ouvre pour révéler un couloir éthéré passant à travers la paroi (indiqué sur le plan général, page 51).

Défaite : si les PJ atteignent 3 échecs avant de cumuler 4 succès, le portail reste inactif et ne s'ouvre pas. Les armures animées retournent à leurs positions initiales et arrêtent de se battre, gardant leur total de points de vie actuel. Elles ne s'activent plus à moins d'être attaquées, auquel cas elles se battent jusqu'à être détruites.



DÉVELOPPEMENT

Sans le portail, les aventuriers doivent trouver un autre moyen de franchir les montagnes ou les failles. Grimper à la paroi nécessite un test d'Athlétisme DD 21 ou un court défi de compétences de votre création.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : vive si les PJ sont arrivés de jour. Obscurité la nuit.

Portail magique : une arche couverte de runes rellaniques adossée à une paroi rocheuse.

Cadavre d'éladrin : le corps d'un éladrin portant la tenue d'un homme d'armes de Celduilon. Ses armes ont disparu, mais il porte un *anneau de passage éladrin* (cf. page 23 du *Livret d'aventure I*). L'éladrin a été tué il y a quelques heures pour activer le portail magique (par la sombre initiée de la zone 3). Le corps reste enchaîné au mur adjacent, et ne peut pas être déplacé sans briser la chaîne (test de Force DD 25) ou ouvrir les menottes (test de Larcin DD 25).

Escarpement : cette pente raide monte jusqu'à une saillie se trouvant 12 mètres au-dessus du sol. Il est possible de l'escalader avec un test d'Athlétisme DD 18. Une créature tombant de la saillie subit 4d10 dégâts de chute.

RENCONTRE C2 : AVANT-POSTE

Rencontre de niveau 13 (4 000 px)

1 sombre initié fomorian (S)

CONFIGURATION

Cette rencontre a lieu dans la zone 3.

Les aventuriers doivent battre la Perception passive de 23 de la fomoriane pour s'approcher sans être détectés. S'ils réussissent, elle est à découvert et n'est pas consciente de leur arrivée. Sinon, elle se cache dans la petite pièce à l'est dès qu'elle les aperçoit.

Quand les aventuriers peuvent voir l'avant-poste, lisez ce qui suit :

Cet avant-poste a dû autrefois servir de point de contrôle des voyageurs voulant entrer dans la forteresse. Le plafond est soutenu par huit colonnes aux chapiteaux en forme de tête de dragon. De la bouche ouverte de chaque pilier coule un fluide vert visqueux à l'odeur âcre. L'un des piliers a été brisé et la partie du plafond qu'il soutenait s'est effondrée.

Quand la fomoriane sort de sa cachette, montrez aux PJ l'illustration « Vue de l'avant-poste fomorian », page 31 du *Livret d'aventure I*, puis lisez ce qui suit :

Une géante bossue et difforme se dresse devant vous. Sa peau est d'un gris-violet malsain. L'un de ses yeux est plus gros que l'autre, et son iris de serpent est parcouru de veines noires. Avec ses bras déformés, elle lève un bâton en bois noueux.

TACTIQUE

Si la fomoriane n'est pas détectée dès le départ, elle effectue une attaque de *flammes noires* depuis le coin du mur durant le round de surprise.

Une fois le combat engagé, elle s'éloigne des PJ les plus proches en se décalant, tire son *mauvais œil* sur le plus fort combattant au corps à corps, puis utilise *double sort* pour viser deux groupes d'adversaires différents. Elle se permet de provoquer une attaque d'opportunité de la part d'un adversaire faible pour utiliser *mauvais œil* sur un combattant plus fort (si possible le dernier à lui avoir infligé des dégâts).

Si elle est entourée par ses ennemis, la fomoriane utilise *déplacement obscur* pour prendre une position avantageuse d'où porter ses attaques de *flammes noires* et de *supplice mental*. Elle sait que de l'huile-de-dragon s'écoule des piliers. Si elle arrive à amener ses adversaires près des colonnes avec *déplacement obscur* ou *regard d'ombre*, elle enflamme l'huile avec *flammes noires*.

La fomoriane est féroce et loyale à Skalmad et combat jusqu'à la mort.

Sombre initié fomorian (S)	Contrôleur solo niveau 13
Humanoïde féérique (géant) de taille TG	4 000 px

Initiative +7	Sens Perception +13 ; vision lucide 6
----------------------	--

Pv 650 ; péril 325 ; cf. aussi invisibilité du péril

CA 29 ; Vigueur 27, Réflexes 24, Volonté 27

Résistances nécrotique 10, poison 10

Jets de sauvegarde +5

VD 8

Points d'action 2

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

Allonge 3 ; +17 contre Réflexes ; 1d10 + 7 dégâts nécrotiques, et la cible est poussée de 1 case.

✈ **Mauvais œil** (mineure ; à volonté) ♦ **illusion**

Distance 5 ; +17 contre Volonté ; jusqu'au début de son tour de jeu suivant, le sombre initié est invisible aux yeux de la cible.

Si le sombre initié utilise ce pouvoir sur une autre cible, la cible précédente n'est plus affectée.

✱ **Flammes noires** (simple ; à volonté) ♦ feu, nécrotique

Explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +17 contre Réflexes ;
2d8 + 7 dégâts de feu et nécrotiques.

↔ **Supplice mental** (simple ; à volonté) ♦ **psychique**

Décharge de proximité 5 ; +15 contre Volonté ; 2d6 + 7 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Double sort (simple ; recharge ☐☐☐)

Le sombre initié effectue une attaque de *flammes noires* et une attaque de *supplice mental*.

◀ **Déplacement obscur** (mouvement ; rencontre) ♦ **nécrotique, téléportation**

Explosion de proximité 1 ; +17 contre Vigueur ; 1d10 + 7 dégâts nécrotiques, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Le sombre initié se téléporte de 10 cases, et peut téléporter des créatures prises dans l'explosion dans une case qu'il occupait avant de se téléporter.

Invisibilité du péril (réaction immédiate, quand le sombre initié est mis en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ **illusion**

Le sombre initié se téléporte de 10 cases et devient invisible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Regard d'ombre (réaction immédiate, quand le sombre initié est blessé par une attaque ; à volonté) ♦ **nécrotique, téléportation**

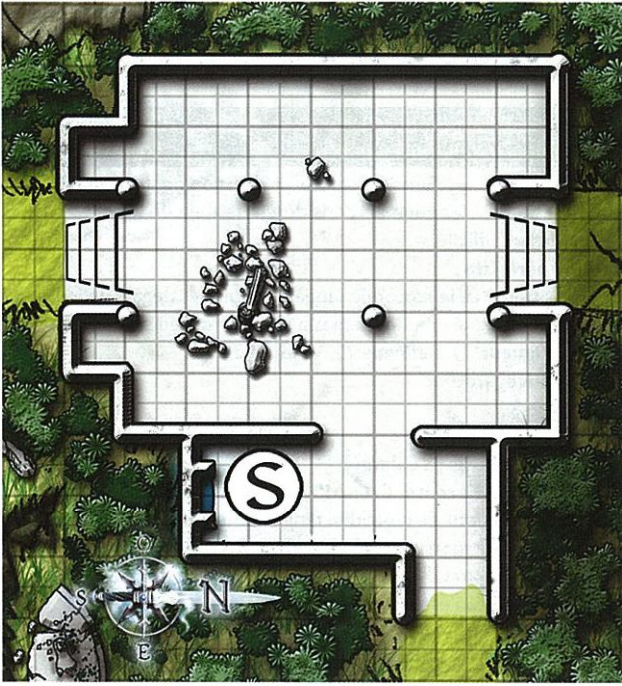
L'attaquant déclencheur est téléporté de 3 cases et subit 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Alignement mauvais **Langues** commun, elfique

Compétences Discrétion +12, Intuition +13

For 20 (+11) Dex 12 (+7) Sag 14 (+8)

Con 18 (+10) **Int 13 (+7)** **Cha 24 (+13)**



INTERPRÉTER LA SOMBRE INITIÉE

La sombre initiée fomoriane croit que Skalmad est l'ancien roi Vard revenu à la vie. Elle combat avec fierté pour le protéger et participer à ses plans de conquête. D'une certaine façon, elle voit Skalmad comme un dieu. Son discours comprend des prières et des exclamations en son nom.

« Par l'œil de Skalmad ! »

« Que l'œil de Skalmad m'en soit témoin ! »

« Puisse l'œil de Skalmad vous maudire et ne jamais cesser de vous fixer ! »

« Vous ne pouvez pas échapper à l'œil de Skalmad ! »

« Vous ne résisterez pas au pouvoir de Skalmad, le roi des trolls ! »

DÉVELOPPEMENT

La fomoriane porte une bourse en cuir contenant 570 pp, son salaire pour garder cette zone. Les pièces de platine sont frappées d'une tête de troll et comportent des lettres en rellanique, l'écriture des elfes, des éladrins et des fomoriens, qui dit « royaume du Vardar » et « Skalmad le conquérant ».

La bourse contient également une lettre écrite en commun, pleine de fautes :

« Garde cette endroit jusca se que le Vardar se relaive. Le chodron te récompansera grandemant quant je régnerais sur le pays. Skalmad, roi du Vardar. »

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : vive si les PJ arrivent de jour. La nuit, la fomoriane place une torche au milieu du tas de décombres, qui projette une lumière vive.

Piliers : les chapiteaux de chaque colonne sont sculptés en forme de tête de dragon, et de leur gueule s'écoule lentement une huile verte.

Huile-de-dragon : l'huile dégoulinant des bouches ouvertes des chapiteaux des colonnes est hautement inflammable. Il est impossible de récupérer l'huile répandue sur le sol jonché de décombres, mais de petits réservoirs en haut des piliers permettent aux aventuriers de remplir jusqu'à dix fioles de cette huile s'ils le souhaitent.

Au prix d'une action simple, une fiole d'huile-de-dragon peut être appliquée sur une case de plancher ou de mur, ou sur un objet tel qu'un arbre, un pilier ou une statue. Quand elle est exposée au feu, l'huile-de-dragon s'enflamme et crée un nuage de fumée toxique. Ce nuage remplit toutes les cases adjacentes à la surface ou à l'objet, infligeant 10 dégâts de poison à chaque créature qui y entre ou y débute son tour de jeu. Le nuage dure jusqu'à la fin de la rencontre ou pendant 5 minutes.

Si la fomoriane allume l'huile coulant d'une colonne avec *flammes noires*, alors c'est tout le pilier qui s'embrase de flammes vertes, alimentées par le débit constant d'huile. Dans ce cas, le nuage de poison est encore plus toxique. Il inflige 20 dégâts de poison à toutes les créatures qui y entrent ou y débute leur tour de jeu.

Décombres : une partie du plafond s'est effondrée là où un pilier a cédé. Ces cases constituent un terrain difficile (nécessitant 1 case de déplacement supplémentaire pour y entrer).

Portail : un portail de téléportation est placé dans le mur sud de la petite salle est. Une énergie magique diffuse tourbillonne dans les pierres qui entourent le portail, mais ce dernier ne laisse pas passer n'importe qui. Un test d'Arcanes DD 21 ou un test d'Intelligence DD 16 effectué par un personnage sachant lire le rellanique révèle que le portail ne fonctionne que pour ceux qui possèdent une magie fomoriane (y compris les fomoriens eux-mêmes). L'Œil de Moran ou un fragment du *Chaudron de Pierre* permettent d'activer le portail.

Le portail mène à la zone 6 de la forteresse, ce qui offre aux personnages qui l'empruntent une chance de surprendre les cyclopes de la rencontre C4.

RENCONTRE C3 : CASCADE

Rencontre de niveau 13 (4 000 px)

2 crocodiles fangefées (C)
2 zéphyrs prestelins (Z)

CONFIGURATION

Cette rencontre a lieu dans la zone 4.

Les crocodiles fangefées sont partiellement immergés quand les aventuriers atteignent la cascade. Les fougères et les racines qui poussent sur leur peau leur permettent de passer pour des masses végétales dépassant de l'eau. Effectuez des tests de Discrétion pour les crocodiles. S'ils bénéficient de l'effet de surprise, ils attendent que le premier PJ se trouve entre eux pour attaquer.

Les zéphyrs prestelins se cachent dans les arbres (un en haut de la falaise, l'autre en bas). Ils savent que les crocodiles guettent des victimes, et sont ravis de leur donner un coup de main si cela signifie qu'ils pourront piller les corps plus rapidement.

Quand les aventuriers s'approchent, lisez ce qui suit :

Le chemin devant vous est partiellement inondé par une cascade tombant d'une falaise. L'eau de cette large mare est stagnante et trouble, des arbres et d'autres végétaux de la forêt environnante poussant des deux côtés de la route submergée.

Si les aventuriers remarquent les crocodiles, lisez ce qui suit :

En avançant, vous voyez que ce que vous aviez d'abord pris pour des masses de racines et de feuilles sont en fait d'énormes créatures reptiliennes. Leurs yeux foncés luisent alors qu'elles se préparent à attaquer.

Si les aventuriers remarquent les prestelins, lisez ce qui suit :

Plus loin dans les arbres, vous distinguez deux petites silhouettes cachées dans l'ombre.

Quand le combat commence, lisez ce qui suit :

Deux énormes crocodiles jaillissent hors de l'eau dans une pluie de boue et de feuilles humides. Au même moment, deux créatures humanoïdes bondissent à bas des arbres et arrivent vers vous très rapidement. Elles brandissent des épées courtes et vous attaquent en retroussant les babines sur leurs longues dents.

2 crocodiles fangefées (C) Soldat d'élite niveau 10
Bête féérique (reptile) de taille TG 1 000 px chacun

Initiative +9 **Sens Perception** +8 ; vision nocturne
Fangefée aura 2 ; les ennemis considèrent la zone de l'aura comme un terrain difficile.

Pv 216 ; **péril** 108

Régénération 5 (si le crocodile fangefée subit des dégâts de feu, sa régénération ne fonctionne pas à son tour de jeu suivant)

CA 28 ; **Vigueur** 29, **Réflexes** 21, **Volonté** 24

Jets de sauvegarde +2

VD 6, nage 8

Points d'action 1

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +17 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts, et la cible est étreinte (jusqu'à évasion). Le crocodile fangefée ne peut plus effectuer d'attaques de morsure tant qu'il étreint une victime, mais il peut utiliser *mâchoires d'étau*.

⊕ **Mâchoires d'étau** (simple ; à volonté)

Quand un crocodile fangefée débute son tour de jeu avec une victime étreinte dans la gueule, il effectue une attaque contre celle-ci : +17 contre CA ; 3d8 + 6 dégâts. **Échec** : demi-dégâts.

⊕ **Engloutissement** (simple ; à volonté)

Le crocodile fangefée tente d'engloutir une créature en péril de taille M ou inférieure qu'il étreint ; +15 contre Vigueur ; en cas de réussite, la cible est engloutie et maîtrisée (pas de sauvegarde) et subit 10 dégâts par round suivant, au début du tour de jeu du monstre. La créature engloutie ne peut porter que des attaques de base de corps à corps, et encore avec des armes naturelles ou à une main. Si le crocodile 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 -

Compétences Discrétion +12

For 22 (+11)

Dex 15 (+7)

Sag 17 (+8)

Con 20 (+10)

Int 5 (+2)

Cha 8 (+4)

2 zéphyrs prestelins (Z)

Chasseur niveau 14

Humanoïde féérique de taille P

1 000 px chacun

Initiative +20 **Sens Perception** +10 ; vision nocturne

Pv 82 ; **péril** 41

CA 30 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 29, **Volonté** 23

VD 12, escalade 6 ; cf. aussi *rapidité aveuglante* et *tout-terrain*.

⊕ **Épée courte** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

+19 contre CA ; 1d6 + 9 dégâts.

Rapidité aveuglante (mouvement ; recharge ☐☐☐☐☐) ♦ **illusion**

Le zéphyr prestelin se déplace jusqu'à 12 cases et devient invisible jusqu'à ce qu'il attaque ou jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Avantage de combat

Si le zéphyr prestelin jouit d'un avantage de combat contre sa cible, il lui inflige 2d6 dégâts supplémentaires et l'hébète (sauvegarde annule) s'il réussit une attaque de corps à corps.

Tout-terrain

Le zéphyr prestelin ignore le terrain difficile et peut se déplacer sur toute surface solide ou liquide.

Alignement mauvais

Langues elfique

Compétences Acrobaties +26, Bluff +13, Discrétion +21

For 12 (+8)

Dex 28 (+16)

Sag 17 (+10)

Con 22 (+13)

Int 16 (+10)

Cha 12 (+8)

Équipement épée courte

TACTIQUE

Les crocodiles visent les adversaires les plus proches avec des attaques de morsure, utilisant leurs *mâchoires d'étau* dès qu'ils ont étreint une cible. Quand un ennemi étreint est en péril, un crocodile tente de l'avalir. Les crocodiles coopèrent seulement si aucun autre adversaire n'est à portée, mordant chacun pour saisir, puis déchiquetant leur proie avec *mâchoires d'étau*.

Dès qu'un PJ est étreint par un crocodile, les zéphyr prestelins courent pour attaquer avec un avantage de combat. Ils n'attaquent pas les adversaires qui ne sont pas encore étreints par un crocodile. Si l'un des crocodiles est tué, les prestelins s'échappent en courant sur la falaise. Si l'un des prestelins est tué, le survivant s'échappe de la même façon.

DÉVELOPPEMENT

Si les aventuriers reviennent ici plus tard, quatre zéphyr prestelins se sont installés aux alentours de la cascade. Si les aventuriers décident de prendre un repos prolongé ici, les prestelins profitent de ces proies faciles.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : vive si les PJ arrivent de jour. Obscurité la nuit.

Falaise et cascade : la falaise s'élève à 15 mètres au-dessus de la route, une cascade la dévalant. Il est possible d'escalader la falaise avec un test d'Athlétisme DD 15 (DD 20 en passant par la cascade).

Eau vaseuse : la mare d'eau stagnante a une profondeur variant entre 30 et 90 centimètres, le fond étant constitué d'une épaisse couche de boue. Un personnage courant dans l'eau doit réussir un test d'Acrobaties DD 15 pour ne pas se retrouver à terre. On peut se déplacer à une VD normale sans plus de danger.

Arbres : les cases contenant un arbre constituent un terrain difficile (nécessitant 1 case de déplacement supplémentaire pour y entrer) et confèrent un camouflage (-2 aux jets d'attaque). Un tronc d'arbre confère un abri (-2 aux jets d'attaque) aux créatures adjacentes.



RENCONTRE C4 : CORPS DE GARDE

Rencontre de niveau 13 (4 500 px)

6 gardes cyclopes (G)
3 empaleurs cyclopes (E)

CONFIGURATION

Cette rencontre a lieu dans la zone 5.

L'entrée principale de la forteresse est gardée par des cyclopes : des empaleurs sur le toit et des gardes à l'intérieur. Les gardes sont faciles à voir, mais les empaleurs se cachent à l'abri du toit.

À moins que les aventuriers n'aient réussi à éviter le combat de la rencontre C3 (ou aient trouvé le moyen de tuer les crocodiles en silence), les cyclopes savent qu'ils arrivent. Ils effectuent des tests de Perception contre les tests de Discrétion des PJ si des personnages tentent de se faufiler incognito vers l'entrée du corps de garde.

Quand les aventuriers arrivent dans un rayon de 10 cases de l'entrée du corps de garde, lisez ce qui suit :
Devant vous, vous entendez des voix gronder depuis ce qui semble être un corps de garde. Dans l'entrée ouverte se tiennent six géants à un œil, des haches d'armes à la main. Ils vous défient par de puissants rugissements.

Si les PJ ne remarquent pas les empaleurs, ceux-ci attaquent par surprise quand les aventuriers arrivent dans un rayon de 6 cases du corps de garde.

Quand les empaleurs cyclopes attaquent, lisez ce qui suit :
Soudain, un cri retentit sur le toit, suivi par une volée de lances.

6 gardes cyclopes (G)		Sbire niveau 14
Humanoïde féérique de taille G		250 px chacun
Initiative +8	Sens Perception +13 ; vision lucide 6	
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.		
CA 27 ; Vigueur 26, Réflexes 23, Volonté 23		
VD 6		
⊕ Hache d'armes (simple ; à volonté) ♦ arme		
Allonge 2 ; +17 contre CA ; 7 dégâts.		
Mauvais œil (réaction immédiate, quand une attaque de corps à corps rate le garde cyclope ; à volonté)		
Le garde cyclope effectue une attaque de base de corps à corps contre l'assaillant.		
Alignement non aligné		Langues elfique
For 22 (+11)	Dex 16 (+8)	Sag 17 (+8)
Con 20 (+10)	Int 11 (+5)	Cha 11 (+5)
Équipement armure de peau, bouclier lourd, hache d'armes		

3 empaleurs cyclopes (E)		Artilleur niveau 14
Humanoïde féérique de taille G		1 000 px chacun
Initiative +10	Sens Perception +16 ; vision lucide 6	
Pv 111 ; péril 55		
CA 28 ; Vigueur 28, Réflexes 25, Volonté 26		
VD 8		
⬇ Lance (simple ; à volonté) ♦ arme		
Allonge 2 ; +19 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts.		
➤ Lance (simple ; à volonté) ♦ arme		
Distance 10/20 ; +19 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts.		
➤ Volée perforante (simple ; recharge [1]) ♦ arme		
L'empaleur cyclope effectue deux attaques à distance de lance contre des cibles différentes qui ne sont pas séparées de plus de 2 cases ; distance 10 ; +19 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).		
Mauvais œil (mineure ; à volonté)		
Distance mire ; l'empaleur cyclope bénéficie d'un bonus de +2 aux attaques à distance effectuées contre la cible. Il ne peut désigner qu'une cible à la fois à l'aide de son mauvais œil.		
Alignement non aligné		Langues elfique
Compétences Athlétisme +18		
For 23 (+13)	Dex 16 (+10)	Sag 19 (+11)
Con 21 (+12)	Int 10 (+7)	Cha 12 (+8)
Équipement armure de cuir, 12 lances (dans un étui porté sur le dos)		

TACTIQUE

Les empaleurs font pleuvoir leurs lances sur les aventuriers, visant en priorité ceux qui ne sont pas à couvert. Ils ne viennent pas dans la mêlée s'ils peuvent l'éviter. Si un PJ va sur le toit ou qu'un empaleur est déplacé de force ou téléporté au sol, les empaleurs n'engagent le corps à corps que s'ils sont incapables de reculer pour effectuer des attaques à distance.

Les gardes cyclopes courent dans l'allée, la bloquant et utilisant leurs haches d'armes contre tout PJ essayant de forcer le passage. Les gardes situés derrière eux attaquent la même cible en profitant de leur allonge, tandis que les autres cyclopes s'avancent pour prendre la place des défenseurs abattus.

Si les aventuriers pénètrent dans la forteresse sans vaincre les empaleurs se trouvant sur le toit, ceux-ci attaquent les PJ s'ils reviennent dans l'allée ou entrent dans la cour intérieure (zone 9). Cependant, ils ne poursuivent pas les PJ à l'intérieur de la forteresse ou dans les cavernes.

DÉVELOPPEMENT

Une fois les cyclopes vaincus, un silence de mort s'abat sur la forteresse. On ne voit ni n'entend le moindre signe de renfort. Chaque garde porte 65 pp, 180 pp pour chacun des empaleurs. C'est la propre monnaie de Skalmad (cf. rencontre C2, page 54).

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : vive si les PJ arrivent de jour. La nuit, les cyclopes ont des torches qui émettent une lumière vive dans le corps de garde et sur l'allée, mais pas sur le toit.

Toit : le corps de garde fait 12 mètres de haut. Là où ils se tiennent, les empaleurs cyclopes disposent d'un abri (-2 aux jets d'attaque). On peut escalader le mur avec un test d'Athlétisme DD 20, mais cela donne un avantage de combat aux empaleurs cyclopes.

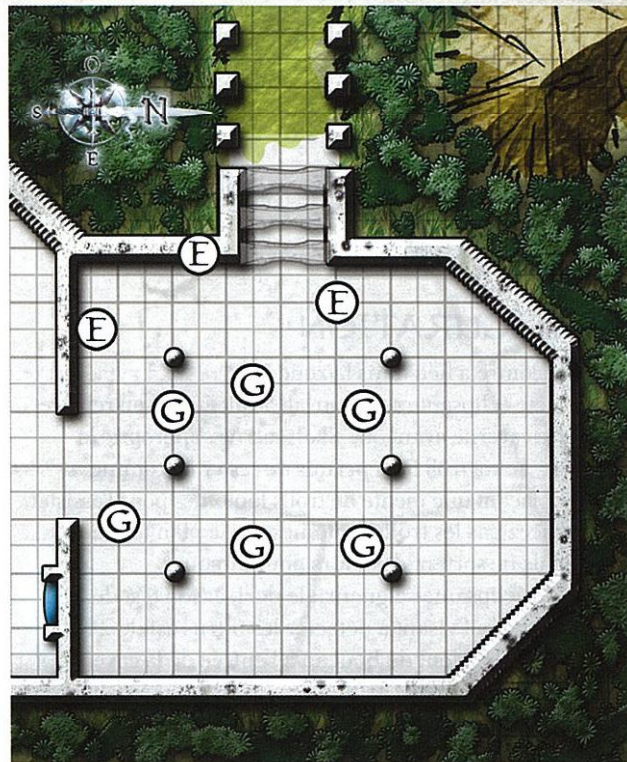
Arches : l'allée est recouverte par des arches, mais n'a pas de toit. Une créature située dans l'allée dispose d'un abri vis-à-vis d'une créature sur le toit, et vice versa.

Portail : un portail de téléportation se trouve dans le mur nord de la salle suivante (zone 6). Une énergie magique diffuse tourbillonne dans les pierres qui entourent le portail, mais ce dernier ne laisse pas passer n'importe qui. Un test d'Arcanes DD 20 ou un test d'Intelligence DD 15 effectué par un personnage sachant lire le rellanique révèle que le portail ne fonctionne que pour ceux qui possèdent une magie fomoriane (y compris les fomoriens eux-mêmes). L'Œil de Moran ou un fragment du *Chaudron de Pierre* permettent d'activer le portail.

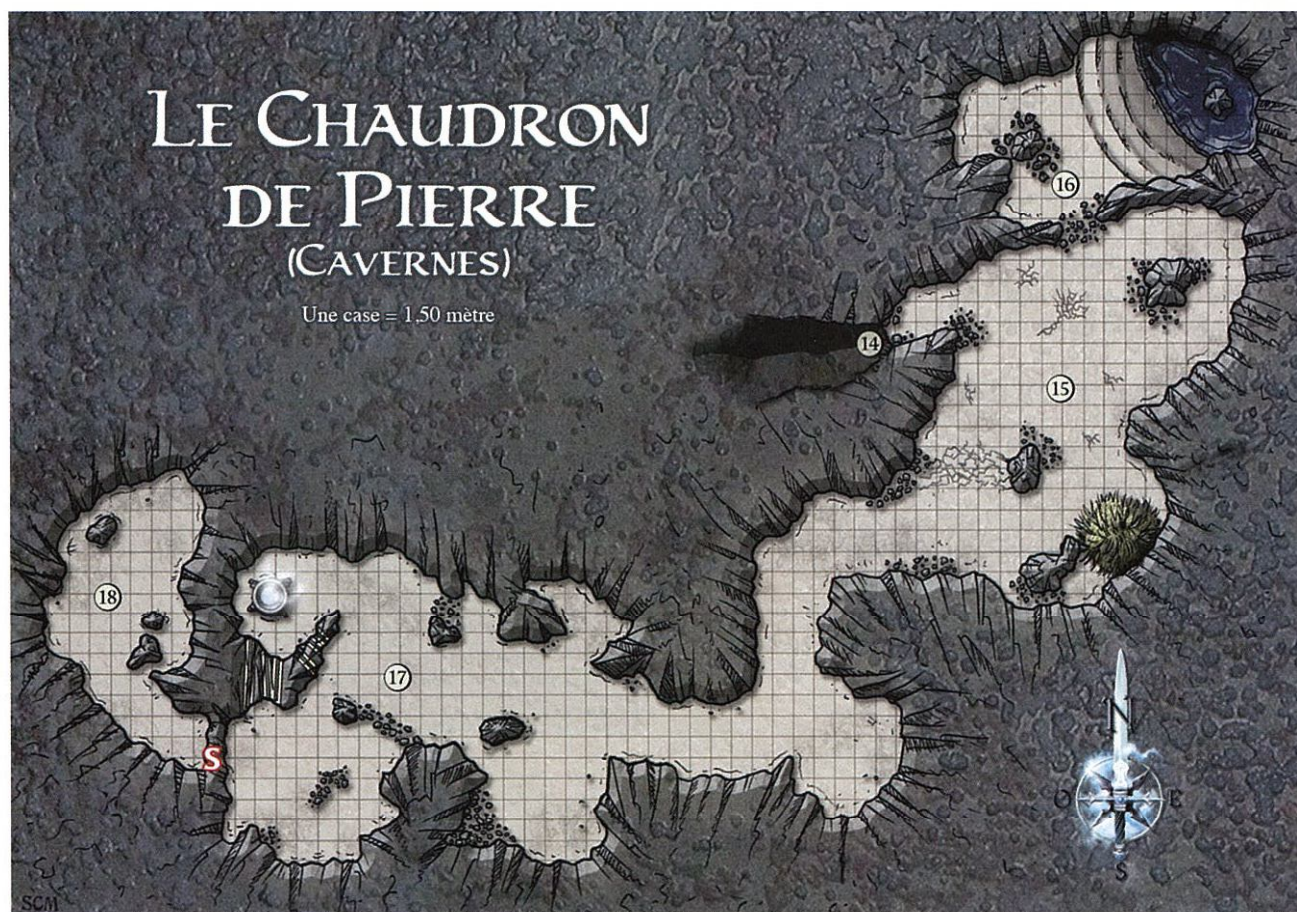
Le portail mène à la zone 3, l'avant-poste (rencontre C2).

Colline : cette pente monte de 3 mètres et constitue un terrain difficile (nécessitant 1 case de déplacement supplémentaire pour y entrer).

Arbres : les cases contenant un arbre constituent un terrain difficile et confèrent un camouflage. Un tronc d'arbre confère un abri (-2 aux jets d'attaque) aux créatures adjacentes.



RENCONTRE C4 : CORPS DE GARDE



CAVERNE SOUTERRAINE

Rencontre de niveau 13 (4 000 px)

1 bête éclipsante seigneuriale (B)

2 trolls fantômes éventreurs

1 troll fantôme dévoreur

CONFIGURATION

Cette rencontre a lieu dans la zone 15.

Une bête éclipsante seigneuriale avait établi son repaire dans cette caverne avant que Skalmad ne s'approprie la forteresse. Le roi troll lui a permis de rester ici comme gardien, plaçant une meute de trolls fantômes pour l'assister.

Ne placez pas les trolls fantômes sur le plan tactique avant qu'ils ne sortent des murs pour attaquer.

La bête éclipsante seigneuriale dort, et son test de Perception passif visant à détecter les intrus est de 20. Si les aventuriers font du boucan à l'entrée de la caverne (zone 14), effectuez un test de Perception normal pour la bête éclipsante (en tenant compte de la distance) en plus de son test de Perception passif contre les PJ quand ils entrent dans la caverne.

Quand les aventuriers entrent dans la caverne, lisez ce qui suit :

Les champignons luminescents qui poussent dans la caverne l'éclairent faiblement, projetant des ombres sur le sol craquelé et défoncé. Contre la paroi du coin sud-est, une grande créature féline est allongée sur un lit de paille, de longs tentacules émergeant de son dos.

Si les aventuriers tentent de passer inaperçus, ils doivent se déplacer lentement pour éviter les malus aux tests de Discrétion. De plus, ils doivent éviter les cases de sol lézardé (cf. Particularités de la zone, ci-après) ou risquer de tomber. Si une case de sol lézardé s'effondre, la bête éclipsante se réveille.

Si la bête éclipsante seigneuriale est endormie, lisez ce qui suit :

Le ronronnement de sa respiration lente résonne dans la caverne. La bête paraît endormie.

Quand la bête éclipsante seigneuriale se réveille, lisez ce qui suit :

La créature se dresse sur ses pattes, ses yeux luisants plissés tandis qu'elle s'étire en grondant. Ses tentacules fouettent l'air et elle bondit sur vous.

Les trolls fantômes passent à travers les murs par déphasage au second round de combat. Même si les PJ réussissent à passer discrètement à côté de la bête éclipsante, les trolls fantômes effectuent des tests de Perception pour remarquer leur présence. S'ils les aperçoivent, ils bloquent la sortie des PJ et engagent le combat. Cela réveille la bête éclipsante, qui rejoint la mêlée un round plus tard.

Quand les trolls fantômes apparaissent, lisez ce qui suit :

Soudain, trois formes grises et translucides sortent de la paroi de la caverne. Elles ont tout l'air de trolls, deux ayant des griffes en dents de scie et la troisième une gueule disproportionnée et des dents en silex d'obsidienne. Elles dégagent des volutes d'ombre en attaquant.

Bête éclipsante seigneuriale (B) Franc-tireur d'élite niveau 13
Créature magique féérique de taille TG 1 600 px

Initiative +14 Sens Perception +15 ; vision nocturne

Pv 258 ; péril 129

CA 27 ; Vigueur 28, Réflexes 26, Volonté 24 ; cf. aussi déplacement Jets de sauvegarde +2

VD 12 ; cf. aussi foulée agile

Points d'action 1

⊕ Tentacule (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +18 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts.

⊕ Morsure (simple ; à volonté)

+18 contre CA ; 3d6 + 7 dégâts.

⊕ Fureur de la bête (simple ; à volonté)

Avantage de combat nécessaire ; la bête éclipsante seigneuriale effectue deux attaques de tentacule et une attaque de morsure contre la même cible.

Déplacement + illusion

Toutes les attaques de corps à corps et à distance ont 50% de chances de rater la bête éclipsante seigneuriale. Cet effet s'achève quand la bête éclipsante seigneuriale est touchée par une attaque, mais se recharge dès qu'elle se déplace d'au moins 2 cases à son tour de jeu. Les coups critiques ignorent déplacement (cf. aussi décalage tactique supérieur).

Foulée agile

La bête éclipsante seigneuriale ignore le terrain difficile et les malus en VD quand il s'agit de se faufiler.

Décalage tactique supérieur (libre, quand une attaque rate la bête éclipsante à cause de son pouvoir de déplacement ; à volonté)

La bête éclipsante seigneuriale effectue une attaque de base de corps à corps et se décale de 1 case.

Allonge menaçante

La bête éclipsante peut effectuer des attaques d'opportunité contre tous les ennemis situés à portée d'allonge (3 cases).

Alignement non aligné

Langues -

Compétences Discrétion +17

For 24 (+13)

Dex 23 (+12)

Sag 18 (+10)

Con 17 (+9)

Int 10 (+6)

Cha 12 (+7)

2 trolls fantômes ébroués Brute niveau 13
Humanoïde ombreux de taille G 800 px chacun

Initiative +10 **Sens Perception** +14
Pv 121 ; **péril** 60
CA 25 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 24, **Volonté** 23
Immunités maladie, poison ; **Résistances** immatériel (cf. BF 281)
Matérialisation Si un troll fantôme subit des dégâts d'acide, de feu ou radiants, il perd la capacité immatériel jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
VD vol 7 (stationnaire), déphasage (cf. BF 281)
⊕ **Griffes spirituelles** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +15 contre Réflexes ; 2d10 + 7 dégâts.
+ **Coup terrifiant** (simple ; rencontre) ♦ **psychique**
Allonge 2 ; cible en péril uniquement ; +14 contre Volonté ; 3d6 + 3 dégâts psychiques, et la cible est ralentie (sauvegarde annule). *Sauvegarde ratée* : la cible est inconsciente (sauvegarde annule). Si la cible subit des dégâts, elle n'est plus inconsciente.
Alignement chaotique mauvais **Langues géant**
For 24 (+13) **Dex** 18 (+10) **Sag** 16 (+9)
Con 21 (+11) **Int** 5 (+3) **Cha** 11 (+6)

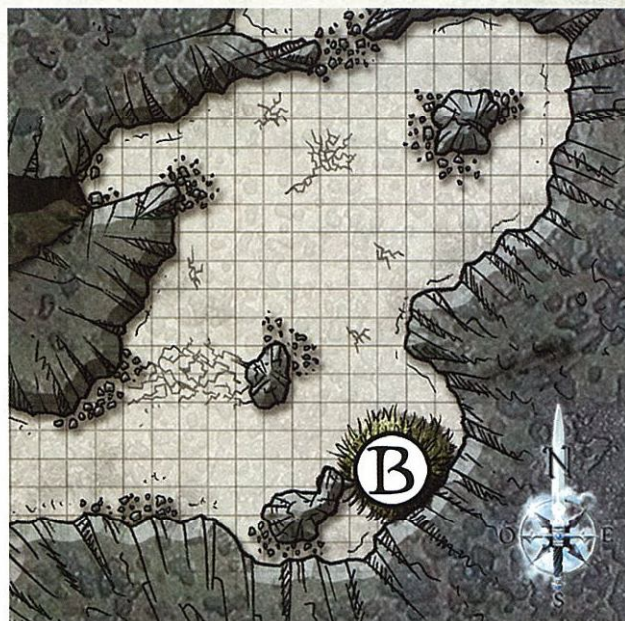
Troll fantôme dévoreur Chasseur niveau 13
Humanoïde ombreux de taille G 800 px

Initiative +14 **Sens Perception** +14
Pv 82 ; **péril** 41
CA 27 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 24, **Volonté** 23
Immunités maladie, poison ; **Résistances** immatériel (cf. BF 281)
Matérialisation Si un troll fantôme subit des dégâts d'acide, de feu ou radiants, il perd la capacité immatériel jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
VD vol 7 (stationnaire), déphasage (cf. BF 281)
⊕ **Morsure spirituelle** (simple ; à volonté) ♦ **nécotique**
Allonge 2 ; +18 contre Vigueur ; 1d8 + 5 dégâts, et 5 dégâts nécotiques continus (sauvegarde annule).
Gueule frénétique (libre, quand l'attaque du troll fantôme met un ennemi en péril ; à volonté)
Le pouvoir de *gueule captivante* du troll fantôme se recharge.
+ **Gueule captivante** (simple ; recharge ☞ ☞)
+20 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts, puis la cible est maîtrisée (sauvegarde annule) et le troll fantôme dévoreur bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses. L'état maîtrisé et le bonus aux défenses prennent automatiquement fin quand le troll fantôme n'est plus adjacent à la cible.
Alignement chaotique mauvais **Langues géant**
For 20 (+11) **Dex** 18 (+10) **Sag** 16 (+9)
Con 25 (+13) **Int** 5 (+3) **Cha** 11 (+6)

TACTIQUE

La bête éclipseante seigneuriale se place au milieu de la caverne pour user de son *allonge menaçante*, comptant sur son *déplacement* pour se protéger des attaques.

Les trolls fantômes arrivent par les murs sud et ouest, utilisant leur capacité de déphasage pour arranger des prises en tenaille avec la bête éclipseante. Si le dévoreur maîtrise une cible ou qu'un ébroué fait sombrer une cible dans l'inconscience, la bête éclipseante vise celle-ci dans l'espoir de l'achever rapidement.



PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : faible, fournie par les champignons luminescents.

Plafond : le plafond de pierre brute de la caverne se trouve à une hauteur de 7,50 mètres.

Paille : un tas de paille dans le coin de la pièce sert de litière à la bête éclipseante seigneuriale. Toute attaque infligeant des dégâts de feu dans la zone de la paille l'embrase pour 3 rounds, créant une lumière vive dans un rayon de 5 cases. Une créature se déplaçant dans une case de paille en feu subit 1d10 dégâts de feu.

Décombres : ces zones de cailloux et d'éboulis constituent un terrain difficile (nécessitant 1 case de déplacement supplémentaire pour y entrer).

Sol lézardé : le sol de cette caverne est parsemé de zones de pierre fissurées et fragiles. Quand une créature entre dans une de ces cases, le sol s'effondre. La créature doit réussir un test d'Acrobaties ou d'Athlétisme DD 21 pour éviter de tomber dans une crevasse de 3 mètres de profondeur et subir 1d10 dégâts. Les créatures de taille G ou supérieure ne tombent que si tout leur espace se trouve dans une zone de sol lézardé.

RENCONTRE C6 : CHAMBRE DU CHAUDRON

Rencontre de niveau 16 (7 000 px)

Vard (V)

4 trolls fantômes dévoreurs

Chaudron de Pierre

CONFIGURATION

Cette rencontre a lieu dans la zone 17.

Dans le coin nord-est de cette caverne se trouve le *Chaudron de Pierre*, gardé par Vard ressuscité.

Quand les aventuriers entrent dans la caverne, montrez aux joueurs l'illustration « Vue du Chaudron de Pierre », page 31 du *Livret d'aventure I*, puis lisez ce qui suit :

Dans le coin opposé de cette haute caverne, vous voyez un anneau de pierre noire. À l'intérieur, un liquide tourbillonne et bouillonne, émettant une étrange lumière bleue.

Quand Vard apparaît, lisez ce qui suit :

Une forme apparaît dans la vapeur du Chaudron : un troll immense portant une armure de bataille ternie : « Je suis Vard, fondateur du Vardar et seul vrai roi de tous les trolls. Votre existence ne peut plus être tolérée. »

Le *Chaudron* convoque un troll fantôme à la fin de chaque round jusqu'à ce qu'il en soit apparu quatre.

Quand le premier troll apparaît, lisez ce qui suit :

Le Chaudron se met à siffler tandis que la silhouette fantomatique d'un troll en sort et flotte vers vous.

4 trolls fantômes dévoreurs

Humanoïde ombreux de taille G

Initiative +14

Pv 82 ; péril 41

CA 27 ; Vigueur 27, Réflexes 24, Volonté 23

Immunités maladie, poison ; Résistances immatériel (cf. BF 281)

Matérialisation Si un troll fantôme subit des dégâts d'acide, de feu ou radiants, il perd la capacité immatériel jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

VD vol 7 (stationnaire), déphasage (cf. BF 281)

⊕ Morsure spirituelle (simple ; à volonté) ⬇ nécrotique

Allonge 2 ; +18 contre Vigueur ; 1d8 + 5 dégâts, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Gueule frénétique (libre, quand l'attaque du troll fantôme met un ennemi en péril ; à volonté)

Le pouvoir de gueule captivante du troll fantôme se recharge.

⬇ Gueule captivante (simple ; recharge ☹ ☹)

+20 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts, puis la cible est maîtrisée (sauvegarde annule) et le troll fantôme dévoreur bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses. L'état maîtrisé et le bonus aux défenses prennent automatiquement fin quand le troll fantôme n'est plus adjacent à la cible.

Alignement chaotique mauvais

For 20 (+11)

Con 25 (+13)

Langues géant

Sag 16 (+9)

Cha 11 (+6)

Chasseur niveau 13

800 px chacun

Chaudron de Pierre

Gardien niveau 14

Piège

1 000 px

Alors que vous vous approchez, la lumière bleue émanant du Chaudron de Pierre se met à croître et décroître rythmiquement.

Piège : une zone de 10 cases de rayon autour du Chaudron est protégée par son pouvoir magique.

Perception

Aucun test n'est nécessaire pour voir le Chaudron.

Autres compétences : Arcanes

♦ **DD 22** : le personnage déduit l'effet du champ magique protégeant le Chaudron.

Initiative +6

Déclencheur

Le piège détermine son initiative lorsqu'un ennemi se trouve dans un rayon de 10 cases de lui.

Attaque

Action simple **Distance** 10

Cible : l'ennemi le plus proche du Chaudron

Attaque : +18 contre Volonté

Réussite : 6d6 dégâts psychiques, et la cible est poussée de 3 cases.

Échec : le piège attaque la créature suivante la plus proche. Ne répétez pas l'attaque si la seconde rate elle aussi.

Déclencheur **Interruption immédiate**

Quand une créature se téléporte vers un espace situé dans un rayon de 10 cases du Chaudron, elle arrive en fait dans une case vide, dans un rayon de 2 cases de la destination souhaitée.

Contre-mesures

♦ Le Chaudron est détruit si l'on y jette l'*Œil de Moran* ou si l'on exécute le Rituel d'Alleshandros (cf. page 49) dans un rayon de 15 cases de lui.

DÉTRUIRE LE CHAUDRON

Qu'ils le fassent durant la bataille ou seulement après avoir vaincu le roi troll et ses serviteurs, les PJ devront s'occuper du *Chaudron de Pierre*. Si Rualiss leur a donné un parchemin contenant le Rituel d'Alleshandros (cf. page 49), les PJ peuvent l'exécuter une fois le combat terminé dans un rayon de 15 cases de l'objet et le détruire. Si les PJ possèdent l'*Œil de Moran*, le jeter dans le Chaudron détruit les deux reliques.

TACTIQUE

Vard se sert d'œil incandescent sur autant de cibles que possibles. Il emploie œil funeste pour mieux choisir les cibles de ses attaques de *rossée propulsante*.

Vard empêche ses adversaires de venir au contact à l'aide de *rossée propulsante*, et concentre sa colère sur un seul PJ. Il utilise son pouvoir de *sang nécrotique* sur les adversaires qui paraissent plus faibles.

Les trolls fantômes restent autour, visant les PJ qui réalisent des attaques à distance ou de zone contre le roi troll.

Le pouvoir du Chaudron est automatique. Il repousse les PJ sans tenir compte de la stratégie des trolls.

Vard, roi de tous les trolls (V) Brute d'élite niveau 16
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille G 2 800 px

Initiative +13 Sens Perception +17

Pv 348 ; péril 174

Régénération 10 (si Vard subit des dégâts d'acide ou de feu, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)

CA 28 ; Vigueur 26, Réflexes 23, Volonté 22

Immunités maladie, poison

Jets de sauvegarde +2

VD 8

Points d'action 1

⬇ **Griffes** (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +19 contre CA ; 3d8 + 7 dégâts ; cf. aussi *coup frénétique*.

⬇ **Coup frénétique** (libre, quand l'attaque de Vard met un ennemi en péril ; à volonté)

Vard effectue une attaque de griffes.

⬅ **Rossée propulsante** (simple ; à volonté)

Décharge de proximité 2 ; +17 contre Réflexes ; 3d8 + 7 dégâts, puis la cible est poussée de 2 cases et se retrouve à terre. Si Vard subit des dégâts d'acide ou de feu, *rossée propulsante* ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

⬇ **Sang nécrotique** (réaction immédiate, quand Vard subit des dégâts ; à volonté) ♦ **nécrotique**

Allonge 2 ; +17 contre Vigueur ; la cible subit 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

➤ **Œil funeste** (mineure ; à volonté)

Distance mire ; +19 contre Volonté ; la cible est ralentie et ne peut pas se téléporter (sauvegarde annule les deux). L'effet s'arrête si Vard utilise *œil funeste* sur une autre cible.

⬅ **Œil incandescent** (simple ; rencontre) ♦ **feu**

Décharge de proximité 5 ; +19 contre Réflexes ; 2d10 + 7 dégâts de feu, plus 10 dégâts de feu continus et un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule les deux). Vard subit 10 dégâts psychiques lorsqu'il utilise ce pouvoir.

Lié au Chaudron

Si le *Chaudron de Pierre* est détruit, Vard subit 40 dégâts et hurle de douleur. Si le *Chaudron de Pierre* est intact quand Vard est réduit à 0 point de vie ou moins, le corps du roi des trolls se transforme en une brume noire qui se réfugie dans le *Chaudron*. Un round plus tard, il se reforme avec 174 pv et sans l'*Œil de Moran* (il ne peut donc plus utiliser les pouvoirs *œil funeste* et *œil incandescent*). Si le *Chaudron* est déjà détruit quand Vard est abattu, l'essence du roi des trolls se dissipe.

Alignement chaotique mauvais

Langues commun, elfique, géant

Compétences Athlétisme +21, Endurance +20, Intimidation +14

For 26 (+16)

Dex 20 (+13)

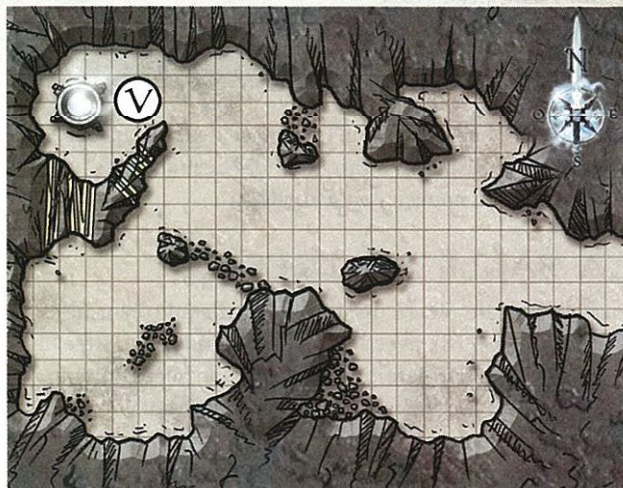
Sag 18 (+12)

Con 24 (+15)

Int 8 (+7)

Cha 13 (+9)

Équipement *Œil de Moran*, harnois



PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : vive, qui émane du *Chaudron de Pierre* sous la forme d'une étrange lueur bleue. Des champignons phosphorescents émettent une lumière faible dans le reste de la caverne.

Plafond : le plafond de pierre brute de la caverne se trouve à une hauteur de 9 mètres.

Décombres : ces zones de cailloux et d'éboulis constituent un terrain difficile (nécessitant 1 case de déplacement supplémentaire pour y entrer).

Mur grêlé : près du *Chaudron de Pierre*, le mur est grêlé et criblé de trous. Les créatures situées des deux côtés de ce mur disposent d'un abri supérieur (-5 aux jets d'attaque).

Œil de Moran : si Vard est tué, l'*Œil de Moran* se téléporte dans une alcôve au sud-est. Un personnage situé dans un rayon de 5 cases peut l'y trouver, brillant, en réussissant un test de Perception DD 21.

LE RETOUR DE VARD

Vard, le roi de tous les trolls, s'est lié au *Chaudron de Pierre* durant sa vie. Chaque fois que Skalmad l'a utilisé, il a permis à Vard de se rapprocher un peu plus de son retour à la vie. Enfin, la seconde mort de Skalmad a fourni la dernière impulsion nécessaire au retour du roi troll mort-vivant. Si Skalmad s'est échappé à la fin de la rencontre G12, son retour au *Chaudron* permet également à Vard de percer le voile de la mort en prenant possession de son corps.

Quand Vard est tué dans cette salle, il revient un round plus tard. Cependant, l'*Œil de Moran* se retrouve alors dans l'alcôve au sud-est. Vard doit le récupérer avant de retrouver ses pouvoirs.

DÉVELOPPEMENT

Un test de Perception DD 20 effectué pour fouiller la caverne révèle le faux mur de pierre cachant la salle au trésor de Skalmad, en zone 18 (cf. *Fin de l'aventure*, page suivante).

FIN DE L'AVENTURE

Une fois le Chaudron détruit, la menace de la résurgence du royaume troll disparaît. Marchelune, Therund et les terres voisines sont de nouveau en sécurité.

LA SALLE AU TRÉSOR

Un faux mur de pierre dissimule la salle au trésor de Skalmad (zone 18), avec lequel le prétendant au titre de roi des trolls projetait de financer son accession au pouvoir. Les aventuriers y trouvent ce qui suit.

- ♦ *Amulette de force vitale* (cf. page 23 du *Livret d'aventure I*).
- ♦ *Armure d'écailles magique +4* (ou armure lourde équivalente).
- ♦ *Masse d'armes de foudre +3* (ou arme équivalente).
- ♦ 1 080 pp. Il s'agit de la propre monnaie de Skalmad (cf. rencontre C2, page 54, pour plus de détails).
- ♦ Une statuette argentée et ornée de pierres précieuses de fabrication éladrine valant 2 500 po.
- ♦ Deux beaux anneaux en mithral identiques valant 1 500 po chacun.
- ♦ Une émeraude (1 000 po), une opale de feu (1 000 po) et une perle noire (500 po).

La salle contient également le grand trophée de Skalmad : *Colère-du-Soleil*, l'épée familiale de Therund. Quand les aventuriers rapportent l'épée sur le monde physique, ils peuvent s'arranger pour qu'elle soit rendue au baron Therund ou la lui apporter eux-mêmes (cf. *La prochaine aventure*).

RETOUR À MARCHELUNE

Les aventuriers sont acclamés comme des héros lors de leur retour dans le monde naturel. La nouvelle de leurs exploits se répand rapidement dans la région. Ils seront toujours les bienvenus à Marchelune et auront une place d'honneur dans l'histoire de la ville. Le baron Perenon et la cour éladrine de Celduilon ont une dette envers les personnages pour leurs actes et leur bravoure. Cependant, les anciens serviteurs et alliés de Skalmad peuvent souhaiter prendre leur revanche dans le futur, si vous le désirez.

LA PROCHAINE AVENTURE

Plusieurs aventures peuvent découler des événements du *Roi du Dédale des Trolls*. Voici quelques suggestions.

- ♦ Les ruines du Vardar qui émaillent le Dédale des Trolls sont toujours occupées par des forces loyales à Skalmad. Les aventuriers peuvent explorer ces ruines (certaines étant décrites dans *Autres rencontres dans le Dédale des Trolls*, cf. page 10 du *Livret d'aventure I*) et les nettoyer.
- ♦ *Colère-du-Soleil* doit être rapportée au baron Perenon. Si les aventuriers décident de rapporter la lame eux-mêmes, ils apprennent du baron qu'une secte vénérant un dieu noir ou un seigneur démon a entrepris de consolider son pouvoir après la mort d'Ethran (c'est une mission contre les dirigeants de cette secte qui avait amené Ethran à Marchelune). Puisqu'ils ont rempli la mission d'Ethran dans le Dédale des Trolls, le baron espère que les aventuriers pourront s'atteler à cette nouvelle cause (si la secte vénère Orcus, cette aventure annexe peut faire la transition avec l'aventure P2 : *L'Enclave de la Reine Démoniaque*).
- ♦ Si les aventuriers se rendent à Celduilon, ils découvrent que la sombre initiée fomoriane et les cyclopes gardant Mross-Kagg appartenaient à une alliance secrète entre Skalmad et un clan fomorian hostile aux éladrins. Les fomorians espèrent maintenant reconstruire le *Chaudron de Pierre* et seuls les aventuriers peuvent les arrêter.
- ♦ Les drows qui négociaient avec Skalmad apparaissent de nouveau dans l'aventure P2 : *L'Enclave de la Reine Démoniaque*. Cette aventure envoie les PJ au beau milieu d'une lutte d'influence entre les drows loyaux à Lolth et ceux qui servent Orcus.



OBJECTIF MARCHELUNE !

Fort d'une antique magie fomorienne, le chef troll Skalmad a juré de détruire la petite ville frontalière de Marchelune. Il organise son attaque prochaine depuis sa tanière, quelque part dans le Dédale des Trolls, une vaste région sauvage de marécages, de maquis et de collines. Pour la première fois depuis des siècles, les monstres du Dédale ont un dirigeant assez rusé et déterminé pour reforcer l'ancien royaume des trolls. Mais qui osera s'opposer à Skalmad, le Roi du Dédale des Trolls ?

Cette aventure de DUNGEONS & DRAGONS® est conçue pour des personnages de niveaux 11 à 13. Elle marque le début d'une nouvelle série d'aventures paragoniques, mais elle peut aussi être jouée indépendamment.

Vous trouverez dans ce supplément un guide de campagne de 32 pages contenant plus de 20 illustrations en couleurs des paysages et des scènes de l'aventure, un guide de rencontre de 64 pages détaillant les dangers du Dédale des Trolls et la bataille de Marchelune, ainsi qu'un plan double face compatible avec le Jeu de figurines D&D®.

Cet ouvrage est compatible avec les produits de référence de la 4^e édition de DUNGEONS & DRAGONS® :

Manuel des Joueurs® Bestiaire Fantastique®

Guide du Maître®

Jeu de figurines D&D® Plans de donjon D&D™



Licensed by:



© Wizards of the Coast Inc. 2008. All Rights Reserved.

ISBN: 978-2-35783-014-1



EAN

9 782357 830141

Prix de vente : 19,90 € Imprimé en France