# DUNGEONS & DRAGONS®

## MER ASTRALE™

### Secrets du Plan supérieur

SUPPLÉMENT DU JEU DE RÔLE

Rob Heinsoo

# DUNGEONS & DRAGONS®

## MER ASTRALE™

### Secrets du Plan supérieur

SUPPLÉMENT DU JEU DE RÔLE

Rob Heinsoo • Ari Marmell • Eric Scott de Bie

# Table des matières


1 : AVENTURES ASTRALES ..... 4
La Mer Astrale..... 6
Géographie ..... 8
Thèmes de campagne..... 9
Explorer la mer infinie ..... 9
Exploration de donjons astraux . 11
Combat contre les pirates astraux . 12
Combat contre les dieux du mal 14
Rejoindre l'ordre céleste..... 16
Corriger l'injustice céleste ..... 17
Aventures mythiques ..... 18
Voguer sur la Mer Astrale ..... 19
Batailles navales dans la Mer Astrale..... 19
Véhicules astraux..... 20
Nefs des dominions..... 21
S'orienter dans la Mer Astrale... 25
Aventures sur la Mer Astrale.... 27
Dangers de l'environnement.... 28

2 : DOMINIONS DIVINS..... 30
Le monde des dieux ..... 32
Les dieux ..... 32
Les exarques ..... 32
Les anges ..... 32
Les exaltés ..... 34
Extérieurs..... 35
Dominions et îles frontalières... 36
Arvandor ..... 37
La Chasse Glorieuse ..... 38
Principaux lieux ..... 40
Idées d'aventures..... 41
Rencontres de groupe..... 41
Les îles Verdoyantes : archipel d'Arvandor ..... 42
Céleste ..... 44
Principaux lieux ..... 45
Dieux de Céleste ..... 45
Le Jeu des Pics ..... 46
Les Contreforts : archipel de Céleste..... 47
Chernoggar ..... 51
Dieux de Chernoggar ..... 52
Principaux lieux ..... 53
Aventures..... 55
Entre guerre et destruction ..... 56
Le conflit se propage..... 58
Les Éclats : îles de Chernoggar .. 59
Hestavar..... 61
Dieux d'Hestavar ..... 61
Les îles de l'Aube : archipel d'Hestavar..... 63
Les Neuf Enfers..... 65
La chute d'Asmodée et la fondation des Enfers ..... 65
Motivations et aventures diaboliques..... 66
Avernus, la Désolation Ardente . 68
Aventure : Liens infernaux..... 70
Les Tourments : îles frontalières des Neuf Enfers ..... 76
Tythérion ..... 80
Royaume de Tiamat : Azharul... 80
Samaragd, le royaume des serpents ..... 82
Les Écailles : archipel de Tythérion..... 88

3 : LA MER ASTRALE PROFONDE..... 90

RACES DE LA MER ASTRALE . . 92
Couatls..... 92
État d'esprit et interaction..... 92
Les terres nuageuses..... 93
Vie et culture ..... 93
Githyankis..... 94
Histoire des githyankis..... 94
Vie et culture ..... 96
État d'esprit et interaction..... 96
Maruths ..... 98
Vie et culture ..... 98
État d'esprit et interaction..... 99
Principaux lieux .....100
Quoms .....101
Histoire des quoms .....101
Vie et culture .....102
État d'esprit et interaction.....102

LES DOMINIONS BRISÉS .....104
Carcere.....104
Les îles de Carcere.....105
Aventures.....106
Caractéristiques de l'environnement.....107
Erishani .....108
Idées d'aventures.....109
Caractéristiques de l'environnement.....109
Rencontres de groupe.....109
Aventure : Le Monolithe s'ébranle.....110
Kalandurren.....114
Caractéristiques de l'environnement.....115
Rencontres de groupe.....115
Pandémonium .....116
Idées d'aventures.....117
Caractéristiques de l'environnement.....118
Rencontres de groupe.....118
Shom.....119
Mort d'un dieu, ascension des illumiens.....119
La rupture du Verbe .....119
Idées d'aventures.....121
Caractéristiques de l'environnement.....121
Rencontres de groupe.....121
Rencontre : Les purificateurs de Shom....122
Îlots de la Mer Astrale.....124
Archanus .....124
Eldregaard .....124
Les Flèches Frémissantes.....125
Gelardent.....125
Les îles de la Triade .....126
Kar'ka Dun .....126
Mutas .....126
Pluton, la Grise Désolation ....126
Le Sanctuaire Oublié.....127
Zulkolosz .....127

4 : LES CRÉATURES ASTRALES.....128
Abomination.....130
Annuleur .....130
Déchiqueteur astral.....131
Hécatonchire.....131
Malédiction .....132
Voracia .....133
Diable.....134
Diable enflammé.....134
Diable gardien .....135
Diable implanté .....136
Diable pillard .....137
Disciple de Baine.....138
Guerrier de Baine .....138
Prêtre de guerre de Baine .....138
Mastodonte de la Main Noire . . 139
Rempart de fer de Baine .....139
Exalté d'Érathis.....140
Exalté de Kord.....141
Githyanki.....142
Duthka'gith .....142
Inquisiteur ch'r'ai.....142
Chasseur d'épées githyanki....143
Ghustil githyanki .....143
Pyroclaste githyanki .....144
Tissenoir githyanki.....144
Vagabond du lointain githyanki .....145
Maraudeur gul'othran.....146
Pillard dragon gul'othran .....146
Chevaucheur de dragon tu'narathi.....147
Osyrimon.....148
Vlaakith .....149
Gruumsh .....150
Batailleur de Gruumsh.....150
Exarques de Gruumsh.....152
Quom.....156
Fanatique quom.....156
Exécuteur quom.....156
Harponneur quom.....156
Tête brûlée quom.....157
Mage des fragments durud ....157
Guérisseur durud.....158
Tueur durud.....159

MONSTRES PAR NIVEAU .....159

CHAPITRE 1

# AVENTURES ASTRALES

WILLIAM O'CONNOR

LES JOUEURS et maîtres du donjon expérimentés connaissent peut-être la Mer Astrale telle qu'elle était précédemment décrite : un plan argenté et infini. Dans l'univers de la 4e édition de D&D®, le Plan supérieur est à la fois cela et plus encore : il sert également de résidence à de nombreuses divinités du multivers de D&D.

Cette nouvelle conception de la Mer Astrale présente d'autres éléments qui ne faisaient pas encore partie de la cosmologie, comme les îles frontalières qui bordent les dominions divins. Disons simplement que la quantité de lieux et d'êtres avec lesquels les personnages peuvent interagir dans le Plan supérieur a augmenté. Ces îles frontalières sont détaillées plus loin dans cet ouvrage en même temps que les dominions auxquels elles sont rattachées.

Le Chapitre 1 est conçu pour vous aider à profiter au maximum de ce livre dans vos aventures. Il présente sept thèmes de campagne qui relient les autres éléments de l'ouvrage, des plus convenus (le combat contre les dieux du mal) aux plus inattendus (corriger l'injustice céleste) en passant par ceux qui sont à même de bouleverser l'univers (les aventures mythiques).

*Voguer sur la Mer Astrale*, à la fin du Chapitre 1, permet de revoir la géographie présentée auparavant et inclut des règles liées à la navigation, aux vaisseaux et autres périls astraux.

Les sections de ce chapitre constituent une trame sur laquelle vous pourrez bâtir vos aventures dans la Mer Astrale.

- **La Mer Astrale :** la nature et l'histoire du Plan supérieur présentent de nombreuses facettes qui peuvent toutes intervenir durant la partie. Ce résumé détaille chacune d'entre elles.
- **Géographie :** les concepts physiques essentiels qui entrent en jeu dans l'ensemble de ce qu'on appelle communément la Mer Astrale.
- **Thèmes de campagne :** sept approches permettant de mener une campagne s'appuyant sur le Plan supérieur. La plupart sont complémentaires, et vous pouvez donc incorporer les éléments de plusieurs d'entre eux pour donner naissance à une expérience unique.
- **Voguer sur la Mer Astrale :** comment se déplacer dans la mer Astrale, et quels périls les visiteurs comme les autochtones peuvent y rencontrer lorsqu'ils traversent le Plan supérieur.

# LA MER ASTRALE

Bienvenue dans le monde qui domine celui des mortels, infinie étendue argentée parsemée d'innombrables récifs, d'îlots éparpillés et des dominions des dieux. Voici quelques éléments à garder en tête lorsque vous souhaitez utiliser le Plan supérieur dans votre campagne.

**La Mer Astrale est un ancien champ de bataille qui porte les traces du conflit cosmique appelé la Guerre de l'Aube.**
Les dieux étaient les habitants d'origine du royaume astral quand le monde physique fut créé par les originels et que les races mortelles n'avaient pas encore trouvé leur forme définitive. En plus de façonner le monde et d'affiner la création, les dieux envisageaient de créer un monde unique destiné à relier tous leurs dominions grâce à un puissant lien astral connu sous le nom du Réseau des Cieux.

Quand les dieux intervinrent pour empêcher les originels de détruire le monde et d'entamer une nouvelle création, ces derniers réagirent en envahissant le Plan supérieur. Des dieux moururent, des dominions furent annihilés et le Réseau des Cieux, incomplet, fut brisé en morceaux. Le monde astral qui avait failli devenir un fantastique réseau de dominions divins se désintégra en une mer d'argent infinie. Beaucoup plus tard, quand les dieux eurent remporté de justesse la Guerre de l'Aube, seuls quelques-uns des dominions divins qui avaient survécu à l'annihilation étaient toujours fonctionnels, témoignages de ce qu'aurait pu être le Réseau des Cieux s'il n'avait pas été détruit par les originels.

Depuis lors, les dominions brisés (ceux qui n'ont plus de divinité), les ruines, les cadavres de dieux oubliés et d'originels, et les vestiges de l'énergie magique déployée lors de la Guerre de l'Aube dérivent toujours dans la Mer Astrale, que ce soit sur des îlots de matière ou seuls, flottant dans l'éther. Parmi les exemples les plus spectaculaires, on peut citer le Monolithe d'Or d'Erishani (cf. page 108), le cadavre flottant de l'originel Haemnathuun (cf. *Outre-Tombe : Les secrets des morts-vivants*, page 120), et la bulle d'énergie originelle connue sous le nom de Gelardent (cf. page 125).

Les personnages joueurs auront probablement déjà rencontré les serviteurs indépendants des dieux qui ont conservé un fort penchant pour le meurtre : des créatures connues sous le nom d'abominations, l'une des pires conséquences des grands rituels employés durant la Guerre de l'Aube. Dans le monde pénitentiaire de Carcere (cf. page 104), ou peut-être dans la Chasse Glorieuse du dominion d'Arvandor (cf. page 38), les personnages ont la possibilité de découvrir les véritables origines des abominations et la raison pour laquelle leurs attaques s'intensifient des siècles après une guerre qu'elles avaient été créées pour remporter.

Des dieux comme Asmodée ont profité de la Guerre de l'Aube pour s'accaparer une puissance qu'ils ne méritaient pas (cf. *Neuf Enfers*, page 65). Les menaces originaires du Royaume Lointain ont tiré profit des ravages de la Guerre de l'Aube pour déchirer la réalité afin d'y pénétrer. Et comme de bien entendu, maintes horreurs issues de la Guerre de l'Aube sont destinées à entrer dans la Mer Astrale à moins que des personnages habiles des échelons épique et parangonique ne parviennent à rétablir l'équilibre et à améliorer la situation dans un monde marqué à jamais par la guerre.

**La Mer Astrale est le foyer des dieux.**
La plupart des divinités qui ont survécu à la Guerre de l'Aube conservent de puissants dominions sur des îles éparpillées aux quatre coins de la Mer Astrale. Le Chapitre 2 détaille chacun des dominions divins actifs, ainsi que les îles frontalières qui s'agglutinent autour de chacun d'entre eux (les dominions brisés sont évoqués au Chapitre 3).

Bien que les divinités aient beaucoup d'ascendant sur le monde physique et ses reflets, la Féerie et la Gisombre, leur influence a été limitée par les ravages de la Guerre de l'Aube et l'intervention énergique des esprits primaux. Cependant, dans le Plan supérieur, les divinités sont les entités les plus puissantes ; ce sont elles qui façonnent directement l'avenir de ce plan.

Les événements capitaux qui ont eu des répercussions mythiques ne se limitent pas à la Guerre de l'Aube. Parmi les phénomènes marquants depuis ce conflit, il faut citer l'accession au pouvoir d'Asmodée et la manipulation des dieux (cf. page 65), l'invasion de Gruumsh dans le dominion de Baine, Chernoggar (cf. page 51), la destruction du dieu Amoth et de son dominion de Kalandurren par trois princes démons (cf. page 114) et la décision récente qu'a prise Érathis de restaurer les dominions des dieux et de rebâtir le Réseau des Cieux (cf. page 61).

Selon l'échelle et les points sur lesquels se focalise votre campagne, les personnages joueurs peuvent être capables de refaçonner le Plan supérieur et d'influer directement sur les desseins et l'espérance de vie des divinités qui y résident. Les thèmes de campagne présentés à partir de la page 9 détaillent ces possibilités.

**La Mer Astrale abrite bien des « au-delà » différents pour les adorateurs mortels des dieux.**
Chacun des dominions divins actifs voit sa population croître régulièrement grâce à l'afflux de petits nombres d'exaltés, les esprits des mortels morts et ramenés à la vie dans de nouveaux corps physiques connus sous le nom de formes spirituelles. Les exaltés ne sont généralement pas les protagonistes des grandes légendes du Plan supérieur, car ils ne conservent d'ordinaire leur immortalité que lorsqu'ils restent dans le dominion de leur dieu tutélaire. Toutefois, bien des exaltés s'aventurent loin de la protection de leur dominion : ils partent jouer les pèlerins ou les touristes, à moins qu'ils ne soient en mission pour leur divinité, ce qui peut les amener à affronter les personnages joueurs ou à se joindre à eux.

Les exaltés qu'on rencontre le plus fréquemment au large de la Mer Astrale sont ceux de Baine (en mission de conquête), de Gruumsh (en mission de destruction), d'Érathis (en quête d'aspects du Jeu de Conception, cf.

page 61) et de Kord (en train de semer la pagaille ou de s'entraîner pour la Guerre du Crépuscule, cf. page 45).

Le Chapitre 2 présente en détail les exaltés et leurs homologues moins fortunés, les formes spirituelles collectivement connues sous le nom d'Extérieurs. Après la destruction du Réseau des Cieux, les dominions divins cessèrent de fonctionner à plein régime. Bien des mortels qui venaient dans le dominion de leur dieu pour devenir des exaltés en subirent les conséquences, et se réveillèrent sur les îles frontalières qui bordent chaque dominion. On les désigne sous le sobriquet « d'Extérieurs », car ils sont incapables d'entrer physiquement dans le dominion de leurs dieux.

Les Extérieurs vivent de leur mieux sur les îles extérieures, menant parfois une existence prospère quoiqu'imparfaite, comme dans les îles Verdoyantes autour d'Arvandor (cf. page 42) et dans les îles de l'Aube autour d'Hestavar (cf. page 63). Dans d'autres cas, comme celui de l'archipel entourant Tythérion et nommé les Écailles (cf. page 88), les Extérieurs ne survivent qu'en évitant les groupes de chasseurs dirigés par les serviteurs des divinités maléfiques qu'ils ont pu adorer autrefois.

Même dans le meilleur des cas, les Extérieurs et les mortels qui vivent sur les îles frontalières sont privés de la protection qu'offrent les dominions. Les personnages joueurs seront souvent les seuls défenseurs qui se dressent entre les habitants de ces îles et les prédateurs de la Mer Astrale : abominations, créatures aberrantes, esclavagistes des Neuf Enfers, pirates githyankis, quêteurs quoms et serviteurs des dieux maléfiques. En retour, ces îles et leurs populations d'Extérieurs sont des îlots de civilisation hors des dominions divins, des ports où les personnages peuvent récupérer et se préparer pour leur prochaine aventure.

**La Mer Astrale est le berceau de nombreuses races mortelles dont les objectifs peuvent offrir des aventures aux personnages.**
Les quatre races indépendantes majeures de la Mer Astrale sont détaillées au début du Chapitre 3. Chacune d'entre elles a sa propre vision du Plan supérieur, laquelle est susceptible d'entrer en conflit avec les desseins des personnages.

Les couatls semblent les plus bienveillants des quatre, mais derrière leur croisade contre toutes les formes du mal se cache une société définie par le statut. Les personnages joueurs risquent d'y être pris pour des pions à utiliser dans les conflits hiérarchiques au sein de la Cour des Nuages des couatls (cf. page 93).

Des quatre races, ce sont les githyankis qui ont le plus d'influence sur les événements de la Mer Astrale. Les personnages joueurs en auront probablement déjà rencontré dans leurs aventures précédentes. Ceux-ci excellent en tant que pillards et pirates rapides, s'attaquant essentiellement aux îles frontalières, à ceux qui voyagent entre elles et aux explorateurs qui s'aventurent au large de la Mer Astrale. Dans une campagne mettant en scène des confrontations avec les pirates astraux (cf. page 12), les githyankis et leur cité mouvante de Tu'narath peuvent devenir les principaux adversaires des personnages.

Les maruths étaient à l'origine des créations des dieux. Toutefois, ils furent créés pour disposer d'un point de vue impartial qui leur permettrait de prononcer des jugements objectifs, tranchant avec la tendance qu'avaient les dieux chamailleurs à résoudre toute querelle par la force. À moins que les personnages ne disposent de compétences diplomatiques hors du commun et de bonnes connaissances historiques, il est probable que les contrats des maruths, interprétés au pied de la lettre, les mettront dans une situation gênante ou violente plutôt que de leur faciliter la vie.

Les quoms sont la plus simple des quatre races. Créatures autrefois pacifiques converties à la violence par la mort accidentelle de leur dieu lors de la Guerre de l'Aube au cours d'une bataille entre Bahamut et un puissant originel, les quoms arrachent les fragments de leur défunte divinité au corps de quiconque a la malchance d'en contenir un morceau, aussi infime soit-il. Les quoms rivalisent de férocité avec les githyankis en tant que pillards, mais tandis que ces derniers recherchent avant tout butin et divertissements violents, les premiers prennent pour cible des créatures, des bâtiments et des objets magiques aléatoires. Dans une campagne, les quoms peuvent lancer un de leurs raids aléatoires contre les personnages joueurs ou leurs proches. Il peut même arriver qu'ils prennent leurs adversaires pour cible, forçant peut-être les personnages à choisir quel ennemi aider.

**La Mer Astrale est adaptée à des aventures d'échelon parangonique ou épique.**
La plupart des monstres et périls qu'on rencontre dans la Mer Astrale sont adaptés à des aventures des échelons parangonique et épique. Il y a bien des exceptions, mais peu de personnages de l'échelon héroïque peuvent espérer naviguer dans la Mer Astrale sans succomber aux pirates githyankis ou aux diables qui récoltent les âmes pour les Neuf Enfers. Les personnages héroïques peuvent utiliser des portails pour gagner des sites astraux spécifiques, mais la plupart des aventures de la Mer Astrale conviennent mieux à des aventuriers des échelons parangonique ou épique.

## AUTRES SOURCES

Certains aspects de la Mer Astrale ont déjà été détaillés dans des suppléments précédents de D&D® et dans des articles du magazine *Dragon*® dans *D&D Insider*™ (en anglais). Voici une liste des sources les plus pertinentes.

*Le Manuel des Plans*™, et en particulier le Chapitre 5 : La Mer Astrale.

*Playing Githzerai*, *Dragon* n°378.

*Tu'narath, City of Death*, *Dragon* n°377.

*Codex of Betrayal : Alloces, the Butcher of Nessus*, *Dragon* n°373.

*Deities and Demigods : Bane*, *Dragon* n°372.

*Masters of the Planes*, *Dragon* n°372.

*Hestavar*, *Dragon* n°371.

# GÉOGRAPHIE

La « mer d'argent» qui a subsisté après la destruction du Réseau des Cieux originel n'est pas vraiment une mer, mais plutôt une version fantastique de l'espace séparant les mondes, emplie de vastes nuages d'une substance lumineuse gris argenté qui n'est ni vraiment de la brume, ni vraiment liquide. Des milliers d'étoiles scintillent dans le lointain, tout comme les voiles colorés des dominions astraux si l'on se trouve assez près d'eux pour les apercevoir. D'immenses étendues « de mer dégagée» entre les nuages de brume astrale à la dérive permettent aux voyageurs d'y voir à des centaines de kilomètres à la ronde. Même au sein de la brume astrale la plus dense, la vue d'un voyageur porte à plusieurs kilomètres, car les volutes de la Mer Astrale ne bloquent pas autant le champ de vision que les nuages du monde physique.

La Mer Astrale n'est ni humide ni froide : le voyageur n'y ressentira qu'une sorte de picotement frais sur la peau. Les créatures qui ont besoin de respirer pour vivre y parviennent sans aucun mal. Les créatures volantes peuvent voler dans la substance astrale comme s'il s'agissait d'air, et les êtres qui se déplacent en nageant y évoluent comme dans de l'eau. Les autres créatures peuvent se déplacer lentement dans la Mer Astrale par la seule force de leur volonté (elles ont une VD en vol 2 [maladroit] et peuvent user de vol stationnaire). Vous trouverez plus d'informations sur le vol et la navigation dans la Mer Astrale dans *Voguer sur la Mer Astrale*, page 19.

## L'HORIZON ASTRAL

Bien que la Mer Astrale soit un vide tridimensionnel, elle possède un horizon qui n'est pas sans rappeler la surface d'un océan. Les brumes qui s'agitent sous cette surface sont beaucoup plus sombres et denses, tout le contraire de celles qui se trouvent au-dessus. La plupart des objets et créatures s'orientent lentement par rapport à cette subtile démarcation sans même le réaliser et voyagent vers leur destination à la « surface » de la Mer Astrale. Deux vaisseaux qui se croisent dans ce plan le font sur cette surface invisible, si bien que la rencontre débute dans un espace qui a tout l'air bidimensionnel. Ils peuvent ensuite se positionner dans l'espace tridimensionnel lorsqu'il s'agit d'effectuer des manœuvres et de se positionner l'un par rapport à l'autre.

Les dominions divins actifs reposent tous sur cette « surface ». Un vaisseau qui s'approche d'un dominion astral le fait normalement à l'équivalent du niveau de la mer, ou depuis son équateur dans le cas de dominions en forme de globe. Il est donc rare, mais pas impossible, de tomber sur un dominion depuis l'axe de son pôle ou le zénith.

## LES ÎLES AU LARGE

Bien que la Mer Astrale soit essentiellement vide, elle est si incroyablement étendue qu'elle peut abriter des dominions divins, des dominions brisés, d'innombrables îlots astraux, les vestiges dérivant des champs de bataille de la Guerre de l'Aube, et des îles-citadelles. Personne, excepté peut-être quelques voyageurs githyankis ayant exploré les profondeurs de ce plan ou les quoms, n'a une idée précise de tout ce qu'on peut trouver aux confins même de la Mer Astrale, dans cette partie du plan qui entoure la région relativement restreinte où se trouvent la plupart des dominions des dieux.

À ce qu'on en sait, les seuls sites vraiment fixes de la Mer Astrale sont occupés par les quelques dominions divins actifs qui sont encore reliés d'une façon ou d'une autre à l'armature du Réseau divin d'origine, comme Céleste, Tythérion et les Neuf Enfers. Les îles frontalières qui surgissent autour de chacun des dominions divins actifs ne tiennent pas en place, mais tendent à rester dans l'orbite de leur dominion d'origine. Le reste des îles, des îlots et des dominions brisés de la Mer Astrale change de position chaque année, que ce soit de façon subtile ou très marquée, à cause des changements de marée astrale.

Les navigateurs astraux connaissent le chemin de base menant d'un dominion divin actif au suivant. Toutefois, même muni de cette information, le temps requis pour naviguer ou voler à travers la Mer Astrale d'un dominion connu à un autre varie énormément en fonction de flux d'énergie astrale quasiment impossibles à percevoir. Vous trouverez plus de détails sur le voyage astral à la page 19.

## LES VOILES COLORÉS DES DOMINIONS

De grandes murailles de lumière connues sous le nom de voiles colorés entourent chacun des dominions divins actifs (ainsi que ceux qui ont perdu leur divinité). Chaque dominion a sa propre couleur (cf. *Manuel des Plans*, page 16). La plupart des voiles sont à demi opaques et permettent d'apercevoir partiellement ou de façon déformée le dominion qui se trouve derrière.

On peut considérablement accélérer les déplacements le long de l'horizon de la Mer Astrale grâce aux filaments colorés, de larges rubans de lumière liés au voile coloré de leur dominion. En traversant un voile coloré, le voyageur se retrouve instantanément dans le dominion, mais le simple fait d'entrer dans un filament coloré l'emmène également à l'orée du dominion correspondant. Si le dominion dispose d'îles frontalières, les voyageurs qui passent dans un ruban coloré sont transportés au bord de l'archipel en question, et doivent donc le traverser pour pouvoir entrer dans ledit dominion.

Un voyageur qui utilise un filament coloré pour atteindre un dominion brisé qui n'a plus d'îles frontalières est transporté à un endroit situé à quelques kilomètres du bord du dominion, ce qui lui laisse assez de temps pour se préparer avant d'atteindre ce lieu ravagé. Vous trouverez plus de détails sur les voiles colorés des dominions et les règles de déplacement liées aux filaments colorés dans *S'orienter sur la Mer Astrale*, page 25.

# THÈMES DE CAMPAGNE

Aucun récit écrit ne peut rivaliser avec les histoires passionnantes que vous et vos joueurs créez lorsque vous faites vivre votre univers de campagne. Le but de cet ouvrage est de vous fournir un décor convaincant et un vaste éventail d'éléments où piocher pour mettre en place votre campagne. Les sept thèmes présentés ci-dessous vous permettront de profiter pleinement de ce livre. Plusieurs d'entre eux sont accompagnés de suggestions d'histoire dont vous pourrez vous inspirer.

Les thèmes proposés dans cette section sont les suivants :

- **Explorer la mer infinie :** quand on dispose d'un océan infini, il est possible de faire de chaque moment-clef d'une campagne un épisode de la vie des plus grands explorateurs du cosmos. La description de ce thème vous explique comment reformuler les récompenses des personnages afin de faire de l'exploration le principal but des héros plutôt qu'un moyen d'arriver quelque part.
- **Exploration de donjons astraux :** les groupes qui préfèrent l'exploration de donjon à l'ancienne trouveront leur bonheur dans le Plan supérieur, en allant d'une île à l'autre.
- **Combat contre des pirates astraux :** les githyankis, les quoms et les esclavagistes à la solde des dieux du mal font d'excellents ennemis, en particulier quand les personnages ont l'impression de jouer les pirates. La suggestion de campagne *Invasion astrale* vous présente une méthode pour faire des githyankis des méchants récurrents durant tout l'échelon parangonique.
- **Combat contre les dieux du mal :** il n'existe aucun ennemi plus puissant que les dieux mauvais. Tirez parti des informations concernant les noirs dominions du Chapitre 2 pour permettre aux joueurs de s'infiltrer dans les royaumes des dieux maléfiques, les attaquer et même peut-être les détruire. L'exemple de campagne *Guerre des dieux* s'étend sur trente niveaux, révélant peu à peu la véritable nature de ce thème.
- **Rejoindre l'ordre céleste :** les personnages de l'échelon épique peuvent déjà lorgner vers un statut de demi-dieu ou d'exarque. Ce thème rapproche les personnages des dieux d'un ou plusieurs dominions ou leur donne des indications leur permettant de contacter les divinités selon leurs propres conditions.
- **Corriger l'injustice céleste :** le système divin n'a plus fonctionné correctement depuis la destruction du Réseau des Cieux. Les personnages tentent de résoudre la tragédie des Extérieurs, avec ou sans l'aide des divinités.
- **Aventures mythiques :** ce thème permet de développer des aventures bouleversant l'histoire et les mythes présentés dans ce livre (et tous les autres suppléments). En s'intégrant dans un cadre vraiment mythique, les personnages peuvent parvenir à changer radicalement le monde et à l'améliorer, ou au contraire échouer lamentablement et le rendre encore pire qu'avant. L'équilibre est délicat à trouver, mais il s'agit d'une façon enthousiasmante de démontrer que des personnages de l'échelon épique peuvent tenir le destin du cosmos tout entier entre leurs mains.

## Explorer la mer infinie

Ce qui rend intéressants les différents plans d'existence, c'est qu'ils permettent de changer le rythme de la campagne en proposant des aventures d'un style nouveau, dans un contexte élaboré où vous pouvez piocher les éléments de votre choix.

L'intérêt fondamental de la Mer Astrale est de présenter l'équivalent cosmique des aventures en mer grâce à des voyages relativement rapides mais malgré tout périlleux entre toutes sortes d'îles, familières ou inexplorées. Naturellement, du point de vue des personnages qui viennent de débarquer dans la Mer Astrale, même le plus sympathique des dominions divins est un territoire inconnu, sans parler des îles frontalières, des dominions brisés et des îlots situés au large de la Mer Astrale. La plupart des campagnes qui mettent en scène plusieurs lieux au sein de la Mer Astrale peuvent facilement intégrer un important élément d'exploration.

Le postulat de l'existence de « points lumineux » (des îlots de civilisation) présenté dans la 4e édition convient bien aux aventures en Mer Astrale. Les dominions des dieux sont les seuls points stables dans un environnement qui change constamment, les rares sites fixes que l'on peut sans crainte recenser sur une carte astrale. Selon la façon dont vous considérez les archipels situés hors des dominions, quelques îles frontalières peuvent accueillir des communautés que l'on peut qualifier de points lumineux et où les personnages peuvent se réfugier. Naturellement, les pillards de l'un des dominions maléfiques de la Mer Astrale profonde peuvent anéantir ces havres de paix à tout moment. Selon la relation qu'ils entretiennent avec les dieux, les personnages auront peut-être besoin d'explorer de vastes étendues de la Mer Astrale simplement pour trouver de tels ports d'attache où se replier en sécurité.

### Les récompenses des explorateurs

En un sens, la Mer Astrale est le site d'une ère perpétuelle d'exploration. Contrairement à notre propre monde qui n'offre que deux pôles où planter des drapeaux et un nombre fini de fleuves majestueux et de montagnes immenses, la Mer Astrale se renouvelle constamment, les marées astrales ramenant régulièrement des îles inconnues et des vestiges des champs de bataille de la Guerre de l'Aube.

Pour pousser les personnages à explorer les confins de la Mer Astrale, définissez un rapport direct entre exploration et butin. Des fragments des antiques champs de bataille ayant échappé ou résisté aux pilleurs depuis la Guerre de l'Aube devraient regorger d'objets magiques. Certains viennent des armées d'origine des dieux. D'autres sont issus des troupes des originels. Étant donné la portée du conflit et les nombreuses

alliances bizarres qui furent scellées à l'époque, tout objet que vous voulez introduire dans votre campagne ou que vos joueurs ont placé dans leur liste de souhaits (cf. *GdM* 125) peut raisonnablement se trouver quelque part sur un tel champ de bataille, ou enfoui, oublié, dans quelque tumulus érigé non loin de là.

Pour renforcer l'association entre exploration et butin, vous devriez de temps à autre donner « gratuitement » quelque chose aux personnages. Quand ils ont déjà bravé les périls astraux pour atteindre les confins de la Mer Astrale, accomplissant les quêtes que vous leur avez confiées ou explorant d'eux-mêmes, donnez-leur l'équivalent d'une grosse pépite d'or pour un mineur : un ancien site de la Guerre de l'Aube qui ne soit ni gardé ni pillé, par exemple. Après quelques fouilles effectuées au moyen de défis de compétences et quelques moments de tension où ils s'attendent à être attaqués, récompensez-les de leur exploration en les gratifiant d'un trésor pour lequel ils n'auront même pas besoin de se battre. Naturellement les périls de la navigation et les rencontres avec des pirates ou des monstres astraux sur le chemin du retour vous permettront d'équilibrer l'aventure à votre guise. Si vous commencez à associer les meilleures parts de trésor aux explorations les plus lointaines plutôt que de toujours les lier aux monstres qu'ils doivent affronter, les joueurs comprendront bien vite que dans le Plan supérieur, c'est à qui découvrira en premier les sites vierges, d'eux ou des githyankis, des quoms ou autres rivaux.

Les explorateurs et pilleurs rivaux peuvent devenir les méchants récurrents de votre campagne. Après une rencontre peu concluante avec un vaisseau githyanki ou quom, indiquez aux personnages qu'un des trésors qu'ils trouvent dans une aventure ultérieure fait partie d'un ensemble d'objets magiques, comme décrit dans *Le Comptoir de l'Aventure 2*. Une quête ultérieure leur permettra de découvrir l'endroit où se trouve un autre élément de l'ensemble. Il suffit alors de lancer les ennemis jurés des personnages sur la trace de l'objet, avec une longueur d'avance, et d'attendre de voir jusqu'où les joueurs sont prêts à aller pour l'emporter sur leurs rivaux.

Vous pouvez également mettre sur pied une phase décisive de votre campagne de l'échelon parangonique ou épique en faisant des personnages férus d'exploration les adversaires ou les bienfaiteurs de l'une des factions les plus importantes de la Mer Astrale. Des personnages explorant la Mer Astrale peuvent découvrir des artefacts ou des objets bien plus précieux pour les githyankis ou les quoms que pour eux. Par exemple, des personnages ayant déjà croisé les quoms peuvent entreprendre une grande mission d'exploration destinée à les emmener jusqu'à un inestimable vestige de la Guerre de l'Aube. Que se passerait-il si le champ de bataille antique s'avérait être un immense morceau de la déesse Lakal, l'objet de la quête éternelle des quoms ? Et si les personnages trouvaient une source de l'essence de Lakal si vaste qu'elle pourrait permettre aux quoms de mener à bien leur quête absurde ?

Le but des campagnes de l'échelon épique consiste souvent à changer le monde, à le refaçonner. Si vous le souhaitez, les objets et les lieux découverts lors des voyages d'exploration, y compris ceux effectués bien plus tôt, peuvent s'avérer des éléments essentiels à mesure que les personnages mènent à bien leur destinée épique.

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

## Ressources d'exploration

Plusieurs sections de ce livre se réfèrent directement à des campagnes où les personnages sillonnent la Mer Astrale en quête d'aventures, de gloire et de richesses. Le passage *Voguer sur la Mer Astrale*, qui commence à la page 19 de ce chapitre, détaille les types de vaisseaux astraux que les personnages sont susceptibles d'obtenir ainsi que les périls, défis de compétences et mécanismes permettant de déterminer s'ils naviguent avec succès ou non. Une campagne où l'exploration compte beaucoup devrait faire intervenir les périls avec parcimonie, uniquement quand ils apportent réellement quelque chose à l'histoire plutôt que de compliquer inutilement le moindre voyage entrepris par les personnages.

La section de ce chapitre consacrée aux voyages astraux présente également des illustrations et des profils des très convoitées nefs des dominions, des navires astraux capables d'étendre la puissance magique des dominions. Les personnages joueurs qui entrent au service d'un dieu ou deviennent d'une façon ou d'une autre des alliés précieux des divinités (cf. *Rejoindre l'ordre céleste*, page 16) peuvent se voir confier une nef des dominions pour mener à bien leurs missions. Sinon, si le véhicule astral des personnages devient extrêmement important à leurs yeux, vous pouvez les encourager à dépenser leurs ressources pour l'améliorer et faire de leur navire un bâtiment aussi performant et splendide que les nefs des dominions, si ce n'est plus.

Les dominions, les îles frontalières, les dominions brisés et les récifs présentés aux Chapitres 2 et 3 peuvent constituer le cœur du décor d'une campagne consacrée à l'exploration. Les « îlots de la Mer Astrale » (cf. page 124) présentent un mélange d'antiques champs de bataille, de comètes errantes et de peuples étranges dérivant sur des récifs de la Mer Astrale, mais la liste est loin d'être exhaustive. Le but de cette section est d'évoquer toutes sortes de cultures et d'aventures que l'on peut trouver quelque part au sein de la mer infinie. Tant que vous parvenez à maintenir l'atmosphère de votre partie telle que vous l'avez définie, les confins du monde astral vous donnent toute latitude pour créer de nouveaux défis et décors pour les personnages d'échelon épique qui peuvent légitimement affirmer avoir déjà affronté tous les monstres existants dans le monde naturel.

## Exploration de donjons astraux

Certains groupes de joueurs sont attachés à leurs racines. Ils ont commencé en tant qu'explorateurs de donjons à l'échelon héroïque, et ni les pouvoirs de l'échelon parangonique ni les responsabilités cosmiques de l'échelon épique n'y changent rien : ils ne se lassent pas d'explorer des donjons. Toutefois, il peut s'avérer difficile de caser une aventure de ce type dans un contexte parangonique ou épique.

Comme nous l'avons évoqué dans le thème de l'exploration au sens large, la Mer Astrale offre un éventail infini de décors exotiques et variés. Dans une partie consacrée à l'exploration d'un donjon, on doit surtout avoir l'impression que chaque session, ou aventure, peut être vécue sans trop se référer aux monstres ou rencontres de la précédente histoire. Les explorateurs de donjon ne s'intéressent pas vraiment aux détails des voyages qui séparent deux aventures : il leur suffit de savoir qu'ils se sont reposés, qu'ils ont fait le plein et qu'ils arrivent à leur prochaine destination.

La Mer Astrale fournit les deux ingrédients nécessaires à une intéressante partie d'exploration de donjon : variété et cloisonnement. Associez l'infinie diversité d'îlots de la Mer Astrale au fait que chacun d'entre eux peut être situé aussi loin des autres que vous le désirez, et vous avez la recette parfaite d'un jeu d'exploration de donjon transformé en campagne où l'on passe d'une île à l'autre.

Une fois assimilé le fait qu'une campagne d'exploration de donjon fournit aux fans des donjons à peu près tout ce qu'ils attendent de parties épisodiques, toutes les aventures et rencontres de ce livre devraient être utilisables à un moment ou un autre de votre campagne. L'étouffante descente à Avernus (cf. *Liens infernaux*, page 70) peut être suivie par une immersion encore plus profonde en enfer ou un repli temporaire vers un refuge sûr. Dans une campagne d'exploration de donjon, l'altercation avec les géants astraux de Shom (cf. *Les purificateurs de Shom*, page 122) peut mener à une aventure sous les sables mouvants de ce désert, dans les cryptes des illumiens plutôt qu'à une intrigue impliquant Érathis et son Jeu de Conception. Les possibilités sont infinies.

### SIGIL

Les aventuriers qui désirent explorer le Plan supérieur sans naviguer sur la mer périlleuse élisent souvent domicile à Sigil, la célèbre Cité des Portes. Cette localité densément peuplée, à la géométrie improbable, se trouve partout et nulle part à la fois. Elle occupe la surface interne d'un gigantesque anneau creux flottant dans une poche dimensionnelle indéfinie. Ses rues enfumées et byzantines regorgent d''innombrables portes et portails menant à des mondes physiques et à des réalités extraplanaires. Les portails les plus stables ont été utilisés pour créer des avant-postes. Ces forteresses et refuges bâtis dans les plans servent de relais aux voyageurs et scélérats de tous bords. On peut citer ainsi Sombreheaume, ville dans la ville (Chernoggar) fortifiée et perpétuellement assiégée, la somptueuse île du lagon de Chapelton (Hestavar) et une chambre de métal froide et humide située sous la cité de Baator de Noirépine (Neuf Enfers) où l'on peut aboutir en sautant dans l'un des innombrables puits remplis de lave (et en priant pour avoir choisi le bon).

Pour vivre à Sigil, il faut avoir les nerfs solides : la cité est anarchique et habitée par des créatures qui comptent parmi les plus dangereuses de l'univers. Malgré tout, ce sont les mortels qui y mènent la danse. Par conséquent, les aventuriers trouveront peut-être l'endroit plus agréable pour bâtir un foyer que les autres lieux décrits dans cet ouvrage. Les explorateurs se logent généralement dans le quartier du Marché, où l'on parle toutes les langues et où les biens et services dont on a besoin sont presque tous à portée de main.

Pour plus de détails sur Sigil, reportez-vous au *Manuel des Plans* et au *Guide du Maître 2*.

La mini-aventure *Le Monolithe s'ébranle* (cf. page 110) située sur l'île d'Erishani est déjà présentée sous la forme d'une rencontre à jouer lors d'une session unique avec des personnages de l'échelon épique.

## Donjon

Bien des sites des dominions et de la Mer Astrale en général peuvent être utilisés comme des donjons à explorer. Voici quelques-unes des options qui s'offrent à vous.

Le dominion divin d'Arvandor contient des Terres de Chasse où les alliés de Corellon et Sehanine traquent des abominations qui finiraient sinon par s'échapper à Arvandor ou dans la Mer Astrale. L'origine et l'explication de cette « Chasse Glorieuse » apparaissent à la page 38. Les Terres de Chasse qui ressemblent le plus à des donjons sont la cité morte de Carantharas (cf. page 39) et les catacombes de Récif (cf. page 39).

Les diverses îles de la souffrance des Tourments (cf. page 76) sont littéralement infestées d'environnements souterrains propres à l'exploration de donjon et peuplés de diables qui ne se préoccupent nullement du bien-être des diables voisins et rivaux.

Les plateaux labyrinthiques et les profonds canyons de Tythérion, Dominion de la Nuit, forment une sorte d'immense donjon peuplé de belliqueux serviteurs de deux dieux du mal qui s'opposent l'un à l'autre : Tiamat et Zéhir. Reportez-vous à la page 80 pour plus de détails sur ce site. À un niveau quelque peu inférieur, l'archipel qui borde Tythérion et connu sous le nom des Écailles abrite une civilisation essentiellement souterraine, car les dragons maraudeurs de ce dominion carbonisent toute créature qui se montre à la surface.

La plupart des tunnels gelés et venteux du dominion brisé de Pandémonium sont parfaits pour des aventures de type donjon.

Le tombeau du prince démon Rimmon à Kalandurren (cf. page 115) est un endroit fort dangereux contenant d'impressionnants trésors, une occasion sur laquelle sautera tout explorateur de donjon qui se respecte.

# Combat contre les pirates astraux

Une Mer Astrale serait-elle complète sans pirates astraux ? La question ne se pose même pas : heureusement pour ceux qui aiment spolier les pirates de leur butin, la Mer Astrale est infestée par au moins quatre types de dangereux pillards, chacun doté de ses forces, mais aussi de ses défauts à exploiter.

## Les prédateurs

Les factions les plus susceptibles d'organiser des raids éclair contre les vaisseaux de la Mer Astrale, les îles frontalières et les dominions divins sont les githyankis, les quoms, les serviteurs de Zéhir opérant hors du dominion de Tythérion et les diables issus du dominion d'Asmodée dans les Neuf Enfers.

Les motivations des githyankis sont exposées en détail à la page 94. En tant que pirates, les githyankis n'agissent pas tout à fait comme lors de leurs assauts purement militaires. Bien qu'il s'agisse de meurtriers sadiques et maléfiques, ils sont généralement conscients qu'en massacrant leurs victimes et en brûlant tout ce qu'ils ne peuvent embarquer dans leurs vaisseaux, ces dernières n'auront guère d'occasion de générer d'autres richesses à piller ultérieurement. Quand ils s'en prennent à des navires sans défense des îles frontalières, ou à des régions mal défendues de celles-ci, les githyankis mettent un point d'honneur à abattre quelques victimes prises au hasard de façon spectaculaire, puis à tuer quiconque fait preuve de la moindre résistance. Les autres coups et blessures sont laissés à la discrétion du capitaine des pillards, mais il est préjudiciable à la prospérité à long terme des githyankis de décimer les victimes ou de s'en prendre à répétition aux mêmes communautés avant que celles-ci n'aient eu le temps de refaire le plein de marchandises.

Ironiquement, les militaristes githyankis n'aiment pas qu'on leur rappelle cet aspect de gestion attaché à leurs raids. Quiconque tente de faire appel à la pitié ou au bon sens économique des githyankis lors d'un pillage risque de déclencher une crise de rage meurtrière, le raid se muant alors en opération militaire d'où personne ne sortira vivant. C'est pour cette raison que peu de githyankis de la Mer Astrale se livrent à des enlèvements. L'affaire serait peut-être profitable, mais il s'agit de toute évidence d'un acte criminel et non d'une opération militaire, ce qui leur répugne.

Comme expliqué à la page 101, les quoms sont motivés par leur zèle religieux et non par le goût des pillages ou du chaos. Une attaque de quoms peut être rapide, d'une précision chirurgicale, et n'avoir pour conséquence que quelques blessures mineures tant qu'on ne réplique pas. Toutefois, la plupart du temps, quelqu'un ou quelque chose finit par connaître une mort atroce. Si un groupe entier a consommé de la nourriture contenant des traces de la déesse morte des quoms, la communauté tout entière est éliminée. Contrairement aux raids des githyankis, les attaques des quoms sont aléatoires.

Après les githyankis et les quoms, les deux factions les plus susceptibles d'organiser des raids à longue distance sont les adeptes de Zéhir (venus de Tythérion) et les diables des Neuf Enfers ou des Tourments. Bien que leurs capacités soient bien différentes, les méthodes et objectifs des créatures de ces dominions maléfiques ont beaucoup en commun. Contrairement aux githyankis et aux quoms, les créatures de Zéhir et des Enfers cherchent principalement des captifs vivants et non des biens.

Tous préfèrent utiliser les très rares nefs des dominions (cf. page 20) mais ils utilisent n'importe quel autre véhicule disponible quand ils n'en ont pas. Les Extérieurs des îles frontalières sont les cibles de prédilection des deux factions, mais si les rafles sur les îles ne donnent rien, ils se tournent vers tout vaisseau qui leur semble vulnérable. Ils veulent tous des captifs vivants et non des victimes mortes.

Les adeptes du culte de Zéhir à Tythérion (cf. page 82) sont obsédés par le sacrifice d'êtres doués de conscience. Les prisonniers des serviteurs de Zéhir sont

donc censés survivre jusqu'à ce qu'ils soient prêts à être offerts en sacrifice rituel à Tythérion.

Ceux qui sont pris par les esclavagistes infernaux à destination des Tourments ou du Marché aux Âmes (cf. page 76) peuvent être secourus sans qu'il soit besoin de recourir à un assaut tous azimuts contre l'enfer dans son entier. Les captifs intégrés à la population des damnés dans les strates intérieures de l'enfer nécessitent cependant des opérations de sauvetage un peu plus sophistiquées qu'un assaut direct.

## La proie

Les cibles qui n'ont pas grand-chose à craindre de ces pillards sont les exaltés vivant à l'intérieur des dominions. En règle générale, aucun des quatre groupes de pillards n'a assez de puissance pour organiser une invasion des dominions en bonne et due forme. De petits groupes d'envahisseurs peuvent s'y introduire de la même façon que des groupes d'aventuriers peuvent s'infiltrer dans les dominions où on ne veut pas forcément d'eux. Toutefois, les mesures mortelles prises contre les intrus dans les dominions poussent les pillards à choisir des proies plus faibles.

Les cibles les plus faciles sont les Extérieurs isolés ou éparpillés sur les îles frontalières. Ceux-ci n'ont guère de possessions matérielles : les githyankis ne s'en prennent généralement pas à eux, les quoms s'y intéressent de temps à autre, de manière très aléatoire, mais les esclavagistes de Tythérion et des Neuf Enfers les trouvent tout à fait à leur goût.

Les navires et les villes des îles frontalières les plus prospères sont les cibles de prédilection des githyankis : ils sont assez bien défendus pour représenter un défi, il faut disposer de compétences militaires pour les vaincre, et ils sont assez riches pour qu'on prenne la peine de les piller. Parmi les exemples de localités qui attirent le plus l'attention des githyankis, on peut citer Saintétoile dans les îles Verdoyantes des environs d'Arvandor (cf. page 42), Robustel dans les Contreforts près de Céleste (cf. page 47) et Luethvar et les bourgs-navires des îles de l'Aube aux environs d'Hestavar (cf. page 63).

## Les récompenses

Les personnages qui consacrent beaucoup de temps et d'efforts à traquer et abattre des pirates adoptent souvent eux-mêmes une attitude de pirate. Laissez-les faire. Un groupe d'aventuriers qui suscite la terreur chez les capitaines githyankis pourrait bien recevoir une nef des dominions et être patronné par un des grands dominions.

Un couatl utilisant les personnages comme intermédiaires dans la Grande Chasse (cf. page 92) ferait également un excellent mécène.

## Changer le monde

Naturellement, une campagne qui s'oriente vers l'éradication des pirates à mesure qu'elle s'achemine vers l'échelon épique devrait peu à peu monter en puissance et mettre en scène des conflits qui changent le monde plutôt que de se concentrer seulement sur l'élimination de certains monstres. Si l'on prend l'exemple des githyankis, une campagne épique où ils jouent le rôle des ennemis devrait déboucher sur un conflit direct avec le berceau de ce peuple, la cité de Tu'narath. La reine liche Vlaakith (cf. page 149), impératrice des githyankis, est un contrôleur solo de niveau 21 : une intrigue de campagne opposant les personnages pied à pied aux githyanki devrait trouver son paroxysme aux premiers niveaux de l'échelon épique, ou être conçue pour prolonger l'histoire des githyankis après la mort de Vlaakith.

La trame de campagne *Invasion astrale* pourrait préparer les personnages à ce genre de confrontation épique avec Vlaakith à Tu'narath.

## Invasion astrale

Les personnages découvrent un plan ourdi par les githyankis et menaçant le monde tout entier. Ils doivent voyager à travers les plans pour le déjouer.

### Échelon parangonique : découvrir l'invasion githyanki

Cette trame de campagne commence au milieu de l'échelon parangonique (autour des niveaux 14 ou 15) et emmène les personnages jusqu'au début de l'échelon épique. La trame débute alors que les personnages joueurs reçoivent un trésor à la fin d'une aventure. Celui-ci contient un étui à parchemin ouvragé contenant des graphiques détaillés représentant la Mer Astrale et comprenant des images, des lignes de navigation et des runes qui se déplacent quand les personnages les observent. Ces tableaux forment une carte de navigation volée il y a bien longtemps au capitaine d'un vaisseau githyanki. Quand la magie de la carte est activée, elle fait office de balise et envoie un signal dans la Mer Astrale, avertissant les githyankis qu'elle se trouve aux mains des personnages joueurs. Au bout de quelques jours, des pillards githyankis font irruption dans le monde physique pour attaquer les personnages et tenter de reprendre les graphiques. En enquêtant sur ces attaques, les personnages apprennent la vraie nature des graphiques et de la carte qu'ils composent. Ils découvrent également le site d'un grand trésor situé dans la Mer Astrale et mentionné sur les documents.

Les personnages se rendent dans la Mer Astrale par un portail ouvert par les pillards githyankis. Celui-ci les mène jusqu'à Skelzerann, chantier naval des githyankis où ils découvrent qu'une véritable armada est en cours de construction. En continuant leur enquête, les personnages joueurs apprennent que les githyankis préparent une invasion du Royaume Lointain. Pour ouvrir un portail jusqu'à celui-ci, les githyankis ont besoin d'un artefact connu sous le nom de *Codex des Plans Infinis*, un livre dont les pages sont éparpillées dans toute la Mer Astrale. Ils apprennent également que le portail menant au Royaume Lointain ne peut pas être ouvert depuis le Plan supérieur, mais uniquement dans leur propre monde. La flotte d'invasion de Skelzerann est donc censée utiliser le monde des personnages comme point de départ d'une invasion du Royaume Lointain. Le *Codex* ne sert pas seulement à ouvrir le portail, mais aussi à éviter qu'on puisse en créer un autre à l'avenir.

L'un des éléments de la carte de navigation des githyankis indique comment se rendre jusqu'aux endroits où se trouve chacun des éléments du *Codex*, et les personnages passent plusieurs aventures à tenter de prendre les githyankis de vitesse (et parfois à les repousser) pour mettre les premiers la main sur les pages du *Codex*. À mesure que les personnages acquièrent de nouveaux morceaux du *Codex*, ils sont confrontés à une opposition de plus en plus féroce de la part des githyankis, ce qui pousse le chef des forces d'invasion, le général Tythorian, à lancer l'incursion dans le monde des personnages en avance pour s'emparer du lieu où le portail s'ouvrira.

### Échelon épique : arrêter l'invasion githyanki

Leur monde étant envahi par les githyankis, les personnages joueurs doivent trouver le moyen d'arriver au cœur des forces d'invasion et d'utiliser le *Codex des Plans Infinis* pour couper les liens ténus qui existent entre le monde et le Royaume Lointain. Ils apprennent qu'un membre de la Cour des Étoiles, une puissante reine-sorcière féerique du nom de Morgylla, est de leur côté et n'a guère envie de voir un portail s'ouvrir vers le Royaume Lointain, craignant que ses habitants ne s'en servent pour envahir le monde et Féerie. Les personnages doivent convaincre Morgylla (et ses alliés les dragons de fer) de leur prêter main-forte pour créer une brèche dans les défenses githyankis, ce qui leur permettra d'utiliser le *Codex* pour empêcher l'ouverture du portail et éviter que la Mer Astrale ne sombre dans le chaos.

## Combat contre les dieux du mal

Pourquoi s'arrêter aux pirates et aux pillards quand on s'aventure dans le plan d'origine des dieux maléfiques ? La plupart des campagnes opposent les personnages aux serviteurs des dieux du mal à un moment ou un autre. Tandis que les personnages gagnent en puissance et livrent des batailles cosmiques, les anges et exarques des dieux maléfiques finissent souvent par devenir les ennemis idéaux.

Le Chapitre 2 commence par évoquer les activités et motivations de chacune des divinités, y compris celles qui n'ont pas de dominion dans la Mer Astrale. Un peu plus loin, la présentation détaillée des dominions divins inclut les motivations, buts et plans potentiels des agents et exarques des dieux du mal. Vous pouvez prendre ces histoires pour argent comptant ou considérer qu'il ne s'agit que de la partie émergée de plans bien plus complexes et dangereux que les personnages devront découvrir s'ils veulent réussir.

L'utilisation la plus simple de ce thème consiste à traiter les dominions des dieux du mal comme des cibles où les personnages pourront s'infiltrer à l'échelon parangonique, qu'ils pourront envahir à l'échelon épique et qu'ils parviendront peut-être à détruire à la fin de la campagne. Les informations consacrées aux dominions et aux îles frontalières du Chapitre 2 contiennent des éléments destinés à permettre aux personnages d'aller combattre les dieux maléfiques sur leur propre terrain. Même si peu de personnages héroïques peuvent espérer survivre à Tythérion, Chernoggar ou dans les Neuf Enfers, chaque description indique quel genre d'aventure les personnages des échelons parangonique et épique peuvent espérer y vivre.

De tous les thèmes de campagne, le combat contre les dieux du mal devient le plus gratifiant quand des éléments d'intrigue introduits plus tôt durant la campagne s'avèrent avoir des conséquences cosmiques lors des dernières étapes de la partie. La trame de campagne de la guerre des dieux (ci-dessous) ménage ce genre de révélation graduelle et en fait le centre de l'aventure. Dans une campagne plus conventionnelle, il est toujours intéressant pour les personnages d'avoir l'impression que les agents des dieux du mal ont des plans à long terme qu'ils découvrent peu à peu, dont ils saisissent des fragments, et qu'ils doivent finalement déjouer pour accomplir leur propre destinée épique.

JULIE DILLON

## Périls connus

*La stratégie de Baine*, page 52, présente un dieu de la guerre prêt à envahir un autre site de la Mer Astrale bien qu'il soit censé être occupé à ferrailler contre Gruumsh à Chernoggar. Le fait que Baine n'ait pas lancé une campagne de conquête contre un dominion ou une faction qu'il croit faible est une situation tout à fait temporaire. Si votre campagne a besoin d'un petit coup de pouce, utilisez l'une des nombreuses idées évoquées dans *Le conflit se propage*, page 58.

Gruumsh est une force du chaos. Quand Baine envoie des soldats s'emparer d'une île frontalière, c'est pour bénéficier d'un avantage tactique. En dehors de la zone de guerre qu'est Chernoggar, les batailleurs et autres agents de Gruumsh agissent de façon plus aléatoire. Comme indiqué dans *L'ire de Gruumsh*, page 53, le dieu de la destruction n'a pas d'objectif à long terme si ce n'est détruire Baine. Mais cela ne veut pas dire qu'il ne se fera pas de nouveaux ennemis.

Asmodée a organisé le meurtre de sa divinité tutélaire et est parvenu à échapper à l'ignominie de son châtiment éternel pour devenir une puissance immortelle, un dieu majeur (cf. l'histoire d'Asmodée, page 65). Bien des maux de la Mer Astrale découlent, directement ou non, de la corruption par Asmodée d'un dominion divin devenu les Neuf Enfers, et que le dieu a conçu comme un engin de torture permettant de générer de l'énergie magique. Bien que la destruction du Réseau des Cieux et les ravages de la Guerre de l'Aube aient affaibli les autres dieux, Asmodée, lui, est devenu plus fort. Les Neuf Enfers, ou du moins les Tourments qui les entourent (cf. page 76) font des cibles idéales pour les personnages qui veulent prendre les devants et s'attaquer aux pires oppresseurs de l'univers.

Les agents de Zéhir semblent préoccupés par la traque perpétuelle de victimes à sacrifier à leur divinité. De tous les dieux du mal, Zéhir est sans doute le moins actif hors de son dominion, peut-être parce qu'il s'efforce de repousser Tiamat du dominion qu'elle a envahi (cf. page 80).

## La guerre des dieux

Cette trame de campagne démontre le potentiel d'une campagne bâtie autour du thème de la lutte contre les dieux du mal.

### Affronter les dieux en duel

Depuis la parution de *Deities & Demigods* pour le jeu D&D d'origine, joueurs et MD sont irrésistiblement attirés par l'idée de confronter leurs personnages de haut niveau aux dieux eux-mêmes. Ce style de jeu est toujours possible, mais abattre un dieu est particulièrement difficile, même pour des personnages puissants de l'échelon épique.

Ce volume regorge d'idées de campagne permettant de déjouer les plans des dieux maléfiques et de se frotter à leurs dominions et à leurs serviteurs. Toutefois, il ne s'intéresse pas aux campagnes où l'on tue les dieux.

Tandis qu'une nouvelle Guerre de l'Aube menace de détruire le Plan supérieur, les personnages découvrent leur identité véritable : ils sont eux-mêmes des dieux.

## Échelon héroïque : étincelles divines

Durant la création de personnage, stipulez que les personnages ont un point commun : ils sont tous nés le même jour. Pour ceux qui sont issus de races dont l'espérance de vie est particulièrement courte ou longue, réfléchissez avec les joueurs pour trouver une justification au fait qu'ils ont commencé leur carrière d'aventurier si tôt ou si tard. Lors de la première session, demandez aux joueurs de spécifier quel étrange ensemble de coïncidences a permis au groupe de se rassembler.

Au premier abord, les personnages semblent n'être qu'un groupe habituel de voyageurs ambitieux, errant d'une aventure à l'autre, apparemment au hasard. Peu à peu, un thème divin se fait jour. Leurs aventures ont lieu dans des temples et des sites sacrés, qu'ils soient en ruine ou non. Leurs ennemis sont des fanatiques religieux adeptes des dieux du mal. Des prêtres deviennent leurs principaux patrons.

Au fil de l'échelon héroïque, les membres du groupe en viennent peu à peu à douter des histoires qu'on leur a racontées concernant leurs parents. Les orphelins et les enfants trouvés découvrent les mystérieux détails de leur naissance. Les personnages qui croyaient avoir des parents et des familles apprennent qu'ils ont en fait été adoptés.

À mesure que les joueurs révèlent les motivations et la personnalité de leurs personnages en jouant, associez chacun d'entre eux à l'un des dieux du bien. Vous pouvez faire le choix qui semble le plus évident ou vous écarter un peu des sentiers battus si vous pensez que cela convient. Un prêtre d'Érathis qui se comporte comme un vrai va-t-en-guerre peut être en réalité lié à Kord. Un personnage associé à Bahamut n'est pas forcé d'être un drakéide, etc.

À la conclusion de la bataille cruciale de cet échelon, les personnages victorieux subissent une véritable apothéose. Dans un sursaut d'énergie radiante, ils se débarrassent de leur corps comme des chenilles transformées en papillons.

## Échelon parangonique : jeunes avatars

Les aventuriers réapparaissent sur une île couverte de brumes de la Mer Astrale où l'ange Norellel leur apparaît pour leur révéler la vérité. Ils ne sont pas nés : ils ont été créés en tant qu'incarnations terrestres des dieux. Il y en avait d'autres comme eux, mais ceux-là n'ont pas survécu à l'épreuve du monde physique. Les dieux les ont façonnés pour réagir à une prophétie qui annonce une guerre à venir. Selon les oracles, les dieux eux-mêmes pourraient disparaître de l'échiquier une fois venu le moment de vérité. Maintenant, Norellel va guider les personnages lors d'une série de missions destinées à affiner leur nature divine.

Les jeunes avatars voyagent dans les plans, découvrant les complots des serviteurs des dieux du mal qui posent les bases de la guerre imminente. Les enquêtes concernant la chute annoncée des dieux ne donnent que des indices alléchants. Si les personnages

supportent mal l'idée de perdre leur identité au profit des dieux qui les ont créés, ils sont impliqués dans des situations qui renforcent ce sentiment.

Peu à peu, ils réalisent que Norellel pourrait bien ne pas être celui qu'il paraît. À mi-chemin de cet échelon, il s'avère être un renégat à la solde des originels et des dieux du chaos.

La rencontre finale de l'échelon oppose les personnages à un groupe d'avatars anciennement mortels des mêmes dieux, des homologues qui ont été gagnés à la cause du mal par le frère de Norellel, Karjeen.

### Échelon épique : les dieux de demain

La première rencontre de l'échelon épique est une bataille contre Norellel alors que celui-ci tente de s'échapper. S'il meurt, son frère reviendra le venger plus tard, au moment où les personnages seront les plus vulnérables.

La nouvelle guerre commence. Les vagues d'énergie suscitées par la destruction des combattants immortels obscurcissent l'étendue argentée de la Mer Astrale, donnant son nom au conflit : la Guerre du Crépuscule.

Bien des dieux du mal mettent de côté leurs anciennes rivalités pour s'unir contre les royaumes célestes et se ranger à la cause du chaos. Les divinités nomment les personnages généraux. Ce sont eux qui doivent choisir entre protéger leurs territoires et envahir les royaumes infernaux.

Vers la fin de l'échelon épique (niveau 28 ou 29), les dieux qu'incarnent tous les personnages sont détruits quand Tharizdun, libéré de ses chaînes, lance une attaque suicide contre eux. Les personnages joueurs sont désormais tout ce qui reste des dieux abattus, et ils peuvent prendre leur place s'ils survivent au combat final contre les divinités du mal.

## Rejoindre l'ordre céleste

Bien des campagnes de l'échelon épique font l'expérience de transformer un ou plusieurs personnages en exarques au service d'une divinité particulière, ou indépendants. Les campagnes qui se déroulent dans la Mer Astrale replacent ces mutations dans leur contexte.

Un personnage devenu exarque peut disposer d'un dominion divin qui lui tient désormais lieu de foyer. En négociant un peu, il peut faire bénéficier tous ses puissants alliés des avantages dudit foyer, tant que ceux-ci ne sont pas des ennemis de sa divinité.

En examinant la Mer Astrale, il devient évident pour un personnage transformé en demi-dieu indépendant que la plupart des vrais dieux ont leurs propres dominions. Existe-t-il un moyen pour un groupe de demi-dieux de s'arranger pour avoir le leur ? Comme le prouve l'intention qu'a Érathis de restaurer Shom (cf. page 62), la réponse est probablement oui. Ce qui peut être vrai dans le cas de Shom devrait l'être également des dominions brisés comme Kalandurren (cf. page 114) ou Pandémonium (cf. page 116). Un dieu unique n'aura peut-être pas le pouvoir ou la polyvalence requis pour restaurer un dominion brisé, mais un groupe de personnages épiques peut se lancer dans une quête unique pour y parvenir et se l'approprier, ce qui pourrait faire une excellente histoire.

Pour permettre à de telles intrigues grandioses de se développer naturellement lors du jeu, cet ouvrage contient des informations concernant les motivations, les problèmes cachés et les buts à long terme des divinités bonnes et non alignées, ainsi que leurs anges (cf. page 32). Arvandor, Céleste et Hestavar ne sont pas que des sites d'aventures : ce sont les maisons des plus grands employeurs potentiels des personnages et les modèles d'environnement qu'ils pourront un jour vouloir se créer pour eux-mêmes.

## Tâches divines

Tandis que les personnages se déchaînent librement dans la Mer Astrale, les divinités, elles, doivent consacrer une grande partie de leur pouvoir à des tâches destinées à entretenir la création, le bon fonctionnement du monde, ainsi que la solidité de leurs dominions.

**Création permanente et protection du monde :** les dieux ont créé les races mortelles au même titre que la plupart des éléments du monde qui permettent à ces créatures de subsister. Bien que les esprits primaux soient devenus des présences surnaturelles dans le monde, participant à son entretien et compensant la disparition des dieux qui ont péri lors de la Guerre de l'Aube, ils seraient incapables de retenir les originels si les dieux ne renforçaient pas continuellement les défenses du monde par leur magie.

**Maintenir l'afflux de puissance divine dans les mondes :** les personnages joueurs et autres êtres puissants dont la source de pouvoir est divine tirent généralement leurs pouvoirs de leur investiture. Ni la divinité ni ses serviteurs n'ont besoin d'alimenter personnellement les prières d'un prêtre : celui-ci a gagné la capacité de contrôler la magie divine au cours d'un rituel d'initiation spécifique à sa divinité. Mais si un dieu ne fait pas l'effort d'alimenter le monde et ses reflets en énergie divine, l'efficacité des pouvoirs et rituels de ses adorateurs finira par décroître. Dans les cas extrêmes, les pouvoirs divins de personnages adorant un dieu négligent subissent un malus de -1 aux jets d'attaque et de dégâts, puis un malus de -2, etc. Ces problèmes sont le symptôme visible d'un mal plus profond et dangereux : c'est pourquoi de nouveaux dieux ne tardent généralement pas à tenter d'hériter du pouvoir d'un dieu mort.

**Entretenir et étendre leur dominion :** les dieux qui font partie d'un dominion actif consacrent une grande partie de leur attention et de leur énergie à en maintenir l'existence et à tenter d'étendre son pouvoir, en particulier quand leurs exaltés s'efforcent d'accroître sa taille en absorbant une île frontalière (cf. page 36). Certaines divinités qui n'ont pas leur propre dominion, comme Avandra et Mélora, partagent une partie de leur puissance avec les dieux qui fournissent un dominion où leurs exaltés peuvent vivre.

**Rassembler des forces :** les mythes prouvent que même les plus puissants des dieux finissent par avoir besoin de toutes les armes disponibles pour survivre. Lors des périodes de relative paix cosmique, comme aujourd'hui, les divinités rassemblent leurs forces, dissimulant et démontrant alternativement leur puissance à leurs égaux comme bon leur semble.

## Des amis parmi les exaltés

Même si les personnages ne sont pas sur le chemin de l'ascension, ils peuvent se livrer dans les dominions accueillants à des activités normalement réservées aux exaltés et aux anges.

À Arvandor, on peut pratiquer la Chasse Glorieuse (cf. page 38), une périlleuse traque aux abominations. Les personnages qui y excellent gagnent les faveurs de Corellon, Sehanine, Avandra et Mélora même s'ils n'ont pas l'intention de servir ces dieux au bout du compte.

Céleste accueille les puissants guerriers qui participent au Jeu des Pics (cf. page 46), un jeu guerrier qui se pratique selon la saison dans les pics de Céleste et définit la magie du dominion pour les mois à venir. Le Jeu des Pics donne aux alliés une chance de mettre leur force à l'épreuve les uns contre les autres tout en scellant des alliances qui peuvent s'avérer décisives dans de vraies batailles. Les craintes de Kord relatives à une Guerre du Crépuscule (cf. page 45) peuvent s'avérer infondées, mais s'il a raison, mieux vaut que les personnages soient dans ses bonnes grâces et au courant de ce dont il a peur en ayant excellé dans le Jeu des Pics.

De plus, Bahamut a besoin d'aide pour sa nouvelle arche (cf. page 46) et Érathis pour son Jeu de Conception (cf. page 62). En coulisse, Pélor a désespérément besoin qu'on l'aide à s'occuper des fragments du Portail de Vie (cf. page 63). Et dès qu'un des dominions tente d'attirer en lui une des îles frontalières (cf. page 36), la présence des personnages peut faire la différence.

## Corriger l'injustice céleste

Il se peut que la réponse la plus noble aux problèmes des cieux consiste à mettre un terme à l'injustice qui veut que certaines âmes deviennent des exaltés tandis que d'autres sont exilées des cieux et vivent en tant qu'Extérieurs.

C'est ce que pense Bahamut (cf. *Arches de Bahamut*, page 46). Le Jeu de Conception (cf. page 61) ne procède peut-être pas vraiment d'une véritable préoccupation par rapport au sort des Extérieurs, et constitue plutôt un moyen d'accroître le pouvoir d'Érathis. Il est vrai que si le plan qu'a Érathis de restaurer les dominions détruits était couronné de succès, la prochaine étape pourrait consister à rebâtir un Réseau des Cieux. À moins que le Réseau ne soit déstabilisé par Asmodée ou corrompu d'une façon ou d'une autre, il pourrait permettre d'augmenter le nombre d'âmes qui reçoivent leur juste récompense en tant qu'exaltés.

Étant donné les problèmes actuels qu'a Érathis à trouver de l'aide (cf. *Les purificateurs de Shom*, page 122), son Jeu de Conception pourrait déjà avoir emprunté le chemin de la corruption. Peut-être que les personnages peuvent corriger le tir avant qu'il ne soit trop tard.

Les personnages qui se soucient énormément de ce genre de problème, par exemple après avoir scellé des liens d'amitié avec des Extérieurs particuliers, peuvent trouver leurs propres solutions, qui ne dépendent pas des plans des dieux. La trame de campagne qui suit présente une méthode curieuse où cette tentative pour redresser tous les torts devient le centre de l'intrigue.

## Les Extérieurs

Bien que cette trame de campagne gratifie les personnages d'un triomphe longtemps attendu à la fin, elle ne donne pas libre cours aux fantasmes de puissance, au contraire de beaucoup d'aventures de D&D. Jouez-la avec des personnages capables d'encaisser les coups durs.

### Échelon héroïque : la deuxième marche du podium

Les personnages vivent une carrière d'aventuriers plutôt incohérente. Fréquemment désœuvrés, ils tombent sur des donjons, luttent au hasard contre des ennemis qui n'ont rien à voir entre eux et se voient offrir des missions par la population habituelle des tavernes. Les batailles qu'ils livrent sont aussi rudes que celles de n'importe quel groupe, mais les récompenses ne sont jamais vraiment à la hauteur. Dès qu'ils croient accéder à la grandeur, celle-ci leur échappe de justesse. Ils affrontent héroïquement une horde d'orques, pour voir un autre groupe d'aventuriers s'accaparer les louanges pour avoir remporté une victoire encore plus décisive contre le chef des créatures. Quand ils rentrent à l'auberge pour se vanter d'avoir massacré des zombies, ils voient qu'on sert abondamment un groupe semblable au leur qui vient de triompher d'un vampire. Ils survivent à une intrigue politique pour apprendre ensuite qu'ils n'étaient que des pions dans un complot à plus grande échelle.

Les augures, signes et autres prophéties apparaissent régulièrement dans leur vie. Dès qu'ils tentent de scruter l'avenir, les personnages apprennent qu'ils sont *presque* destinés à accomplir de grandes choses, mais qu'ils auront toujours un jour de retard, qu'ils seront toujours coiffés au poteau.

Arrivés au terme de l'échelon, les personnages ont finalement l'occasion de se faire un nom. Ils découvrent qu'un grand prêtre a entrepris de faire déferler sur le monde physique des abominations de la Mer Astrale. Lors d'une série de rencontres de plus en plus intenses, ils traquent le prêtre jusqu'à son antre.

Le prêtre est une créature solo de niveau 15. À cette étape, massacrez sans pitié les membres du groupe : pour une rencontre seulement, vous pouvez oublier le fair-play. Si le groupe semble sur le point de l'emporter, renforcez les ennemis.

### Échelon paragonique : âmes égarées

Ce n'est pas parce que les personnages sont morts que la campagne est terminée pour autant. Ne le dites pas encore aux joueurs, mais les choses vont bientôt s'arranger.

Les personnages se matérialisent en tant qu'Extérieurs sur la rive d'un archipel astral proche des Tourments. L'île est dirigée par un diable ricanant du nom de Brethan. Il capture les formes spirituelles égarées et les vend au plus offrant. Cela fait longtemps qu'il surveille les personnages. Ils ont eu assez de succès pour atteindre la Mer Astrale, mais ils n'étaient apparemment pas dignes d'acquérir le statut d'exaltés et de gagner leur place dans un des vrais dominions. Brethan envisage de les vendre à des esclavagistes des Neuf Enfers qui les emprisonneront à Baator.

En vainquant Brethan et ses clients, les personnages regagnent leur autonomie. Maintenant, ils peuvent librement parcourir la Mer Astrale et chercher un foyer. Bien qu'ils soient capables de se rendre utiles en tant qu'aventuriers errants, ils sont exclus des dominions des dieux. Les prises de bec avec des exaltés devraient les rendre envieux. Les personnages rencontrent même leurs anciens rivaux terrestres, désormais devenus des exaltés en armure sacrée et en grande tenue.

En guise de récompense après une bataille cruciale vers la fin de l'échelon parangonique, les personnages apprennent que leur sort n'est peut-être pas immuable. Apparemment, la tragédie des dominions n'est pas une conséquence formelle de la destruction du Réseau des Cieux. Selon les nouvelles informations qu'obtiennent les personnages, la faute en revient à Asmodée lorsqu'il refaçonna Baator. Asmodée conçut les Neuf Enfers pour s'accaparer autant d'âmes que possible, ce qui surchargea le système de collecte des formes spirituelles que les dominions étaient conçus pour gérer.

### Échelon épique : une bataille d'enfer dans les Cieux

En cherchant à affronter Asmodée et à réparer les défauts de l'au-delà divin, les personnages se dressent contre les forces de l'enfer. Ils apprennent au bout du compte que le fautif était un serviteur d'Asmodée enfermé à Carcere par son dieu. Les autres dieux sont incapables de libérer le prisonnier : les personnages vont donc devoir organiser son évasion.

Naturellement, c'est la horde d'abominations qui s'échappe en premier. Les personnages peuvent s'en occuper eux-mêmes, à moins qu'ils n'aient à leurs côtés une troupe d'Extérieurs qui ont compris quel était l'enjeu et les servent en tant qu'armée d'exclus.

Lorsqu'ils arrivent au terme de l'échelon, les personnages apprennent que les Neuf Enfers ne seraient pas le seul dominion à être détruit s'ils parvenaient à désactiver sa magie pervertie. Bien d'autres dominions le suivraient dans l'anéantissement, incapables de faire face au nombre accru d'exaltés.

La solution parfaite pour les personnages consisterait alors à renverser les Neuf Enfers et à s'imposer en tant que dieux des Extérieurs. Par conséquent, tous les Extérieurs qui le voudraient, rejetés par leurs anciennes divinités, deviendraient les exaltés des personnages. Du coup, les personnages les plus modestes seraient devenus la plus grande puissance du multivers.

## Aventures mythiques

Le dernier thème tire profit du mélange de mythes, d'histoires et de conflits dont le Plan supérieur est imprégné pour créer des aventures capables de modifier l'univers de campagne tout entier. Plutôt que d'entendre parler au passé des moments-clefs de l'histoire mythique, les personnages pourraient voyager dans le temps pour y participer, voire changer les événements qui ont fait du monde ce qu'il est. C'est à vous de déterminer dans quelle mesure les personnages seront capables d'altérer votre monde de jeu moderne par les actions qu'ils effectueront dans un passé mythologique reculé. Vous avez là la chance d'ébranler les fondations de la réalité telle que vos personnages ont appris à la concevoir jusqu'à l'échelon épique.

Tous les MD n'auront pas forcément envie de jouer ce genre d'aventure : les artefacts, rituels et sites capables d'envoyer les personnages dans le monde passé des mythes ne sont pas inclus dans ce livre. Voyager dans le passé des légendes devrait être présenté comme un acte revêtant une importance capitale et ayant plus de poids que les aventures habituelles. Si vous envisagez d'inclure ce thème dans votre partie, vous êtes libre de faire de ce voyage dans les mythes une série d'aventures entières. Une aventure pourrait laisser les personnages découvrir l'endroit qui leur permettra de se rendre en un lieu particulier des mythes antiques. L'aventure suivante pourrait leur permettre de mettre la main sur le rituel lié au site en question. La troisième aventure consiste à retrouver l'artefact qui leur permettra de voyager dans le passé mythique s'ils l'utilisent lors du rituel pratiqué sur le site en question.

### Structure du passé mythique

Il vous est possible de structurer les aventures qui se déroulent dans le passé mythique selon un système comprenant trois niveaux de succès. Les personnages doivent avoir une petite idée des conséquences probables qu'aura leur succès ou leur échec, sans toutefois les connaître exactement, afin de pouvoir être agréablement surpris.

**Échec :** le monde où les personnages reviennent est encore pire qu'avant.

**Succès :** le monde où les personnages reviennent est essentiellement semblable à celui qu'ils ont quitté, mais la place qu'ils y occupent est bien plus confortable.

**Victoire totale :** le monde est énormément amélioré par le succès des personnages dans le passé.

Voici deux exemples d'aventures mythiques et leurs conséquences possibles.

### Invasion de Kalandurren

Après une aventure dans le Kalandurren « moderne », le dominion brisé infesté de démons et de nihilistes fous de l'arène (cf. page 114), jouez une aventure qui aura lieu dans son passé mythique, pendant l'invasion de ce lieu par Orcus, Rimmon et Démogorgon.

**Échec :** l'invasion réduit Kalandurren en miettes et altère à jamais une portion de la Mer Astrale que les princes démons n'avaient pas touchée auparavant.

**Succès :** Kalandurren est encore en ruine et les personnages (et non Amoth) tuent le prince démon Rimmon, gagnant des pouvoirs contre les démons et une part de la magie de Kalandurren. Au bout de quelques aventures qui leur feront gagner plusieurs niveaux, les personnages pourraient réussir à purger Kalandurren et à en faire un dominion à leur goût.

**Victoire totale :** les personnages empêchent les démons de tuer Amoth. Peut-être que le dieu survit en voyageant dans le futur avec les personnages. Désormais, il est vivant et doit aux personnages une immense faveur. Il peut vouloir reprendre son dominion, à moins qu'il ne laisse cela aux personnages.

Quelqu'un doit également s'occuper d'Orcus (cf. *BF* 204) et de Démogorgon (cf. *BF2* 44). Laissez les personnages prendre la mission qu'ils préfèrent tandis qu'Amoth gérera l'autre menace.

### Bahamut, Lakal et Nihil

Pour savoir comment Lakal est morte lors d'un combat entre le dieu Bahamut et un originel connu sous le nom de Nihil, reportez-vous à la page 101. Les personnages dont beaucoup d'amis et d'alliés ont été tués par les quoms pourraient rechercher une solution élégante au problème permanent que représente ce peuple. Les quoms sont des meurtriers fanatiques, mais Lakal elle-même était irréprochable. Il y a peut-être moyen de sauver Lakal sans faire de mal à Bahamut si les personnages sont prêts à voyager dans le passé pour l'aider à tuer Nihil sans avoir pour autant besoin de sacrifier Lakal.

**Échec :** selon la manière dont les personnages échouent, Lakal peut survivre tandis que Bahamut est estropié. Présentez-leur donc un cosmos doté d'un dieu de la justice mutilé. Sinon, Lakal peut mourir comme précédemment, mais l'être que les quoms cherchent diligemment à faire renaître est désormais Nihil. Quand les personnages reviennent dans le présent, les quoms sont sur le point d'y parvenir.

**Succès :** les personnages reviennent avec le cœur encore palpitant de Lakal. La charitable déesse étend son influence sur toute la Mer Astrale et demande aux personnages de la protéger contre les quoms, si honteux d'avoir renié les miséricordieux principes de leur déesse qu'ils sont devenus fous. Il y a toutefois un problème, car Nihil semble être revenu à la vie en même temps que Lakal. Nihil fait resurgir certains originels du Chaos Élémentaire, et les personnages doivent lutter pour empêcher la deuxième invasion d'originels de détruire le reste du Plan supérieur.

**Victoire totale:** Lakal est ressuscitée dans une explosion d'énergie. Les quoms, à l'exception de ceux qui sont devenus fous, commencent à aider à réparer les ravages de la Guerre de l'Aube. Lakal demande à ses champions, les personnages, de l'aider à « guérir » les quoms qui ne peuvent être sauvés et commence par maudire ces exclus, les affligeant de traits irréguliers (cf. page 102 les critères esthétiques des quoms).

## Voguer sur la Mer Astrale

À un moment ou à un autre, les personnages pourront avoir envie de naviguer sur la Mer Astrale. Voici les règles à garder en tête lors de ces voyages.

### Moyens de transport

Il existe trois méthodes répandues pour se déplacer d'un point à un autre dans le monde astral : voler, nager et naviguer. Toutes les trois se font à peu près à la même vitesse et la gestion de la navigation et des périls y est plus ou moins semblable.

**Voler :** les créatures naturellement capables de voler peuvent le faire sans difficulté dans la Mer Astrale. Elles n'ont par ailleurs aucun problème à s'élever au-dessus de l'horizon astral. Voler sous cette limite est plus difficile d'un point de vue psychologique, car on a alors l'impression de se trouver sous l'eau.

**Nager :** en théorie, les créatures qui nagent n'ont aucun mal à se déplacer dans la Mer Astrale. Elles peuvent faire des pointes de vitesse ou poursuivre pendant des heures, tout comme les créatures volantes. Mais en pratique, au bout d'une longue période de temps, nager à travers la substance astrale brute draine l'énergie des créatures, ce qui leur coûte une récupération pour chaque tranche de 2 heures passée à nager dans la Mer Astrale. Ces récupérations peuvent être regagnées normalement au moyen d'un repos prolongé. Traverser la Mer Astrale au moyen des voiles colorés des dominions et autres îlots importants n'est cependant pas aussi éprouvant pour le corps et l'esprit, et ne cause pas de perte de récupération.

**Naviguer :** la plupart des humanoïdes considèrent l'étendue astrale argentée comme une mer. Les *esquifs astraux, dromons planaires, nefs transplanaires,* vaisseaux pirates githyankis, navires de pillards quoms et diverses nefs des dominions voguent dans le Plan Supérieur comme sur un immense océan. Cette impression est renforcée par les vents astraux constants qui rendent la navigation à la voile bien plus fiable que sur les océans du monde physique. L'avantage et le défaut de ce type de navigation, c'est que les marins s'y orientent naturellement le long de l'horizon astral. Cette pratique présente un avantage, car les filaments colorés qui s'étendent des dominions ont tendance à se manifester le long de cette ligne d'horizon plutôt qu'au-dessus ou en dessous, ce qui permet aux navigateurs de les utiliser comme raccourcis. Le défaut, c'est que les marins ratent souvent des lieux plus subtils, dissimulés au-dessus ou en dessous de l'horizon astral.

Vous trouverez dans *S'orienter sur la Mer Astrale* (cf. page 25) les règles permettant de naviguer d'un point précis à un autre, ou de prendre des raccourcis en trouvant le filament de la bonne couleur et en utilisant sa magie pour se téléporter à quelques kilomètres de la destination voulue.

### Batailles navales dans la Mer Astrale

Les batailles navales dans la Mer Astrale sont généralement gérées comme des combats entre leurs équipages ou leurs passagers. Un combat type commence par une salve de projectiles entre les passagers des vaisseaux, suivie d'un abordage. Ce genre de combat se termine

généralement par la reddition ou l'éradication d'un des camps plutôt que la destruction d'un navire.

Peu de combattants souhaitent vraiment détruire les vaisseaux ennemis : ils valent bien plus cher entiers qu'une fois réduits à des tas de débris. Peu de vaisseaux astraux disposent d'un armement capable d'infliger des dégâts importants à d'autres navires. Et contrairement aux véritables navires, les vaisseaux astraux ne sombrent pas lorsqu'ils sont endommagés - à moins que vous n'en décidiez autrement - bien qu'ils puissent nécessiter quelques réparations pour fonctionner de nouveau.

La plupart des pouvoirs utilisés par les personnages joueurs et les monstres sont bien plus efficaces quand il s'agit de blesser des créatures que d'endommager des objets. Si vous le désirez, les personnages peuvent utiliser les pouvoirs appropriés contre des vaisseaux ennemis plutôt que contre des créatures. Dans ce genre de situation, vous devriez réduire les dégâts infligés par les pouvoirs visant une seule cible, tout en laissant les attaques de zone infliger les dégâts normaux si elles visent uniquement le navire ennemi et aucune créature.

## Véhicules astraux

Les cinq vaisseaux que les personnages ont le plus de chances d'utiliser pour voguer sur la Mer Astrale sont le *clipper astral* et la *goélette astrale* présentés ci-dessous, auxquels il faut ajouter l'*esquif astral*, le *dromon planaire* et la *nef transplanaire* détaillés à la page 159 du *Manuel des Plans*.

On ne trouve pas nécessairement des vaisseaux astraux à vendre dans chaque port de la Mer Astrale. Hestavar et les îles de l'Aube sont les lieux les plus susceptibles de proposer un vaste éventail de véhicules. Les ports de Saintétoile et Luethvar ont généralement une sélection complète de vaisseaux astraux. D'autres ports des Contreforts ou des îles Verdoyantes disposent généralement d'au moins un navire à vendre, même s'il s'agit d'un simple esquif en panne proposé au prix fort.

Naturellement, la méthode traditionnelle consistant à obtenir un meilleur vaisseau en l'arrachant aux premiers pirates astraux qui font l'erreur de vous attaquer reste la plus économique.

### Clipper astral

Basés sur des concepts mis au point par les githyankis, ces vaisseaux raffinés se sont popularisés ces dernières décennies grâce aux chantiers navals non githyankis d'Arvandor et de cités des îles frontalières comme Saintétoile et Luethvar.

De grandes voiles de mailles fixées à de multiples mâts captent les vents de la Mer Astrale pour propulser les clippers à une vitesse supérieure à celle de la plupart des autres vaisseaux tant que leur équipage reste concentré. La plupart ont des ponts ouverts semblables à ceux des navires de haute mer, servant de plates-formes de combat à distance et au corps à corps. Les clippers bâtis pour éviter le combat comportent parfois des ponts clos pourvus d'écoutilles, mais ce genre de conception est rare, car le vaisseau ne résisterait pas bien à un abordage. Des tiges luisantes sortent de la coque pour permettre de contrôler le navire et d'assurer sa stabilité.

**Clipper astral**
Véhicule de taille Gig

**Pv** 350 **Espace** 4 x 10 cases **Prix** 21 000 po
**CA** 3 ; **Vigueur** 20, **Réflexes** 2
**VD** vol 14 (stationnaire), vol partiel 18

**Pilote**
Le pilote doit se tenir au gouvernail, généralement à l'arrière du *clipper astral*.

**Équipage**
En plus du pilote, un *clipper astral* a besoin d'un équipage de trois personnes, chacune devant entreprendre une action simple à chaque round pour contrôler le vaisseau. Sa VD en vol est réduite de 4 cases pour chaque membre d'équipage manquant. À une VD en vol de 0, le *clipper astral* est incontrôlable.

**Charge**
Vingt-cinq créatures de taille M ; 30 tonnes de cargaison.

**Incontrôlable**
Un *clipper astral* incontrôlable avance à la moitié de sa VD (sans tenir compte des modificateurs de ses voiles astrales).

**Voiles**
La VD en vol du *clipper astral* s'accompagne d'un malus ou bonus allant de -4 à +4 selon la force et la direction du vent.

**Harmonie astrale**
Le *clipper astral* ne fonctionne que dans la Mer Astrale.

**Propulsion fragile**
Pour chaque tranche de 100 dégâts subis, la VD du *clipper astral* est réduite de 2 cases. À une VD en vol de 0, le navire s'arrête.

### Goélette astrale

*Les goélettes astrales* sacrifient la vitesse au profit de leur capacité de charge, ce qui leur permet d'accueillir plus de passagers et de cargaison sous le pont.

**Goélette astrale**
Véhicule de taille Gig

**Pv** 550 **Espace** 4 x 10 cases **Prix** 85 000 po
**CA** 3 ; **Vigueur** 20, **Réflexes** 2
**VD** vol 10 (stationnaire), vol partiel 16

**Pilote**
Le pilote doit se tenir au gouvernail, généralement à l'arrière de la *goélette astrale*.

**Équipage**
En plus du pilote, une *goélette astrale* a besoin d'un équipage de six personnes, chacune devant entreprendre une action simple à chaque round pour contrôler le vaisseau. Sa VD en vol est réduite de 2 cases pour chaque membre d'équipage manquant. À une VD en vol de 0, la *goélette astrale* est incontrôlable.

**Charge**
Cinquante créatures de taille M ; 50 tonnes de cargaison.

**Incontrôlable**
Une *goélette astrale* incontrôlable avance à la moitié de sa VD (sans tenir compte des modificateurs de ses voiles astrales).

**Harmonie astrale**
La *goélette astrale* ne fonctionne que dans la Mer Astrale.

**Propulsion fragile**
Pour chaque tranche de 100 dégâts subis, la VD de la *goélette astrale* est réduite de 2 cases. À une VD en vol de 0, le navire s'arrête.

### Nefs des dominions

Chacun des dominions divins a entre cinq et douze *esquifs astraux*, *clippers astraux* et *goélettes astrales* spécialement conçus pour les missions et les expéditions

militaires. La vie dans le Plan supérieur ne se limite pas à une perpétuelle lutte pour la survie, et les nefs des dominions sont donc fréquemment utilisées par les exaltés pour commercer et faire du tourisme ou de la navigation de plaisance. Les navires des différents dominions sont fort différents les uns des autres. Utilisez les avantages présentés ci-dessous pour personnaliser le profil du clipper, de la goélette ou de l'esquif en question.

Les nefs des dominions ne sont pas simplement précieuses en raison de leur beauté, mais aussi parce qu'elles permettent à l'exalté d'un dominion particulier de naviguer sur la Mer Astrale tout en bénéficiant toujours du pouvoir de résurrection de son foyer. La nef des dominions puise dans le souvenir du Réseau des Cieux dont la Mer Astrale est encore imprégnée. Chaque nef des dominions étend le pouvoir de résurrection du dominion aux exaltés qui meurent à bord ou dans un rayon de 100 mètres autour. Les exaltés en question ne sont pas ressuscités dans le navire, mais reviennent à la vie dans le dominion de leur dieu. Toutefois, il ne faut pas prendre à la légère la mort sur une nef des dominions, car elle est bien plus douloureuse pour une forme spirituelle que dans le dominion de sa divinité.

Les rituels qui alimentent et enchantent les nefs des dominions sont contrôlés et centralisés dans le dominion divin. Si des ennemis s'emparent d'un vaisseau, sa magie lui est retirée, ce qui le réduit à une simple coque de bois et de métal, certes splendide mais sans pouvoir.

## Politique et équipages

Les divinités alliées qui partagent un dominion mettent en commun leur magie de sorte que l'on peut trouver des exaltés de n'importe laquelle d'entre elles sur un navire issu du dominion en question. Ces vaisseaux communs présentent souvent des caractéristiques et des ornements liés à tous les dieux du dominion.

Les dieux ennemis qui partagent un dominion ont des nefs des dominions distinctes. Baine et Gruumsh, toujours en guerre, et Zéhir et son ennemie Tiamat ont tous leurs propres nefs des dominions. Chacun considère également la destruction d'une nef des dominions ennemie comme un très joli coup.

## Nefs des dominions et personnages

Comme évoqué dans la section consacrée aux thèmes de campagne, des personnages bénéficiant par exemple de la faveur d'un dieu peuvent se retrouver aux commandes

WILLIAM O'CONNOR

*Nefs des dominions d'Arvandor*

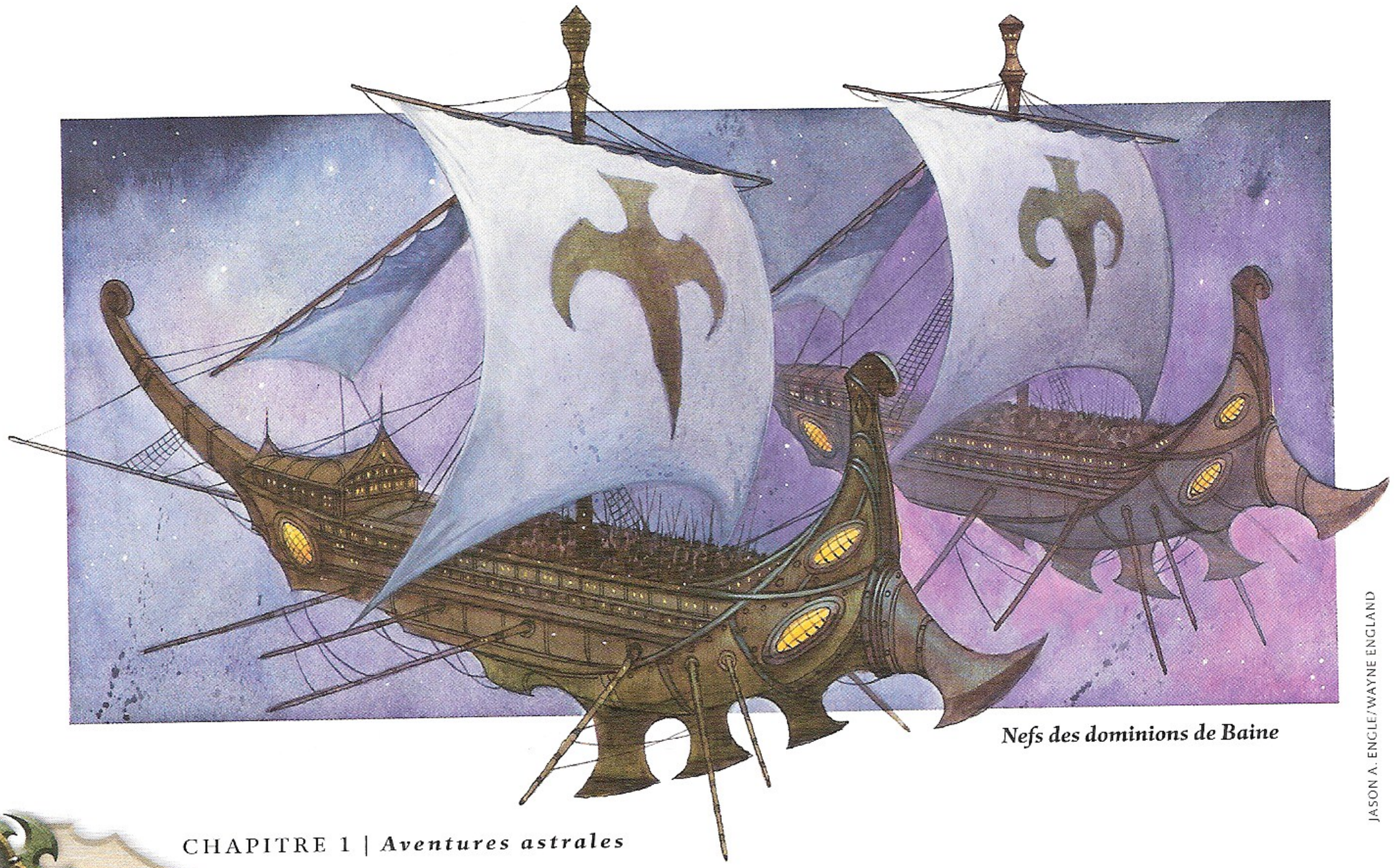
d'une nef des dominions. S'ils préfèrent jouer les indépendants, utilisez les avantages suivants comme base pour permettre aux personnages d'améliorer leur navire sans recourir au pouvoir d'un dominion.

## Avantages des nefs des dominions

Chaque groupe de nefs des dominions dispose d'un léger avantage en termes de jeu qui peut être utilisé pour modifier le profil des navires. De plus, toutes les nefs des dominions sont affectées par la même affinité énergétique que leur dominion d'origine. Par exemple, tous ceux qui sont à bord d'une nef des dominions d'Hestavar (affinité radiante) bénéficient d'un bonus de +1 aux jets d'attaques radiantes et leurs attaques nécrotiques n'infligent que des demi-dégâts.

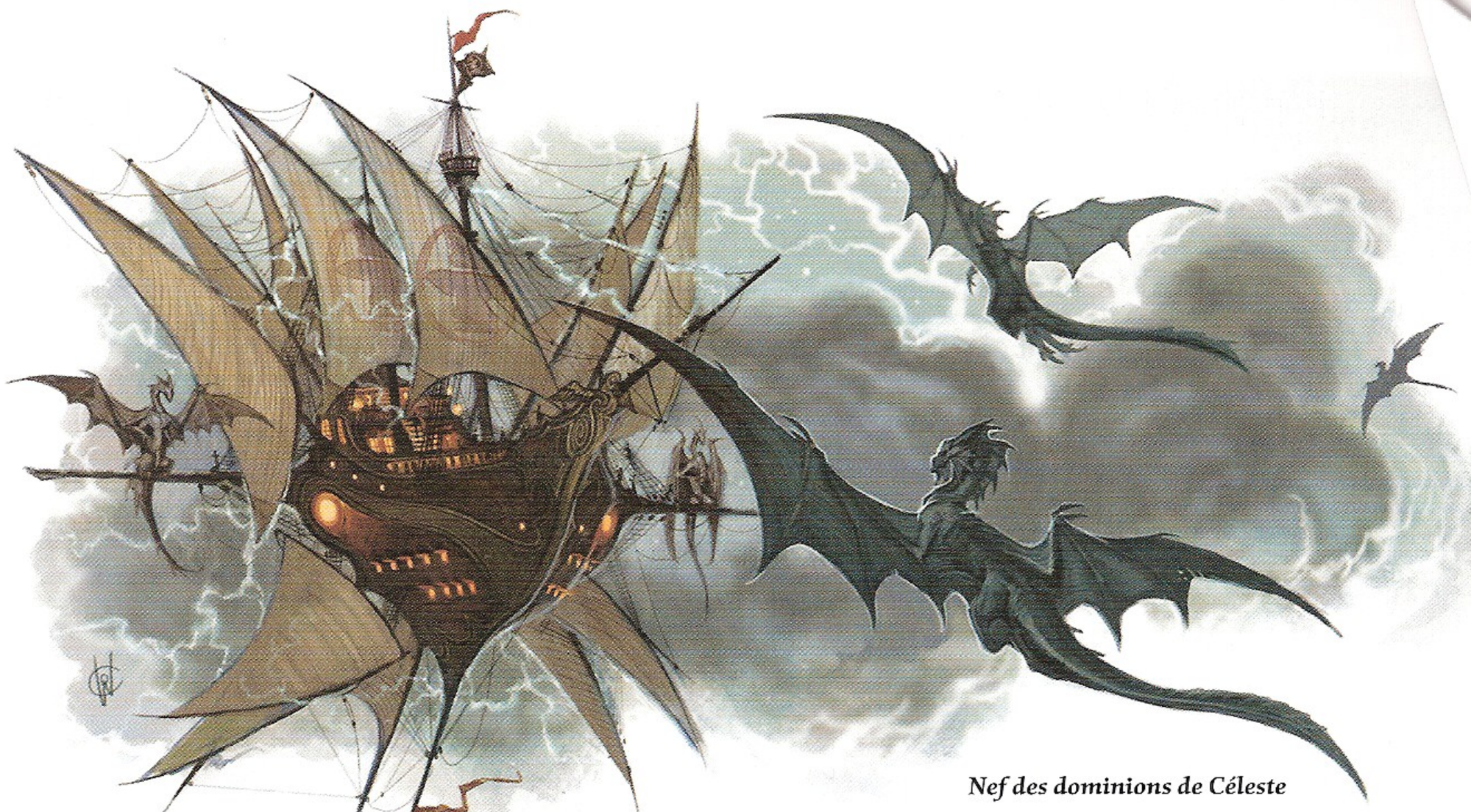
### Arvandor

Les gracieux navires d'Arvandor comptent parmi les vaisseaux les plus rapides de la Mer Astrale. Corellon et Sehanine disposent d'une flotte comptant entre huit et douze bâtiments.



*Nefs des dominions de Baine*

JASON A. ENGLE/WAYNE ENGLAND



*Nef des dominions de Céleste*

**Avantage :** le vaisseau bénéficie d'un bonus de +4 à la VD quand au moins un membre d'équipage entreprend une action pour le piloter.

**Noms typiques :** les noms de ces vaisseaux relèvent d'une simplicité toute elfique ou de l'élégance éladrine. Parmi les vaisseaux connus, on peut citer la *Flèche de la Cour*, le *Largefeuille*, le *Creuse-Cratère*, le *Faucon* et la *Spirale du Retour*.

## Baine

Les forces de Baine envoient bien trop de navires dans les Éclats (cf. page 59) et au-delà pour n'utiliser que des nefs des dominions, en particulier parce que les invasions et la plupart des opérations militaires nécessitent de plus grands vaisseaux. Quand on croise une des nefs des dominions de Baine, la situation est grave. Comparées aux autres nefs des dominions, celles de Baine ont tendance à sacrifier la vitesse au profit de la capacité de transporter plus de marins pour les abordages ou les débarquements.

**Avantage :** effectifs de l'équipage +25 % (mais malus de -2 à la VD en vol partiel).

**Noms typiques :** *Poing de Fer, Tueur d'Orques, Massacre, Remords de Tuern*

## Céleste

Les vaisseaux de Céleste allient la robustesse des montagnes de Moradin à la magie des tempêtes de Kord, et disposent de perchoirs pour les dragons de Bahamut. La taille de la petite flotte de Céleste varie énormément : les ateliers de Moradin produisent régulièrement de nouveaux navires, mais les voyageurs exaltés du dominion ont une légère tendance à la témérité, écrasant souvent leurs vaisseaux sur des objets flottants ou de puissants monstres. Il peut y en avoir de quatre à dix-huit en service à tout moment.

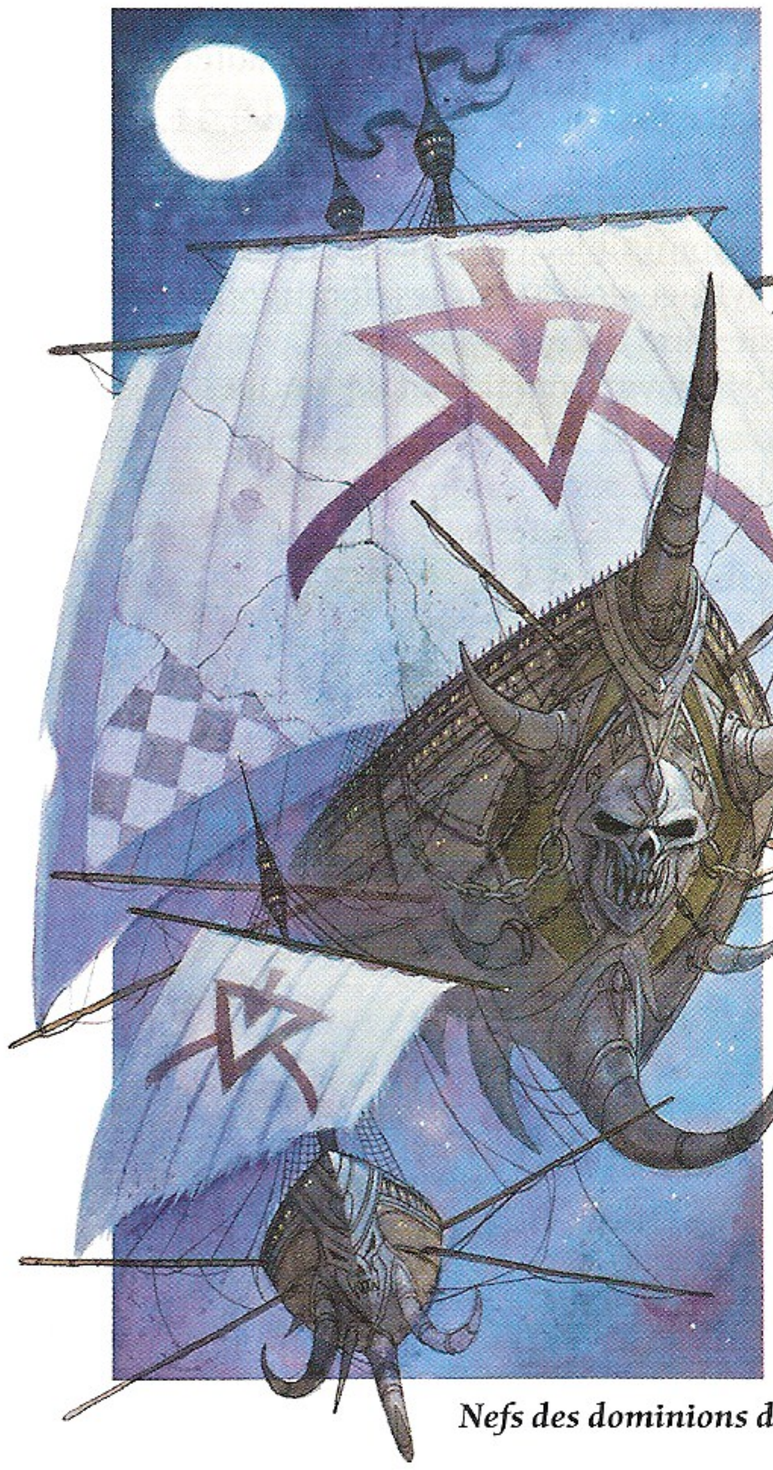
**Avantage :** bonus de +2 à toutes les défenses, +2 à la VD en vol partiel.

**Noms typiques :** *Givrespire, Clémence, Vieille Rancune, Marteau Fumant, Roi des Orages.*

WILLIAM O'CONNOR/WAYNE ENGLAND

## Gruumsh

Les missions effectuées à bord des nefs des dominions délabrées de Gruumsh sont souvent des allers simples. Ces navires risquent fort de tomber en morceaux lors du voyage de retour. Même si un tel navire reste viable, deux cas peuvent se présenter : soit les batailleurs qui sont à bord arrivent à se faire tuer dessus et retournent



*Nefs des dominions de Gruumsh*

*Nefs des dominions d'Hestavar*

à Chernoggar, soit ils repartent se livrer à quelque autre pillage, parvenant parfois à retrouver le chemin du retour plus ou moins par hasard.

**Avantage :** quand elles sont incontrôlables, les nefs des dominions de Gruumsh se déplacent à leur VD normale.

**Noms typiques :** aucun. Baptiser un navire n'est qu'une pitoyable ruse qu'utilisent ceux qui ne sont pas aussi forts que Gruumsh pour avoir l'impression que leurs chétives coquilles de noix sont à la hauteur.

### Hestavar

Le Jeu de Conception dote Hestavar de la plus vaste des flottes des dominions. Comme souligné à la page 61, Érathis envisage de rétablir les dominions brisés, ce qui nécessite une flotte importante. Les nefs des dominions d'Hestavar bénéficient de lentilles spéciales qui permettent à ceux qui les pilotent de retrouver la lumière de Pélor où qu'ils soient dans la Mer Astrale et de s'orienter vers leur foyer.

**Avantage :** navigation améliorée (lorsque vous utilisez la table de navigation astrale pour un voyage, remontez d'une ligne), +2 à la VD en vol partiel.

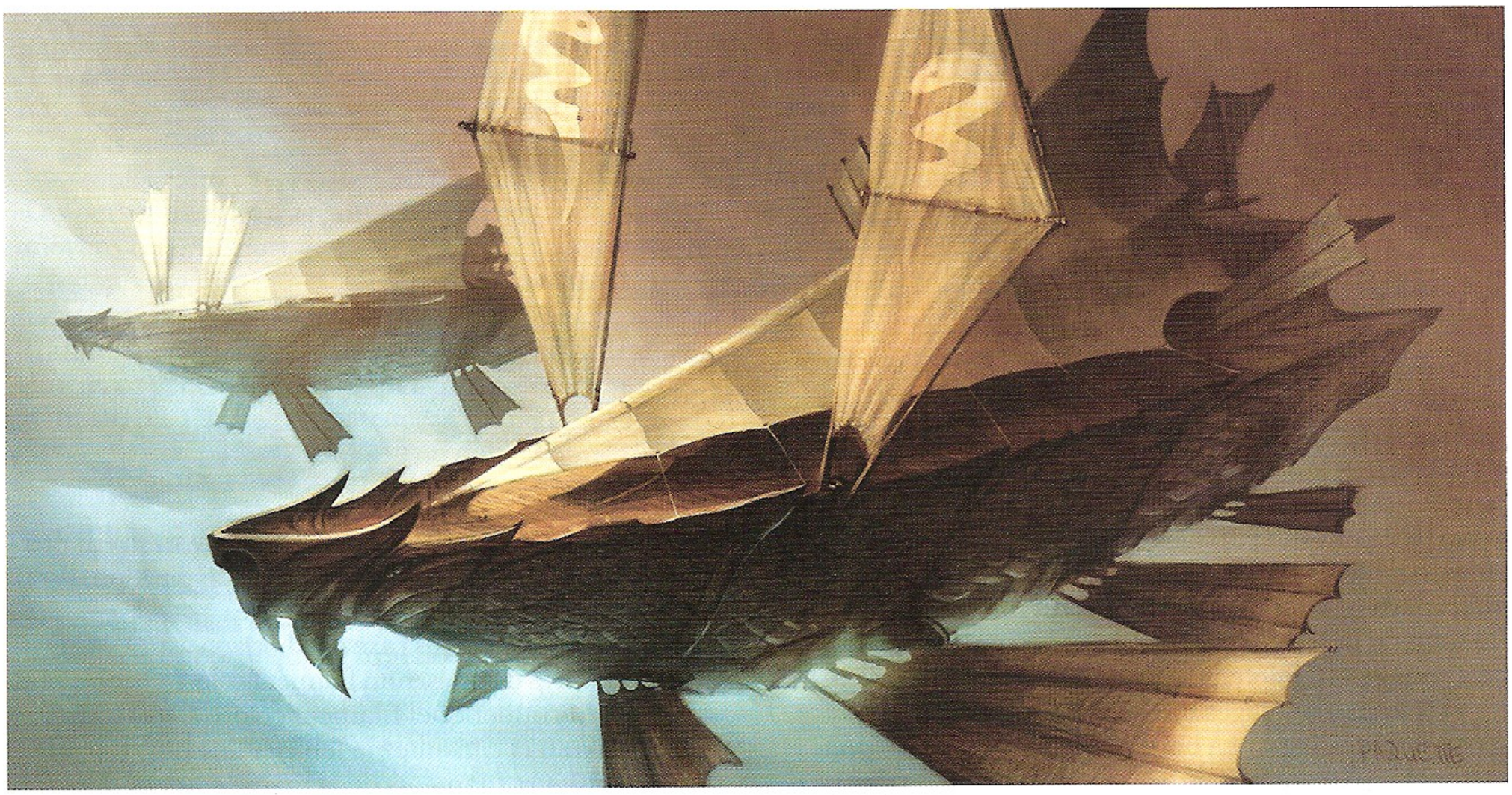
**Noms typiques :** *Sentier Glorieux, Fierté d'Hestavar, Soleil Levant, Flambeau du Matin*

### Les Neuf Enfers

Les vaisseaux des diables jettent généralement l'ancre à Avernus ou Dis. Ces navires sont rares : il y en a six tout au plus. Asmodée aime utiliser les nefs infernales car il préfère se présenter aux autres dominions sous l'apparence d'un négociateur mielleux, et les diplomates et autres ambassadeurs n'ont pas l'habitude d'arriver sur

*Nef des dominions des Neuf Enfers*

JASON A. ENGLE/WILLIAM O'CONNOR



*Nefs des dominions de Zéhir*

un char qui ressemble à un instrument de torture. Les « exaltés » des Enfers sont les damnés, et les nefs des dominions d'Asmodée sont uniques dans la mesure où elles ressuscitent ceux qui s'y trouvent à une cadence effrénée. Il le faut bien, car les hurlements d'agonie des damnés sont la seule énergie magique capable d'alimenter ces navires. De toute évidence, les diables sont les vrais maîtres à bord des nefs infernales, et il est tout aussi évident qu'ils n'ont pas besoin de navires pour se déplacer dans la Mer Astrale. Ils s'en servent plutôt pour intimider leurs ennemis.

**Avantage :** ceux qui sont à bord bénéficient d'un bonus de +2 aux tests d'Intimidation, et les ennemis qui se jettent à l'abordage d'un tel navire subissent un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

**Noms typiques :** la plupart des nefs infernales sont baptisées d'après la méthode de torture utilisée pour les alimenter : *Creuse-Orbites, Arrache-Cœur* et *Quadruple Pal* par exemple.

### Tiamat

Même si Tiamat préférerait sans doute lancer de puissants cuirassés munis d'innombrables perchoirs à dragons dans les cieux, sa magie semble la limiter à de petits vaisseaux furtifs. Les nefs des dominions de Tiamat disposent d'un avantage : elles sont pourvues de focaliseurs magiques qui amplifient le souffle des dragons se trouvant à bord.

**Avantage :** à chaque tour de jeu, un dragon à bord peut doubler la portée et l'aire de son souffle.

**Noms typiques :** ces vaisseaux sont baptisés d'après les dragons ayant gagné la faveur de Tiamat. Aucun d'entre eux ne porte son nom, car il arrive qu'on les perde.

### Zéhir

Comme Tiamat, Zéhir dispose de vaisseaux un peu plus petits qu'il ne le voudrait. Ils sont vifs et maniables, même pour leur petite taille.

**Avantage :** le vaisseau bénéficie d'un bonus de +2 à la VD quand au moins un des membres d'équipage entreprend une action pour le piloter. De plus, une fois par jour, il peut regagner 25 % de ses points de vie quand l'un de ses membres d'équipage exalté est sacrifié rituellement à bord.

**Noms typiques :** *Croc des Ombres, Venin Mortel, Victime Sacrificielle, Le Rampant.*

## S'orienter dans la Mer Astrale

La substance de la Mer Astrale est dans une certaine mesure sensible à la volonté de ceux qui la traversent. Un navigateur peut donc focaliser son esprit sur une destination au moins de la taille d'un dominion et partir dans ce qui lui semble être la bonne direction : il finira par arriver à bon port, même si le trajet n'est pas forcément rapide, sûr ou optimal. Par conséquent, dans les parties où les erreurs et les prouesses des navigateurs n'ajoutent rien à la tension dramatique et au plaisir de l'exploration, la navigation se réduit à une estimation des capacités du pilote et au choix arbitraire du MD. D'un autre côté, si vous voulez disposer d'un système de navigation vite fait bien fait pour que les joueurs aient un certain contrôle sur leur voyage, en voici un.

### Navigation libre

Se rendre d'un point précis à un autre sans utiliser de filament coloré prend du temps. Mieux vaut réserver les traversées en Mer Astrale aux voyages menant aux îlots astraux et aux citadelles qui en sont dépourvus, ou pour s'approcher discrètement sans être repéré par un ennemi qui les surveille. Naturellement, c'est aussi la solution de secours pour les personnages qui ne parviennent pas à trouver le bon filament coloré.

EMPTY ROOM STUDIO - ADAM PAQUETTE

**TABLE DE NAVIGATION ASTRALE**

| Destination | Meilleure option | Option secondaire | Trajet en cas de succès | Trajet en cas d'échec |
|---|---|---|---|---|
| Dominion divin actif | Nature (facile), Religion (facile) | Arcanes (moyen), Histoire (moyen), Perception (difficile) | 1d4 jours | 2d3 jours |
| Dominion brisé | Arcanes (moyen), Nature (moyen) | Histoire (difficile), Religion (difficile) | 1d6 jours | 3d4 jours |
| Îlot astral familier | Arcanes (moyen), Nature (moyen) | Histoire (difficile) | 1d6 jours | 1d10 jours |
| Îlot astral cartographié | Nature (difficile) | Arcanes (difficile), Histoire (difficile) | 2d4 jours | 4d4 jours |
| Îlot astral présumé | Nature (difficile) | Arcanes (difficile), Histoire (difficile) | 2d6 jours | 2d6 jours, et le site reste introuvable |

La table qui suit suppose que les personnages volent ou voyagent à bord d'un esquif, à vitesse moyenne, et qu'ils partent d'un des dominions divins et non du fin fond de la Mer Astrale. Utilisez la compétence du personnage qui pilote. Ajoutez un jour au temps de trajet si les personnages utilisent l'une des options secondaires. S'ils sont à bord d'un vaisseau remarquablement rapide ou lent, retirez ou ajoutez un ou deux au résultat de chacun des dés lancés pour déterminer le temps de trajet, jusqu'à un minimum de 1 jour par dé. Réduisez le nombre de jours que dure le trajet si le pilote obtient un 20 naturel.

## Utiliser les filaments colorés

Voyager sur des filaments colorés est le moyen le plus rapide d'atteindre les environs d'un dominion. La plupart des filaments colorés déposent les vaisseaux à quelques heures, ou une demi-journée au plus, du dominion central.

Le nombre de filaments colorés qu'on trouve aux environs d'un dominion ou d'un îlot varie, car il leur arrive de disparaître ou d'apparaître spontanément. Généralement, on en trouve 1d3-1 aux environs d'un dominion divin actif, et 1d2-1 dans le cas d'un dominion brisé. Il faut 1d6 heures pour trouver un nouveau filament coloré (s'il en existe d'autres).

Vous pouvez tirer sur la table des filaments colorés ci-dessous pour déterminer lesquels se trouvent à proximité. Les personnages peuvent ensuite décider combien de temps ils passent à voguer dans la région pour rechercher le filament qu'ils désirent emprunter. S'ils le trouvent, ils peuvent s'en servir immédiatement. S'ils ne parviennent pas à le trouver et ne désirent pas utiliser un des autres filaments à leur disposition, il leur faudra opter pour un long voyage.

Quand on vogue dans l'axe de l'horizon astral, on a 50% de chances de croiser un filament coloré chaque jour.

Pour déterminer quel filament coloré a été trouvé, lancez un d20 et consultez la table ci-dessous. Il peut y avoir plusieurs filaments de la même couleur dans une zone. La première fois qu'on aperçoit un filament menant à un dominion actif, celui-ci ressemble à une série de brefs éclairs, des images symbolisant le dominion en question. Les filaments des dominions brisés sont de simples lumières colorées sans image ni texture.

**FILAMENTS COLORÉS**

| d20 | Dominion et couleur |
|---|---|
| 1-2 | Arvandor – un filament vert sombre où l'on aperçoit brièvement des images d'arbres et d'eau vive. |
| 3 | Carcere – un filament rouille sombre. |
| 4-5 | Céleste – un filament brillant et doré où l'on aperçoit des montagnes. |
| 6-7 | Chernoggar – un filament vermillon où l'on aperçoit les ombres fugaces de soldats en marche. |
| 8-9 | Hestavar – un beau filament saphir où l'on aperçoit de hautes tours. |
| 10 | Kalandurren – un filament gris pâle. |
| 11-13 | Neuf Enfers – un filament rubis tourbillonnant où l'on aperçoit le globe de Baator, parfois orné de cornes ou de bouches qui ricanent. |
| 14 | Pandémonium – un filament magenta. |
| 15 | Pluton – un filament gris acier. |
| 16 | Shom –un filament bleu pâle. |
| 17-18 | Tythérion– un filament indigo ou l'on aperçoit des écailles qui ondulent. |
| 19 | « Filament du hasard » – un filament qui passe par toutes les couleurs et mène à une destination aléatoire de la Mer Astrale, peut-être loin de tout dominion. |
| 20 | Planaire – un filament multicolore qui mène à un plan totalement différent que vous pouvez choisir ou tirer au hasard. Les filaments argentés mènent au monde physique, les filaments émeraude en Féerie, les filaments noirs en Gisombre, les filaments opale et marbrés au Chaos Élémentaire, et les filaments pourpres et tourbillonnants aux Abysses. |

### Les filaments du hasard et les githyankis

Les capitaines aguerris savent que quand ils découvrent un filament du hasard, ils ont plus de chances de croiser des githyankis dans les environs. Ceux-ci recherchent en effet les filaments du hasard qui leur servent de sorties de secours quand ils ne parviennent pas à battre ou distancer leurs poursuivants. Les githyankis ne craignent pas de se retrouver dans une région aléatoire de la Mer Astrale. Ils ont confiance en leurs talents de navigateurs et le lien qu'ils entretiennent avec Tu'narath (cf. pages 94 et 96) les aide à rapidement s'orienter dans la bonne direction. Les membres des autres peuples n'ont pas autant confiance en eux et hésiteront plus à emprunter un filament du hasard.

# Aventures sur la Mer Astrale

L'angoissante tranquillité des voyages astraux est parfois bouleversée par l'irruption de dangers inattendus. Les personnages voyageant à bord d'esquifs ou autres moyens de transport peuvent être confrontés à des tempêtes magiques, des perturbations arcaniques, des vaisseaux hostiles ou des créatures volantes affamées comme les cuirassiers astraux. Selon le rythme de la partie, ce genre de menace peut être géré au moyen d'un simple test de compétence, d'un défi de compétences, d'un combat ordinaire ou d'une scène d'action.

## Actions générales à bord des vaisseaux

Les compétences suivantes peuvent s'appliquer à presque n'importe quelle urgence à bord.

- **Acrobaties :** effectuer des acrobaties nécessitant d'escalader les mâts ou les gréements du vaisseau, que ce soit pour y monter ou en descendre. Esquiver des obstacles qui tombent en cabriolant pour attraper un élément d'équipement qui s'est détaché dans l'agitation.
- **Athlétisme :** retenir momentanément des pièces du vaisseau qui risquent ou sont en train de se rompre. Manœuvrer la barre du vaisseau face à une grande résistance.
- **Arcanes :** remplir les réservoirs de carburant magique, ce qui permet d'accroître brièvement (et dangereusement) la vitesse ou la maniabilité du vaisseau (par exemple pour compenser l'absence de certains membres d'équipage).
- **Endurance :** accomplir des tâches lorsqu'on est en piteux état. Survivre avec le minimum d'eau et de nourriture quand les vivres ont été perdus ou volés.
- **Histoire :** identifier des vaisseaux en approche par leur taille et leur configuration, avoir une idée de l'origine et des intentions probables de leur équipage.
- **Perception :** détecter les ennuis avant qu'ils n'arrivent, déterminer le point faible de la coque de l'ennemi ou deviner à quoi une créature est vulnérable.

## Interactions avec des équipages rivaux

Les batailles entre navires peuvent consister en des échanges d'attaques à distance ou à des manœuvres d'abordage. Dans les deux cas, faites monter la sauce en jouant les interactions avec l'équipage ennemi avant le début des hostilités.

- **Bluff:** faire croire à l'équipage ennemi que vous êtes son allié, agir au moment le plus inattendu pour bénéficier de l'effet de surprise.
- **Diplomatie :** persuader les pirates, esclavagistes et autres prédateurs de choisir une cible plus facile ou plus riche ; déterminer la valeur du pot-de-vin qui vous permettra de vous échapper si les choses tournent au vinaigre.
- **Intimidation :** persuader des assaillants potentiels que vous leur ferez plus de mal qu'eux ne vous en feront.
- **Intuition :** identifier les équipages qui projettent de vous attaquer en vous faisant passer pour des voyageurs amicaux ou sans défense ; établir un lien mental important au sujet d'un vaisseau ou d'une tactique ennemi.

## Poursuite

Quand l'équipage d'un vaisseau tente d'engager le combat tandis que l'autre s'efforce de lui échapper, une poursuite s'engage. Si vous savez qu'un combat éclatera quand un vaisseau rattrapera l'autre, résolvez la poursuite au moyen d'un simple test d'Athlétisme de la part du personnage qui tient la barre. Dans certains cas, quand la poursuite ne débouche pas forcément sur un combat, gérez-la comme un défi de compétences à part entière.

- **Arcanes :** détecter les tourbillons astraux pour accroître la vitesse du vaisseau ; localiser les nébuleuses et autres corps astraux pour se cacher derrière ; trouver des portails permettant de se téléporter dans un autre secteur de la mer.
- **Discrétion :** masquer ses traces lors d'une fuite ; retrouver un vaisseau en cavale qui dissimule ses traces.
- **Nature :** détecter ou éviter les bancs de créatures astrales qui risquent de ralentir le vaisseau.

## Immobiliser ou détruire les vaisseaux ennemis

Dans certaines batailles navales, le but du défi de compétences est d'immobiliser ou détruire le navire adverse. Sur la Mer Astrale, la destruction d'un bâtiment est moins catastrophique que sur un océan du monde réel. Les membres d'équipage et les passagers se retrouvent à flotter doucement dans l'espace astral et n'ont pas à craindre de se noyer ou de brûler au soleil. D'un autre côté, dépourvus de vaisseau rapide, ils deviennent des cibles faciles pour les prédateurs.

- **Arcanes :** utiliser les armes magiques embarquées (s'il y en a) afin de modifier les attaques de zone et à distance arcaniques pour qu'elles endommagent les vaisseaux de loin. Ce test permet d'utiliser par la suite les pouvoirs d'attaque en question. En dépensant un pouvoir arcanique quotidien, vous bénéficiez d'un bonus de +5 au jet d'attaque.
- **Religion :** comme ci-dessus, mais pour les attaques divines.
- **Attaque d'arme :** utilisez les armes mécaniques embarquées comme les harpons ou les balistes pour endommager le vaisseau ennemi.

Si vous êtes ouvert aux descriptions collaboratives, vous pouvez laisser vos joueurs décider comment leurs vaisseaux sont équipés en termes d'armes à longue portée, et où celles-ci se trouvent dans leurs navires. Il devrait y avoir assez d'armes et d'autres mécanismes importants (comme un système de direction) pour que chaque personnage puisse agir durant un round. Sinon, vous pouvez traiter l'acquisition des armes en question comme un élément d'intrigue à part entière.

### S'emparer des vaisseaux ennemis

Lors d'un défi de compétences visant à aborder un vaisseau ennemi et à s'en emparer, les personnages s'efforcent d'engager un combat sur le pont adverse. S'ils perdent, les cibles parviennent à s'échapper avant que le combat n'ait lieu. En cas de défi raté, vous pouvez également décider que le combat a bien lieu, mais sur le pont du vaisseau des personnages. Des envahisseurs victorieux ne se contentent pas de remporter la victoire sur leurs adversaires : ils s'emparent également de leur vaisseau.

- **Acrobaties :** utiliser un élément de gréement pour aller se balancer jusqu'au pont adverse.
- **Discrétion :** se faufiler à bord en venant d'une autre direction pour bénéficier de l'effet de surprise.
- **Intimidation :** effrayer l'équipage adverse pour qu'il batte en retraite ou cède du terrain.

Laissez les joueurs remplacer des compétences par des attaques en mouvement et des pouvoirs raciaux quand la logique de la scène le permet. Pour les pouvoirs de déplacement comme *éclipse féerique*, où aucun modificateur de compétence ne s'applique, demandez un test d'Arcanes pour déterminer si le personnage « a bien visé », ou considérez que le pouvoir réussit automatiquement.

### Repousser des tentatives d'abordage

Dans la situation inverse, les personnages tentent de repousser des envahisseurs potentiels et d'éviter qu'un combat n'éclate sur le pont de leur navire. En fonction de ce qu'ils envisagent de faire, un succès leur permet d'éviter le combat et d'échapper à des poursuivants, ou encore d'emmener le combat sur le pont ennemi.

- **Bluff :** leurrer un envahisseur pour qu'il fasse un faux pas ou qu'il tombe dans un piège improvisé.
- **Discrétion :** surprendre un envahisseur qui tente de passer d'un navire à l'autre et le faire passer par-dessus bord.
- **Intimidation :** effrayer les envahisseurs pour les faire fuir.

En plus de ces actions spécifiques à une situation d'abordage, les autres personnages joueurs peuvent entreprendre des actions inspirées des sections *Actions générales à bord des vaisseaux* et *Poursuite*, ci-dessus.

## Dangers de l'environnement

Les personnages qui voguent sur la Mer Astrale peuvent affronter d'autres dangers que les pillards, pirates et créatures rôdant dans ce monde. C'est là que les facteurs environnementaux entrent en jeu.

### Tempêtes, tourbillons et autres anomalies

Bouillonnant des vestiges de magie issus de la création et de l'énergie résiduelle de la Guerre de l'Aube, l'imprévisible Mer Astrale génère continuellement des tempêtes arcaniques pour contrarier le voyageur imprudent. Les tempêtes se déplacent rapidement, ravageant une zone avant de poursuivre leur chemin. Il arrive, mais plus rarement, qu'elles se dissipent spontanément, le vaisseau se retrouvant alors encalminé.

D'autres dangers astraux sont fixes et permanents. Les plus répandus sont les tourbillons, vortex d'énergie qui attirent inexorablement les objets en leur centre où ils sont écrasés et martelés par la force de l'espace astral qui se replie sur lui-même.

Les navigateurs astraux désignent les autres dangers astraux permanents sous le nom d'anomalies. La plupart des anomalies se déplacent lentement dans la Mer Astrale, le tiers d'entre elles restant sur place pendant des mois ou des années avant de repartir à la dérive. Leurs déplacements peuvent se calquer sur des motifs géométriques ou être complètement aléatoires, soumis aux caprices des courants astraux. Bien des anomalies doivent indirectement leur existence aux agissements des dieux, qu'ils soient récents ou issus d'un lointain passé. De rares anomalies sont des créations intentionnelles des divinités ou de leurs serviteurs, bien que la plupart soient suscitées par les échos du fantastique rassemblement d'énergie divine ou originelle.

Quels que soient leurs effets, les tests utilisés lors des défis destinés à éviter ces dangers sont les mêmes.

- **Arcanes :** utiliser les instruments magiques du vaisseau pour détecter les menaces en approche.
- **Endurance :** protéger physiquement un allié d'un afflux d'énergie nuisible ou perturbatrice, encaisser le gros des dégâts et y résister.
- **Histoire :** se souvenir des endroits où se trouvent des anomalies à éviter.
- **Nature :** prédire les conditions climatiques en observant les tourbillons astraux et le comportement de la faune astrale.
- **Religion :** sentir l'énergie divine indiquant la présence immédiate ou les activités passées de divinités et de leurs champions. Identifier les ruines mythiques flottant dans la Mer Astrale depuis les catastrophiques événements de la Guerre de l'Aube.

Lorsqu'un défi de compétences est réussi, le vaisseau évite ou minimise les effets néfastes d'une tempête, d'un tourbillon ou d'une anomalie. En cas d'échec, les personnages subissent les effets du danger associé.

### Dangers spécifiques à la Mer Astrale

Les types de terrain dangereux décrits ci-dessous ne représentent que quelques-unes des options possibles dans la Mer Astrale.

#### Entrailles de Séhil

Selon la légende, cet amas de taille TG de tubes rouge sang entremêlés est composé des intestins de Séhil, un

originel que Kord tua à mains nues durant la dernière bataille de la Guerre de l'Aube.

**Effet :** quand une créature entre en contact avec les entrailles de Séhil ou termine son tour de jeu dans un espace adjacent, elle subit l'effet suivant jusqu'à ce qu'elle ait atteint trois étapes ou jusqu'à ce que l'effet soit annulé par un rituel de Rémission ou autre méthode similaire.

Quand la créature en question est en péril, elle et chacun de ses alliés situés dans un rayon de 3 cases d'elle confèrent un avantage de combat (sauvegarde annule).

**Utilisation :** utilisez les entrailles de Séhil comme accessoire lors d'une rencontre avec des aberrations ou des abominations capables de profiter des avantages de combat que leur confèrent les ennemis.

### Masque de Zorthos

Ce masque d'argile fantasmatique de taille Gig, que l'on croit être la tête creusée de Zorthos, dieu défunt du doute et de la lassitude, tourbillonne sans fin dans la Mer Astrale.

**Effet :** quand une créature touche le masque ou termine son tour de jeu dans un espace adjacent à celui-ci, elle subit l'effet suivant jusqu'à ce qu'elle ait atteint trois étapes ou jusqu'à ce que l'effet soit annulé par un rituel de Rémission ou autre méthode similaire.

Quand la créature en question se sauvegarde contre un effet incluant un étourdissement ou un hébétement, elle subit 10 dégâts psychiques par échelon.

**Utilisation :** une rencontre peut avoir lieu à la surface de cet étrange artefact. Les maraudeurs astraux qui ont le pouvoir d'étourdir ou d'hébéter les ennemis y seront particulièrement avantagés.

### Nébuleuse de houle cérébrale

On croise ces gigantesques formations nuageuses ressemblant à des cerveaux malades et palpitants dans les secteurs de la Mer Astrale contrôlés par les githyankis.

**Effet :** quand une créature utilise un pouvoir quotidien ou un pouvoir à recharge aléatoire dans une nébuleuse de houle cérébrale, elle subit 10 dégâts psychiques par échelon.

**Utilisation :** ajoutez une nébuleuse de houle cérébrale lors d'une rencontre difficile contre des pirates githyankis qui sont conscients des dangers qu'elle représente et adaptent leur tactique en conséquence.

### Nuage dévorant

Cette anomalie prend la forme d'une nuée frémissante de scarabées astraux rouge vif. Les sages de Kerith-Ald (cf. *Manuel des Plans*, page 95) pensent que ce fléau fut créé et déchaîné dans la Mer Astrale par Kyuss, le Géniteur de la Corruption, pour parvenir à la véritable apothéose. Les nuages dévorants se manifestent sous forme de petites volutes d'environ 10 cases contiguës, mais ils peuvent s'étendre sur des aires de plusieurs dizaines de mètres de diamètre.

**Effet :** les nuages dévorants constituent un terrain difficile affectant à la fois le déplacement terrestre et le vol. Quand une créature est en péril ou subit des dégâts continus dans un nuage dévorant, les scarabées astraux qui le composent deviennent frénétiques et la créature en question ainsi que chaque créature située dans un rayon de 2 cases d'elle subissent 5 dégâts par échelon.

**Utilisation :** utilisez un nuage dévorant pour remplacer un contrôleur afin de diviser un groupe de personnages combattant des brutes et des soldats.

### Orage de chaînes

On pense que ces chaînes hurlantes et éthérées sont les échos de la rage d'une divinité emprisonnée qui se manifeste dans la Mer Astrale. En règle générale, les orages de chaîne s'étendent sur de vastes aires (au moins 10 x 10 cases) et peuvent durent quelques minutes, jours ou semaines.

**Effet :** quand une créature réussit un coup critique ou dépense un point d'action dans un orage de chaînes, les chaînes spectrales se manifestent sous forme physique et enserrent la créature en question, qui est maîtrisée (sauvegarde annule).

**Utilisation :** les orages de chaînes sont utiles pour ralentir des personnages mobiles et font des merveilles une fois associés aux créatures qui tirent profit des ennemis immobilisés, d'un avantage de combat, ou des deux.

### Suaire de Nihilath

Cette vague turbulente de matière ectoplasmique grise émet continuellement des tentacules qui s'étirent et se battent avant d'être réabsorbés. Un suaire de Nihilath est une création lâchée dans la Mer Astrale par l'antique empire illithid de Nihilath (cf. *Outreterre*, page 82). Un suaire est généralement un morceau de terrain mobile de taille TG. Certains se déplacent aléatoirement tandis que d'autres semblent suivre et pourchasser les voyageurs githyankis et githzerais.

**Effet :** quand une créature débute son tour de jeu dans une case du suaire de Nihilath, elle est ralentie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant ou jusqu'à ce qu'une de ses attaques touche un githyanki ou un githzerai. De plus, toute créature qui termine son tour de jeu dans un suaire de Nihilath perd une récupération.

**Utilisation :** comme ils ont été conçus par les illithids, les suaires de Nihilath fonctionnent bien lors des rencontres avec les flagelleurs mentaux, l'effet de ralentissement empêchant leurs adversaires d'échapper facilement à leurs attaques.

### Tempête psychique

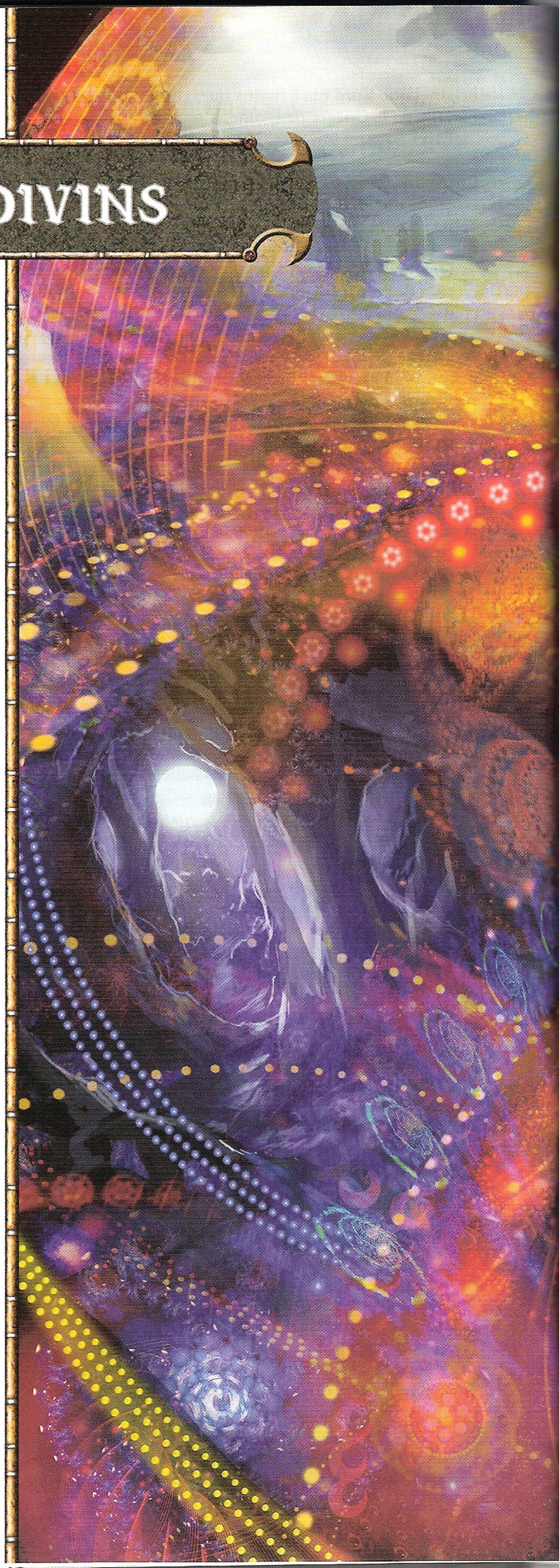
Les tempêtes psychiques assombrissent les nuages astraux et peuvent être aussi vastes que les ouragans du monde physique. Pour y échapper, ceux qui voyagent sur la Mer Astrale doivent distancer la frange du phénomène tandis qu'il se déplace dans un secteur de l'espace astral.

**Effet :** quand un vaisseau ou une créature ne parvient pas à lui échapper, le nuage le ou la pousse dans un voile de couleur proche ou la maintient dans l'aire d'effet de la tempête. Dans ce dernier cas, quand une créature débute son tour de jeu dans une tempête psychique, elle est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. De plus, les attaques psychiques effectuées dans une tempête psychique bénéficient d'un bonus de +2 au jet d'attaque et n'infligent que des demi-dégâts.

**Utilisation :** une tempête psychique est un bon moyen de faire intervenir un défi de compétences. En cas d'échec, les personnages peuvent se retrouver en un lieu inattendu ou rencontrer des créatures qui se cachent dans les nuages.

CHAPITRE 2

# Dominions divins



JULIE DILLON

**Ce chapitre** détaille chacun des dominions divins actifs, des lumineuses mais périlleuses Contrées de Chasse d'Arvandor aux tunnels et plateaux meurtriers de Tythérion.

La description des dominions s'accompagne de détails sur les archipels qui leur sont associés, c'est-à-dire les îles frontalières qui accueillent la plupart des Extérieurs et mortels de la Mer Astrale.

Le chapitre dévoile également des renseignements sur les dieux et leurs serviteurs, sur les dominions astraux et leurs îles, et sur les défis que représentent les aventures qu'on peut y mener.

- **Le monde des dieux :** un historique sommaire des dieux, anges, exaltés et Extérieurs des dominions et des îles frontalières.
- **Arvandor :** un aperçu du mythe si complexe de Corellon et Sehanine, et du « paradis » actuel d'Arvandor, cette contrée magnifique dans laquelle la Chasse Glorieuse est un devoir religieux et une nécessité du quotidien.
- **Céleste :** les desseins actuels de chacun des trois dieux de Céleste et le Jeu des Pics, qui pousse leurs fidèles à participer à des jeux de guerre, ce qui reste le meilleur moyen de préparer le dominion à se défendre.
- **Chernoggar :** un dominion ébranlé par la guerre qui oppose Baine à Gruumsh, avec de nombreux champs de bataille. Vous y trouverez un défi de compétences pour des personnages qui voudraient traverser ces sites.
- **Hestavar :** la grande mission d'Érathis de reconstruire le paradis, le rôle du Jeu de Conception dans cette entreprise, et les objectifs complémentaires de Pélor et d'Ioun.
- **Les Neuf Enfers :** le royaume des damnés, qui compte notamment Avernus et le Styx ; comment tirer des idées d'aventures des desseins des diables, ainsi qu'un scénario de six pages se déroulant sur la surface d'Avernus.
- **Tythérion :** une rubrique pour chacun des royaumes cauchemardesques d'Azharul de Tiamat et de Samaragd de Zéhir.

# LE MONDE DES DIEUX

Chacun des dominions divins détaillés dans ce chapitre est le domaine d'une ou plusieurs divinités, d'innombrables anges et autres serviteurs divins comme des exarques, mais aussi des formes spirituelles incarnées d'adorateurs mortels que l'on qualifie d'exaltés, pour qui l'au-delà se passe auprès de leur dieu.

Un archipel comptant entre une douzaine et deux cents petites îles entoure chaque dominion actif. Les îles frontalières émergent de la substance de la Mer Astrale, ce qui semble être la conséquence des vestiges magiques du Réseau des Cieux. Ces îles partagent de nombreuses caractéristiques avec les dominions qui les ont engendrées. La plupart des habitants des îles frontalières sont des Extérieurs, des formes spirituelles qui seraient devenues des exaltés si le Réseau des Cieux n'avait pas été détruit durant la Guerre de l'Aube. Les mortels, incapables de survivre bien longtemps au sein des dominions divins, accompagnent les Extérieurs des îles frontalières.

Les brèves descriptions qui suivent abordent les dieux, anges, exaltés et Extérieurs qui peuplent ces royaumes.

## Les dieux

Même les dieux qui se haïssent le plus (Bahamut et Tiamat, Avandra et Zéhir, Moradin et Asmodée) se lancent rarement des attaques directes. Ils ont beau se détester profondément, ils ont combattu dans le même camp pour survivre à la Guerre de l'Aube qui a vu disparaître un grand nombre de divinités.

Les originels furent vaincus, mais ils restent une menace. Les dieux maléfiques qui ont l'intention de finir par soumettre tous les autres dieux et le monde à leur joug sont conscients du fait que le cosmos étant pour l'heure dans un état d'équilibre, leur victoire ne serait que de courte durée, laissant vite place au désespoir éternel dès qu'ils seraient eux-mêmes écrasés par la renaissance des originels. Les dieux bons et non alignés savent de leur côté que seule l'union de toutes les divinités peut réprimer les originels. Rien ne sert d'assouvir ses désirs de meurtre ou de mutilation d'un dieu rival. La divinité que vous tuez aujourd'hui pourrait bien être destinée à vous sauver dans la prochaine guerre contre les originels ou le Royaume Lointain.

Divinités du chaos, Lolth et Tharizdun ont montré qu'ils pourraient passer dans le camp des originels si un nouveau conflit éclatait. Gruumsh est chaotique et peu fiable, mais on peut s'attendre à ce qu'il affronte le chaos et les originels plutôt que les autres dieux, comme il le fit durant la Guerre de l'Aube.

## Les exarques

Les exarques des dieux sont de puissance, de culture et de longévité très variables. Contrairement aux autres serviteurs des dieux que sont les anges, chacun des exarques a suivi sa propre voie vers le pouvoir, qui lui a inculqué quelques secrets divins. Leurs puissance et aptitudes étant très diverses, les exarques constituent un outil précieux pour les niveaux parangoniques et l'échelon épique. Une campagne débouchant sur un conflit ouvert contre Gruumsh peut paraître excessive, mais on peut tout à fait imaginer un groupe de personnages joueurs dont les aventures les opposent de plus en plus directement à Baghtru et Vaprak, exarques de Gruumsh.

Chaque exarque est unique, mais on peut considérer qu'une divinité qui en dispose de deux ou trois de connus peut en avoir deux ou trois de plus dont les personnages n'ont pas encore conscience. Ainsi, une campagne qui tourne autour d'un conflit de haut vol dans le Plan supérieur peut facilement faire intervenir de nouveaux exarques.

Les destinées épiques choisies par les personnages peuvent d'ailleurs exiger ce genre d'interactions. Les demi-dieux, les élus et bien d'autres destinées rentrent dans ce genre de rôle d'exarque des divinités qui ont pesé dans l'ascension des personnages.

Certains exarques passent beaucoup de temps dans le dominion de leur dieu. D'autres sillonnent le reste de l'univers. Comme leur dieu, la plupart des exarques n'apprécient guère les îles frontalières, mais ils ne seraient pas ce qu'ils sont s'ils n'étaient pas prêts à assumer certaines tâches peu plaisantes, pour permettre à leur divinité de se concentrer sur les sujets importants.

## Les anges

Les anges sont constitués de la même matière que les dieux et furent créés dans le cadre de l'entente originale des cieux, par laquelle les dieux convinrent de consacrer une part de leur puissance au monde naturel. Les dieux dépêchent ainsi leurs anges. La grande majorité de ces derniers ne sont que des serviteurs sans nom qui mettent un point d'honneur à avoir peu de personnalité propre pour pouvoir se consacrer à leur mission sans le moindre accroc. La tâche d'un ange consiste à accomplir la volonté des dieux, une divinité à la fois, et non pas à rester accroché à un seul dieu et à défendre sa cause avant tout.

C'est pour cette raison que les dieux préfèrent souvent disposer également d'autres serviteurs. On sait que les anges servent équitablement toutes les divinités, c'est pourquoi lorsqu'on cherche un avantage certain, il faut s'entourer de serviteurs qui ne sont fidèles qu'à soi.

Il existe bien entendu des exceptions à ce comportement angélique. Certains anges estiment qu'ils ne sont adaptés qu'au service d'un seul dieu, et intègrent des éléments de la symbolique de ce dernier à leur uniforme normalement neutre. Quelques anges montrent même une personnalité affirmée et se choisissent un nom. Certains d'entre eux finissent exarques, tandis que d'autres se tracent une étrange voie dans la Mer Astrale avant de disparaître, violemment ou plus progressivement.

## Devoirs et contraintes

Les anges servent les dieux. Les dieux s'affrontent parfois les uns les autres. Ainsi, des anges peuvent être opposés à d'autres anges. Malgré cela, il n'est pas concevable de convaincre un ange de consacrer son énergie à certains rituels ou sacrifices qui pourraient mettre une divinité en péril ou éliminer un grand nombre d'anges rivaux. Ils seront prêts à affronter une douzaine d'autres anges, si tel est l'ordre d'un dieu ou d'un personnage investi de pouvoirs divins, mais n'iront pas détruire sciemment des portails planaires ou des dominions ou encore terrasser des divinités comme le firent les originels durant la Guerre de l'Aube. Les anges à qui l'on ordonne de tuer un dieu ou un exarque s'autodétruiront avant d'atteindre cet objectif.

Certaines divinités maléfiques présentent un souci pour les anges qui voudraient les servir avec leur efficacité et leur dévouement habituels. Ce n'est pas tellement l'alignement qui présente une difficulté ; des anges servent Baine, Tiamat et Zéhir sans encombre. Ces dieux sont mauvais, mais leurs desseins, leurs méthodes et leurs environnements magiques n'entrent pas en conflit avec l'entente originale des cieux. Les dieux suivants, en revanche, présentent certains soucis.

**Asmodée :** divinité souvent en conflit avec d'autres dieux, Asmodée recourt à ses diables pour la plupart des tâches que d'autres confient aux anges. Malgré tout, le Seigneur des Neuf aime s'entourer de sept à douze anges, surtout lorsqu'il est besoin de rappeler subtilement à autrui qu'il reste un dieu à part entière. Les anges qui servent Asmodée ne tombent toutefois presque jamais sous son emprise.

**Gruumsh :** l'entente originale des cieux n'incluait pas le chaos. En s'adonnant au chaos, Gruumsh a perdu une grande part de son autorité sur les anges. Il en emploie parfois dans le monde, et encore moins souvent dans le royaume astral. Quand il dispose d'une bonne équipe d'anges, il les envoie souvent contre ceux de Baine pour voir ce qu'il en ressort.

**Lolth :** Lolth a trop souvent rompu ses liens avec l'entente des cieux pour pouvoir invoquer l'obéissance

### Les Sillages angéliques

Une voie dorée dessine un magnifique arc ensoleillé dominant la mer d'argent, des milliers de kilomètres au-dessus de l'horizon où les capitaines astraux choisissent généralement de naviguer. Témoignage du lien encore vivace des anges avec le réseau divin d'antan, les Sillages Angéliques sont des voies provisoires entre les dominions. La plupart de ces arcs persistent pendant un à trois jours (jamais plus d'une semaine) tandis que les anges de deux dominions échangent leurs positions, leurs renseignements et leurs tâches, en se mouvant d'un bout à l'autre du sillage à une vitesse qui les rend imperceptibles. Ces voies ne semblent pas fonctionner pour des créatures qui ne sont pas angéliques. Il est fort probable que, si les dieux le souhaitaient, les sillages puissent être employés pour rapidement transférer les anges d'un dominion à l'autre afin de pouvoir faire face à une nouvelle menace des originels.

HOWARD LYON

angélique. Étant donné qu'elle vit dans le Chaos Élémentaire et que ses protégés occupent l'Outreterre des originels, les anges sont rarement appelés à la servir. Quand un ange est convoqué par les prêtres de Lolth, il peut s'attendre à être sacrifié pour un démon, à devoir garder un accès qu'on ne peut confier à une créature des ténèbres, ou simplement à être précipité dans la mêlée.

**Tharizdun :** un ange qui se retrouve à devoir travailler pour Tharizdun est victime d'une magie qui n'a rien à voir avec le devoir angélique.

**Torog :** Torog est séquestré en Outreterre et cerné par des kilomètres de roche qui constituent une création d'outre-monde. Les rares anges qui œuvrent pour lui en Outreterre ne sont pas dans leur élément et ne sont pas remplacés rapidement quand ils disparaissent. Torog préfère recourir aux serviteurs de sa conception en Outrerre, pour n'employer les anges qui lui sont dus qu'en tant qu'agents dans la Mer Astrale et le monde.

## Les exaltés

Les exaltés sont des formes spirituelles, des êtres physiques tirés des âmes de mortels récemment décédés. Seul un fidèle fervent d'un dieu peut espérer devenir exalté. De nombreuses autres âmes mortelles ne font que quitter la Gisombre et traverser les dominions des dieux vers un sort inconnu, à moins de renaître dans un autre corps sans le moindre souvenir de leur précédente incarnation. D'autres encore restent dans le monde parmi les esprits primaux sous forme d'ancêtres ou de gardiens.

**Toutes les races, toutes les formes :** il n'y a pas de restriction de race ou de type concernant les fidèles intelligents qui peuvent devenir exaltés. Les dragons le deviennent souvent, les créatures magiques parfois. Même un aberrant ayant bien servi une divinité peut se glisser dans les dominions. Krag-Ik aux Huit-Yeux, le célèbre tyrannœil exalté de Kord, reste probablement l'exemple le plus marquant, mais des royaumes comme Tythérion et Chernoggar accueillent autant de types d'exaltés que le monde compte de formes intelligentes.

JASON A. ENGLE

**L'au-delà n'est pas éternel :** les exaltés ne vivent pas éternellement. Dans le piètre état actuel des dominions divins, les exaltés peuvent espérer vivre des siècles durant (des millénaires, dans certains cas).

Les exaltés qui succombent à une mort violente sur les terres de leur dieu reviennent généralement à la vie en 24 heures, en pleine possession de leurs souvenirs. Les exaltés qui meurent au sein du dominion d'un dieu allié peuvent bénéficier de cette résurrection, mais ce n'est pas systématique. Un exalté qui périt dans un dominion ennemi ou ailleurs dans la mer d'argent meurt, tout simplement. Étant formes spirituelles, ils ne peuvent pas être affectés par les pouvoirs classiques de résurrection ; seule la magie de la divinité du dominion peut les ramener à la vie.

Quand approche la fin de la « vie » d'un exalté, celui-ci comprend généralement qu'il est temps de partir.

Certains entreprennent un ultime pèlerinage vers les dominions restants, nécessitant souvent une escorte de personnages pour que le voyage ne soit pas avorté par une fin précoce. D'autres commencent à vieillir et meurent, comme s'ils étaient rattrapés par leur grand âge. D'autres encore offrent leur âme à la trame du dominion dans le cadre d'un rituel complexe.

**Les formes spirituelles restent dans la Mer Astrale :** les exaltés (et les Extérieurs) qui s'aventurent dans le monde, dans les autres plans ou même à Sigil peuvent espérer un mois d'existence avant que la magie divine qui les lie à leur forme se désagrège. Au sein de la Mer Astrale, ils peuvent se rendre où ils le souhaitent (ou bien où ils sont obligés d'aller) sans craindre cette dissolution.

**Pas d'enfants :** quand un enfant mortel devient exalté, il atteint normalement d'âge adulte, puis cesse de vieillir. En revanche, ni les exaltés ni les Extérieurs ne peuvent procréer ou porter d'enfants. Les mortels du royaume astral enfantent normalement, mais pas en s'unissant avec des exaltés.

**Splendeur :** les exaltés présentent une sorte de halo ou d'éclat sombre qu'on ne retrouve pas chez les autres créatures. À moins que l'exalté cherche à déguiser sa forme spirituelle un brin trop lumineuse ou précise par le biais de magie ou autre subterfuge, quiconque se trouve dans un rayon de 6 mètres le reconnaîtra comme tel. Les Extérieurs n'ont pas ce lustre particulier et il leur arrive même de parler des « luisants » quand ils font référence aux exaltés.

### THÈMES POUR EXALTÉS

Toute créature ou presque peut être un exalté de l'une des divinités. Il est recommandé de recourir à des créatures correspondant aux attentes du dieu concerné, sauf lorsque vous cherchez à créer un effet ou un moment-clef de la campagne. Le profil de jeu des exaltés est généralement le même que celui des créatures normales correspondantes. Si vous le souhaitez, vous pouvez également vous servir d'outils comme les thèmes de monstre du Chapitre 4 du *Guide du Maître 2* pour conférer aux exaltés (et aux Extérieurs) des pouvoirs associés à leur divinité.

**Corellon et Sehanine :** servez-vous du thème habitant de féerie (cf. *GdM2* 118).

**Érathis :** un thème de monstre pour les créatures dévouées à Érathis apparaît en page 140.

**Kord:** un thème de monstre pour les créatures dévouées à Kord apparaît en page 141.

**Neuf Enfers :** servez-vous du thème de monstre de la légion d'Avernus (cf. *GdM2* 120).

**Tiamat:** les pouvoirs des cultistes de la Main Rouge de Tiamat (cf. *GdM2* 122) sont adaptés aux exaltés de Tiamat.

**Zéhir :** le thème des adorateurs langue-de-serpent (cf. *GdM2* 110) peut également s'appliquer aux exaltés de Zéhir.

## Extérieurs

Si le Plan supérieur fonctionnait correctement, les formes spirituelles qui terminent comme Extérieurs seraient des exaltés, des êtres incarnés évoluant au sein du dominion de leur dieu et non sur une île frontalière ou quelque autre lieu de la Mer Astrale. La plupart se retrouvent sur les îles frontalières périphériques du dominion auquel ils auraient dû appartenir, mais certains échouent sur d'autres archipels, si bien que les personnages ne pourront pas toujours juger du vécu d'un Extérieur selon sa position actuelle. Les Extérieurs se rendent entre deux et cinq fois plus souvent dans le royaume astral que les exaltés, selon ce que vous recherchez pour votre campagne.

**Sans rime ni raison :** les exaltés considèrent souvent que les Extérieurs sont légèrement défecteux. Les exaltés de dieux mauvais comme Tiamat ou Zéhir sont convaincus que les Extérieurs leur sont inférieurs à tout point de vue. À moins que vous souhaitiez changer la dynamique de votre campagne, vous ne devriez pas prendre cette perception comme un fait. La tragédie des dominions est telle qu'il n'existe pas de différence réelle entre les âmes qui deviennent exaltées et celles qui se retrouvent sous forme d'Extérieurs ; ces derniers ne sont que les ultimes dommages causés par la destruction du Réseau des Cieux durant la Guerre de l'Aube.

**Pas d'accès :** les Extérieurs qui s'éveillent après la mort à portée de vue du dominion de leur dieu ne comprennent pas que les choses ne se sont pas passées comme prévu. Parfois, d'autres Extérieurs, des exaltés ou des mortels seront vite présents pour les conseiller, mais la plupart ne pourront pas croire qu'ils ont été exilés du dominion de leur dieu alors qu'ils le voient luire à l'horizon, et ils chercheront à nager jusqu'à le rejoindre. S'ils arrivent à parcourir les kilomètres qui les séparent du voile coloré qui entoure le dominion sans se faire dévorer par un monstre ou être recueillis par des voyageurs compatissants à bord d'un esquif, ils peuvent s'attendre à une terrible désillusion. Les Extérieurs ne sont pas en mesure de pénétrer sur le dominion actif de quelque divinité que ce soit. Ceux qui tentent de traverser le voile coloré d'un dominion divin actif ne feront que s'écraser contre l'écran comme s'il s'agissait d'une muraille impénétrable ou seront aussitôt téléportés à une distance allant de trois à trente kilomètres au-dessus ou au-dessous du dominion, où ils devront faire face aux prédateurs qui savent ce que ces secteurs leur réservent.

Il y a toutefois une exception à cette inaccessibilité des dominions divins pour les Extérieurs : Asmodée a justement construit le sien pour tirer profit du trouble des cieux. Les Extérieurs peuvent se rendre dans les Neuf Enfers. Et beaucoup le font.

**Les Extérieurs ne sont que des mortels :** les Extérieurs ne vieillissent pas, sauf s'ils sont arrivés enfants au royaume astral. Contrairement aux exaltés, ils n'ont droit qu'à une seule nouvelle vie. Seule la plus puissante des magies peut ressusciter un Extérieur mort ; on pourrait presque dire qu'ils sont plus mortels que les mortels. Une fois qu'ils ont quitté leur forme spirituelle, ils disparaissent véritablement pour atteindre la prochaine destination de leur âme. Un Extérieur qui parvient à éviter les accidents et la démence peut espérer vivre entre cinquante et cent ans sous sa nouvelle forme.

**Moral des Extérieurs :** les réactions devant la malédiction qui les prive du statut d'exaltés varient

grandement selon la personnalité, le dieu, les relations avec d'autres Extérieurs et exaltés, et la culture des îles frontalières locales. La rage et le désespoir sont courants. La plupart surmontent la frustration et se contentent de ces cinquante à cent ans de vie supplémentaires, même en exil. D'autres voient cet interdit comme une imprécation et considèrent leur vie comme une erreur regrettable.

**Culture des Extérieurs :** la majorité des habitants des archipels frontaliers sont des Extérieurs dévoués à l'une des divinités du dominion correspondant. Les anciens dévots de dieux bons et non alignés vivent comme ils le peuvent dans l'ombre du dominion ou voyagent par navire, par portails ou par les airs jusqu'à leur nouvelle demeure du royaume astral. Les Extérieurs de certains dieux mauvais, notamment Tiamat et Zéhir, feraient mieux de fuir les archipels de leurs dieux, tandis que les Extérieurs de Baine et de Gruumsh se retrouvent souvent attirés par le conflit grandissant de leurs dieux respectifs.

Les membres de cultures et de communautés très influencées par les Extérieurs montrent souvent un sens du sarcasme et de l'autodérision que l'on ne retrouve pas chez leurs homologues plus classiques. Même les Extérieurs qui restent fidèles à leur dieu sont du genre à rappeler l'ironie de leur situation.

**Une troisième chance :** il est rare, même si cela arrive, qu'un Extérieur ayant mené une vie exemplaire meure pour se réveiller à nouveau dans la Mer Astrale, mais dans le dominion de son dieu, cette fois. Il est bien plus rare qu'un Extérieur choisisse une nouvelle divinité, se consacre à une cause différente et devienne un exalté au service de ce nouveau protecteur.

## Dominions et îles frontalières

Malgré la proximité et leur source commune de puissance divine, les dominions et leurs îles frontalières sont des mondes bien distincts, avec des environnements magiques fondamentalement différents.

**Liberté des dominions :** les serviteurs des divinités que sont les exarques, les anges et les exaltés peuvent sillonner librement l'ensemble des dominions ; rien n'empêche un exalté de Zéhir de pénétrer en Céleste et d'y rester aussi longtemps qu'il le souhaite, si ce n'est que les habitants du dominion risquent de ne pas apprécier son séjour et qu'un exalté tué hors de son dominion ne peut être ramené à la vie.

**Les mortels ne peuvent s'établir dans les cieux :** contrairement aux Extérieurs, les personnages joueurs et mortels normaux peuvent accéder librement aux dominions. Mais ils ne peuvent y rester qu'un temps limité, à l'inverse des exaltés, généralement entre deux semaines et deux mois. Les personnages d'échelon épique peuvent supporter la pression inhérente aux dominions jusqu'à un an. Quand un mortel séjourne trop longtemps dans un dominion divin actif, la volonté toute-puissante de l'une des divinités locales remodèle sa personnalité en lui donnant des traits et des objectifs plus proches de ceux du dieu. Cette transformation n'est que temporaire si le mortel repart. S'il reste, en revanche, elle devient permanente et le mortel n'est plus qu'un aspect mineur de la divinité qui s'éteint rapidement.

Les Neuf Enfers constituent une exception à cette règle. Les mortels y sont les bienvenus, tant qu'ils peuvent supporter la souffrance.

**Îles du Réseau brisé :** visiter les îles frontalières n'est pas chose impossible pour les dieux et leurs meilleurs serviteurs. C'est juste une expérience désagréable. Le contrecoup de la rupture du Réseau des Cieux affaiblit les êtres purement spirituels quand ils se trouvent sur ces îles. Les dieux, les aspects, les anges et les exarques subissent un malus de -2 aux jets d'attaque et à toutes les défenses quand ils sont sur les îles frontalières. C'est là une des raisons qui font que les dieux se rendent rarement dans ces archipels.

**Exaltés et îles frontalières :** les exaltés ne sont pas déconcertés par les îles frontalières. Quelques-uns choisissent même de s'établir dans les îles des abords du dominion de leur dieu. Ils renoncent ainsi à la promesse de résurrection du dominion, en contrepartie d'un semblant de liberté ou du sentiment de pouvoir aider ceux qui auraient mérité un meilleur au-delà.

Il y a aussi une raison plus concrète qui pousse certains exaltés à s'établir dans ces îles. Si suffisamment d'exaltés finissent par succomber à une mort naturelle après une longue vie sur un archipel, sans avoir oublié d'accomplir divers rituels en hommage à la divinité, le dominion de celle-ci peut s'étendre et même absorber l'île concernée. La transformation étant extrêmement longue et les Extérieurs en étant exclus, les exaltés qui y participent se cantonnent généralement à une seule île frontalière. Il faut entre quatre et huit siècles pour parvenir ainsi à accroître l'influence d'un dieu.

### Diamants astraux

Les diamants astraux sont des cristaux limpides à facettes qui émettent une légère lueur argentée. Chaque diamant astral vaut 10 000 po. Ces gemmes apparaissent spontanément dans les dominions et récifs de la Mer Astrale et sont perçues par certains comme un effet secondaire de la destruction du Réseau des Cieux. On en trouve et on en extrait régulièrement en Céleste et à Hestavar, sachant qu'ils sont moins courants et que les mines sont plus réduites dans d'autres dominions, les dominions brisés et les îles frontalières.

# ARVANDOR

Dans le monde des mortels, les gloires éternelles d'Arvandor sont évoquées avec ravissement par les sages et les poètes, sans compter les fragrances émanant de ses étendues de fleurs et d'arbres, et les réjouissances sans fin de la Cour de la Seldarine.

Les scaldes et érudits qui rabâchent ces merveilles ne sont généralement ni elfes ni éladrins, ni même des adeptes avisés de Corellon ou de Sehanine. La beauté immaculée et le ravissement infini sont une perception humaine du paradis. Ceux qui comprennent véritablement Corellon et Sehanine, les dieux originels de Féerie, savent que leur paradis ne pouvait être aussi simple.

Il est vrai que les dieux d'Arvandor ont créé un royaume étourdissant : un site d'une incroyable beauté et d'un enchantement presque insoutenable comme il sied aux puissants dieux de l'amour, de l'éclat, de la magie arcanique, des étendues sauvages et de la liberté. C'est également un lieu marqué par un danger constant et de rudes affrontements, où chacun est appelé à prouver sa valeur. Contrairement aux esthètes confortablement abrités du monde des mortels, Corellon sait que la beauté est plus grande quand il faut la protéger de l'horreur et, à l'inverse de quelques romantiques illuminés, Sehanine comprend que l'amour est plus fort quand il est durement acquis et risque d'être perdu.

Trois grands événements ont façonné le royaume d'Arvandor et les destinées de tous ceux qui viennent y vivre : la destruction du panthéon féerique des origines, l'avènement consécutif de Sehanine et de Corellon en tant que dieux universels (et non plus seulement dieux des fées), et leur commandement de la dissidence contre l'Accord de Carcere (cf. page 104) qui engendra la prison des dieux. L'Arvandor qui fut remodelé à la suite de ces événements est un monde plus profond, témoignage de la manière dont certains dieux ont su se refaire parmi les cieux brisés qu'a laissés la tragédie de la Guerre de l'Aube.

## La trine harmonie perdue

Avant que n'éclate la Guerre de l'Aube, Corellon et Sehanine passaient leur temps aux côtés de leur sœur Lolth ; les trois divinités étaient à la tête du panthéon féerique, toutes-puissantes. Sehanine était aussi sage et changeante que la lune, Lolth aussi vive et stoïque que la nuit tombée, et Corellon aussi lumineux que les astres. Ce dernier créa les fées mortelles de ses larmes de chagrin, de beauté et de joie ; autant de qualités aimées de ces êtres. La plupart de ses larmes étaient de rire, fussent-elles provoquées par quelque voltige réalisée par Sehanine ou par une farce cinglante de Lolth.

Ensemble, les trois dieux partagèrent l'existence à laquelle la plupart des dieux (sans parler des mortels) aspirent ; une vie où les actes de compassion et de confiance alternaient avec les manifestations de puissance et de splendeur. Parfois, le rire était sombre et moqueur, mais il restait plus souvent sincère. Dans la mesure du possible, le peuple élu des trois divinités féeriques (une race qui allait ensuite donner les elfes, les éladrins et les drows) s'efforça de suivre l'exemple de ses protecteurs, menant une vie de réjouissance éthérée qui équilibrait le contrôle et le désir, l'aventure et l'harmonie.

Les divinités féeriques passaient peu de temps dans les dominions astraux avant la Guerre de l'Aube. Recluses en Féerie, elles éprouvaient le temps d'une manière bien différente de celle des autres dieux, si bien qu'elles furent lentes à réagir quand commença le conflit. Ce que les autres divinités vécurent comme une invasion et la destruction du Réseau des Cieux parvint aux oreilles de Corellon, Sehanine et Lolth comme de simples rumeurs de violence. La Guerre de l'Aube faisait rage, mais la Féerie restait l'écho intemporel d'un monde qui n'avait pas encore sombré dans le chaos. Lolth, pourtant, perçut dans la Guerre de l'Aube une perspective qui échappa aux deux autres dieux.

La Mer Astrale était en train de changer, et la trine harmonie des divinités féeriques ne devait pas durer. Corellon et Sehanine eux-mêmes ne sauraient dire si c'est la Guerre de l'Aube qui a changé Lolth ou si elle a toujours été différente. La rébellion de Lolth a été voilée par tant d'ombres et d'échos que personne ne peut identifier avec certitude ses premières traîtrises. A-t-elle frayé avec les démons avant de vouloir hisser ses drows à la peau sombre au-dessus des autres membres de l'espèce ? A-t-elle voulu tuer Sehanine ou Corellon en premier ? La version la plus répandue de l'histoire veut que Lolth ait pratiquement tué Corellon avant qu'il ne comprenne que son assaut n'était pas une de ses sinistres farces habituelles. Sehanine s'interposa et sauva la vie de Corellon, mais Lolth s'enfuit.

Quelle que fût la chronologie de ses trahisons, la guerre que livra Lolth à la Féerie eut lieu en même temps que le conflit de la Mer Astrale : le Réseau des Cieux fut brisé, le dominion encore en chantier d'Arvandor (conçu au départ comme une agréable retraite pour les trois dieux des fées) fut dévasté et, en Féerie, les enfants de Lolth (les drows) rasèrent les cités des éladrins et les forêts enténébrées qui les entouraient. Ainsi, Corellon, Sehanine et leurs sujets durent mener simultanément deux guerres en cette ère de légende. La guerre en Féerie prit fin quand Lolth s'enfouit sous terre, guidant ses drows vers l'Outreterre et loin des pensées de ceux qui étaient restés à la surface. Dans le même temps, Corellon et Sehanine, mais aussi Lolth, participèrent à la Guerre de l'Aube aux côtés des autres dieux. Ils le firent par nécessité et, ce faisant, se muèrent en divinités universelles.

## Dieux de toutes les races

Tandis que Corellon et Sehanine luttaient parmi les autres dieux et apprenaient à les connaître ainsi que leurs fidèles mortels, Sehanine comprit que ses sujets féeriques n'étaient pas les seuls à mériter amour et

attention. Corellon fut plus lent à voir cet aspect, mais la sincérité de Sehanine le fit partiellement changer d'avis, la conversion s'achevant quand il vit la beauté des races non féeriques. Au cœur de la guerre, depuis l'éperon de la Mer Astrale, les deux divinités en apprirent autant que possible sur les autres mortels. L'univers s'ouvrit à eux comme un bourgeon au printemps et ils prirent forme mortelle pour l'explorer. Ils ne se cantonnèrent pas au pétale qu'ils connaissaient (la Féerie), mais s'aventurèrent dans le monde mortel, au cœur de la fleur. Ils évoluèrent discrètement parmi les peuples du monde, endossant des aspects qui leur permettaient de passer pour des elfes ou des éladrins.

Et ainsi, durant leurs vagabondages, ils trouvèrent de la beauté, de l'amour et de la grâce chez ces autres espèces. Sous une forme peut-être moins raffinée que chez les leurs, mais avec une vertu non moins grande. Conscients de la corruption qui entachait leur propre maison (la sinistre voie vers la trahison et le chaos empruntée par leur bien-aimée Lolth, dont la beauté glaciale pouvait cacher la perversion), Corellon et Sehanine étaient enclins à accepter un certain manque de finesse.

Beaucoup de personnes en ce monde voient encore Corellon comme le dieu des éladrins et Sehanine comme une divinité elfique, mais avec le temps, les deux divinités ont volontairement partagé leur pouvoir avec des êtres qui n'ont rien de féerique, et forgé des alliances avec des dieux dont les manières leur plaisent. On sait notamment que Sehanine participa à la création des halfelins, que ce fût pour jouer un rôle durant la Guerre de l'Aube ou comme conséquence inattendue mais bienvenue de quelque événement important (les avis des érudits divergent sur cette question). Quoi qu'il en fût, aucune divinité n'avait le temps de veiller sur cette nouvelle race lorsque la Guerre de l'Aube faisait rage. C'est pourquoi Avandra adopta les halfelins et les guida à travers les affres de leurs balbutiements. C'est par ce lien qu'Avandra, Mélora et Sehanine renforcèrent leur amitié, et que Corellon se joignit naturellement à la compagnie.

À la suite de la Guerre de l'Aube, alors que les dieux se penchaient sur la manière de réarranger le monde avec le conflit enfin terminé, Sehanine suggéra que les exaltés d'Avandra et de Mélora soient les bienvenus à Arvandor. Bien qu'aucune de ces divinités n'y désirât son propre dominion, les exaltés qui leur étaient fidèles pouvaient s'établir dans ces terres à leur guise. Cet accord ne fit que consolider les liens, non seulement entre les quatre dieux, mais aussi entre leurs clergés respectifs.

## La Chasse Glorieuse

Le concept d'Arvandor comme monde de magnifiques forêts, de crépuscules lumineux et d'îles splendides ne dit qu'une part de l'histoire. Au lieu de vivre en sécurité, comme le font la plupart des exaltés des autres dominions, ceux d'Arvandor (que l'on appelle ruesti) sont conscients de faire partie intégrante de ce que Corellon et Sehanine nomment la Chasse Glorieuse. C'est ainsi qu'ils savent qu'ils peuvent être appelés à tout moment à participer à la traque d'une abomination qui se fraye un chemin vers le dominion. Mais l'exaltation ne suffit pas à faire un grand combattant ou mage, et les ruesti d'Arvandor soumettent sans cesse leur corps et leur esprit à des entraînements pour mieux assurer leur devoir et leur survie.

Pour éviter que ne se répète la tragédie qui a frappé les autres dominions avec le bouleversement du Réseau des Cieux, témoignage de la chute des cieux, l'étrange nécessité de la Chasse sert un autre dessein souhaité par Corellon et Sehanine sur leurs terres : le danger. Corellon et ses exaltés ne se satisfont pas d'une interminable suite de journées de béatitude, de vies ininterrompues. Sehanine prise quant à elle les liens qui se forment sous la pression, ces liens qui ne seraient jamais aussi forts sans le risque de la mort ou d'un sort pire encore. La plupart des gens d'Arvandor voient la Chasse comme un appel glorieux et une quête perpétuelle pour préserver la beauté farouche du royaume.

À ces fins, la Chasse Glorieuse s'avère des plus périlleuses. Un ruesti qui meurt durant la Chasse ne peut espérer qu'entre trois et douze résurrections à Arvandor avant de connaître son ultime trépas. En outre, certaines abominations sont dotées de pouvoirs qui dévastent l'âme et se montrent pires que la mort, puisqu'elles peuvent aussitôt faire disparaître les victimes du dominion. Les ruesti acceptent ces inconvénients en contrepartie d'une récompense en quantité

### Les quatre dieux libres et Carcere

La création de Carcere, la Prison Rouge des Dieux, a cimenté l'alliance des quatre divinités et défini pourquoi elles furent appelées les dieux libres. Carcere était au départ conçu pour servir de laboratoire magique engendrant des abominations qui devaient aider les dieux à remporter la guerre contre les originels. Vers la fin de la guerre, toutefois, il fut impossible de maîtriser le flux d'abominations. Les dieux durent condamner le dominion qui leur avait servi d'arsenal. Beaucoup associèrent donc leur magie pour créer une prison presque inviolable. Certaines divinités, comme Torog et Zéhir, ne voulurent pas coopérer tant que tous les dieux n'acceptaient pas de faire respecter la loi de la prison de Carcere.

Mais Sehanine et Avandra n'étaient pas d'accord. Cette solution ne leur inspirait pas confiance, car elles considéraient qu'aucune prison ne pourrait véritablement contenir les abominations et que l'effet négatif d'une telle geôle cosmique sur le Plan supérieur serait plus dommageable que son apport. Corellon et Mélora rejoignirent le camp de leurs amis.

Plutôt que de contribuer aux murs de Carcere, Corellon et Sehanine sacrifièrent une partie d'Arvandor. Corellon puisa dans sa maîtrise de la magie arcanique pour créer un canal métaphysique et s'assurer que les abominations qui tentaient de s'échapper de l'espace réduit de Carcere se retrouvaient au sein d'Arvandor au lieu d'aller infester le reste de la Mer Astrale. C'est ainsi qu'il incombe à Corellon, Sehanine, Mélora, Avandra et leurs exaltés de traquer et éliminer ces monstres avant qu'ils apparaissent dans d'autres dominions.

limitée : Corellon et Sehanine ne peuvent accueillir tous leurs fidèles à Arvandor et, en théorie, l'usure des ruesti libère de la place pour les autres. L'ironie veut que l'au-delà des elfes et des éladrins, races mortelles qui vivent le plus longtemps, soit le plus bref de tous les êtres immortels.

Les exaltés de Mélora et d'Avandra trouvent aussi leur place dans la Chasse Glorieuse. Les serviteurs itinérants d'Avandra sont dorlotés en tant qu'invités d'honneur quand ils ne participent pas à la Chasse, si tel est leur souhait. Ceux de Mélora vivent souvent dans les Terres de Chasse et n'explorent les régions moins sauvages de la Cour de la Seldarine que très rarement (deux décennies peuvent se passer sans qu'ils s'y rendent). Il arrive que des exaltés de Kord, de Baine, de Pélor ou même de Zéhir se joignent à la Chasse. S'ils y trouvent la mort, ces exaltés (contrairement aux ruesti de Corellon et de Sehanine) renaissent selon la procédure classique à Arvandor ou sur leurs dominions respectifs (ou, dans le cas des serviteurs d'Avandra et de Mélora, dans un dominion aléatoire).

Corellon et Sehanine cherchent à protéger certaines zones d'Arvandor contre les intrusions de la Chasse Glorieuse. L'île d'Esthère (cf. plus bas) et la Cour de la Seldarine, par exemple, comptent de puissantes protections magiques et de redoutables gardiens pour défendre les ruesti qui y vivent. Ceux-ci connaissent la paix et le confort en attendant d'être eux-mêmes convoqués pour la Chasse. Deux fois seulement dans l'histoire d'Arvandor, des abominations sont parvenues à passer outre ces défenses pour attaquer ces contrées.

## Les Terres de Chasse

Les abominations qui surgissent des terribles troupeaux émanant de Carcere se présentent souvent sur les Terres de Chasse, ces étendues que Corellon et Sehanine gardent sauvages et inhospitalières. En vérité, ce n'est pas Corellon qui a choisi le site des Terres de Chasse ; il n'a fait que laisser la nature submerger les contrées que des hordes d'abominations évadées avaient commencé à infester. Le pouvoir des âges résonne en ces lieux intimement liés à l'histoire d'Arvandor. Vous trouverez ci-après les descriptions de quatre de ces contrées, sachant que des dizaines de sites similaires existent parmi les Terres de Chasse.

### Les exaltés d'Avandra et de Mélora

Les exaltés d'Avandra et de Mélora peuvent se réveiller dans n'importe quel dominion autre que les Neuf Enfers. Ils sont surtout les bienvenus à Arvandor et en Céleste. Contrairement aux autres exaltés, ils reviennent à la vie quel que soit le dominion dans lequel ils meurent. Ils ont toutefois l'habitude de reparaître dans un dominion différent de celui qui les a vus mourir. Ni les exaltés d'Avandra ni ceux de Mélora ne se soucient de l'immortalité comme le font les autres exaltés. On les retrouve d'ailleurs souvent en train de voyager loin de tout dominion.

**Les catacombes de Récif :** il arrive souvent que la Chasse Glorieuse se rende dans un chapelet de minuscules îles rocheuses au large de l'Esthère, où des abominations de Carcere apparaissent avec une fréquence croissante. En réalité, ces îles sont les cimes de grands arbres pétrifiés par l'âge et submergés par les flots. Ils étaient déjà très anciens avant les batailles de la Guerre de l'Aube et sont criblés de cavités dont certaines sont pleines d'eau et d'autres d'air stagnant. Les chasseurs qui plongent en allant d'arbre en arbre ou ceux qui parviennent jusqu'aux poches d'air des troncs pétrifiés doivent faire sortir les abominations qui ont trouvé refuge dans ces cavernes sous-marines.

Certaines rumeurs disent que Crépuscule, une demeure regorgeant de curiosités construite par le célèbre sorcier tieffelin Bistrelune, serait située dans ces catacombes. L'endroit est un sanctuaire pour ceux qui passent outre ses défenses magiques.

**La cité morte de Carantharas :** parmi un grand bosquet d'arbres d'une petite île en lisière du dominion, se trouvent les ruines d'une ville exaltée dont les protections ont cédé il y a plusieurs siècles devant un assaut concerté d'abominations. Carantharas est devenue l'une des Terres de Chasse au lieu d'être reconstruite.

De jour, l'île paraît déserte, mais de nuit, l'écho des ruesti tombés qui régnaient autrefois ici murmure dans les rameaux. Des personnages qui écoutent ces bruissements peuvent effectuer des tests de Nature à la place de tests d'Arcanes ou de Religion pour se renseigner au sujet des abominations, des exarques, des divinités et de l'histoire d'Arvandor. Ceux qui réussissent un test de Nature DD 30 apprennent la vérité au sujet de Carantharas : l'endroit comptait autrefois un portail vers Carcere qui a fini par céder et a permis l'invasion de la cité avant qu'un groupe de héros vienne le condamner au prix de leurs vies. Le portail existe peut-être encore dans les catacombes.

Plus récemment, des abominations ont plusieurs fois surgi des ruines pour s'en prendre aux groupes de chasseurs. Des annuleurs (cf. page 130) se sont établis dans les catacombes, plutôt que d'essayer de quitter Arvandor. Après plusieurs Chasses infructueuses à Carantharas, les ruesti commencent à recruter des aventuriers planaires pour sonder les ruines.

**La Désolation du Sang Brûlé :** le paysage pur d'Arvandor est terni par ces terres arides. La Désolation du Sang Brûlé, désert noir ravagé et criblé de flaques de liquide rouge et bouillonnant, fut forgée par la bataille qui opposa Corellon à Gruumsh, et qui se déroula avant la Guerre de l'Aube.

Gruumsh se rendit à Arvandor pour détruire le dominion avant qu'il soit achevé et Corellon vint l'affronter au sommet d'une montagne. Sehanine et Lolth respectèrent la volonté de Corellon de faire face à Gruumsh en combat singulier. En revanche, alors que Sehanine veillait sur Corellon, Lolth observait secrètement Gruumsh dont elle admirait la rage. Corellon en sortit victorieux, et le sang de Gruumsh tomba sous forme de gouttes qui calcinèrent la région sur quinze kilomètres à la ronde.

Les abominations sont attirées par cette contrée bouillonnante, car le souvenir de la fureur et de la puissance de Gruumsh imprègne la terre. C'est ainsi que la

Chasse Glorieuse se rend fréquemment sur le site de l'antique victoire de Corellon.

Toute créature qui se trouve ici bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de dégâts, mais subit un malus de -2 à la CA. Dans le cas des créatures en péril, le bonus et le malus passent respectivement à +5 et -5.

**La forêt sans Fin :** hors des villes éladrines, de grandes étendues de bois vierges grouillent de monstres, d'abominations et de gibier plus classique dont les proportions et la puissance dépassent largement ce qu'on trouve dans le monde des mortels. L'un des principaux sites de ce type des Terres de Chasse est la forêt sans Fin, un dédale d'arbres, de rochers et de cours d'eau entrelacés. Les elfes mortels comme les ruesti chassent le long des sentiers sinueux de ces bois, murmurant de douces prières en hommage à Sehanine quand leurs flèches et leurs lances terrassent quelque bête. Des passages lunaires actifs (cf. *Manuel des Plans*, page 90) et des cheminées vers Carcere dont la position exacte est inconnue assurent un renouvellement des terreurs de la région. Quitter la forêt sans Fin pour rejoindre l'Esthère ou la Cour est impossible sans une chance éhontée ou la bénédiction de la Seldarine, qu'elle n'accorde qu'à ceux qui ont vaincu divers ennemis dans la végétation du site.

## Principaux lieux

Le dominion de Corellon et de Sehanine est divisé entre splendeur civilisée et nature sauvage. Ceux qui se rendent dans le royaume trouveront une paix relative en Esthère ou à la Cour de la Seldarine, mais une fois qu'ils s'aventureront au-delà de l'égide des protections et des gardiens féeriques, ils seront livrés à leur propre sort dans les éternelles Terres de Chasse.

**La Cour de la Seldarine :** au sommet de la plus haute colline d'Arvandor, se dresse un cercle de menhirs féeriques au centre d'un magnifique palais. Ce lieu sanctifié est Nath Seldarie, où Corellon et Sehanine tiennent la cour avec de nombreuses puissances plus modestes et des exarques que l'on appelle la Seldarine. Ces puissantes formes spirituelles constituent le cœur de la foi et de la légende féerique ; ils sont considérés comme des protecteurs ou des saints par les elfes et les éladrins. La plupart des histoires de fées évoquent leurs exploits.

Le plus célèbre, de par sa sinistre réputation plus que par sa puissance, est Erevan Ileserë, le Bouffon Féerique, protecteur des mystificateurs et de la malice. Il fait office de messager et d'intermédiaire entre le roi et la reine. Il n'a d'autre camp que le sien et a tendance à empirer les choses au nom de la plaisanterie. Il se tire toujours des

### Corellon, Gruumsh et Lolth

L'hostilité entre Corellon et Gruumsh est légendaire. Elle a débuté quand les deux dieux ont développé leurs bases pour accueillir respectivement des fidèles non éladrins et non orques. C'était avant leur coopération forcée par la Guerre de l'Aube et avant même la création des races mortelles. D'un côté, ils se haïssent mutuellement parce qu'ils sont diamétralement opposés : Gruumsh, avec sa force, son incroyable vigueur et ses rages légendaires, contre Corellon, avec sa grâce, son intelligence et sa magie. Certaines histoires les présentent comme des reflets divins, Corellon étant béni par le pouvoir de la beauté créatrice, alors que Gruumsh ne sait que détruire. Mais tandis que Corellon a privé Gruumsh d'un œil, le dieu borgne n'a jamais sérieusement blessé Corellon.

En est-on bien sûr ? Certaines divinations suggèrent que la trahison de Lolth contre Corellon est le résultat d'une alliance secrète avec Gruumsh, avec qui on dit qu'elle a badiné à une époque reculée antérieure à la Guerre de l'Aube. Si cette version recèle un semblant de vérité, Lolth aura trahi Gruumsh autant que Corellon, car le dieu enragé déteste Lolth au moins autant qu'il exècre le Seigneur de la Seldarine.

EMPTY ROOM STUDIO - ADAM PAQUETTE

pires ennuis et ne semble jamais pâtir de ses propres manigances (qui sont légion). Il s'entiche facilement de mortels, qu'il marque souvent d'un tatouage étoilé pour montrer son affection, ce qui est autant une faveur qu'une malédiction et laisse espérer une destinée aussi glorieuse que chaotique.

Les aventuriers croisent régulièrement deux autres membres de la Seldarine : Fenmarel Mestarine, le Loup Solitaire, et Shevarash de l'Arc Noir. Protecteur des rôdeurs, Fenmarel est un esprit taciturne et distant qui sillonne Arvandor, participant aux diverses Chasses Glorieuses (même s'il le fait indirectement et silencieusement pour préserver sa solitude). Emblème de fureur et de vengeance, l'exarque Shevarash est facilement froissé par les mortels (dont la seule existence l'irrite) et il se joint de bon cœur aux pires des Chasses. Il a guidé des centaines de ruesti vers leur ultime, quoique glorieux, trépas.

**L'empire d'Esthère :** l'Esthère, qui est le royaume le plus construit d'Arvandor, est la fusion en développement du royaume féerique idéal et d'un pays d'humains, de halfelins et d'exaltés de toutes les autres races. Avec leurs bannières claquant au vent, les fantastiques tours à cannelures se dressent sur les falaises d'Esthère pour surveiller ceux qui voudraient atteindre les mers d'Arvandor. Des embruns saphir sous un ciel d'un bleu parfait accueillent les voyageurs de la tumultueuse Mer Astrale dans le berceau du mythe elfique et au cœur de forêts plus vieilles que le temps.

La capitale d'Esthère est la grande cité de Faen Verdaya, dont l'art et la culture sont conformes au statut originel de paradis féerique du pays. Les exaltés se prélassent sur des divans parmi les fleurs éclatantes des atriums, dansent dans les grandes cours sous la douce lueur du soleil et la caresse de la brise, ou nagent dans des lacs aussi purs et limpides que le verre. Les chants et prières d'ères révolues résonnent dans les tours cristallines de Faen Verdaya ; ces sons saisissent la lueur divine d'Arvandor et la renvoient par vagues dans les rues, baignant tout le royaume d'un halo perpétuel. La coronale Lysildya, maîtresse éladrine de Faen Verdaya, règne au nom de Corellon et encourage les siens à honorer les œuvres d'art ancestrales tout autant qu'à créer les leurs.

Dans les terres, le dédale de cours d'eau et les îles légèrement boisées offrent domaines, bosquets et communautés pour les exaltés d'Arvandor qui ne participent pas à la Chasse Glorieuse ou qui cherchent à se soustraire quelques mois ou années à ses appels.

**La flotte d'écorce :** « site » en mouvement perpétuel, la flotte d'écorce consiste en d'énormes navires à trois mâts formés d'arbres vivants qui voguent ou dérivent sur les mers, les fleuves et les eaux cachées d'Arvandor. La flotte est constituée de créatures de toutes les races et fois, notamment des halfelins et des exaltés d'Avandra et de Mélora, qui passent d'agréables saisons dans le dominion. Ces navires sont parfois connus pour sortir des flots brillants d'Arvandor afin de rejoindre la Mer Astrale. Les plus grands sont si larges et complexes qu'ils pourraient passer pour de petites îles boisées. Les vagabonds de la flotte sont également connus pour leur curiosité et leur goût des jeux d'argent, ce qui en fait d'excellents compagnons de route et d'affaires pour des aventuriers planaires.

## Idées d'aventures

La Chasse Glorieuse est féconde en aventures périlleuses dans les exotiques et très fluctuantes Terres de Chasse. Les menaces qui viennent d'ailleurs compliquent également les choses.

**Chasse venimeuse :** les exaltés de Mélora d'un groupe de chasse parti avant les personnages sont finalement des fidèles de Zéhir. Quelle magie a pu masquer leur identité ? Les obscuréens (cf. page 80) cherchent-ils à tuer certains exaltés engagés dans la Chasse ou visent-ils aussi les abominations ?

**Voyage facilité, mais coûteux :** les portails lunaires de Sehanine vers d'autres dominions et mondes sont disséminés à travers Arvandor, s'ouvrant parfois où l'on s'y attend le moins (déclenchés en sautant d'une corniche ou en traversant une grotte cachée). Sehanine aime que ses portails servent de tremplins pour des quêtes et aventures, tant que ceux qui en profitent rapportent aux siens un présent digne de la divinité de l'amour et de la lune.

**L'abomination reconstituée :** une âme désespérée et redoutable séquestrée à Carcere s'est recomposée sous forme d'abomination avant de fuir vers Arvandor. Corellon voudrait rapidement éliminer cette menace avant que le monde ne paie le prix de son évasion.

## Rencontres de groupe

Les rencontres qui reviennent le plus souvent à Arvandor comptent des animaux et des bêtes aux proportions prodigieuses. Viennent ensuite les abominations qui constituent les proies des Chasses Glorieuses. Les voracias (cf. page 133) sont particulièrement abondantes, animées par leur haine éternelle des races féeriques. Étant donné que les portails lunaires de Sehanine sont reliés à des centaines de sites extérieurs et que leurs verrous cèdent de temps à autre, les personnages peuvent rencontrer une créature qui aurait profité d'une telle brèche. Les rencontres peuvent s'avérer plus variées sur les îles frontalières d'Arvandor, que l'on appelle les îles Verdoyantes (cf. page 42), car y pénétrer est souvent plus facile que d'atteindre Arvandor (la rencontre de niveau 28 qui apparaît ci-après rentre tout à fait dans ce cadre).

**Rencontre de niveau 16 (7 600 px)**
- 1 guulvorg (brute d'élite de niveau 16, cf. *BF* 268)
- 1 homme d'armes rakshasa (soldat de niveau 15, cf. *BF* 218)
- 2 sangliers tonnerre (brutes de niveau 15, cf. *BF* 232)

**Rencontre de niveau 22 (23 000 px)**
- 1 naga ténébreux (contrôleur d'élite de niveau 21, cf. *BF* 192)
- 1 traqueur astral (chasseur d'élite de niveau 22, cf. *BF* 13)
- 1 voracia (franc-tireur d'élite de niveau 22, cf. page 133)

**Rencontre de niveau 28 (67 000 px)**
- 1 balor (brute d'élite de niveau 27, cf. *BF* 56)
- 2 chantres des bûchers éfrits (contrôleurs de niveau 25, cf. *BF* 100)
- 1 karadjin éfrit (soldat de niveau 28, cf. *BF* 100)
- 1 phane (contrôleur d'élite de niveau 26, cf. *BF* 11)



EMPTY ROOM STUDIO - ADAM PAQUETTE

# Les îles Verdoyantes : archipel d'Arvandor

Les îles luxuriantes qui bordent le dominion d'Arvandor flottent dans des courants qui sont constitués des eaux d'Arvandor et de la Mer Astrale. Il s'agit de sites boisés d'une grande beauté, même s'ils ne peuvent rivaliser avec la splendeur d'Arvandor.

Corellon, Sehanine et les deux autres dieux libres ne souhaitent que du bien à leurs sujets de ces îles frontalières, mais il est rare que leurs serviteurs et eux-mêmes interviennent directement en raison des effets que ces archipels ont sur eux (cf. *Îles du Réseau brisé*, page 36).

La nourriture abonde sur la terre fertile des îles Verdoyantes, de même que le gibier. Les îles regorgent de ressources naturelles, mais la population locale n'encourage pas l'extraction minière.

Beaucoup des fidèles de Corellon et de Sehanine qui ont échoué ici comme Extérieurs se contentent du monde qu'ils ont forgé dans les îles Verdoyantes. Arvandor accueillant la Chasse Glorieuse, la vie menée dans les îles se rapproche de celle du dominion. Certains Extérieurs se réveillent même à Arvandor à leur mort.

## Principaux lieux

Saintétoile, les îles Sauvages, Tael Faris et les temples corrompus de Lyef Thierre ne sont que quelques-uns des sites intéressants des îles Verdoyantes où les personnages pourront s'aventurer.

### Saintétoile

Cette cité-état insulaire tire son nom de l'astre qui brille à son aplomb, placé là par la magie des Extérieurs et visible depuis des lieues à la ronde à travers la Mer Astrale. La fonction de l'étoile est de guider les voyageurs voguant sur la Mer Astrale et peut-être de rivaliser avec la lumière d'Arvandor. Selon l'angle par lequel il arrive des flots argentés, un voyageur peut tout à fait poser les yeux sur un astre encore plus lumineux que le dominion qu'il précède.

La population de Saintétoile n'a pas accepté son sort de délaissés d'Arvandor. Ces gens ont choisi de vivre pleinement et avec passion, pour prouver que même si leur paradis les a rejetés, ils méritent qu'on ne les oublie pas. Ils savent se défendre ; les îles Verdoyantes comptent des cibles plus faciles.

Saintétoile est le port le plus grand pour les voyageurs se rendant à Arvendor et se montre moins rayonnant que sa ville sœur, Faen Verdaya. Alors que la capitale de l'Esthère est pure et illuminée par les miracles arcaniques, Saintétoile rappelle le monde d'en dessous, où les passions engendrent les soucis et où le sang laisse des taches. Les rues sont remplies de gens de toutes les races et cultures. Les vaisseaux marchands s'y rendent pour y porter des marchandises plus ou moins exotiques des autres contrées de la Mer Astrale.

L'actuel dirigeant de Saintétoile est un magicien éladrin mortel, le coronal Deliyl, qui doit son autorité à la pertinence de son esprit de décision et au fait que quiconque menace l'existence de Saintétoile succombe à une étrange mort magique. Deliyl a l'habitude d'accepter d'autres mortels comme conseillers temporaires.

La cité est divisée en trois parties : les quais, la Sancte et les Tours.

**Les quais :** le quartier précaire que constituent les quais est au centre de la vie d'aventure de Saintétoile. Il est loin d'être aussi fabuleux que le port d'Hestavar, mais on y retrouve une certaine ambiance féerique qui

EMPTY ROOM STUDIO · ADAM PAQUETTE

a le don d'instiller la bonne humeur et d'atténuer les inhibitions. On y entend fredonner des visiteurs qui ne chantent pourtant jamais, on y voit sautiller en rythme ceux qui disent ne pas savoir danser, tandis que les gens naturellement bruyants et grossiers font que ce site figure parmi les plus exubérants de la Mer Astrale.

Ces quais font office de marché noir sur lequel s'échangent des produits volés : monnaie de mille mondes et dominions, objets de valeur artistique exotique ou douteuse, ainsi qu'un vaste assortiment de trésors magiques. Les marchands sont prêts à payer cher pour des objets d'Arvandor et imposent en contrepartie des tarifs exorbitants pour les épées de chantelame, les manteaux éladrins et autres objets du genre qu'ils peuvent vendre. Que l'acheteur prenne garde, cependant, car rien ne garantit la qualité de ces objets, qui peuvent avoir des défauts déconcertants ou ne pas fonctionner du tout.

**La Sancte :** la plupart des gens de Saintétoile vivent au cœur de la Sancte, ce quartier chaotique fait de pierre et de forêt vivante. Les maisons sont empilées les unes sur les autres, et les arbres éveillés transportent la population d'un point à un autre. Les tours où les magiciens éladrins pratiquent leurs arts bordent les bosquets elfiques. La qualité des produits est plus consistante dans la Sancte que sur les quais et le chaland peut ici commander des objets magiques fantastiques ou des œuvres d'art aux meilleurs lanceurs de sorts de la Mer Astrale.

**Les Tours :** la plupart des îles frontalières ne subsistent que quelques siècles, mais les Tours ont plusieurs milliers d'années. Elfes, éladrins et créatures d'autres races résident au sein de ces élégantes aiguilles usées par le temps. La magie des Tours n'est efficace que si elles sont habitées par des membres d'une même famille. Chaque tour est ainsi occupée par des Extérieurs, parents plus ou moins proches. On y retrouve même des exaltés de divers dominions, qui viennent ici pour se retrouver en famille avec des cousins qui n'ont pas connu l'exaltation.

Il arrive qu'une tour ne soit occupée que par une ou deux personnes, mais quand un bâtiment se vide, un autre couple ou groupe d'Extérieurs qui se redécouvrent des liens familaux dans les îles vient s'y établir sans attendre. Autrefois, les Tours ne comptaient que des lignées elfes et éladrines, mais on y trouve désormais un petit nombre de familles halfelines, humaines, férales et gnomes, ainsi qu'un groupe de quatre cousins demi-orques.

### Les îles Sauvages

Très boisés, les îlots dispersés les plus sauvages de l'archipel des îles Verdoyantes ne se distinguent pas vraiment les uns des autres, du moins aux yeux des étrangers. De petits groupes d'Extérieurs, de mortels, voire d'exaltés de Sehanine, Mélora ou Avandra vivent ici en paix, sous le couvert des arbres ; ils pêchent à l'aide de lances et de lignes depuis des canoës de la Mer Astrale, et se défendent comme ils le peuvent contre les monstres et les pillards.

Les quatre plus grandes îles Sauvages sont appelées Bois-Couronne, Langue de Sang, l'île de la Destruction et Blaireau par les gens de Saintétoile, même si ceux qui occupent ces terres les nomment sans doute différemment. Bois-Couronne porte le nom de son arbre principal. Langue de Sang correspond à la petite tribu d'Extérieurs qui a recréé les traditions primales sans pour autant profiter de la magie correspondante, puisque seuls des aventuriers peuvent puiser sans difficulté dans la puissance des esprits primaux depuis la Mer Astrale. L'île de la Destruction a vu s'écraser avec fracas au moins trois aéronefs, dont certains trophées attendent encore d'être extraits des épaisses forêts. Blaireau a tout simplement l'aspect de cet animal quand l'île est perçue depuis les cieux. On ne sait s'il s'agit d'une coïncidence, mais les occupants les plus notables sont une sorte d'association de créatures magiques aux allures animales. Anciens adeptes des dieux d'Arvandor, ils sont devenus des Extérieurs au lieu de reparaître dans ce dominion.

Des navires pirates et autres voyageurs furtifs accostent de l'autre côté des îles Sauvages, loin d'Arvandor, pour y rassembler leurs marchandises avant d'aller assaillir de plus grosses cibles. Ces précautions ne sont peut-être pas nécessaires, mais il arrive que des êtres d'Arvandor capables de prendre les airs viennent survoler les îles d'un œil vigilant et l'on sait que les pirates ne prospèrent pas en prenant des risques inutiles.

### Tael Faris

Ce site qui accueille la Maison de la Lune et des Étoiles, grand temple dédié à Corellon et Sehanine, est moins une île paisible qu'une cité bâtie sur des eaux d'argent, sculptée dans les arbres, la pierre et le clair de lune. La nuit est deux fois plus longue que le jour à Tael Faris, et la lune baigne le temple de radiance et d'ombre.

À chaque aube et chaque tombée de nuit, de magnifiques chants résonnent dans les colonnes de la ville envahies par la vigne et dans les berges sculptées. Les voyageurs sont captivés par cette musique, même si ceux qui parlent elfique ne tardent pas à comprendre que les paroles ont un sens double, à la fois louanges et traits d'ironie.

Les Extérieurs de Tael Faris sont essentiellement des elfes, des éladrins et des gnomes. Ceux qui ne sont pas de nature féerique n'ont pas le palais pour apprécier ce savant mélange de mélancolie douce-amère et de plaisanterie cinglante.

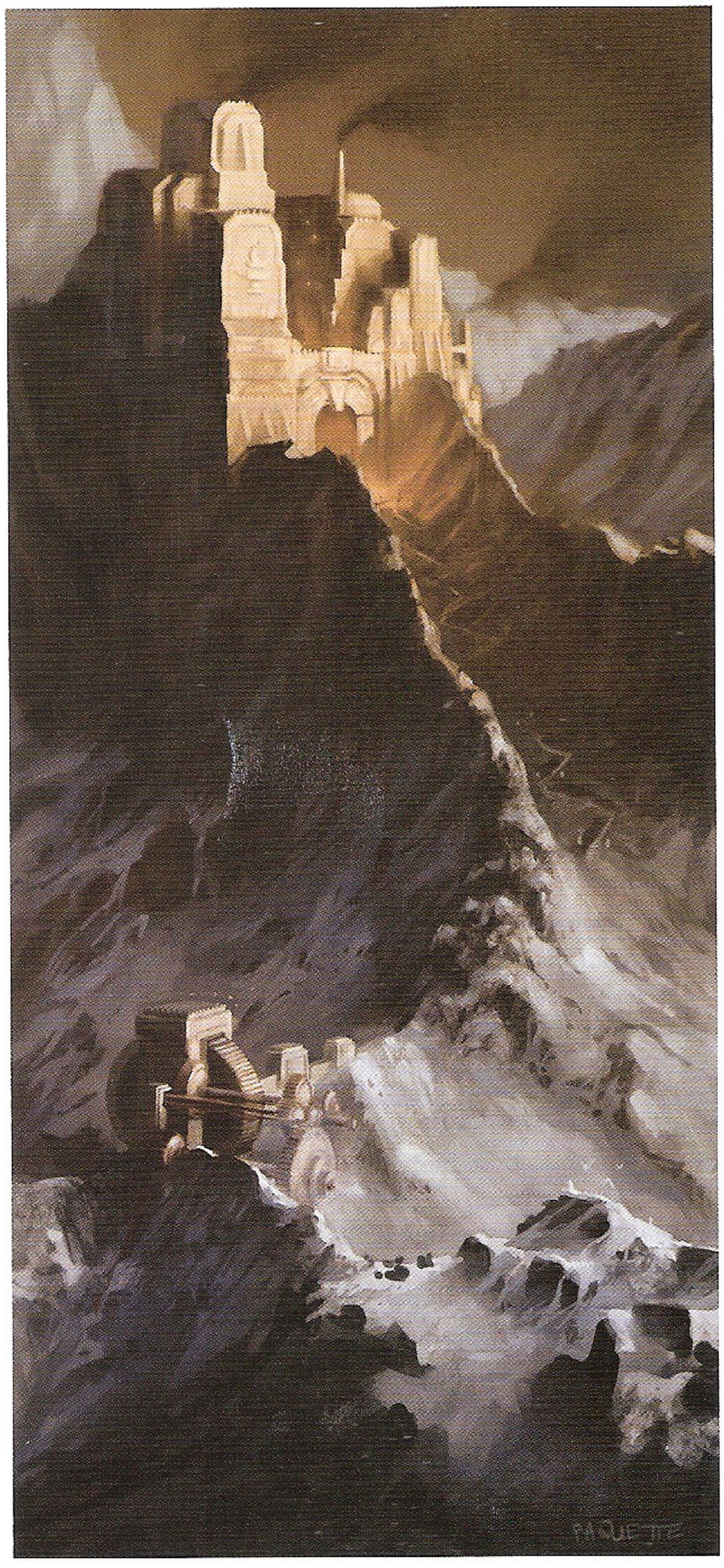
### Les temples corrompus de Lyef Thierre

Au premier abord, Lyef Thierre apparaît comme n'importe quelle autre île sauvage de grande taille de la mer cernant Arvandor. Pourtant, quand on s'enfonce de plus d'un kilomètre dans les terres, les pins, séquoias et chênes cèdent la place à une épaisse jungle. D'antiques pyramides, croulant presque sous les plantes, montrent des scènes de cultes qui n'ont rien à voir avec les dieux d'Arvandor. Les mortels et Extérieurs qui occupent cette île ne veulent pas être vus. L'histoire récente a vu plusieurs fois des diables, des aberrations, de petits dieux brisés et même un originel renégat tirer profit de l'adoration désespérée de ces cultistes. Bien que la véritable portée de leurs actes se soit perdue avec les âmes dévastées de Lyef Thierre, les conséquences n'en sont pas moins sanglantes.

# CÉLESTE

L'île de Céleste est une contrée de vertes collines et de montagnes majestueuses, demeure des divinités Bahamut, Kord et Moradin. Chaque dieu s'est établi sur l'un des sept grands pics du royaume et cherche à emporter la juridiction provisoire des quatre monts inoccupés par le biais d'un concours mêlant des rituels complexes et des tactiques d'une grande finesse : le fameux Jeu des Pics. C'est dans l'archipel sauvage des Contreforts que des quasi-exaltés vivent dans l'ombre de la compétition des montagnes.

L'île de Céleste fait près de deux cents kilomètres de long. Son sommet le plus haut surplombe la Mer Astrale de quinze mille mètres. Les dieux résident dans les trois plus hautes montagnes, surnommés les pics des trônes. Chaque divinité peut remodeler sa montagne à sa guise pour mieux refléter sa personnalité et ses besoins.




Les voyageurs qui se rendent en Céleste voguent sur les eaux grises qui entourent les îles des Contreforts. Après avoir navigué ces flots, ils arrivent près du voile doré et chatoyant du dominion. Une fois le voile percé, ils se retrouvent dans une portion d'eau verte et apaisante qui vient laper les côtes de Céleste.

Royaume sans nuit, Céleste est illuminée par le rayonnement des montagnes. La lueur qui en émane varie au cours de la journée, passant du rosé flamboyant au jaune étincelant. Vers midi, la lueur dorée est la plus intense, avant de s'estomper progressivement pour laisser place à un orangé, puis une teinte rose à nouveau. Le ciel est généralement parsemé de nuages argentés qui procurent quelques ombres, voire de brèves ondées rafraîchissantes. Quand Kord mène le Jeu des Pics (cf. page 46), toutefois, les nuages d'argent s'accumulent et des orages s'abattent sur le pays.

Des forêts verdoyantes et de belles prairies tapissent le pied des montagnes. Les plateaux sont occupés de cités en tuiles d'argile blanc comme la neige et étincelant. Plus haut, des monastères sont perchés en équilibre au sommet d'à-pics pourpres, que viennent brièvement ombrager les ailes de dragons d'or et de mithral ou autres créatures volantes des vallées et des reliefs escarpés. Chaque sommet est couronné de la glace et la neige des glaciers éternels qui reflètent et amplifient la beauté lumineuse du royaume.

Que l'on se tienne près des volutes qui émanent des forges de Moradin ou dans un champ glacial, la température reste douce et agréable. La fragrance des fleurs sauvages est omniprésente, de même que la vapeur des forges et l'odeur que laisse immanquablement la foudre.

## LES SEPT PICS

Les sept pics de Céleste sont, par ordre décroissant :

- Venya, également appelé Barbe-Blanche. Le pic rempart qui accueille Kord et sa suite de combattants.
- Solania, le sommet nébuleux également appelé le Père-Pluie, où Moradin abrite sa forge.
- Mertion, l'aire draconique où Bahamut règne.
- Jusor, la moins escarpée des sept montagnes, au sommet de laquelle on accède par de larges pentes qui font office de passerelles géantes.
- Fulghen, montagne abrupte et dangereuse, avec ses crêtes tranchantes et ses crevasses ; régulièrement gravie par ceux qui veulent prononcer d'importants serments à son sommet.
- Perantia, criblée de cavernes changeantes et de rivières souterraines qui surgissent à la surface pour créer des cascades de glace.
- Chronias, le dernier site de pèlerinage des exaltés de Céleste, gardien des ultimes mystères.

EMPTY ROOM STUDIO - ADAM PAQUETTE

## Principaux lieux

Bien que Céleste soit communément considéré comme sûr, l'aventure peut survenir n'importe où, surtout si les combattants de Kord sont dans les parages et qu'ils ont besoin de se distraire. Voici trois sites du dominion parmi tant d'autres où les personnages pourront rencontrer des soucis.

### Torzak-Belgirn

Près du sommet de Solania, où règne Moradin, bourdonne la cité-forge métallique de Torzak-Belgirn. Des plates-formes métalliques étayées contre le flanc de la montagne rayonnent depuis la cité dont la surface réfléchissante fait office de phare visible à travers tout le dominion. Ici, les formes spirituelles de maîtres forgerons nains travaillent à la conception d'armures resplendissantes d'une qualité inégalée. Les cheminées de la ville produisent des volutes de vapeur qui viennent se mêler aux nuages argentés du royaume.

### Empyron

Juchée sur Jusor, celle qu'on appelle la Cité de la Guérison accueille les mortels blessés et les âmes déclinantes. Les pèlerins souffrant de malédictions, d'empoisonnements et autres maux incurables ailleurs font le voyage pour consulter les guérisseurs immortels d'Empyron. Beaucoup sont guéris par la seule vue des murs de la ville et ne nécessitent aucun autre traitement. La cité s'étend sur les rives d'un grand lac de montagne, noir et froid. Le reflet d'astres par ailleurs invisibles apparaît sur sa surface légèrement ridée.

### Asiryet

La cité des cieux d'Asiryet couronne le sommet de Chronias. Elle semble flotter dans les airs, mais repose en fait sur des plates-formes de force magique. C'est à Asiryet que les exaltés de Céleste se réunissent quand leur lumière intérieure finit par décliner. Comprenant que leur heure est arrivée, ils se rendent devant une porte de mithral, derrière laquelle apparaît le pont d'al-Sihal. Un ange d'une grande beauté y monte la garde pour renvoyer ceux qui n'ont pas encore mérité le droit de traverser. Nul mortel ne sait si les âmes qui foulent le pont ne font plus qu'un avec l'univers ou si elles se rendent dans un autre paradis.

## Dieux de Céleste

Par le passé, les dieux de Céleste ont été alliés, rivaux et même brièvement ennemis. Dans les siècles qui se sont écoulés depuis la Guerre de l'Aube, leurs intérêts ont divergé. L'un ou l'autre de leurs aspects peut participer aux Jeux des Pics, mais pour le reste, chaque dieu a ses propres desseins. Le trio est probablement capable d'une action concertée, mais rien de la sorte ne s'est révélé nécessaire depuis bien longtemps.

### Forge de Moradin

Moradin incarne l'indépendance taciturne (ses rivaux parlent d'égocentrisme) des nains, son peuple de prédilection. Il se préoccupe avant tout des arts de la forge et de leur perfectionnement. Moradin préfère confier les sujets frivoles que sont les affaires divines à ses fonctionnaires exaltés. Les membres les plus respectés de sa suite sont les armuriers exaltés. Ensemble, ils œuvrent à la conception perpétuelle d'armes, d'armures et de boucliers toujours plus robustes, beaux et puissants. Même si les produits de sa forge sont déjà reconnus comme étant les meilleurs ayant jamais été créés, cela ne les empêche pas de constamment chercher à les améliorer. Quand une nouvelle technique s'avère inefficace, tout l'archipel des environs de Céleste frémit sous la colère de Moradin.

Quand les représentants du dieu quittent Solania, c'est généralement pour retrouver des armes perdues et d'anciennes méthodes de conception. L'obsession de Moradin quant à la fabrication d'armes et de défenses est probablement justifiée, car il cherche avant tout à protéger les dominions des dieux contre les assauts. Les rares offensives qu'a connues la Mer Astrale tendent à étayer le point de vue selon lequel les efforts du dieu sont payants. À n'en pas douter, la crainte des armes de Moradin empêche les divers originels de reprendre les batailles cataclysmiques qui ont fait la Guerre de l'Aube.

### Batailles de Kord

Kord, toujours avide d'action, fait les cent pas dans les couloirs de fer de son palais de Venya. Celui qui se tient toujours prêt à participer aux batailles qui tardent à venir s'est convaincu que l'actuel chapitre de l'histoire du cosmos se conclura par la Guerre du Crépuscule, un conflit dont la férocité rivalisera avec celle de la Guerre de l'Aube qui l'a entamé. Il ne sait pas exactement contre qui la Guerre du Crépuscule sera livrée. Le Royaume Lointain ? Les originels, à nouveau ? Les dieux mauvais ? Une entité inconnue ? Si un observateur extérieur pouvait sonder les pensées de Kord, il comprendrait peut-être que le dieu des tempêtes et de la bataille est sur le point de provoquer lui-même un conflit cosmique, pour ne plus avoir à se demander de quel côté l'attaque va survenir.

Dieu de la guerre et dernier envahisseur victorieux de Céleste (lorsqu'il assaillit le royaume dans le cadre du coup d'État manqué de Khala, sa mère), Kord sait comment se préparer à endurer une bataille d'envergure. Pour plus de détails sur le rôle de Kord durant cet incident, consultez l'encadré *La Guerre de l'Hiver*,

page 17 d'*Intervention Divine*). Il affûte sans cesse sa horde de combattants exaltés pour en tirer une force irrésistible. Quand il n'y a pas de bataille en cours, ces soldats s'affrontent dans le cadre de joutes. Ils attisent leur soif de victoire en participant au Jeu des Pics. Mais les combats sans risques et où le sang ne coule pas ne les amusent qu'un temps. Kord envoie parfois ses meilleurs exaltés dans la Mer Astrale pour trouver des ennemis à châtier. Il arrive que les représentants du dieu de la guerre se joignent aussi à la Chasse Glorieuse d'Arvandor. Parfois, ils voguent sur une nef des dominions dans l'espoir de croiser des diables ou des pirates githyankis. Ces ennemis ne se trouvant pas facilement, et les exaltés de Kord n'étant pas forcément regardants sur la nature de l'adversité, tout antagoniste qui présente une facette obscure (voire un comportement louche comme on en trouve chez certains personnages) peut s'attendre à subir un assaut soudain des combattants d'élite de Kord.

## Arches de Bahamut

C'est peut-être le résultat de sa lutte constante contre Tiamat, mais Bahamut est le plus porté vers l'extérieur des dieux de Céleste. Il regrette amèrement l'injustice dont souffrent actuellement les dominions divins. Pour lui, la défaillance qui empêche arbitrairement certains mortels méritants d'accéder aux cieux de leurs dieux est proprement intolérable. Bahamut regrette que ses responsabilités divines et son conflit contre Tiamat ne lui permettent pas de se consacrer au redressement de cette injustice, mais il charge ses exaltés de ramener un semblant d'équilibre.

Les exaltés de Bahamut construisent plusieurs grandes arches pour voguer sur la Mer Astrale aux environs des Contreforts et pour offrir une meilleure existence aux Extérieurs honorant les divinités de Céleste et autres dieux alliés. Ce projet est une sorte de compromis, car Bahamut et ses exarques et anges ne peuvent se consacrer pleinement aux îles frontalières, et il reste incapable d'inviter des Extérieurs à Céleste.

La première grande arche de Bahamut est presque terminée. Quand elle prendra le large, elle traversera les Contreforts pour embarquer les Extérieurs jugés dignes et capables de figurer parmi son équipage. Elle ne pourra accueillir que deux mille Extérieurs environ. Les exaltés de Bahamut savent donc que la justice restera bafouée. En outre, Bahamut ayant beaucoup d'ennemis virulents, assurer la sécurité d'une arche vouée à s'éloigner de Céleste constitue une gageure. La réussite du projet de l'arche pourrait ainsi dépendre de l'implication d'aventuriers planaires, dans un premier temps tout au moins.

# Le Jeu des Pics

Les exaltés de Moradin et de Bahamut ne sont pas immunisés contre l'orgueil et l'esprit de rivalité, et ceux de Kord considèrent même ces traits comme des vertus. Après une suite d'incidents gênants intervenus durant les premiers siècles de leur occupation commune de Céleste, les trois dieux se sont entendus pour créer une tradition visant à faire des frictions entre leurs fidèles une compétition amicale. Avec le temps, cette coutume a pris la forme qu'elle a aujourd'hui, celle du Jeu des Pics qui intervient une fois par saison et qui met à l'épreuve la détermination et la subtilité de Bahamut, la force furieuse de Kord et l'amour de la conception de Moradin.

## L'objectif

Le Jeu des Pics est un sport d'équipe dont le but est d'obtenir le contrôle honorifique des quatre montagnes libres de Céleste, où les dieux ne résident pas. Le jeu oppose trois équipes, une par divinité de Céleste. Les participants marquent des points pour leur équipe en occupant simplement les sommets de ces pics pendant de courts intervalles, et ils obtiennent beaucoup plus de points lorsque plusieurs sommets sont sous le contrôle simultané de leur équipe. Le vainqueur est déclaré après trois jours d'affrontements consécutifs.

## Le terrain

Bien que quelques communautés isolées, observatoires, temples et postes de garde soient construits sur les quatre autres montagnes (notamment la cité d'Asiryet sur Chronias), ces pentes vierges sont des réserves sauvages. Des exaltés, quelques élémentaires et des esprits rôdent et chassent sur ces versants, mais ce sont ceux qui participent au Jeu des Pics qui ont le plus grand impact. Le vainqueur de chaque édition a pour charge de réparer les dégâts infligés aux montagnes, afin qu'elles n'aient pas l'aspect de champs de bataille. L'ajout d'éléments géographiques et de merveilles magiques est courant, en marge de la restauration, si bien que la topographie des à-pics, des cheminées et des glaciers cinglés par les vents est très variable.

## Les règles

Un des attraits du jeu est que les règles et la taille des équipes changent de saison en saison, ce qui donne des compétitions toutes différentes. Les équipes peuvent compter des mortels de niveau épique de même que des exaltés. Ces joueurs « rapportés » sont parfois des alliés plutôt que des fidèles des dieux pour lesquels ils participent. Les quatre versions de base du jeu donnent souvent par leur nom une indication de la taille des équipes : les sept champions, le jeu des vingt-trois, les soixante-dix et le grand jeu (144 joueurs par équipe).

Chaque année, l'une des épreuves au moins comporte peu de règles, si ce n'est d'interdire aux participants d'impliquer ou de blesser ceux qui vivent dans les montagnes. Voici quelques-unes des variations qui assurent l'imprévisibilité des épreuves.

**La grande escalade :** pas de vol ni de téléportation ; tous les participants doivent grimper ou

descendre chaque montagne à la force des bras et des jambes.

**La marche de la mort :** chaque participant ne peut recourir à la magie de guérison que sur lui-même.

**Le grand survol :** tous les participants doivent être capables de voler (les dragons de mithral qui vivent dans les montagnes à longueur d'année figurent parmi les recrues de prédilection de ce format).

**Équipes hybrides :** chaque équipe doit compter des effectifs plus ou moins équilibrés d'exaltés ou de dévots du dieu correspondant.

**Mort de pénalité :** les participants tués sont ressuscités en 30 minutes, au lieu de devoir attendre une journée.

### Arbitrage

Cinq exaltés font office d'arbitres. Quatre d'entre eux se positionnent sur un sommet différent pour tenir le compte des points. Le cinquième membre de l'équipe d'arbitrage, qui porte le titre de maître des quatre pics, est chargé de trancher quand un litige intervient en matière de règles. Selon l'accord général, le maître des quatre pics est un fidèle de Bahamut. La suite du dieu draconique se plaint de l'avantage qu'elle perçoit là, estimant que le maître doit parfois pénaliser les siens pour faire face aux accusations de subjectivité.

On déclare le vainqueur de la compétition après calcul du total des points marqués sur toutes les montagnes. C'est lui qui détermine le climat des quatre pics inférieurs pour l'année à venir, ce qui a tendance à influer sur le temps qu'il va également faire sur les îles frontalières de Céleste. La victoire est perçue comme un bon présage pour les adeptes du dieu vainqueur à travers le monde.

## Les Contreforts : archipel de Céleste

Aux yeux des marins qui vont vers l'horizon astral pour rejoindre Céleste, le chapelet d'îles qui entoure le dominion apparaît comme des collines prolongeant le royaume. C'est pour cela que l'archipel est appelé les Contreforts.

En réalité, ses coteaux verts et rocailleux émergent de la Mer Astrale. Magnifiques vus de loin, ils se montrent plus menaçants quand on s'en approche. Quelques plaques d'herbe ou de mousse tenaces s'accrochent à la roche nue. La pluie, la grêle et la neige fondue surgissent de nulle part pour cingler ces pentes froides, notamment quand Kord mène au Jeu des Pics.

### Culture et habitants

Les Contreforts offrent des terres aux réfugiés de toute la Mer Astrale, mortels comme formes spirituelles. De tous les mortels, un sur dix est récemment arrivé des royaumes terrestres. Les autres descendent d'autres mortels perdus dans la Mer Astrale ; ils n'ont jamais posé le pied sur un sol plus ordinaire. On trouve parmi eux des représentants de cultures depuis longtemps disparues du monde.

Qu'ils soient récemment réfugiés ou non, les habitants des Contreforts ont échoué ici parce que l'archipel leur est apparu comme le port le plus sûr au milieu des nombreux périls de la Mer Astrale. Les nouveaux venus espèrent un semblant de protection de la part de Céleste et de ses trois dieux bienveillants, et c'est précisément ce qu'ils reçoivent. À intervalles irréguliers, les exaltés de Céleste embarquent sur leurs navires pour aller défaire les pillards githyankis, les vaisseaux-comètes quoms (cf. page 103) et les éclaireurs des Neuf Enfers. Leurs patrouilles n'ont rien de systématique, en revanche, et ne s'attachent qu'aux menaces d'envergure, pas aux soucis locaux. Les monstres et navires en petits nombres n'ont guère de mal à se rendre dans les Contreforts incognito.

Lassés des splendeurs du palais de Venya, les membres de la suite d'exaltés de Kord affluent de temps à autre dans les Contreforts quand ils cherchent un terrain d'entraînement moins hospitalier. La population locale voit ces incursions avec un mélange d'espoir et d'inquiétude. Quand elle est victime des pirates et autres profiteurs, les champions de Kord concentrent leur furie martiale sur ces oppresseurs. Mais sans adversité manifeste, les hordes du dieu de la guerre ne sont qu'une source de tourments. Ces combattants s'en prennent les uns aux autres, sans se soucier des dommages collatéraux qu'ils peuvent causer.

### Principaux lieux

Huit des sites-clefs des Contreforts sont décrits ci-après.

#### Robustel

La communauté naine de Robustel se répartit à travers une île en dôme appelée l'Enclume. Un quart de la population est composé de mortels, le reste, d'Extérieurs. Peu d'exaltés s'attardent au sein de cette communauté. Qu'ils soient mortels ou Extérieurs, six Robusteliens sur dix sont d'origine naine. Les autres sont de cultures variées. Ils complètent leurs moyens limités en pêchant les bêtes astrales comestibles des eaux vertes environnantes. Rares sont les plats qui sont servis à Robustel et qui ne sont pas à base de la chair dure et âcre de ce « poisson » astral en forme de poing que l'on appelle le zilul (qui n'est autre qu'une minuscule créature aberrante). Les résidents désœuvrés de Robustel ont renoncé à rendre la créature goûteuse. Ils tirent une fierté taciturne des rigueurs de leur existence et de l'ampleur de leur déception ancestrale. Les Robusteliens dédaignent peut-être ceux qui ne sont pas de leur communauté, mais cela ne les empêche pas d'être conscients de leur désespoir financier. Ils accordent leur hospitalité en ronchonnant aux visiteurs qui paraissent dignes de confiance et font de leur mieux pour leur imposer les tarifs les plus exorbitants aussi longtemps qu'ils supporteront de rester.

#### Ruines de Lamegauchie

Le fracas des armes spectrales contre les armures de formes spirituelles résonne à travers les ruines écrasées de Lamegauchie. Bien qu'elles abritent avant tout une légion de combattants Extérieurs, quelques mortels déments vivent également ici. Les soldats

de Lamegauchie ont voué leur vie à la guerre et à Kord, mais ils sont désormais convaincus de s'être déshonorés et que leur exclusion de Céleste n'est que le prix payé pour leur lâcheté. Ils ont probablement tort, mais allez dire cela à un berserker ivrogne rongé par le sentiment de culpabilité. Pour tenter de se racheter, ils organisent des batailles épiques, dans l'espoir que Kord ou l'un de ses exaltés reconnaisse la valeur des meilleurs combattants et élève ceux qui méritent le statut d'exalté dans leur prochaine vie, à défaut de l'actuelle. Les combattants qui estiment avoir montré leur vaillance n'ont pas peur de se battre jusqu'à la mort et de saisir leur chance.

D'autres ont renoncé à l'idée de rejoindre Kord. Ils ne se battent désormais que pour impressionner les quelques recruteurs qui se rendent à Lamegauchie en quête de combattants. On les retrouve souvent comme gardes du corps ou pirates, voire mercenaires dans les armées de Baine. La renommée de Lamegauchie comme foyer de recrutement pour les soudards attire de plus en plus d'hommes d'armes qui n'ont aucune envie de rallier la bannière de Kord, notamment quelques vagabonds mortels. Des personnages qui ont du mal à rejoindre les deux bouts peuvent peut-être se faire engager à Lamegauchie.

### Îles de Laine

Les sept îles recouvertes de prairie appelées les îles de Laine accueillent une communauté bucolique de bergers. La population est essentiellement composée d'Extérieurs, même si les mortels sont acceptés en tant que voyageurs de passage. On dit aussi que deux exaltés d'Hestavar et d'Arvandor ont choisi de s'établir ici plutôt qu'à Céleste. Résignés devant leur statut, les Extérieurs des îles de Laine consacrent le reste de leur existence à s'adonner à des plaisirs doux et raffinés. Ils apprécient la musique, la poésie et les arts culinaires. Les navires marchands amarrent ici pour acheter du beurre, du fromage, de la laine et des étoffes tissées avec goût. Ces marchandises attirent aussi l'attention des pirates, notamment les githyankis. Ne souhaitant pas gâcher leur sérénité par des occupations martiales, les locaux comptent sur leurs amis de Lamegauchie ou sur des boucaniers engagés pour les protéger contre les incursions. On dit qu'ils peuvent rétribuer cette assistance en puisant dans leurs richesses extraites d'une mine secrète de diamants astraux qui se cache quelque part dans l'île.

### Le Gibet

Cette masse terrestre tire son nom de la formation rocheuse en L qui émerge du sommet de sa colline. Des huttes en fer coniques sont réparties autour de ce relief appartenant à la Corde Dorée, une bande d'Extérieurs redresseurs de torts. Ses membres, anciens fidèles de Kord et de Bahamut, disposent d'une flotte lourdement armée de navires de guerre astraux. Ils sillonnent les eaux locales et la Mer Astrale pour traquer les fauteurs de troubles, qu'ils font prisonniers avant de les conduire jusqu'à l'île. Là, à l'ombre de Mertion, aire montagneuse de justice et de vertu de Bahamut, ils pendent sans regret leurs prises à la formation rocheuse.

La direction de la Corde est assurée par un conseil de sept individus. Que ce soit pour réviser son code de conduite ou pour choisir ses cibles, le conseil prend ses décisions par consensus. Ceux qui ne sont pas membres de l'organisation prennent le porte-parole du conseil pour son dirigeant, alors qu'il n'est que son représentant le plus jeune. Les membres du conseil, forts de leur vertu immuable, voient la charge des relations extérieures comme une contrainte déplaisante. Ils servent jusqu'à leur mort ou jusqu'à ce qu'ils démissionnent. Alors, après une campagne d'un mois, un successeur est désigné par vote oral. Tous les initiés de la Corde peuvent participer au vote, à condition d'être physiquement présents sur l'île. Les capitaines des navires de la Corde Dorée ont plus de chances de se retrouver au sein du conseil. Les membres de celui-ci n'étant pas autorisés à se mettre en danger en prenant une part active aux missions, les capitaines qui préfèrent continuer la traque résistent à cette promotion. Ils peuvent toujours faire campagne contre eux-mêmes, mais devront accepter de servir s'ils sont élus.

Les navires des pirates githyankis et des fanatiques quoms, deux des cibles principales de la Corde, lancent des assauts réguliers sur l'île. Depuis le large, ils bombardent les huttes en fer de flammes catapultées ou tentent de mettre le Gibet en état de blocus. Cette dernière tactique est rarement efficace, car les engins de siège de la Corde Dorée font pleuvoir sur eux une véritable destruction.

Tout en poursuivant leurs proies du moment, les membres d'équipage de la Corde Dorée restent à l'écoute de rumeurs concernant d'autres malfaiteurs. Leurs éclaireurs rassemblent des preuves qu'examine ensuite le conseil. Les personnes qui cherchent à faire punir un ennemi particulier préfèrent approcher les membres de l'organisation qui traversent d'autres ports, plutôt que de faire le périple dangereux jusqu'au Gibet et avoir affaire au conseil lui-même, d'autant que celui-ci peut ordonner la pendaison de requérants qui se présentent pour proférer de fausses accusations.

### Hautefalaise

Des drakéides aux allures de poissons peuplent la communauté délabrée de Hautefalaise, qui repose sur un plateau dominant une baie faussement placide. Les résidents furtifs font rouler des rochers de la taille d'hommes dans le vide pour écraser tous les vaisseaux astraux qui auraient la mauvaise idée d'amarrer en contrebas. Assistés de leurs golems de pierre domestiques, ils pillent tout ce qui peut rester des épaves. Les drakéides de Hautefalaise sont mortels. Ils vénèrent un originel océanique sans nom qui tomba durant la Guerre de l'Aube. Ils prétendent que Céleste s'est abattu sur leur seigneur originel à l'instar des rochers qu'ils précipitent sur les navires. Ils sacrifient en outre des objets de valeur et de la nourriture sur des autels sinistres dédiés à l'originel, alors même qu'ils sont convaincus qu'il a été irrévocablement détruit. Bahamut conseille à ses serviteurs de ne pas approcher les fidèles de l'originel, n'étant peut-être lui-même pas certain que cette entité sans nom ne puisse revenir.

DAVE AILSOP

## La Colonne

Cette minuscule île est dominée par une imposante tour de guet qui se perd dans l'horizon astral. Les âmes amères et excentriques qui occupent les salles poussiéreuses de la tour prétendent être d'anciens dieux réduits au statut de simples Extérieurs durant la Guerre de l'Aube.

Ils promettent des secrets divins à ceux qui ont le courage d'affronter les nombreux pièges arcaniques de la tour. Pour récompenser leurs efforts, ceux qui ont eu cette audace ne reçoivent qu'un torrent d'élucubrations qui finit par empoisonner leurs pensées et leurs songes. Des trésors de renseignements apparemment ineptes peuvent parfois être extraits de ce lamentable charabia. Certains voyageurs reviennent de la Colonne, persuadés qu'une vérité plus profonde et troublante se cache derrière cette démence.

Parmi ceux qui se présentent régulièrement aux âmes de la tour de guet, on retrouve de futurs candidats du Jeu des Pics. Ils prennent un grand soin à retranscrire les divagations des résidents de la Colonne, convaincus que ces entités aliénées fournissent en fait des indices voilés sur la meilleure stratégie à adopter aux prochains jeux. Quand la compétition approche ou est en cours, le climat environnant la Colonne change selon l'identité de l'équipe qui est en tête ; du tonnerre pour Moradin, des vents de tempête pour Kord ou une brise apaisante pour Bahamut.

## L'Enchevêtrement

D'anciens fidèles de Kord et de Mélora folâtrent sur cette île escarpée et très boisée que l'on appelle l'Enchevêtrement. Le nom évoque l'épaisse végétation des lieux qui corse les déplacements pour tous, mis à part les peuples sylvains expérimentés. Les résidents s'endurcissent à la vie en extérieur dans des conditions climatiques extrêmes, car la magie de l'île rend impossible la construction de tout bâtiment doté d'un toit. Dès qu'une telle habitation est bâtie, les racines, arbres et buissons de l'île se rassemblent pour la détruire. Comme pour la Colonne (cf. plus haut), le climat de l'Enchevêtrement dépend du vainqueur le plus récent du Jeu des Pics.

Des milliers d'Extérieurs et quelques mortels farouches vivent ici de chasse et de fourrage. Ils se répartissent en clans de quelques dizaines de membres. Les nouveaux arrivants qui souhaitent s'établir doivent présenter leur candidature auprès d'un clan et se montrer dignes d'être acceptés. Cela demande généralement de se montrer sociable, peu plaintif et physiquement capable de fourrager. Ceux qui ne se joignent pas à un clan apprennent vite que la magie de l'île ne veut pas d'eux ; ils seront incapables de trouver à manger ou à boire. Cet effet est si puissant que même les aliments importés se gâchent en quelques heures et les liquides non magiques contenus dans des récipients, comme l'eau, la bière ou le vin, s'évaporent très vite.

Les habitants de l'Enchevêtrement ne reconnaissent ni loi ni autorité, sauf en cas de violence. Quand un tel incident survient, ils réunissent le clan pour décider si l'accusé peut rester avec les siens. Les interdits sociaux empêchent de fournir des aliments à des personnes qui ne sont pas rattachées à un clan, les exceptions étant acceptées pour l'hospitalité offerte aux visiteurs qui restent moins d'un jour. Pour se protéger contre les incursions pirates, les résidents ne gardent aucune nourriture ni marchandise de valeur aux yeux du monde extérieur.

## Pierre-de-Touche

Le plus grand des Contreforts est Pierre-de-Touche, tertre herbeux cerné d'un champ de glace. Au milieu de Pierre-de-Touche, se dresse une protubérance de roche noueuse et nue. Un examen rapproché montrera que cette prétendue roche-âme est composée d'innombrables silhouettes humanoïdes pétrifiées. Pierre-de-Touche est le site de l'ultime repos de formes spirituelles. L'endroit attire les âmes déclinantes à la manière des mythiques cimetières des éléphants. Le mourant exécute ses derniers pas jusqu'à la formation rocheuse au cœur de l'île, se transforme en pierre et fusionne avec le site pour l'éternité. Les silhouettes de pierre conservent néanmoins un soupçon d'identité. Il arrive que l'on puisse communier par l'intermédiaire d'un rituel avec des esprits pourtant éteints en touchant leurs vestiges rocheux. Une misérable population mortelle survit difficilement dans les herbages parsemés qui entourent la roche-âme. Ils élèvent des chèvres et des moutons, et aident parfois un Extérieur aux membres lourds à terminer son ultime ascension.

## Idées d'aventures

Les idées d'intrigues suivantes peuvent être à la base d'aventures dans les Contreforts.

**Sabotage du dieu mort :** des exaltés de Bahamut abordent les personnages au sujet d'un souci étrange. Ils pensent que les matériaux qu'ils ont utilisés lors de la construction de la première grande arche pourraient contenir trop de fragments de Lakal, divinité

universelle des quoms (cf. page 101). Les quoms voient déjà Bahamut comme leur plus grand ennemi, si bien que le lancement dans la Mer Astrale d'une arche saturée de particules de Lakal les provoquerait d'une manière qui ne pourrait être que dommageable pour les Extérieurs à bord de l'arche. Les fidèles de Bahamut ont besoin de personnes capables de mettre la main sur un quom ou de la magie de cette race pour déterminer si l'arche a été sabotée, comme les divinations semblent l'indiquer. Si cela est vrai, les exaltés devront attraper les responsables et régler l'affaire sans détour avec les quoms.

**Vol de la roche ancestrale :** une incursion githyanki frappe les Contreforts alors que les personnages sont dans la région, détruisant quelque chose qu'ils prisent ou volant l'un de leurs biens. Dans le même temps, les githyankis passent en revue les formes spirituelles pétrifiées au sommet de Pierre-de-Touche et emportent une statue. Les témoins rapportent que celle-ci s'est mise à bouger et à se débattre quand les githyankis l'ont hissée à bord de leur navire. Les personnages découvrent, tôt ou tard, que la statue volée avait des liens de famille avec un membre de leur groupe (un grand-père ou cousin de l'un d'entre eux qui serait donc sorti de son état pétrifié). Cette intrigue est plus intéressante s'il est établi que le personnage en question a un ancêtre qui avait des affaires à régler avec les githyankis.

## Caractéristiques de l'environnement

Les effets de terrain des Contreforts sont le produit de leur environnement inhospitalier ou de l'influence des divinités de Céleste. Cette dernière catégorie concerne surtout les effets de champ. Ils sont créés quand un exalté d'une divinité s'attarde sur un site pendant une période prolongée et se manifestent quand le dieu en question mène au Jeu des Pics. Ces champs peuvent affecter la plus grande partie de la zone de rencontre. Ils restent latents jusqu'à ce que certaines actions soient entreprises au cours de la rencontre. Ces actions définissent de petites zones qui restent actives jusqu'à la fin de la rencontre. Les effets de champ les plus courants sont décrits ci-après.

### Champ de miséricorde

Les sites traversés par les dragons exaltés de Bahamut deviennent des champs de miséricorde.

**Effet :** si une créature prise dans un champ de miséricorde est en péril, l'espace qu'elle occupe devient un périmètre jusqu'à la fin de la rencontre. Lorsqu'une créature débute son tour de jeu dans le périmètre, elle gagne des points de vie temporaires égaux à la moitié de sa valeur de récupération.

**Utilisation :** placez des brutes et des soldats ennemis dans un périmètre de champ de miséricorde pour les rendre plus coriaces, notamment si l'espace crée un étranglement que les personnages doivent emprunter pour atteindre un meneur.

### Champ de valeur

Quand les exaltés de Kord se rassemblent pour combattre, ils laissent des champs de valeur dans leur sillage.

**Effet :** si une créature prise dans un champ de valeur est en péril, l'espace qu'elle occupe devient un périmètre jusqu'à la fin de la rencontre. Lorsqu'une créature est dans le périmètre, elle confère un avantage de combat.

**Utilisation :** faites en sorte que les francs-tireurs et autres ennemis mobiles cherchent à pousser les personnages dans les champs de valeur. Les soldats capables de marquer et d'immobiliser leurs ennemis peuvent manœuvrer pour qu'un personnage se retrouve dans un champ de valeur, devenant ainsi une cible facile pour leurs alliés.

### Champs d'armure

Les champs d'armure poussent sous les pas des exaltés de Moradin.

**Effet :** lorsqu'une créature prise dans une aire de champ d'armure subit des dégâts d'électricité, de feu, de force, de froid, nécrotiques, de poison, radiants ou de tonnerre, l'espace occupé par la créature devient un périmètre jusqu'à la fin de la rencontre. Tant qu'une créature est dans le périmètre, elle bénéficie d'une résistance 5 (par échelon) au type de dégâts en question. Si les dégâts qui ont créé le périmètre ont plusieurs types, la créature qui en a déclenché l'effet choisit parmi ces types de dégâts celui qui est associé à la résistance conférée.

**Utilisation :** les ennemis qui reconnaissent la présence d'un champ d'armure l'utiliseront à leur avantage en se déplaçant dans l'espace du périmètre. En raison de la résistance, ils utiliseront des attaques associées au type de dégâts en question, attaques qui prendront indifféremment pour cibles leurs ennemis et leurs alliés, comptant sur la résistance pour protéger leurs amis.

### Lichen-sangsue

Les versants les plus rocailleux des Contreforts sont marbrés de lichen-sangsue.

**Effet :** quand une créature quitte une case de lichen-sangsue, elle subit 5 dégâts radiants continus par échelon jusqu'à ce qu'elle y pénètre de nouveau. Chaque case de lichen-sangsue ne peut infliger ces dégâts continus qu'une seule fois par rencontre.

**Utilisation :** déplacez les ennemis dans une case de lichen-sangsue qu'a quittée un personnage pour lui infliger les dégâts continus jusqu'à ce que l'ennemi soit déplacé. Choisissez des soldats ayant une CA élevée pour que cette tactique soit efficace.

### Roncier carnivore

La bruyère sauvage des Contreforts est tapissée de buissons de roncier carnivore, très épineux et agressifs.

**Effet :** le roncier carnivore constitue souvent un terrain difficile, voire un terrain bloquant, certains buissons étant si grands et épais qu'ils bloquent la ligne de mire. Lorsqu'une créature termine son tour de jeu dans une case de roncier carnivore (ou une case adjacente), elle est maîtrisée jusqu'au début de son tour de jeu suivant. Lorsqu'une créature débute son tour de jeu dans une case de roncier carnivore (ou une case adjacente), elle subit 5 dégâts par échelon.

**Utilisation :** associez les ronciers carnivores à des attaquants à distance pour créer une aire de terrain difficile ou bloquant que les personnages devront traverser pour atteindre leurs ennemis.

## Rencontres de groupe

**Rencontre de niveau 13 (4 900 px)**

- 1 ange batailleur (franc-tireur de niveau 15, cf. *BF* 16)
- 2 anges gardiens (soldats de niveau 14, cf. *BF* 17)
- 2 anges vaillants vétérans (sbires de niveau 16, cf. *BF* 18)
- 1 mage psychique githzerai (artilleur de niveau 14, cf. *BF* 133)

**Rencontre de niveau 18 (10 000 px)**

- 4 âmes renégates (sbires de niveau 18*)
- 2 archons de glace marteleurs (soldats de niveau 19, cf. *BF* 24)
- 2 exécuteurs quoms (brutes de niveau 17, cf. page 156)

  * Reportez-vous à la goule abyssale festoyeuse (cf. *BF* 147) ; renommez *griffes* en *épée spirituelle*, et *sang mort* en *ultime oubli* ; ce dernier pouvoir inflige des dégâts radiants et non nécrotiques.

**Rencontre de niveau 22 (24 550 px)**

- 1 ange héraut (contrôleur de niveau 22, cf. *BF2* 8)
- 4 anges vaillants légionnaires (sbires de niveau 21, cf. *BF* 18)
- 2 chevaliers de l'effroi rakshasa (soldats de niveau 24, cf. *BF* 220)
- 1 tueur durud (chasseur de niveau 23, cf. page 158)

# Chernoggar



Quand des soldats mortels pataugent dans les champs imbibés de sang d'une guerre dont on ne voit plus la fin, quand des ennemis s'embourbent dans un cycle de vengeance toujours plus violent, ou quand quelqu'un se retrouve face à un spectacle de massacre inouï, l'expression qui revient souvent est : « C'est Chernoggar. » Le rugissement des batailles de Chernoggar retentit dans le cœur des combattants mortels.

Rares sont pourtant les mortels qui peuvent imaginer le paysage ravagé qui sert de décor au dominion du dieu de la guerre et de son ennemi, le dieu de la destruction. Le vacarme suffit à ébranler l'âme ; le grondement de milliers de pieds bottés, le fracas incessant des épées et boucliers, le sifflement des déluges de flèches, les cris de triomphe et les hurlements de douleur, et la mort qui grésille quand un exalté batailleur succombe à son trépas provisoire.

À Chernoggar, toutes les gloires et les horreurs de la guerre se succèdent de seconde en seconde vers l'éternité tandis que les dévots de deux grandes puissances se livrent bataille au nom de leurs divinités.

## Origines

Baine était soit un héros mortel soit un demi-dieu qui tua Tuern, l'ancien (et moins discipliné) dieu de la guerre, en combat singulier, avant de prendre son pouvoir et de bien l'employer jusqu'à la fin de la Guerre de l'Aube. La confusion quant à l'identité de Baine provient de plusieurs sources, notamment ses fidèles gobelins qui préfèrent le percevoir comme un frère de Kord et de Tuern pour des raisons qui sont liées à la structure sociale des grandes familles de la race.

Gruumsh est un dieu fou de la destruction qui a volontairement précipité Nishrek, son propre dominion, sur celui de Baine. On dit que Gruumsh a décidé de s'en prendre à Baine dès que celui-ci a arraché l'épée du dieu de la guerre des mains inertes de Tuern. Cela dit, il lui a ensuite fallu des ères de planification pour que son dominion puisse traverser la Mer Astrale et s'écraser sur Chernoggar, et déployer une incroyable puissance divine. En attendant cet épisode, Baine et Gruumsh ont combattu sur le même front lors de plusieurs batailles, et face à face dans d'autres. Avec un dieu aussi chaotique que Gruumsh, il est souvent difficile d'être sûr du camp qu'il choisit. Il a fini par extraire Nishrek de sa position originale dans le Réseau des Cieux délabré, avant de le précipiter sur Chernoggar (une fois la Guerre de l'Aube terminée, heureusement pour les autres divinités).

## Quand les dominions entrent en collision

Des milliers d'années après la victoire de Baine sur Tuern pour devenir dieu de la guerre, Gruumsh déplaça Nishrek, son royaume instable de volcans destructeurs et de carnage permanent, pour l'écraser sur Chernoggar. Cet acte aurait dû dévaster les deux dominions, mais la volonté de fer de Baine empêcha la

désintégration de Chernoggar, même s'il dut pour cela le fusionner avec Nishrek.

Nishrek avait toujours été un lieu de sauvagerie autodestructrice où les âmes de prédilection de Gruumsh se massacraient les unes les autres sans bonne raison, si ce n'était pour précipiter la fin de tout. Pourtant, la fusion des deux dominions donna une nouvelle valeur à cette destruction, et de nouvelles victimes pour les élus de Gruumsh pour assouvir leur furie. Baine, de son côté, était à la tête de ses propres forces. Il mobilisa les âmes de tyrans, de héros de guerre et de stratèges pour rejoindre ses osts angéliques. Les deux dieux s'empêtrèrent dans une guerre qui dure depuis des siècles sans qu'aucun n'ait pu confirmer sa supériorité.

Certains sages pensent qu'une telle bataille, une fois entamée, ne peut se terminer : la guerre ne peut pas surmonter la dévastation qu'elle engendre et le trouble ne peut résoudre les conflits qu'il fomente. Les raisons qu'ils associent à cette guerre éternelle sont la récusation de l'influence directe de Baine et de Gruumsh dans le cosmos, la résurrection régulière des combattants et le fait que d'autres dieux pourraient avoir un intérêt à ce que la guerre se prolonge. Quoi qu'il en soit, les armées disciplinées de Baine continuent à exercer leur avantage tactique tandis que les hordes frénétiques de Gruumsh s'abattent sur elles en déferlantes hurlantes sans cesse renouvelées.

## La marque de la guerre

Chernoggar tournoie violemment dans la Mer Astrale, comme deux royaumes toujours ébranlés par leur collision ancestrale. La secousse engendrée par leur fusion a fripé les pics volcaniques et créé d'énormes gorges fissurées qui continuent d'évoluer dans les flammes. Même si la volonté de Baine a uni les dominions, l'antagonisme des deux divinités et le tournoiement de Chernoggar dans les brumes argentées menacent sans cesse de le déchirer.

Les montagnes volcaniques font rage à travers Chernoggar. Elles exhalent des cendres noires quand elles sont sous le joug de Baine et éclatent d'une rage embrasée quand les fidèles de Gruumsh prennent l'avantage. La terre gronde sous les séismes et de nouvelles crevasses défigurent Chernoggar alors même que les gorges plus anciennes se remplissent de cadavres. Une partie seulement du dominion est soumise à la chaleur de la roche en fusion ou cinglée par des vents glaciaux, mais la plupart des endroits sont aussi oppressants que déprimants pour ceux qui s'y rendent. Le ciel rouille surmonte le pays comme une chape et, qu'il brume, vente, grêle, pleuve ou fasse chaud, les conditions ne sont jamais agréables, au point que l'humeur et la disponibilité des habitants ne sont jamais bonnes.

Les pics du Fracas balafrent encore le dominion, témoignage de la plaie laissée par la collision unificatrice entre Nishrek et Chernoggar. Tant de ces terres ont été conquises et reconquises par les deux camps, qu'on peut difficilement avancer avec certitude quel dieu a régné sur une région donnée sans disposer d'une carte. Grandes forteresses, tours de guet, aires, passages souterrains, redoutes improvisées, murailles, tranchées, portails et abris fortifiés ont été bâtis, perdus, envahis, dévastés, abandonnés et reconstruits, encore et encore. Des remparts parcourent les crêtes déchiquetées des montagnes, s'enfoncent dans les vallées étouffant sous les ronces et plongent dans des marais tellement imbibés de sang que la vie s'y est adaptée plus qu'à l'eau. Les armes de guerre abandonnées jonchent tout le dominion. Bien des rives comptent plus de pointes de flèche émoussées que de galets. La plupart de ceux qui voient Chernoggar pour la première fois se demandent s'ils n'ont pas mis les pieds dans les Neuf Enfers, mais ceux qui connaissent l'endroit apprécient la beauté brutale du dominion. Contrairement aux Enfers, chaque journée de Chernoggar offre des instants de triomphe et une maigre chance de victoire personnelle ou cosmique.

## Dieux de Chernoggar

Baine et Gruumsh ont chacun leurs motivations et leurs desseins, que ce soit dans le cadre de leurs guerres sans fin ou dans leurs luttes plus vastes au sein de la Mer Astrale.

### La stratégie de Baine

Les divinités ont finalement compté sur Baine pour les mener durant la Guerre de l'Aube, et beaucoup se fieront encore à son autorité si les originels ou une autre menace à l'ordre divin se déclarent. D'un autre côté, la lutte constante de Baine contre Gruumsh inquiète ces mêmes divinités. Le meilleur de tous les généraux

VINCENT DUTRAIT

n'est-il pas censé l'emporter contre un dieu esseulé, surtout s'il est aussi peu discipliné que Gruumsh ? Baine n'aurait-il pas dû voir Gruumsh venir, même si personne d'autre ne l'avait anticipé ?

Mais ceux qui doutent de lui oublient une chose : Baine est capable d'une approche stratégique qui échappe aux autres. Seule la domination absolue l'intéresse. La Mer Astrale, le Chaos Élémentaire, le monde, ses reflets enténébrés et crépusculaires ; Baine les tiendra tous dans sa poigne de fer. Parfaitement capable de mener plusieurs guerres en même temps, il laisse croire aux autres que son conflit contre Gruumsh l'occupe, tout en faisant subtilement avancer les autres pions de l'échiquier de son vaste projet. Il est important que ses serviteurs restent affûtés pour la guerre et les diverses offensives acharnées des adeptes sauvages de Gruumsh rappellent grandement les tactiques employées par les démons et les forces élémentaires du chaos. De même, des diables liés par contrat figurent parmi la piétaille de Baine et leur participation sur le champ de bataille est instructive pour leurs compagnons d'armes. Quand la grande bataille cosmique éclatera, rien n'échappera au Général de Fer et ses soldats sauront quoi faire pour l'emporter.

### L'Ire de Gruumsh

La lutte qui oppose Baine et Gruumsh symbolise le conflit de l'orgueil et de la rage. Malgré l'absurdité du carnage, Baine ne s'avouera jamais vaincu, et sa résistance déterminée ne fait qu'accroître la fureur de Gruumsh. Les deux camps disposant d'anges immortels et de batailleurs ressuscités, le conflit ne pourra prendre fin avant qu'un événement ne change la donne de manière décisive.

Baine se satisfait peut-être d'éprouver la valeur de ses fidèles dans cette guerre éternelle, mais Gruumsh est en quête permanente du coup fatal. Ses forces font souvent preuve d'audaces qui impressionnent jusqu'aux batailleurs de Baine, mais ils tentent également des attaques folles, voire suicidaires qui n'ont aucune chance de porter leurs fruits.

La guerre de Chernoggar est ainsi un flux permanent. Les forces de Baine progressent régulièrement jusqu'à ce qu'un stratagème déroutant des armées de Gruumsh ouvre une brèche dans les rangs disciplinés de son adversaire. Alors, les lignes changent et les combattants se livrent une guerre nouvelle.

## Principaux lieux

Le vaste paysage de Chernoggar compte d'innombrables sites notables. Nombreux sont ceux qui ont connu des batailles qui seraient légendaires si les conflits suivants n'en avaient pas effacé toutes les traces.

### Les Marches du Chagrin

Les contrées attitrées de Baine sont remplies de forteresses protégées par d'autres forteresses. Les premières murailles que l'on rencontre en y pénétrant sont les falaises gigantesques qui élèvent le dominion au-dessus des plages sèches qui cernent Chernoggar. Parmi les quelques sentiers qui remontent ou traversent ces falaises, le plus connu est celui des Marches du Chagrin. Cet escalier escarpé et sinueux va de tour de guet en tour de guet, et ceux qui l'empruntent disposent de peu d'abris contre les assaillants postés dans les hauteurs. Les soldats de Baine contrôlent les marches depuis plusieurs centaines d'années et ceux qui ont provoqué la colère du dieu se retrouvent emprisonnés, livrés en pâture aux corbeaux dans des cages réparties tout le long de l'ascension.

### Tuer-Chern

L'énorme métropole fortifiée de Tuer-Chern, qui domine le périmètre du dominion, est le siège du pouvoir de Baine. Elle n'a été assiégée qu'à une poignée d'occasions tout au long de son histoire et aucun de ces sièges n'a vraiment menacé la citadelle.

### Clangeur

Maglubiyet, exarque hobgobelin de Baine, règne sur cette cité fortifiée de batailleurs gobelinoïdes, de lamelins et de leurs bêtes et esclaves formés au combat. Clangeur est connue pour son arène, où les prisonniers tentent de survivre les uns contre les autres ou face à des monstres implacables.

### La Tour des Crânes

Au milieu de pics dévastés et de nuages de fumée acide, vacille la Tour des Crânes, énorme structure de têtes osseuses en tout genre, liées par des chaînes et les entrailles des tués. Cet effroyable palais est le siège du pouvoir de Gruumsh. Les plus gros crânes sont ceux des originels et des dieux terrassés par Gruumsh lui-même. Les autres sont des offrandes laissées par ses fidèles. Les ennemis n'iront jamais tenter d'assiéger cet endroit, de peur que Gruumsh ne le fasse effondrer sur eux avant de profiter de leurs os pour ériger à nouveau son palais.

### Zoronor

Ce bourg maussade de lamelins est adossé aux falaises qui entourent le haut plateau de Chernoggar. Les Marches du Chagrin sont plus connues, mais les lamelins proposent un autre sentier. S'ils sont prêts à débourser le tarif de mise, les personnages qui traversent les marécages de sel pourront profiter des ascenseurs de la ville pour atteindre le sommet. Bien entendu, une fois arrivés à Zoronor, rares sont ceux qui voient le reste du dominion sans être enchaînés. Les visiteurs sont généralement faits prisonniers, transportés furtivement à travers les champs de bataille et vendus comme gladiateurs dans les arènes de Clangeur.

### La Tour du Mage d'Adamantium

Koth-Amar, un magicien de grande puissance, emploie cette tour très bien gardée et piégée pour emmagasiner la magie et le savoir qu'il a pillés à travers les plans.

### Les pics du Fracas

Bien que le dominion compte de nombreux massifs montagneux, les pics du Fracas les dominent tous. Ces montagnes extrêmement escarpées dardent vers



VINCENT DUTRAIT

les cieux orangés, entourées et criblées de gorges qui s'enfoncent plus profondément qu'il ne paraît possible. Au fil des siècles, les deux forces antagonistes de Chernoggar ont créé des voies traversant la dévastation laissée par la collision des dominions. Des ponts aériens de chaînes relient les parois des crevasses, des sentiers vertigineux parcourent les pics et des réseaux souterrains s'entrecroisent pour laisser des artères caverneuses dans la pierre. Les pics du Fracas constituent désormais un tel dédale que ce qui était autrefois une barrière infranchissable est devenu un site dont les maîtres changent au gré des fortunes de la guerre.

## Les Grimpantes

Les Grimpantes constituent la troisième voie d'ascension jusqu'aux hauteurs de Chernoggar. Il s'agit de diverses grottes sinueuses et de passages qui remontent les falaises jusqu'à la partie du dominion apportée par Nishrek. Plusieurs voies fluctuantes les composent, dont certaines peuvent déboucher sur des corniches exposées au vide. L'endroit grouille de bêtes sauvages en tout genre, mais les armées de Gruumsh comme les soldats de Baine empruntent ces cavernes pour se déplacer en périphérie des montagnes. Il arrive que les forces d'un dieu s'établissent dans une portion ou l'autre de ce réseau, jusqu'à ce qu'elles soient délogées par l'ennemi ou par les prédateurs et désastres qui frappent parmi ces masses de roche en mouvement constant.

## La mer de Pierre

Ces vastes bad-lands s'animent souvent tel un océan secoué par la tempête. Ses vagues de roche projettent des fragments tranchants dans les airs. Ils sont traversés par les citadelles voguantes, des buttes rocheuses transformées en forteresses et pilotées comme des navires sur une mer démontée. Les armées de Gruumsh et de Baine s'affrontent ici dans un chaos d'armadas faites d'énormes blocs de pierre. Quand les châteaux ambulants se frayent un passage qui les rapproche les uns des autres, les soldats se jettent sur le sol frémissant qui les sépare ou prennent d'assaut la forteresse ennemie. Quand un camp prend l'avantage dans cette étrange guerre, il dépêche une citadelle voguante pour aller aider au combat sur un autre site du dominion.

## Les lacs de l'Espoir Perdu

Un marin qui se retrouve au milieu de l'un de ces grands plans d'eau sera excusé s'il y perçoit une mer. Les flottes en guerre et les bêtes aquatiques bravent les ouragans, les trombes, les tsunamis et les tourbillons qui déferlent bien souvent à travers les lacs, pour s'en prendre les uns aux autres ou déjouer les manœuvres d'une armée terrestre. Mais même les terres qui bordent les lacs de l'Espoir Perdu ne mettent pas à l'abri du danger, car elles ne sont que marais meurtriers, cours d'eau torrentiels, vastes bourbiers et jungles imbibées d'eau.

EMPTY ROOM STUDIO - ADAM PAQUETTE

## Aventures

Chernoggar a près de 500 kilomètres de largeur, ce qui laisse beaucoup de place pour l'aventure. Les descriptions des principaux lieux du dominion regorgent d'idées d'aventures, mais les intrigues proposées ci-après vous aideront à présenter les événements d'une manière propre au royaume en guerre de Baine et Gruumsh.

## Thèmes

Le combat est présent dans toutes les aventures, mais à Chernoggar, la bataille ou la menace du conflit doit être constante. Les forces de Baine chercheront à capturer, enrôler ou tuer les personnages joueurs, tandis que les fidèles de Gruumsh voudront les massacrer à la première occasion. Les personnages devraient rapidement identifier avec quel camp ils pourront communiquer, mais ils se rendront également compte que la parole ne vaut pas grand-chose. C'est l'action qui compte à Chernoggar et rien ne parle aussi fort que l'épée et les sorts.

Le massacre, le carnage et le chaos sont les marques de fabrique des forces de Gruumsh, tandis que la hiérarchie rigide, le devoir, la stratégie planifiée et le respect de l'autorité caractérisent les interactions avec les soldats de Baine. Il n'y a rien de noble dans la sauvagerie de Gruumsh. Les actes héroïques des batailleurs de Baine ne sont que de brefs éclairs lumineux dans les ténèbres sans fin de leur pragmatisme sanglant.

Bien entendu, il existe beaucoup d'armées distinctes à Chernoggar. Au fil de quelques jours de voyage, les personnages pourront croiser plusieurs forces diverses de Baine et de Gruumsh, chacune disposant de son propre chef. Ces troupes communiquent probablement les unes avec les autres, mais un marché conclu avec une force ne doit pas forcément être respecté avec une autre. Les généraux d'un même camp peuvent être en concurrence ou même adversaires directs. Les bandes de mercenaires composées de monstres et de lamelins sont encore plus imprévisibles.

Outre les rencontres avec des groupes d'éclaireurs, d'espions et autres effectifs réduits comme on en trouve dans les grands conflits armés, les personnages devraient aussi connaître de véritables batailles d'envergure. Il vous suffit pour cela de vous servir de sbires répartis en hordes hurlantes ou en rangs ordonnés. Vous pouvez aussi jouer des combats sur un vaste champ de bataille comme vous le feriez dans un souterrain. Les personnages participent à la bataille, puis le flot du conflit leur offre des choix du même genre qu'une bifurcation dans un donjon : se diriger vers la colline des catapultes ou tenter de se faufiler dans les taillis entre les deux armées avant que les lignes de combattants ne s'y déplacent. Vous pouvez également penser aux défis de compétences pour illustrer les actions des personnages sur le champ de bataille. Reportez-vous à la section *Entre guerre et destruction* (cf. page 56) pour voir comment procéder.

## Rencontres

Outre les combats classiques, les personnages feront peut-être des rencontres lors desquelles ils auront un but spécifique, autre que remporter la bataille. Le succès ou l'échec de cet objectif secondaire est censé avoir des répercussions sur une future rencontre ou sur le reste de l'aventure. Les personnages devront peut-être tuer un certain nombre de sbires avant que ne s'écoule un nombre de rounds donné. Il leur faudra peut-être faire déplacer un ennemi particulier à un point du champ de bataille ou capturer un adversaire et le garder prisonnier pendant que d'autres tentent un sauvetage. Ils peuvent aussi avoir à assurer la survie d'un allié tout au long d'une rencontre.

Les défis de compétences peuvent agrémenter les rencontres avec combat pour leur donner une ambiance plus militaire. Les personnages pourront effectuer des tests de compétence pour mobiliser des troupes démoralisées, donner des ordres tactiques aux forces proches ou réparer un engin de siège clef pendant que le combat fait rage.

## Idées d'intrigues

Chaque jour et chaque nuit, de grandes victoires et des bouleversements majeurs s'enchaînent sur le domaine, et les personnages devraient jouer un rôle-clef dans la guerre qui les cerne. Les idées d'aventures sont intéressantes si elles poussent les personnages à influencer directement le conflit ou si elles les y impliquent, même si leurs objectifs n'y sont pas liés.

Les aventuriers peuvent se rendre à Chernoggar pour bien des raisons, y compris l'une ou l'autre de celles qui suivent.

- Traquer quelqu'un qui espère (vainement ?) pouvoir se cacher dans le chaos de Chernoggar.
- Empêcher quelqu'un qui s'est rendu à Chernoggar de trouver une armée ou une arme dont il pourra se servir ailleurs.
- Mettre la main sur une arme capable de tuer un originel, peut-être en la subtilisant à Baine.
- Récupérer un navire de guerre ou une citadelle voguante.
- Aider Gruumsh ou Baine à remporter la guerre pour débloquer le statu quo divin.
- Réveiller l'esprit de Tuern, dont on dit qu'il « sommeille » sous forme de flamme séquestrée dans une hache.
- Briguer les services d'un célèbre général exalté comme chef d'une guerre imminente.
- Convaincre les fidèles de Gruumsh ou de Baine de retourner leur fureur contre un ennemi commun.

## Monstres et PNJ

Les personnages pourront avoir affaire à des serviteurs restants de Tuern (des créatures ardentes et militaires comme des salamandres ou des éfrits), mais l'essentiel de Chernoggar est composé de lamelins, fidèles des deux divinités, ou de monstres que les deux forces ont guidés jusqu'ici pour participer au conflit. Les fosses de procréation des batailleurs gobelinoïdes offrent une variété presque illimitée de créatures. Les personnages

EMPTY ROOM STUDIO · ADAM PAQUETTE

pourront y faire face, que ce soit dans les armées ou les petites troupes qui sillonnent le dominion. Anges, diables et maruths figurent dans les deux camps.

Le Chapitre 4 fournit les profils des batailleurs des deux divinités et des exarques de Gruumsh. Pour les exarques de Baine, reportez-vous à *Deities and Demigods: Baine* du numéro 372 de *Dragon* sur www.dndinsider.com.

## Entre guerre et destruction

Ce défi de compétences illustre la tentative de personnages qui cherchent à traverser une zone de guerre de Chernoggar. Plutôt que de n'être valable que pour la traversée d'un seul champ de bataille, ce défi de compétences pourra resservir à plusieurs occasions au fil de l'aventure, chaque fois que les PJ devront sillonner une zone tumultueuse. Vous pouvez aussi vous en servir pour représenter de façon abstraite les déplacements des aventuriers d'une bataille importante à une autre dans le cadre d'un conflit auquel ils participent, ou pour illustrer leurs tentatives visant à éviter de se retrouver impliqués dans une guerre qui fait rage tout autour d'eux tandis qu'ils poursuivent leur propre quête.

**Niveau :** 25 (35 000 px).

**Complexité :** 5 (12 succès avant 3 échecs).

**Segments :** contrairement aux autres défis de compétences, celui-ci propose des éléments différents chaque fois que vous y recourez. Lorsque vous le commencez, choisissez trois segments de défi de compétences parmi les huit proposés ci-après. Chaque segment représente une scène ou un défi moindre intervenant dans le cadre du défi de compétences à proprement parler. Il introduit aussi la scène en cours du défi de compétences.

Les personnages acquièrent des succès et des échecs selon la règle normale. S'ils accumulent un total de 3 échecs au fil de tous les segments tentés, le défi est raté. Si les personnages obtiennent 4 succès dans chacun des trois segments, ils réussissent le défi. Au final, le défi de compétences exige toujours 12 succès avant 3 échecs, mais les succès sont répartis équitablement en trois segments.

Le temps correspondant aux tests de compétence intervenant dans un segment est très variable. Les personnages peuvent être affairés à d'autres choses qui ne leur permettent pas de faire progresser le défi à un rythme supérieur à une fois par heure (par exemple), mais ils peuvent aussi effectuer des tests rapprochés (comme une fois par minute) si rien d'autre ne les occupe.

Chaque segment est lié à une zone spécifique des champs de bataille de Chernoggar. Vous pouvez choisir des segments issus d'une même zone ou non. Les zones sont les suivantes :

*Champs des morts :* chacune de ces zones est une désolation de cadavres empilés et de collines boueuses. La bataille s'est principalement portée ailleurs, mais des escarmouches ont encore souvent lieu entre unités de charognards. Les troupes préfèrent éviter le conflit, car elles manquent de soutien, ce qui rend les pourparlers plus accessibles, mais les soldats ne font pas facilement confiance.

*Paysages de torture :* les forces de Gruumsh ont pris la main dans ces zones et le sol brisé est dévasté par le climat tumultueux, les séismes, les glissements de terrain et l'activité volcanique. Les forces de Baine sont à l'affût d'alliés, tandis que celles de Gruumsh ne s'impressionnent pas facilement. L'environnement ne facilite pas les déplacements ni la communication.

*Poigne de fer :* les forces de Baine ont assis leur présence dans ces zones. Elles ont fait fuir l'armée de Gruumsh et dompté le paysage. Le camp de Baine se méfie des duperies et les fidèles de Gruumsh sont en quête de victoires faciles.

*Flot des batailles :* ces zones sont en conflit quasi constant, les deux armées rivalisant de force. Aucun camp ne se montre accueillant avec les étrangers, mais le chaos de la guerre offre des occasions de faire preuve de stratégie ou de ruse.

**Succès :** chaque fois que les personnages obtiennent 4 succès dans un segment donné, ils passent au suivant. S'ils parviennent à terminer trois segments sans accumuler trop d'échecs, le défi de compétences prend fin et les personnages atteignent leur destination sains et saufs.

**Échec :** quand les personnages obtiennent leur troisième échec du défi de compétences, c'est le segment dans lequel ils sont actuellement engagés qui détermine les conditions de l'échec, détaillées dans la description de chaque segment.

### Champs des morts : disciples de Baine

Les personnages rencontrent plusieurs disciples de Baine (cf. page 138) égarés. Ceux-ci prennent d'emblée les PJ pour des alliés et leur demandent la route jusqu'à leur unité. Si les personnages cherchent sincèrement à orienter les disciples de Baine, ils pourront tenter de les mettre dans la direction attendue. On peut aussi imaginer que les aventuriers veulent envoyer les disciples de Baine contre les forces de Gruumsh.

**Compétences principales :** Bluff, Diplomatie, Intimidation, Nature.

*Bluff (DD 17) :* le personnage égare les disciples de Baine davantage encore en leur donnant des indications erronées, mais convaincantes. Il les envoie en fait directement dans la gueule des batailleurs de Gruumsh.

*Diplomatie (DD 26) :* le personnage donne de bons conseils aux disciples de Baine et les persuade de suivre la bonne route jusqu'à leur campement ou d'abandonner la bataille pour préserver leur vie.

*Intimidation (DD 26) :* le personnage fait fuir les disciples de Baine en les menaçant de mort et ne leur laisse aucune indication sur leur chemin.

*Nature (DD 17) :* le personnage trouve le chemin le plus rapide pour que les disciples de Baine rallient leur campement ou le plus tortueux pour qu'ils perdent le maximum de temps.

**Échec :** tout personnage qui a un point d'action le perd.

### Champs des morts : un chef à terre

Les personnages rencontrent un chef blessé du camp de votre choix, coincé sous une monture morte ou un engin de guerre. Ils peuvent le libérer ou le pousser à leur donner des indications en échange d'aide (promesse a priori vaine).

**Compétences principales :** Athlétisme, Bluff, Diplomatie, Endurance, Intuition.

*Athlétisme (DD 26) :* le personnage parvient à dégager le chef.

*Bluff ou Diplomatie (DD 26) :* le personnage convainc le chef de donner au groupe les renseignements dont il a besoin pour avancer, en lui promettant de le libérer.

*Endurance (DD 17) :* le personnage prend l'objet qui immobilise le chef et le soulève lentement pour réduire ses blessures.

*Intuition (DD 26) :* le personnage devine de quelle direction arrivait le chef quand il a été pris en embuscade, ce qui lui indique où peuvent se trouver d'autres troupes du même type dans les parages.

**Échec :** chaque personnage perd une récupération.

### Paysages de torture : espions angéliques

Un espion angélique à la solde de Gruumsh repère les personnages et leur fait face. Ils peuvent tenter de le convaincre de les laisser vaquer à leurs occupations ou de changer de camp dans le conflit en cours.

**Compétences principales :** Diplomatie, Histoire, Intimidation, Religion.

*Diplomatie (DD 26) :* le personnage débat avec l'ange et le convainc qu'il est de son intérêt de se joindre au groupe ou, peut-être, d'œuvrer comme agent double.

*Histoire (DD 17) :* le personnage retrouve un détail concernant cet espion angélique ou l'histoire d'un autre ange célèbre. Il profite de ce savoir pour le convaincre que les anges n'ont pas toujours été si stricts dans leurs devoirs par le passé.

*Intimidation (DD 31) :* le personnage persuade l'ange que les choses se passeront mal pour son maître et pour lui si jamais il rapporte la présence du groupe.

*Religion (DD 17) :* le personnage détermine certaines des habitudes et des manies que ce type d'ange est enclin à montrer et quels genres d'arguments ont le plus de poids avec lui.

**Échec :** les personnages subissent un malus de -5 aux tests de compétence associés au Charisme jusqu'à ce qu'ils prennent un repos prolongé.

### Paysages de torture : plan voué à l'échec

Les personnages ont vent d'une stratégie suicidaire des fidèles de Gruumsh, soit parce qu'ils trouvent des écrits sur un soldat mort soit en surprenant une conversation. Le projet est insensé et voué à l'échec, si bien qu'il ne sert à rien de prévenir les soldats de Baine. Les aventuriers peuvent décider d'intervenir et tenter de dissuader les imprudents en leur proposant une autre solution. Ils peuvent aussi alerter les disciples de Baine pour transformer l'opération en déroute totale.

**Compétences principales :** Athlétisme, Diplomatie, Intuition, Perception.

*Athlétisme (DD 31) :* le personnage accourt jusqu'au point le plus distant du plan de bataille pour avertir les défenseurs de l'assaut imminent.

*Diplomatie (DD 26) :* le personnage persuade les batailleurs de Gruumsh que leur plan n'a aucune chance d'aboutir et que celui que les aventuriers ont mis au point pourrait s'avérer meilleur.

*Intuition (DD 17) :* le personnage détermine la meilleure façon de modifier le plan de bataille pour qu'il échoue encore plus lamentablement, pour que les victimes soient moins nombreuses ou même pour qu'il soit couronné de succès.

*Perception (DD 26) :* le personnage cherche dans les vestiges des batailles passées ce qui pourrait être utilisé par un camp ou l'autre durant l'assaut (engins de siège enfouis dans la boue ou barrages naturels).

**Échec :** tout personnage qui a d'un point d'action le perd.

### Poigne de fer : embuscade

Les personnages sont cernés par les forces de Baine, mais ils remarquent les batailleurs de Gruumsh qui sont prêts à prendre leurs ennemis en embuscade. Ils doivent convaincre les disciples de Baine de la présence du danger ou au contraire la leur cacher et même les distraire pour que l'attaque les surprenne davantage.

**Compétences principales :** Bluff, Diplomatie, Discrétion, Intuition.

*Bluff (DD 31) :* le personnage ne divulgue pas ce qu'il a perçu de l'attaque imminente, pour s'assurer que les disciples de Baine se font laminer.

*Diplomatie (DD 26) :* le personnage convainc les disciples de Baine de faire confiance à son groupe et les prévient de l'embuscade à temps.

*Discrétion (DD 26) :* le personnage aide les siens à se soustraire à la vigilance des deux groupes, notamment des batailleurs.

*Intuition (DD 26) :* le personnage anticipe le vainqueur potentiel de l'embuscade à venir, ce qui l'informe sur le camp qu'il vaut mieux soutenir.

**Échec :** chaque personnage subit des dégâts égaux à sa valeur de récupération pour s'être fait prendre dans la mêlée qui s'ensuit.

### Poigne de fer : activez-moi cette machine !

Les personnages trouvent un engin de guerre ou un élément d'artillerie coincé dans la boue ou enchevêtré dans un buisson. Ils peuvent aider les hommes de Baine à l'extraire ou le récupérer pour eux-mêmes.

**Compétences principales :** Athlétisme, Endurance, Exploration, Soins.

*Athlétisme (DD 31) :* le personnage déplace l'objet à la force des bras pour le sortir de la boue.

*Exploration (DD 26) :* le personnage détermine la meilleure manière de démonter et de remonter la machine pour pouvoir la déplacer plus facilement, comme on le fait avec les pièges de souterrain.

*Endurance (DD 17)* : le personnage pousse et tire sur l'engin de siège pour le sortir des taillis, approche lente et progressive pour le libérer.

*Soins (DD 17)* : le personnage assiste par ses soins ceux qui tentent d'extraire la machine et leur redonne de l'énergie pour la tâche en cours.

**Échec :** chaque personnage perd une récupération, résultat de l'épuisement.

### Flot des batailles : mercenaires lamelins

Les personnages rencontrent une troupe de mercenaires lamelins qui fuient la bataille. Non loin, ils aperçoivent un général de Baine qui observe les hostilités depuis un promontoire. Ils peuvent prévenir le général de la désertion ou garder le silence. S'ils se manifestent, les lamelins seront capturés et les aventuriers pourront obtenir des renseignements de la part du général.

**Compétences principales :** Diplomatie, Discrétion, Nature, Perception.

*Diplomatie (DD 26)* : le personnage persuade le général de se lancer à la poursuite des lamelins pour les capturer sans plus attendre.

*Discrétion (DD 31)* : le personnage parvient furtivement jusqu'aux lamelins pour les obliger à rejoindre les forces du général.

*Nature (DD 17)* : le personnage détermine le chemin le plus rapide pour couper la route des lamelins et donner l'avantage aux disciples de Baine dans la poursuite.

*Perception (DD 26)* : le personnage fait le guet ou office d'éclaireur, et remonte les traces laissées par les lamelins pour assurer leur capture.

**Échec :** cette rencontre n'est pas prise en compte dans les étapes de la journée.

### Flot des batailles : feux croisés !

Les personnages sont pris entre deux feux. Une pluie de flèches ou une décharge de magie s'abat sur eux alors qu'ils s'abritent pour quitter la zone sans attendre.

**Compétences principales :** Acrobaties, Arcanes, Intuition, Perception.

*Acrobaties (DD 26)* : le personnage échappe aux projectiles et se met hors de portée.

*Arcanes (DD 26)* : le personnage détermine la nature des sorts (le cas échéant) utilisés pour le bombardement et profite de ce savoir pour prédire la forme que va prendre l'attaque.

*Intuition (DD 17)* : le personnage anticipe où va s'abattre le gros des projectiles et évite ces zones.

*Perception (DD 31)* : le personnage lève les yeux pour percevoir les traits et les évite comme il peut.

**Échec :** n'ayant pu éviter tous les coups, chaque personnage subit des dégâts égaux à sa valeur de récupération.

## Le conflit se propage

Même si les personnages n'ont jamais vu la guerre à Chernoggar, elle pourra venir à eux, car le conflit qui oppose Gruumsh à Baine peut s'étendre au-delà du dominion. Malgré les batailles désespérées qui sont livrées à Chernoggar, les forces de Baine décident périodiquement de conquérir des îlots astraux, des îles frontalières et des portions de dominions brisés loin de son royaume. Les batailleurs de Baine embarquent pour de lointains champs de bataille à bord de leurs armadas astrales, sans se soucier de ce qui les attend si leur âme immortelle trépasse loin du dominion de leur dieu. Enragés d'être ainsi snobés, certains éléments des hordes de Gruumsh traquent les navires de Baine à bord d'esquifs réquisitionnés ou improvisés (ou de nefs des dominions, plus rarement).

L'ampleur toujours croissante de la guerre au-delà des frontières de Chernoggar dévaste les îlots astraux et les îles frontalières occupées temporairement ou définitivement par les forces de Baine. Non seulement les habitants de ces contrées doivent affronter ces conquérants, mais une fois les batailles et l'occupation de leurs nouveaux maîtres acceptées, ils doivent s'allier avec eux pour se défendre contre l'assaut que lancent inévitablement les hordes frénétiques de Gruumsh.

Les batailleurs de Baine sont souvent à la tête et dans la piétaille de ces forces, même si leur mort si loin de leur foyer promet d'entraîner la dissolution de leur âme. La perte permanente d'un tel batailleur présente une menace pour la puissance de Baine, mais il a tendance à essuyer moins de victimes que Gruumsh dans ces escarmouches lointaines. Personne d'autre que Baine ne peut d'ailleurs dire si ces attaques sont de véritables tentatives de conquête ou s'il forme par là ses forces pour de futures batailles.

Vous trouverez ci-après quelques manières d'intégrer le conflit en cours à votre campagne.

**Fidèles de Gruumsh :** une armée de diables a envahi une cité corrompue du monde, comme ce fut le cas lors des derniers jours de Bael Turath. Les personnages ont des alliés inopportuns dans leur tentative de lutter contre les diables : une armée d'orques et autres fidèles monstrueux de Gruumsh. Un certain nombre de ces diables sont secrètement alliés avec Baine, et les adeptes de Gruumsh ont des visions divines des ennemis de leur dieu. Bien que les orques constituent une aide potentielle contre les diables, ils ne sont pas du genre à épargner les citoyens innocents.

**Pièges déclenchés :** les batailleurs de Baine sont passés par Kalandurren (cf. page 114) et ont laissé des pièges qu'ils réservent aux alliés de Gruumsh. Les personnages doivent désormais affronter les dangers propres à ce dominion brisé et ceux que leur imposent les fidèles de Baine. Quand les ennemis jurés de Baine se présenteront, les aventuriers auront l'occasion de retourner les pièges contre eux.

**On augmente la mise :** tandis que les personnages explorent les déserts blancs de Shom (cf. page 119), les forces de Baine se présentent pour négocier l'aide des maruths. Ces forces n'hésitent pas à obliger les personnages à s'enrôler, surtout s'ils peuvent servir de monnaie d'échange avec les maruths gardiens que les aventuriers affrontent depuis quelque temps.

**Compagnie malvenue :** juste après avoir écrasé une expédition de recrutement des forces de Baine, des fidèles de Gruumsh échouent leur navire près de Lamegauchie, dans les Contreforts de Céleste (cf. page 47). Il faut les vaincre avant l'arrivée des armées de Baine et profiter de la présence continue des orques comme prétexte pour lancer une « mission de pacification ».

**Serviteurs des dieux :** une étrange corruption du miroir que représente la Gisombre pousse les âmes des

fidèles de Baine et de Gruumsh à se livrer la guerre de leurs divinités avant d'atteindre la Mer Astrale. Bien que peu soient assez dévots pour accéder au dominion de leur dieu, les morts-vivants pensent pouvoir gagner leur place par des actes de foi accomplis dans l'au-delà. Un ost de morts-vivants adeptes de Baine va lancer des conquêtes en son nom, tandis qu'une horde d'autres morts-vivants honorant Gruumsh part à la poursuite des premiers. Les deux camps sont traqués par des représentants de Reine Corneille qui cherchent à ramener ces âmes égarées dans le droit chemin. Tout ceci n'est pas censé concerner les personnages, si ce n'est que les morts-vivants vénérant Baine ont aussi prévu de conquérir le monde.

**Chasseurs fourvoyés :** Maglubiyet, exarque de Baine, a ordonné une grande chasse pour capturer une bonne quantité d'étranges bêtes qu'il destine aux fosses de procréation, aux arènes de gladiateurs et aux champs de bataille de Chernoggar. Les batailleurs gobelins se sont dispersés à travers les plans afin de capturer des monstres pour leur seigneur et chef. Une équipe particulièrement ambitieuse et imprudente cherche à réveiller et assujettir un originel bestial. Des fidèles de Gruumsh les suivent en secret, dans l'espoir de libérer l'originel pour causer de terribles dégâts dans le camp de Baine.

## Les Éclats : îles de Chernoggar

Comme c'est le cas pour les autres dominions astraux, Chernoggar est cerné d'îles. Résultat de l'explosion entre les royaumes des deux divinités, ces énormes masses astrales tournent autour de Chernoggar selon une orbite lente, mais périlleuse. Les Éclats tourbillonnent dans la Mer Astrale selon diverses trajectoires. Parfois, ils se heurtent et fusionnent comme pour reproduire la création du dominion. D'autres fois, la collision les renvoie chacun dans une nouvelle direction.

Les Éclats ne s'alignent pas avec l'horizon astral et chaque île dispose de sa propre gravité. Ceux qui se trouvent sur la surface d'une île ne réalisent pas qu'elle suit son orbite plus ou moins régulière autour de Chernoggar. Pourtant, quiconque lève les yeux depuis l'un des Éclats verra le halo rouille du voile coloré de Chernoggar qui passe au-dessus et en dessous de l'île, et pourra même observer d'autres îlots tourbillonner avec une grâce trompeuse. Des kilomètres séparant leurs itinéraires, ces autres îles apparaissent comme des grains de poussière flottant dans les airs.

De temps à autre, deux Éclats entrent en collision. Le résultat de ce choc dépend de la taille, de la vitesse et de la composition des deux masses. En général, la plus grosse des deux îles survit et absorbe les plus petites ou les détourne. Il arrive cependant qu'un îlot plus modeste s'écrase sur un point vulnérable d'une masse plus importante pour en trancher une portion ou la fragmenter en d'autres Éclats.

Les Éclats accueillent souvent les prédations de monstres tels que des traqueurs astraux (cf. *BF* 13), des cuirassiers astraux (cf. *Manuel des Plans*, page 117), des colosses originels (cf. *BF2* 34) et autres abominations. Ces attaques sont peut-être dues à l'influence de Gruumsh et semblent s'en prendre plutôt aux communautés et armées des îles qui prennent de l'importance. Les seigneurs de guerre des Éclats vont et viennent, mais ceux qui acquièrent assez d'influence pour être à la tête de plus de quelques centaines d'hommes connaissent des désertions en masse ou des mutineries engendrées par la crainte d'attirer l'attention d'une terreur colossale.

Bien entendu, la nuée orbitale des îles frontalières signifie également que les Extérieurs qui sont téléportés au hasard hors de Chernoggar quand ils tentent de traverser son voile coloré se retrouvent près d'un ou plusieurs Éclats au lieu de flotter dans le vide astral au-dessus ou en dessous d'autres dominions divins.

### Culture et habitants

Les Éclats accueillent les âmes d'individus figurant parmi les plus destructeurs et dominants des plans. Par un coup du destin, ces esprits traversent la Gisombre et finissent parmi les Éclats au lieu d'atterrir sur Chernoggar ou sur leur destination légitime. Beaucoup sont des fidèles de Gruumsh ou de Baine, mais de nombreux autres Extérieurs entament leur seconde vie dans les Éclats. Certains y survivent même et s'y établissent.

La vie dans les Éclats est rude et risquée. Des individus charismatiques ou intimidants s'entourent d'alliés et se contentent de petits gains pour rendre la vie plus agréable, mais tout projet ambitieux est voué à l'échec en raison des luttes intestines et des désastres imposés par l'environnement. L'optimisme n'est pas de mise dans les Éclats. Les lamelins, githyankis, anges et diables renégats, pirates et mercenaires de tout poil vivent ici, en plus des Extérieurs. Seuls l'épée et les sorts imposent un semblant d'ordre dans ces îles. La nature périlleuse des Éclats et l'anarchie qui y règne en font une cachette de choix pour beaucoup.

Baine et Gruumsh se soucient peu des guerres de frontière des Éclats. Une armada de Chernoggar peut parfois s'arrêter pour tenter d'enrôler de bonnes lames ou d'engager des mercenaires pour s'aventurer dans d'autres royaumes, mais tout le monde sait ici que les anges et les batailleurs de Chernoggar les voient comme de la chair à canon. Les fidèles d'autres dieux repèrent parfois la zone, en quête d'Extérieurs qui ne vénèrent ni Baine ni Gruumsh et sont prêts à se rendre sur un archipel loin des dieux de la guerre, mais ils savent aussi que voguer jusqu'aux terres de Baine n'est pas une mince affaire.

### Naviguer parmi les Éclats

Heureusement pour les voyageurs astraux, naviguer entre les Éclats n'est pas aussi dangereux que d'y vivre. La distance qui sépare les îles est suffisamment grande pour que les vigies puissent voir arriver les îles et les faire contourner. Et, quand un voyageur s'approche trop vite, il lui reste toujours la possibilité d'ajuster son orientation selon la gravité de l'île et d'éviter ainsi de s'écraser sur sa surface.

Les soucis interviennent quand quelque chose vient bloquer la vue d'une île en mouvement. Cela peut arriver quand un voyageur quitte une île ou y parvient, ou quand une tempête astrale ou un autre phénomène vient perturber la vision. Dans une telle situation, le navire ou le voyageur peut subitement se retrouver

dans le champ gravitationnel de l'île sans avoir eu le temps de s'orienter correctement. Les créatures volantes ont rarement ce souci ; soit elles se redressent et atterrissent normalement, soit elles prennent leur essor pour quitter l'île. Les vaisseaux astraux qui sont mal orientés perdent aussitôt tout contrôle et s'écrasent si l'équipage ne parvient pas à les redresser. Les créatures qui nagent et celles qui ne volent pas font une longue chute (qui se traduit souvent par leur mort).

Les habitants des Éclats tentent ainsi rarement de quitter leur île, à moins de disposer d'un vaisseau ou d'une monture volante. Certains prennent ce risque quand une collision est annoncée, passant d'une mort assurée à un simple risque. Ils peuvent aussi prendre la décision d'aller attendre un peu plus loin sur l'orbite quand un autre Éclat approche dangereusement du leur.

## Principaux lieux

Un nombre variable d'îles circulent en orbite autour de Chernoggar, au gré des fusions et explosions des Éclats. Mais ceux-ci ne sont pas des fragments de roche arides. Ils retrouvent vigueur rapidement, même après leur destruction. Les forêts viennent combler les cratères, les cours d'eau tracent de nouvelles voies et les âmes imbibées de sang de tous les plans réapprovisionnent celles qui ont succombé à la calamité.

Les Éclats sont composés d'environ deux cents îles, dont la variété vous laisse toute latitude pour concevoir vos propres sites. Une telle île peut tout à fait suivre une orbite si particulière qu'elle n'a pas approché les autres depuis des siècles. Une autre peut au contraire craindre la collision à tout instant. Ni Baine ni Gruumsh ne sont capables de déployer la magie et les batailleurs nécessaires pour étendre Chernoggar en intégrant ces îles aux trajectoires chaotiques au dominion.

Quelques Éclats existent depuis assez longtemps pour que les voyageurs les connaissent. En voici quelques exemples.

### L'île de la Rage

Les habitants des autres îles prient la divinité qui les entend dans l'espoir d'éviter une collision avec la terrible île de la Rage. Cette masse volcanique tourbillonne aléatoirement autour de Chernoggar, plus vite que toutes les autres. Elle laisse derrière elle un plumet de cendres et de fumée, à l'instar d'une comète ardente. Elle fracasse les Éclats plus modestes et endommage les îles plus grandes, tout en vomissant ses nuages toxiques de lave. Des Extérieurs du feu de tous les autres plans vivent ici dans la frénésie et se déversent de l'île comme un torrent pyroclastique pour brûler et tuer tout ce qu'ils croisent. Seul un fou, aventurier ou non, posera volontairement le pied sur l'île de la Rage. Bien entendu, la mythologie de l'île a aussi de quoi motiver ces visiteurs. L'île de la Rage est censée avoir été le théâtre de la mort du dieu du feu Tuern, tué par Baine. Elle a été expulsée du dominion quand Gruumsh a écrasé son royaume sur les terres conquises par Baine. Le sang encore chaud de Tuern coule dans les entrailles des volcans de l'île.

### Le Havre des Maladrins

L'île déchiquetée que l'on appelle le Havre des Maladrins est plus qu'imposante. Elle se présente comme un énorme bloc de pierre irrégulier, marbré d'épaisses veines de fer pur qui scintillent dans le halo orange du voile coloré de Chernoggar. Ce fer abondant attire les pirates, les flibustiers et les mercenaires, ce qui vaut son nom à l'île. Malandrins mortels, Extérieurs et immortels vivent au sein de cavernes fortifiées qui criblent la surface de l'Éclat comme la vérole. Une très grande variété de groupes indépendants emploient ces grottes et la lutte pour les ressources, le savoir et l'emploi est féroce.

Les vaisseaux qui paraissent les moins bien armés peuvent craindre l'hostilité, l'extorsion ou l'intimidation, mais ceux qui montrent une puissance manifeste peuvent engager de l'équipage, troquer des marchandises ou procéder à des réparations dans les bruyantes grottes portuaires. La lumière de la Mer Astrale ne s'enfonce pas très loin dans ces cavernes et les pillards n'ont pas l'habitude de s'aventurer au-delà de sa lueur. Le danger se tapit dans les profondeurs de leur havre, des menaces qu'ils préfèrent laisser dans les ténèbres.

### Les Dents Grinçantes

Les voyageurs astraux nomment Dents Grinçantes trois des Éclats, car ils partagent la même orbite et tournoient les uns autour des autres de manière imprévisible pour se heurter et s'effriter violemment. Il s'agissait autrefois d'une seule île qui servait d'avant-poste militaire pour les forces de Baine. La communauté s'est agrandie malgré les attaques répétées des monstres. Elle fut abandonnée quand une autre île s'est écrasée sur elle et a provoqué la fracture. Désormais, les trois îles accueillent des factions de lamelins et d'Extérieurs qui luttent pour le contrôle des lieux. La guerre se déroule sur les trois fronts des îles, la concentration des troupes changeant radicalement au gré des collisions et des explosions. Les lamelins et les githyankis cherchent à s'emparer des îles car ils savent que les défenses laissées par les batailleurs de Baine sont suffisantes pour les protéger contre toutes les menaces, si bien que les Dents Grinçantes constituent une excellente base à proximité de Chernoggar.

### Valgivre

Pôle opposé de l'île de la Rage, Valgivre est dominé par ses pics chargés de glaciers. Un blizzard incessant tournoie au-dessus du cœur de l'île, alimentant ainsi les masses de glace qui rampent implacablement et s'effondrent sans prévenir en lisière de l' Éclat. En bordure de Valgivre, ces énormes glaciers se transforment continuellement en icebergs qui protègent ses côtes avant de prendre le large pour se transformer en Éclats. Les pauvres âmes que la malchance a placées à Valgivre se réfugient dans les tunnels qui sillonnent les glaciers et survivent comme elles le peuvent. Rien ne pousse à considérer l'île comme autre chose qu'un site à éviter, mais quelques téméraires qui ont bravé le froid mortel de Valgivre sont revenus avec des diamants astraux et d'étranges trésors conservés dans la glace depuis une éternité. Les glaciers sont comme un entrepôt d'objets destinés à être égarés. La tempête les précipite dans la neige, où ils s'enfouissent avec le poids des âges, pour être progressivement compressés et transformés en diamants astraux.

# HESTAVAR

Flottant sur des nuages or et argent, Hestavar présente ce qui se fait de mieux et de plus étincelant dans le monde des dieux. D'une opulence incroyable et d'un brio créatif inégalé, Hestavar fait office de site de réunion et de zone de commerce pour les diverses créatures de la Mer Astrale, notamment les exaltés d'autres dominions, les maruths, les visiteurs du monde et de ses échos, voire quelques githyankis et diables protégés par des promesses diplomatiques de bonne conduite.

Des nuages clairs aux nuances métalliques flottent au-dessus d'Hestavar. La première vision qu'ont les visiteurs de la Cité Lumineuse est celle d'une ville en terrasses de cinquante kilomètres de large sur autant de haut, maintenue dans les airs par une cascade d'îlots célestes qui suivent un parcours déterminé ou restent en place quand un pont d'argent les relie.

Les vaisseaux astraux qui percent le voile nébuleux émergent quelques minutes plus tard à la surface d'un grand lagon qui occupe le tiers inférieur du dominion. Les voyageurs qui traversent les nuages à la nage ou en vol en ressortent au-dessus de l'un des bancs de sable qui parsèment le lagon, peut-être à portée d'une demeure ou d'un palais, ou parmi les bateaux de pêche.

La lueur est toujours comme au plus fort de la journée à Hestavar, mais ici, le soleil sillonne la cité sous son aspect divin au lieu d'attendre dans le ciel. Les nuages qui dominent le dominion reflètent la gloire de Pélor et diffusent sa radiance. Parfois, ils prennent une teinte argentée plus sombre, mais ils sont plus souvent d'un doré chatoyant.

Malgré ses soucis et ses citoyens parfois hautains, Hestavar reste une cité de merveilles. Beaucoup de celles-ci, comme certains de ses périls, ont été détaillés dans d'autres ouvrages. La section qui suit se concentre sur les grands traits des desseins des divinités, tels qu'ils peuvent influer sur les aventures des personnages.

## Dieux d'Hestavar

Comme nous l'avons vu au Chapitre 1, chaque dieu consacre beaucoup de temps et d'efforts à soutenir son dominion et à projeter sa puissance divine vers le monde et ses échos. Au fil des siècles, si les divinités canalisent bien ce pouvoir, elles peuvent profiter des ressources pour entreprendre de grands projets de création, comme l'a fait Moradin avec ses imposantes armes mythologiques ou Gruumsh avec l'invasion de Chernoggar. C'est aussi le cas, d'une certaine manière, de la Chasse Glorieuse d'Arvandor. De ce point de vue, Érathis est le plus actif des trois dieux qui résident à Hestavar, mais Pélor et Ioun ont aussi leurs propres desseins.

### La mission d'Érathis

De toutes les divinités, Érathis est celle qui a le plus pâti de la destruction du Réseau des Cieux. Comme Moradin (et Corellon, dans une moindre mesure), elle avait été directement impliquée dans sa création. Mais contrairement à Moradin, Érathis avait espéré que la communication et le transport immédiat encouragés par le Réseau auraient engendré un nouveau genre de communauté de divinités ; que ce qui était jusque-là resté comme un ensemble disséminé de cités-états deviendrait une nation unique avec une population dense et soudée. Déesse de la civilisation, elle pensait devoir jouer un rôle majeur dans ce paradis d'intégration, même si les autres dieux n'avaient pas saisi toutes les implications du Réseau.

Le Réseau des Cieux n'est plus, désormais. Il ne reste que des vestiges de sa gloire d'antan, comme les voiles colorés qui entourent les dominions, les filaments colorés et ce qu'on appelle les filaments du hasard, qui transportent ceux qui y pénètrent dans un lieu apparemment aléatoire et qui était autrefois un point fixe du Réseau. Observant le monde des mortels et voyant comme les vagues monstrueuses de barbarie et de chaos manquaient de l'emporter sur les sphères du progrès et de la civilisation, Érathis a décidé que le monde ne pourrait être remodelé tant que le Plan supérieur ne serait pas reconstruit. Elle soutient toujours ses fidèles qui retiennent les tribus de l'ignorance et les hordes de la destruction, mais elle n'est plus convaincue que ses adeptes et ceux qui croient en leur cause pourront refaire le monde avant d'avoir reconstitué le Réseau.

Dans l'esprit d'Érathis, l'ancien projet de paradis unifié est mort. Trop de fragments ont été détruits ou recomposés selon des configurations monstrueuses. C'est pourquoi elle a conçu un nouveau plan pour refaire les cieux, en se servant des morceaux du Réseau existant.

### Plan d'Érathis pour refaire le paradis

Tout d'abord, pour créer un nouveau Réseau des Cieux, Érathis doit apprendre à concevoir tout ce qui peut l'être. Elle doit apprendre, comprendre et mettre en pratique les lois actuelles de la création, afin que les lois finales de conception puissent être codifiées et améliorées. Les exaltés d'Hestavar sont animés par une fièvre d'invention et de fabrication artisanale que l'on appelle le Jeu de Conception. Tous les types de création peuvent être représentés dans ce jeu. La poésie, l'art oratoire, l'aquarelle, la cérémonie du thé, la magie de combat, les inventions, les ouvrages de siège, la danse, la conception de nouveaux rituels, de nouvelles vies ; toutes ces formes de création sont de la plus grande importance pour la mission d'Érathis. Les exaltés de la déesse ne voient pas comment ces éléments si disparates vont s'assembler pour bâtir une vision qui pourra restaurer l'univers, mais ils lui font confiance pour le percevoir à leur place. De son côté, Érathis les encourage à faire de leur mieux et invite tous les exaltés d'Hestavar, et non seulement les siens, à participer au Jeu.

Ensuite, l'approche la plus simple et la plus directe pour créer un nouveau Réseau consiste à commencer à restaurer les dominions brisés qui avaient autrefois un dieu, ou des divinités, mais qui ne sont désormais que des friches peuplées de monstres et de créatures artificielles. Shom et Kalandurren sont les premières cibles de cette reconstruction. Pandémonium et Pluton

suivront, même si ces deux dominions sont plus complexes en raison de l'influence de leurs anciens dieux. Comme tout ce qui est lié au chaotique Tharizdun, Pandémonium est dangereux ; et comme pour tout ce qui est associé à Nérull, premier dieu de la mort, toute action menée à Pluton risque de froisser Reine Corneille.

Pour finir, de nouveaux dieux devront être installés dans les dominions restaurés. Comme l'expose le Chapitre 3, les seules reconstructions de Shom et Kalandurren promettent d'être des tâches longues et ardues. Et au final, pacifier, restaurer et coloniser les dominions risque de ne pas suffire ; chaque dominion reconstruit aura besoin d'un nouveau dieu. Dans le cas de Shom, Érathis espère qu'Ioun acceptera un jour le dominion dont elle n'a pas voulu plus tôt dans l'histoire du cosmos. Et les candidats de valeur pour Kalandurren, sans parler de Pandémonium et Pluton, ne se sont pas encore présentés, d'autant qu'Érathis n'a pas l'intention de quitter Hestavar.

## Implication des personnages

De tous les projets divins en cours, celui d'Érathis porte le plus loin et a le plus de chances d'impliquer les personnages à un stade ou un autre de leur carrière parangonique ou épique.

Le Jeu de Conception n'est peut-être pas assez aventureux pour le mode de vie de la plupart des personnages, mais une participation occasionnelle peut intéresser tout groupe ambitieux, créatif ou avide de magie. Si les PJ ne s'intéressent pas d'eux-mêmes au Jeu de Conception, il y a de bonnes chances pour que des représentants d'Érathis veuillent profiter de leurs compétences uniques et qu'ils leur demandent de se rendre à Hestavar pour en faire l'étalage au temple d'Érathis.

Par ailleurs, le côté sombre du Jeu de Conception peut retourner les aventuriers contre Érathis. Celle-ci ne peut confier les pires expériences demandées par son projet aux exaltés d'Hestavar. Il lui faut sous-traiter. Ces sous-entrepreneurs pourraient fort bien être les pires ennemis des personnages ou des créatures associées à Vecna. Puisque ces sinistres opérations ne peuvent se dérouler à Hestavar, ou même dans les îles de l'Aube du dominion, Érathis dépêche de petits groupes loin d'Hestavar, quelque part dans la Mer Astrale. Certains partent chercher des fragments de dominions brisés. D'autres sont en quête de sites pour mener des expériences. Les personnages pourront ainsi contrarier les opérations de ce qui apparaît comme des esclavagistes ou des magiciens maléfiques, pour comprendre plus tard qu'ils ont directement œuvré contre des serviteurs d'Érathis.

Sur une note moins sinistre, on peut aussi imaginer qu'Érathis soit ravie de soutenir un groupe d'aventuriers qui cherchent à pacifier un dominion brisé comme Kalandurren (et à en profiter pour s'en mettre plein les poches, bien sûr). Érathis est une divinité pragmatique, prête à recruter tous les héros auxquels elle estime pouvoir se fier une fois qu'ils se joignent à sa cause, quelles que fussent leurs différences par le passé.

Le dernier obstacle à passer pour rétablir les dominions brisés promet d'être de taille. Trouver une nouvelle divinité n'est pas chose facile et c'est peut-être là que vont intervenir les personnages. Individus aux destinées épiques incontournables, ils pourront, individuellement ou en tant que groupe, impressionner la déesse au point qu'elle y verra le ou les futurs dieux d'un dominion en difficulté. Sachant qu'Érathis ne peut avoir le contrôle total des mécanismes qu'elle met en place, les personnages peuvent s'établir dieux des dominions sans son approbation absolue. Pour rendre l'intrigue encore plus passionnante, vous pourriez y associer la tentative d'un terrible ennemi cherchant à tirer profit de cette perspective d'apothéose, les personnages se trouvant dans ce cas contraints d'accéder au statut divin.

KEREM BEYIT

## Les veillées de Pélor

Pélor, ou du moins l'un de ses aspects les plus magnifiques, tient sa cour dans le palais radieux d'Aurosion. Bien qu'il approuve les grandes lignes de la mission d'Érathis, il considère que le projet en est toujours à ses balbutiements et a promis d'y apporter la contribution de sa magie quand les choses se préciseront et quand les dominions divins seront prêts à s'illuminer de nouveau. C'est dans cette optique que Pélor attend son heure et qu'il préserve ses forces pour les grands rituels à venir.

La patience de Pélor sert un autre dessein. Il sait que si le Jeu de Conception se déroule selon la volonté d'Érathis, il finira par faire intervenir des créations corrompues et aura des conséquences néfastes. Érathis a manifestement retardé ou caché ces expériences, et Pélor réserve son approbation totale et son soutien magique pour le moment où la déesse clarifiera l'envergure de ce type d'opérations. En assortissant son assistance de conditions, Pélor pourra limiter les pires manigances d'Érathis. Peut-être.

Tout en consacrant une grande partie de son attention au royaume des mortels, Pélor a une fonction à Hestavar que personne ne connaît, à part les autres divinités du dominion et quelques-uns de leurs exarques. Les fragments les plus gros du Portail de Vie (cf. encadré), qui a ouvert le premier accès du Royaume Lointain dans la Mer Astrale, sont enfermés dans le Soleil des Soleils, un globe cosmique gardé par Pélor au fond de l'îlot qui renferme son palais. Les fragments sont indestructibles. Toutefois, tant qu'ils restent verrouillés dans l'aspect de Pélor qui fait office de soleil souterrain, le dieu est convaincu que personne ne peut y accéder, les détecter ou les manipuler, du moins personne d'autre qu'Ioun qui était présente quand Pélor a vu le Portail de Vie pour la première fois et a contribué à protéger les secrets du Soleil des Soleils.

## Le calme d'Ioun

Ioun a choisi de rester presque étrangère à Hestavar. Elle se cantonne à sa tour de Kerith-Ald, d'où elle observe les événements passés, les événements lointains et ceux qui n'ont pas encore eu lieu. Ses exaltés assistent ceux d'Érathis au Jeu de Conception ou servent leur divinité au sein des temples. Bien que Pélor contrôle l'élément du temps, certains ont remarqué qu'Ioun semble être la divinité du moment opportun. Elle n'agit pas souvent, mais quand elle le fait, elle se montre décisive et assurée.

N'hésitez pas dans votre campagne à faire d'Ioun un électron libre, un dieu non aligné qui voit plus loin que les autres divinités, qui pourrait agir rapidement et avec une grande efficacité alors que tout le monde croyait que ses longs siècles de relative inactivité étaient une constante cosmique et non une courte pause pour prendre du recul.

Comme le détaille la section sur Shom (cf. page 119), le moment qu'Ioun attend peut-être changera la face de ce dominion brisé.

## Les îles de l'Aube : archipel d'Hestavar

Les îles frontalières d'Hestavar sont orientées vers la lumière perpétuelle et oblique qui émane des nuages surplombant le dominion. Ces îles portent ce nom parce que la lumière qui les baigne est constamment inclinée comme si le soleil venait de se lever. Sur les îles les plus lointaines d'Hestavar, il est au contraire difficile de surmonter l'impression que le soleil se couche.

Les îles de l'Aube jouissent d'une société opulente et chaleureuse. Les produits de seconde main issus du Jeu de Conception d'Hestavar procurent aux habitants un niveau de vie qui rivalise avec tout ce qu'on peut

### Le Portail de Vie

Trois grands ennemis du Royaume Lointain partagent un lien fort avec le premier Portail de Vie, sa représentation actuelle et son destin final. Les cristalliens, les githyankis et les dieux s'accordent tous pour penser que le Royaume Lointain a surgi dans le cosmos à la suite de la destruction du Portail de Vie. En revanche, ils ne trouvent pas de consensus sur la fonction des fragments du portail et sur la possibilité que la reconstruction de l'accès puisse contribuer à repousser le Royaume Lointain.

Les githyankis n'ont aucune intention de reformer le Portail de Vie. Au lieu de cela, ils se servent des fragments comme armes contre les créatures aberrantes et forgent leurs épées d'argent spéciales (cf. page 95) à partir d'éclats du portail original. De leur côté, les cristalliens se considèrent comme les créations énergétiques d'un autre type de fragment du Portail. Les trois philosophies principales des cristalliens (cf. *MdJ3* 9) considèrent que reconstruire le Portail de Vie pourra condamner le Royaume Lointain à tout jamais. Ni les githyankis ni Pélor ne partagent ce point de vue. En fait, Pélor préserve en secret les derniers fragments du Portail de Vie dans son soleil intérieur, sous Hestavar. Est-il convaincu que la reconstruction du Portail serait une erreur ou espère-t-il employer les fragments pour pouvoir un jour retrouver son dominion d'origine, balayé par la première incursion du Royaume Lointain ? Ioun le sait peut-être : elle est celle qui préserve les secrets du soleil intime de Pélor et qui encourage en même temps les cristalliens d'Hestavar qui veulent reproduire un Portail de Vie entièrement nouveau.

trouver dans le monde des mortels. Le commerce constant entre Hestavar et le reste de la Mer Astrale offre aux Extérieurs des emplois de négociants et de membres d'équipage des vaisseaux astraux.

L'au-delà relativement riche que promettent les îles de l'Aube fait d'elles des cibles rêvées. Les githyankis attaquent rarement les îles directement, mais ils n'hésitent pas à s'en prendre aux vaisseaux qui les quittent pour d'autres dominions. De même, les agents de Baine, des Neuf Enfers et autres puissances effroyables voient les îles de l'Aube comme un havre dans lequel il est à la fois profitable et confortable de se cacher. Les complots contre Hestavar, et même contre le reste du cosmos, se fomentent souvent dans les cités et bourgs de ces îles.

## Principaux lieux

Il existe deux types d'îles principaux dans cet archipel : les zones urbaines très denses, qui portent le nom de la ville ou du bourg qui occupe toute l'île, et les étendues sauvages.

### Luethvar

Luethvar est une zone de commerce neutre où tout le monde est le bienvenu tant que la paix est observée. Les escadrons de chevaliers hippogriffes placés sous l'autorité du haut ministre Kemuel affichent une puissance certaine en survolant les îles proches. Des mercenaires maruths sont là pour réprimer les incidents de violence les plus sérieux.

On peut tout trouver à Luethvar, même si « acheter » serait un mot plus approprié. Les Extérieurs de Luethvar vénèrent toujours les dieux, mais ils savent également que l'argent leur sera d'un grand secours dans l'au-delà et que la seule limite imposée au commerce dans la ville est l'interdiction d'y vendre ou d'y acheter des esclaves. Vous pouvez disposer d'esclaves à Luethvar, et vous pouvez y discuter de questions liées à leur vente, mais il n'est certainement pas conseillé de vouloir matérialiser l'affaire si près du grand palais de Pélor. Il pourrait toutefois y avoir une exception à cette règle contre l'esclavage, car personne ne sait vraiment ce qui se passe dans le plus grand temple de la ville, un lieu de culte public qui honore Vecna et qui compte quelques salles autorisant la vénération d'autres divinités maléfiques, comme Zéhir ou Torog.

### Escarre

Cette île très boisée est connue comme un endroit où il ne fait pas bon aller. Elle accueille toutes sortes de créatures corrompues, fruits d'expériences magiques et alchimiques. Le seul signe de civilisation est la tour des Hommes Brisés, au centre de l'île, occupée par un façonneur dément du nom de Cassalantre Vegna. Peu de gens savent que le très minutieux Cassalantre est en fait parfaitement maître de ses esprits. C'est un serviteur dévoué d'Érathis et les créatures brisées et animaux sculptés qui l'entourent sont une part de sa contribution au Jeu de Conception.

### Pointebrille

Cette petite île de l'Aube, parmi les plus éloignées du dominion et pour laquelle l'aube devient justement crépuscule, accueille un étrange phare de roche. Le « gardien » des lieux n'est pas mortel. Un par un, les anges se succèdent pour une saison, une année ou une décennie dans le phare, afin de diffuser leur lueur intérieure par l'intermédiaire d'un prisme de force. Certains disent que ces anges font pénitence, d'autres, qu'ils prennent des vacances.

### Les bourgs-navires

Deux douzaines d'îles distinctes portant des noms tels que Bourg-Lendemain, Bourg-Soleil, Pointe-Troc et Bourg-Milieu forment un ensemble appelé les bourgs-navires. Chaque île bourg a un emblème propre pour ses vaisseaux marchands qui voguent sur les flots séparant les îles de l'Aube d'Hestavar, voire plus loin pour certains. Si les Extérieurs pouvaient avoir des enfants, ces petits bourgs marins apparaîtraient comme de ravissantes communautés du monde des mortels. On croise toutefois des enfants, qu'ils soient élevés par leurs parents mortels ou, comme cela arrive parfois, qu'ils aient été achetés ou expédiés depuis quelque royaume mortel. Les Extérieurs qui adoptent se considèrent comme très chanceux. On ne sait pas bien si cela doit réchauffer le cœur ou si quelque chose de plus sinistre se cache derrière, comme du trafic d'esclaves ou des pirates githyankis.

# LES NEUF ENFERS

Il est fort probable qu'aucun dominion ne soit aussi connu et craint par les mortels que les Neuf Enfers. Et entre les manigances d'Asmodée et les déprédations des résidents du royaume, cette réputation est bien méritée.

## Bienvenue en Enfer

Un voile chatoyant de fumée rouge se dérobe pour laisser votre navire survoler une désolation noircie par les flammes. Vous chutez, comme les anges rebelles avant vous, et un lac de feu se rue vers vous. Telle est la descente aux Neuf Enfers ; celle dont peu reviennent, et que très peu réitèrent ; et vos tourments ne font que commencer.

Les aventuriers planaires qui tombent sur cette surface dévastée peuvent s'attendre au pire, à une brutalité et une sévérité comme ils n'en ont jamais connu.

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

Et ce n'est qu'Avernus, premier des Neuf Enfers. Les strates inférieures sont encore plus meurtrières.

Une campagne de destruction de diables et de libération d'âmes séquestrées dans leur domaine est la voie la plus directe pour envoyer les personnages aux Neuf Enfers, mais l'objectif final est loin d'être d'un accomplissement aisé. Les diables sont retranchés, organisés et très nombreux. Même s'ils sombrent facilement dans la jalousie et la rivalité, ils se mobilisent rapidement lorsqu'il s'agit de faire face à une menace commune (comme un groupe d'aventuriers importuns). Pour tous les héros, mis à part les plus puissants de tous, la clef de la survie dans les Neuf Enfers est de faire profil bas et d'être solidaires face aux machinations des damnés.

## La chute d'Asmodée et la fondation des Enfers

Il y a très longtemps, Asmodée était un grand général dans l'armée d'une divinité du bien et de la loi qui régnait sur le dominion de Baator. Il serait normal que ce mythe débute par le nom de son maître, le dieu qui éleva Asmodée au statut d'exarque. Mais le nom de la divinité s'est perdu ; Asmodée a puisé dans sa magie et son influence pour s'assurer qu'on ne se souvient du premier dieu de Baator que sous le terme de « Celui Qui Fut », un nom dérangeant pour un dieu dérangeant.

Asmodée était le plus puissant exarque combattant au service de son dieu, mais son approche se révéla de plus en plus violente au fil du temps. À la suite d'un énième massacre faisant tomber des innocents en même temps que l'ennemi, il y eut une brouille entre Asmodée et Celui Qui Fut. Le premier mit en garde le second : s'il était démis de ses fonctions, cela signerait la fin de son maître. Mais le dieu de Baator était déterminé : Asmodée fut chassé du palais de son maître avec ceux qui avaient suivi son sillage de violence. D'un seul geste, le plus grand combattant du royaume et son armée furent bannis. Le dieu de Baator

### LES NEUF ENFERS – LA BOÎTE À OUTILS DU MD

Le *Manuel des Plans* vous propose un guide de voyage strate par strate des Neuf Enfers. Ces détails ne sont pas reproduits ici. Au lieu de cela, cette section commence par décrire les motivations des diables et vous conseille sur la manière de mener vos aventures dans les Enfers. Elle est suivie par une section sur Avernus, strate externe de l'enfer, avec un exemple d'aventure détaillant ce que des personnages atterrissant sur ce royaume risquent de rencontrer. La dernière section s'intéresse à l'archipel de l'enfer, les Tourments, qui flottent autour de Baator comme autant de petites lunes avec chacune ses intrigues que fomentent mortels, Extérieurs et diables.

étant miséricordieux, Asmodée ne périt pas. Au lieu de cela, il souffrit, fut privé de sa beauté, brisé de corps et d'esprit sur les champs d'Avernus. Celui Qui Fut espérait peut-être qu'Asmodée allait finir par regretter son orgueil et sa désobéissance.

Mais la fierté d'Asmodée était plus grande que son sentiment de culpabilité, et lui et ses fidèles endossèrent de nouvelles formes, certes brisées. Tandis qu'Asmodée endurait les souffrances, il planifiait sa vengeance contre Celui Qui Fut et les autres dieux qui étaient restés là à ne rien faire et avaient oublié ses sacrifices durant la Guerre de l'Aube. Asmodée attendit qu'une heure sinistre se présente dans ce conflit, un épisode marqué par la détresse des dieux. Celui Qui Fut était d'ailleurs en partie responsable ; n'étant pas du genre belliqueux et ayant réduit à l'exil son plus redoutable général et son armée, il était incapable d'assumer les brutales exigences de la guerre, aussi puissant fût-il lui-même.

Asmodée choisit soigneusement le moment pour se révéler et tuer son ancien maître. Le dieu ne put sauver sa vie, mais l'imprécation qu'il prononça en mourant séquestra Asmodée et tous ses fidèles à Baator. Ces derniers, qui devinrent finalement les diables, accusèrent Asmodée d'avoir bâclé la mission, mais la situation tourna rapidement à son avantage. La plupart des dieux maudirent Asmodée tel un traître, mais beaucoup comprirent qu'il les avait habilement débarrassés d'un chef incapable dont l'action paraissait vouée à précipiter la ruine de tous. Ainsi, bien qu'ils évitassent ouvertement l'exarque rebelle, quelques dieux traitèrent en secret avec Asmodée et sollicitèrent son assistance dans la guerre contre les originels, tandis que certaines divinités mauvaises le remercièrent d'avoir éliminé un dieu vertueux très encombrant.

Pendant des décennies, les dieux n'accordèrent pas à Asmodée la confiance suffisante pour le libérer des Neuf Enfers, ce qui lui aurait permis de revendiquer la pleine puissance divine qui avait été libérée lorsqu'il avait tué son suzerain. Asmodée affirma qu'il était bien le seul à pouvoir utiliser cette puissance pour remporter la Guerre de l'Aube au nom des dieux. Mais la méfiance des divinités était fondée : Asmodée faisait aussi des avances à l'autre camp. Il complotait avec les titans et les géants au service des originels et concluait des marchés qui le mettraient en position favorable s'ils devaient gagner la Guerre de l'Aube.

Les dieux lui firent probablement une meilleure offre, même s'ils ne le soupçonnèrent pas à l'époque. Ils nouèrent un pacte d'alliance avec Asmodée et lui octroyèrent provisoirement la puissance divine de son ancien maître « jusqu'à ce que les originels soient vaincus ». Asmodée leur assura qu'avec ses forces, il éradiquerait rapidement les originels et renoncerait alors à la puissance qu'on lui avait confiée. Il ajouta également au pacte un passage assurant la préservation de Baator par l'emploi d'âmes, sans insister sur le fait que ces clauses seraient en vigueur pour l'éternité.

Distraits par leur haine des originels et leur course désespérée vers la fin de la guerre, les dieux ne saisirent pas tous les implications des formulations du pacte d'Asmodée. Certains crurent même à ses garanties mielleuses.

Asmodée est bien entendu le maître des Neuf Enfers depuis ce jour.

## Motivations et aventures diaboliques

Les diables des Neuf Enfers sont motivés par plusieurs forces globales, influences qui régissent la plupart des aventures du dominion. Sont évoqués ci-après les éléments qui définissent les diables, ainsi que quelques suggestions d'aventures adaptées à ces thèmes pour des personnages de tous les échelons.

### Arrogance et Ambition (faire un paradis des Enfers)

Les premiers diables se rebellèrent contre leur allégeance d'origine, c'est pourquoi leur approche politique est marquée par l'orgueil qui pousse à la surenchère des complots.

Tout diable cherche constamment à accumuler du pouvoir et à gagner les faveurs de ses supérieurs, tout simplement parce chaque diable des Neuf Enfers est intimement convaincu d'être meilleur que son prochain. Cette ascension ne peut se faire que par la réussite, que ce soit par l'accumulation d'âmes ou l'élimination de rivaux. Et même si la promotion à un statut diabolique supérieur est une expérience infiniment douloureuse, la plupart des diables en rêvent désespérément.

Les diables sont aussi extrêmement têtus. Chacun est convaincu de sa voie et ne renonce à ses méthodes de prédilection que sous la contrainte ou quand il pense qu'il y a quelque faveur à en tirer.

Les aventuriers planaires constituent un aspect important des luttes politiques des enfers, car ils apparaissent comme un excellent instrument contre les rivaux ou comme des boucs émissaires de choix dont on peut disposer à sa guise quand un plan tourne mal. Les aventuriers qui s'avèrent utiles (et survivent à la duperie) peuvent bénéficier de puissants protecteurs qui pourront leur fournir des renseignements importants, des biens ou des objets magiques pour leurs activités. Les diables sont avares par nature, mais les plus sages d'entre eux savent récompenser leurs serviteurs pour mieux les motiver.

Les aventures liées à ce thème peuvent intégrer l'une ou l'autre de ces trois idées.

**Le moindre d'entre eux (héroïque) :** un diablotin flagorneur sait qu'un diantrefosse est obsédé par l'acquisition d'un outil de grande puissance et il engage les personnages pour retrouver l'objet dans l'espoir de gagner des faveurs et de pouvoir endosser une forme plus prestigieuse.

**La mauvaise graine (parangonique) :** jaloux des faveurs accordées par son maître à une mercenaire cambion, un diable barbelé cherche à la faire accuser de déloyauté envers leur supérieur ; il engage les personnages pour enquêter sur son cas.

**Le diable que vous connaissez (épique) :** les personnages ont été abordés par des agents de Méphistophélès qui souhaitent voir s'ils sont prêts

à mener une action contre Asmodée, seigneur des Enfers. Cette proposition pourrait être une ruse visant à démontrer la puissance et la loyauté de Méphistophélès (cf. encadré) ou un véritable coup d'État, auquel cas les personnages devront décider s'il vaut mieux entretenir le statu quo ou placer un nouveau maître peut-être encore plus redoutable sur le trône des Neuf Enfers.

## Avarice et cupidité (donner au diable ce qu'il mérite)

Les Neuf Enfers constituent un royaume prospère, le fruit de l'habileté économique d'Asmodée. Durant la Guerre de l'Aube, il avait déjà prévu les dégâts que connaîtrait l'univers et les défaillances de la vie dans l'au-delà, et il avait conclu pour s'y préparer certains pactes avec les forces divines, originelles et autres encore. Prises individuellement, ces clauses parurent anodines aux signataires, mais quand elles ont commencé à s'articuler après la Guerre de l'Aube, leur combinaison parfaite a permis une belle moisson d'âmes en cet univers brisé.

La véritable portée des combines d'Asmodée n'est pas connue et pourrait bien ne jamais être révélée, mais une chose est claire : sa stratégie a été payante. Les Enfers ne souffrent pas de la distribution d'âmes réduite qui affecte les autres royaumes. En fait, les diables jouissent d'un flux régulier d'âmes, mais aussi de la liberté de pouvoir en récolter d'autres parmi celles qui terminent sur les îles frontalières de leurs royaumes de prédilection respectifs. Contrairement à tous les autres dominions divins, les Neuf Enfers acceptent les Extérieurs, même si leur forme spirituelle relativement fragile ne peut mourir qu'une fois dans les tourments des enfers. Désespérées, certaines de ces âmes perdues se présentent d'elles-mêmes ; pour tomber comme le fit Asmodée et se vouer à la rébellion contre leurs anciens dieux. D'autres y sont contraintes.

Les diables prennent bien soin de moissonner des âmes favorisant la progression. La fortune et le pouvoir sont traités dans les Enfers de la même manière que dans la plupart des tyrannies mortelles. Ils sont fermement entre les mains de l'élite, agissant comme un leurre pour les classes inférieures. La monnaie des diables est juste composée des âmes abondantes qui ne cessent d'apparaître sur leur royaume. Elles sont ramassées par les diables inférieurs, traitées, puis expédiées au seigneur de la strate (et aux archidiables qui acquittent le tribut demandé). En revanche, ce qui est moins systématique, c'est le processus par lequel des âmes sont possédées par certains diables qui séduisent ou piègent par l'intermédiaire de pactes et autres stratagèmes. Un succube ou quelque autre diable tentateur peut ainsi amasser une puissance considérable.

Des aventures liées à ce thème peuvent faire intervenir les éléments suivants :

**Une âme égarée en Enfer (héroïque) :** un ami mortel ou un être cher du monde supplie les personnages de l'aider contre un succube avec lequel il a conclu un pacte. Avant qu'ils puissent l'aider, toutefois, le diable orchestre la mort de l'intéressé. Les personnages doivent désormais s'aventurer dans les Enfers pour retrouver et sauver son âme.

**Vol d'âme (parangonique) :** un diable osseux chargé de récolter des âmes pour le compte du seigneur Mammon s'aperçoit d'une incohérence dans ses registres et offre une belle récompense aux vérificateurs extérieurs qui l'aideront à trouver le voleur.

**Afflux d'âmes (épique) :** le flux d'âmes en enfer a récemment augmenté de manière inquiétante et les personnages doivent en découvrir la raison.

## Vengeance et représailles (toutes les fureurs de l'Enfer)

Les diables sont très portés sur la vengeance ; la rancune est dans leur nature. Depuis qu'Asmodée s'est retourné contre son maître oublié, les Neuf Enfers sont devenus le royaume des traîtres et des mutins. Les diables se vengent des affronts que leur ont faits les dieux, les mortels et (surtout) d'autres diables. Ils le font pour soigner leur orgueil ou par pure malveillance. Les aventuriers planaires peuvent facilement se retrouver tôt ou tard impliqués dans ce type de querelles, voire devenir les cibles de cette hostilité. Les diables ont un sens aigu de l'équité et réagissent en adéquation avec l'offense ; œil pour œil, mais leur perception est très différente de celle des humains. Ils infligent parfois des représailles considérables en réponse à des affronts qui s'avèrent difficiles à mesurer. Ainsi, un mortel qui a renvoyé un diable aux Enfers pourra être tenu pour responsable des dommages physiques, des contraintes morales et d'atteintes à l'orgueil, l'image et l'assurance du diable. Le temps n'est certainement pas le meilleur moyen d'échapper à la vengeance infernale, car les diables sont connus pour leur mémoire inaltérable.

### BLUFF OU COMPLOT ?

Asmodée s'est toujours montré si puissant qu'il n'a jamais eu à craindre l'un des archidiables. En revanche, une action concertée de plusieurs diables pourrait bien le renverser. Pour empêcher une telle union, il a habilement joué de ses talents de diplomate et d'intrigant pour attiser les rivalités et querelles entre ceux des huit autres enfers, tout en se débrouillant chaque fois pour soutenir le vainqueur (comme ce fut le cas durant la Guerre de l'Aube).

Mais la situation pourrait changer. On raconte que Méphistophélès, Seigneur du Huitième (dont la jalousie à l'égard de la puissance d'Asmodée ne connaît pas de limites), a mis la main sur un fragment de divinité qui accroît ses pouvoirs au point qu'il pourrait se retourner contre son maître avec un peu de soutien. On n'est pas sûr de la véracité de ces dires et Méphistophélès reste muet à ce sujet. Fidèle à sa nature diabolique, il garde la vérité secrète et restera aux petits soins d'Asmodée aussi longtemps qu'il le faudra. Il espère ainsi conférer au Seigneur des Neuf un sentiment de sécurité et se faire passer lui-même pour plus faible qu'il n'est, jusqu'à l'heure où il choisira d'agir.

Des aventures liées à ce thème peuvent faire intervenir les éléments suivants :

**Le péché des aïeux (héroïque) :** un diable renvoyé aux Enfers un siècle plus tôt par les ancêtres d'un ou plusieurs personnages revient pour se venger, que ce soit contre ses ennemis ou la famille de ceux-ci (les personnages ou des êtres qui leur sont chers).

**Un plat qui se mange froid (parangonique) :** un diable rancunier envers les personnages les transporte à Cania pour les affronter. Il les blesse et les laisse mourir dans le froid. Les personnages doivent se ressaisir, trouver un moyen de fuir le royaume gelé et attraper le responsable.

**Une femme humiliée (épique) :** Glasya, nouvelle dirigeante de Malbolge, fait des avances à l'un des autres Seigneurs des Neuf, mais elle est éconduite. Indignée à l'extrême, elle engage les personnages pour abattre sa vengeance.

## Avernus, la Désolation Ardente

La première strate des Neuf Enfers, qui constitue en fait toute la surface dévastée de Baator, est la plus vaste de toutes et la première chose sur laquelle les visiteurs posent les yeux ; et parfois la dernière. Beaucoup pensent que ce royaume superficiel est le moins redoutable des Neuf, mais il est le plus périlleux de bien des manières.

L'essentiel de la strate est gardé par de grands camps de légions diaboliques sous le contrôle strict de Bel et des Sombres Huit. Jamais une invasion de démons ou d'anges ne s'est enfoncée plus loin qu'Avernus, même si de vastes étendues de bad-lands sont gorgées du sang et des humeurs de milliers d'années de conflits quasi permanentes. La guerre de Sang (cf. *Manuel des Plans*, page 89) entre les diables et les démons est peut-être terminée ou en suspens, mais les forces d'Avernus sont toujours sur le qui-vive.

Les moissonneurs d'âmes font un excellent travail à Avernus, car les âmes condamnées aux Neuf Enfers se matérialisent le plus souvent sur la strate supérieure. Les âmes damnées tombent dans le lac de la Désespérance (cf. *Manuel des Plans*, page 99) ou fusent des cieux embrasés pour créer des cratères dans le sol calciné. Les « cratérisés » sont les plus chanceux. Quand leurs corps ne sont pas récupérés par les diables barbus et les spinagons qui traquent sans cesse les âmes errantes, ils peuvent espérer retrouver la vie grâce à la magie du dominion avant qu'on puisse les faire prisonniers pour les emporter plus bas, vers une existence et une mort marquées par la torture et le tourment. Ils ont peu de chances d'en réchapper, mais ces derniers instants de liberté n'ont pas de prix.

### Bel, maître d'Avernus

Le maître d'Avernus ne s'est pas retrouvé là par hasard ou par négligence ; il mène Avernus d'une poigne de fer (malgré la taille du royaume) et ses espions diablotins et spinagons sont partout. Le cercle de conseillers diantrefosses de Bel, que l'on appelle les Sombres Huit, lui est d'une loyauté extrême depuis des siècles.

Sachant que ces diables le trahiront probablement au premier signe de faiblesse, Bel se doit de préserver un contrôle absolu.

Avec de telles forces sous ses ordres, Bel pourrait sûrement partir en guerre contre n'importe lequel des huit autres archidiables, mais contrairement à eux, il ne semble étrangement pas avoir l'ambition ou le désir de destituer les autres Seigneurs des Neuf. Il aime la tâche qu'on lui a confiée et ne souhaite rien de plus que de conserver son statut de sentinelle des Enfers et de premier général de leurs armées, pour l'éternité s'entend. Sa loyauté va avant tout à Asmodée, puis aux Neuf Enfers en général, et ensuite à lui-même.

**Bel dans vos parties :** Bel est le général ultime ; rusé et prévoyant au point que rien ne peut le prendre au dépourvu. C'est également un fin négociateur. Il respecte ses promesses à la lettre, et se soucie d'ailleurs plus de la lettre que de l'esprit des règles. Il est mauvais, mais pas forcément malveillant. La souffrance infligée aux autres lui est agréable, mais il préfère avant tout accomplir son devoir. Rien de ce que les personnages pourront tenter n'a de réelles chances de le prendre de court. S'il a une faiblesse, toutefois, c'est sa méfiance et son mépris à l'égard de la magie. Bel se fie davantage à l'épée et la lance.

JIM NELSON

## Culture et habitants

Avernus est un royaume très militaire au sein duquel la force est davantage respectée que l'intelligence, et la valeur que la sagesse. Les disputes se règlent essentiellement par l'intermédiaire de procédures très disciplinées ou de duels formels en l'absence d'un observateur qualité. Les lois sont particulièrement importantes dans ce royaume et les couloirs de la Citadelle de Bronze sont toujours remplis de diables qui attendent l'arbitrage d'un point technique. De nombreux diables tirent un grand plaisir de ces différends, montrant un côté presque masochiste à se complaire dans ces batailles juridiques.

Les damnés n'ont pas vraiment de culture établie, puisqu'il s'agit essentiellement de prisonniers trop transis de terreur pour résister à leurs tourments ou tenter de s'évader. Ceux qui parviennent néanmoins à s'échapper cherchent généralement à éviter les bêtes lancées à leurs trousses en se cachant dans les montagnes ou dans les ruines de Noirépine. Certains sont libérés exprès pour que leurs gardiens aient du gibier à chasser. La terreur de la traque qui suit n'est qu'un des supplices des Enfers.

Avernus accueille aussi la plus grande proportion des Neuf Enfers de créatures qui ne sont ni diaboliques ni esclaves. Les tieffelins et les cambions sont courants, même s'ils sont souvent de connivence avec un archidiable (qui n'est pas obligatoirement la source de la souillure diabolique de leur sang). Les autres mortels et êtres non diaboliques sont aussi présents : la plupart sont des conseillers d'un archidiable en exil, de puissants mercenaires employés par Bel ou l'un des Sombres Huit, ou des seigneurs à part entière qui se sont établis dans ces terres embrasées avec de bonnes raisons.

## Idées d'aventures

Les aventures à Avernus font généralement intervenir des tempêtes de feu, des meutes de bêtes écumantes et des légions de soldats diaboliques. Les personnages seraient bien inspirés de faire profil bas, sans quoi les armées des Enfers pourraient leur tomber dessus.

Un certain nombre de démons débarquent de temps à autre par l'intermédiaire de portails intermittents pour faire du grabuge. L'époque des invasions abyssales s'est éteinte avec la guerre de Sang, mais les démons restent les créatures imprévisibles que l'on connaît.

Si vous êtes intéressé par une aventure en trois rencontres à Avernus, *Liens infernaux* vous attend à la page suivante.

## Caractéristiques de l'environnement

Toute la surface d'Avernus est calcinée par une chaleur extrême ce qui constitue un danger de l'environnement (cf. *GdM* 158). Pour supporter ces conditions, des tests d'Endurance DD 22 sont nécessaires pour évoluer à la surface. Des tests d'Endurance DD 26 sont requis dans certaines zones comme les montagnes volcaniques, où les cendres et la fumée sont omniprésentes. Le feu infernal (cf. *Manuel des Plans*, page 21) est un phénomène de terrain climatique courant.

## Eaux de la Désespérance

Comme on pouvait s'y attendre de la part du Styx, le lac de la Désespérance a un effet néfaste sur les créatures vivantes qui le touchent.

**Effet :** tant qu'une créature est dans le lac de la Désespérance, elle subit un malus de -2 aux jets d'attaque et en Volonté, le désespoir s'emparant d'elle.

**Utilisation :** les créatures disposant de pouvoirs qui peuvent tirer, pousser ou faire glisser, ainsi que les sbires qui peuvent entraîner les personnages dans le lac, sont particulièrement intéressants, surtout si on les associe avec une créature dotée d'une puissante attaque contre la Volonté.

## Rencontres de groupe

Pour une rencontre adaptée à Avernus, vous pouvez vous fier à celles qui sont proposées pour les diables dans le *Bestiaire Fantastique*, ainsi que dans le présent ouvrage à partir de la page 134.

**Rencontre de niveau 5 (1 026 px)**
- 4 diables enflammés (francs-tireurs sbires de niveau 4, cf. page 134)
- 2 diablotins (chasseurs de niveau 3, cf. *BF* 71)
- 2 griffes magmatiques (brutes de niveau 4, cf. *BF* 38)
- 1 squelette embrasé (artilleur de niveau 5, cf. *BF* 248)

**Rencontre de niveau 8 (1 800 px)**
- 2 diables à piquants (francs-tireurs de niveau 6, cf. *BF* 67)
- 3 molosses sataniques (brutes de niveau 7, cf. *BF* 189)
- 1 succube (contrôleur de niveau 9, cf. *BF* 73)

**Rencontre de niveau 17 (8 950 px)**
- 1 magus de feu infernal cambion (artilleur de niveau 18, cf. *BF* 41)
- 2 molosses sataniques pyrophores (brutes de niveau 17, cf. *BF* 189)
- 1 tempête de braises d'Avernus (mitrailleur de niveau 18, cf. *Manuel des Plans* 23)
- 5 vétérans diables légionnaires (sbires de niveau 16, cf. *BF* 70)

# Aventure : Liens infernaux

Adaptée à des personnages de niveau 12, cette aventure composée de trois rencontres est caractéristique de ce à quoi des aventuriers pourront faire face en se présentant dans les Neuf Enfers. Après un atterrissage forcé sur Avernus, les PJ sont rapidement assaillis par des esclavagistes au service de leur maîtresse archidiablesse, une princesse exilée diablesse à chaînes du nom de Baelzra. L'aventure se termine dans le campement de Baelzra, où les personnages affrontent la princesse diabolique et ses serviteurs. Les aventuriers sont alors des esclaves ou les libérateurs des âmes qu'elle a capturées.

## Rencontre 1 : Piqué enflammé

**Rencontre de niveau 12 (3 600 px)**

### Configuration

**6 diables enflammés clairfeu (D)**
**3 diables à piquants ravageurs (R)**

En raison des turbulences violentes du voile de fumée des Neuf Enfers, l'embarcation astrale des personnages entre en enfer par les cieux vides d'Avernus et non par la tempête dominant le lac de la Désespérance. Ils sont en chute libre vers la plaine rocailleuse et une horde de diables rameutée par la perturbation fond sur eux pendant le piqué.

La rencontre est plus ardue qu'il n'y paraît, car les personnages courent après le temps et un ou plusieurs d'entre eux doivent consacrer leur attention au contrôle du navire.

**Quand les personnages traversent le voile coloré des Neuf Enfers, lisez ce qui suit :**

*La fumée se dissipe et vous vous retrouvez en suspension parmi les nuages de tempête, juste avant d'être précipités vers le sol. Alors que vous chutez vers les flammes et les éclairs, une demi-douzaine de formes humanoïdes, des êtres gauches et émaciés animés de flammes blanches, surgissent de nulle part et s'agrippent au vaisseau. Ils sont juste sous la rambarde à laquelle ils s'accrochent en caquetant leur haine démente et leur agonie.*

*Trois imposants diables à piquants se posent devant vous, leurs griffes crissant sur le pont.*

*– Les jolis petits charnus ont des soucis, on dirait, dit le premier. On descend rejoindre les damnés ? Faites-nous goûter un peu, les charnus !*

Les personnages doivent défendre le pont de leur vaisseau planaire contre les diables en maraude et tenter de maîtriser leur chute effrénée comme ils le peuvent. S'ils n'essaient pas de contrôler le navire, ou s'ils n'y parviennent pas, ils pourront peut-être repousser les diables, mais ils s'écraseront assurément et la rencontre suivante en sera d'autant plus dure.

Les diables enflammés s'agrippent aux flancs du navire, juste sous la rambarde. Les attaques de corps à corps les affectent normalement, mais la ligne d'effet des attaques à distance oblige l'attaquant à se trouver dans une case adjacente à la cible (le long de la rambarde), ce qui provoque des attaques d'opportunité de la part des diables enflammés. Ces derniers se consacrent plutôt à la destruction du navire, tandis que les ravageurs diables à chaînes affrontent les personnages. Les deux groupes doivent être gérés, sans quoi le pilotage promet d'être délicat.

**3 diables à piquants ravageurs (R) Franc-tireur niveau 12**
Humanoïde immortel (diable) de taille M — 700 px chacun

**Initiative** +11 **Sens** Perception +14 ; vision dans le noir
**Pv** 120 ; **péril** 60
**CA** 26 ; **Vigueur** 24, **Réflexes** 22, **Volonté** 22
**Résistances** feu 20
**VD** 5, vol 7 (stationnaire)

⨺ **Griffes** (simple ; à volonté)
+17 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts.

**Tempête de dards** (simple ; à volonté) ✦ **feu, poison**
Le diable à piquants ravageur projette des pointes qui s'embrasent dans les airs. Distance 10 ; vise une ou deux créatures ; +15 contre Réflexes ; 1d10 + 3 dégâts de feu, puis la cible subit 10 dégâts de poison et est ralentie (sauvegarde annule les deux).

**Alignement** mauvais **Langues** commun, universel

| | | |
|---|---|---|
| **For** 20 (+11) | **Dex** 17 (+9) | **Sag** 16 (+9) |
| **Con** 16 (+9) | **Int** 12 (+7) | **Cha** 15 (+8) |

**6 diables enflammés clairfeu (D) Franc-tireur sbire niveau 14**
Humanoïde immortel (diable) de taille M — 250 px chacun

**Initiative** +15 **Sens** Perception +10 ; vision dans le noir
**Pv** 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
**CA** 28 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 28, **Volonté** 24
**Résistances** feu 15, radiant 20
**VD** 7

⨺ **Griffes enflammées** (simple ; à volonté) ✦ **radiant**
+19 vs. AC ; 9 dégâts radiants.

**Trait de clairfeu** (simple ; à volonté) ✦ **radiant**
Distance 10 ; +17 contre Réflexes ; 9 dégâts radiants.

**Explosion clairfeu** (quand le diable est réduit à 0 point de vie) ✦ **radiant**
Explosion de proximité 2 ; pas de jet d'attaque ; la cible subit 9 dégâts radiants continus (sauvegarde annule).

**Jubilation brillante** (libre, quand une attaque de feu ou radiante rate le diable) ✦ **radiant, téléportation**
Le diable enflammé clairfeu se téléporte de 7 cases. À la fin de ce déplacement, il effectue une attaque de *trait de clairfeu* contre la créature qui a effectué l'attaque en question.

**Alignement** mauvais **Langues** universel

| | | |
|---|---|---|
| **For** 16 (+10) | **Dex** 22 (+13) | **Sag** 16 (+10) |
| **Con** 20 (+12) | **Int** 10 (+7) | **Cha** 10 (+7) |

## Tactique

Les diables à piquants ravageurs adorent jouer avec leurs adversaires. Il leur importe plus de retarder leurs ennemis et de contrarier leurs tentatives de contrôle du navire que de s'engager véritablement dans une lutte à mort. Les diables enflammés clairfeu se chargent quant à eux de lacérer l'embarcation (cf. *Contrôle du navire*, plus loin), mais ils s'en détourneront pour aller attaquer un personnage qui s'en prend à eux.

## La chute

Le navire s'écrase sur la surface d'Avernus à son 11e tour de jeu (sachant qu'il a un modificateur d'initiative de +10). Quand la rencontre débute, et pour au moins 2 rounds de combat, le navire est en chute libre. Si les personnages ne parviennent pas à en reprendre le contrôle (cf. plus loin), la chute s'aggrave. Le navire commence par se renverser, puis il se met à vriller.

**Piqué :** le navire ne fait que chuter durant les 2 premiers rounds de combat (voire plus longtemps si un personnage parvient à le maîtriser). Chaque fois qu'une créature est touchée par un coup critique alors que le navire est en piqué, elle se retrouve également à terre. Les effets qui tirent, poussent ou font glisser augmentent de 1 case. Si personne ne parvient à reprendre le contrôle du navire, il commence à se renverser après ses deux premiers rounds.

**Chavirement :** quand le navire commence à se renverser, il se balance d'avant en arrière et se met à tournoyer. Chaque fois qu'une créature est touchée par une attaque alors que le navire est en train de se renverser, elle se retrouve également à terre. Les effets qui tirent, poussent ou font glisser augmentent de 2 cases. Si personne ne parvient à reprendre le contrôle du navire pendant qu'il se renverse, il commence à vriller au round suivant.

**Vrille :** quand le navire est en vrille, il tourbillonne dans toutes les directions. Toute tentative de contrôle est vaine. Une créature qui ne dispose pas d'une VD en vol et entreprend une action doit dépenser une action de mouvement pour ne pas être projetée du navire et subir 9d10 dégâts de chute. Les créatures qui passent par-dessus bord sont retirées de la rencontre. Les personnages ainsi projetés qui survivent rejoindront le reste du groupe durant la rencontre 2 : les enchaîneurs infernaux.

## Contrôle du navire

Pour contrôler le navire, un personnage doit se tenir dans l'une des deux zones de gouvernail (indiquées sur la carte par un triangle inclus dans un cercle). Au prix d'une action simple, une créature à la barre peut effectuer un test d'Arcanes ou d'Athlétisme pour prendre le contrôle du navire. Le DD du test dépend de la phase de chute du navire.

**Chute :** DD 18

**Renversement :** DD 23

Pour chaque round durant lequel les personnages parviennent à maîtriser leur embarcation, ils retardent la progression à la prochaine phase de chute au tour de jeu suivant du navire. On ne peut obtenir qu'une réussite à ce test de contrôle par round et le navire ne peut pas revenir à une phase de chute antérieure. Chaque fois que les PJ réduisent un diable enflammé à 0 point de vie, le DD visant à contrôler le navire baisse de 1.

## La collision

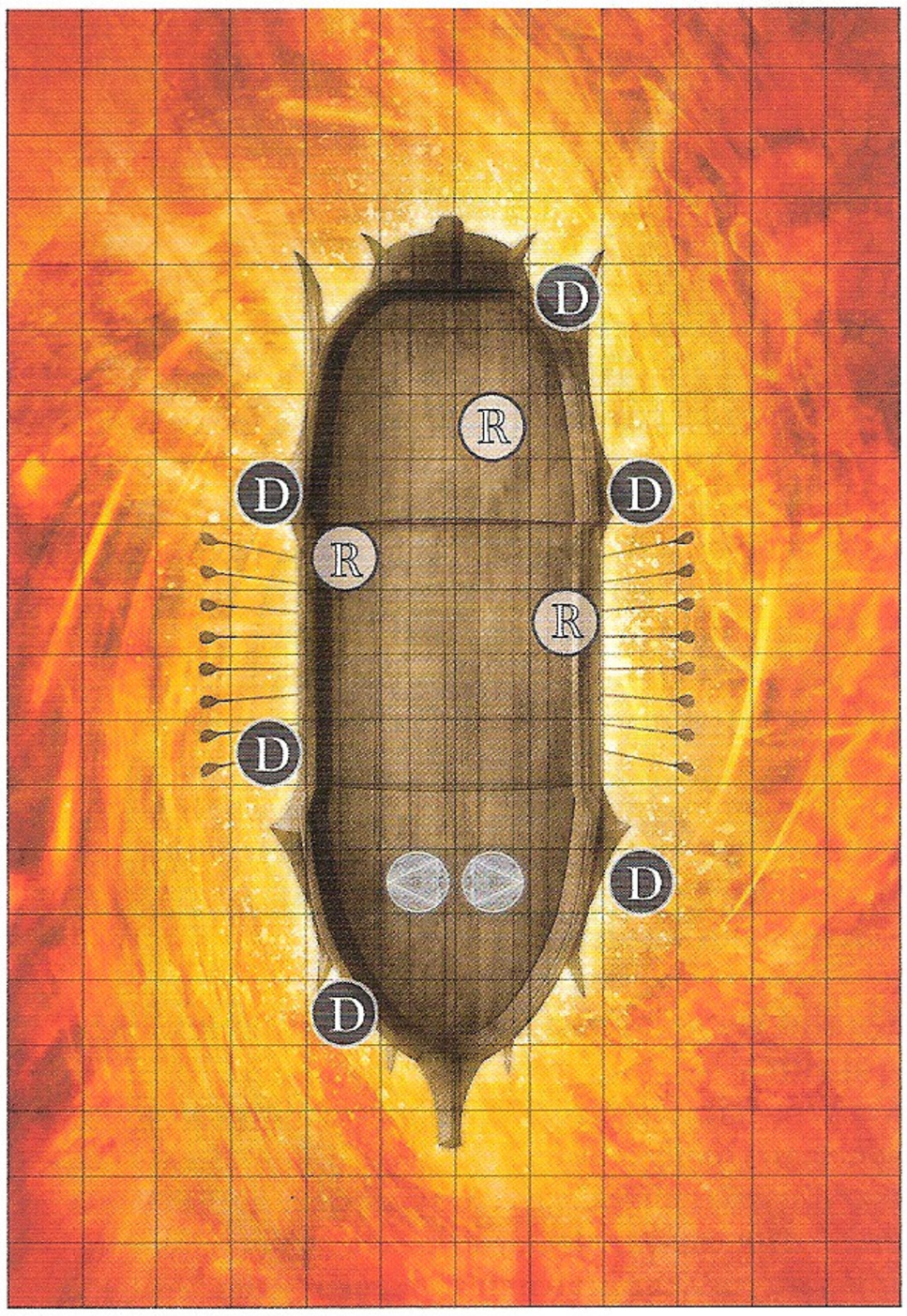
Si le navire s'écrase, l'impact tue tous les diables enflammés restants, mais pas les diables à piquants ravageurs, qui reprennent les airs en donnant l'impression de renoncer au combat. Ils reviendront pourtant avec des renforts au cours de la rencontre suivante.

L'effet de la collision sur les personnages dépend de la phase de chute du navire au moment de l'accident.

**Piqué :** chaque personnage subit 2d10 dégâts.

**Renversement :** chaque personnage subit 4d10 dégâts.

**Vrille :** chaque personnage subit 7d10 dégâts.



# RENCONTRE 2 : LES ENCHAÎNEURS INFERNAUX

**Rencontre de niveau 13 (4 000 px)**

## CONFIGURATION

**1 diable dolorifique capitaine** (D)
**2 diables barbus** (B)
**3 diables à chaînes** (C)
**0-3 diables à piquants ravageurs** (ceux qui ont survécu à la rencontre 1)

S'étant écrasés sur Avernus, les personnages doivent se défendre contre une bande de diables esclavagistes qui veulent piller l'épave de leur vaisseau astral.

**Quand les personnages se rassemblent au sortir de l'accident, lisez ce qui suit :**
*Le navire dévasté finit sa course sur la rive rocailleuse de ce qui apparaît comme un vaste lac noir et vitreux. Un chœur de cris retentit au large de ces eaux bouillonnantes, et le sol tremble sous les impacts tonitruants de météores enflammés. Le ciel est chargé de fumée grise qui vous irrite les poumons.*

La situation des personnages au début de cette rencontre dépend de l'issue de la précédente.

Si le navire était en piqué quand il s'est écrasé et qu'aucun diable à piquants ravageur ne s'est échappé, les personnages voient s'approcher la bande d'esclavagistes 5 minutes avant son arrivée, ce qui leur permet de prendre un repos court, de préparer une embuscade et de bénéficier d'un round de surprise.

Si le navire se renversait quand il s'est écrasé et qu'aucun diable à piquants ravageur ne s'est échappé, les personnages ne bénéficient pas du round de surprise et l'attaque de la bande survient aussitôt.

Si le navire était en vrille quand il s'est écrasé et qu'au moins un diable à piquants ravageur s'est échappé, la bande s'approche discrètement des personnages et bénéficie d'un round de surprise pour l'attaque qui survient aussitôt.

**Quand les personnages voient les diables, lisez ce qui suit :**
*Vous entendez un chœur de psaumes tandis qu'un groupe de silhouettes sombres avance vers vous. Beaucoup apparaissent tout d'abord comme des esclaves enchaînés obéissant aux ordres d'un maître redoutable. Ils sont menés comme un troupeau par deux lieutenants à barbe. Quand ils s'approchent, vous comprenez que les chaînes les habillent, ou même qu'elles sont intégrées à leur corps.*

*– Vos âmes appartiennent désormais à Baelzra, mortels, dit derrière son masque leur chef musculeux vêtu de cuir maculé de sang. Soumettez-vous ou préparez-vous à périr et à souffrir bien plus encore !*

**Diable dolorifique capitaine (D)** — **Contrôleur (meneur) niveau 11**
Humanoïde immortel (diable) de taille M — 600 px

**Initiative** +7 — **Sens** Perception +13, vision dans le noir
**Aura du tourment** aura 2 ; une créature dépourvue du mot-clé diable qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 2 dégâts.
**Pv** 110 ; **péril** 55
**CA** 25 ; **Vigueur** 23, **Réflexes** 20, **Volonté** 21
**Résistances** feu 10
**VD** 5

⊕ **Fouet barbelé** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +16 contre CA, 2d8 + 5 dégâts, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du diable dolorifique capitaine.

**Armes enflammées** (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **feu**
Explosion de proximité 10 ; les alliés pris dans l'explosion infligent 5 dégâts de feu supplémentaires avec les attaques d'arme jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du diable dolorifique capitaine.

**Sadisme suprême**
Lorsque le diable dolorifique capitaine réussit un coup critique ou que son attaque met un ennemi en péril, lui et ses alliés situés dans un rayon de 5 cases gagnent 10 points de vie temporaires.

**Alignement** mauvais — **Langues** universel
**Compétences** Intimidation +11, Intuition +13

| | | |
|---|---|---|
| **For** 20 (+10) | **Dex** 15 (+7) | **Sag** 17 (+8) |
| **Con** 14 (+7) | **Int** 14 (+7) | **Cha** 12 (+6) |

**Équipement** fouet barbelé

**2 diables barbus (B)** — **Soldat niveau 13**
Humanoïde immortel (diable) de taille M — 800 px chacun

**Initiative** +10 — **Sens** Perception +14 ; vision dans le noir
**Barbe de tentacules** aura 1 ; les ennemis qui sont adjacents au diable barbu au début de leur tour de jeu subissent 5 dégâts.
**Pv** 129 ; **péril** 64
**CA** 29 ; **Vigueur** 25, **Réflexes** 22, **Volonté** 23
**Résistances** feu 20
**VD** 6

⊕ **Coutille** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +18 contre CA ; 2d4 + 5 dégâts, puis la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du diable barbu et subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

**Griffes** (simple ; à volonté)
+18 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts.

**Frénésie guerrière**
Quand le diable barbu est en péril, il bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et inflige 5 dégâts supplémentaires avec ses attaques de corps à corps.

**Collaboration diabolique**
Les alliés adjacents au diable barbu bénéficient d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA.

**Alignement** mauvais — **Langues** universel

| | | |
|---|---|---|
| **For** 20 (+11) | **Dex** 15 (+8) | **Sag** 16 (+9) |
| **Con** 17 (+9) | **Int** 10 (+6) | **Cha** 11 (+6) |

**Équipement** coutille

**3 diables à chaînes (C)** **Franc-tireur niveau 11**
Humanoïde immortel (diable) de taille M 600 px chacun

**Initiative** +14 **Sens** Perception +7, vision dans le noir
**Pv** 116 ; **péril** 58
**CA** 25 ; **Vigueur** 22, **Réflexes** 24, **Volonté** 19
**Résistances** feu 20
**VD** 7 ; cf. aussi *danse guerrière*

⊕ **Chaîne cloutée** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +16 contre CA, 2d4 + 7 dégâts.

ǂ **Double attaque** (simple ; à volonté)
Le diable à chaînes effectue deux attaques de chaîne cloutée.

ǂ **Chaînes de vengeance** (libre ; lorsque le diable est en péril pour la première fois ; rencontre)
Le diable à chaînes effectue deux attaques de chaîne cloutée.

ǂ **Chaînes infernales** (simple ; à volonté)
+14 contre Réflexes ; la cible est prise dans les chaînes et maîtrisée (sauvegarde annule). Le diable à chaînes ne peut maîtriser qu'une seule créature à la fois avec ses chaînes.

**Danse guerrière** (mineure ; à volonté)
Le diable à chaînes se décale de 1 case.

**Danse de défi** (interruption immédiate, quand une attaque de corps à corps est effectuée contre le diable ; se recharge après que le diable a utilisé *chaînes de vengeance*)
Le diable à chaînes se décale de 1 case.

**Alignement** mauvais **Langues** universel
**Compétences** Intimidation +11

| | | |
|---|---|---|
| **For** 19 (+9) | **Dex** 24 (+12) | **Sag** 15 (+7) |
| **Con** 20 (+10) | **Int** 14 (+7) | **Cha** 13 (+6) |

## Tactique

Les diables à chaînes constituent la première vague de l'assaut, suivis de près par les diables barbus. Ils rouent les personnages de coups pour les obliger à se rendre, mais n'hésiteront pas à se montrer meurtriers si besoin est.

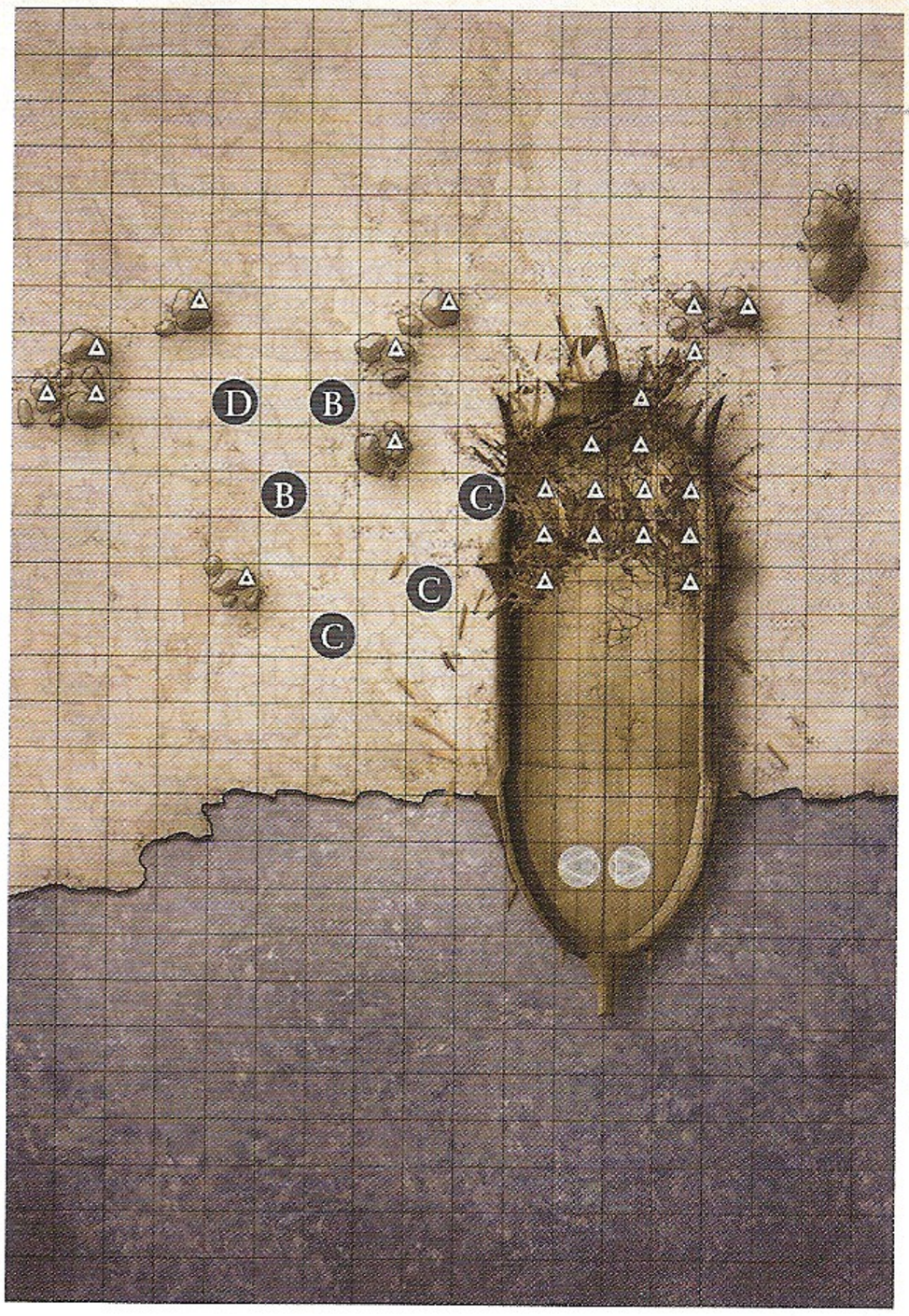
Le diable dolorifique capitaine donne ses ordres à distance et tente d'éviter de se joindre à la mêlée jusqu'à ce qu'un des autres diables se retrouve en péril ou qu'il soit lui-même attaqué directement.

Tout diable à piquants ravageur qui survit à la rencontre précédente revient au deuxième round de combat en surgissant des airs pour se venger, de préférence contre un personnage qui n'est pas déjà au corps à corps.

## Développement

Si les personnages se rendent ou sont vaincus (les diables éviteront d'asséner le coup fatal en réduisant un personnage à 0 point de vie ou moins), ils seront enchaînés et menés jusqu'à Baelzra. Dans ce cas, elle sera préparée à leur arrivée et la rencontre sera d'autant plus difficile.

Si les personnages battent les diables, ils peuvent facilement deviner d'où ceux-ci venaient ; du campement carcéral situé à quelques minutes en suivant la rive. Des milliers d'âmes gémissantes implorent qu'on les libère ; l'endroit est difficile à manquer.




## Particularités de la zone

**Le navire brisé :** le vaisseau astral des personnages n'est actuellement pas en état de marche, mais il peut encore s'avérer utile. Les cases de l'épave marquées de triangles constituent un terrain difficile.

**Le lac de la Désespérance :** le lac confère un abri à toute créature qui s'y immerge ; en revanche, toute créature qui entre en contact avec ses eaux dévoreuses d'âmes subit un malus de -2 aux jets d'attaque et en Volonté jusqu'à la fin de la rencontre.

# RENCONTRE 3 : LA PRINCESSE ENCHAÎNÉE

**Rencontre de niveau 15 (6 800 px)**

## CONFIGURATION

**Baelzra, princesse enchaînée de Discorde** (B)
**1 incantateur maléficié yuan-ti** (Y)
**2 diables gardiens** (D)

C'est au campement de Baelzra que les âmes sont moissonnées et secrètement dissociées des Enfers par l'intermédiaire d'un sombre rituel yuan-ti qui les rend plus faciles d'emploi dans les transactions. L'idée de Baelzra est la suivante : si les âmes ne sont plus « damnées », elles n'appartiennent plus d'emblée à Asmodée ou un autre Seigneur des Neuf. Ainsi, elle peut les revendiquer sans difficulté.

Si les personnages parviennent à s'approcher du campement sans se faire repérer, ils auront peut-être eu le temps de prendre un repos prolongé. De plus, s'ils prennent Baelzra et son incantateur yuan-ti par surprise, ils auront 3 rounds de combat avant que les diables gardiens n'arrivent.

Si les personnages sont prisonniers, Baelzra disposera de toute son escorte (le yuan-ti et les deux diables). Par ailleurs, les personnages ne peuvent dans ce cas prendre qu'un repos court durant leur transfert jusqu'au camp.

Baelzra s'ennuie et ne refusera pas un bon combat. C'est pourquoi, si les personnages lui sont présentés comme prisonniers, elle verra une bonne occasion de se divertir tout en plongeant leurs âmes dans le désespoir en leur donnant une chance de combattre avant de les écraser. Elle ordonne à ses diables gardiens de les « mettre en condition » (en termes de jeu, chaque personnage perd une récupération, résultat indirect d'une bonne bastonnade), puis de les libérer et de leur rendre leur équipement pour qu'ils l'affrontent elle et sa suite.

**Quand les personnages voient Baelzra, lisez ce qui suit :**

*Une rangée d'âmes recroquevillées et enchaînées mène jusqu'à un grand cercle sacrificiel dans lequel se dresse un autel de pierre noire. Devant, se tient une magnifique humaine entravée de plusieurs chaînes qui glissent sur son corps comme des serpents. À y regarder de plus près, sa nature diabolique se précise : cornes, yeux fous, longue langue fourchue. Un humanoïde à tête reptilienne se tient à ses côtés.*

*– Ceux que j'attendais ! s'écrie la femme diabolique d'une voix rauque. Baelzra va se faire un plaisir de vous punir pour avoir osé lui résister.*

*Ses chaînes bruissent et serpentent vers vous tandis qu'elle se met à caqueter un cri de guerre.*

### BAELZRA

Archidiablesse exilée, vêtue seulement de chaînes ensanglantées et dégoulinant de poison, Baelzra est le fruit de la relation entre la corpulente Sagirsa, reine de Discorde (cf. *Manuel des Plans*, page 101), et Mammon, seigneur de Minauros, Troisième Enfer. Par comparaison avec ses parents, Baelzra paraît presque trop belle, en apparence du moins. Sa laideur est intérieure et elle surpasse celle de ses horribles parents. Sa voix trahit cette hideur avec son timbre de vieille sorcière qui n'a rien à voir avec ce qu'on pourrait attendre d'une belle jeune femme.

## TACTIQUE

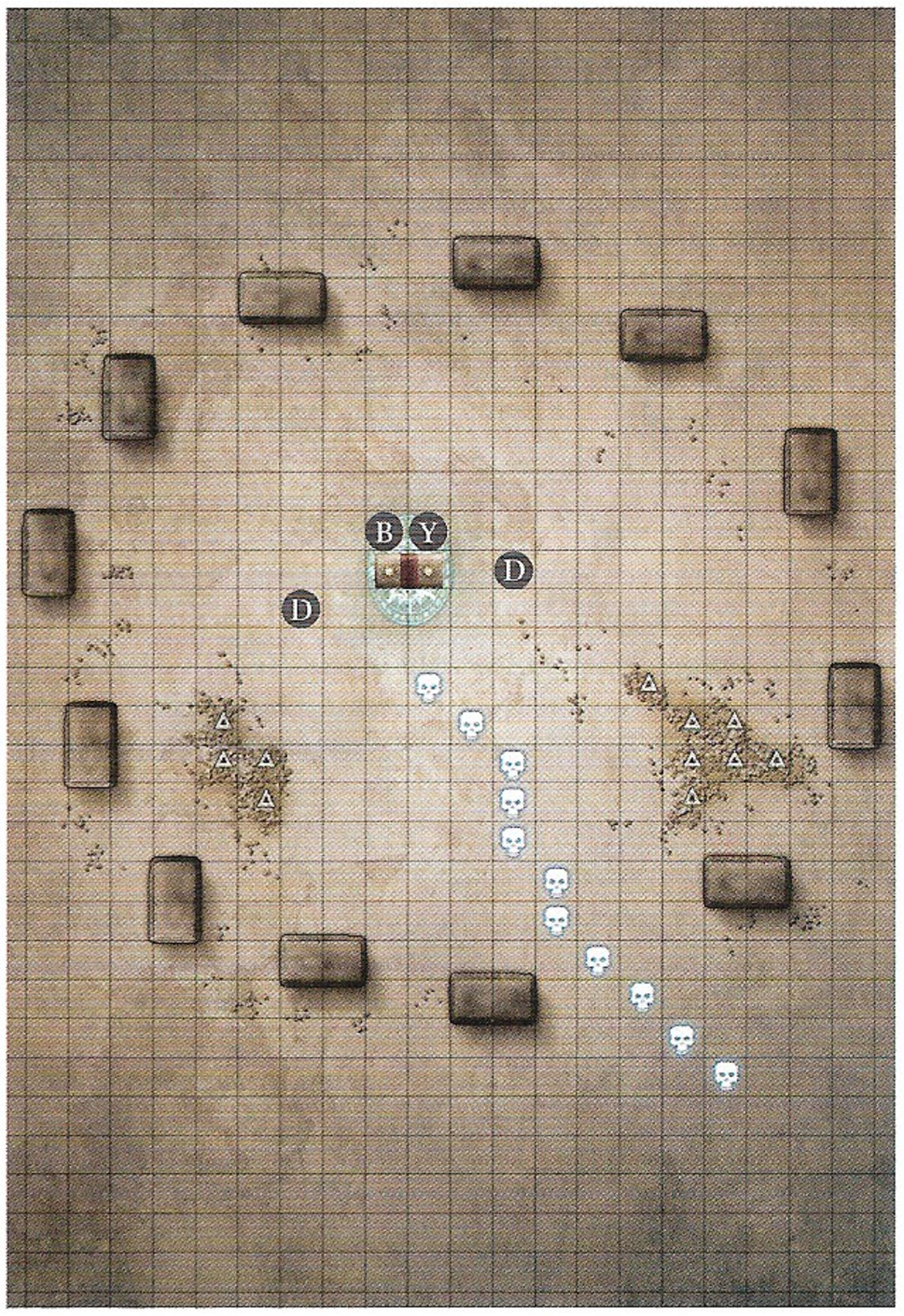
Baelzra aime le combat et se jette dans la mêlée avec sauvagerie, raillant ses adversaires de sa voix puissante et cassée, à moins de se contenter de ricaner frénétiquement pour les effrayer. L'incantateur maléficié yuan-ti lui est loyal, mais il cherchera à préserver sa vie et à éviter le corps à corps. Baelzra et lui sont défendus tous deux par un diable gardien. Si celui qui protège Baelzra est tué, l'autre se concentrera sur elle, laissant l'incantateur se débrouiller.

## PARTICULARITÉS DE LA ZONE

**Cercle de désunification des âmes :** ce cercle est chargé d'énergie de guérison. Si une créature qui y est située bénéficie d'un pouvoir de guérison ou de la dépense d'une récupération, elle regagne 2d6 points de vie supplémentaires.

**Menhirs :** ces grandes colonnes de pierre confèrent un abri.

**Gravats :** les tas de gravats constituent un terrain difficile.



**Âmes enchaînées :** les cases marquées d'un crâne correspondent aux âmes recroquevillées qui sont menées vers l'autel du cercle. Elles sont intangibles et n'entreprennent aucune action, mais elles confèrent un camouflage à toute créature qui occupe une de ces cases. On peut les attaquer et les éliminer ; chaque âme a 1 point de vie et toutes ses défenses sont égales à 15. Toute attaque réussie contre une créature qui utilise une âme comme camouflage détruit l'âme de la case.

## Développement

Si Baelzra est tuée, les âmes prisonnières sont libérées et commencent à se dissiper. En fait, elles vont être réaffectées et bénéficier d'une seconde chance d'au-delà un peu plus normale. Un personnage qui réussit un test d'Arcanes ou un test d'Intuition DD 18 comprendra ce qui se passe et estimera que le groupe peut tirer un avantage durable de la défaite de Baelzra.

Si les crimes de Baelzra arrivent aux oreilles de Bel ou de l'un des Sombres Huit, les personnages pourraient être récompensés de leurs efforts, ou du moins recevoir l'autorisation de voyager à Avernus sans risquer d'être dérangés. Qu'ils comprennent ou non ce qu'ils ont accompli, les aventuriers se seront presque assurément fait un ennemi en la personne de Mammon qui, malgré l'exil de Baelzra, est toujours très attaché à sa fille et tirait secrètement profit de ses opérations.

**Baelzra, princesse enchaînée (B) Contrôleur d'élite niveau 16**
Humanoïde immortel (diable) de taille M — 2 800 px

**Initiative** +17 **Sens** Perception +8 ; vision dans le noir
**Aura de chaînes-griffes** aura 2 ; tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 10 dégâts et est ralenti jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
**Pv** 320 ; **péril** 160
**CA** 30 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 30, **Volonté** 21
**Résistances** feu 20
**VD** 7 ; cf. aussi *danse guerrière*
**Points d'action** 1

**Chaîne cloutée** (simple ; à volonté) ✦ **arme, poison**
Allonge 2 ; +21 contre CA, 2d4+7 dégâts, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

**Double attaque** (simple ; à volonté)
Baelzra effectue deux attaques de *chaîne cloutée*.

**Entraves infernales** (libre ; quand Baelzra touche avec une attaque de chaîne cloutée ; à volonté)
+20 contre Réflexes ; la cible est maîtrisée (sauvegarde annule). Baelzra ne peut maîtriser que deux créatures à la fois avec ses chaînes.

**Spirale de rage** (simple, utilisable uniquement quand Baelzra est en péril ; rencontre) ✦ **arme**
Explosion de proximité 2 ; +20 contre Vigueur ; 2d4 + 7 dégâts, puis la cible se retrouve à terre et subit 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

**Prisonnier bouclier** (interruption immédiate ; quand Baelzra est visée par une attaque à distance ; à volonté)
Baelzra détourne l'attaque vers un prisonnier maîtrisé.

**Danse guerrière** (mineure ; à volonté)
Baelzra se décale de 2 cases.

**Alignement** mauvais **Langues** commun, universel
**Compétences** Intuition +12, Intimidation +16
**For** 20 (+13) **Dex** 26 (+16) **Sag** 15 (+8)
**Con** 24 (+15) **Int** 16 (+12) **Cha** 17 (+11)
**Équipement** chaîne cloutée

**Incantateur maléficié yuan-ti (Y)Artilleur (meneur) niveau 15**
Humanoïde naturel (reptile) de taille M — 1 200 px

**Initiative** +13 **Sens** Perception +13
**Bouclier de Zéhir** aura 10 ; les alliés pris dans l'aura bénéficient d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses.
**Pv** 118 ; **péril** 59 ; cf. aussi *domination venimeuse* et *repli*
**CA** 29 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 27, **Volonté** 27 ; cf. aussi *attaque détournée* et *repli*
**Résistances** poison 10
**VD** 7 ; cf. aussi *repli*

**Morsure** (simple ; à volonté) ✦ **poison**
+16 contre Vigueur ; 1d6 + 6 dégâts, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

**Perversion mentale** (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
Distance 20 ; +20 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

**Domination venimeuse** (simple ; se recharge quand le yuan-ti est en péril pour la première fois) ✦ **charme**
Distance 5 ; affecte une créature subissant des dégâts de poison continus ; +20 contre Volonté ; la cible est dominée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'incantateur. *Effet secondaire :* la cible est hébétée (sauvegarde annule).

**Venin de Zéhir** (simple ; recharge ⚅ ⚄ ⚃) ✦ **poison**
Distance 10 ; affecte une créature subissant des dégâts de poison continus ; +20 contre Vigueur ; 2d10 + 6 dégâts de poison, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

**Attaque détournée** (interruption immédiate, quand le yuan-ti est touché par une attaque ; recharge ⚄ ⚃)
L'incantateur maléficié yuan-ti transfère les dégâts et effets de l'attaque à un allié adjacent.

**Repli**
Quand il est en péril, l'incantateur maléficié yuan-ti bénéficie d'un bonus de +2 à la VD et d'un bonus de +5 à toutes les défenses.

**Alignement** mauvais **Langues** draconique, universel
**Compétences** Arcana +19, Bluff +19, Discrétion +18, Histoire +19, Intuition +18
**For** 16 (+10) **Dex** 22 (+13) **Sag** 22 (+13)
**Con** 22 (+13) **Int** 25 (+14) **Cha** 25 (+14)

**2 diables gardiens (D)** **Soldat niveau 16**
Humanoïde immortel (diable) de taille M — 1 400 px chacun

**Initiative** +16 **Sens** Perception +8 , vision dans le noir
**Pv** 154 ; **péril** 77
**CA** 32 ; **Vigueur** 32, **Réflexes** 28, **Volonté** 26
**Résistances** feu 20
**VD** 6

**Épée à deux mains enflammée** (simple ; à volonté) ✦ **arme, feu**
+20 contre CA ; 1d10 + 11 dégâts de feu, et la cible est marquée jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que le diable gardien utilise *épée à deux mains enflammée* contre une cible différente.

**Ravage tourbillonnant** (simple ; rencontre) ✦ **feu**
Explosion de proximité 1 ; +18 contre CA ; 1d10 + 11 dégâts de feu, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). SI la cible est marquée par le diable gardien, elle subit 15 dégâts de feu continus (sauvegarde annule) à la place.

**Éclipse infernale** (interruption immédiate ; quand un ennemi marqué par le diable touche un allié ; à volonté) ✦ **téléportation**
Le diable gardien se téléporte de 10 cases jusqu'à un espace adjacent à l'ennemi en question et effectue une attaque d'*épée à deux mains enflammée* contre cette créature.

**Alignement** mauvais **Langues** universel
**Compétences** Intimidation +17
**For** 22 (+14) **Dex** 18 (+12) **Sag** 11 (+8)
**Con** 18 (+12) **Int** 14 (+10) **Cha** 19 (+12)
**Équipement** épée à deux mains

# Les Tourments : îles frontalières des Neuf Enfers

Comme les autres dominions astraux, les Neuf Enfers ont leurs contrées frontalières ; des morceaux de roche et d'air qui flottent telles des lunes autour de la planète désolée de Baator.

L'archipel de l'enfer, que l'on appelle les Tourments, est constitué de terribles îlots de toutes sortes. Il ne reconnaît aucune autorité centrale, chaque île étant sa propre tyrannie, son propre bastion. La puissance d'Asmodée n'a pas cours dans les îlots. On peut même dire que beaucoup des Seigneurs des Neuf ne semblent même pas conscients de l'existence des Tourments, dont les habitants ne sont ainsi pas forcément des damnés. Les légions de diables et autres despotes en puissance revendiquent ces îles périphériques pour assouvir leurs rêves de tyrannie, inaccessibles au sein des très hiérarchisés Neuf Enfers.

## Culture et habitants

Plusieurs Tourments sont bien connus au-delà des frontières des Neuf Enfers, notamment le Marché aux Âmes (également appelé île du Commerce Équitable) et Bastion Infernal. Beaucoup de voyageurs astraux s'y rendent plutôt que d'accéder aux Enfers.

Les Tourments sont favorables aux créatures non diaboliques et profitent de la richesse du dominion d'Asmodée. On peut y trouver autant de mortels (et d'exaltés déportés) que de diables, mais les âmes indépendantes ont un souci particulier. Elles sont en fait considérées comme des biens et non des entités libres, et doivent se soumettre à un maître pour éviter la damnation. Toute âme déjà damnée doit être aussitôt livrée aux agents d'Asmodée ou d'un autre Seigneur des Neuf. Les autres âmes importées, assujetties ou achetées aux githyankis et autres peuvent être employées comme esclaves dans les Tourments. Par ailleurs, un certain nombre de ces âmes sont rachetées ou volées par les moissonneurs des enfers et traînées par les cieux ardents jusqu'à Avernus.

Les mortels des Tourments sont essentiellement tieffelins, humains, nains et drakéides (dans cet ordre de fréquence). Les éladrins, elfes et halfelins, généralement passionnés, sont plus dérangés par les corvées constantes et les gémissements continuels. La proximité des Enfers semble corrompre l'air ambiant, puisque la population des Tourments adopte progressivement des caractéristiques diaboliques. Les gens deviennent orgueilleux, ambitieux et cupides, et leur susceptibilité s'aggrave au fil des ans.

## Principaux lieux

Les Tourments sont nombreux et tous n'ont pas été découverts parmi les cumulonimbus qui s'accrochent en permanence au voile des Enfers. Les îles sont diverses, chacune représentant un type d'enfer différent, un peu comme chacune des neuf strates de Baator symbolise une forme de souffrance. Certaines îles sont toutefois plus insidieuses, la plupart des visiteurs ne comprenant le danger que lorsqu'il est trop tard.

### Le Marché aux Âmes

Également appelé l'île du Commerce Équitable, le plus neutre de tous les Tourments est un point d'accès presque accueillant aux Enfers où les agents des divers diables et des forces astrales viennent négocier. Au premier abord, il s'agit d'un palais hédoniste où s'entrecroisent d'innombrables rues superposées, à l'ombre d'auvents multicolores, où des succubes servent des boissons exotiques et où l'argent passe de main en main sous des tables aux parfums capiteux. La cité insulaire est régie par l'or, et c'est justement pour cette raison que les gens affluent de nombreux royaumes lointains de la Mer Astrale.

Un commerce substantiel s'opère entre les citoyens des Enfers et les marchands de la Mer Astrale, du moins ceux qui observent les tarifs attendus : un mortel sacrifié ou une âme prisonnière comme pot-de-vin au guet, ce qui reste une somme modique en comparaison des richesses promises par les Enfers. Sous l'œil vigilant de diables gardiens et d'osyluths, prisonniers et esclaves sont échangés contre des marchandises obtenues à partir d'âmes reconditionnées ou de puissants minerais extraits des entrailles des Enfers. En faisant ses emplettes en ville, on peut croiser les populations les plus bigarrées, des éladrins aux cambions, en passant par les diables et les githyankis.

L'ordre le plus strict est observé dans toute la ville, grâce au guet de diables légionnaires et gardiens, auxquels viennent s'ajouter quelques anges au service des Enfers. Cette garde est sous les ordres des guenaudes de la cité, qui contrôlent le cours de l'argent et gèrent

### Archidiables des Tourments

Beaucoup des Tourments sont sous l'autorité d'un ou plusieurs archidiables exilés n'ayant pu quitter les Neuf Enfers en raison de liens dont certains ne sont que purement psychologiques et d'autres magiques. Un exemple de cette dernière catégorie est l'engagement planaire, une malédiction d'interdit prononcée par Asmodée. L'orgueil de ces archidiables ne leur permet pas de renoncer à la lutte pour le pouvoir des Enfers et ils se persuadent qu'il leur reste une chance d'effacer leur disgrâce. Ils voient les Tourments comme leur terrain de jeu et brutalisent les habitants pour tenter de restaurer leur fierté blessée.

Sans cesse informé par les succubes, spinagons et autres espions qu'il envoie un peu partout, Asmodée est loin d'ignorer ce qui se passe dans les Tourments malgré ce qu'il laisse entendre. Il lui arrive de rapatrier un ou plusieurs archidiables en enfer afin de les punir pour avoir osé singer son autorité, à moins qu'il ne s'agisse de manœuvres politiques (des faveurs envers des diables dont la loyauté lui est d'un intérêt quelconque) ou d'un sinistre jeu pour le divertir.

la plupart des établissements, dont certains n'ont pas la meilleure des réputations.

La paix de l'île du Commerce Équitable n'est qu'un vernis ; la plupart des affaires importantes se déroulent dans les ombres, par le biais de fourberies diverses et d'assassinats. Les marchands n'aiment pas être dépouillés, mais comme la plupart finissent par l'être, ils font de leur mieux pour blouser leurs clients. On peut se faire de puissants ennemis au Marché aux Âmes, mais le jeu en vaut pour beaucoup la chandelle.

**Archidiables de l'île du Commerce Équitable :** le Marché n'est pas sous l'autorité d'un seul archidiable. Plusieurs « familles » de diables rivalisent donc pour s'y imposer. Chacune pense qu'elle pourra, en dominant le commerce, amasser assez de richesses et d'influence pour rejoindre les Enfers avec les honneurs. Une autre perspective est de financer une frappe coordonnée contre l'un des Seigneurs des Neuf, pour pouvoir revendiquer un trône vacant. Les archidiables, quant à eux, sont trop pris par leurs querelles internes pour tenter quelque chose contre Asmodée ou l'un de ses seigneurs.

Actuellement, trois archidiables sont très influents sur l'île du Commerce Équitable : l'impitoyable Verginion le Mâle, que ses détracteurs appellent Verginion le Minable, l'obèse Svidanfi, reine des diables assassins, et le diable osseux Strezgaz le Craquetant, ainsi nommé pour le bruit que font ses os quand il marche.

### Malharak, Bastion Infernal

Dernier bastion de Celui Qui Fut, maître sans nom de Baator, Malharak ne fut envahi qu'à l'issue d'un siège long d'un siècle, témoignage de la robustesse de la forteresse et de la férocité de ses défenseurs.

JIM NELSON

Asmodée chargea les anges survivants de Malharak de rejoindre la communauté de ceux qui parcourent les dominions, un geste en apparence miséricordieux qui troubla certains de ses détracteurs. Il alla jusqu'à épargner quelques serviteurs de Celui Qui Fut, mortels et immortels ayant défendu Malharak, qui acceptèrent de lui jurer fidélité. Ceux qui ne se soumirent pas furent liquidés.

Malharak est toujours aussi inexpugnable, juché au sommet d'un grand à-pic depuis lequel ses défenseurs lancent des attaques en piqué sur les envahisseurs. Le Bastion n'a jamais été renversé et rivalise sur ce plan avec Dis. Malharak ne rend de comptes à personne, si ce n'est Asmodée, loyalement respecté par l'actuel maître de la forteresse. Quiconque en a les moyens peut jouir de la protection du Bastion. Des armes puissantes et des rituels rares sont enfermés dans l'îlot céleste dominé par le château, de même que plusieurs diables trop puissants ou dangereux pour être simplement exilés.

Il arrive qu'un diable ou un autre cherche à mettre la main sur un objet, à secourir un allié ou à tuer un rival emprisonné dans le Bastion. Les aventuriers errants sont parfaitement adaptés à ce genre de mission. Parfois, des mortels très puissants ou influents sont séquestrés ici plutôt qu'en quelque geôle des Enfers (souvent au moment d'une querelle de juridiction entre deux ou plusieurs archidiables ou Seigneurs des Neuf).

**L'archidiable du Bastion Infernal :** Assailra, diable gardien qui prit de l'importance en servant Asmodée, s'est brouillée avec Glasya, fille du roi diabolique, au sujet d'un amant commun. Elle a été contrainte à l'exil, mais n'a pas tardé à se retrouver à la tête du Bastion. Elle nourrit l'espoir d'impressionner son maître bien-aimé au moyen de son talent et de sa brutalité. Elle déteste passionnément la reine de Malbolge.

### Hurleroche

Ce roc noir cinglé par les vents qui flotte en lisière de la Mer Astrale renferme des souterrains en colimaçon et des chambres de torture où les plus talentueux sadiques du cosmos s'adonnent à leur art. C'est ici que de nouvelles tortures sont inventées et mises en application, cousues sur mesure pour chaque victime. L'île est silencieuse de l'extérieur, mais les hurlements résonnent dans la pierre vitreuse qui tremble sous les pieds des visiteurs.

Les diables ont de bonnes raisons de craindre Hurleroche comme peu de sites des Neuf Enfers. C'est ici qu'ils sont bannis quand les Seigneurs des Neuf ne veulent plus en entendre parler et ne souhaitent pas les bénir d'une mort rapide. Une exécution à Hurleroche s'étend sur des siècles si les tortionnaires font les choses en bonne et due forme.

**L'archidiable d'Hurleroche :** Veris le Larmoyant est le seigneur autoproclamé d'Hurleroche, maître et esthète des souffrances en tout genre. Alloces (cf. *Dragon* n°373), celui qui lui a tout appris et qui reste le meilleur bourreau d'Asmodée, se présente régulièrement à Hurleroche comme invité d'honneur. Ses visites sont aussi des missions d'inspection durant

lesquelles il prospecte de nouveaux talents pour administrer les tortures à travers les Enfers.

## Les Plages du Chagrin

Les plages de sable noir de cette île aux apparences paradisiaques se montrent au départ accueillantes, phénomène inédit dans les Neuf Enfers. On y est reçu par des esprits ressemblant à des êtres aimés ou perdus (un enfant tué dans un tragique accident domestique, un amant qui s'est marié contre son gré, etc.). Les visiteurs ne se souviennent alors plus que de l'amour, le sentiment se dissipant au profit du souvenir des moments les plus heureux de leur vie. Ce curieux effet a poussé beaucoup d'observateurs à conclure que les Plages du Chagrin étaient un fragment préservé du paradis qu'était autrefois Baator.

Mais cette joie est éphémère. Invariablement, les esprits disparaissent dans une épaisse forêt sans laisser de traces, sont massacrés par des diables voraces ou se retournent contre les songeurs, qui se retrouvent obligés de les tuer pour ne pas mourir eux-mêmes. Ce retournement de situation se répète continuellement, plongeant les visiteurs dans le même chagrin, le même désespoir qu'ils avaient connus à l'époque. Telle est la torture des Plages du Chagrin.

L'île est habitée par plusieurs diables, ainsi que par un petit nombre de morts-vivants tels que des âmes-en-peine, des spectres et des fantômes, autant d'individus emportés par le désespoir ambiant.

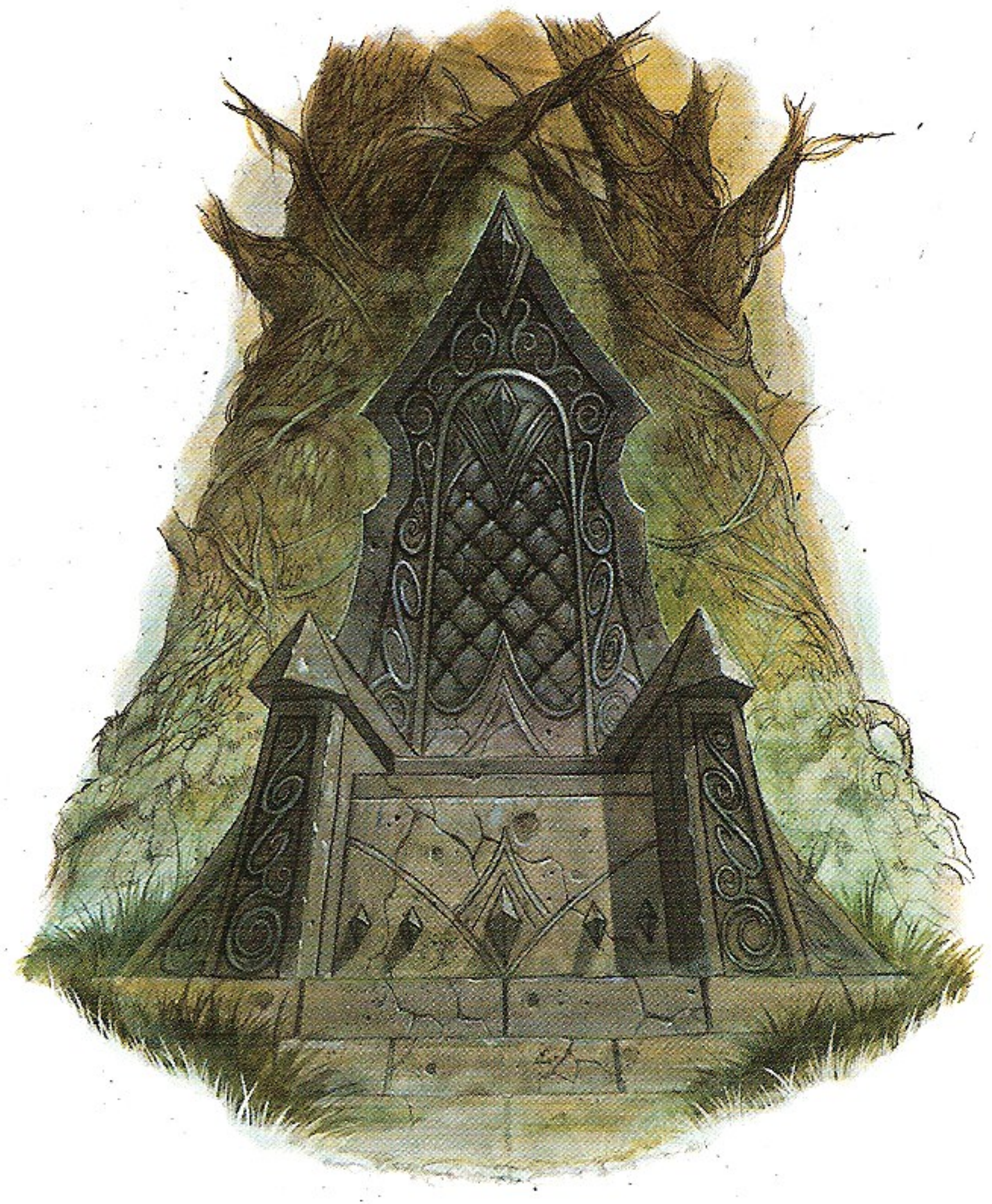
Des réserves d'objets magiques abandonnés par ces malheureux attendent qu'on les retrouve, mais gare aux chasseurs de trésor : bon nombre de ces butins ne sont que des illusions destinées à jouer des tours.

**Archidiable des Plages du Chagrin :** l'archidiablesse Islin, autrefois reine sur Baator même si elle se souvient à peine de cette époque, habite le cœur de la grande forêt des Lamentations et se repaît des tragédies qui hantent les visiteurs. Cette grande diablesse aux allures d'araignée boursouflée est censée connaître bien des secrets des Neuf Enfers, dont certains pourraient nuire à plusieurs Seigneurs des Neuf. Pourtant, s'étant elle-même vouée au désespoir, elle a perdu toute ambition de profiter ainsi de son savoir. Des aventuriers pourraient la convaincre de livrer quelques-uns de ces secrets s'ils parvenaient à pénétrer dans la forêt et à traiter avec elle. Islin s'intéresse aussi aux souvenirs heureux, qu'elle peut extraire de l'esprit d'un être consentant.

**Le péril du désespoir :** l'île est extrêmement dangereuse ; son effet d'accablement est à traiter comme un danger de l'environnement (cf. *GdM* 158) contre lequel un test d'Endurance DD 25 est nécessaire. De plus, chaque personnage subit un malus de -1 en Volonté pour chaque perte de récupération imposée par cet effet, jusqu'à ce qu'il les regagne.

## Roc-Trône

Cet îlot flottant se cache parmi d'épais nuages et se compose presque exclusivement d'une montagne brisée. L'île était autrefois une sorte de tour de scrutation en phase avec les puissances du bien, même si ses pouvoirs ont diminué et se sont corrompus comme le reste des Enfers. Le trône qui donne son nom à l'île est



caché au cœur d'une jungle d'arbres-serpents. Sculpté dans l'obsidienne, ce trône aux dimensions d'une créature de taille TG est salement abîmé et manque d'ornements et de caractère, mais des archidiables s'entre-tuent pour pouvoir se faufiler jusqu'à l'île et s'asseoir sur le Trône d'Obsidienne.

**Légende du Trône d'Obsidienne :** une légende diabolique raconte que le lanceur de sorts qui dispose du bon rituel et qui s'assoit sur le trône peut observer n'importe quel lieu des Enfers, passant outre toutes les protections et barrières. Certains pensent que Celui Qui Fut surveillait chaque âme de Baator depuis ce grand siège et que cette obsession du contrôle total a contribué à la déloyauté dont Asmodée a progressivement fait preuve. L'ange déchu voulait s'affirmer, être maître de ses actes et de ses pensées. Bien que cette théorie ne soit pas très véhiculée, surtout si l'on considère qu'Asmodée s'est lui-même attribué le statut de plus grand tyran existant, ceux qui font référence à cette légende y voient une mise en garde contre le risque de devenir ce qu'on déteste le plus.

**Le Trône d'Obsidienne aujourd'hui :** des millénaires après la chute de Celui Qui Fut, le Trône intrigue encore de nombreux diables. Ses pouvoirs d'antan ont bien faibli, mais il reste une puissante source d'énergies magiques. Il est particulièrement attrayant pour les diables obsédés par le désir de contrôle. Ainsi, cette légende s'est perpétuée dans les Enfers. Divers archidiables se livrent une guerre froide qui se transforme parfois en jeu sanglant dans lequel il s'agit de renverser l'actuel occupant du trône. Les machinations découlant de ces luttes de puissance peuvent facilement faire intervenir les personnages.

D'un autre côté, les Seigneurs des Neuf n'ont pas l'habitude de se soucier du Trône d'Obsidienne. Peut-être soupçonnent-ils la vérité cachée : Asmodée est le

WAYNE ENGLAND

vrai maître du trône et influence subtilement l'esprit de quiconque s'assied dessus. Non seulement il voit ce que le « roi » voit, mais il perçoit également sa moindre pensée, son moindre souvenir. Il a tiré profit de ces renseignements à plusieurs occasions, notamment pour défaire un complot de Levistus contre Nessus qui remonte à plusieurs décennies. Le contrôle exercé par Asmodée est peu connu, ce qui ne fait que l'amplifier. Il se plaît en outre à laisser croire aux archidiables qui siègent sur le trône qu'ils disposent d'un pouvoir accru, alors qu'ils ne font que faciliter ses propres machinations. Le contrôle du trône restant très discret, Asmodée a pu en profiter à de nombreuses reprises.

**Les archidiables du Trône d'Obsidienne :** aucun archidiable ne règne sur l'île du Trône d'Obsidienne, mais beaucoup engagent des aventuriers et des explorateurs pour trouver le fameux siège. C'est notamment le cas de Moloch et de Raamoth, archidiables exilés à Avernus, ainsi que de Phrénicia, une puissante succube bannie de la cour de Glasya, qui voudrait prendre le contrôle du trône pour espionner son ancienne maîtresse. Aucun de ces trois diables ne sait qu'Asmodée maîtrise la malédiction du trône.

La divinité Ioun a également soutenu des expéditions dans les forêts de Roc-Trône. Ce site de clairvoyance l'intéresse directement, mais on ne sait pas si sa force de volonté pourra rivaliser avec celle d'Asmodée ou si le roi diabolique pourra percer l'esprit des hommes de la déesse comme celui des diables.

## Idées d'aventures

Les Tourments constituent une succession de donjons en périphérie des Neuf Enfers, d'autant que les diables de ces îles ne sont pas du genre à s'entraider. Ces îles frontalières peuvent donner un excellent avant-goût des véritables Enfers, avant de s'y jeter directement.

Les diverses îles appellent à l'aventure, des tentatives d'intrusion dans la légendaire forteresse de Malharak aux visions dérangeantes des Plages du Chagrin. Les diables des Enfers à proprement parler ont souvent leurs propres intérêts dans les Tourments. Ceux qui ne peuvent s'y rendre directement emploient souvent des aventuriers planaires pour œuvrer à leur place.

Les Tourments servent aussi parfois de champ de bataille pour les diables qui ne peuvent s'affronter ouvertement dans les Enfers. L'intrigue est omniprésente, qu'elle se manifeste par des larcins, des duels ou des meurtres de sang-froid. Les personnages pourraient se retrouver impliqués dans de telles machinations, que ce soit comme agents ou comme cibles, ou s'y retrouver mêlés malgré eux.

### Pouvoir et périls du Trône

Bien que toutes les capacités du Trône d'Obsidienne restent inconnues de la plupart des habitants des Enfers, ses pouvoirs de base sont notoires. Quiconque s'assied sur le trône peut accomplir un rituel de divination ou de scrutation en ne dépensant que la moitié du coût en composantes et en bénéficiant d'un bonus de +5 aux tests d'Arcanes, Histoire, Nature et Religion associés au rituel. Quand il quitte le trône, le lanceur se sent invincible et bénéficie d'un bonus de +1 par échelon aux jets d'attaque des pouvoirs arcaniques ou divins jusqu'à ce qu'il prenne un repos.

## Caractéristiques de l'environnement

Les Tourments sont souvent d'un climat plus tempéré que le reste des Neuf Enfers, les températures et conditions y sont même apaisantes pour les visiteurs mortels. Les orages y sont courants, car les îles sont au cœur du voile coloré et cendré des Enfers. Un certain nombre de Tourments (notamment Malharak et Hurleroche) se caractérisent par une chaleur oppressante (Endurance DD 22 pour la supporter).

## Rencontres de groupe

Toute rencontre qui se déroule dans les Enfers ou dans la Mer Astrale peut intervenir dans les Tourments. Les cuirassiers astraux sont des menaces courantes pour les navires évoluant entre les îles. Il arrive même souvent qu'ils adoptent certaines caractéristiques diaboliques après avoir absorbé les énergies des Neuf Enfers.

**Rencontre de niveau 12 (3 800 px)**
- 1 diable fersang (brute d'élite de niveau 12, cf. *BF2* 68)
- 1 érinye (soldat de niveau 13, cf. *BF2* 70)
- 1 tyrannœil incendiaire (artilleur d'élite de niveau 13, cf. *BF* 260)

**Rencontre de niveau 15 (6 600 px)**
- 2 anges gardiens (soldats de niveau 14, cf. *BF* 17)
- 2 diables gardiens (soldats de niveau 16, cf. page 135)
- 1 destrier noir (franc-tireur de niveau 13, cf. *BF* 63)
- 1 tormante (chasseur de niveau 14, cf. *BF* 153)

**Rencontre de niveau 19 (12 000 px)**
- 1 ange vengeur (brute d'élite de niveau 19, cf. *BF* 19)
- 1 diable implanté (chasseur de niveau 18, cf. page 136)
- 1 golem de pierre (soldat d'élite de niveau 17, cf. *BF* 144)
- 1 magus de feu infernal cambion (artilleur de niveau 18, cf. *BF* 41)

WAYNE ENGLAND

# TYTHÉRION

Après avoir traversé un voile coloré sombre et crépusculaire, le malheureux voyageur qui se présente dans ce royaume découvrira une terre dévastée et sinistre. Les déserts craquelés s'étendent depuis les versants de rochers accidentés dans une direction et plongent dans de sombres gorges de l'autre. Les vents chauds gémissent, poussent de noirs nuages qui viennent casser la monotonie d'un ciel sans soleil ni étoiles. Des gouffres les plus profonds, le magma bouillonnant émet la seule lueur du dominion, à l'exception de quelques rares éclairs. L'air étouffe sous la poussière et des vapeurs nauséeuses émanent des cheminées volcaniques. Les pluies, quand elles surviennent, sont violentes mais brèves, aussitôt avalées par la terre assoiffée.

Comme un serpent, les gorges sinuent et se lovent sur elles-mêmes, engendrant des plateaux et des « îles » de terre. Sur ces élévations, ainsi que sur les à-pics maussades et les parois des crevasses, se dressent de grandes ziggourats et d'atroces temples. Ces effroyables édifices sont d'un noir luisant, la lumière dégoulinant sur eux comme les rares averses.

Tel est Tythérion, un royaume de pénombre éternelle et de désespoir palpable, au point qu'on peut le humer dans les vents arides. C'est aussi la demeure de deux des divinités les plus sinistres à tourmenter le cosmos. Dans les hauts plateaux de Samaragd, le meurtrier dieu serpent Zéhir se love dans un interminable labyrinthe de cavernes sous les temples et les autels sacrificiels. Et au cœur des plaines que l'on appelle Azharul, la vorace déesse draconique Tiamat rumine sur ses trésors antiques et convoite ce qui n'est pas encore sien. Les exaltés des deux dieux sont connus sous le nom d'obscuréens. Leurs chemins se croisent rarement. Ainsi, les visiteurs importuns peuvent au moins espérer une chose : ne pas avoir à affronter les forces des deux divinités en même temps.

Le royaume de Tiamat est détaillé, avec les profils de ses exarques, dans le *Draconomicon : Dragons Chromatiques* et le *Manuel des Plans*. Plutôt que de les reproduire ici, cette section vous révèle comment les contradictions liées aux activités de Tiamat ne sont qu'une forme de désinformation voulue par la déesse des dragons maléfiques. Ensuite, nous étudierons le royaume de Zéhir dans les hauts plateaux.

## Royaume de Tiamat : Azharul

Les profondeurs et les plaines les plus basses de Tythérion regroupent Azharul, un cauchemar infernal de parois de pierre vertigineuses, de voûtes déchiquetées, de gouffres et de fleuves de magma visqueux. Domaine des dragons, le royaume de Tiamat compte peu de structures artificielles. Il est avant tout constitué de cavernes et passages naturels, dont certains sont assez vastes pour accueillir des villes entières. Ainsi, Azharul présente peu de sites qui méritent un nom ; les grottes sont les antres et les domaines des plus grands exaltés de Tiamat, mais peu se démarquent assez pour avoir été répertoriés par les sages mortels.

### Les cinq grands mensonges d'Azharul

Tiamat est aussi fourbe que redoutable. Avec ses serviteurs, elle abreuve le cosmos de demi-vérités et de mensonges conçus pour déconcerter ses ennemis mortels et immortels. Voici la vérité qui se cache derrière cinq de ses tromperies les plus redoutables.

### La paix de Tythérion

Fait étonnant, ce dominion partagé par la divinité du meurtre et celle de la jalousie et de la cupidité n'est pas en proie à la guerre. Les étendues sauvages de Tythérion sont dangereuses, et les serviteurs de Tiamat et de Zéhir s'affrontent régulièrement, mais globalement, le dieu serpent s'en tient à ses rochers et ses plateaux, tandis que la déesse draconique reste dans les profondeurs. Pourtant, cette « paix » n'est peut-être que provisoire (le terme pouvant correspondre à des millénaires chez les dieux), car Tiamat ne se contente jamais de ce dont elle dispose.

Quand Tiamat est née de la dépouille d'Io à peine tué, elle n'avait aucune sorte d'antre. Lorsque la Guerre de l'Aube prit fin, elle jeta son dévolu sur Tythérion. La nature sinistre et lugubre de l'endroit l'appelait et elle perçut Zéhir comme le dieu qui serait le plus facile à renverser. Elle sous-estima pourtant sa puissance et sa détermination. Bien que les exaltés de Tiamat privassent les anneaux de Zéhir d'une partie de Tythérion, le dieu serpent et ses serviteurs étaient bien trop enracinés pour se faire chasser. Les soldats de Zéhir se retranchèrent dans leurs bastions et le dieu repartit dans les portions les plus intimes de son dédale sinueux, obligeant Tiamat à creuser son domaine dans le reste du royaume. Il en résulta l'actuelle (et si étrange) répartition du dominion : Azharul, pays de dragons essentiellement souterrain, où le vol est malaisé ; et Samaragd, domaine de serpents surplombant les profondes crevasses dans lesquelles ils aiment pourtant ramper.

Depuis tout ce temps, les deux dieux préservent ce statu quo, aucun n'étant prêt à déployer la force nécessaire pour évincer l'autre. Pourtant, Tiamat rêve des espaces ouverts et des pics qui griffent les cieux, où ses dragons pourraient déplier leurs ailes. Elle espionne sans cesse Samaragd, ordonne à ses dragons d'étendre le réseau souterrain et dépêche des obscuréens qui vont sévir contre les Extérieurs des îles périphériques de Tythérion, pour que Zéhir ne puisse jamais compter sur eux. Elle attend, comme seule une immortelle peut le faire, de pouvoir conquérir tout le dominion.

Étant lui-même plutôt intelligent, Zéhir est assurément conscient des intentions de Tiamat. Lui seul sait les précautions qu'il prend tandis qu'il ondule dans les tunnels des plus hautes mesas.

## Une pénurie d'âmes

La plupart des sources assurent qu'Azharul compte peu d'esprits mortels, exaltés ou autres, Tiamat préférant avoir affaire à des êtres immortels ; elle ne saurait être dérangée par quiconque, y compris les exaltés qui parviennent à traverser le voile indigo.

Pourtant, toute personne qui se penche sur l'avidité de Tiamat devrait percevoir le subterfuge qui se cache derrière. Elle a réussi, en jouant sur l'arrogance légendaire des dragons, à convaincre les prêtres et érudits qu'elle se souciait peu des âmes mortelles. En vérité, ses fidèles sont bien à elle et la Reine des Dragons ne renonce à aucun de ses biens. En disséminant ses exaltés à travers les cavernes d'Azharul, en les transformant en pions que s'échangent ses exarques et concubins, ou encore en les séquestrant pendant des milliers d'années, Tiamat donne l'illusion que la population d'âmes d'Azharul est bien plus réduite qu'elle ne l'est en réalité.

## Obscuréens libres

L'une des croyances admises est que les âmes qui traversent le voile indigo pour devenir exaltés de la Reine des Dragons sont livrées à elles-mêmes. On raconte que Tiamat exige peu de ses obscuréens, tant qu'ils lui ont juré fidélité. Ce n'est pas tant une contre-vérité qu'une grossière exagération. Tiamat laisse ses obscuréens agir comme bon leur semble, mais seulement pour qu'ils restent occupés jusqu'à ce qu'elle ait besoin d'eux. En fait, la moitié environ de ses exaltés opèrent directement sous ses ordres, quelle que soit la période. Ils gardent les sites sacrés, traquent des ennemis spécifiques, recherchent un artefact ou quelques bribes de savoir, et espionnent ses rivaux. Mais Tiamat ne donne la liste de ses agents à personne, même pas aux intéressés, et elle les laisse par ailleurs vaquer à leurs occupations. Ainsi, chacun croit être l'un des grands élus de la divinité et reste persuadé que les autres obscuréens mènent leurs propres activités.

Cette supercherie pousse les ennemis de Tiamat à sous-estimer son influence et sa perception à travers les plans, mensonge qui trompe autant ses serviteurs que ses adversaires, d'ailleurs. Non seulement cette ignorance empêche ses fidèles de trahir ses autres opérations, mais la conviction d'être maîtres de leur au-delà attire certains adorateurs qui malgré leur cupidité se seraient sans cela tournés vers d'autres dieux.

## La redoute de la Reine des Dragons

Certains textes décrivent l'antre de Tiamat comme une grande forteresse montagneuse, dotée de cinq impressionnantes tours de guet bâties à l'image de la tête et du cou de dragons sentinelles. D'autres disent que les fameuses cavernes de la Splendeur Ardente, complexe sinueux de remparts de pierre et de flots de magma, serait son véritable repaire.

Ces deux versions sont justes... et fausses à la fois. La forteresse n'est que la passerelle qui mène aux cavernes de la Splendeur Ardente, un vaste accès par lequel peuvent s'engouffrer même les plus grands des

EMPTY ROOM STUDIO - ADAM PAQUETTE

dragons, qui ne perdent pas de temps pour un périple qui demanderait sinon des heures, à cheminer dans les diverses catacombes. Gardée par les plus féroces combattants de Tiamat, la forteresse est pratiquement imprenable.

C'est dans les cavernes de la Splendeur Ardente que Tiamat tient audience avec ceux qu'elle daigne recevoir. Bien entendu, une créature aussi paranoïaque que Tiamat ne sommeillera jamais à l'endroit où d'autres pourraient la trouver. Ainsi, bien que ces passages constituent une partie de son antre, son véritable sanctuaire (sa « chambre à coucher » et les plus belles parts de son trésor) est caché dans les profondeurs, au-delà de ce réseau.

### Tous mauvais, sans exception

Dans les entrailles des cavernes de la Splendeur Ardente se dresse une porte à double battant en adamantium de plus de trente mètres de haut et recouverte de symboles mystiques. Les voyageurs astraux qui l'ont aperçue par l'intermédiaire de rituels de scrutation imaginent seulement ce qui pourrait se trouver de l'autre côté ; originels séquestrés, trésors d'une valeur inestimable, rejetons de Tiamat. Mais personne n'a vu juste.

La plupart des dragons pensent que tous les dragons mauvais vénèrent Tiamat plus que tout autre dieu. La plupart des mortels ont également tort. Puisqu'elle est la déesse des dragons, ainsi que de l'avidité, de la jalousie et de la colère vengeresse ; tout ce qui définit les dragons maléfiques, en somme, il est vrai que la grande majorité des dragons mauvais lui rendent hommage. Pourtant, un dragon maléfique sur vingt est fidèle à une autre divinité : un dragon saccageur pourra ainsi vénérer Gruumsh, un intrigant pourra prier Asmodée. Tiamat ne peut pas dépêcher des serviteurs pour éliminer tous ces traîtres de leur vivant, mais elle peut tenter de récupérer leur âme une fois qu'ils sont morts, du moins les âmes de ceux qui sont en route pour le dominion d'un autre dieu. Elle dispose d'une impressionnante toile divinatoire à travers le Plan supérieur, qui l'alerte dès que l'âme d'un dragon mauvais apparaît et se rend vers le dominion d'une autre divinité. Alors, Tiamat ou l'un de ses exarques part intercepter cette âme infidèle avant qu'elle n'atteigne sa destination.

Voilà ce qui attend derrière les battants d'adamantium : les formes spirituelles exaltées des dragons maléfiques fidèles à d'autres dieux, séquestrées pour l'éternité dans une prison jonchée de protections et autres magies qui contrent les divinations. Les âmes des dragons mauvais qui terminent comme Extérieurs (privés de l'exaltation, donc) ne sont pas dignes de rejoindre ces ennemis si particuliers derrière la porte d'adamantium. Ils ne sont après tout que de simples mortels. Tiamat jubile néanmoins quand ses alliés et serviteurs éliminent des Extérieurs traîtres en quelque contrée de la Mer Astrale.

## Samaragd, le royaume des serpents

Une ceinture de bad-lands et de steppes s'étend sur des kilomètres au-dessus des gouffres qui forment le cœur noir de Tythérion. Des crevasses vertigineuses (quoique moins profondes que celles du centre) strient la contrée comme des plaies sur un cadavre desséché et les pics déchiquetés tournent leurs versants d'éboulis et leurs grands à-pics vers le reste du domaine. Arbres morts et buissons séchés évoquent une époque reculée où la vie devait être prospère, mais ils ne sont aujourd'hui qu'un signe de l'omniprésence de la mort.

La lumière est aussi étrangère à ces terres poussiéreuses que l'est l'espoir, et tout aussi mal reçue. Le magma qui illumine Azharul est ici absent, à l'exception du fond de certaines crevasses. Les rares éclairs qui s'immiscent dans le royaume et les buissons qu'ils peuvent embraser constituent la seule lueur naturelle des lieux.

Et l'essentiel de cette contrée est d'ailleurs loin d'être naturel. De grands obélisques se dressent sur les plaines, gravés de symboles et de motifs honorant le Serpent de la Nuit. Les ziggourats montent marche après marche vers un ciel que la nuit n'abandonne jamais. De leurs grands sanctuaires se déversent les hurlements de sacrifices à étouffer le tonnerre. Des marches précaires et des portes béantes sont taillées dans les corniches et les pentes les plus escarpées. Flanquées de colonnes ciselées dans la pierre, ces entrées donnent dans le dédale tortueux qui crible la périphérie de Tythérion. Ceux qui vivent ici ne voient pas tous dans le noir, c'est pourquoi les torches et les braseros vacillent, projetant d'effroyables ombres sur la pierre tandis qu'une horrible fumée se répand dans les airs.

Tel est Samaragd, royaume du dieu serpent Zéhir.

### Culture et habitants

Le royaume de Zéhir est particulier en ce sens qu'il accueille plus de monstres reptiliens dont certains ont un semblant de conscience que d'exaltés et autres serviteurs intelligents. Ces monstres sont peut-être les âmes d'exaltés ayant contrarié Zéhir ou des créatures magiques nouvellement créées. Parmi l'énorme variété de serpents, certains servent les prêtres exaltés de Zéhir, d'autres se contentent de rôder dans la nature.

Au milieu de cette abondance de serpents, les exaltés de Zéhir sont occupés à s'en prendre aux plus faibles, à lutter contre leurs rivaux et à ériger des ziggourats. La lie des exaltés est composée des fidèles d'autres divinités, capturés par les forces de Zéhir loin de leur dominion ou achetés à des marchands d'esclaves. Les exaltés ennemis passent leurs journées à trimer dans une agonie venimeuse jusqu'à ce que leur âme expire. Sur l'échelon suivant, on trouve les exaltés de Tiamat, capturés lors des incessantes escarmouches livrées dans les sombres passages qui relient les royaumes. Ce sont eux qui s'avèrent les plus divertissants. Sachant qu'ils seront horriblement châtiés par Tiamat quand ils retourneront chez eux après leur mort, leurs tourments procurent une douce satisfaction aux exaltés de Zéhir, bien supérieure à ce qu'offrent des exaltés étrangers qui ne meurent qu'une fois.

WAYNE ENGLAND

L'essentiel de la population d'exaltés de Samaragd constitue ce qu'on appelle les « vers ». Ces créatures sont surtout des fidèles mammifères de Zéhir (notamment des humains, des elfes et des tieffelins), auxquels s'ajoutent des yuan-tis et d'autres reptiliens qui n'ont pu devenir prêtres. La caste des prêtres est principalement composée de yuan-tis et de serpents monstrueux intelligents, même si quelques vers plus rusés parviennent à accéder à cette élite. Les complots et les meurtres remplacent le travail d'équipe et le talent, car les règles veulent ici que la seule manière de gravir les échelons consiste à déshonorer ou éliminer ses supérieurs. Les vers luttent pour attirer l'attention des prêtres, les prêtres rivalisent pour les faveurs des hauts prêtres, et les hauts prêtres manigancent pour impressionner les exarques de Zéhir. Il n'existe que deux lois : un ver ne doit pas tuer un prêtre, et tous doivent se plier à la volonté de Zéhir.

Le quotidien est un labeur monotone pour les exaltés qui ne cherchent pas à s'entre-tuer pour monter dans la hiérarchie. Les vers des villages périphériques sont sous les ordres des prêtres. Ils construisent de nouveaux temples, étendent les villages existants et les tunnels souterrains. Parfois, ils se retrouvent « accidentellement » à Azharul pour éprouver les défenses de Tiamat.

Étant donné que Tythérion ne dispose pas de soleil, de lune ou d'étoile, la caste des prêtres compte le passage du temps en administrant à des victimes spécifiques des poisons aux réactions minutées. Quand les prêtres souhaitent que les « heures » rallongent, ils sélectionnent un malheureux dont les organes sont plus résistants. Quand ils veulent accélérer le temps, ils choisissent un ver dont les défaillances physiques sont connues de tous. Malheur à celui dont la vigueur est parfaitement adaptée aux attentes temporelles des hauts prêtres. Les exaltés consacrent chaque « jour » plusieurs heures à accomplir des rites et sacrifices. Quand un exalté se retrouve à la traîne dans le jeu des complots, il devient souvent la prochaine offrande, auquel cas il revient à la vie pour reprendre l'ascension depuis le bas de l'échelle.

Malgré la misère et l'horreur de leur existence, les exaltés de Zéhir continuent d'œuvrer comme exigé. Les moins favorisés cherchent à impressionner les prêtres, et les prêtres veulent captiver les exarques. Ils ne le font pas seulement par crainte, mais aussi parce que Zéhir ou ses exarques élèvent de temps à autre ceux qui leur font vraiment une excellente impression. Ils leur offrent

## MAISONS DES IMPIES

Avant l'arrivée de Tiamat et la division de Tythérion en deux domaines, la caste des prêtres de Zéhir occupait les contrées inférieures du dominion. Les roturiers, qu'on n'appelait pas encore les vers, vivaient sur les plateaux et les pentes montagneuses. Les prêtres disposaient de grands temples bâtis en hauteur, où ils se rendaient pour mener les cérémonies et sacrifices, les exaltés moyens n'étant pas les bienvenus dans les profondeurs.

C'est pour ces raisons que Tiamat a commencé par envahir les entrailles du dominion, en visant les prêtres tout en laissant aux castes inférieures le temps de se retrancher dans les bastions des hauteurs. Les prêtres durent finalement battre eux aussi en retraite, abandonnant les profondeurs aux dragons. On peut penser que les dieux comme les exaltés de Tythérion seraient tous gagnants si on procédait à un simple échange : confier les profondeurs à Zéhir et aux serpents et les hauteurs à Tiamat et aux dragons. Aucun des deux dieux n'ira admettre son souhait à l'autre.

Actuellement, la caste des prêtres de Zéhir occupe principalement les grands temples des souterrains les plus profonds qui n'empiètent ni sur Azharul ni sur le dédale ténébreux de leur dieu. Les autres obscuréens du Serpent de la Nuit vivent dans les taudis et autres structures réduites qui entourent les temples, ou dans les niveaux supérieurs des souterrains.

VINCENT DUTRAIT

alors non seulement un statut, mais aussi une grande puissance. Certains sont envoyés hors de Tythérion, parfois même au-delà de la Mer Astrale, comme messagers, émissaires ou assassins. Ils accomplissent alors la volonté de Zéhir sans avoir à ramper dans l'obscurité.

## La chasse aux offrandes

Pour rompre la monotonie forcée de leur quotidien à Samaragd, les exaltés de Zéhir forment souvent des « troupes de chasse » qui sillonnent les Écailles (archipel de Tythérion) et la Mer Astrale en quête d'Extérieurs, d'autres mortels et d'exaltés d'autres dieux qu'ils pourront sacrifier. Les Extérieurs sont les offrandes les moins prestigieuses. Ils ne peuvent pénétrer à Tythérion, c'est pourquoi il faut les sacrifier sur des sites rituels improvisés ou sur un des autels permanents des îles frontalières. Les exaltés de toutes les autres divinités font de superbes offrandes. Selon la saison rituelle et les besoins de Zéhir, les mortels peuvent être encore plus prisés.

Quand un mortel est gardé vivant pendant plusieurs semaines à Tythérion, sa personnalité est corrompue par l'un des deux dieux du dominion. Les mortels qui « nagent avec Zéhir » sont sacrifiés peu de temps après avoir manifesté les caractéristiques du Serpent de la Nuit. Les mortels dont la psyché est marquée par Tiamat, en revanche, ne sont pas tués tout de suite ; on attend que la personnalité du dieu prenne le dessus sans que le mortel ne commence à montrer de puissance divine. Un aspect mineur de Tiamat qui agonise sous les couteaux sacrificiels reste l'offrande idéale à la gloire de Zéhir.

Les prêtres doivent assurer un flux constant de sacrifices. Le dieu n'est satisfait que par le meurtre et, quand la population n'est pas capable de fournir des ennemis prêts à connaître leur deuxième mort sur un autel, l'un des exaltés doit jouer ce rôle. La mort n'est normalement que temporaire pour les exaltés de Zéhir qui meurent à Tythérion, mais elle se montre permanente dans ces circonstances. Cette pression pousse parfois les exaltés à se servir des navires de dominion du dieu pour aller traquer des vaisseaux mortels, notamment ceux qui font déjà dans la piraterie. Si les mortels à bord luttent bien, on leur donne une chance de survie. Les prêtres inoculent un poison lent, mais virulent à ces nouvelles recrues en leur expliquant que si elles meurent intoxiquées, leur âme appartiendra à Zéhir. On les informe qu'elles recevront un antidote temporaire dans le mois si elles reviennent à Tythérion avec des prisonniers que les prêtres sacrifieront. Plus elles rapporteront de captifs, plus longtemps agira la dose d'antidote. C'est ainsi que les pirates les moins chanceux de la Mer Astrale passent le crépuscule empoisonné de leur dernière vie à semer le carnage pour le Serpent de la Nuit.

## Principaux lieux

Quelques communautés sont dispersées à travers Samaragd, basées chacune près d'un temple, à la surface ou sous terre. Quelques-uns des sites les plus notables sont présentés ci-après avec les caractéristiques importantes de Samaragd dont les sages mortels ont pu avoir vent.

### Amun-Atl

Située juste à l'aplomb du labyrinthe de Zéhir, la ziggourat d'Amun-Atl (cf. *Manuel des Plans*, page 110) est le plus grand temple de Samaragd. Elle est sous l'autorité d'Atlathessk, célèbre exarque yuan-ti du dieu serpent.

### Le bois Vorace

Cet endroit est le plus grand bosquet d'arbres et de taillis morts et de ronciers desséchés de Samaragd. S'orienter dans le bois Vorace est presque chose impossible, car les épaisses ronces dévoreuses de chair bougent d'elles-mêmes pour égarer les voyageurs et bloquer les sentiers. Les obscuréens de Zéhir croient que ces ronciers attrapent les passants pour les happer à l'intérieur. Ils sont également convaincus que le bois Vorace cache l'entrée de l'antre d'une terrible horreur, plus ancienne ou même puissante que Tiamat et Zéhir.

### Ennek-Vul

Le plus grand temple à flanc d'à-pic est visible à des kilomètres à la ronde. Sa grande entrée ressemble à la gueule béante d'un serpent et les marches qui y montent pourraient accueillir une procession de géants. On le présente comme le premier temple construit à Tythérion, mais Ennek-Vul est tombé en désuétude il y a des milliers d'années quand le Serpent de la Nuit en a fait le domaine de son plus grand serviteur, dont le nom le plus courant est Merrshaulk.

### La Fosse aux Meurtres

La fosse béante des abords de l'Obélisque de la Nuit se présente comme un grand bassin rempli de noirceur visqueuse. On dit que la fosse est sans fond et ne donne sur aucun autre passage de Tythérion. Selon la légende et la doctrine secrète de Zéhir, ceux qui recourent aux bons rituels de méditation en écoutant près du gouffre peuvent entendre les échos (et parfois percevoir de brèves images) de tous les meurtres ayant lieu dans le cosmos.

### Le Labyrinthe

Certains sages parlent du Labyrinthe en référence à l'ensemble des souterrains de Samaragd, mais les exaltés de Tythérion ont un emploi plus restrictif du terme. Pour eux, il s'agit uniquement du dédale de tunnels dans le lequel réside Zéhir, des ténèbres surnaturelles où il se love et glisse tout en se perdant dans ses pensées insondables et ses manigances alambiquées. La légende raconte que seule la plus puissante des magies peut créer un semblant de lueur au sein du Labyrinthe et que Zéhir partage ces tunnels avec ses obscuréens les plus loyaux qu'il a transformés en formes incompréhensibles pour un esprit mortel.

On imagine que ce complexe compte des dizaines d'accès, tous dissimulés au point que seuls les dieux pourraient les trouver. Des légendes disent que certaines de ces entrées ne se trouveraient pas à Tythérion, mais qu'elles permettraient à Zéhir d'accéder facilement aux Écailles, voire à la Gisombre ou au royaume mortel. On ne connaît la position approximative que de deux entrées : l'une serait sous Amun-Atl et l'autre sur un flanc d'à-pic dominant l'Obélisque de la Nuit (cf. ci-dessous).

## L'Obélisque de la Nuit

L'Obélisque de la Nuit était déjà là quand Zéhir a tiré Tythérion des ombres de la Mer Astrale pour en faire son domaine. Ce grand monolithe de pierre noire et lisse se dresse dans un cratère proche de la lisière de Samaragd. Sa surface est gravée de symboles sinueux qui évoquent vaguement l'universel. Ces runes résistent à toute tentative de traduction magique et semblent parfois s'animer. Les mortels et exaltés qui les examinent trop longtemps finissent par perdre la vue. La rumeur raconte que Zéhir passe des jours à étudier l'Obélisque de la Nuit dans son Labyrinthe, peinant peut-être à interpréter les symboles, à moins qu'il ne contemple les antiques secrets qu'il a déjà décryptés. Personne n'ose lui demander ce qu'il en est.

## Tabrol-Akla

Plusieurs temples de Zéhir sont construits sur les pentes des grands gouffres qui plongent dans les entrailles de Tythérion. Tabrol-Akla a la particularité d'être le plus profond d'entre eux et surmonte la frontière d'Azharul. Unsruuk, l'âme exaltée d'un troglodyte à l'intelligence phénoménale pour sa race est le grand prêtre du temple et l'un des obscuréens les plus puissants de Zéhir. De même, les autres prêtres qui vivent à Tabrol-Akla et les combattants qui les servent figurent parmi les plus redoutables de Samaragd, car les exaltés estiment que Tabrol-Akla serait l'une des premières cibles des forces de Tiamat si celles-ci devaient tenter une offensive contre Zéhir.

## Idées d'aventures

Samaragd offre une grande palette d'histoires, d'intrigues et de perspectives d'aventures, surtout pour des personnages d'échelon épique. Ce domaine accueille l'une des sociétés les plus ouvertement maléfiques des plans connus, dirigée par une caste d'êtres fanatiques dont le but est non seulement de sacrifier des vies pour leur sinistre dieu, mais aussi des âmes. Les personnages pourront venir arracher un mortel ou un exalté donné des griffes des prêtres-serpents avant qu'ils ne le massacrent. On peut aussi imaginer qu'ils aient eux-mêmes été capturés comme offrandes ou qu'ils aient atterri à Samaragd par le biais d'un étrange portail (les prêtres donnent parfois des teintes trompeuses aux portails qui donnent sur Tythérion, dans l'espoir de piéger de nouvelles victimes) et qu'ils doivent trouver un moyen d'en repartir. Les aventuriers auront peut-être besoin de renseignements qu'ils ne pourront recevoir qu'en écoutant la Fosse aux Meurtres ou bien espéreront-ils déchiffrer ou reproduire les écrits si particuliers de l'Obélisque de la Nuit. Une guilde d'assassins honorant Zéhir est peut-être sous l'autorité d'un exalté de Tythérion, ce qui oblige les personnages à se rendre à Samaragd pour mettre un terme aux atroces opérations de l'organisation.

Bien entendu, les aventuriers peuvent aussi aller à Samaragd pour défier ses plus grands ennemis. Zéhir dispose de redoutables exarques et un groupe extrêmement puissant, bien préparé et bien informé peut même espérer faire le poids face au dieu serpent. Tout ce qui peut désormais survenir à Samaragd, que le site se retrouve sous le joug d'un exarque du Serpent de la Nuit, qu'il soit conquis par Tiamat ou affecté par une chose tout autre, est source d'aventures épiques.

## Caractéristiques de l'environnement

Les caractéristiques de l'environnement suivantes peuvent figurer sur les sommets, au fond des fosses et dans les terribles temples à flanc d'à-pic de Samaragd.

### Terrain bâti

**Autels :** monter sur un autel exige 1 case de déplacement supplémentaire, et l'autel confère un abri. Certains autels imposants ont plus de 1 case de côté ; selon les sculptures reptiliennes qui recouvrent un autel, chaque case qui le compose qui peut constituer un terrain difficile.

**Autels sacrificiels :** comme ci-dessus, si ce n'est que ces autels sont enchantés pour éviter que les offrandes ne s'échappent. Un personnage à terre sur l'un de ces autels ne peut pas se relever (sauvegarde annule).

**Meurtrières :** rares sont les bâtiments de Samaragd qui disposent de véritables fenêtres, les meurtrières (cf. *GdM* 66) étant beaucoup plus courantes.

### Terrain fantastique

**Air venimeux :** il s'agit de nuages de poison presque indétectables qui flottent dans les airs et intensifient les autres attaques de poison.

*Effet :* lorsqu'une créature prise dans une aire d'air venimeux est touchée par une attaque de poison, elle subit 1d6 dégâts de poison supplémentaires par échelon.

*Utilisation:* utilisez l'air venimeux dans une rencontre faisant intervenir un grand nombre de créatures relativement faibles ou de sbires, mais capables d'attaques de poison. La menace sera tout autre.

**Mâchoire de terre :** certaines portions de badlands s'ouvrent et se referment comme une énorme gueule pour coincer les passants.

*Effet :* chaque fois qu'une créature ne bénéficiant pas de déplacement tellurien reste sur la même case de mâchoire de terre pendant tout son tour de jeu, elle subit 5 dégâts par échelon et est étreinte (DD d'évasion moyen selon le niveau de la rencontre).

*Utilisation :* les mâchoires de terre vous permettent d'obliger les personnages à faire des déplacements délicats ou à les canaliser vers une position désavantageuse.

WAYNE ENGLAND

**Niche nocturne :** dans les recoins les plus sombres de Samaragd, les ombres ont un poids surnaturel ; nulle lumière ordinaire ne peut les percer.

*Effet :* tout personnage qui crée une lumière magique alors qu'il est dans une niche nocturne doit effectuer un test de caractéristique en utilisant la valeur de caractéristique principale de sa classe contre un DD difficile. En cas d'échec, la lueur magique n'illumine rien. En cas de réussite, elle ne diffuse qu'une lumière faible.

*Utilisation :* utilisez une niche nocturne avec des créatures bénéficiant de vision dans le noir ou de pouvoirs tirant avantage du camouflage offert par ce terrain.

**Obélisque maudit :** ces obélisques de pierre noire sont généralement recouverts de runes et ont entre 2 et 20 cases de hauteur.

*Effet :* quand une créature qui n'est pas adorateur de Zéhir se situe dans un rayon de la pierre égal à la hauteur de l'obélisque, elle subit un malus de -2 aux jets d'attaque et aux tests de compétence, ainsi qu'une vulnérabilité 2 par échelon à tous les dégâts.

*Utilisation :* une salle remplie de ces objets peut conférer un abri aux ennemis des personnages, tandis que ces derniers subissent le malus des infidèles de Zéhir. Le malus aux jets d'attaque permet aux francs-tireurs ennemis de provoquer des attaques d'opportunité en limitant les risques et d'infliger des dégâts accrus en raison de la vulnérabilité des aventuriers.

**Pierre de sang :** certaines portions de Samaragd, à proximité d'autels ou des antres de certains monstres se sont transformées en pierre de sang (cf. *GdM* 68).

**Taillis et ronces desséchés :** cette végétation agit comme du lierre tranchant (cf. *Manuel des Plans*, page 22).

**Tapis de serpents :** ces portions de sol sont recouvertes de nuées de serpents (ou autres créatures venimeuses) qui vont et viennent de diverses niches cachées.

*Effet :* un tapis de serpents constitue un terrain difficile. Quand une créature débute son tour de jeu dans une aire de tapis de serpents, elle subit 5 dégâts de poison par échelon, ou 10 dégâts de poison par échelon si elle est à terre.

*Utilisation :* associez un tapis de serpents avec des créatures dotées d'une résistance ou immunité contre le poison, ou dans le cadre d'une salle dans laquelle les personnages tombent après avoir déclenché un piège.

**Vapeurs étouffantes :** ces vapeurs sortent par les conduits volcaniques ou sont produites par un encens venimeux, voire les deux dans le cas de sacrifices rares faisant intervenir les prêtres yuan-tis qui espèrent revenir à la vie s'ils meurent dans le conduit où le sacrifice est accompli.

*Effet :* ces cases sont légèrement voilées et les créatures qui s'y situent doivent retenir leur souffle sous peine de s'asphyxier (cf. *Faim, soif et suffocation*, *GdM* 159). Les créatures disposant d'une immunité ou d'une résistance au poison sont immunisées contre cet effet.

*Utilisation :* corsez une rencontre en faisant intervenir les vapeurs après le début du combat. Ou faites profiter une créature résistante au poison des vapeurs en l'y cachant pour qu'elle attaque en disposant d'un camouflage.

**Venin des âmes :** ces aires de Samaragd ont une atmosphère souillée.

*Effet :* tant qu'une créature est dans une aire de venin des âmes, elle subit une vulnérabilité au poison 5 par échelon, ou une vulnérabilité au poison 10 par échelon si elle est en péril. Les créatures dotées d'une immunité ou d'une résistance au poison sont immunisées contre ces effets.

*Utilisation :* ajoutez des plaques de venin des âmes à une rencontre avec des méduses ou autres créatures venimeuses qui sont dotées d'une immunité ou d'une résistance au poison pour les rendre encore plus coriaces.

## Terrain d'extérieur

**À-pics :** les à-pics de Samaragd sont instables et très escarpés. Il y a bien des prises, mais elles sont traîtresses pour le grimpeur. Quel que soit le niveau de l'aventure, utilisez des DD d'escalade difficiles.

**Déluge :** les précipitations sont rares, mais torrentielles. La pluie fait d'une aire un terrain difficile, ralentit les créatures volantes et toutes les cases de l'aire sont grandement voilées.

**Fumée :** les zones de fumée (produits par les conduits volcaniques et certains braseros) sont grandement voilées.

**Pente escarpée :** les versants des pics de Samaragd sont escarpés, leur ascension imposant un test d'Athlétisme (DD facile ou DD moyen si la pente est également couverte d'éboulis). Si le test est raté, le personnage glisse en contrebas de 2d8 cases, subit 1 dégât par case de déplacement et se retrouve à terre. En outre, les effets qui ou tirent, poussent ou font glisser augmentent de 2 cases si le déplacement forcé se fait en aval et sont réduits de 1 case s'il se fait en amont.

**Sable et poussière :** l'essentiel du désert de Samaragd constitue un terrain difficile.

**Vent aride :** il arrive que les vents chauds qui soufflent sur les déserts de Samaragd ne soient pas qu'une simple gêne. Ces bourrasques dessèchent littéralement les créatures vivantes, qui ont aussitôt soif, condition qui empire d'heure en heure et non plus de jour en jour (cf. *Faim, soif et suffocation*, *GdM* 159). En outre, tous les liquides non magiques contenus dans des récipients non magiques s'évaporent au bout d'une heure d'exposition.

### LE SORT DES EXALTÉS

La mort frappe fréquemment à Samaragd (et souvent de manière violente), mais elle n'est pas toujours définitive. Quand un exalté de Zéhir est tué, il revient normalement à la vie après une semaine ou deux, afin de reprendre son labeur éternel pour la gloire du Serpent de la Nuit. Ce cycle de résurrection n'est pas sans faille, toutefois. Certaines morts sont permanentes ; les âmes rejoignent ce qui les attend au-delà de la Mer Astrale, retrouvent le cycle de la vie dans le royaume des mortels ou connaissent un autre sort inconnu.

La mort des âmes qui périssent en hurlant sur les autels de Zéhir est définitive. Leur essence est empoisonnée et consumée pour apaiser l'appétit insatiable du dieu.



WAYNE ENGLAND

## Rencontres de groupe

La plupart des rencontres à Samaragd sont liées, thématiquement sinon directement, au royaume du maître ophidien. Beaucoup de ses monstres sont de nature reptilienne, d'autres sont simplement venimeux, et d'autres encore sont connus pour la mort rapide qu'ils administrent sans même se faire remarquer.

**Rencontre de niveau 21 (18 800 px)**
- 1 anathème yuan-ti (franc-tireur d'élite de niveau 21, cf. *BF* 271)
- 1 autel du zélote (piège furtif évolué au niveau 20, cf. *GdM* 91)
- 1 momie géante (brute de niveau 21, cf. *BF* 191)
- 1 naga ténébreux (contrôleur d'élite de niveau 21, cf. *BF* 192)

**Rencontre de niveau 26 (47 800 px)**
- 2 anathèmes yuan-tis (francs-tireurs d'élite de niveau 21, cf. *BF* 271)
- 1 hydre originelle (brute solo de niveau 25, cf. *BF* 165)

## Les Écailles : archipel de Tythérion

Les Écailles de la Nuit, ou plus simplement les Écailles, sont les îles frontalières qui rayonnent depuis le cœur de ténèbres que constitue Tythérion. L'archipel compte des dizaines d'îles, dont la taille va de plusieurs kilomètres de large, pour les plus grandes, à une vague élévation au-dessus de la Mer Astrale pour les plus modestes. Les plus proches du voile indigo sont généralement des blocs de pierre brisée, des déserts de poussière et des bad-lands rocailleuses, comme la lisière de Tythérion. Plus loin du dominion, les îles montrent des signes de vie plus nets, avec d'épaisses jungles malgré le peu de terre sur la roche. Les rameaux ne montent pas haut et les clairières restent nombreuses (qu'elles soient naturelles ou le résultat de quelque désastre), mais les feuillages sont suffisamment épais pour servir de cachette à ceux qui veulent rester discrets.

La discrétion est d'ailleurs essentielle, même pour les aventuriers les plus intrépides, afin d'éviter les attaques des viles créatures de Tiamat et de Zéhir. Les Extérieurs qui occupent ces terres s'exposent à la mort venue des cieux s'ils restent trop longtemps à découvert.

Bien que les îles frontalières s'étendent de l'autre côté du voile coloré, les divinités de toute la Mer Astrale offrent toujours un semblant de protection à leurs habitants, puisqu'elles les considèrent comme les leurs, du moins dans une certaine mesure. Tiamat et Zéhir ne voient pas les choses de cet œil.

Pour la Reine des Dragons, les Extérieurs qui ont fait le voyage vers Tythérion et n'ont pu aller plus loin que les Écailles ne méritent pas l'exaltation. Elle les voit comme des ratés et des faiblards indignes de partager son domaine. Non seulement elle ne protège pas la population des Écailles, mais elle encourage directement ses exaltés et ses obscuréens à la considérer comme des proies pour affûter leur maîtrise du combat et de la chasse tout en se divertissant. Dragons et créatures draconiques hantent le ciel des Écailles, souvent seuls mais parfois en nombre si grand qu'ils occultent le halo du voile de Tythérion. Trop souvent, ces bêtes volantes optent pour la méthode de chasse de la « terre calcinée », qui consiste à ravager des hectares à coups de souffle et de magie destructrice.

Le Serpent de la Nuit se soucie moins des Extérieurs des Écailles. En fait, vu qu'ils ont montré qu'ils étaient incapables de le rejoindre, de l'assister ou de le menacer de quelque manière que ce soit, ils l'indifèrent totalement. Les obscuréens maléfiques de Zéhir chassent les Extérieurs, mais pas à la demande de leur dieu ; simplement parce qu'ils s'en savent capables. Certains insulaires sont tués en hommage à Zéhir, d'autres meurent simplement pour étancher la soif de sang ou dissiper l'ennui de leurs assassins. Serpents et monstruosités reptiliennes rampent sous la végétation de la jungle ou au fond de crevasses, accompagnés par d'autres sbires de Zéhir qui bien qu'humanoïdes ont un sang au moins aussi froid que les reptiles.

Les exaltés de ces deux divinités ne se contentent d'ailleurs pas de tourmenter les seuls Extérieurs. Bien que les dieux maintiennent une paix sinistre à Tythérion même, il n'y a pas de telles règles ou frontières dans les Écailles. Les combats, embuscades et carnages entre les forces de Tiamat et celles de Zéhir y sont monnaie courante. Généralement, ce type de conflit éclate quand des obscuréens d'Azharul croisent leurs homologues de Samaragd. À certaines occasions cependant, rares mais significatives, le bain de sang est planifié à l'avance. Les êtres exaltés rancuniers se tapissent en attendant leurs rivaux.

La violence constante des Écailles n'encourage pas le développement à long terme de grandes communautés ou d'édifices en surface. Les bombardements incessants des exaltés draconiques dévastent tous les bâtiments à l'exception des plus robustes ou des mieux cachés, et ils dispersent (ou calcinent) les villages aussi vite qu'ils surgissent. Les obscuréens de Zéhir ne sont pas aussi destructeurs que ceux de Tiamat, mais rares sont les habitants des Écailles (qu'ils soient des Extérieurs ou des voyageurs venus de loin) qui cherchent à les croiser. La concurrence pour les ressources et les espaces sûrs est si grande dans les Écailles que tout le monde ou presque s'est fait des ennemis. Entre les tentatives d'assassinat à répétition et les meurtres commis par les exaltés désoeuvrés de Samaragd, l'individu moyen est plus en sécurité si personne ne sait quelle zone ou quel bâtiment il habite.

C'est pour cette raison que le gros des occupants des Écailles préfère ne pas vivre sur la surface. Les îles sont criblées de tunnels et de cavernes, au sein desquelles vit l'essentiel de la population. Ces passages ne sont pas aussi envahissants ni complexes que les réseaux de Tythérion, et toutes les îles n'en sont pas aussi chargées. Considérez globalement que les déserts et les bad-lands ont de plus vastes systèmes de tunnels avec des grottes plus spacieuses. Les jungles ont moins de passages et de cavernes, qui sont par ailleurs plus étroits et sinuent davantage, si bien qu'il est plus délicat de s'y orienter.

Des facteurs autres que la complexité de ces souterrains rendent leur traversée difficile. Les diverses îles des Écailles sont mystiquement liées, parfois à une autre île, parfois à d'autres sites. Ainsi, bien que la plupart de ces

boyaux suivent les lois naturelles classiques, certaines déposeront les voyageurs sur d'autres îles, dans des grottes des entrailles rocheuses de Tythérion ou dans le royaume des mortels. On dit que les habitants les plus astucieux des Écailles et quelques-uns des obscuréens de Zéhir ont maîtrisé et cartographié une partie de ces « tunnels portails » qu'ils emploient pour se déplacer dans l'archipel. La plupart des gens, en revanche, y compris beaucoup de ceux qui connaissent très bien ces souterrains, retrouveront peu de ces points-clefs.

## Culture et habitants

Comme nous l'avons vu plus haut, la plupart des habitants des Écailles vivent sous terre. Il leur arrive de se réunir en petites communautés durables qui s'établissent dans une vaste caverne ou plusieurs grottes reliées. Il s'agit alors d'un mélange de campement prolongé et de fortification. Les habitants peuvent s'y abriter contre les incursions des dragons et menaces du même genre, tout en recourant aux tactiques de guérilla pour répliquer aux adversaires qui ne paraissent pas trop nombreux.

Ces retranchements prennent généralement la forme de simples camps dans les tunnels, jonchés de diverses paillasses, couvertures en lambeaux et parfois quelques appentis en cuir pour se donner une illusion d'intimité. Il arrive que des campements plus anciens comptent de petits bâtiments, essentiellement en bois et en pierre empilée. La plupart de ces cavernes ont plusieurs issues, vers la surface et vers le reste des souterrains. La population peut ainsi battre facilement en retraite en cas d'attaque, s'enfoncer dans les ténèbres pour se cacher si la communauté est envahie et ressurgir aussi vite pour contre-attaquer.

Ces campements sont dirigés par les combattants les plus puissants ou par les créatures qui ont fait preuve de la force qu'on attend d'un protecteur (souvent en rabrouant ceux qui ont défié leur autorité). Les escarmouches entre retranchements sont courantes quand l'un déborde sur l'autre et menace de s'emparer de ses tunnels et de ses ressources (plantes comestibles et sources d'eau douce, par exemple).

Malgré tout, un petit nombre de communautés et de structures ont choisi de vivre à la surface. Elles se cachent au cœur des épaisses jungles des îles les plus excentrées, où les arbres gênent les repérages des dragons depuis les cieux et les empêchent de fureter. C'est aussi dans ces zones que quelques villages de bois et de rares temples ou ziggourats de pierre n'ont pas encore succombé. Ces communautés sont promptes à guerroyer contre quiconque empiète sur leur territoire, avec la ferme intention d'exterminer tous les intrus avant qu'ils puissent révéler leur présence à d'autres.

## Idées d'aventures

Les Écailles offrent bien des perspectives d'aventures, avec l'avantage que leurs défis peuvent être fixés au niveau parangonique comme au niveau épique. Les personnages peuvent arriver par accident, échoués ici ou déviés de leur route vers Tythérion. Ils peuvent se retrouver dans l'une des îles en explorant les souterrains du royaume des mortels s'ils traversent sans le savoir l'un des « tunnels portails » mentionnés plus haut.

Les aventures qui se déroulent dans les Écailles n'ont pas besoin d'être fortuites ; les personnages peuvent se rendre ici volontairement pour plusieurs raisons. Ces îles comptent peu de communautés et celles qui existent sont réduites et farouches, si bien que les pirates githyankis ne prennent pas la peine de les assaillir. Les Écailles peuvent donc apparaître comme une cachette viable pour des créatures qui veulent échapper aux maraudeurs astraux. Les aventuriers peuvent aussi chercher un itinéraire secret vers Tythérion, traquer des serviteurs donnés de Tiamat ou de Zéhir, ou bien être en quête de biens perdus par d'anciens voyageurs. On peut aussi imaginer qu'ils cherchent à se soustraire aux puissances de Tythérion et espèrent avoir le temps de retrouver leurs forces avant de retourner vers le dominion de la Nuit Perpétuelle, ou de le fuir à tout jamais.

Et puis, il reste toujours l'option des personnages qui veulent assister les Extérieurs des Écailles, qui sont soumis à des périls constants et surgissant de toute part. Des descentes des dragons aux meurtres empoisonnés des obscuréens de Zéhir, les maux à détruire ne manquent pas dans les Écailles.

## Caractéristiques de l'environnement

D'un bout à l'autre des Écailles, on peut trouver toutes les caractéristiques de l'environnement (magiques ou non) des régions de désert rocailleux, de bad-lands et de jungle.

## Rencontres de groupe

Bien que l'on puisse rencontrer toutes sortes d'humanoïdes parmi ces îles, les adversaires des personnages seront plus souvent des dragons ou des serviteurs draconiques de Tiamat, ou encore des fidèles reptiliens de Zéhir. Certaines créatures végétales apparaissent également sur les îles de jungle.

**Rencontre de niveau 16 (7 700 px)**

- 1 échauffouronce guerrépine (contrôleur de niveau 14, cf. *BF* 98)
- 1 exécuteur à six doigts (chasseur de niveau 15, cf. *Manuel des Plans* 132)*
- 1 incantateur maléficié yuan-ti (artilleur de niveau 15, cf. *BF* 269)
- 2 serpents d'ombre (francs-tireurs de niveau 16, cf. *BF* 240)
- 5 sombres acolytes (sbires de niveau 15, cf. *Manuel des Plans* 132)*

*Bien qu'ils soient présentés comme des fidèles de Graz'zt dans l'ouvrage en question, ils sont ici considérés comme des adeptes de Zéhir. L'alignement est mauvais ; les langues deviennent commun et universel, et la résistance psychique 10 est remplacée par une résistance au poison 10 (uniquement pour l'exécuteur à six doigts).

**Rencontre de niveau 24 (30 600 px)**

- 2 rejetons bleus déicides (brutes d'élite de niveau 22, cf. *BF* 223)
- 1 vieux dragon bleu (artilleur solo de niveau 20, cf. *BF* 81)

CHAPITRE 3

# La Mer Astrale profonde

**La Mer Astrale** n'a l'air déserte que parce qu'elle est immense. Des milliers d'îles et de récifs parsèment cette mer d'argent, telles des oasis dans un désert sans fin. Des dizaines de civilisations, ce qui ne manque pas d'impressionner au regard des critères habituels du monde, sont éparpillées aux quatre coins de l'immensité de la mer argentée. La plupart d'entre elles se sont installées sur des îlots astraux ou dans les ruines des dominions divins brisés. D'autres, comme celle des couatls, façonnent leurs propres palais dans les nuages astraux, tandis que les githyankis choisissent délibérément de mener une existence nomade en évoluant autour d'un point d'ancrage.

Ce chapitre détaille quatre des races de la Mer Astrale qui vivent hors des dominions divins. On compte parmi elles les pillards du Plan supérieur les plus dangereux : les githyankis et les quoms.

Il se poursuit avec des idées d'intrigues et d'aventures liées aux dominions brisés, des lieux que les dieux ont désertés ou rasés.

En dehors des dominions brisés, d'innombrables petits fragments dérivent dans la Mer Astrale : ces îlots et récifs sont propices à d'innombrables aventures et explorations de donjon d'échelon parangonique ou épique.

Ce chapitre aborde les thèmes suivants :

- **Races de la Mer Astrale :** les palais nuageux des couatls, l'histoire des githyankis, l'origine et la philosophie des maruths et enfin les quoms qui ne vivent que pour venger et faire renaître leur dieu mort.
- **Dominions brisés :** cette section traite de Carcere, d'Erishani, de Kalandurren, de Pandémonium et de Shom. Elle comprend une brève aventure à Erishani et une rencontre avec des géants astraux de Shom.
- **Les îlots de la Mer Astrale :** un aperçu de dix sites de la Mer Astrale profonde que vous pouvez utiliser comme base de départ pour des aventures se déroulant loin de la sphère d'influence des dieux et des autres habitants du Plan supérieur.

RALPH HORSLEY

# Races de la Mer Astrale

Les divinités, leurs serviteurs et les Extérieurs qui n'ont pas réussi à atteindre les dominions ne sont pas les seuls habitants de la Mer Astrale. De nombreuses et puissantes races sont natives du Plan supérieur, mettant à profit leur culture distincte en tant qu'arbitres, mercenaires ou prédateurs. Les plus puissantes d'entre elles, en taille et en pouvoir, sont les couatls, les githyankis, les maruths et les quoms.

## Couatls

Connus sous le nom de couatls, ces serpents resplendissants dotés d'ailes et de plumes volent sereinement au-dessus de la surface abstraite de la Mer Astrale. Démons, diables et githyankis cherchent désespérément un abri lorsqu'ils entendent le son terrifiant des ailes d'un couatl claquant au-dessus d'eux.

Le folklore dépeint les serpents à plumes comme des modèles de vertu. Ceux qui les rencontrent réellement découvrent une vérité bien plus complexe. Les couatls sont avant tout des acharnés obsessionnels qui ont simplement choisi le bon ennemi. Ils poursuivent les forces du mal dans le cadre d'une lutte sans fin pour le prestige. Même s'ils sont très heureux d'être considérés comme les bienfaiteurs de l'univers, cet aspect n'en demeure pas moins le cadet de leurs soucis.

### État d'esprit et interaction

Les couatls appellent leur quête effrénée de statut social la Grande Chasse. L'honneur, la valeur et l'influence d'un couatl peuvent se mesurer au nombre de morts qu'il a à son actif, directement ou indirectement. Les couatls commémorent leurs exploits en exhibant leurs trophées. Afin de célébrer sa victoire sur un monstre puissant, un couatl ramène un morceau de la créature dans sa salle des trophées, qui peut contenir une corne de démon ou un tyrannœil empaillé. Lorsque son adversaire a une forme plus humanoïde, le couatl se contente de lui prendre ses trésors et son équipement, une salle des trophées devant toujours rester de bon goût et ne jamais sombrer dans la vulgarité.

Des fonctionnaires recrutés parmi les Extérieurs déracinés de la Mer Astrale font méthodiquement le compte des victimes de leur maître. À tout moment, ils se tiennent prêts à en réciter rituellement la liste.

Un couatl s'enorgueillit non seulement des victimes qu'il a lui-même expédiées dans l'au-delà mais également de celles qui ont été abattues par ses serviteurs. Les règles tacites de la Grande Chasse permettent aux couatls de considérer les membres des autres races comme leurs agents attitrés. Un couatl ambitieux sillonne donc régulièrement la Mer Astrale en quête de tels protégés.

Pour le voyageur astral, l'apparition subite d'un couatl peut représenter un salut inespéré en cas de danger... ou une ingérence inopportune dans le déroulement de ses propres plans. Les couatls se présentent en effet souvent à leurs candidats potentiels en les sauvant d'un terrible danger (la simple apparition d'un couatl étant en règle générale suffisante pour faire fuir les habitants maléfiques les moins puissants de la Mer Astrale). Le couatl recueille alors délicatement la créature blessée entre ses crocs opalescents, il la conduit jusqu'au pont d'un navire ou jusqu'à la terre ferme et soigne ses blessures. Le sauveur se présente alors et prétend s'être rendu compte de ce qui se passait en observant par hasard la créature. Avant que les soupçons ne s'installent, il promet une solide récompense en échange des menus services qu'il demandera éventuellement en contrepartie de ce sauvetage providentiel.

Les couatls apprécient tout particulièrement les aventuriers en guise de serviteurs. Le recrutement d'un groupe d'aventuriers prometteurs constitue en soi une façon de gagner du statut. Puisque les aventuriers sont rares, la plupart des couatls doivent se contenter de serviteurs de seconde zone, tels que des mercenaires, d'anciens pirates ou des formes spirituelles errantes.

En recherche constante de prestige, un couatl peut se montrer extrêmement zélé lorsqu'il rencontre un candidat intéressant. Les couatls ne prennent pas les refus à la légère et ont parfois recours à la manipulation, aux menaces voilées ou à d'autres procédés similaires pour forcer la main de leurs interlocuteurs.

Travailler avec un couatl a cependant ses avantages. Un protecteur couatl partage ses richesses et ponctionne son propre trésor pour financer de nouvelles expéditions contre les forces du mal. Il peut également secourir ses protégés, même s'il déteste les serviteurs faibles ou dépendants. Un mentor couatl peut également ouvrir bien des portes à ses protégés et leur permettre d'accéder aux sphères politiques des dieux et des demi-dieux.

Même si les mercenaires ou la population astrale convoitent le poste très envié de serviteur de couatl, les vrais héros risquent d'être plus circonspects face aux attentions envahissantes d'un couatl. Les serpents à plumes n'ont pas à se justifier auprès de ceux qu'ils considèrent comme inférieurs. Ils peuvent brutalement arracher leurs alliés occasionnels à leurs affaires courantes lorsqu'ils veulent qu'une mission soit accomplie, ils peuvent également critiquer ouvertement les erreurs tactiques de leurs protégés. Certains utilisent même d'autres serviteurs pour surveiller le comportement de leurs alliés.

Les personnages qui tiennent à leur indépendance devront peut-être s'opposer physiquement aux volontés du couatl. Le couatl moyen regarde ces accrochages comme les conséquences regrettables mais nécessaires de l'application d'une stricte discipline. Il se défend, en invoquant peut-être d'autres membres de son entourage pour lui prêter main-forte. Lorsqu'il se bat contre des disciples récalcitrants, il ne frappe jamais pour tuer. Peu importe l'ampleur du conflit, les couatls estiment que tout conflit est susceptible de s'arranger. Ils ont même tendance à penser que leurs serviteurs mortels réaliseront vite leur erreur et s'inclineront respectueusement devant eux.

Les aventuriers avertis savent que la persuasion est le meilleur moyen de se soustraire aux exigences d'un couatl. Leur recherche constante de prestige fait qu'ils constituent des proies vulnérables à la flatterie. Ils sont également ouverts à la discussion, et pourraient laisser tranquille quelqu'un qui leur promettrait de réaliser de grands exploits par la suite.

## Les terres nuageuses

Les couatls vivent dans des communautés flottantes qualifiées de terres nuageuses. Ces édifices de matière céleste aux teintes rosées tournoient dans la Mer Astrale, très haut au-dessus de l'horizon. Malgré leur apparence immatérielle et improbable, les terres nuageuses et les constructions qu'elles abritent sont très solides.

La plus splendide d'entre toutes est la Cour des Nuages, le palais de Nahua, le Glorieux Empereur à Plumes des couatls. Construit en une série d'anneaux concentriques aux bords arrondis, il s'élève toujours plus haut en son centre. Une pyramide à paliers flotte au milieu d'un complexe qui semble immatériel. Derrière ses murs brumeux, au milieu d'un décor d'une fabuleuse richesse, l'empereur surveille son dominion.

L'époustouflante splendeur de la Cour des Nuages est telle qu'elle peut faire vaciller la santé mentale des mortels. Dès qu'il y met les pieds, le mortel moyen serait prêt à supplier pour pouvoir y demeurer éternellement. S'il s'agit d'un puissant combattant, un courtisan couatl se fera une joie d'accéder à sa requête... en échange d'un serment d'éternelle allégeance.

## Vie et culture

Les couatls se rassemblent à la Cour des Nuages pour les cérémonies, sur l'ordre de l'empereur, et lorsqu'ils veulent annoncer une nouvelle victoire sur les forces du mal. Leur fierté naturelle les empêche de se vanter ouvertement. Ils se servent donc de poètes et de bardes pour chanter leurs louanges à leur place. Si le récit des exploits d'un couatl plaît à l'empereur, ce dernier l'autorise à séjourner temporairement dans les anneaux extérieurs de la Cour. Lorsque ce même couatl tombe en disgrâce, on lui demande discrètement de quitter les lieux pour qu'un nouveau favori prenne sa place.

Un courtisan craignant d'être disgracié, ou un prétendant estimant qu'il est sur le point d'être invité à la Cour, redoublera d'efforts pour afficher des victoires spectaculaires. Une telle pression peut même le conduire à risquer la vie de ses serviteurs et de ses alliés

Les tentatives visant à nuire au prestige d'un autre couatl sont officiellement désapprouvées ; quoi qu'il en soit, elles sont légion. Les courtisans jaloux utilisent leurs serviteurs pour saboter les missions, tromper les alliés et faire disparaître les morts. Dans les cas les plus extrêmes, les suites des couatls se battent entre elles. Les couatls ne s'attaquent jamais ouvertement entre eux, c'est pourquoi ils ont des serviteurs. À l'occasion, la disparition d'un couatl en pleine ascension jette la suspicion sur ses rivaux, mais aucun cas de meurtre avéré entre membres de la cour n'a jamais été prouvé.

## Factions

Les rancœurs provoquées par la Grande Chasse peuvent à l'occasion engendrer de véritables schismes au sein de la société couatl. Avec le temps, les mouvements dissidents disparaissent et la Cour des Nuages retrouve son unité. À l'heure actuelle, deux groupes dissidents sont actifs.

### Les spirales

Les partisans de Nahua ont baptisé l'un de ces groupes « les spirales » en raison du nom de la terre nuageuse verticale qu'occupe Xihue (prononcer *chi-wué*), leur empereur autoproclamé : le pic de la Spirale. Ce groupe perpétue les traditions de la Cour des Nuages. La scission entre les deux groupes découle d'un désaccord sur des questions de succession. Les empereurs meurent rarement ; lorsque l'un d'entre eux vient à mourir, il est remplacé par le courtisan qui détient le plus haut rang. Nahua est devenu empereur à la mort de son prédécesseur, quelques jours après avoir pris la place du vizir, le vieux Xihue. Xihue prétend que le précédent empereur ne l'a jamais officiellement destitué de sa fonction de bras droit au profit de Nahua et que, par conséquent, c'est lui qui devrait régner sur la Cour des Nuages.

Les spirales interrompent régulièrement leur version de la Grande Chasse pour s'attaquer aux partisans de Nahua. En retour, Nahua préfère soudoyer les fidèles de Xihue et, au besoin, leur mener une guerre strictement défensive.

### Les détracteurs

La cour de Nahua appelle la deuxième faction dissidente les « détracteurs », tandis que ce groupe nomme les forces de Nahua les « impériaux » et se nomme lui-même « rénovateur ». Il s'agit d'une force montante qui représente près d'un couatl sur cinq, les rénovateurs ont renoncé aux vanités et au faste de la Cour des Nuages. Ils tuent toujours les entités maléfiques pour gagner admiration et influence, mais vivent dans l'austérité en rejetant l'accumulation de trésors et de trophées. Sous la tutelle de Tzotl, leur maître spirituel, ils couvrent de cendres leurs plumes d'or et prônent l'abnégation. Leur deuxième priorité, juste après la lutte contre le mal, est de réformer la Cour des Nuages et de déposer l'empereur. Une cinquième colonne de rénovateurs infiltrés réside à la cour et cherche discrètement à convertir les partisans de Nahua. Ils tentent de faire primer les valeurs d'austérité et de combativité sur celles de plaisir et d'autosatisfaction.

Nahua, loin d'avoir à leur égard la même tolérance que pour les spirales, exècre et craint ces rénovateurs. Tzotl et ses adeptes échappent aux représailles des loyalistes en se réfugiant dans une anomalie astrale stationnaire appelée la Nébuleuse. À l'intérieur de ces volutes rouges et tournoyantes, les orientations directionnelles de la Mer Astrale sont inversées. Les créatures volantes doivent s'y accoutumer patiemment pour pouvoir y naviguer. Tant qu'elles ne sont pas prêtes, elles dégringolent lorsqu'elles essayent de monter et valdinguent vers le haut lorsqu'elles tentent de plonger.

**NAVIGUER AU SEIN DE LA NÉBULEUSE**

Seuls les déplacements aériens sont possibles dans l'enceinte de la Nébuleuse. Comme dans la Mer Astrale, les créatures non volantes acquièrent automatiquement une VD en vol 2. Les rénovateurs de longue date ont appris à voler dans la Nébuleuse aussi facilement qu'à l'extérieur. Lorsqu'une créature qui n'est pas originaire de la Nébuleuse se déplace de plus de 2 cases à son tour de jeu, elle confère un avantage de combat jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Il faut au moins passer une journée au sein de la Nébuleuse pour que ce handicap disparaisse.

# GITHYANKIS

Redoutables et redoutés pirates de la Mer Astrale, les githyankis pillent sans vergogne et ne se restreignent que parce qu'ils ont conscience qu'une victime, une fois morte, serait bien en peine de leur fournir un nouveau butin. Bien qu'ils soient sans conteste les meilleurs marins et navigateurs de la Mer Astrale, ils ont acquis ce savoir-faire sur le tard. Avant de devenir marins astraux, ils étaient un peuple d'infortunés guerriers planaires, esclaves des illithids.

## Histoire des githyankis

Il y a des siècles, à l'époque des empires mortels qui se sont érigés à la fin de la Guerre de l'Aube, les githyankis faisaient partie d'une race asservie appelée gith, du nom de leur plus grande dirigeante. Les flagelleurs mentaux, dont les sombres empires débordaient des frontières du Royaume Lointain pour envahir l'Outreterre et le monde mortel, maintenaient les gith en esclavage. Les illithids espéraient étendre leur influence à travers les plans, et les gith, serviteurs apparemment soumis, devinrent les candidats idéaux pour constituer une armée de soldats planaires. Les flagelleurs mentaux entraînèrent les gith comme une armée d'esclaves capables de lancer des invasions jusqu'aux confins des plans les plus reculés.

Malheureusement pour leurs maîtres, les gith adoptèrent un point de vue militariste sans pour autant goûter au poison de l'obéissance aveugle. Les esclaves censés se soumettre aux illithids se révoltèrent. Les gith écrasèrent leurs maîtres et s'enfuirent vers d'autres mondes, comme on leur avait si bien enseigné. Gith, la meneuse de la rébellion, proclama la Croisade Éternelle, appelant son peuple à perpétuellement rester en garde contre la menace illithid (cf. *Tu'narath, City of Death, Dragon* n°377 pour plus d'informations).

Les gith étant d'un tempérament violent et belliqueux, cette liberté nouvellement acquise dégénéra rapidement en guerre civile. Les fidèles de Gith s'accrochèrent aux traditions militaires instaurées par les flagelleurs mentaux et voulurent utiliser leur savoir-faire militaire à bon escient, mettant sur pied une machine de guerre capable de leur offrir une vengeance, pleine et entière, sur les illithids et les autres créatures du Royaume Lointain. L'opposition, menée par un mystique du nom de Zerthimon, pensait au contraire que le temps du militarisme aveugle était révolu.

Les deux meneurs s'affrontèrent et Zerthimon gagna. Lui et sa faction se nommèrent les githzerais et quittèrent le peuple gith pour gagner le Chaos Élémentaire. Ceux qui avaient choisi de rester fidèles à leur tradition militariste restèrent loyaux à Gith. Ils se rebaptisèrent « githyankis » et partirent vers d'autres horizons, envahissant le Plan supérieur, là où règnent les dieux.

En ces sombres années, la discipline militaire fut d'un grand secours aux githyankis. Ils mirent à profit leur entraînement et s'emparèrent de quelques îlots astraux isolés, les territoires des dieux étant bien trop puissants et organisés pour qu'ils puissent les affronter directement. Dans le prolongement de la Croisade Éternelle, Gith conçut un plan à long terme qui allait garantir la survie et la domination du peuple githyanki. Ce plan prit corps sous le nom des trois grands stratagèmes : se tailler un royaume, nouer une alliance et mettre au point une arme qui permette aux githyankis de préserver leurs acquis.

Après des décennies (certains disent des siècles), les githyankis surgirent sur une gigantesque île volante. Ils baptisèrent cette île, qui n'était autre que le corps d'un dieu mort, Tu'narath. En faisant de ce lieu leur camp principal et la base de lancement de leurs vaisseaux astraux volants, les githyankis appliquèrent le premier des trois grands stratagèmes en vue de leur future ascension dans la Mer Astrale.

### Le premier grand stratagème : Tu'narath

Tu'narath est la capitale de la civilisation githyanki. Elle constitue la forteresse de leur actuelle souveraine, Vlaakith la Reine Liche. Tu'narath fait office de point de repère pour les cartes de navigation githyankis, de centre d'approvisionnement pour leurs chantiers navals et de capitale de la culture githyanki dans la

WAYNE ENGLAND

Mer Astrale. Toutes les autres colonies et citadelles githyankis sont conçues pour être facilement évacuées si elles sont attaquées par des forces supérieures ; la pensée militariste des githyankis les incite à préserver leurs troupes afin de détruire l'ennemi dans une contre-attaque féroce plutôt que de se laisser piéger et isoler jusqu'à être trop faibles pour se battre.

## Le deuxième grand stratagème : le pacte du dragon rouge

Le deuxième stratagème fut appliqué peu de temps après. Même si Gith était dotée d'une incroyable longévité, elle sentait sa fin approcher. Elle convoqua et consulta sa conseillère, une femme ambitieuse nommée Vlaakith. Comment garantir la survie des githyankis après sa mort ? Comment leur fournir l'impulsion suffisante pour continuer de prospérer ? Comment leur donner la force nécessaire pour vaincre ceux qui s'opposeraient à eux tout en se vengeant définitivement des flagelleurs mentaux et des perfides githzerais ?

Vlaakith avait déjà son idée sur la question. Puisque les githyankis n'avaient pas d'affinités pour une déité particulière et qu'ils ne bénéficiaient pas du respect qu'on a pour un ennemi puissant et dangereux, Vlaakith avait évalué les avantages qu'ils tireraient d'une alliance avec un dieu. Avec l'incroyable soif de revanche de Gith, Tiamat, déesse de la vengeance, semblait un choix idéal.

Gith mit en œuvre le deuxième grand stratagème. Utilisant Vlaakith comme intermédiaire, elle négocia elle-même son âme éternelle avec la Reine des Dragons, une âme que Gith n'était même pas certaine de posséder. En échange, les githyankis conclurent un pacte d'assistance mutuelle avec l'une des races de dragons chromatiques de Tiamat, les impétueux et orgueilleux dragons rouges. L'âme de Vlaakith faisait partie de la négociation, ainsi que celle des futurs dirigeants githyankis.

Qui profita réellement de ce pacte ? Il ne fait aucun doute que les githyankis ont prospéré. Ils ont acquis non seulement une grande maîtrise de la construction et de la navigation astrale, mais ils ont pu également améliorer l'efficacité de leur flotte de vaisseaux grâce aux ailes et à la puissance de feu des dragons. Tiamat aurait-elle ici conclu un pacte qui ne lui apporte que quelques âmes githyankis sans avoir encore réussi à trouver une faille dans le contrat ?

Trois options semblent plausibles. Premièrement, Tiamat a pu penser qu'une telle alliance entre l'une de ses races et les githyankis lui apporterait un nouveau groupe de fidèles puissants. Il se peut qu'elle ait considéré les githyankis comme de simples mortels à la recherche d'une divinité capable de les soutenir et de les aider. Pourtant, les githyankis ne sont en rien des mortels ordinaires et ils voient en Tiamat une puissante créature qui a passé un accord avec eux, non une alliée de confiance, et encore moins un objet de dévotion. Deuxièmement, Tiamat a peut-être orienté ce pacte vers la vengeance, en s'assurant que les githyankis seraient lourdement pénalisés s'ils abandonnaient leur projet de revanche à l'encontre de leurs maîtres, les flagelleurs mentaux. Troisièmement, ces « quelques âmes githyankis » pourraient être les âmes de tous les dirigeants githyankis, il pourrait donc s'agir d'une clause magiquement très fertile qui dépasserait de loin ce que Gith avait imaginé à la signature du pacte. Tiamat pourrait éventuellement être capable de s'emparer magiquement de ce que les githyankis ne voudraient pas lui offrir par dévouement.

Quoi qu'il en soit, tout ceci n'est que spéculation. Ce qui est certain, c'est que les liens entre les githyankis et les dragons rouges restent solides, même après des millénaires. Les dragons rouges sont les bienvenus dans les colonies githyankis, et Tu'narath est assez vaste pour leur offrir une demeure. Même si les dragons rouges qui ne vivent pas aux côtés des githyankis ne les considèrent pas forcément comme des alliés, ceux qui vivent parmi eux ont intégré la culture githyanki dans leurs projets et leurs ambitions. Il ne choque personne qu'un githyanki associé à un dragon ait un rang supérieur dans la société simplement parce qu'il a une monture draconique.

L'alliance entre les githyankis et les dragons rouges est également palpable en dehors du royaume astral. Sur la Mer Astrale, de nombreux githyankis utilisent des vaisseaux comme principal moyen de locomotion. Les chevaucheurs de dragon vont où ils veulent, mais nombre d'entre eux partent d'un vaisseau ou de Tu'narath. Lorsqu'ils sont dans le monde naturel, les githyankis doivent toutefois compter sur leurs alliés dragons en toutes circonstances, qu'il s'agisse de leur protection ou de leurs déplacements.

## Le troisième grand stratagème : les épées d'argent

Les épées d'argent githyankis sont les symboles emblématiques de la puissance githyanki, mais rares sont ceux à connaître leur réelle signification. Même si beaucoup pensent qu'il s'agit simplement d'une marque honorifique, la vérité qui se cache derrière certaines épées appartenant à des officiers supérieurs va bien au-delà de cela. Ces épées n'ont pas uniquement été forgées avec du fer et de l'argent alchimique, les plus belles d'entre elles contiennent un éclat ou deux du Portail de Vie (cf. page 63), le portail originel à travers lequel le Royaume Lointain a pu s'ouvrir sur la Mer Astrale. Les githyankis tiennent ces recherches secrètes, à l'inverse des quoms monomaniaques (cf. page 101) qui recherchent les fragments de Lakal, leur divinité morte. Certaines expéditions d'exploration sont mises en place pour retrouver de nouveaux éclats du Portail de Vie original dérivant parmi les déchets de la Mer Astrale.

Les épées forgées avec un éclat du Portail de Vie n'ont pas de pouvoirs particuliers discernables par les autres races. Dans les mains d'un githyanki de haut rang, en revanche, ces épées d'argent produisent un son différent lorsque le Royaume Lointain envahit les confins de la Mer Astrale profonde. La plupart des peuples ne sont même pas conscients de la fréquence de ces invasions et ceci grâce aux ripostes militaires brutales et décisives des githyankis face à de telles incursions.



WAYNE ENGLAND

## Vie et culture

Sous le joug de leurs maîtres illithids, les githyankis se sont formés aux tactiques militaires et ont acquis une discipline militaire et une hiérarchie rigide. Grâce à Gith, ils ont préservé ces traditions une fois libres. La société githyanki est une force militaire organisée à grande échelle. Chaque githyanki a sa place dans la hiérarchie. L'obéissance à son supérieur est primordiale, même si ce supérieur agit visiblement contre les intérêts de la société. Les liens du sang ne sont guère importants. Les githyankis sont élevés dans des communautés militaires et connaissent rarement leurs parents. Ils se lient avec des individus de même rang. En atteignant l'âge adulte, un githyanki choisit une voie qui convient à son rang et à ses compétences. S'il est jugé incompétent, on lui imposera une fonction.

Même les dieux de la guerre n'ont aucune prise sur l'imaginaire githyanki. Vous ne pouvez pas infliger de pire châtiment à un githyanki que de le réduire en esclavage et, à ses yeux, la dévotion à un dieu n'est rien d'autre qu'une forme d'esclavage. Les githyankis n'apprécient guère les débats philosophiques, et un discours suggérant qu'il n'y a pas de différence entre l'obéissance due aux dieux et l'obéissance due aux communautés githyankis et aux valeurs de Gith serait certainement ponctué d'un coup d'épée d'argent.

Même si les githyankis ont choisi de faire primer la discipline et la conquête sur la foi et la religion, il existe au sein de leur société une caste qui tient le même rôle que les clercs ou les prêtres des autres sociétés. Connus sous le nom de ghustil, ces githyankis ont reçu le don de canaliser directement le pouvoir de Vlaakith CLVII, dirigeante des githyankis, et peuvent ainsi plier le pouvoir divin de la Mer Astrale à leur volonté. Les ghustil ne sont pas simplement les yeux et la voix de Vlaakith dans la vaste Mer Astrale, ils sont également la preuve vivante de son autorité. Quoi qu'il en soit, la plupart des githyankis se méfient des ghustil. En effet, ces derniers outrepassent parfois la structure hiérarchique de la société githyanki (ils se justifient alors en prétendant être directement connectés à Vlaakith, leurs actes sont donc ceux de Vlaakith elle-même). De plus, leur façon de manipuler l'énergie divine ressemble trop à la manière dont les prêtres et les paladins des divinités procèdent. Étant donné que les githyankis méprisent la religion, nombreux sont ceux qui pensent que les ghustil et les pouvoirs qu'ils manipulent pourraient constituer le socle d'une transformation de la société githyanki, soumise à la volonté des dieux.

Au cours du millénaire qui suivit leur installation dans la Mer Astrale, les githyankis devinrent d'excellents navigateurs, maîtres du voyage astral. La plupart des îles de la Mer Astrale dérivent avec le temps, il peut donc être difficile de les localiser, même avec de bonnes cartes. Grâce à la magie de Tu'narath, les githyankis n'ont pas ce problème. Le corps du dieu mort sur lequel ils ont bâti Tu'narath émet toujours des ondes d'une étrange énergie qui rayonne dans toute la Mer Astrale. Les cartomanciens githyankis ont appris à décrypter les motifs et les échos de cette énergie, traduisant ces informations en cartes de la mer infinie parfaitement à jour. Puisque ces cartes se renouvellent constamment, les capitaines des vaisseaux githyankis voient leurs propres cartes se transformer en cours de route, ce qui fait que leurs navires ont les meilleurs outils de navigation de la Mer Astrale. Les cartes astrales appartenant aux capitaines githyankis sont très recherchées, et un capitaine préférerait les détruire plutôt que de les voir tomber dans les mains d'un non-githyanki.

Les origines guerrières des githyankis font qu'ils adorent le pillage et les conquêtes. Cette agressivité découle pourtant d'une nécessité. À la différence des mortels, les githyankis ne cherchent pas à conserver leurs conquêtes (à l'exception des gul'othran ; cf. page ci-contre). En pillards consommés, ils savent à quel point il est difficile de défendre une position figée contre un adversaire plus mobile. Dans la Mer Astrale, les githyankis préfèrent éviter de s'enliser en défendant des positions fixes. Tu'narath a beau être une base permanente, elle n'en demeure pas moins, elle aussi, mobile. Les githyankis doivent se procurer nourriture et ravitaillement par le pillage, leur culture militaire omniprésente et le refus d'occuper de façon permanente un territoire les empêchant de s'adonner à l'agriculture ou à la confection d'objets qu'il est impossible de créer sur un navire ou sur le dos d'un dragon.

## État d'esprit et interaction

Au sein de la société githyanki, chacun connaît sa place et cette place est reconnue par tous. La caste militaire est la seule caste importante. Les deux autres castes de moindre importance, les mlar (artisans et autres professions spécialisées) et les glathk (fermiers et laboureurs), possèdent un système propre pour déterminer qui est d'un rang supérieur aux membres inférieurs de la caste militaire.

Même si c'est rare, il est possible de passer d'une caste à l'autre. D'une certaine façon, la société githyanki est une méritocratie où la compétition est féroce, voire mortelle. Puisque les liens du sang importent peu, la naissance n'a que peu d'impact sur le statut d'un githyanki. La compétence et le talent déterminent dès l'enfance la caste et le rang initial. Lorsqu'un githyanki s'élève au sein de sa caste ou passe dans une autre caste, les autres githyankis doivent le traiter avec le respect qui lui est dû.

## Les plans de la Reine Liche

La majorité des githyankis de la Mer Astrale sont fidèles à Vlaakith CLVII la Reine Liche, actuelle dirigeante de Tu'narath. Lointaine descendante de la première Vlaakith, chargée par Gith de perpétuer les traditions expansionnistes githyankis, la reine a régné plus longtemps que n'importe quel autre githyanki (Gith y compris) puisqu'elle s'est transformée en liche il y a déjà longtemps de cela. Les githyankis admirent comment l'actuelle Vlaakith a brillamment réussi à extraire son âme des griffes de Tiamat. Certains

mettent cependant en doute la pertinence d'une telle transgression des clauses du pacte noué avec Tiamat.

Ces sceptiques seraient encore plus inquiets s'ils savaient que Vlaakith a passé la plus grande partie de sa vie à chercher un moyen de devenir une déesse. Elle a dernièrement essayé d'utiliser le pouvoir du dieu mort qui anime Tu'narath, même s'il semble improbable que la combinaison d'un dieu mort et d'une liche githyanki fasse naître un dieu vivant. Si Vlaakith parvient à accomplir son apothéose, la stabilité de la société githyanki risque d'être ébranlée. L'obéissance due aux supérieurs à ses limites, et si Vlaakith devient une déesse, le degré le plus élevé de l'esclavagiste selon les critères githyankis, de nombreux githyankis risquent de se retourner contre elle en la considérant comme l'ennemi de Gith, au lieu de lui obéir en bons petits subordonnés. Une nouvelle guerre civile semble inéluctable si Vlaakith parvient à ses fins, ou même si elle échouait et que ses plans venaient à être découverts.

Puisque personne n'est au courant des projets d'ascension de Vlaakith, la plupart des githyankis lui sont loyaux et la considèrent comme leur chef légitime. Les githyankis ambitieux qui s'élèvent dans les rangs de la société doivent cependant prendre garde à ne pas rivaliser avec son pouvoir, de nombreux rivaux potentiels ayant été éliminés sous le prétexte qu'ils menaçaient l'ordre légitime.

## Factions

Il y a deux factions principales au sein de la race githyanki : les voyageurs au long cours et les gul'othran.

### Les voyageurs au long cours

Il existe au moins un groupe de githyankis qui se tient loin de Tu'narath et de Vlaakith. Cette faction dissidente, connue sous le nom des voyageurs au long cours, est constituée de vrais nomades qui évitent Tu'narath et sa structure hiérarchique. Les voyageurs au long cours sont les descendants des githyankis qui se sont opposés au premier grand stratagème. Au début de la colonisation de Tu'narath, quelques githyankis n'ont pas voulu abandonner leur vie d'errance et de liberté. Avec la bénédiction de Gith, ils ont embarqué sur des dizaines de navires pour parcourir la Mer Astrale.

#### SCALES OF WAR

La série d'aventures *Scales of War*, présentée dans le magazine *Dungeon* et disponible sur *D&D Insider*, propose une vision alternative de l'histoire githyanki. Dans les aventures *Scales of War*, Vlaakith a été récemment tuée par des rebelles et (à ce qu'on dit) par un groupe d'aventuriers venus d'au-delà de la Mer Astrale. Une partie de la trame de ces aventures concerne le retour de Gith et la rupture du pacte noué avec Tiamat. Même si cette série d'aventures exploite ces pistes, ces dernières ne représentent qu'un déroulement possible de l'intrigue. Si vous concevez votre propre campagne avec des githyankis, n'oubliez pas que les aventures de *Scales of War* ne représentent qu'une interprétation de l'avenir githyanki. Vous êtes libre d'utiliser ou d'ignorer cette version en fonction de ce qui vous semble le plus pertinent.

Au fil du temps, les voyageurs au long cours ont perdu de nombreux vaisseaux et ont dû les remplacer par d'autres, volés aux différentes civilisations de la Mer Astrale. Bien qu'ils aient les mêmes traditions militaristes que la branche githyanki principale, les voyageurs au long cours ont poussé à l'extrême le rejet de la sédentarisation. Ils n'occupent jamais les sites qu'ils mettent à sac, même brièvement. De même, ils n'ont pas tiré profit des bienfaits culturels engendrés par les grands stratagèmes : ils ignorent la cartomancie de Tu'narath, les avantages du pacte de Tiamat et les épées d'argent qui mettent en garde contre les incursions du Royaume Lointain. Les voyageurs au long cours préfèrent naviguer jusqu'aux confins de la Mer Astrale, là où personne n'ose aller, ou marauder d'un endroit à un autre, pillant tout sur leur passage.

Les voyageurs au long cours ne sont pas pour autant dépourvus d'un certain sens de la loyauté vis-à-vis des autres githyankis. Une fois par an, ils chargent un vaisseau astral de trésors, de matières premières, d'objets magiques et d'autres marchandises. Ce tribut est ensuite envoyé à Tu'narath, où il est offert en présent à Vlaakith pour soutenir Tu'narath. Si ce tribut constitue un pot-de-vin, il s'est jusqu'à maintenant révélé efficace.

### Les gul'othran

Lorsque Gith a libéré les githyankis de l'esclavage et les a menés à la conquête de la Mer Astrale, elle a juré de se venger des flagelleurs mentaux et de leurs semblables. Parmi les githyankis, personne ne poursuit cette quête vengeresse aussi scrupuleusement que les gul'othran. Tandis que la majorité des githyankis se livre au pillage aux quatre coins de la Mer Astrale, les gul'othran se sont donné pour mission de livrer une guerre sans fin aux rejetons du Royaume Lointain.

Les gul'othran lancent des attaques contre les flagelleurs mentaux en dehors du plan astral et frappent les premiers quand les githyankis sont menacés. Certains des githyankis rencontrés dans le monde naturel sont des gul'othran œuvrant à contrer les plans des illithids et de leurs esclaves.

Bien sûr, les gul'othran ont une façon bien à eux de s'opposer aux illithids. Le point de vue gul'othran est simple : en envahissant d'autres mondes, les githyankis peuvent s'assurer que ces lieux ne deviendront pas des places fortes pour les flagelleurs mentaux et leurs semblables. Les gul'othran cherchent donc à envahir d'autres mondes dont ils seront les maîtres, utilisant la conquête pour empêcher leurs ennemis de trouver un endroit où prospérer. Quand les gul'othran envahissent un endroit, il ne s'agit pas juste de le piller et de s'enfuir, il s'agit de s'y installer définitivement.

Fort heureusement pour les mortels, les gul'othran sont surtout préoccupés par l'entité aberrante nommée Xurathon, une place forte pervertie des flagelleurs mentaux qui parvient à tromper la plupart des détections magiques des githyankis. Les gul'othran pourraient bien ne pas réussir à abattre Xurathon. Dans ce cas, ils pourraient demander aux personnages de régler le problème, ce qui constituerait un cas de figure unique où une alliance avec les githyankis profiterait à quelqu'un, en dehors de Tiamat.

# MARUTHS

Le grand sage githzerai Liricosa était sereinement assis sur un confortable coussin de roche flottant à plusieurs pieds au-dessus du sol. Juste au-dessous de lui, un cercle de disciples s'était rassemblé et le contemplait patiemment.

– Il est vrai, dit-il lentement sans vraiment regarder l'étudiant qui l'avait questionné, que les maruths, avec leurs airs de statues, pourraient aisément être pris pour des créatures du Chaos Élémentaire. Pourtant, ils ne sont en rien élémentaires ou chaotiques.

Les légendes parlent d'une ère lointaine, avant même la Guerre de l'Aube, alors que les dieux commençaient à peine à s'intéresser au monde intermédiaire qui était le terrain de jeu des originels. À cette époque, les dieux n'avaient pas encore appris à travailler ensemble, n'y ayant pas été contraints par la menace originelle. Certains déjà, tels Érathis, Corellon ou même Zéhir, cherchaient un moyen d'empêcher les dieux de s'entre-déchirer. Des désaccords mineurs, pour des questions de territoires, pour l'aspect d'une race ou pour une simple insulte, pouvaient dégénérer en conflits dévastateurs.

Les divinités n'arrivaient pas à s'accorder sur la façon d'arbitrer ces conflits. Rares étaient ceux qui étaient prêts à faire confiance à un autre dieu dans ces circonstances, de peur que le « juge » soit lié au parti adverse. Ni les mortels, ni les anges n'étaient des médiateurs acceptables. On prétend qu'Ioun avait déclaré que « tous ceux qui vivent sont animés de désirs et d'envies, tous ceux qui vivent sont donc partiaux, quelle que soit leur soif de neutralité. Comment nous, les dieux, pourrions-nous nous soumettre à un jugement imparfait ? »

Tel était le dilemme des dieux à l'époque, aucun être vivant ne pouvant garantir l'impartialité dont ils avaient besoin. Même les plus vieilles légendes ne permettent pas de déterminer qui a avancé pour la première fois cette solution, mais ce sont Amoth et Moradin qui ont fait de cette solution une réalité. Si les vivants étaient incapables de juger les différends divins, ils créeraient alors des médiateurs qui ne seraient en rien vivants.

Moradin forgea de grands corps, non en métal ou en pierre même si il y avait quelques ressemblances, mais dans la matière même de la Mer Astrale. De l'énergie spirituelle du Plan supérieur, Amoth parvint à extraire l'âme des anges immaculés. Il emprisonna ces esprits avec l'aide de Torog (qui avait un don incomparable pour les pièges, alors même qu'il n'était pas encore le dieu de l'Outreterre). Amoth et Tuern placèrent alors ces esprits dans les corps. Ensemble, les dieux animèrent leurs créations, ainsi naquit le premier maruth, une créature jamais née, embrasée par l'esprit d'un ange mais dénuée de la moindre parcelle d'envie, de besoin ou de préjugé. Les dieux exposèrent alors leurs différends à cette créature. Qu'ils fussent d'accord ou non avec ses sentences, ils savaient que ses jugements étaient impartiaux.

Le sage inclina imperceptiblement la tête, signe que son récit était achevé. Le silence envahit la salle, jusqu'à ce que l'une des disciples pose cette question :

– Maître, demanda-t-elle, vous disiez qu'il s'agissait de légendes. Sont-elles vraies ?

– Les maruths y croient, répondit Liricosa. Par conséquent, elles sont vraies.

## Vie et culture

Pour la plupart, les maruths ne vivent qu'en compagnie d'autres maruths. De grandes forteresses de pierre ou de métal (ou d'une matière astrale ressemblant à la pierre et au métal) se dressent un peu partout dans la Mer Astrale et, plus rarement, dans le royaume mortel. Certaines de ces forteresses sont d'une conception assez classique, d'autres sont constituées d'ailes mouvantes et de tours mobiles, animées par des engrenages de la taille d'une auberge et par des chaînes aussi épaisses que des arbres. Une ou plusieurs escouades de maruths résident dans chacune de ces forteresses. Puisqu'ils n'ont pas besoin de se nourrir et qu'ils se reposent peu, les maruths consacrent très peu de temps à ces activités qui prennent un temps considérable aux autres communautés. Ils consacrent donc leur temps aux exercices martiaux, aux débats philosophiques et spéculatifs et à tenter de déterminer leurs prochaines priorités. Ces forteresses sont bien plus que des bastions défensifs ; ce sont les lieux où sont gardés les contrats que les maruths ont signés avec d'autres ou qu'ils ont la charge de faire respecter.

Les mortels voient les maruths comme des mercenaires divins. Certaines cultures, celles qui ne

### Aux origines de l'écriture

Certaines légendes suggèrent qu'au cours des premières années, les dieux n'avaient pas de forme écrite de l'universel. Ce n'est qu'avec le temps qu'ils se rendirent compte de la nécessité de disposer de « mots permanents ». Les noms du ou des dieux qui créèrent le premier langage écrit sont aujourd'hui oubliés, même si nombreux sont ceux qui pensent qu'il s'agit d'Ioun, malgré les dénégations de ses prêtres qui prétendent qu'elle l'a appris de quelqu'un d'autre.

Dans tous les cas, les dieux ne furent pas les seuls responsables de cette invention. Les maruths prétendent qu'ils ont participé à la création de la langue universelle et, plus important encore, que ce sont eux qui l'ont disséminée dans la Mer Astrale, apprenant aux anges et même aux dieux à s'en servir.

Quels étaient les secrets gravés sur les premières tablettes écrites en universel ? Les prêtres de Vecna et de Reine Corneille pensent que ces écritures renferment les secrets du destin ultime des âmes par-delà le cosmos connu, tandis que les fidèles d'Ioun prétendent qu'il s'agit d'une chose encore plus fondamentale : les tablettes contiendraient le secret de la fin du monde. Personne ne peut cependant en avoir la certitude puisque ces tablettes furent perdues pendant la Guerre de l'Aube. Aucun indice sur leur emplacement, ni même sur leur existence, n'est apparu à ce jour.

savent rien d'eux, pas même leur vrai nom, nomment les maruths les « inéluctables », en raison de leur nature implacable. Cette croyance, quoi qu'il en soit, n'est qu'en partie vraie. Même si les maruths louent effectivement leurs services en tant que gardes, forces de l'ordre ou exécuteurs, ils ne le font que dans des cas qui concordent avec leurs propres impératifs légaux et bureaucratiques. Certains acceptent tous types d'employeurs, d'autres ne servent que de grandes puissances, dieux, diables ou exarques.

Les maruths acceptent rarement d'être payés pour leurs services. Ils acceptent, ou exigent, parfois des objets magiques ou des faveurs politiques. Ils préfèrent la plupart du temps un échange de services, ceux qu'ils demandent en retour pouvant parfois ne pas être réclamés avant des années. Dans quelques forteresses maruths, les humanoïdes naturels constituent une part substantielle de la population. Il ne s'agit pas d'esclaves à proprement parler, mais plutôt d'individus qui se sont plongés d'eux-mêmes dans la servitude en paiement des services d'un maruth. Même si ces serviteurs ne sont jamais délibérément maltraités, travailler pour les maruths n'a rien d'agréable tant ces guerriers astraux sont des maîtres stricts et impitoyables.

En de rares occasions, un maruth (ou une escouade de maruths) peut s'emparer du pouvoir dans un royaume mortel. Cela se produit habituellement quand les maruths agissent en tant qu'agents d'autres employeurs, mais il arrive qu'une communauté entière se retrouve endettée auprès d'un maruth. Ce dernier peut y voir une opportunité de restaurer l'ordre et le droit chez une partie significative de la population. Tout comme les serviteurs des forteresses maruths, les citoyens de tels endroits réalisent rapidement que leurs vies seront courtes et rudes s'ils n'adhèrent pas aveuglément à chacune des règles édictées. En revanche, s'ils ont une revendication légitime, elle sera traitée rapidement.

## État d'esprit et interaction

À ce jour, les maruths remplissent toujours le rôle que les dieux leur ont assigné. Ce sont, par essence, des bureaucrates guerriers. Pour le prix adéquat, et parfois pour rien, ils ne servent pas uniquement de médiateurs mais également d'exécuteurs. Pour quasiment tous les maruths, l'équité et le bien-fondé d'un contrat ou d'un accord importent peu ; seul l'accord lui-même compte. Les maruths considèrent que la création est pleine de créatures imparfaites incapables d'obéir aux dictats de la loi et de l'ordre. Même si quelques escouades ont d'autres priorités, la plupart des maruths préfèrent exécuter des contrats de mercenariat qui leur permettent de punir ceux qui enfreignent la loi et qui violent les contrats.

Les divinités ne dérogent pas à la règle. Même si les dieux sont les créateurs des maruths, ces derniers ne sont pas plus fidèles envers eux qu'envers quiconque. En effet, se soumettre à une telle allégeance les conduirait à une forme de partialité, ce que les maruths ne peuvent pas tolérer.

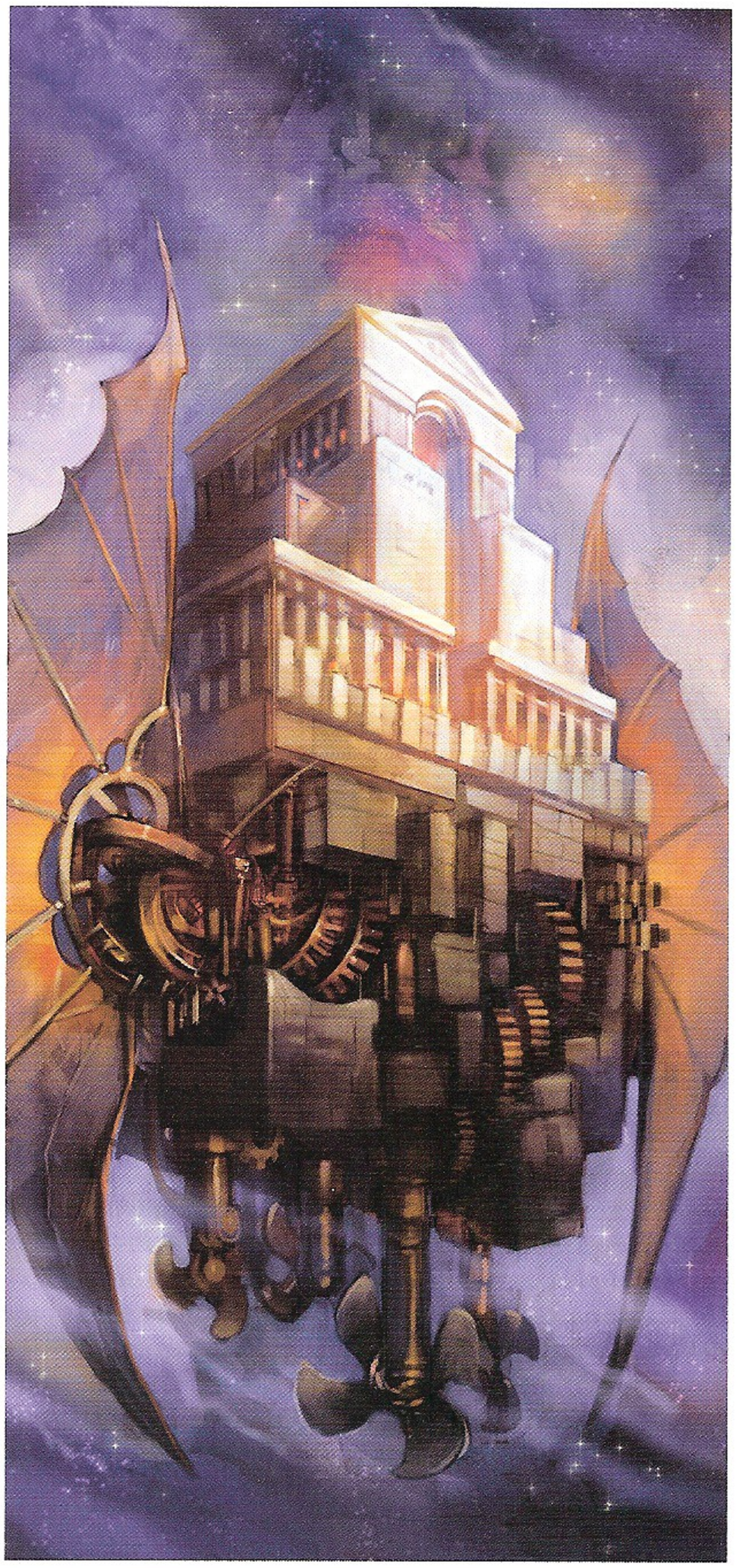
Les maruths, cependant, ne sont pas uniformes. Ce ne sont pas des machines, même s'ils y ressemblent, et leurs opinions peuvent diverger. Les maruths se répartissent en escouades d'individus partageant un même

JASON A. ENGLE

point de vue, et on a entendu parler de conflits entre escouades, même si cela arrive rarement. Une escouade peut avoir recours à la ruse ou à la force pour déterminer si quelqu'un a violé un contrat, tandis que d'autres se borneront à ne prendre en considération que la lettre, et non l'esprit, d'un accord. Certaines escouades voient cependant le cosmos d'un point de vue très différent. Certains maruths par exemple pensent que la violation des lois naturelles (comme la non-vie) est bien plus grave que la violation des lois mortelles. Une escouade maruth ayant ce point de vue sert Reine Corneille, préservant le caractère sacré de la mort.

Fondamentalement, peu importe comment cela se traduit chez un individu ou une escouade, les maruths sont des entités qui incarnent l'ordre inflexible et la loi intransigeante. La motivation qui les incite à accepter le mercenariat est une volonté de diffuser leur vision de l'ordre dans le cosmos sous l'égide d'une autorité légitime (à savoir leur employeur), il ne s'agit pas d'un choix, il s'agit d'un devoir. La nature désordonnée de la réalité, et leur propre raison d'être, l'exigent.

Il est difficile de savoir pourquoi les maruths préfèrent des faveurs en paiement de leurs services ou de cerner ce que pourrait être leur but ultime. Une théorie assez répandue, avancée par les prêtres d'Ioun et qui a connu un certain succès chez les sages planaires, veut que les maruths espèrent, même s'ils savent que cela prendra des millénaires, s'emparer de tout le cosmos, ou du moins de ses plus grands pouvoirs. Lorsque l'heure aura sonné, les maruths n'auront plus besoin d'exiger le paiement de leur dette ; ils réclameront leur dû une bonne fois pour toutes, gouvernant et modelant la réalité pour y insuffler l'ordre.



## Principaux lieux

Des dizaines de forteresses maruths sont dispersées dans la Mer Astrale et le royaume mortel. Même si leur taille et leur forme varient, toutes les forteresses se ressemblent et certaines sont d'une grande importance pour les maruths. Quoi qu'il en soit, les sites qui suivent sont tous synonymes d'infamie pour les mortels.

### La Tour du Jugement

Même si la Tour du Jugement n'est pas le plus grand bastion maruth, ses mécanismes et ses sections mobiles en font l'un des plus complexes. Construite au milieu des îles de l'Aube, qui s'étendent au-delà d'Hestavar, la Tour du Jugement est réputée être le plus vieux bastion maruth. Selon les légendes, le premier maruth, créé par Moradin et Amoth et doté d'un pouvoir pratiquement égal à celui des dieux, dirige toujours son escouade depuis les hauteurs de la Tour du Jugement. Que cette rumeur soit vraie ou non, les entités qui ont de légers désaccords et qui ne veulent pas pour autant que cela dégénère en conflit ouvert cherchent l'arbitrage des maruths qui vivent ici.

### Le Bastion de la Fatalité

Si les régions connues de la Mer Astrale sont bien délimitées, le Plan supérieur est infini. Même le plus grand voyageur githyanki, ou les divinités elles-mêmes, ne savent pas ce qui se cache par-delà l'espace qu'ils ont cartographié. Les maruths n'en savent pas plus, mais ils comptent bien être présents si quelqu'un découvre quelque chose afin de s'y établir et de protéger l'endroit contre le chaos qui s'étend au-delà des royaumes connus.

Considérant la Tour du Jugement comme le « centre » de la Mer Astrale connue, les maruths déplacent constamment le Bastion de la Fatalité dès que les explorateurs de toutes sortes repoussent les frontières du plan. Le Bastion ne se déplace pas dans le Plan supérieur à la manière d'un vaisseau, il apparaît simplement à un nouvel endroit lorsqu'il quitte son emplacement initial. Dans les quelques jours qui suivent la découverte d'une nouvelle « frontière la plus éloignée » de la Tour du Jugement, quelle qu'en soit la direction, le Bastion de la Fatalité apparaît non loin, restant là jusqu'à ce qu'un endroit encore plus éloigné soit trouvé.

La magie du Bastion n'est cependant pas infaillible. Une magie suffisamment puissante peut protéger un explorateur contre les détections maruths, lui permettant d'explorer certaines portions de la Mer Astrale profonde sans que le Bastion ne suive.

### Les maruths dans les autres royaumes

Même si la plupart des maruths résident dans la Mer Astrale, leurs contrats et leurs enquêtes peuvent les mener en différents lieux du cosmos. À la différence des agents à plein-temps des dieux de la loi et de l'ordre, les maruths agissent souvent en observateurs invisibles jusqu'à ce que leur survie ou leurs mystérieux objectifs ne soient menacés.

Les Gardiens du Lendemain, un groupe composé principalement de maruths, surveille par exemple la Pierre de Pandémonium du Chaos Élémentaire (Cf. *Chaos Élémentaire*, page 82). Les Gardiens repoussent rarement les slaads et les créatures du chaos attirés par la Pierre. En revanche, ils se tiennent prêts, attendant que la Pierre de Pandémonium « éclose » en une entité divine qu'ils serviront ou détruiront.

JULIE DILLON

# QUOMS

Traversant la Mer Astrale sur des vaisseaux-comètes construits à partir des vestiges incandescents de leur royaume disloqué, les implacables et fanatiques quoms frappent de terreur le cœur des aventuriers et des pires scélérats.

## Histoire des quoms

L'origine de ces habitants mortels de la Mer Astrale est bien antérieure à la Guerre de l'Aube. À cette époque, les quoms étaient les guérisseurs, les diplomates et les érudits de la Mer Astrale. Leurs occultistes découvrirent de nombreuses formules arcaniques, qui sont à la base des pouvoirs magiques encore utilisés aujourd'hui. Ils se dévouaient à servir autrui sans faire de distinction entre les peuples. Lorsqu'ils accomplissaient de grands exploits profitant à tous, Lakal, leur déesse, les récompensait en leur octroyant un bref moment de communion extatique. À la différence des autres divinités, Lakal n'était pas vénérée comme une déesse individuelle. Elle était la terre natale des quoms et elle ne pouvait être atteinte que pendant ces fugaces instants de communion spirituelle. Pourtant, d'une certaine façon, elle entourait constamment les habitants de ce royaume à chaque instant de leur vie puisqu'elle constituait leur environnement physique naturel.

### Le destin de Lakal

Le premier signe annonciateur du destin tragique qui attendait les quoms apparut quand leurs diplomates s'avérèrent incapables d'empêcher la Guerre de l'Aube. La destruction totale se produisit lorsque Bahamut poursuivit Nihil, une incarnation originelle du néant, à travers toute la Mer Astrale pour un affrontement final. Leur bataille titanesque, commencée ailleurs, s'acheva à Lakal, alors que les deux divinités s'affrontaient, dévastant les paysages vert et argenté de Lakal. Bahamut déversa son souffle sacré sur Nihil, détruisant et dispersant son corps. Les éclats de ce non-être pénétrèrent alors le corps de Lakal.

Lakal mourut en cette funeste journée et le royaume explosa en milliers de comètes et en d'innombrables fragments plus petits. Tous ceux qui se trouvaient dans le royaume moururent instantanément. Les seuls quoms à avoir survécu furent ceux qui s'étaient éparpillés dans la Mer Astrale ou dans d'autres mondes pour tenter de panser les plaies de la Guerre de l'Aube.

### Le serment des quoms

Alors que les hurlements d'agonie de Lakal résonnaient encore dans leur tête, les quoms survivants décidèrent, comme un seul être, de s'écarter des chemins de la paix. Dès le lendemain, ils firent le serment de ne s'occuper que d'eux-mêmes. Avec une détermination inflexible, ils essayèrent de ramener à la vie Lakal en retrouvant et en assemblant ses fragments, exterminant sans pitié ni considération morale quiconque se dressait sur leur chemin. Et si ces victimes devaient être de simples témoins innocents, tant pis. Elles étaient au mauvais endroit, au mauvais moment, tout comme Lakal l'avait été.

### La défragmentation

Les quoms baptisèrent leur projet d'assemblage de Lakal « la défragmentation ». Ils travaillèrent inlassablement à retrouver chaque parcelle de Lakal, quelle qu'en soit la taille. Les plus grands morceaux furent vite retrouvés. Désormais, les chasseurs de comètes quoms, comme on les appelle, sont à la recherche des plus petits fragments. Un chasseur est capable de détecter un fragment, aussi infime soit-il, à moins de 4,50 mètres.

La défragmentation obligea les quoms à entrer en conflit avec de nombreux habitants de la Mer Astrale. D'innombrables petits fragments de Lakal ont été insérés depuis longtemps dans des objets. On en trouve souvent dans des objets magiques, désormais dispersés dans tous les royaumes connus. Il est fort probable qu'un anneau magique trouvé à Sigil ou au fond d'un donjon du monde des mortels contienne une parcelle de Lakal.

La matière même de Lakal sert également de nutriment, elle peut donc être trouvée dans divers plantes ou animaux comestibles. De nombreuses créatures contiennent ainsi une parcelle infinitésimale de Lakal en elles. Si une simple incision est suffisante pour extraire un fragment de Lakal inséré dans la peau ou à la surface de la chair, l'extraction d'un morceau fixé dans le cœur ou le poumon d'une créature peut s'avérer fatale. Les quoms pratiquent cette chirurgie meurtrière sans scrupule ni hésitation.

Des personnages, ou leur équipement, peuvent être la cible des quoms. Les quoms connaissent suffisamment bien les aventuriers pour savoir que de tels individus n'accepteront pas de sacrifier l'un des leurs, c'est donc tout le groupe qui doit être exterminé si l'un de ses membres est une cible.

Même s'ils ne sont pas encore des proies pour les quoms, les personnages doivent être sur leur garde à proximité de ces créatures. Une première rencontre pacifique avec un quom ne garantit pas qu'une prochaine rencontre ne dégénère pas de façon violente, puisque les personnages peuvent à tout moment ingérer sans le savoir une parcelle de Lakal.

Les fragments de Lakal suffisamment grands pour être vus à l'œil nu ressemblent à des cristaux légèrement lumineux. Lorsque les chasseurs de comètes quoms trouvent de nouveaux fragments, ils les incrustent sur la coque de leurs navires-comètes, agrandissant petit à petit, morceau par morceau, leurs vaisseaux. Le jour où tous les fragments seront assemblés, les vaisseaux entreront en collision les uns avec les autres, et Lakal renaîtra en tant que royaume et en tant que divinité.

Certains prétendent que pour que Lakal puisse être entièrement reconstruite, Bahamut doit d'abord

expier sa participation involontaire au trépas de la déesse et mourir. Puisqu'ils n'ont pas encore réuni assez de fragments, les quoms ne voient pas de raison d'en faire une priorité. Ils traitent cependant les fidèles et les prêtres de Bahamut avec mépris, trouvant n'importe quelle excuse pour les traquer et les exterminer même s'ils ne possèdent aucun fragment de Lakal.

## Vie et culture

Les quoms sont des humanoïdes quasiment chauves. Larges d'épaules, robustes et puissamment musclés, ils sont charpentés comme des nains mais avec la taille des humains. Leur couleur de peau oscille dans les teintes froides, du vert clair au violet sombre. Une nuance de bleu turquoise est assez répandue chez les individus qui descendent de l'ancienne caste des diplomates. Les quoms qui partagent le même sang ont des teints assez similaires.

Du sommet du crâne jusqu'au bout des orteils, les quoms sont parfaitement symétriques. Les imperfections de peau sont inexistantes. Les quoms sont très fiers de cette étrange perfection et feront tout pour éviter les cicatrices. Lorsqu'un quom est marqué de façon permanente par une blessure, il s'entaille lui-même pour créer une cicatrice symétrique de l'autre côté de son corps. Les quoms qui perdent un membre vont se cacher jusqu'à ce qu'ils puissent être magiquement soignés. Un quom qui s'affiche avec une difformité asymétrique enfreint le plus grave des tabous.

Un quom qui parvient à accomplir de grands exploits subit une étrange transformation physique. En l'espace de quelques semaines, l'arrière de son crâne se modifie tout seul. Des arcades sourcilières apparaissent, des orbites se creusent ensuite et des yeux se dessinent enfin. Un visage entier peut même apparaître à l'arrière de sa tête, identique à son premier visage (en termes de jeu, ces changements arrivent quand le quom parvient à l'échelon épique). À partir de ce moment, le quom est capable de sentir la présence des fragments de Lakal à 12 mètres, et non à 4,50 mètres comme un chasseur de comètes ordinaire.

Les quoms qui ont un deuxième visage sont appelés duruds. Ce mot signifie tout à la fois chef, héros, sage et prêtre. Lorsqu'un quom devient vieux et infirme, son deuxième visage s'efface et est réabsorbé. Il devient sénile et perd son statut de durud. Ce changement arrive rarement puisque la plupart des quoms meurent au combat ou se sacrifient eux-mêmes (cf. ci-dessous) bien avant que les ravages de la vieillesse ne puissent les affecter.

Hommes et femmes se considèrent comme égaux, les duruds étant plus importants que quiconque. La société quom est une méritocratie où le statut familial ne signifie rien. Seuls les actes d'un individu font sens dans cette société, et uniquement si ces actions permettent de collecter les fragments de Lakal. Ceux qui ne sont plus d'aucune utilité se laissent dévorer par leur navire. Ce sinistre rituel, rarement compris par les étrangers, alimente la comète afin qu'elle n'explose pas. Les prisonniers sont parfois eux aussi donné en pâture au vaisseau, même s'ils ne procurent pas les mêmes avantages que le sacrifice quom.

Divers renégats, agents des dieux ou des diables ont conclu des accords temporaires avec certains quoms, mais de tels arrangements ne prennent jamais le pas sur la chasse aux fragments de Lakal. Dès que l'un des contractants acquiert ou ingère une parcelle de Lakal, l'accord se termine dans un bain de sang. Même les githyankis peuvent être amenés à négocier, à être soudoyés ou à payer une rançon. Les quoms n'en veulent à personne... tant qu'une créature n'est pas une cible qui doit être moissonnée.

## État d'esprit et interaction

C'est l'accumulation de fragments de Lakal qui détermine l'endroit où les quoms sont susceptibles de frapper. Lorsqu'ils n'ont pas de gros fragments en vue, les vaisseaux quoms se rabattent sur des cibles qui ont historiquement toujours donné quelques résultats valables : la recherche de nouveaux Extérieurs, la chasse aux voyageurs en provenance d'Hestavar et des îles de l'Aube ou l'exploration des zones méconnues de la Mer Astrale profonde.

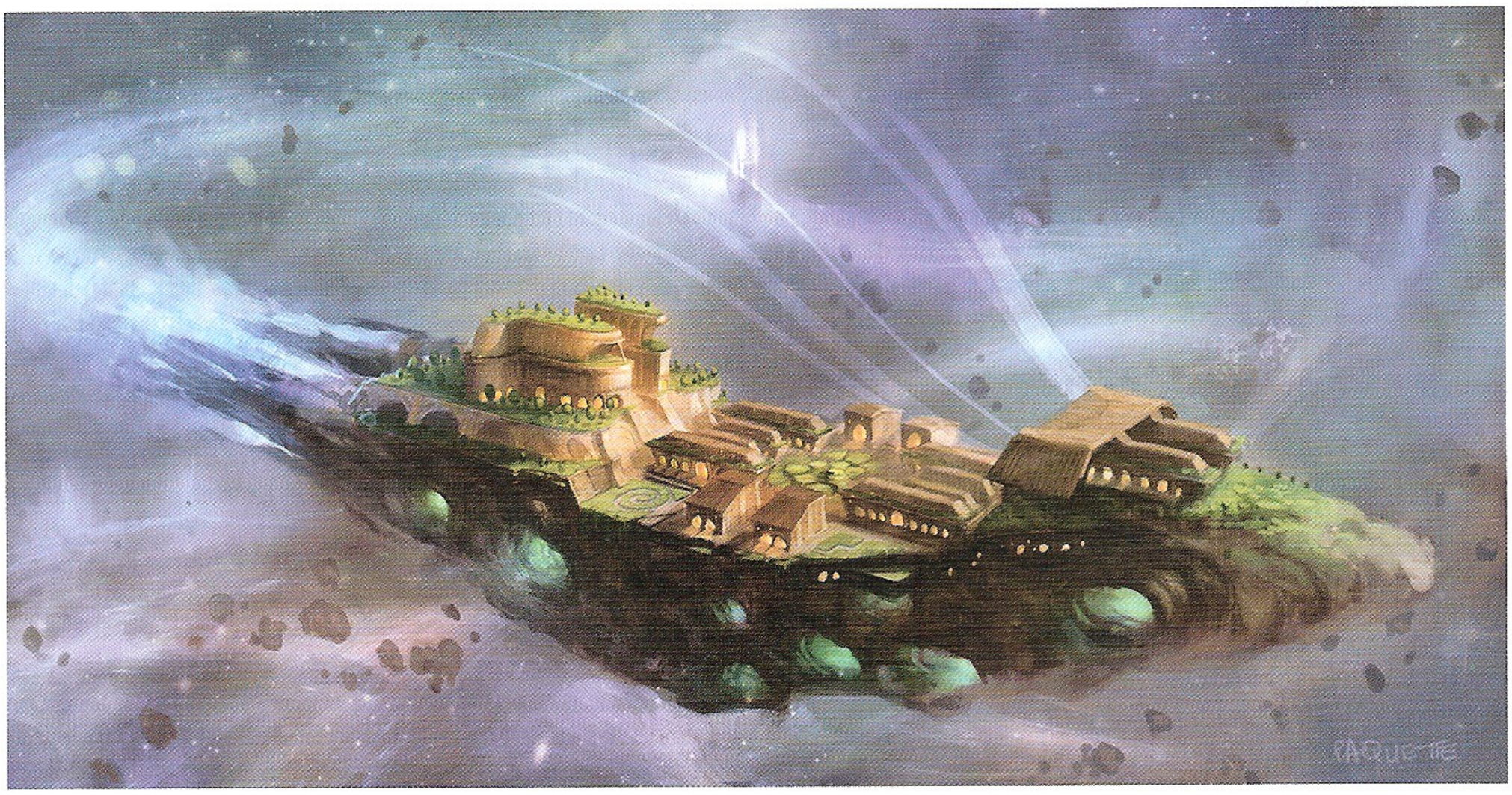
Les quoms ont découvert qu'un nombre anormal d'Extérieurs ont des formes spirituelles qui contiennent une quantité substantielle de Lakal. Les vaisseaux quoms naviguent donc souvent autour des rivages des îles frontalières, à la recherche des Extérieurs qui auraient échappé à leur attention lors d'un passage précédent, d'Extérieurs nouvellement arrivés ou, encore mieux, de nageurs essayant d'atteindre le dominion divin le plus proche. Contre les cibles les plus faibles, les quoms usent d'une précision chirurgicale, ne tuant que leur cible... et quiconque se met sur leur chemin.

Hestavar est une source de magie inépuisable, grâce au Jeu de Conception. Les vaisseaux quoms qui n'ont pas mieux à faire accostent souvent dans les îles de l'Aube et lancent de petites expéditions, espérant trouver un groupe d'aventuriers d'échelon parangonique ou épique transportant quelques fragments de Lakal, même si les déplacements de tels groupes sont difficiles à anticiper.

La quête de Lakal implique peu ou prou que les quoms sillonnent l'intégralité de la Mer Astrale. Les personnages explorant les recoins les plus oubliés de la Mer Astrale feraient bien de se demander non pas s'ils rencontreront des quoms, mais quand ils les rencontreront.

## Navires et vie à bord

Chaque vaisseau quom abrite toute une communauté. Le capitaine du navire, qui est toujours un durud, agit en tant que chef. Les capitaines ne sont pas jugés sur leur sens de la justice ou sur la prospérité de leurs passagers, mais sur la quantité et la qualité des fragments récoltés. Un capitaine peut être déposé à tout moment par un vote majoritaire des duruds présents à bord. Choisir un non-durud comme capitaine est tout bonnement impensable.



Les combattants et les membres de l'équipage ne représentent qu'une petite fraction de l'ensemble des passagers. Les navires-comètes sont de véritables villages flottants qui transportent des artisans et des marchands, des vieillards et des enfants. Les quoms font pousser des herbes et élèvent de petits animaux sur le pont mais ils se procurent l'essentiel de leurs aliments grâce au négoce, à la récupération et, quand l'occasion se présente, à la piraterie. Les délicates créations en métal ou en céramique des terrifiants quoms sont extrêmement prisées à travers toute la Mer Astrale.

Chaque navire tire son nom d'un aspect de Lakal, et les différences culturelles entre les vaisseaux sont minimes. Le *Pasusap*, par exemple, a été baptisé d'après le nom que Lakal porte en tant que déesse du grain. Et même si les membres de son équipage arborent une gerbe de blé comme emblème, ils ne sont pas plus agriculteurs que n'importe quel autre quom.

L'essence divine de la défunte Lakal, semblable au rayonnement de la queue d'une comète, propulse les vaisseaux quoms à travers la Mer Astrale. En cas de combats entre navires, les capitaines quoms essayent de manœuvrer pour amener leurs ennemis dans ces traînées d'énergie brûlante qui obscurcissent la vue et infligent de terribles dégâts de feu aux vaisseaux et aux équipages adverses.

## Rivalités

Aucune autorité centrale ne règne sur les dizaines d'équipages quoms qui sillonnent la Mer Astrale. Les capitaines n'assurent le commandement que parce qu'un accord ad hoc a été conclu entre les membres de l'équipage.

Les quoms sont réputés pour agir comme une seule et même force qui se focalise uniquement sur la recherche de Lakal. En réalité, les diverses communautés ne peuvent s'empêcher de rivaliser les unes avec les autres. Une prophétie quom parle du Restaurateur, futur héros messianique qui trouvera le dernier fragment de Lakal. Cet individu accédera à l'immortalité et deviendra le gardien-monarque éternel de Lakal restaurée. Les quoms se rebaptiseront alors et donneront un nouveau nom à leur peuple.

Chaque génération de quoms croit qu'elle verra advenir la restauration, pensant qu'il ne reste plus que quelques fragments à dénicher. Le fait que leurs ancêtres aient cru la même chose les dérange à peine. Penser différemment serait faire preuve de pessimisme, ce qui sape le moral.

Tout capitaine pense qu'il a une chance de devenir le Restaurateur, tant qu'aucun de ses pairs ne lui passe devant. Les quoms ne se battent pas entre eux ouvertement. Toutefois, on sait que les plus retors peuvent engager discrètement des aventuriers pour égarer, ralentir et contrecarrer leurs rivaux. Ceci arrive principalement lorsque deux navires découvrent en même temps un fragment important et qu'ils se font la course pour savoir qui s'en emparera en premier.

### Ennemis des dieux

Au-delà de leur hostilité particulière à l'encontre de Bahamut, les quoms pensent que tous les dieux et originels ont une part de responsabilité dans la mort de Lakal. Ils prétendent que les distinctions entre la loi et le chaos, entre le bien et le mal, ne sont que des histoires racontées par chaque camp pour se justifier. La morale est morte avec Lakal. Lorsqu'elle sera restaurée, peut-être qu'un nouvel accord pourra être trouvé avec les divinités qui accepteront de s'incliner devant elle en faisant amende honorable. D'ici là, les dieux et leurs serviteurs ne méritent que le mépris. Les prêtres, les invocateurs et les paladins sont considérés comme des dupes ou des charlatans.

Même si leur déesse est morte, les quoms peuvent toujours utiliser la puissance divine qui émane de l'énergie entourant leurs vaisseaux.

EMPTY ROOM STUDIO - ADAM PAQUETTE

# Les dominions brisés

Bien que les divinités puissent mourir, leurs fiefs subsistent. Chacun des dominions décrits dans cette section, à l'exception de Carcere, a perdu son dieu ou a été perdu par celui-ci. Bien qu'ils dérivent sur les courants de la Mer Astrale comme les autres îlots astraux plus petits, ces dominions brisés sont plus faciles à trouver. Tous à l'exception d'Erishani ont un voile coloré qui s'étend dans la Mer Astrale, vestige d'une magie des temps oubliés, lorsque ces endroits étaient visités de plein gré.

## Carcere

Perdu aux confins de la Mer Astrale, un voile coloré d'un rouge intense cligne comme un œil injecté de sang. La teinte, subtilement fausse, porte sur les nerfs. Beaucoup tournent les talons devant ce spectacle, poussés par un instinct qu'ils ne parviennent pas à identifier mais n'osent ignorer. C'est une réaction avisée. Poursuivre sa route jusque dans Carcere pourrait être une erreur fatale.

Quelle que soit la direction d'où proviennent les voyageurs, ceux qui pénètrent le voile de Carcere se retrouvent échoués dans un marais peu profond, devant d'énormes portes d'adamantium enchâssées dans un mur qui semble infini. Il n'existe aucun autre moyen d'entrer ou de quitter ce dominion, à l'exception de quelques portails, avec les risques que cela comporte.

Carcere est un archipel de six îles marécageuses, allant de quelques kilomètres à plusieurs lieues, étalées sous un ciel sans étoiles. Ici se languissent les captifs des dieux, qu'il s'agisse d'anges désobéissants, de démons, de serviteurs des originels, d'exaltés d'une divinité rivale, d'abominations ou d'horreurs venues d'au-delà des plans connus. La plupart des dieux font usage de Carcere d'une manière ou d'une autre. On y trouve aussi bien les entités maléfiques que Pélor ou Bahamut ne sont pas parvenus à détruire (ou qu'ils désirent étudier), que les prisonniers de guerre de Baine, les non-morts que Reine Corneille ne peut laisser évoluer librement, ou même les âmes abjectes et les démons qui ont encouru la colère d'Asmodée mais n'ont pas leur place parmi les damnés. L'Accord de Carcere est l'une des rares lois que même les plus mauvaises et les plus chaotiques des divinités sont obligées de respecter : aucun ne doit interférer avec les prisonniers d'un autre. L'ironie du sort est que cette loi est plus contraignante pour les divinités bonnes, et pour Bahamut en particulier, qui n'accepte pas ce que les divinités mauvaises appellent justice, que pour les dieux mauvais. Néanmoins, l'Accord de Carcere les lie tous à l'exception des quatre dieux libres (cf. encadré).

Toutefois, il y a une autre raison à l'existence de Carcere : pas même les dieux ne peuvent toujours contrôler ce qu'ils créent.

Sur l'île connue sous le nom d'Agathys, plusieurs divinités se rassemblèrent au début de la Guerre de l'Aube. Mélora et Moradin donnèrent forme à des corps organiques et mécaniques ; Ioun et Amoth déformèrent la matière de la Mer Astrale afin que les esprits destinés à devenir des anges investissent ces corps à la place ; enfin, Tuern et Gruumsh leur conférèrent l'insatiable désir de tuer. Ainsi naquirent les premières abominations ; des armes vivantes façonnées par l'ordre divin.

Sur Agathys, le tissu distordu de la réalité engendrait abomination après abomination. Parfois, les dieux y retournaient pour altérer le flux d'énergie et créer de nouvelles armes, plus puissantes. Mais durant la majeure partie de la guerre, ils se contentèrent de laisser le processus, le nouvel « ordre naturel » de ce dominion astral, suivre son cours.

Ce n'est qu'après la fin de la guerre que les dieux découvrirent qu'ils étaient incapables de rétablir l'ordre normal des choses. La poche astrale avait été déformée trop longtemps, par une énergie trop puissante, pour que le processus puisse être enrayé. Les divinités ralentirent la hideuse distorsion, mais les abominations continuèrent de se déverser dans la Mer Astrale. Étrangement, la fin de la Guerre de l'Aube sembla changer les principes qui régissaient le fonctionnement d'Agathys : désormais, l'île produisait aux côtés des créations divines des abominations conçues durant la guerre par les originels pour tuer les dieux.

Ces derniers entreprirent de s'assurer que ces horreurs ne pouvaient pas s'échapper. Moradin forgea le mur d'adamantium qui encercle Carcere ; les autres divinités s'assemblèrent pour tisser les enchantements qui empêchaient toute évasion. Depuis son antre de l'Outreterre, Torog lui-même contribua à façonner la magie qui transforma cette poche pour en faire la Prison Rouge. En confinant leurs plus puissants ennemis à Carcere, non seulement les dieux se débarrassèrent de menaces potentielles, mais ils contribuèrent aussi à ralentir le flux d'abominations, car à l'intérieur, les prisonniers ne peuvent espérer survivre qu'en s'alliant pour affronter et tuer ces abominations une par une.

Voici donc la vérité de l'existence de Carcere : il s'agit d'une prison, mais que ceux qui sont condamnés à pourrir entre ses murs le sont, en partie, pour atténuer les répercussions d'une des plus anciennes erreurs des dieux.

### La voix discordante : les quatre dieux libres

Les divinités qui se sont associées pour faire de Carcere une prison éternelle « signèrent » ce que certains exaltés du Plan supérieur nomment l'Accord de Carcere. Toutefois, l'entente ne fut pas unanime. Avandra, Corellon, Mélora et Sehanine reconnurent qu'ils avaient contribué, tout comme leurs pairs, au fléau des abominations. Néanmoins, ils se refusèrent à établir une prison éternelle. En guise de solution alternative, comme cela est souligné dans la section du Chapitre 2 traitant d'Arvandor, Corellon et Sehanine sacrifièrent une partie de leur royaume en l'ouvrant à l'engeance dévastatrice et aux abjects carnages des abominations, un acte qui a été intégré au mode de vie à Arvandor au travers de la Chasse Glorieuse.

## Les îles de Carcere

La Prison Rouge est composée de six îles marécageuses. Il leur arrive de changer de place, comme si elles n'étaient pas ancrées, flottant simplement sur les eaux sans fond du marais. Quelle que soit la manière dont elles se réagencent, l'île d'Agathys est toujours la plus éloignée des portes d'adamantium.

Le ciel au-dessus de Carcere est du terne bleu-gris de l'aube, sans la moindre étoile. L'unique lumière qui y règne vient d'en dessous. Elle filtre à travers les eaux bourbeuses, sans la moindre source apparente. Au mieux, cette illumination est faible, colorée d'une nuance écarlate qui donne aux eaux du marais l'apparence du sang dilué.

Bien que le climat général de la Prison Rouge soit constant, les îles sont sensiblement différentes les unes des autres - non seulement en termes d'environnement, mais aussi de population. Carcere sert de prison à des milliers d'entités, parmi lesquelles les plus puissantes dominent les plus faibles, certaines même fondant parfois leur fief personnel. Bien qu'aucun prisonnier ne soit formellement assigné à une île en particulier, les créatures enfermées ici tendent à se rapprocher de leurs semblables. Par conséquent, même s'il est possible de trouver toutes sortes de prisonniers sur chaque île en dehors d'Agathys, chacune tend à abriter une certaine population.

L'un des effets secondaires de la magie qui inhibe la création de nouvelles abominations empêche quiconque à Carcere de créer la vie, de se reproduire ou d'engendrer une descendance. Carcere ne sera jamais une société à part entière, car elle ne se renouvelle que lorsque de nouveaux prisonniers viennent remplacer ceux qui ont péri.

Le plus souvent, les six îles apparaissent dans l'ordre qui suit, depuis la plus proche des portes à la plus éloignée. Chaque entrée présente les plus célèbres particularités de chaque île, mais il en existe d'autres.

### Orthrys

Les bourbiers d'Orthrys sont généralement peu profonds et froids, mais pas aussi glaciaux que ceux des autres îles. Des canaux, formés par les courants qui traversent le marécage, creusent la boue qui couvre le fond du marais. Les nuées d'insectes qui infestent les lieux mordent et piquent constamment, tandis que les plantes qui poussent sur les rares parcelles de terre ferme sont généralement irritantes, lorsqu'elles ne sont pas simplement vénéneuses.

**Le Bastion de l'Espoir Perdu :** cette formidable forteresse représente la totalité de la pierre que l'on peut trouver sur Orthrys. Un examen approfondi permet de découvrir qu'elle est construite avec les corps et les ossements d'élémentaires et de géants liés à la roche, assemblés par un mortier fait de sang séché et végétation broyée. Ce bastion est gouverné par le roi Karsos, un titan des pierres doté d'un pouvoir quasi divin. Depuis sa forteresse, assisté d'une garde formée d'autres titans, il étend sa domination sur Orthrys et gouverne les divers géants et créatures élémentaires qui constituent la majorité de la population.

### Cathrys

Cathrys est couverte d'une profusion de cyprès, de fougères et de lianes. Sans les omniprésents bourbiers, l'île évoquerait plus une jungle qu'un marécage. À certains endroits, cette végétation ne forme que des taillis épars, tandis qu'à d'autres elle est si dense que les frondaisons cachent le ciel.

En dépit de la fraîcheur de l'air, l'humidité fait transpirer misérablement les nouveaux venus, non pas à cause de la chaleur, mais en raison de miasmes caustiques et vénéneux. La flore est tout aussi corrosive et brûle les chairs exposées.

**L'Apothicairerie du Péché :** faite de faisceaux de bois entrelacés et de ponts de corde suspendus au sommet d'un bosquet d'arbres, l'Apothicairerie est la demeure de l'un des plus étranges prisonniers de Carcere. Appelée

KEREM BEYIT

le Faiseur de Péchés, la créature est un aspect de Graz'zt (cf. *Manuel des Plans*, page 130). Le Faiseur de Péchés fut convoqué pour combattre un exarque de Pélor qui parvint, en employant sa magie divine, à empêcher l'aspect de se désincarner à la fin de la bataille. Cet aspect demeure prisonnier ici tandis que les divinités tentent de déterminer comment en tirer le meilleur usage.

Le Faiseur de Péchés reste à l'écart des luttes de pouvoir à Carcere. Il vit dans son Apothicairerie, où il étudie les poisons et les plantes acides de l'île pour concocter d'effroyables potions qu'il vend ou échange à tous les visiteurs.

**Le Palais des Branches :** formée de branches, de troncs et de racines entrelacés, cette petite forteresse est l'un des taillis les plus épais de l'île. Uru Thalz, l'un des anges qui rivalisent pour la domination de Cathrys, y règne sur une bande de diables et d'anges rebelles.

## Minéthys

Cette île est principalement constituée d'une épaisse couche de boue gluante, qui aspire tous ceux qui s'aventurent dessus. Des collines entières, parfois même des falaises, s'élèvent et s'enfoncent, s'effondrant parfois en coulées de boue qui emplissent les fondrières.

Les vents violents qui balaient sporadiquement Minéthys arrachent des mottes de boue qui sont emportées dans les airs. Parfois, ces mottes sèchent en volant et se transforment en projectiles râpeux capables d'écorcher les malheureux qui se trouvent sur leur passage.

**Les Tombeaux de Payratheon :** une petite ville se dressait autrefois sur l'île de Minéthys, projetée là par un dieu que la population avait courroucé d'une manière ou d'une autre. Aujourd'hui, la ville est depuis longtemps engloutie sous plusieurs dizaines de mètres de boue gluante, mais il arrive que les vents et les coulées de boue révèlent des portions de Payratheon pendant quelques heures avant que la cité ne soit à nouveau inhumée. Cette ville est le repaire de nombreux morts-vivants, certains récemment emprisonnés, d'autres appartenant à la population d'origine, qui se fraient parfois un chemin jusqu'à la surface pour fondre sur les voyageurs.

## Colothys

Tout comme Minéthys, Colothys compte de nombreux reliefs : vallées, collines, et même quelques montagnes. Mais les terrains dominants sont le marécage et la tourbière. Dans de nombreux recoins de Colothys, les plantes (depuis les fourrés jusqu'aux branches et aux lianes en passant par les fleurs) sont animées et carnivores, promptes à capturer et dévorer quiconque s'approche trop. Certains prétendent que ces plantes représentent la partie visible d'un organisme unique, gigantesque, qui s'étend sur toute l'île.

**Le Jardin à Malice :** au centre de l'île, au plus profond des mortels taillis, se trouve un bois qui ressemble à un bosquet féerique corrompu. La Cour de Sang, l'une des quelques factions de mortels et de fées qui luttent pour le contrôle de Colothys, s'y rassemble fréquemment.

### Geôliers divins

Tous les résidents de Carcere ne sont pas des prisonniers. Les dieux ont en effet réparti dans le dominion un nombre substantiel de gardiens (ainsi même que quelques « infiltrés » qui se font passer pour des prisonniers). Ces gardiens sont issus d'un grand nombre de races, tout comme les prisonniers, mais les plus communs sont des anges, des maruths et des diables (Asmodée a des intérêts à Carcere aussi, après tout). Il y a un effet secondaire imprévu à la mission des geôliers : ceux-ci tournent fréquemment leurs dévotions vers Torog, non par choix mais en conséquence des changements que leur travail provoque en eux.

## Porphatys

Porphatys, l'une des îles les plus froides, est dominée par des marais régulièrement grossis par d'épaisses rafales d'une neige noire et corrosive. Bien que Porphatys ressemble beaucoup aux recoins marécageux des autres îles, quelques sections plus vastes des tourbières émergées sont si profondes qu'elles forment presque des lacs, voire de petites mers intérieures.

Les chutes de neige acide sapent invariablement les structures fixes. Par conséquent, une grande partie des prisonniers vivent sur de grands radeaux et des barges. Ils manœuvrent lentement à la perche à travers les étendues marécageuses, s'abritant contre les plus importantes chutes de neige.

**La Flottille Profonde :** un rassemblement d'une douzaine de longues barges et de radeaux vogue sur les lacs et les marais les plus profonds de Porphatys. Bien que la flottille semble faite de bateaux individuels, chaque embarcation est liée aux autres sous la ligne de flottaison par un réseau de passages en majeure partie étanches. Cette flottille est occupée par l'une des nombreuses meutes de démons qui ravagent l'île. Elle est dirigée par Rinekov, un démon d'ombre (cf. *Manuel des Plans*, page 120). Le mystère demeure quant à la manière dont un être aux pouvoirs prétendument modestes comme Rinekov est parvenu à dominer une meute de démons plus forts.

## Agathys

Bien au-delà des autres îles se trouve Agathys, qui est la raison de l'existence de la Prison Rouge. Une multitude de gardiens du dominion sont postés là, empêchant quiconque d'approcher. L'île se dresse bien plus haut que les autres, au-dessus d'une plage couverte de rochers. Ses terres sont probablement aussi froides et marécageuses que celles des autres îles, mais personne ne peut l'affirmer.

C'est ici que la matière de la Mer Astrale est distordue et déformée, donnant naissance lentement mais sûrement à de nouvelles abominations. Certaines d'entre elles demeurent emprisonnées sur l'île, d'autres meurent en combattant les gardiens d'Agathys, tandis que d'autres encore s'infiltrent à Carcere, où elles entrent en compétition avec les autres prisonniers. Quoi qu'il advienne, la production d'abominations ne cesse jamais.

## Aventures

La Prison Rouge est le lieu idéal pour mettre en scène de grandioses évasions. Des personnages d'échelon épique peuvent chercher à faire évader l'un des prisonniers de Carcere, qu'il s'agisse d'un allié, de quelqu'un

qu'ils ont été engagés pour libérer, ou encore d'un détenu disposant d'informations qu'ils recherchent.

Par ailleurs, un ou plusieurs personnages peuvent se retrouver incarcérés là. Dans leurs aventures pour parvenir à l'échelon épique, il est probable qu'ils aient irrité une ou plusieurs divinités, et comme aucun dieu n'est autorisé à les aider à s'échapper, ils doivent y parvenir par leurs propres moyens, de préférence sans permettre aux autres détenus, qui eux méritent leur place à Carcere, d'en faire de même. Toutefois, ce dominion n'est pas limité aux intrigues carcérales. Les personnages peuvent tenter de découvrir certains de ses secrets, en explorant par exemple les recoins cachés de Payratheon ou même en étudiant la nature du « berceau » des abominations sur Agathys.

Quelle que soit l'intrigue que vous choisissez de mettre en scène, l'un des plus grands avantages de Carcere est qu'il peut abriter littéralement tous les monstres et les puissants ennemis que vous désirez.

## Caractéristiques de l'environnement

Les îles de Carcere ont toutes un environnement similaire, si bien que les restrictions du terrain décrites ci-dessous sont constantes et universelles. Vous pouvez également offrir une saveur légèrement différente à chaque île en utilisant les terrains naturels et fantastiques de manière sélective.

## Restrictions du terrain

Certaines restrictions s'appliquent à tout terrain du dominion de Carcere, quel qu'en soit l'emplacement.

**Portails :** plusieurs portails du cosmos permettent d'envoyer des créatures à Carcere, mais il n'en est aucun de connu qui permette d'en sortir.

**Scrutation :** les créatures de Carcere peuvent être observées par une magie employée à l'extérieur du dominion, mais seul un pouvoir divin permet de voir Agathys. Toute magie de scrutation utilisée dans le dominion, qu'elle soit employée pour voir à l'intérieur ou à l'extérieur de Carcere, échoue automatiquement.

**Téléportation :** les effets de téléportation sont limités à l'île sur laquelle ils sont utilisés. Ainsi, les créatures de Carcere peuvent se téléporter ailleurs sur l'île qu'elles occupent, mais pas sur une autre île ni en dehors des limites du dominion.

**Vol :** la magie divine empêche les créatures enfermées à Carcere (à l'exception des gardes postés par les divinités) de voler à une altitude supérieure à 6 cases.

### Terrain fantastique

Ces propriétés du terrain peuvent être ajoutées aux rencontres qui ont lieu à Carcere pour les rendre plus difficiles.

**Lianes avides :** les lianes, racines et autres végétaux qui ont absorbé les énergies aberrantes émanant d'Agathys peuvent ligoter quiconque s'en approche.

*Effet :* lorsqu'une créature débute son tour de jeu dans une case de lianes avides ou dans une case adjacente, elle doit effectuer un jet de sauvegarde. En cas de réussite, la créature est ralentie jusqu'au début de son tour de jeu suivant ; dans le cas contraire, elle est maîtrisée jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

*Utilisation :* les créatures familiarisées avec le paysage local peuvent tirer parti des lianes avides pour piéger des visiteurs non avertis, afin de se concentrer ensuite sur ceux qui ne sont pas maîtrisés.

**Nuée d'insectes :** des nuées d'insectes qui piquent et mordent apparaissent dans la zone, en quête d'une source de nourriture. Le sang frais les attire souvent.

*Effet :* lorsqu'une créature vivante débute son tour de jeu dans une nuée d'insectes, elle subit 5 dégâts par échelon et confère un avantage de combat jusqu'au début de son tour de jeu suivant. Les créatures immunisées contre ces dégâts (considérés comme des dégâts de corps à corps) ne confèrent pas d'avantage de combat.

*Utilisation :* une nuée d'insectes peut servir comme une sorte de contrôleur en combat (utilisée dans ce but par les ennemis des personnages), ou comme un élément imprévisible dans une rencontre, qui change toutes les tactiques des combattants. Introduisez une ou plusieurs nuées quelques rounds après le début du combat et déplacez-les à chaque tour de jeu vers la créature la plus proche.

### Terrain naturel

Ces propriétés du terrain peuvent figurer sur n'importe laquelle des îles de Carcere.

**Boue :** la boue peu profonde constitue un terrain difficile. Pour s'y déplacer, il faut réussir un test d'Athlétisme contre un DD difficile pour « nager ». La boue profonde constitue un terrain difficile pour les nageurs et le DD des tests d'Endurance pour éviter aux créatures immergées de se noyer augmente de 4. Une créature qui sort de la boue est ralentie par la fange gluante (sauvegarde annule).

En outre, une créature prise dans une coulée de boue est poussée de 2d8 cases et submergée comme si elle se trouvait dans de la boue profonde.

**Eau acide :** comme l'eau des marais (cf. ci-dessous), mais toute créature qui termine son tour de jeu dans cette eau subit 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule). Une créature en péril qui rate un jet de sauvegarde contre ces dégâts d'acide continus est aveuglée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

**Eau des marais :** les eaux de Carcere sont froides et sales, mais pas nécessairement néfastes. En raison de la souillure de l'eau, la portée des sources de lumière est réduite de 2 cases sous l'eau.

Certains des marécages les plus profonds sont parcourus par des courants dont la force varie de 1 à 4 (cf. *GdM* 45).

**Eau glaciale :** comme l'eau des marais (cf. ci-dessus), mais toute créature qui débute son tour de jeu dans cette eau subit 1d6 dégâts de froid et le DD du test d'Endurance pour éviter de perdre des récupérations par asphyxie augmente de 2.

**Froid :** le climat à Carcere va de froid à froid glacial (cf. *GdM* 159) ; dans quelques régions, il descend même jusqu'à froid originel ou froid glacial originel (cf. *Chaos Élémentaire*, page 12).

**Précipitations acides :** la plupart des précipitations à Carcere sont normales, mais sur certaines îles la pluie et la neige sont acides. Toute créature exposée à des précipitations acides subit 1d6 dégâts d'acide par échelon et par round d'exposition.

# ERISHANI

Un voile de brume flotte à la surface des flots argentés de la Mer Astrale. Il se déchire pour révéler un paysage dont le bleu-gris est brisé par la roche flétrie et les arbres tortueux, grisâtres, agrippés à la pierre. Il n'y a ni soleil, ni lune ; à la place, la lumière provient d'une statue dorée qui domine l'île depuis son centre. La silhouette humanoïde est figée dans une posture à mi-chemin de la génuflexion : elle semble prête à avancer, une main tendue devant elle. Ce n'est pas un geste de défense. La forme paraît sur le point d'attaquer mais elle n'a pas bougé depuis des millénaires.

Voici le domaine du Monolithe d'Or, un cimetière brisé, instable, d'environ cent cinquante kilomètres de diamètre qui encercle un originel pétrifié. Si les dieux savent qui était cette formidable entité, ils ne le confient à personne. Erishani est le nom du seul ange connu ayant participé à la bataille qui a brisé ce royaume, et elle n'est plus depuis longtemps. Les légendes affirment que c'est erishani qui est responsable de la pétrification de l'originel doré, mais cette assertion n'a rien de certain.

## Principaux lieux

Erishani était le dominion d'une divinité qui a péri lors de la Guerre de l'Aube et a été oubliée depuis. Elle abritait jadis des villes, mais la plupart furent balayées lorsque les originels l'envahirent au cours de la guerre. Partout sur l'île sont éparpillées des carcasses brisées et des dépouilles flétries, vestiges probables des redoutables machines de guerre et des engins de siège employés dans la Guerre de l'Aube, témoins décrépits de la fureur de la bataille déchaînée ici jadis.

De nouveaux habitants se sont cependant installés dans ce dominion depuis, car les énergies élémentaires de ce domaine le rendent confortable pour les Extérieurs et les autres mortels.

Ci-dessous sont décrits certains des sites les plus connus d'Erishani.

### Le bourbier du Chaos

Autour du genou englouti du Monolithe d'Or s'étend une zone d'Erishani manifestement soumise à une terrible pression élémentaire. C'est un bourbier trompeur, composé d'éléments disparates : une soupe de fange bouillante, des roches ardentes partiellement immergées qui produisent des nuages de vapeurs caustiques, et des jets d'air si froid qu'il peut geler les intrus sur place. Le terrain est instable et peut être façonné par une volonté puissante (cf. *Caractéristiques de l'environnement*, page ci-contre).

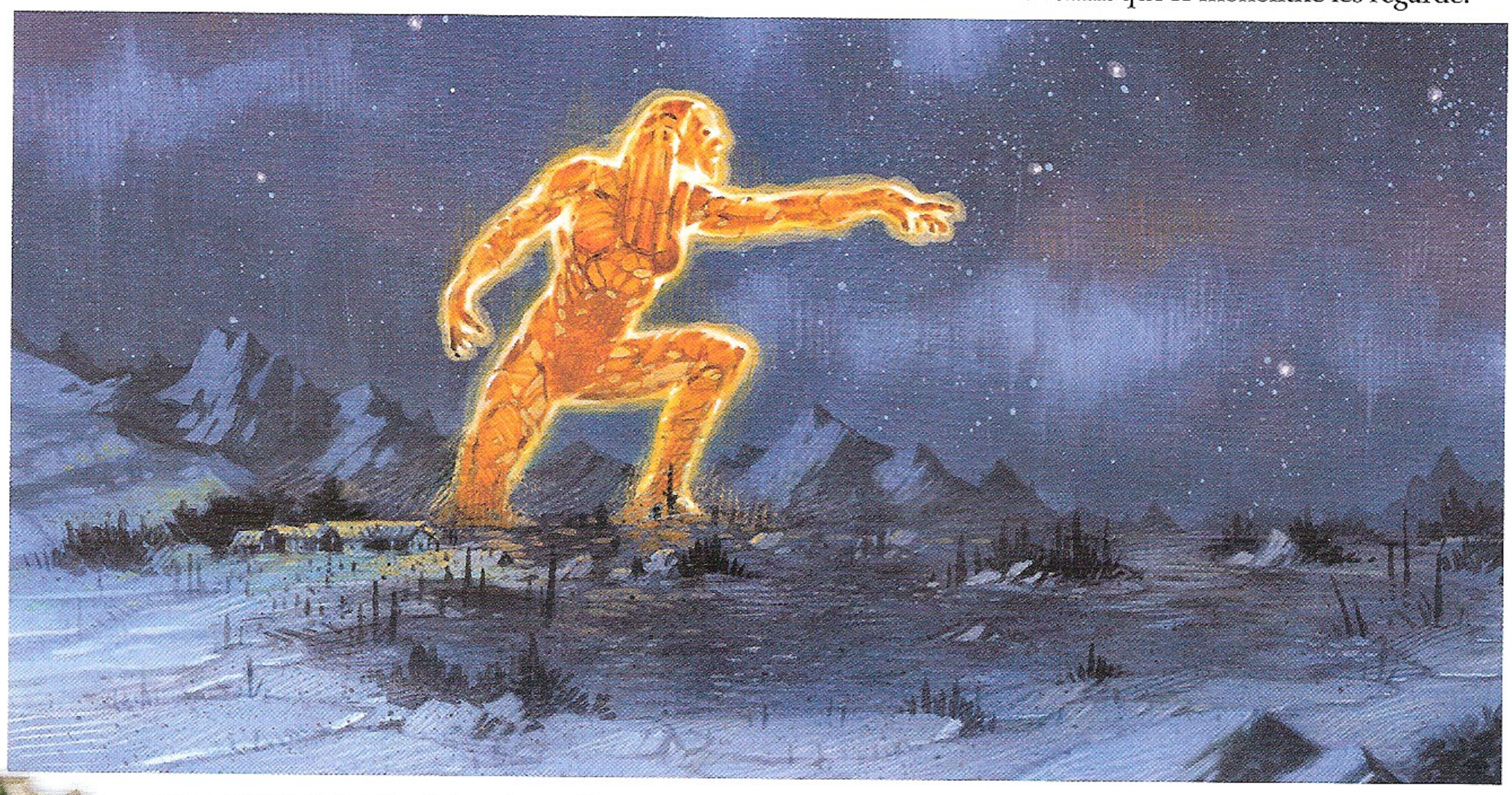
Les créatures communément associées au Chaos Élémentaire vivent nombreuses ici et s'élèvent de là comme si elles y étaient spontanément générées. Peut-être des portails menant au Plan inférieur se trouvent-ils au fond du bourbier, et peut-être ces créatures nagent-elles à travers le marais sans imaginer qu'elles émergeront sous le monolithe.

### Le Monolithe d'Or

L'originel pétrifié attend, éternellement silencieux, campé sur un genou, son autre jambe à demi enfouie dans le sol, et son bras levé pour déchaîner une explosion destructrice. Sa nature élémentaire se communique au dominion brisé. Aucune divinité n'est parvenue à plier le lieu à sa volonté pour revendiquer ce territoire. Érathis lui-même, dans son projet de reconquérir le Réseau des Cieux, considère le Monolithe d'Or comme un problème à surmonter dans un futur lointain.

Si les dieux eux-mêmes s'en sont révélés incapables, il n'est pas étonnant que la magie des mortels n'ait pu affecter la statue. Une énergie d'origine inconnue court de toute évidence dans le monolithe. Les plus téméraires découvrent qu'il est chaud au toucher. La créature n'est pas morte, seulement assoupie jusqu'à ce qu'une conjonction d'événements la libère à nouveau.

Le monolithe est suffisamment haut (plus de 50 mètres) pour être visible depuis tout le dominion. Bien qu'il ne bouge ni la tête ni les orbes inertes de ses yeux, ceux qui marchent à la surface d'Erishani ou volent autour ont le sentiment troublant que le monolithe les regarde.



VINCENT DUTRAIT

## Rhym Katal

Rhym Katal est une rareté ; c'est un repaire de pirates qui cherchent à échapper au tribut et à la loi githyankis. Cachée dans une baie dissimulée par de hauts rochers, quelque part le long du bord ou du dessous d'Erishani, Rhym Katal est peuplée par les équipages et les passagers clandestins de six à vingt-quatre vaisseaux de toutes tailles et de tous types. La reine pirate actuelle, une éladrine portant le nom étonnamment court de Mel, a asservi quelques-uns des démons qui s'extirpent du bourbier du Chaos et a engagé d'autres créatures à son service. Jusqu'à présent, les pirates semblent à l'abri des forces extérieures. Peut-être ont-ils choisi judicieusement leur cachette. Ou peut-être les githyankis de Tu'narath et les divinités des dominions préfèrent-ils ne pas envoyer une force trop importante dans la zone qui entoure le Monolithe d'Or afin d'éviter de provoquer par inadvertance un événement importun.

## Masure et Biscrognure

Personne ne sait d'où vient le côté fantasque du nom de cet amas de huttes, de bicoques et de tentes aux toits en coupe servant à récolter la pluie, quoique la première partie soit assez claire. Peut-être les habitants souhaitent-ils être pris pour des créatures inoffensives. Étant donné qu'ils sont pour la plupart les descendants de mortels voués au culte des originels qui espéraient réveiller le monolithe, leur désir de discrétion est compréhensible. Les pirates de Rhym Katal les laissent généralement tranquilles, bien qu'il soit difficile de savoir si c'est parce que les habitants de Masure et Biscrognure sont trop pauvres pour fournir un butin intéressant, ou si c'est en raison de pouvoirs magiques qui permettraient aux descendants des cultistes de se défendre.

# Idées d'aventures

À lui seul, le Monolithe d'Or offre de nombreuses perspectives d'aventure. Pour une série de deux rencontres liées, reportez-vous à la page suivante.

**Le portail abyssal :** le bourbier du Chaos pourrait être une tête de pont pour de puissants démons des Abysses qui tireraient parti de l'éloignement de ce dominion pour passer inaperçus et emploieraient les humbles habitants de Masure et Biscrognure comme agents ou comme chair fraîche.

**Le repaire de pirates :** Rhym Katal a l'avantage de ne prêter allégeance qu'à elle-même. Les personnages qui désirent goûter à une vie de flibuste pourraient trouver de pires perspectives que celles d'assommer quelques habitants, d'affronter ou de se liguer avec Mel, et de fanfaronner parmi les gentilshommes de fortune.

**La magie des anciens :** le véritable trophée d'Erishani pourrait bien être indirectement lié au Monolithe d'Or. Cela pourrait être les secrets d'une magie capable de figer un originel pendant plusieurs âges. Une mission au plus profond du bourbier du Chaos pourrait révéler les mystères de la magie divine ou arcanique responsable de cet exploit.

# Caractéristiques de l'environnement

Comme tous les dominions brisés, Erishani est sujette à toutes sortes de dangers planaires et de terrains fantastiques (cf. *Manuel des Plans*, page 21). Les sources abyssales et les suintements élémentaires sont fréquents, tout comme les vapeurs ardentes, les failles du néant, le mucus démoniaque et les fissures entropiques. En outre, à cause des énergies élémentaires qui le parcourent, le paysage d'Erishani n'est pas aussi immuable que celui des autres dominions astraux.

## Foyers de chaos

Certains emplacements du dominion subissent une altération constante (aussi lente soit-elle), en particulier le bourbier du Chaos et quelques « foyers de chaos » un peu partout ailleurs.

*Effet :* tant qu'elle se situe dans un foyer de chaos, une créature peut tenter de stabiliser ou de transformer la zone comme si elle était instable (cf. *Manuel des Plans*, page 10), mais avec plus de difficulté (augmentez tous les DD de 5).

*Utilisation :* placez un foyer de chaos dans une rencontre pour ajouter un peu de piment au combat, chaque groupe essayant de tirer avantage du terrain.

# Rencontres de groupe

Erishani abrite un amalgame de créatures astrales et élémentaires, tandis que les pirates de Rhym Katal écument les environs à leur guise, s'esquivant parfois pour éviter d'être repérés par des pirates githyankis en maraude.

**Rencontre de niveau 14 (5 800 px)**
- 2 chasmes (francs-tireurs de niveau 14, cf. *Manuel des Plans* 121)
- 2 destriers noirs (francs-tireurs de niveau 13, cf. *BF* 63)
- 2 hommes d'armes githyankis (soldats de niveau 12, cf. *BF* 130)
- 1 tortionnaire githyanki (artilleur de niveau 13, cf. *BF* 130)

**Rencontre de niveau 17 (8 200 px)**
- 1 archon d'air embusqué (chasseur de niveau 16, cf. *Manuel des Plans* 114)
- 1 archon de glace grêleux (artilleur de niveau 16, cf. *BF* 24)
- 2 berserkers azers (brutes de niveau 15, cf. *BF* 27)
- 1 contremaître azer (contrôleur de niveau 17, cf. *BF* 27)
- 1 danger de mucus démoniaque (obstacle de niveau 16, cf. *Manuel des Plans* 23)

**Rencontre de niveau 21 (19 500 px)**
- 2 anges vengeurs (brutes d'élite de niveau 19, cf. *BF* 19)
- 1 danger de fissure entropique (chasseur de niveau 22, cf. *Manuel des Plans* 24)
- 1 harmoniste maruth (contrôleur d'élite de niveau 22, cf. *BF* 183)
- 2 maîtres d'armes maruths (soldats de niveau 21, cf. *BF* 183)

# Aventure : Le Monolithe s'ébranle

Depuis un temps immémorial, le Monolithe d'Or d'Erishani marque l'endroit où dieux et originels s'affrontèrent, immobile depuis toujours... jusqu'à présent.

## Rencontre 1 : La main du monolithe

**Rencontre de niveau 27 (55 150 px)**

### Configuration

**1 glabrezu** (G)
**2 âmes-en-peine vénérables** (A)
**3 vestiges de liche** (L)
**2 mariliths** (M)
**Illyram Brackz** (E)

Illyram Brackz, une liche éladrine, cherche à prendre le contrôle du Monolithe d'Or par une méthode originale : il compte en faire son nouveau phylactère. La magie mortelle seule n'est pas suffisante. C'est pourquoi il a asservi plusieurs démons puissants et absorbé leur magie afin d'harmoniser ses sorts à la magie de l'originel captif, dans l'espoir de provoquer un échange d'énergie et, à terme, de le maîtriser. Les idées d'Illyram pourraient paraître ridicules si ses expériences n'avaient mené à des résultats tangibles. La semaine dernière, le Monolithe d'Or a levé de quelques dizaines de centimètres son bras tendu.

S'il parvenait à faire du monolithe son phylactère, il deviendrait difficile de tuer Illyram, car pour le détruire il faudrait aussi briser le Monolithe d'Or, ce qui semble impossible. Par ailleurs, si Illyram découvrait un moyen de contrôler l'originel, il pourrait représenter une grave menace pour les dominions des divinités.

Les personnages doivent passer sur le corps des démons et de trois liches pour atteindre Illyram, qui est en train de poursuivre son rituel au sommet de la main tendue de l'originel. Deux âmes-en-peine vénérables immatérielles sont cachées à l'intérieur du bras et ne peuvent être détectées par aucun moyen normal.

**Lorsque les personnages parviennent au sommet de la main, lisez ce qui suit :**

*Sur le dos de la main de la formidable statue se tient un magicien éladrin. Un cercle de runes ardentes tourne autour de lui, tout comme trois images assombries, des répliques fantomatiques de ses traits. Vous apercevez des démons qui se tordent de douleur dans le nuage de magie tandis que la liche draine leur essence pour alimenter son rituel.*

*Le mort-vivant et ses vestiges ne sont pas seuls. À ses côtés se dresse un colossal démon au visage de hyène, armé de deux pinces de crabe disproportionnées, ainsi que deux créatures à six bras mi-serpents, mi-femmes à la beauté envoûtante. Leurs yeux sont vides ; de toute évidence, ils sont contrôlés par magie.*

*« De nouvelles sources », croasse le magicien de sa voix d'outre-tombe. Il sourit cruellement en vous désignant du doigt. « Apportez-moi leurs cadavres ! »*

### Tactique

Le glabrezu tire parti de sa vitesse en vol pour atterrir au milieu des personnages, où il est le mieux à même de permettre aux mariliths de prendre leurs adversaires en tenaille. Celles-ci chargent immédiatement pour engager les protecteurs. Les âmes-en-peine vénérables sont campées dans le bras d'or et attendent 1 round que les combattants au corps à corps s'avancent, afin de fondre sur les combattants à distance et les jeteurs de sorts qui restent en arrière. Les vestiges de liche lancent leurs *rayons d'ombre* sur les personnages et attendent pour projeter leurs orbes d'annihilation que l'un des démons soit en péril ou qu'un des personnages parvienne à les contourner. Illyram ne prend pas part à ce combat, car il est occupé par son rituel (cf. *Développement*).

### Développement

Infliger des dégâts à Illyram est la clé pour venir à bout de cette rencontre. Tant qu'il poursuit son rituel, il est immunisé contre tout autre effet que les dégâts. S'il tombe en péril, le rituel est interrompu. Illyram pousse alors un hurlement de rage et se téléporte sur la tête au prix d'une

**3 vestiges de liche (L)** — **Sbire niveau 26**
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M — 2 250 px chacun

**Initiative** +14 — **Sens** Perception +19 ; vision dans le noir
**Aura nécromantique (nécrotique)** aura 2 ; toute créature vivante qui pénètre dans l'aura ou y débute son tour de jeu subit 5 dégâts nécrotiques.
**Pv** 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
**CA** 40 ; **Vigueur** 36, **Réflexes** 40, **Volonté** 38
**Immunités** maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 20
**VD** 6

⊕ **Caresse de la mort** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+30 contre CA ; 10 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

**Rayon d'ombre** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Distance 20 ; +30 contre Réflexes ; 10 dégâts nécrotiques, ou 15 dégâts nécrotiques si la cible est un utilisateur de pouvoirs arcaniques (tel qu'un magicien).

**Orbe d'annihilation** (simple ; rencontre) ✦ **feu, nécrotique**
Deux, trois ou quatre vestiges de liche qui agissent au même moment dans l'ordre d'initiative peuvent consacrer leur action simple à projeter une sphère de flammes noires qui explose à l'impact. Effectuez un jet d'attaque : explosion de zone 5 à 10 cases ou moins de l'un des vestiges de liche ; +30 contre Réflexes ; 5 dégâts de feu et nécrotiques par vestige de liche participant à l'attaque, et autant de dégâts de feu et nécrotiques continus par vestige de liche participant à l'attaque (sauvegarde annule).

**Alignement** mauvais — **Langues** abyssal, commun
**Compétences** Arcanes +24

| | | |
|---|---|---|
| **For** 11 (+13) | **Dex** 12 (+14) | **Sag** 13 (+14) |
| **Con** 14 (+15) | **Int** 22 (+19) | **Cha** 18 (+17) |

action libre. Lorsque cela se produit, les démons échappent à son contrôle et se retournent contre les vestiges et les âmes-en-peine restants avant de s'enfuir. Ils n'attaquent plus les personnages à moins d'être eux-mêmes attaqués.

**Glabrezu (G)** **Brute d'élite niveau 23**
Humanoïde élémentaire (démon) de taille TG 10 200 px

**Initiative** +14 **Sens** Perception +18 ; vision lucide 6
**Pv** 520 ; **péril** 260 ; voir aussi *fureur arcanique*
**CA** 39 ; **Vigueur** 42, **Réflexes** 37, **Volonté** 37
**Résistances** variable 20 (3/rencontre)
**Jets de sauvegarde** +2
**VD** 8, vol 8
**Points d'action** 1

⊕ **Pince** (simple ; à volonté)
Allonge 3 ; +26 contre CA ; 2d8 + 8 dégâts.

⸸ **Double Attaque** (simple ; à volonté)
Le glabrezu effectue deux attaques de pince. Si les deux pinces touchent la même cible, celle-ci est étreinte si le démon le souhaite.

**Carreau abyssal** (mineure ; à volonté)
Distance 10 ; +24 contre Réflexes ; 3d4 + 7 dégâts.

**Parole blasphématoire** (mineure ; rencontre) ✦ **psychique**
Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +24 contre Volonté ; 1d12 + 7 dégâts psychiques, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du glabrezu.

**Parole du chaos** (mineure ; recharge ⚅)
Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +24 contre Vigueur ; 1d12 + 7 dégâts. Ces dégâts ignorent toutes les résistances.

**Fureur arcanique** (libre, quand le glabrezu est en péril pour la première fois ; rencontre)
Le glabrezu se téléporte de 8 cases, recharge ses pouvoirs *parole blasphématoire* et *parole du chaos*, puis effectue une attaque de carreau *abyssal*, *parole blasphématoire* ou *parole du chaos*.

**Alignement** chaotique mauvais **Langues** abyssal, commun
**Compétences** Arcanes +23, Bluff +19, Intimidation +19
**For** 26 (+19) **Dex** 17 (+14) **Sag** 14 (+13)
**Con** 20 (+16) **Int** 24 (+18) **Cha** 16 (+14)

**2 mariliths (M)** **Franc-tireur d'élite niveau 24**
Humanoïde élémentaire (démon) de taille G 12 100 px chacune

**Initiative** +22 **Sens** Perception +21 ; vision dans le noir
**Pv** 440 ; **péril** 220
**CA** 38 (42 quand elle utilise *voile d'acier*) ; **Vigueur** 36, **Réflexes** 35, **Volonté** 33
**Résistances** variable 20 (3/rencontre)
**Jets de sauvegarde** +2
**VD** 8
**Points d'action** 1

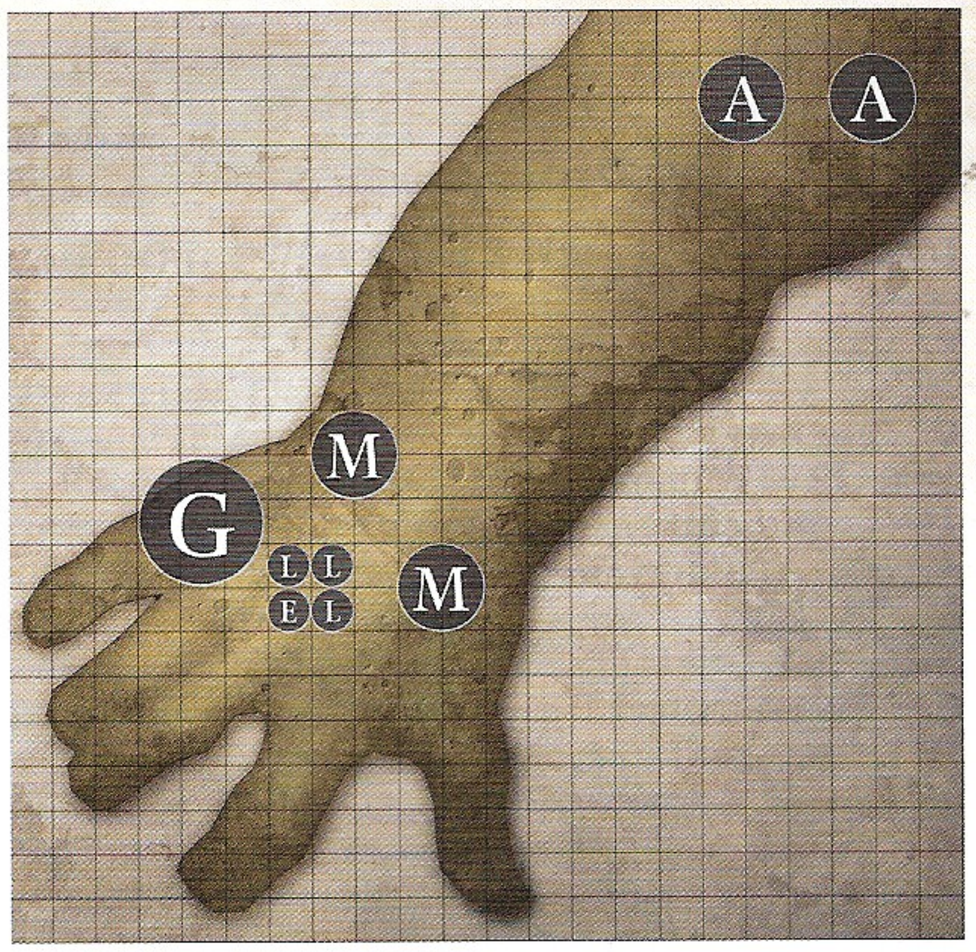
⊕ **Cimeterre** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +29 contre CA ; 2d10 + 9 dégâts (critique 6d10 + 29).

⸸ **Hachoirs** (libre, quand un ennemi adjacent rate la marilith avec une attaque de corps à corps ; à volonté) ✦ **arme**
La marilith effectue une attaque de cimeterre contre l'ennemi en question.

⸸ **Voile d'acier** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
La marilith effectue deux attaques de cimeterre et utilise ses autres cimeterres pour parer, bénéficiant ainsi d'un bonus de +4 (+1 par cimeterre) à la CA jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

⸸ **Danse de métal** (simple ; se recharge quand la marilith est en péril pour la première fois) ✦ **arme**
La marilith effectue six attaques de cimeterre. À chaque fois qu'elle touche, elle se décale de 1 case.

**Alignement** chaotique mauvais **Langues** abyssal
**Compétences** Bluff +23, Discrétion +25, Intimidation +23, Intuition +21
**For** 28 (+21) **Dex** 26 (+20) **Sag** 19 (+16)
**Con** 20 (+17) **Int** 14 (+14) **Cha** 22 (+18)
**Équipement** 6 cimeterres




## Particularités de la zone

**Chute :** le bras du Monolithe d'Or est une surface traîtresse. Une créature qui en tombe subit 12d10 dégâts de chute lorsqu'elle heurte le sol et doit escalader 36 mètres (Athlétisme DD 26) pour revenir dans le combat (un personnage peut à la place se téléporter ou voler ; aucun test d'Athlétisme n'est nécessaire dans ce cas.)

**2 âmes-en-peine vénérables (A)** **Chasseur niveau 25**
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille G 7 000 px chacune

**Initiative** +25 **Sens** Perception +18 ; vision dans le noir
**Linceul nocturne** aura 5 ; toute lumière vive prise dans l'aura est réduite à une lumière faible, et toute lumière faible laisse place à l'obscurité.
**Pv** 124 ; **péril** 62 ; cf. aussi *stridence funeste*
**Régénération** 20 (si l'âme-en-peine vénérable subit des dégâts radiants, la régénération est annulée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
**CA** 37 ; **Vigueur** 33, **Réflexes** 37, **Volonté** 37
**Immunités** maladie, poison, terreur ; **Résistances** nécrotique 30, immatériel ; **Vulnérabilités** radiant 15 (cf. aussi *régénération*, ci-dessus)
**VD** vol 10 (stationnaire) ; déphasage ; cf. aussi *survol ombreux*

⊕ **Lame nécrosante** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Allonge 2 ; +28 contre Réflexes ; 2d10 + 9 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

**Stridence funeste** (quand l'âme-en-peine est réduite à 0 point de vie) ✦ **psychique**
Décharge de proximité 3 ; vise les ennemis ; +27 contre Volonté ; 4d6 + 9 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). *Échec :* demi-dégâts, et la cible n'est pas hébétée.

**Avantage de combat** ✦ **nécrotique**
L'âme-en-peine vénérable inflige 3d6 dégâts nécrotiques supplémentaires aux cibles contre lesquelles elle jouit d'un avantage de combat.

**Survol ombreux** (mouvement ; rencontre)
L'âme-en-peine vénérable se décale de 6 cases.

**Rejeton âme-en-peine**
Tout humanoïde tué par une âme-en-peine vénérable se manifeste lui-même sous forme d'âme-en-peine vénérable douée de libre arbitre au début du tour de jeu suivant de sa créatrice, apparaissant dans l'espace où il est mort (ou dans l'espace inoccupé le plus proche). Ramener à la vie la créature tuée (par le biais du rituel de Rappel à la vie) ne détruit pas l'âme-en-peine engendrée.

**Alignement** chaotique mauvais **Langues** commun
**Compétences** Discrétion +26
**For** 18 (+16) **Dex** 28 (+21) **Sag** 12 (+13)
**Con** 20 (+17) **Int** 14 (+14) **Cha** 28 (+21)

# RENCONTRE 2 : LA TÊTE DU MONOLITHE

**Rencontre de niveau 27 (59 100 px)**

## CONFIGURATION

**Illyram Brackz** (E)
**1 faucheur d'âmes sanglotain** (F)
**2 moissonneurs sanglotains** (M)
**1 cyclone foudroyant** (C)

Illyram a fui sur la tête du Monolithe d'Or, où il entend compléter son rituel. Il a récupéré tous ses points de vie et a invoqué les pactes ténébreux passés avec les créatures de Gisombre qui lui ont conféré la non-vie et qui lui permettent de convoquer ses alliés contre les personnages. Lorsque ces derniers arrivent, ils voient Illyram et un cyclone foudroyant, qui évolue autour de lui comme un nuage. Deux moissonneurs sanglotains sont accrochés aux côtés de la tête du monolithe, et un faucheur d'âmes est caché dans une petite anfractuosité dissimulée par des ombres magiques (Perception DD 40 pour la remarquer).

**Lorsque les personnages parviennent sur la tête du monolithe, lisez ce qui suit :**

*La liche se dresse au sommet de la tête de l'originel. Elle semble vous attendre. Un nuage noir, crépitant d'éclairs, tourne autour du magicien mort-vivant. En son centre luisent ses yeux, deux billes rouges. La zone autour de la liche est sombre et envahie par les ombres, comme si sa présence repoussait la lumière.*

*« Vous avez entravé mes efforts pour la dernière fois, pauvres fous, déclare la liche. Maintenant, vous allez récolter les fruits de votre stupidité ! »*

*Sur ces mots, à votre effroi, la gigantesque statue d'or sous vos pieds commence à bouger.*

## TACTIQUE

Dans les premiers rounds, les personnages pourraient bien le payer cher s'ils devaient décider de charger Illyram, car l'élémentaire le protège grâce à son allonge (tout comme le faucheur d'âmes, idéalement placé). Si personne ne charge, le faucheur d'âmes reste caché en attendant le meilleur moment pour surgir ; si son initiative est supérieure à celle des personnages, il prépare une action pour déclencher *apparition soudaine* contre le premier personnage qui attaque Illyram, puis il utilise *élan de chagrin* pour se déplacer dans la mêlée.

En raison de la taille limitée de l'aire, les personnages auront peut-être du mal à échapper à leurs assaillants, et les moissonneurs sanglotains en tirent parti. Le cyclone foudroyant utilise des attaques d'explosion contre les personnages qui se regroupent ; il a cependant reçu l'ordre de ne pas toucher le faucheur d'âmes à moins que cela ne soit inévitable.

Si Illyram est tué avant son élémentaire, ce dernier est plongé dans une rage destructrice et ne fait plus aucun effort pour éviter le faucheur d'âmes avec ses attaques.

**Illyram Brackz (E)** **Contrôleur d'élite niveau 24**
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M — 12 100 px

**Initiative** +14 **Sens** Perception +14 ; vision dans le noir
**Aura nécromantique (nécrotique)** aura 5 ; toute créature vivante qui entre ou débute son tour de jeu dans l'aura subit 5 dégâts nécrotiques.
**Pv** 362 ; **péril** 181
**Régénération** 10 (si Illyram subit des dégâts radiants, sa régénération ne fonctionne pas à son tour de jeu suivant)
**CA** 38 ; **Vigueur** 33, **Réflexes** 38, **Volonté** 38
**Immunités** maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10
**Jets de sauvegarde** +2
**VD** 6
**Points d'action** 1

**Rayon d'ombre** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Distance 20 ; +28 contre Réflexes ; 3d8 + 7 dégâts nécrotiques.

**Orbe nécrotique** (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **nécrotique**
Distance 20 ; +28 contre Vigueur ; 3d8 + 7 dégâts nécrotiques, et la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant d'Illyram.

**Onde entropique** (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **nécrotique**
Explosion de zone 2 à 20 cases ou moins ; +28 contre Réflexes ; 6d6 + 7 dégâts nécrotiques.

**Indestructible**
Lorsque Illyram est réduit à 0 point de vie, son corps et ses biens tombent en poussière, mais il n'est pas détruit pour autant. Il réapparaît (ainsi que ses biens) 1d10 jours plus tard dans un rayon de 1 case de son phylactère, à moins que celui-ci ait été découvert et détruit avant.

**Second souffle** (simple ; rencontre) ✦ **guérison**
Illyram dépense une récupération et regagne 90 points de vie. Il bénéficie d'un bonus de +2 à toutes ses défenses jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

**Alignement** mauvais **Langues** commun, elfique
**Compétences** Arcanes +24, Histoire +24, Intuition +19

| | | |
|---|---|---|
| **For** 12 (+13) | **Dex** 15 (+14) | **Sag** 15 (+14) |
| **Con** 18 (+16) | **Int** 25 (+19) | **Cha** 21 (+17) |

**Faucheur d'âmes sanglotain (F)** **Franc-tireur niveau 25**
Humanoïde ombreux de taille M — 7 000 px

**Initiative** +27 **Sens** Perception +27 ; vision dans le noir
**Pv** 236 ; **péril** 118
**CA** 39 ; **Vigueur** 35, **Réflexes** 39, **Volonté** 36 ; cf. aussi *air morne*
**VD** 10 ; cf. aussi *élan de chagrin*

**Griffes** (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
+30 contre CA ; 2d8 + 7 plus 2d8 dégâts psychiques.

**Apparition soudaine** (simple ; recharge ⚀ ⚄ ⚅) ✦ **psychique, téléportation**
Le faucheur d'âmes sanglotain se téléporte de 10 cases et effectue une attaque de griffes jouissant d'un avantage de combat contre la cible.

**Élan de chagrin** (simple ; rencontre) ✦ **psychique**
Le faucheur d'âmes sanglotain se déplace jusqu'à 10 cases et effectue trois attaques de griffes à n'importe quel moment de son déplacement, chacune devant cependant viser une cible distincte.

**Air morne** ✦ **terreur**
Les attaques de corps à corps et à distance effectuées contre le faucheur d'âmes sanglotain subissent un malus de -2 au jet d'attaque.

**Avantage de combat**
Le faucheur d'âmes sanglotain inflige 3d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

**Alignement** non aligné **Langues** commun
**Compétences** Discrétion +30, Intuition +27

| | | |
|---|---|---|
| **For** 24 (+19) | **Dex** 36 (+25) | **Sag** 31 (+22) |
| **Con** 28 (+21) | **Int** 18 (+16) | **Cha** 22 (+18) |

**2 moissonneurs sanglotains (M)** **Soldat niveau 27**
Humanoïde ombreux de taille M 11 000 px chacun

**Initiative** +26 **Sens** Perception +24 ; vision dans le noir
**Pv** 254 ; **péril** 127
**CA** 41 ; **Vigueur** 38, **Réflexes** 39, **Volonté** 38 ; cf. aussi *air morne*
**VD** 8, escalade 8 (pattes d'araignée)

⊕ **Faux chagrine** (simple ; à volonté) ✦ **arme, psychique**
+32 contre CA ; 4d10 + 8 dégâts psychiques, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du moissonneur sanglotain.

⸸ **Coup de la Faucheuse** (simple ; recharge ⚅) ✦ **guérison, psychique**
Faux nécessaire ; +32 contre CA ; 4d10 + 24 dégâts psychiques, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du moissonneur sanglotain. Si cette ataque réduit la cible à 0 point de vie ou moins, le moissonneur sanglotain regagne 60 points de vie.

**Air morne** ✦ **terreur**
Les attaques de corps à corps et à distance effectuées contre le moissonneur sanglotain subissent un malus de -2 au jet d'attaque.

**Alignement** non aligné **Langues** commun
**Compétences** Intimidation +26, Intuition +24
**For** 26 (+21) **Dex** 32 (+24) **Sag** 22 (+19)
**Con** 30 (+23) **Int** 18 (+17) **Cha** 26 (+21)
**Équipement** robe, faux

**Cyclone foudroyant (C)** **Artilleur d'élite niveau 26**
Créature magique élémentaire (air, eau) de taille TG 18 000 px

**Initiative** +24 **Sens** Perception +16
**Pv** 382 ; **péril** 191
**CA** 42 ; **Vigueur** 40, **Réflexes** 42, **Volonté** 35
**Immunités** maladie, poison ; **Résistances** électricité 30, tonnerre 30
**Jets de sauvegarde** +2
**VD** vol 10 (stationnaire)
**Points d'action** 1

⊕ **Arc électrique** (simple ; à volonté) ✦ **électricité**
Allonge 3 ; +29 contre Réflexes ; 2d8 + 11 dégâts d'électricité.

⊛ **Éclair** (simple ; à volonté) ✦ **électricité**
Distance 10 ; +29 contre Réflexes ; 2d8 + 11 dégâts d'électricité.

**Coup de tonnerre** (simple ; à volonté) ✦ **tonnerre**
Explosion de proximité 2 ; +28 contre Vigueur ; 2d10 + 9 dégâts de tonnerre.

**Brume électrique** (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **électricité**
Explosion de proximité 3 ; réussite automatique ; 1d10 + 9 dégâts d'électricité, et le cyclone foudroyant devient immatériel jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

**Tempête de foudre** (simple ; débute non déchargé ; se recharge quand le cyclone foudroyant utilise *brume électrique*) ✦ **électricité, tonnerre**
Explosion de zone 3 à 20 cases ou moins ; +29 contre Réflexes ; 6d8 + 9 dégâts d'électricité et de tonnerre. *Échec :* demi-dégâts.

**Alignement** non aligné **Langues** originel
**For** 25 (+20) **Dex** 32 (+24) **Sag** 17 (+16)
**Con** 29 (+22) **Int** 8 (+12) **Cha** 15 (+15)

## Particularités de la zone

Une fois qu'Illyram a atteint la tête, le Monolithe d'Or s'active selon un schéma aléatoire, alternant entre tremblements et secousses. Cela se poursuit tant qu'Illyram est en vie. À chaque fois que le monolithe passe des tremblements aux secousses, il projette une décharge d'énergie de la paume de sa main dressée, non pas sur les personnages mais vers la Mer Astrale.

La tête du monolithe se trouve à 51 mètres au-dessus du sol.

**Tremblement du monolithe :** l'énergie élémentaire du Monolithe d'Or a été partiellement éveillée par la magie d'Illyram et le corps de l'originel est maintenant pris de tremblements. Tant que durent les tremblements, toute créature qui est frappée par un coup critique ou mise en péril par une attaque doit réussir un test d'Acrobaties DD 26 sous peine de se retrouver à terre.

Après 1d4 rounds de tremblements, le monolithe entre en rage à la fin du round et est pris de secousses au round suivant.

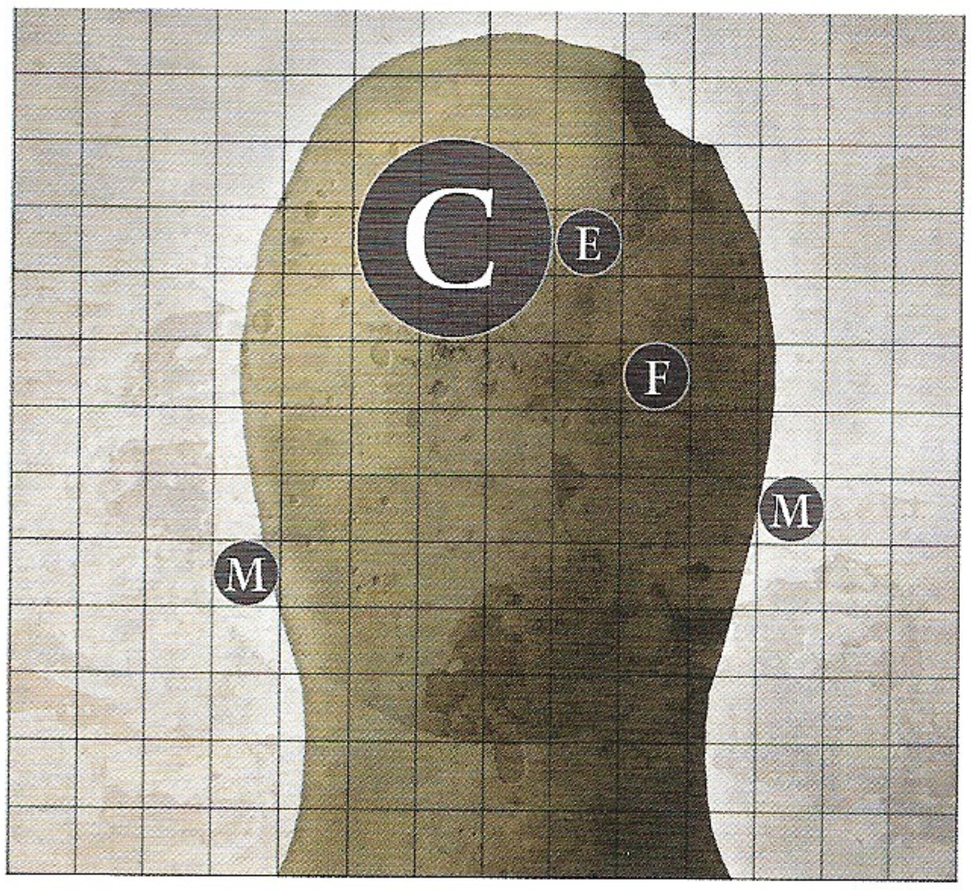
**Rage du monolithe :** lorsque le Monolithe d'Or entre en rage, il tire depuis sa main une décharge d'énergie dorée qui fuse vers la Mer Astrale. Quelques rounds plus tard, les personnages voient le nuage doré d'une explosion lointaine qui flamboie en s'élevant vers le ciel.

Ce qui est détruit par le premier tir du monolithe est laissé à votre appréciation. Cela peut être favorable aux personnages, ou non. S'ils ne parviennent pas à stopper Illyram et son rituel avant que le monolithe ne répète son cycle, l'originel décale son bras et tire à nouveau. Quoi qu'il détruise alors, cela devrait être au détriment des personnages, tout comme les éventuels tirs suivants.

Après son explosion de rage, le monolithe est pris de secousses.

**Secousses du monolithe :** le monolithe remarque la présence de créatures sur sa tête et passe 1 round à tenter de les faire tomber en s'ébrouant. Chaque créature située sur son crâne doit dépenser une action de mouvement ou réussir un test d'Acrobaties DD 31 pour s'accrocher à la surface du monolithe ; en cas d'échec, la créature est éjectée de la tête à 15 mètres dans une direction aléatoire. Une créature inconsciente ou sans défense est automatiquement éjectée, à moins qu'une créature adjacente ne dépense une action de mouvement pour la retenir (en plus des efforts nécessaires pour se maintenir elle-même sur la tête). Les créatures éjectées subissent 17d10 dégâts de chute et escalader jusqu'à la tête du monolithe (51 mètres) nécessite un test d'Athlétisme DD 31.

Après les secousses, le monolithe reprend le cycle à son début et se met à nouveau à trembler.



# KALANDURREN

Lorsqu'on entr'aperçoit les cascades et les cimes de Kalandurren à travers le gris pâle du voile coloré, il est difficile d'imaginer que la divinité de ce dominion est morte. Amoth (cf. *Manuel des Plans*, page 96), l'ancien maître de ce domaine, a été tué il y a de cela des siècles dans une bataille contre les princes démons Orcus, Démogorgon et Rimmon. Lorsque le voyageur perce le voile, cependant, la vérité devient apparente. Une sinistre île noire flotte sur une mer grise, sans vie, qui s'écoule sans fin vers l'observateur et par-dessus les bords du dominion dans une chute infinie. Des plateaux couverts de steppes, chacun bordé de chutes d'eau, s'élèvent tel un escalier vers deux immenses montagnes accrochées au ciel comme des piliers. Auparavant, un soleil et une lune miniatures couronnaient les montagnes, et le dominion connaissait le cycle du jour et de la nuit. Les orbes célestes sont aujourd'hui éteints ; la neige tombe d'un ciel perpétuellement gris acier, et le vent qui souffle en rafale sur les steppes porte les cris de chasse des démons.

## Habitants et culture

Les démons qui ont tué Amoth sont partis, mais des démons inférieurs écument les terres avec pour seuls ennemis les membres de la Garde Funeste, une armée de nihilistes dotés de pouvoirs magiques qui partagent le goût de leurs adversaires pour le chaos. Entre les démons et la Garde Funeste, une guerre larvée couve dans les ruines dévastées du dominion, mais le conflit reste confiné à l'écart d'une étrange zone de trêve. Ce qui était autrefois un temple dédié aux principes de la Loi dans les ruines du palais d'Amoth a été transformé en une arène de gladiateurs, où démons, gardes funestes et quelques voyageurs arrivent à s'asseoir côte à côte, captivés par le carnage qui se déroule dans l'arène. Les aventuriers qui visitent cette zone sont en sécurité, à condition qu'ils soient assez forts et rapides pour y parvenir et en repartir.

JIM NELSON

## Principaux lieux

Kalandurren regorgeait jadis de places fortes, demeures des exaltés et des anges d'Amoth. Les ruines de ces forteresses sont visibles partout, et toutes n'ont pas nécessairement été pillées car les démons comme la Garde Funeste interrompent constamment les recherches des étrangers. Deux des plus célèbres sites du dominion sont décrits ci-dessous.

### L'arène de la Divine Fortune

À Exalhus, la cité sise au centre de Kalandurren, se dressait jadis, flamboyant à la lumière du soleil qui couronnait les montagnes, un temple d'or dédié à la Loi et à la Justice. Sa lumière s'éteignit lorsque Amoth fut tué. La structure solitaire demeura là des siècles durant, ignorée par les démons, jusqu'à ce que la Garde Funeste la brûle et la rase.

À l'instant où le feu commença à lécher les murs du temple, cependant, une étrange énergie se déversa des ruines, emplissant les gardes funestes tout autour d'espoir, de certitude, d'honneur et par-dessus tout de l'impression d'avoir un but.

Ce sentiment était abominable pour les nihilistes, et nombreux de ceux qui sentirent les premiers effets du pouvoir enfoui d'Amoth furent immédiatement plongés dans la folie. Ceux qui survécurent à l'expérience étudièrent, intrigués, les traces de loi et de bonté qui demeuraient autour du temple. Ils découvrirent qu'en s'exposant à ces sentiments positifs pendant une courte durée, l'excitation procurée par les actes de destruction n'en devenait ensuite que plus intense.

Devenus dépendants de l'extase interdite provoquée par les vestiges de pensée loyale, les gardes funestes bâtirent leur forteresse dans les ruines d'Exalhus. Dans le temple se trouvait un amphithéâtre qui servait d'arène pour résoudre les jugements par l'épée. Lorsqu'ils déblayèrent cette arène, les gardes funestes découvrirent que toute sa magie n'avait pas disparu ; les sceaux qui empêchaient les spectateurs de se battre entre eux étaient restés en place. Dans cet environnement, les gardes funestes pouvaient se détendre en sécurité pendant quelques minutes ou quelques heures, sans avoir à se préoccuper des manigances de leurs congénères tant qu'un gladiateur versait son sang et fracassait des crânes dans l'arène.

Les combats dans l'arène sont particulièrement distrayants lorsqu'un ou plusieurs des combattants ont une attitude loyale. De tels combattants se sentent incités à combattre jusqu'à la mort, une situation que les gardes

funestes trouvent délectable, en particulier lorsque ces captifs sont confrontés à leurs propres alliés. Les personnages joueurs qui s'affrontent dans l'arène pourraient être capables de se libérer de cette compulsion, mais des combattants moindres ont peu de chances d'y arriver.

Lorsque les démons comprirent ce qui se passait dans l'arène, beaucoup d'entre eux s'arrangèrent pour se glisser ou se téléporter dans les gradins. Une fois là, eux aussi sont absolument sans défense contre les puissantes auras de non-violence de l'arène. Au cours des décennies, la Garde Funeste et les démons en sont arrivés à un accord tacite pour se partager le spectacle de l'arène, bien qu'ils s'affrontent couramment en bas, sur le sable sanglant. Ils sont également en compétition pour voir qui des deux camps parviendra à apporter les meilleurs esclaves gladiateurs et les victimes les plus divertissantes.

L'arène est un amphithéâtre dressé autour d'une fosse en demi-cercle de 18 mètres de rayon. Sous le sable écarlate gorgé de sang se trouvent les vestiges du grand autel d'Amoth, qui est la source de l'énergie loyale qui baigne Kalandurren.

Les combats de groupe (avec un nombre égal d'adversaires de chaque côté) sont tout aussi fréquents que les duels, et le résultat des affrontements (la mort ou la grâce) est déterminé par une paire de dés en os à six faces que détient le grand seigneur Nariche, l'actuelle dirigeante de la Garde Funeste. Des joueurs entreprenants et à demi suicidaires venus de tous les mondes connus s'aventurent dans l'arène de la Divine Fortune. Parier avec des démons et des gardes funestes sur les combats, ou sur le résultat des dés, procure à certains une excitation que rien d'autre ne peut égaler.

L'assistance n'est pas totalement hors de danger cependant. Si à la fin d'un combat Nariche obtient un total de sept sur les dés divins, comme ils sont appelés, le gladiateur victorieux gagne le droit de défier qui il souhaite dans l'amphithéâtre à un combat à mort immédiat dans l'arène.

Le vainqueur remporte tout ce que possédait le perdant (y compris la liberté, son équipement, son or et ses esclaves), et le vaincu est réduit en esclavage, s'il survit. N'importe quel spectateur peut être ainsi défié, puissant ou faible, et ce fait n'est pas toujours clairement expliqué aux nouveaux visiteurs.

### Impliquer les personnages

Des personnages de tous niveaux peuvent être jetés dans les combats de l'arène de la Divine Fortune, que ce soit en tant que gladiateurs rebelles ou que spectateurs défiés lorsque Nariche obtient un 7.

Paradoxalement, l'arène représente l'un des meilleurs moyens de survivre à Kalandurren, à condition que le combattant parvienne à enchaîner les victoires. C'est également un bon moyen d'obtenir une audience avec Nariche, qui assiste toujours au combat (et peut être défiée comme tous les autres spectateurs).

La Garde Funeste préfère envoyer dans l'arène des créatures inspirées par des tendances loyales ou imprégnées d'énergie divine, tels que diables, maruths et même anges, mais les personnages peuvent rencontrer virtuellement n'importe quelle créature de la Mer Astrale sur le sable sanglant.

## Le cairn de Rimmon

Avant d'être terrassé, Amoth parvint à tuer Rimmon. Le corps du prince démon est inhumé dans un cairn magiquement scellé, dans l'ombre d'une des immenses montagnes du dominion. En dépit des nihilistes déments et des démons qui peuplent Kalandurren, personne n'est parvenu à pénétrer dans le cairn.

# Caractéristiques de l'environnement

Certaines zones de Kalandurren portent l'empreinte de la violence.

## Stigmates spirituels

Des portions du sol de l'arène, ainsi que certaines zones des ruines de Kalandurren, sont devenues des stigmates spirituels.

*Effet :* lorsqu'une créature quitte une case de stigmate spirituel, elle confère un avantage de combat jusqu'à ce qu'elle pénètre à nouveau dans cette case. Une fois qu'une créature a été affectée par une case de stigmate spirituel, elle est immunisée jusqu'à la fin de la rencontre contre les occurrences ultérieures de cet effet provoquées par cette même case. Les cases de stigmates spirituels ne peuvent pas être détectées tant que l'effet n'est pas déclenché.

*Utilisation :* cet effet permet de s'assurer que les combats dans l'arène sont sanglants, et démons comme gardes funestes savent comment en tirer parti ; dès qu'un adversaire quitte une case de stigmate spirituel, ils tentent d'occuper eux-mêmes cette case pour empêcher leur ennemi d'y retourner et profiter de l'avantage de combat qu'il confère ainsi.

# Rencontres de groupe

Kalandurren, un lieu dévasté par la guerre, sur lequel aucune divinité ne règne, est riche en périls. Les bandes de démons et de gardes funestes sont fréquentes, et les personnages peuvent rencontrer tous les types de monstres présentés dans cet ouvrage ou dans le *Manuel des Plans*, en particulier dans l'arène de la Divine Fortune.

**Rencontre de niveau 8 (1 950 px)**
- 2 bretteurs infernaux cambions (brutes de niveau 8, cf. *BF* 41)
- 1 capitaine de la Garde Funeste [gladiateur drakéide] (soldat de niveau 10, cf. *BF* 92)
- 1 infiltrateur de la Garde Funeste [assassin doppelganger] (chasseur de niveau 8, cf. *BF* 74)
- 1 succube (contrôleur de niveau 9, cf. *BF* 73)

**Rencontre de niveau 17 (8 400 px)**
- 2 diables gardiens (soldats de niveau 16, cf. page 135)
- 2 immoliths (contrôleurs de niveau 15, cf. *BF* 59)
- 4 vrocks (francs-tireurs de niveau 13, cf. *BF* 61)

**Rencontre de niveau 24 (33 200 px)**
- 1 chevalier de l'effroi rakshasa (soldat de niveau 24, cf. *BF* 220)
- 1 chevalier de la mort [paladin drakéide] (soldat d'élite de niveau 25, cf. *BF* 46)
- 1 frondeur pourrissant (artilleur de niveau 22, cf. *BF* 262)
- 1 seigneur funeste [champion drakéide] (soldat de niveau 26, cf. *BF* 93)

# PANDÉMONIUM

De sombres tunnels s'entrelacent sur des centaines de kilomètres avant de déboucher sur des cavernes emplies d'horreurs tirées des plus affreux cauchemars. Le froid occupe passages et grottes, chassé uniquement par une cruelle chaleur qui annonce l'approche d'une abomination capable de liquéfier chair et os.

Mais bien plus que tout cela, c'est le vent omniprésent que l'on retient, une force implacable, abrasive, obsédante qui réduit bien vite les mortels à l'état de loques bredouillantes... puis d'os et de cendre.

Voici Pandémonium, la coquille pervertie d'un vaste monde en ruine qui attire plus que son lot d'exilés mortels et d'Extérieurs déracinés.

Certains prétendent que ces tunnels sont les veines de Tharizdun, et la roche sa chair. Mais s'il en est ainsi, ce n'est que l'enveloppe abandonnée d'une divinité qui a depuis longtemps quitté le dominion qu'elle a créé, et le vent est alors son souffle d'adieu, imprégné de la folie du Royaume Lointain.

Pandémonium n'est pas un lieu où l'on souhaite séjourner longtemps, mais la promesse de trésors antiques enfouis dans ses catacombes attire les aventuriers.

## Habitants et culture

Les âmes de nombreux défunts se retrouvent à Pandémonium plutôt que dans le dominion de leur divinité. Les Extérieurs qui échouent dans cet horrible endroit sont connus sous le nom de bannis. S'ils parviennent à échapper à l'obscurité de Pandémonium, ils n'y remettent jamais les pieds.

Pandémonium n'a pas d'autorité centrale, aucun dieu-roi pour proclamer ses commandements depuis quelque trône que ce soit, et les gens qui peuplent ce lieu sont donc livrés à eux-mêmes. Ils mènent une existence furtive, toujours en maraude dans l'espoir de mettre la main sur de la nourriture ou de l'eau potable, combattant les créatures qui peuvent l'être et se cachant de celles qui sont plus puissantes. Il arrive que des visiteurs s'aventurent volontairement à Pandémonium à la recherche de trésors ; certains d'entre eux parviennent même à en repartir. Ceux qui sont trop atteints par la démence pour s'échapper s'installent dans le dominion et troquent aux nouveaux arrivants les babioles et l'équipement qu'ils trouvent dans leurs pérégrinations.

Ceux qui visitent le dominion peuvent être gagnés par l'impression qu'ils ont pénétré dans un gigantesque asile d'aliénés dépourvu de portes. Étant donné que la folie peut prendre bien des formes, les résidents de Pandémonium ont des comportements qui varient grandement ; certains sont violents, d'autres furtifs et dissimulateurs, et d'autres encore sont hébétés et absents. Aucun ne s'habitue jamais totalement aux bourrasques et chaque jour apporte son lot de tourments. Quel que soit leur comportement type, cependant, les résidents de Pandémonium tendent vers les extrêmes : les colériques attaquent quiconque les regarde de travers, les menteurs compulsifs sont incapables de dire une chose vraie quand bien même ils le souhaiteraient, et ceux que les coups de boutoir du vent ont plongés dans la catatonie titubent dans les rues comme des zombies. Parfois, ceux qui sont sains d'esprit semblent les plus déments, rageant contre le destin et cherchant désespérément un moyen de s'échapper.

La Garde Funeste maintient une présence dans ce lieu désolé ; sa philosophie faite d'entropie et plus particulièrement de fatalisme a réellement un sens à Pandémonium. La Garde Funeste accueille volontiers les Extérieurs bannis qui prouvent leur aptitude au combat et leur dévotion à la cause, leur offrant un passage vers Kalandurren. Ce n'est peut-être pas un foyer plus accueillant, en particulier pour ceux qui sont recrutés afin de combattre dans l'arène de la Divine Fortune. Mais pour ceux qui désirent plus que tout échapper aux vents de Pandémonium, n'importe quel refuge fait l'affaire.

Pandémonium abrite de nombreux cultes monstrueux, tout particulièrement dans les labyrinthiques cavernes d'Agathion. Les abominations qualifiées de malédictions (cf. page 132) préfèrent ce dominion à tout autre foyer. Le Hurlement d'Agonie, un culte de morts-vivants immatériels (tels que fantômes et âmes-en-peine) hantant des sanctuaires chtoniens, vénère les malédictions comme les déchets de divinités mortes depuis longtemps. Les cultistes n'aiment rien tant que de sacrifier des créatures intelligentes à leurs maîtres perpétuellement hurlants. Des berbalangs immortels et des seigneurs vampires entretiennent également des autels dans ce dominion, leur esprit depuis longtemps brisé par les longues années passées à subir les assauts incessants du vent.

## Principaux lieux

Certains habitants de Pandémonium se rassemblent en communautés pour se protéger, mais ces enclaves sont rares et la plupart tombent rapidement, victimes de maraudeurs ou de dissensions provoquées par la démence que finit toujours par causer le vent. Il existe quelques exceptions, mais même celles-ci se tiennent sur le fil entre la destruction issue de l'intérieur et celle venue de l'extérieur. Ci-dessous en sont décrites trois qui durent depuis plus longtemps que la moyenne.

### Le Rempart de Tréguise

Probablement l'endroit le plus civilisé de Pandémonium (si l'on considère ce qui fait office de civilité dans les Entrailles Hurlantes), cette communauté vieille de plusieurs siècles, cernée de hauts murs, se dresse dans une profonde caverne aux confins de l'étendue de givre connue sous le nom de la plaine de l'Hiver (cf. *Manuel des Plans*, page 107). Grâce à une trêve tendue, basée sur le commerce, avec les géants du froid des catacombes proches, les gens qui sont établis ici vivent à peu près normalement (nonobstant les fréquentes crises de bredouillements déments ou de violence gratuite, pour passer le temps). Plus de la moitié de la population est capable de fonctionner mais néanmoins folle à cause des vents constants et des blizzards occasionnels.

La vie civile s'articule autour du temple d'Érathis, de plus en plus décrépit, dont les missionnaires établirent autrefois la ville au nom de leur dieu. Le Rempart de Tréguise a pour la plus grande part échoué en tant

que centre religieux et communauté mais, le temps aidant, s'y sont rassemblés un bon nombre de gens singuliers (et à la santé mentale au mieux vacillante).

Le Rempart de Tréguise constitue un bon camp de base pour les aventuriers en quête des trésors légendaires de Pandémonium. Des chambres sont disponibles à l'auberge de la *Mâchoire Cassée*. Les clients ayant pour habitude de s'attaquer fréquemment et sans raison, les planchers sont couverts de tapis rouges pour masquer les taches de sang. Les gens sains d'esprit sont suspects au Rempart de Tréguise ; les visiteurs seraient par conséquent bien avisés de feindre une affliction mentale quelconque, un trouble qui pourrait bien devenir permanent s'ils passent trop de temps dans les Entrailles Hurlantes.

Des membres secrets de la Cabale Blême, venus de la forteresse de l'Asile (cf. *Manuel des Plans*, page 107), surveillent les nouveaux arrivants, et tout particulièrement ceux qui sont en possession de secrets magiques susceptibles de servir la cause de la cabale.

## La Myriade de Trombes

Fondée par un ménestrel promeneur planaire du nom de Catalan l'Insensé, l'école de la Myriade de Trombes accepte les bardes qui sont assez braves pour voyager à travers Pandémonium à la recherche de la musique de la folie. Les étudiants s'exposent aux vents des heures durant pour trouver l'inspiration. L'école s'est fait dans le dominion la réputation d'être un refuge pour les malheureux qui sont surpris par les pires bourrasques, mais les bardes de la Myriade de Trombes sont plus intéressés par la possibilité de glaner les secrets musicaux dans l'esprit des victimes que par la sauvegarde de la santé mentale de leurs hôtes. Les aventuriers qui sont piégés là deviennent en quelque sorte prisonniers, exposés aux vents à dessein afin que les bardes puissent trouver l'inspiration en écoutant leurs hurlements.

Les bardes déments ont beaucoup en commun avec la Cabale Blême, ce qui attise constamment les rivalités entre les deux groupes, dont chacun éliminerait volontiers son concurrent s'il en avait la possibilité.

## La Tour de Vecna

Les rumeurs, divinations et disparitions mystérieuses mènent toutes à la même conclusion : Vecna, le dieu des secrets, possède une forteresse quelque part dans les profondeurs de Pandémonium. Certains affirment que sa tour remplit le rôle de dominion pour ce dieu. D'autres rétorquent qu'il s'agit simplement d'une grande tour noire remplie de morts-vivants, et que les créatures ailées qui chevauchent les vents dans les tunnels ne sont que des fantômes et des ombres, et non des anges protégeant les secrets de leur maître.

## Idées d'aventures

Dans les entrailles tortueuses de Pandémonium, les aventuriers ne manquent jamais d'adversaires. Bien que les personnages de tous niveaux puissent y trouver des défis à leur taille, le fait que Pandémonium soit un endroit dangereux (particulièrement pour les personnages à l'échelon héroïque) et dépourvu d'autorité centrale (pas de divinités à défier ni de princes diaboliques à affronter pour les personnages à l'échelon

VINCENT DUTRAIT

épiques) le rend idéal comme champ de bataille pour les personnages à l'échelon parangonique et comme zone de transition pour tous les niveaux. Voici trois idées d'aventures, une pour chaque échelon, destinées à ceux qui visitent Pandémonium.

### Échelon héroïque : À la rescousse

La ville délabrée du Rempart de Tréguise est menacée en permanence par des bandes en maraude d'humanoïdes babillant ou de monstres pervertis par les vents. Les aventuriers peuvent rapidement se faire un nom en protégeant les habitants contre les dangers de ce royaume. Les résidents de Pandémonium ne peuvent pas les payer bien cher, mais ils sont reconnaissants et heureux d'être aidés sans condition. En outre, ils peuvent fournir des indices et relayer des rumeurs concernant des trésors extraordinaires qui attendent les aventuriers dans les cavernes et les tunnels au-delà du Rempart de Tréguise.

### Échelon parangonique : Exploration

Beaucoup paieraient une fortune pour envoyer quelqu'un cartographier les recoins apparemment infinis de Pandémonium et en recenser les innombrables portails. Un certain nombre d'explorateurs ont déjà tenté l'exploit et échoué, mais les récompenses et la reconnaissance seraient considérables pour celui qui y parviendrait. Par ailleurs, le statut de dominion brisé de Pandémonium pourrait attirer des dieux désireux de le conquérir ou de l'incorporer à leur propre dominion. Tharzidun a laissé son empreinte sur l'endroit et ses cultistes sont convaincus qu'il reviendra un jour. S'il ne réapparaît jamais pour réclamer la partie du

dominion qui lui appartenait autrefois, ce ne sera pas faute de sacrifices hurlants dans les profondeurs des tunnels balayés par les vents.

## Échelon épique : jusque dans les entrailles

Les rumeurs prétendent que de puissants objets magiques et de grandes récompenses attendent dans les profondeurs du dominion, gardés par des horreurs démentes de plus en plus puissantes. Non seulement les personnages peuvent découvrir des trésors venus des temps passés, remontant parfois même à la guerre de l'Aube, mais ils ont également la possibilité de retrouver l'équipement laissé par les aventuriers qui sont tombés avant eux, ce qui représente un vaste éventail de trophées. En outre, la Cabale Blême s'intéresse aux aventuriers de ce niveau et envoie des agents pour les recruter ou les éliminer, en fonction de ses besoins.

## Caractéristiques de l'environnement

Pandémonium est un environnement brutal, âpre, rendu pire encore par le vent aliénant de sinistre réputation ou par les fréquentes bourrasques écorcheuses de pensée.

### Vent aliénant

Pandémonium est à tout moment empli par un vent rugissant qui fonce dans ses tunnels tortueux. Certains croient qu'il s'agit du dernier souffle des dieux tués là, tandis que d'autres sont persuadés que c'est une malédiction jetée sur le dominion par un originel du vent et du tonnerre. Quoi qu'il en soit, le vent érode l'esprit et l'âme de ceux qui y sont exposés. Même ceux qui sont parvenus à s'évader de Pandémonium affirment encore entendre l'écho des gémissements du vent.

Traitez le vent aliénant comme un danger de l'environnement (cf. *GdM* 158) nécessitant un test d'Endurance DD 20. Toute créature qui a perdu une récupération à cause du vent aliénant subit jusqu'au repos prolongé suivant un malus de –2 en Volonté et aux tests des compétences basées sur l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme.

Parmi les autres dangers de l'environnement fréquents figurent les nuages de spores (cf. *GdM* 68), les illusions et les murs illusoires façonnés par les vents (cf. *GdM* 68) et les tornades (cf. *GdM* 69).

### Climat imprévisible

Les vents de Pandémonium peuvent changer radicalement en termes de pression et de température, faisant varier en un instant les conditions ambiantes du froid polaire à la chaleur tropicale. Les personnages préparés pour un climat pourraient bien se retrouver soudain exposés à son opposé.

### Bourrasque écorcheuse de pensée

Parfois, le vent s'amplifie rapidement et devient une force mortelle en lui-même, souvent au milieu d'une rencontre.

**Bourrasque écorcheuse de pensée** **Chasseur niveau 13**
Danger 800 px

*Les vents enflent en une cacophonie enfiévrée, suffisante pour arracher la chair des os et pulvériser l'esprit.*

**Danger :** les vents en furie se déchaînent depuis une case d'origine et effectuent une attaque prenant la forme d'une décharge de proximité 4 à chaque round pendant 2d4 rounds.

**Perception**

Les personnages ne peuvent pas user de Perception pour détecter ce danger.

**Autres compétences :** Nature

DD 23 : le personnage réalise que le vent s'amplifie dans une case précise et devine dans quelle direction il va attaquer.

**Initiative** +10

**Attaque ✦ psychique**

**Action simple** **Proximité** décharge 4

**Cible :** chaque créature prise dans la décharge

**Attaque :** +16 contre Volonté

**Réussite :** 2d8 + 5 dégâts psychiques, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

**Échec :** demi-dégâts.

**Contre-mesures**

✦ Un personnage qui entreprend une action mineure pour protéger ses oreilles du vent bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses contre ce danger et subit un malus de -2 aux tests de Perception.

✦ Un personnage qui est à terre ou qui dispose d'un abri subit la moitié des dégâts de ce danger.

**Promotion d'élite (1 600 px)**

Augmentez la portée à décharge de proximité 6.
Augmentez le DD des tests de Nature de 2.

## Rencontres de groupe

Pandémonium étant le foyer de toutes sortes de créatures en proie à la folie, les rencontres y varient grandement. Souvenez-vous que les ennemis rencontrés dans ce dominion sont tout aussi vulnérables aux vents aliénants que les personnages, et que la plupart ont déjà plongé dans la démence en raison d'une exposition prolongée.

**Rencontre de niveau 6 (1 400 px)**

- 1 âme-en-peine démente (contrôleur de niveau 6, cf. *BF* 14)
- 1 cultiste de la Cabale Blême (mage humain évolué en artilleur d'élite de niveau 4, cf. *BF* 163)
- 2 évistros (brutes de niveau 6, cf. *BF* 57)
- 1 glaive noir tieffelin (chasseur de niveau 7, cf. *BF* 254)

**Rencontre de niveau 12 (3 500 px)**

- 1 balhannoth (chasseur d'élite de niveau 13, cf. *BF* 29)
- 1 dévoreur d'âme (soldat d'élite de niveau 11, cf. *BF* 64)
- 1 dévoreur viscéreux (contrôleur de niveau 12, cf. *BF* 64)

**Rencontre de niveau 18 (11 600 px)**

- 2 bodaks massacreurs (soldats de niveau 18, cf. *BF* 39)
- 1 gargouille nabassu (chasseur de niveau 18, cf. *BF* 123)
- 1 ténébreux (brute d'élite de niveau 20, cf. *BF* 252)

**Rencontre de niveau 24 (31 200 px)**

- 1 âme-en-peine vénérable (chasseur de niveau 25, cf. *BF* 15)
- 2 chevaliers de l'effroi rakshasas (soldats de niveau 24, cf. *BF* 220)
- 1 faucheur d'âmes sanglotain (franc-tireur de niveau 25, cf. *BF* 233)
- 1 rafale rocailleuse (contrôleur de niveau 23, cf. *BF* 104)

# SHOM

Derrière un brillant voile bleu, une étendue désolée d'un blanc étincelant s'étire sur plus de mille kilomètres, interrompue çà et là par des cités en ruine, des buttes de roche orangée et de rares oasis. Tel est le Désert Blanc de Shom, un dominion qui a perdu son dieu lors de la Guerre de l'Aube. De cette divinité, connue sous le nom de Dieu du Verbe, il ne reste que quelques traces floues dans les mémoires. Un jour, Shom aura à nouveau un dieu, si Érathis parvient à ses fins.

Lorsque le Dieu du Verbe façonna Shom, il créa également son soleil et sa lune, des vaisseaux d'or et d'argent qui voguent à des centaines de kilomètres au-dessus de la surface du dominion. Le dieu a disparu depuis longtemps, mais les nefs magiques maintiennent leur orbite et leurs défenses mystiques continuent de les protéger contre les pirates et les chasseurs de trésors qui aimeraient décrocher la lune, et le soleil avec. Si les mortels qui peuplaient Shom avaient été aussi robustes que les satellites du dominion, Shom aurait pu survivre.

## Mort d'un dieu, ascension des illumiens

Lorsque le Dieu du Verbe mourut au cours de la Guerre de l'Aube, ses serviteurs humains et humanoïdes préservèrent la vitalité de l'énergie du dominion, permettant à Shom de survivre à la guerre plus ou moins intact. Le dieu mort avait été l'un des alliés d'Ioun ; tandis que cette dernière se consacrait à l'étude, le Dieu du Verbe avait vocation à créer. Les serviteurs du dieu mort invitèrent Ioun à prendre les rênes du dominion, mais elle déclina l'offre, choisissant de demeurer à Hestavar. Elle déclara que les serviteurs avaient accompli un travail admirable en maintenant le dominion pendant la guerre, et que par conséquent ils ne devraient avoir aucun mal à le gérer en temps de paix. Ioun fit don à ces loyaux humains de deux syllabes des Mots de la Création : une pour l'esprit, et une pour l'âme.

Aucun mortel seul ne pouvait supporter la connaissance de deux syllabes à la fois, aussi la moitié du nouveau peuple reçut le premier mot et l'autre moitié le second. Le but était d'inciter cette nouvelle société à mélanger le meilleur de l'âme et de l'esprit. Les membres de cette nouvelle race prirent le nom d'illumiens. Les sceaux composés en universel, issus des Mots de la Création, qui s'écoulaient sans fin autour de leur tête et de leur corps les plaçaient à part des autres mortels.

Les illumiens coupèrent tout contact avec le reste de la Mer Astrale et se refermèrent sur eux-mêmes pour étudier les révélations portées par l'agencement infini des syllabes. Dans les premiers temps, Shom prospéra tandis que les illumiens créaient prodiges et merveilles en rebâtissant leur dominion grâce au don d'énergie divine reçu d'Ioun et à ce qu'ils avaient réussi à préserver de la vitalité de leur dieu.

## La rupture du Verbe

Bientôt cependant, les siècles heureux en vinrent à une terrible conclusion. Ceux qui ont connaissance des circonstances de la chute des illumiens la considèrent comme une leçon : les mortels ne peuvent pas brandir le pouvoir divin sans devenir fous. L'histoire est un peu plus complexe que cela, cependant.

Les problèmes des illumiens commencèrent à cause de la faille entre ceux qui possédaient la syllabe de l'esprit et ceux qui possédaient celle de l'âme. Partager véritablement leurs connaissances s'avérait difficile. Les générations successives se tournèrent progressivement de plus en plus vers l'une ou l'autre des syllabes, en particulier parce que les enfants ne pouvaient pas posséder les deux, et que celle qu'ils avaient n'était souvent pas celle qu'auraient souhaitée les parents. Des cabales extrémistes, dédiées à des aspects spécifiques de l'une ou l'autre syllabe, attisèrent la discorde. Les illumiens de l'esprit, encouragés par les murmures de Vecna, commencèrent à voir des complots là où aucun n'existait. Du côté des cabales de l'âme, une arrogance bien pensante était de mise, et les pires d'entre elles « établirent » que les serviteurs de l'esprit n'avaient plus véritablement d'âme et pouvaient par conséquent être traités de la pire manière ainsi que leurs actes le méritaient, sans crainte de mal agir. Dans cette optique, Asmodée inspira à cette faction nombre de suggestions brillantes.

La guerre civile éclata, s'apaisa, puis le dominion s'embrasa à nouveau. Le cycle se répéta et les atrocités se succédèrent sans cesse, et même les factions bien intentionnées finirent par être emportées dans la tourmente. Lorsque la population atteignit un niveau grandement réduit, les meneurs des différentes cabales

### Les Mots de la Création

Le peuple à qui furent confiées les syllabes de la création n'est plus, mais les mots eux-mêmes ne disparaissent pas si facilement. Bien que les illumiens de Shom aient disparu depuis des siècles, des traces de leur pouvoir demeurent. Un personnage qui découvre une source de magie illumienne ou qui étend le corpus de connaissances disponibles sur Shom (par exemple, en découvrant un nouveau rituel) peut se voir récompensé par l'usage d'une des syllabes de la création, pour un jour ou pour une rencontre.

Les illumiens les plus puissants pouvaient invoquer le pouvoir combiné de leurs sceaux pour calciner l'ennemi d'un trait de lumière incandescente, le frapper avec une explosion tonitruante ou encore soigner ou protéger leurs alliés. En l'état actuel, le pouvoir des syllabes n'est pas aussi impressionnant. Une bande de mots luisants, d'un langage impossible à comprendre totalement, même pour ceux qui parlent l'universel, tournoie autour de la tête du personnage béni, entre huit et quinze centimètres de distance. Les mots confèrent un bénéfice mineur pour une courte durée, tel que +1 en Réflexes ou en Volonté, ou +1 aux tests d'initiative ; une fraction de ce qui était possible avant que les illumiens ne pervertissent les mots.

se mirent d'accord sur une solution finale. C'est la partie de l'histoire qui est la mieux connue.

La vérité moins notoire est qu'Ioun refusa de prendre parti, déclarant que chacune des syllabes était importante et que les illumiens abusaient de son don. Par conséquent, ceux-ci approchèrent les maruths pour être départagés. Les cabales appelèrent une trêve temporaire et demandèrent aux maruths d'étudier la situation et de décider, enfin, laquelle des deux syllabes devait être considérée comme supérieure à l'autre.

Au début, les maruths refusèrent d'être entraînés dans cette dispute, mais les illumiens se firent insistants. L'arrogance et la prétention qui étaient devenues typiques de leur comportement contaminèrent le processus d'arbitrage. Chaque camp, persuadé d'être dans son bon droit, réclama que soit rédigé un contrat garantissant de sévères sanctions contre la faction perdante. Lorsque les maruths arrivèrent à la conclusion de leur étude, ils déclarèrent qu'aucun des deux camps n'était digne de détenir les Mots de la Création. Ils décidèrent en outre que chaque cabale méritait les sanctions définies dans le contrat pour le perdant et appliquèrent la sentence avec zèle, laissant Shom en ruine. Les seuls illumiens qui survécurent à cette purge avaient déjà quitté le dominion dans les premiers temps du conflit.

Ioun est-elle à blâmer, pour avoir confié un don à ceux qui n'en étaient pas dignes ? Pourtant, si quelqu'un comprend les conséquences de ses actions, c'est bien elle. Peut-être, dans sa vision à long terme, quelque chose de positif peut encore émerger de la déchéance de Shom.

Il serait facile de faire porter la faute sur Vecna et Asmodée en raison de leur influence, mais ce n'est pas eux qui ont déclenché le conflit. Ils se sont contentés de l'encourager.

Les maruths sont-ils fautifs ? Ils se sont contentés de trancher la dispute sur laquelle ils avaient été forcés à se prononcer. En tant que créateurs originels de l'universel (cf. page 98), les maruths peuvent avoir été légèrement biaisés contre les illumiens pour avoir perverti leur héritage. Toutefois, aucun maruth ne l'admettrait.

## Habitants et culture

Il y a six types de résidents à Shom, mais aucun de ces groupes n'est très nombreux.

Les premiers sont les maruths, parmi lesquels certains sont venus exécuter le contrat avec les illumiens et ne sont jamais repartis, tandis que d'autres sont arrivés depuis. Les maruths sillonnent les sables de Shom dans leurs citadelles mobiles. Leur principale préoccupation semble être de protéger certaines ruines. La meilleure hypothèse est que des contrats encore en vigueur les obligent à protéger ces ruines, ou des objets qu'elles contiennent. Si les maruths gardent une zone, c'est qu'elle vaut probablement la peine d'être pillée.

Ensuite viennent les autres gardiens dans les cités à demi enfouies : les trésors illumiens sont protégés par toutes sortes de créatures artificielles, immortels, sphinx, nagas, fantômes, golems et bien d'autres créatures et pièges encore plus étranges. Les gardiens étaient conçus comme défense contre d'autres illumiens ; personne n'avait prévu que ces derniers seraient brutalement éliminés de l'équation. Les systèmes de sécurité et les vénérables gardes demeurent intacts et continuent de se dresser devant ceux qui souhaitent piller ce qu'ils protègent.

Le troisième groupe est constitué d'opportunistes disparates qui écument le désert pour se procurer de l'eau dans une oasis ou cherchent çà et là les objets de valeur qui peuvent dépasser du sable. Les cultistes de Vecna sont des « archéologues » obstinément enthousiastes. Les githyankis apprécient les oasis de Shom, qu'ils rejoignent à dos de dragon depuis leurs vaisseaux voguant à proximité du dominion. Les quoms sont moins prévisibles. Lorsqu'ils détectent la trace d'un fragment de Lakal, ils sont prêts à aller partout où peut les mener leur quête, et ils peuvent ainsi être rencontrés n'importe où dans les étendues désertiques ou dans les ruines.

Une autre catégorie de résidents regroupe les diverses créatures que les aventuriers classent parmi les monstres, tels que dragons bruns, gris et bleus, vouivres, quelques serpents qui se sont échappés de Tythérion, et ainsi de suite.

Divers groupes d'Extérieurs forment encore une autre catégorie. Certains sont arrivés sur Shom par hasard, mais la plupart se sont évadés de lieux bien pires. Ces survivants ont formé de petites enclaves autour des oasis, mais ils interagissent rarement avec les étrangers, préférant se cacher lorsque des voyageurs arrivent à l'oasis ou la survolent. Leur prudence est due au fait que les derniers arrivants sur Shom ont pris pour habitude de les traquer.

Ces nouveaux arrivants constituent le dernier groupe : des géants astraux au service d'Érathis. En se livrant par plaisir à la chasse des bandes d'Extérieurs, ils outrepassent leurs ordres. Érathis considère Shom comme le prochain endroit où agir dans son plan pour rétablir le Réseau des Cieux. Elle a engagé les géants astraux pour passer les ruines au peigne fin et éradiquer les monstres que les maruths ne semblent pas capables ou désireux de détruire. Plusieurs bandes de géants accomplissent cette mission du mieux qu'ils peuvent et pourraient même apprécier l'aide des personnages. Toutefois, au moins deux des troupes de géants actuellement employées par Érathis sont des persécuteurs qui se contentent de s'en prendre à des proies moins dangereuses. La rencontre qui suit, *Les purificateurs de Shom*, montre ce qu'il arrive lorsque les personnages privent ces géants astraux de leur divertissement.

### Géants astraux

La race des géants astraux diffère des autres géants, plus brutaux et destructeurs, par leur culture évoluée et leur propension à interagir avec les autres races par le biais du commerce et de la discussion. Lorsque éclata la guerre de l'Aube, les géants astraux jurèrent allégeance aux dieux en général et à Érathis en particulier, contrairement aux autres géants qui se rangèrent au côté des titans et des originels. Au fil des siècles, ils se sont établis dans des poches éparpillées de la Mer Astrale. Ils ne sont jamais à l'aise dans les dominions normaux, mais n'ont aucune difficulté à vivre sur les îles frontalières, dans les dominions brisés, sur les îlots astraux et dans de grandioses palais flottants de leur conception.

Les géants astraux qui sont actuellement au service d'Érathis sur Shom sont de jeunes représentants de leur espèce qui manquent de raffinement.

## Principaux lieux

Ruines et oasis parsèment la surface de Shom. Deux sites particulièrement notables sont présentés ci-dessous.

### L'oracle de Qarma-Thaal

Un formidable sphinx, connu sous le nom de la Voix de Sarpoth, garde une source entre deux formations rocheuses. Si les eaux de cette source procurent réellement la connaissance des événements à venir, ce savoir n'a pas sauvé les illumiens.

### Les tombeaux d'Elirhondas

Si les aventuriers parviennent à éviter les maruths à la surface et les crânes flamboyants qui patrouillent dans les halls supérieurs d'Elirhondas, également connue sous le nom de Cité des Philosophes, de formidables trésors les attendent dans les entrailles de ce lieu. Les secrets et richesses de l'ancienne capitale illumienne sont protégés par des pièges élaborés ainsi que par leurs prêtres et leurs seigneurs de guerre momifiés. Les salles les plus profondes sont plongées dans l'obscurité totale, uniquement percée par la lumière des Mots de Création qui tournent autour de la tête des momies illumiennes.

## Idées d'aventures

Les personnages peuvent trouver l'aventure sous bien des formes à la fois à la surface et sous les sables de Shom. Les tombeaux enfouis sous Elirhondas et les autres cités illumiennes perdues abritent de formidables trésors gardés par toutes sortes de dracoliches, momies, zombies desséchés, gardiens squelettiques et autres. Le conflit entre les géants et les indésirables (cf. *Revenge of the Giants*, page 16) est une source constante d'action, et les personnages d'échelon parangonique ou épique qui parviendraient à mettre un terme au conflit pourraient s'attirer la reconnaissance d'Ioun et d'Érathis.

Par ailleurs, pour les personnages poursuivant la destinée épique appropriée, Shom promet un butin particulier : un statut divin. Les plans d'Érathis pour Shom nécessitent que des vassaux investis du pouvoir divin (des exarques) jurent allégeance à elle ou à Ioun. Pour les personnages qui s'en montrent dignes, ces dieux offrent la promesse d'un immense pouvoir.

## Caractéristiques de l'environnement

Shom possède tous les dangers de l'environnement d'un désert normal. En outre, les personnages qui s'aventurent sur le sable blanc découvrent bien vite des dangers moins naturels.

### Mirages mortels

Les mirages des déserts de Shom peuvent parfois prendre une forme physique illusoire, et il peut être fatal de s'y laisser prendre. Dans une rencontre affectée par un mirage mortel, ajoutez quatre doubles illusoires des créatures. Chacun de ces doubles a le profil habituel de son modèle, mais ne dispose que de 1 point de vie (une attaque réussie tue toujours le mirage ; une attaque ratée ne lui inflige jamais de dégâts) et ne rapporte que le quart des px normaux. Ces sbires illusoires peuvent uniquement effectuer des attaques de base. Ils sont particulièrement dangereux pour ceux qui ont souffert dans le désert, car ils bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre les cibles qui ont perdu au moins une récupération en raison des dangers de l'environnement de Shom.

### Statues géantes

Toute rencontre qui a lieu près de ruines ensevelies peut se dérouler autour d'une ou plusieurs statues à demi enfouies, vestiges laissés par des illumiens désireux d'immortaliser leur grandeur. Certaines sont hautes de plus de cent mètres et peuvent occuper jusqu'à douze mètres de large. La plupart sont de pierre inerte et de métal, mais quelques-unes abritent encore une étincelle de pouvoir qui affecte toutes les créatures situées dans un rayon de 3 cases. Les statues encore actives dédiées à la syllabe de l'esprit confèrent un bonus de +1 aux jets d'attaque des attaques arcaniques, psioniques ou psychiques. Les statues actives dédiées à la syllabe de l'âme confèrent un bonus de +2 en Vigueur et en Volonté.

## Rencontres de groupe

Les personnages qui explorent Shom risquent fort de rencontrer des menaces solitaires telles que des dragons bleus ou rouges sillonnant les cieux en quête de proies, des vers pourpres cachés dans le sable attirés par les vibrations en surface, et des bandes de créatures issues des empires déchus de Shom ou formées d'habitants en maraude. Pour une rencontre complète avec des géants astraux décidés à exterminer un groupe d'Extérieurs survivants, reportez-vous à la rencontre *Les purificateurs de Shom*, page 122.

**Rencontre de niveau 8 (1 750 px)**
- 1 crâne flamboyant (artilleur de niveau 8, cf. *BF* 50)
- 2 gardiens momies (brutes de niveau 8, cf. *BF* 190)
- 1 hante-piège (chasseur de niveau 8, cf. *BF* 112)
- 1 nuée de scarabées putréfiants (soldat de niveau 8, cf. *BF* 236)

**Rencontre de niveau 13 (4 500 px)**
- 3 gardiens squelettes sépulcraux (brutes de niveau 10, cf. *BF* 249)
- 1 ombre des roches (soldat d'élite de niveau 12, cf. *BF* 200)
- 1 seigneur momie illumien [seigneur momie avec *mots de la création* ; cf. encadré] (contrôleur d'élite de niveau 13, cf. *BF* 190)

**Rencontre de niveau 18 (11 000 px)**
- 1 bulette sanguinaire (franc-tireur d'élite de niveau 18, cf. *BF* 40)
- 1 naga osseux (contrôleur d'élite de niveau 16, cf. *BF* 192)
- 1 sauvage minotaure (brute de niveau 16, cf. *BF* 187)
- 1 sphinx (soldat d'élite de niveau 16, cf. *BF* 247)

### Les deux divinités de Shom

Érathis et Ioun ne sont pas parvenues à empêcher Shom de glisser vers la ruine. À présent, elles coopèrent pour restaurer ce dominion. Est-ce parce qu'Ioun désire enfin un dominion qui lui serait propre ? Ou bien les efforts d'Érathis ne sont-ils qu'un fragment d'une prophétie plus générale qu'Ioun compte éclaircir ? Nous ne répondrons pas à cette question. Les voies d'Ioun sont impénétrables.

# RENCONTRE : LES PURIFICATEURS DE SHOM

**Rencontre de niveau 18 (10 600 px)**

## CONFIGURATION

**1 javelinier ardent géant astral** (J)
**3 tranche-phase géants astraux** (T)
**1 bulette sanguinaire** (B)

Deux groupes de géants astraux ont réinterprété les directives d'Érathis, qui leur demandait de débarrasser Shom des monstres qui pourraient gêner l'installation de colons, et s'en servent comme d'une excuse pour éliminer de petits camps d'Extérieurs qui ont revendiqué quelques oasis avant Érathis.

Les personnages, en arrivant depuis le sud-est, découvrent une bande de géants astraux accompagnés de leur bulette domestique en train d'attaquer des Extérieurs. Les géants, accaparés par l'élimination des colons, ne remarquent pas forcément les personnages immédiatement. S'ils sont attaqués ou défiés à voix haute, ils reportent leur attention sur les aventuriers.

**Lorsque les personnages arrivent en vue de l'oasis, lisez ce qui suit :**

*Devant vous, quatre énormes brutes, trois armées d'épées flamboyantes, la dernière brandissant des javelines, massacrent sans pitié un groupe d'elfes, d'humains et de halfelins. Ceux qui sont parvenus jusqu'à présent à leur échapper commencent à courir vers vous. Un monticule de terre apparaît soudain au centre de l'oasis.*

**3 tranche-phase géants astraux (T)** **Franc-tireur niveau 16**
Humanoïde immortel (géant) de taille G — 1 400 px chacun

**Initiative** +15 **Sens** Perception +13
**Pv** 158 ; **péril** 79
**CA** 30 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 26, **Volonté** 26
**Résistances** radiant 10
**VD** 8 ; cf. aussi *bond astral*

**Tranche-phase** (simple ; à volonté) ✦ **arme, radiant**
Allonge 2 ; +21 contre CA ; 2d10 + 7 dégâts, et 5 dégâts radiants continus (sauvegarde annule).

**Coup dimensionnel** (simple ; recharge ⚅ ⚄ ⚃) ✦ **arme, radiant, téléportation**
Allonge 2 ; +21 contre CA ; 2d10 + 10 dégâts radiants, puis la cible est téléportée de 5 cases et hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

**Retraite astrale** (réaction immédiate quand le géant subit des dégâts d'une attaque ; à volonté) ✦ **téléportation**
Le géant astral se téléporte de 2 cases.

**Résonance astrale**
Tant qu'il a un allié géant astral qui n'est pas en péril dans un rayon de 10 cases, le géant astral bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque.

**Bond astral** (mouvement ; rencontre ; uniquement dans la Mer Astrale ; se recharge quand le géant est en péril pour la première fois)
Le géant astral peut voler jusqu'à 10 cases.

**Alignement** non aligné **Langues** géant, universel
**Compétences** Athlétisme +20, Religion +16
**For** 24 (+15) **Dex** 20 (+13) **Sag** 20 (+13)
**Con** 22 (+14) **Int** 16 (+11) **Cha** 17 (+11)
**Équipement** cotte de mailles, épée à deux mains

**Bulette sanguinaire (B)** **Franc-tireur d'élite niveau 18**
Bête naturelle de taille TG — 4 000 px

**Initiative** +13 **Sens** Perception +13 ; vision dans le noir, perception des vibrations 20
**Pv** 360 ; **péril** 180 ; cf. aussi *second souffle*
**CA** 36 ; **Vigueur** 33, **Réflexes** 29, **Volonté** 29
**Jets de sauvegarde** +2
**VD** 8, fouissage 8 ; cf. aussi *sillon souterrain*
**Points d'action** 1

**Morsure** (simple ; à volonté)
Avant de mordre, la bulette sanguinaire peut effectuer un saut en longueur sans élan (au prix d'une action libre) qui ne provoque pas d'attaques d'opportunité ; +23 contre CA ; 2d8 + 10 dégâts, ou 4d8 + 10 dégâts si la cible est à terre.

**Éruption de terre** (simple ; à volonté)
Explosion de proximité 2 ; la bulette sanguinaire projette des pierres et de la terre dans les airs quand elle jaillit du sol ; +22 contre CA ; 1d8 + 10 dégâts.

**Sillon souterrain** (mouvement ; à volonté)
La bulette sanguinaire se déplace jusqu'à sa VD de fouissage sous la surface du sol et passe sous les cases d'autres créatures sans provoquer d'attaques d'opportunité. Lorsqu'elle passe sous l'espace d'une créature de taille G ou inférieure, la bulette sanguinaire effectue une attaque contre cette créature : +17 contre Vigueur ; en cas de réussite, la cible se retrouve à terre.

**Sol retourné**
Les cases dans lesquelles la bulette sanguinaire fait surface et celles qu'elle laisse derrière elle en creusant dans le sol constituent un terrain difficile.

**Second souffle** (simple ; rencontre) ✦ **guérison**
La bulette sanguinaire dépense une récupération et regagne 90 points de vie. Elle bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

**Alignement** non aligné **Langues** –
**Compétences** Athlétisme +24, Endurance +23
**For** 30 (+19) **Dex** 15 (+11) **Sag** 18 (+13)
**Con** 28 (+18) **Int** 5 (+6) **Cha** 12 (+10)

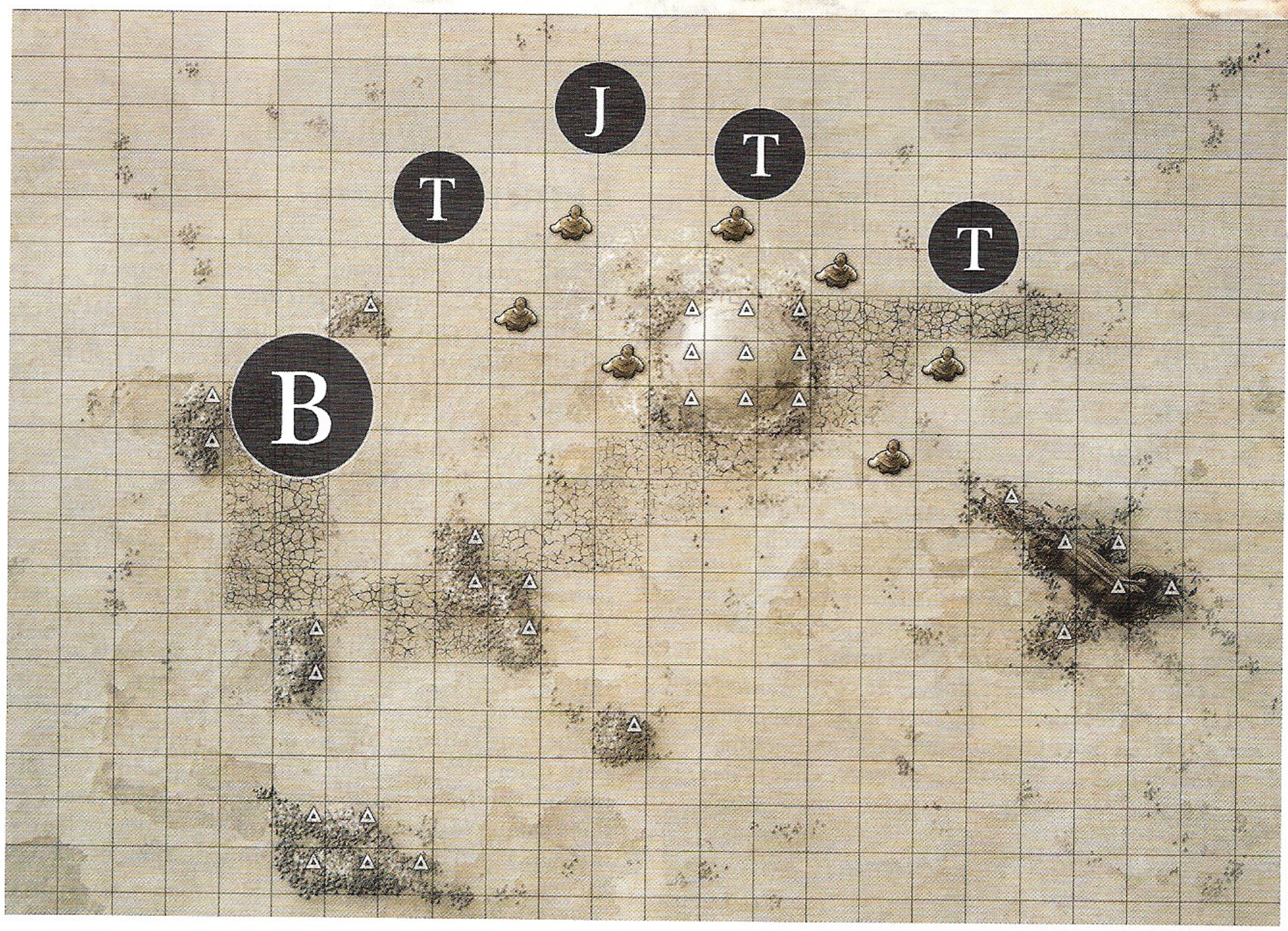
## TACTIQUE

Les géants tentent d'attirer les personnages dans un piège : le sol instable au-dessus du tunnel improvisé de la bulette (cf. *Particularités de la zone*). Tandis que le javelinier commence à lancer ses projectiles, les tranche-phase restent en retrait jusqu'à ce que les personnages arrivent au contact ou commencent à utiliser des attaques à distance. Ils peuvent également tenter d'inciter leurs adversaires à charger en tuant quelques Extérieurs apeurés supplémentaires.

La bulette sanguinaire est sous terre lorsque la rencontre débute. Au premier round, elle prépare une action pour charger le premier personnage qui approche dans un rayon de 5 cases. Si aucune créature n'approche avant son action du second round, elle utilise *sillon souterrain* pour passer au milieu du groupe, puis *éruption de terre* pour jaillir parmi les personnages regroupés les plus nombreux.

Si les personnages foncent au corps à corps, la bulette sanguinaire attaque à la première occasion et les géants utilisent *bond astral* pour voler jusqu'à des positions favorables autour des aventuriers.

Si les personnages entament les hostilités avec des attaques à distance, les géants s'avancent vers eux afin de les engager au corps à corps le plus rapidement possible.




Les tranche-phase conservent leur *coup dimensionnel* jusqu'à ce qu'ils soient suffisamment proches pour pouvoir déclencher plusieurs attaques sur la même cible en la téléportant à chaque fois au bon endroit. Alternativement, ils peuvent se servir de *coup dimensionnel* pour téléporter les personnages sur la trajectoire de la bulette sanguinaire.

## Particularités de la zone

**Extérieurs apeurés :** les cases marquées sur la carte d'un symbole d'humanoïde représentent les infortunés survivants de l'assaut initial. Lors du premier round après que les personnages ont été remarqués, les Extérieurs fuient (VD 6) les géants, qui effectuent des attaques d'opportunité dès que possible. Les Extérieurs ont une CA 25 et 1 point de vie (une attaque ratée ne leur inflige jamais de dégâts). Ils ne peuvent pas attaquer ou entreprendre d'autres actions que des déplacements.

**Terrain difficile :** le monticule en demi-sphère au centre du campement est la zone que la bulette occupait avant de s'enfouir dans le sol. Cette zone constitue un terrain difficile, tout comme les autres emplacements désignés sur la carte par des symboles triangulaires. La bulette crée un nouveau terrain difficile à chaque fois qu'elle fait surface ou qu'elle plonge sous terre.

**Terrain instable :** les cases couvertes de pavage constituent une surface de terrain instable laissé par le sillon de la bulette. Toute créature qui débute ou achève son tour de jeu sur l'une de ces cases tombe de 3 mètres dans un tunnel et subit 2d10 dégâts dus à la chute et à l'impact des rochers qui s'éboulent dans le tunnel. Escalader les parois pour sortir du tunnel nécessite un test d'Athlétisme DD 24 et seules les créatures dotées d'une allonge de 2 ou plus peuvent attaquer les créatures qui s'y trouvent (ou inversement). Les créatures situées dans le tunnel peuvent s'y déplacer à leur guise.

**Javelinier ardent géant astral (J)** — **Artilleur (meneur) niveau 19**
Humanoïde immortel (géant) de taille G — 2 400 px

**Initiative** +15 **Sens** Perception +18
**Pv** 144 ; **péril** 72
**CA** 31 ; **Vigueur** 29, **Réflexes** 28, **Volonté** 27
**Résistances** radiant 10
**VD** 8 ; cf. aussi *bond astral*

**Javeline** (simple ; à volonté) ✦ arme, **radiant**
Allonge 2 ; +26 contre CA, 1d8 + 4 dégâts + 2d8 dégâts radiants.

**Javelot ardent** (simple ; à volonté) ✦ **radiant**
Distance 10/20 ; +26 contre CA, 2d8 + 5 dégâts, puis la cible confère un avantage de combat et subit 5 dégâts radiants continus (sauvegarde annule les deux).

**Vent astral** (simple ; rencontre) ✦ **radiant**
Explosion de proximité 2 ; +22 contre Réflexes, 3d8 + 4 dégâts radiants, et le javelinier ardent géant astral pousse la cible de 3 cases.

**Lance radieuse** (simple ; recharge ⚅) ✦ **radiant**
Explosion de zone 2 à 20 cases ou moins ; +22 contre Réflexes, 2d8 + 9 dégâts, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du javelinier ardent.

**Résonance astrale**
Tant qu'il a un allié géant astral qui n'est pas en péril dans un rayon de 10 cases, le géant astral bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque.

**Bond astral** (mouvement ; rencontre ; uniquement dans la Mer Astrale ; se recharge quand le géant est en péril pour la première fois)
Le géant astral peut voler jusqu'à 10 cases.

**Alignement** non aligné **Langues** géant, universel

| | | |
|---|---|---|
| **For** 24 (+16) | **Dex** 22 (+15) | **Sag** 18 (+13) |
| **Con** 24 (+16) | **Int** 18 (+13) | **Cha** 20 (+14) |

**Équipement** 5 javelines

Il est possible de trouver pratiquement de tout dans la Mer Astrale, pour peu qu'on voyage suffisamment loin. À vous de déterminer quelle portion de ce « tout » s'accorde avec votre campagne. Utilisez les idées suivantes à votre guise, ou introduisez-les comme des rumeurs et modifiez la réalité à votre avantage.

## Archanus

Il y a bien longtemps, Archanus était un dominion divin gouverné par un dieu voué à la création et à l'invention. Il regorgeait de créatures mécaniques qui sillonnaient chaque centimètre de ce vaste atelier.

Jusqu'à ce qu'un saboteur habile parvienne à déposer le proverbial grain de sable dans la machine, introduisant un vice dans ce qui avait été jusqu'alors réglé comme une horloge. Les effets furent subtils au début, et le temps que les seigneurs de ce royaume s'en aperçoivent, la réaction en chaîne prit des proportions telles qu'elle en devint irréversible. Archanus tomba en panne, puis se déchira sous les terribles forces des engrenages coincés et des ressorts comprimés jusqu'à leur limite. En un instant, le grandiose empire mécanique ne fut plus qu'un chaos d'engrenages brisés et de combustible répandu.

Bien qu'il soit impossible que le dominion mécanique retrouve jamais sa gloire passée, ses composants valent encore la peine d'être récupérés. Une colonie de maruths s'est installée dans les ruines et a mis la main sur quelques-uns des anciens mécanismes. Ces colons ont construit une sorte de station de recherche dédiée à la construction de machines de guerre et de puissantes armes. Les meilleurs composants, les plus utiles, proviennent des divers champs de bataille de la Guerre de l'Aube et des dominions brisés, laissés à l'abandon. Les maruths se donnent rarement la peine de fouiller les dominions normaux et ont ainsi échappé jusqu'à présent à l'attention des dieux, qui n'apprécieraient peut-être pas leurs efforts visant à remettre en état de marche des machines de la Guerre de l'Aube.

Les maruths sont efficaces et méthodiques, mais ils manquent manifestement de main-d'œuvre. Ils ne peuvent employer à ces recherches qu'un ou deux groupes à la fois, et sont par conséquent désireux d'échanger tout mécanisme étrange ou utile trouvé par des aventuriers planaires. Parfois, ils commissionnent ces aventuriers pour trouver de nouveaux sites de fouille ou pour explorer les zones les plus dangereuses. Les maruths paient ces ressources avec des armes et des armures qu'ils ont créées ou avec des objets magiques de grande puissance.

Malgré leurs succès, les expériences des maruths ont abouti à autant d'échecs que d'innovations. Il arrive souvent que de puissants monstres aberrants échappent à leur contrôle et sèment la destruction à Archanus et au-delà. Ces créatures fugitives n'ont pas à craindre d'être poursuivies ; les maruths manquent pour le moins d'enthousiasme pour cette tâche et préfèrent demeurer à bord de leur station en laissant d'autres explorateurs s'occuper des menaces qu'ils ont libérées.

## Eldregaard

Peu d'endroits dans les plans montrent mieux qu'Eldregaard à quel point les puissants peuvent tomber bas. Également connu sous le nom de Temple du Dragon Déchu, c'est la demeure d'un dragon de bataille autrefois puissant, un morne endroit habité par le misérable Isaldurax.

Jadis au service de Bahamut, Isaldurax était un chef astucieux qui commandait aux armées du dieu dragon à travers les plans. À l'apogée de sa carrière, Isaldurax se vit confier la tâche de défendre la Mer Astrale contre les armées infernales de Dispater. Ce temple, sur l'îlot d'Eldregaard, était le refuge d'un mortel imprégné d'un fragment de l'essence divine de Bahamut. Lorsque les forces de Dispater montèrent à l'assaut du temple, Isaldurax et ses lieutenants les mirent aisément en déroute. Isaldurax quitta son poste à Eldregaard pour poursuivre les fuyards, sans soupçonner que l'attaque initiale n'était qu'une diversion pour détourner l'attention d'une mission d'infiltration qui avait pour but de capturer le mortel qui résidait dans le temple. Les agents de Dispater menèrent leur mission à bien et le mortel fut emmené dans les Neuf Enfers.

Défait, Isaldurax se retira à Eldregaard et entama une vie de reclus. Accablé par la honte de son échec, il se referma sur lui-même et le temple changea pour refléter son état d'esprit. Avec le temps, Eldregaard s'est transformé en une île sombre, maussade, dont l'unique édifice est une lugubre construction évoquant plus un mausolée qu'un temple. Ceux qui demeurèrent au côté d'Isaldurax furent également pervertis par la culpabilité maladive du dragon et se transformèrent en reflets cauchemardesques d'eux-mêmes, vivant dans une affliction éternelle. On prétend que tous ceux qui pénètrent à présent à Eldregaard sont submergés par l'accablement d'Isaldurax et demeurent pris au piège à jamais, découragés par les douleurs de la vie.

Il y a pourtant là de quoi attirer le voyageur curieux. Si l'on en croit la légende, Isaldurax, lorsqu'il revint au sanctuaire, ordonna que toutes les richesses d'Eldregaard soient rassemblées et entreposées dans des chambres fortes sous le temple. Certains, en particulier les suivants de Bahamut, croient qu'Isaldurax pourrait être guéri et retrouver sa gloire passée. Toutefois, aucun de ceux qui ont essayé n'en est revenu. Quelques-uns pensent même que la chute d'Isaldurax est une ruse du dragon pour protéger le mortel dépositaire de l'étincelle divine de Bahamut, plongé en stase à l'intérieur d'Eldregaard. Selon eux, Isaldurax aurait anticipé la ruse de Dispater et aurait permis au diable de capturer un double. La transformation d'Eldregaard aurait ainsi pour but de convaincre Dispater que le temple a bien été profané.

## Les Flèches Frémissantes

Les Flèches Frémissantes sont une poche fermée de quinze kilomètres, composée d'air et de vent élémentaires, qui tiennent leur nom des hauts piliers, incroyablement fins, qui s'élèvent depuis une mare d'acide et de feu. Ces flèches, à des distances aléatoires les unes des autres, ploient et se déplacent sous les assauts rageurs du vent. Elles se penchent les unes vers les autres en libérant des passages entre elles pour osciller soudain dans l'autre sens sans le moindre avertissement. Tomber de ces flèches représente un véritable danger, car la chute s'achève dans un lac de feu et d'acide bouillonnant (5d10 dégâts de chute, et 20 dégâts d'acide et de feu par round d'immersion), et la possibilité de trouver une autre route, plus courte, n'est pas une certitude (à votre discrétion, ou avec 40 % de chances de succès).

Seules les créatures élémentaires volantes, telles que chauves-souris de feu, gargouilles et élémentaires, s'installent couramment ici, et quelques dragons écument les cieux en quête d'un bon repas. Les Flèches Frémissantes sont réputées partout dans la Mer Astrale comme un terrain neutre de duel, tout particulièrement pour les magiciens soucieux de la mise en scène.

## Gelardent

Cette poche d'énergie élémentaire, apparue dans le sillage de la Guerre de l'Aube, dérive à présent sur la Mer Astrale, indépendante des autres lieux. Elle est différente des autres poches car, au lieu d'être composée d'un amalgame chaotique de tous les éléments, le feu et le froid y prédominent. Des îlots d'air, de terre et d'eau existent, mais ils sont contaminés par le froid ou le feu (ou les deux, lorsqu'un affrontement s'y déroule).

### PARTICULARITÉS DE GELARDENT

**Type :** îlot élémentaire.
**Taille et forme :** une sphère grossière de 75 kilomètres de diamètre, délimitée.
**Gravité :** flottabilité élémentaire.
**Mutabilité :** instable (+5 au DD pour créer un terrain dépourvu des éléments feu et froid).
**Affinité au feu et au froid :** les pouvoirs d'attaque de feu ou de froid bénéficient d'un bonus de +1 au jet d'attaque, et les pouvoirs d'acide, d'électricité et de tonnerre infligent la moitié des dégâts (les dégâts continus ne sont pas affectés).

Ceux qui visitent Gelardent sont rapidement pris dans une guerre perpétuelle entre deux puissantes forces antagonistes : des hordes d'archons de feu et de froid qui s'affrontent en permanence pour la domination de l'îlot astral sur lequel ils sont prisonniers. À cause de la magie qui règne dans cette poche, les forces en guerre n'ont pas idée de la durée de leur conflit, pensant qu'il n'a éclaté que depuis quelques jours.

Deux princesses élémentaires, la froide et calculatrice Sisanthak et la bouillante Vorcine, revendiquent la domination de Gelardent et déversent leurs troupes en nombre apparemment infini de leurs châteaux respectifs, Neige et Cendre, qui flottent chacun aux extrémités opposées de l'îlot. Les personnages qui arrivent à Gelardent sont rapidement approchés par un camp ou par l'autre pour obtenir leur aide et menacés de violences s'ils n'acceptent pas immédiatement.

La source de Gelardent est un orbe central jalousement gardé qui irradie de pouvoir élémentaire. Les deux factions, le froid et le feu, bataillent constamment pour cet orbe, leurs princesses étant persuadées que le posséder revient à contrôler définitivement l'îlot. Elles sont bien loin de réaliser que leur lutte incessante maintient en opposition les forces contenues dans l'orbe, empêchant chaque côté de prévaloir. Si l'un des camps venait à l'emporter, à l'intérieur de l'orbe la force élémentaire vaincue périrait en libérant l'autre de ses limitations. Dans ce cas, la force victorieuse ne serait plus contenue et exploserait en consumant Gelardent dans une déferlante d'énergie élémentaire.

Les dieux conseillent à leurs serviteurs d'éviter cet îlot, bien qu'Érathis puisse favoriser ceux qui entreprendraient de le détruire, car cela sera à terme nécessaire pour rétablir le Réseau des Cieux.

VINCENT DUTRAIT

## Les îles de la Triade

Les trois nations des îles de la Triade, qui flottent tout près les unes des autres, sont enfermées dans un cycle de conflits et de trêves exténuées. Les îles sont séparées par une courte étendue d'espace ouvert, juste assez éloignées pour être visibles les unes des autres, mais trop pour qu'il soit possible de nager de l'une à l'autre sans difficulté. Bien qu'elles soient si petites qu'elles restent inaperçues de la plupart des voyageurs astraux, leur longue et sanglante histoire rivalise avec les légendes de bien des civilisations du monde.

Chacune des trois îles est une nation souveraine. Morisia est un État militaire dirigé par un conseil issu d'une armée mortelle qui s'est réfugiée dans la Mer Astrale en des temps immémoriaux, durant l'une des guerres entre les grands empires du monde mortel. Algomon est une théocratie dévouée à Kord. Les ancêtres de son peuple étaient des guerriers qui se rendirent dans la Mer Astrale pour demander l'aide de leur dieu ; l'expédition fut déroutée et s'échoua sur Algomon, où elle fonda une nouvelle civilisation. Cyrénax, quant à elle, faisait autrefois partie de Tythérion. Un cataclysme la sépara du reste de ce dominion en la propulsant dans la Mer Astrale. Au fil du temps, ces trois îlots dérivèrent suffisamment près les unes des autres pour être capturés par la gravité planaire de leurs voisins et formèrent ce groupe d'îles, qui est à présent en équilibre à la distance actuelle.

Depuis que ces nations ont convergé, leurs habitants sont en conflit. Les cultistes cyrénaxiens ont quitté leur forteresse d'obsidienne dans les montagnes pour lancer des raids sur les opulentes cités de Morisia. Les seigneurs-généraux morisiens, furieux que le peuple d'Algomon ait refusé de leur venir en aide, ont eux-mêmes attaqué les villages religieux épars de cette île pour s'approprier les ressources que les Algomans ont refusé de leur fournir. Ces derniers ont à leur tour fait voile vers Cyrénax pour tenter d'abattre les forteresses des cultistes, dans l'espoir de tuer dans l'œuf tout conflit futur. Ce cercle vicieux d'assauts et de contre-attaques s'est poursuivi des siècles durant, jusqu'à ce que le seigneur-général morisien Golgrim, un nain versé dans l'art de la guerre, appelle un conclave entre les dirigeants des trois îles et qu'un traité de paix soit signé. Bien que la trêve ait tenu jusqu'à ce jour, la paix ne tient qu'à un fil, car il suffirait d'un seul acte inconsidéré pour replonger les trois nations dans la guerre.

## Kar'ka Dun

Kar'ka Dun est soit l'un des sites les plus important de l'histoire githyanki, soit un artefact déroutant qui s'est entouré de légendes qu'il ne mérite pas. Les oracles affirment que cette vaste étendue plane, couverte d'herbes hautes et d'arbres biscornus, est le lieu de la Mer Astrale où les githyankis ont pour la première fois touché terre, ce qui est plausible étant donné que l'île se déplace en permanence à travers le royaume.

Au centre de Kar'ka Dun se trouve un bâtiment de pierre noire, qui mêle les fonctions de forteresse à l'esthétique d'une cathédrale. Cette architecture, cependant, est trompeuse. Le fort est indéfendable, avec ses ouvertures trop larges et ses portes qui ne ferment pas, et les silhouettes taillées dans la pierre pourraient aussi bien être githyankis que githzerais.

Les voyageurs au long cours (cf. page 97) prétendent que Gith avait décrété que Kar'ka Dun était l'endroit où githyankis et githzerais devaient se rencontrer en paix, s'il devait jamais être nécessaire que ces peuples se rencontrent à nouveau. Nul n'entendra jamais un githyanki de Tu'narath répéter de telles légendes, mais tout l'or du monde ne suffirait pas à persuader un capitaine githyanki de lancer un assaut sur Kar'ka Dun.

## Mutas

Mutas est une cité franche peuplée de mortels. Ses édifices de métal sont bâtis sur la paroi intérieure d'une structure circulaire engloutie qui plonge dans les profondeurs obscures de la Mer Astrale. Cette ossature ressemble à une coupe allongée de plusieurs kilomètres de diamètre.

La légende raconte que Mutas est la coupe que Moradin tenait lorsqu'il apprit que la Guerre de l'Aube avait éclaté. De dégoût, il la jeta dans la trame entre les mondes, où elle se coinça. Bien que ni Moradin ni ses fidèles ne revendiquent le moindre lien avec Mutas, l'endroit bénéficie néanmoins en apparence de la protection du dieu. Les diables, démons, githyankis et autres forces hostiles ne peuvent y entrer en grand nombre.

Les diverses créatures néfastes qui sont interdites d'entrée maintiennent par conséquent un blocus autour du rebord de la coupe. Les habitants de Mutas accueillent avec plaisir les nouvelles et les denrées introduites depuis l'extérieur et payent grassement les aventuriers qui peuvent les aider à échapper au blocus.

## Pluton, la Grise Désolation

Pluton était le dominion divin du dieu de la mort Nérull, tué par Reine Corneille. Celle-ci cependant, par choix ou par nécessité, ne s'appropria pas le dominion de Nérull et préféra établir sa demeure en Gisombre. Après avoir absorbé le pouvoir de Nérull, Reine Corneille coupa totalement Pluton du processus de formation des âmes. D'autres dominions brisés accueillent parfois des Extérieurs par erreur. Pas Pluton. Ses résidents « indigènes » sont les fantômes et autres esprits qui demeurent du règne de Nérull. La caractéristique distinctive de Pluton est qu'il possède toujours son voile coloré, gris fer. Les voyageurs astraux maudissent sa vue, car rares sont ceux qui désirent se rendre sur ce monde. Pour plus de détails sur Pluton, reportez-vous au *Manuel des Plans*, page 111.

## Le Sanctuaire Oublié

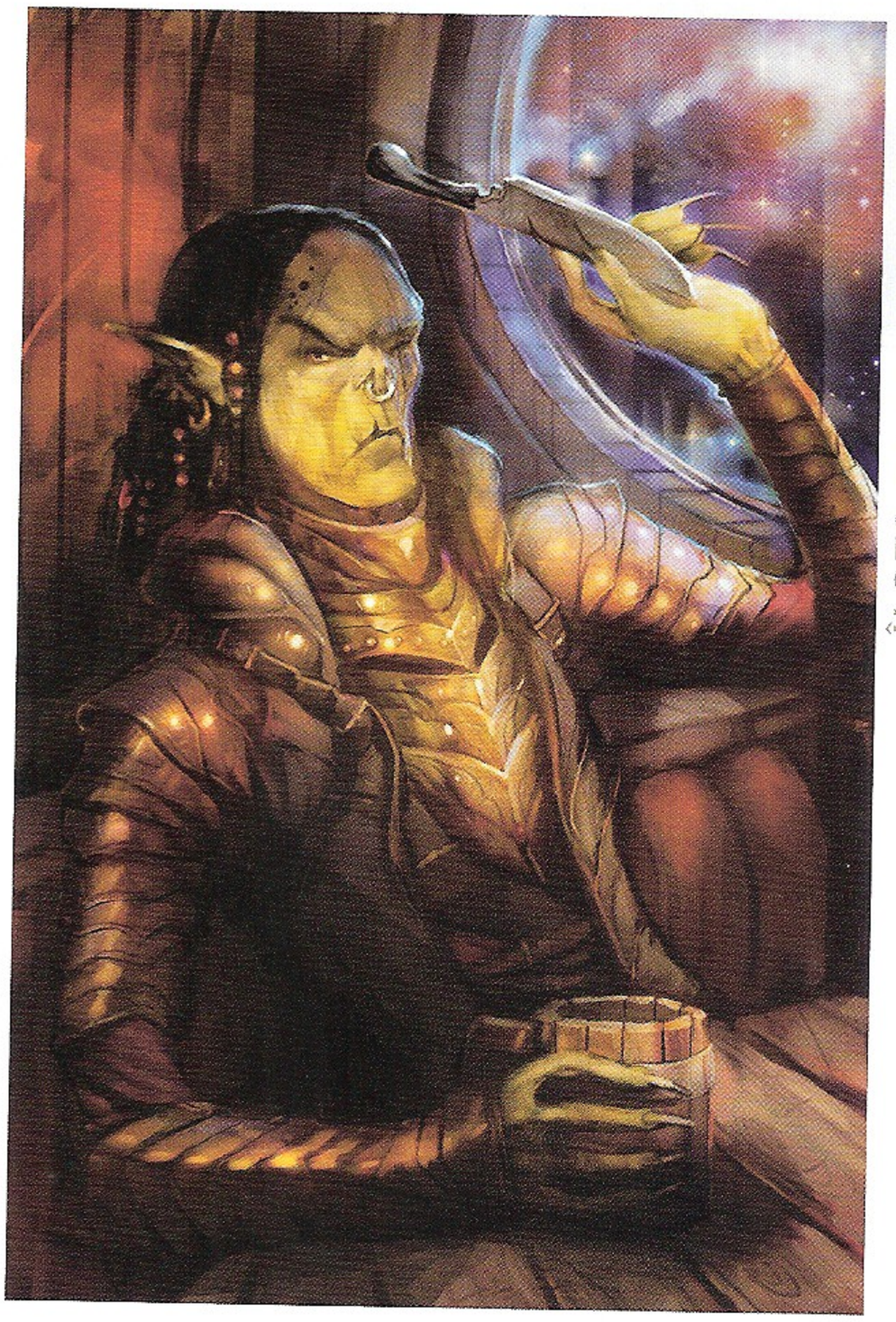
Lorsque les dieux triomphèrent des originels et les enfermèrent dans des prisons au fin fond du Chaos Élémentaire, le monde fut sauvé de la destruction. Toutefois, tous les aspects de la création divine ne purent pas être préservés durant la Guerre de l'Aube. Loin sur la Mer Astral flotte un îlot de terre et de pierre qui, selon la légende, faisait jadis partie d'un monde détruit par les originels. Ce monde n'était peut-être qu'un précurseur de ceux que les dieux sauvèrent, ou peut-être provenait-il d'un autre lieu et d'un autre temps. Quoi qu'il en soit, lorsque ce monde fut anéanti, les dieux se liguèrent pour en sauver le plus d'habitants possible. Le résultat fut qu'une portion de ce monde fut déplacée dans la Mer Astrale au moment de la destruction pour préserver cette civilisation oubliée.

Cette île, mentionnée dans les temples d'Ioun sous le nom du Sanctuaire Oublié, est une gigantesque masse terrestre, aussi vaste qu'un continent du monde mortel. Le déplacement vers la Mer Astrale en a préservé l'écosystème d'origine. Plus impressionnant encore est le fait que les habitants de ce monde, ou plus exactement leurs descendants, le peuplent encore aujourd'hui. Leur civilisation s'est développée lentement, mais à présent sa surface est ponctuée de cités, de villes et de villages tout comme n'importe quel continent, et ses habitants continuent de vivre comme avant la destruction de leur monde.

Le Sanctuaire Oublié est situé loin des dominions actuels ; il se trouve dans une région si reculée que même les pirates githyankis s'aventurent rarement jusque-là. Si l'on en croit les rares visiteurs qui s'y sont rendus, les habitants n'ont même pas conscience de vivre sur un îlot de la Mer Astrale. Ils croient que leur monde a été plongé dans un crépuscule éternel lors de l'antique guerre, sans soupçonner qu'il a été détruit. Quelques puissants jeteurs de sorts du Sanctuaire Oublié ont découvert la vérité, mais ils se sont gardés de la révéler à la population afin de la préserver du chaos que cette nouvelle entraînerait.

### Les univers de campagne et le Sanctuaire Oublié

La présentation du monde du Sanctuaire Oublié est volontairement vague. Dans votre campagne, il peut être un fragment d'un autre univers, qu'il soit de votre conception ou issu d'une source officielle, qui permet aux personnages de visiter un autre monde au cours de leur voyage à travers la Mer Astrale. Par exemple, si vous maîtrisez une campagne dans votre propre univers mais que vous désirez y intégrer une aventure qui se déroule à Éberron, il vous est possible de la mettre en scène dans le Sanctuaire Oublié et de vous reporter à l'*Encyclopédie d'Éberron*® pour en étoffer les détails.



JULIE DILLON

## Zulkolosz

La petite île de Zulkolosz est une redoute et un port franc pour les pirates githyankis et autres brigands de la Mer Astrale. Une communauté githyanki est installée dans ses profondeurs, accessible par des tunnels suffisamment vastes pour laisser passer des vaisseaux astraux. Les navires githyankis voguent directement dans la baie de ce havre souterrain, qui évoque une ville d'Outreterre avec ses bâtiments creusés dans les parois de la caverne. Au centre de Zulkolosz se trouve une profonde faille qui abrite un portail menant directement aux Abysses dans le Chaos Élémentaire. Cette particularité ne manque pas de charme pour les githyankis qui souhaitent lancer des raids contre les githzerais.

Zulkolosz oscille entre une politique d'accueil réservée aux githyankis et une tolérance envers les pirates non githyankis qui souhaitent y faire relâche. À présent, n'importe qui peut y mouiller à condition d'acquitter une taxe exorbitante. Par le passé, de telles phases d'ouverture ont préludé à des confrontations avec les nefs des dominions ou d'autres puissants ennemis, au cours desquelles les githyankis ont utilisé les pirates des autres races comme chair à canon pour couvrir leur propre retraite. Pour l'instant, Zulkolosz est un terrain neutre ou les membres des diverses races et factions mauvaises échangent renseignements, esclaves et coups de poing.

CHAPITRE 4

# Les créatures astrales

RALPH HORSLEY

**Les aventuriers** se définissent en grande partie par les dangers qu'ils surmontent. Le vaste éventail de créatures décrites dans ce chapitre offre des défis inédits aux héros qui sont prêts à risquer leur vie sur les champs de bataille oubliés de la Guerre de l'Aube, au-delà des voiles colorés des dominions obscurs et dans les avant-postes isolés qui parsèment la perfide Mer Astrale.

Des abominations enfantées par les originels rôdent à la périphérie du domaine des dieux. Nombre des plus dangereuses de ces créatures ont évolué depuis leur forme d'origine, comme les serviteurs maruths créés par les dieux pendant la Guerre de l'Aube.

Entre les githyankis brandissant leur épée d'argent et les impitoyables quoms à la recherche d'îlots de Lakal, la Mer Astrale est infestée de pillards insaisissables à l'affût des voyageurs imprudents.

Les Neuf Enfers sont remplis de toutes sortes de diables. Certains sont des agents secrets, d'autres des émissaires publics ou encore de simples charognards à la recherche de nouvelles âmes. Quels que soient leurs objectifs personnels, de nombreux diables vivent dans toute la Mer Astrale où ils travaillent à faire avancer les plans d'Asmodée.

Les dominions divins et leurs régions frontalières peuvent aussi abriter des menaces pour ceux qui voyagent dans le Plan supérieur. Ces menaces peuvent être évidentes, comme les factions rivales du dominion de la guerre (représentant Baine et Gruumsh), ou plus inattendues, comme les exaltés d'Érathis et de Kord en voyage hors de leur royaume.

# ABOMINATION

La majorité des abominations sont des armes vivantes créées pendant la Guerre de l'Aube par les dieux ou par les originels. Une autre abomination au moins a été créée récemment par l'énergie étrange de l'île d'Agathys à Carcere.

## Annuleur

Ces terribles abominations sont un mélange de maruths et de l'énergie astrale déformée d'Agathys. Créés quand un groupe de mercenaires maruths força les défenses d'Agathys et fusionna avec l'énergie de ce lieu, ces anciens détenus de la Prison Rouge sont le résultat obtenu quand les évadés ont découvert des méthodes pour se dupliquer.

### Tactique de l'annuleur

Un annuleur minéant déjoue les assauts ennemis en téléportant ses alliés en première ligne avec *poing du néant*, puis en éparpillant ses adversaires grâce à *déchirure semi-cosmique*.

Un annuleur nexus du néant se bat avec simplicité et sens tactique, en choisissant la bonne attaque en fonction de sa cible et de l'état de ses alliés. Il utilise rapidement *présence dissipatrice* si un ennemi crée un périmètre.

*Annuleur*

**Annuleur minéant** **Soldat (meneur) niveau 24**
Humanoïde immortel de taille G 6 050 px

**Initiative** +20 **Sens** Perception +16, vision lucide 10
**Retour de néant** aura 5 ; quand un ennemi pris dans l'aura touche l'annuleur minéant, un allié lui aussi pris dans l'aura peut effectuer un jet de sauvegarde ou gagner 5 points de vie temporaires (au choix de l'allié) au prix d'une action libre.
**Pv** 228 ; **péril** 114
**CA** 40 ; **Vigueur** 38, **Réflexes** 35, **Volonté** 35
**Immunités** sommeil ; **Résistances** tonnerre 10 ; **Vulnérabilités** si une attaque inflige au moins 30 dégâts radiants à l'annuleur minéant, son aura est annulée jusqu'à ce qu'il la réactive.
**VD** 8, vol 4 (stationnaire), téléportation 4

**Poing du néant** (simple ; à volonté) ✦ **téléportation**
Allonge 2 ; +31 contre CA ; 2d10 + 10 dégâts, et un allié situé dans un rayon de 5 cases de l'annuleur minéant peut se téléporter dans n'importe quelle case adjacente à la cible au prix d'une action libre.

**Déchirure semi-cosmique** (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **psychique, téléportation**
Explosion de proximité 3; +29 contre Volonté ; 3d10 + 10 dégâts psychiques, et l'annuleur minéant téléporte la cible de 5 cases.

**Alignement** mauvais **Langues** originel, universel

| | | |
|---|---|---|
| **For** 22 (+18) | **Dex** 23 (+18) | **Sag** 18 (+16) |
| **Con** 28 (+21) | **Int** 16 (+15) | **Cha** 23 (+18) |

**Annuleur nexus du néant** **Brute (meneur) niveau 25**
Humanoïde immortel de taille G 7 000 px

**Initiative** +19 **Sens** Perception +15, vision lucide 10
**Pv** 282 ; **péril** 141
**CA** 37 ; **Vigueur** 37, **Réflexes** 36, **Volonté** 36
**Immunités** sommeil ; **Résistances** tonnerre 10
**VD** 8, vol 4 (stationnaire), téléportation 4

**Poing démoralisant** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +28 contre CA ; 3d10 + 10 dégâts, et les points de vie temporaires de toutes les créatures situées dans un rayon de 3 cases de l'annuleur nexus du néant sont réduits à 0.

**Poing éblouissant** (simple ; à volonté) ✦ **variable**
Allonge 2 ; +28 contre CA ; 3d10 + 10 dégâts, et tout ennemi situé dans un rayon de 3 cases de l'annuleur nexus du néant qui est soumis à des dégâts continus subit aussitôt ces dégâts.

**Poing du nexus** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +28 contre CA ; 3d10 + 10 dégâts, et tous les effets affectant les créatures situées dans un rayon de 3 cases de l'abomination qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler sont annulés.

**Poing rapide** (simple ; recharge ⚅)
Allonge 2 ; +28 contre CA ; 4d10 + 10 dégâts, puis l'annuleur nexus du néant se décale de 2 cases et effectue une attaque de base de corps à corps.

**Présence dissipatrice** (quand l'annuleur nexus du néant entre dans un périmètre)
Si le périmètre a été créé par une créature d'un niveau égal ou inférieur à celui de l'abomination, il est annulé.

**Alignement** mauvais **Langues** originel, universel

| | | |
|---|---|---|
| **For** 30 (+22) | **Dex** 24 (+19) | **Sag** 16 (+15) |
| **Con** 22 (+18) | **Int** 14 (+14) | **Cha** 25 (+19) |

### Connaissance des annuleurs

**Religion DD 17 :** les maruths ont été les premiers à utiliser le nom d'annuleur pour désigner ces nouvelles abominations. On ne sait pas comment les annuleurs se nomment eux-mêmes ; ils ont tendance à ne pas communiquer avec les créatures qui ne sont pas des abominations.

**Religion DD 26 :** bien que les annuleurs n'aient rejoint que récemment les rangs des abominations, ils mènent souvent des groupes qui en comptent

JIM NELSON

d'autres dans leurs rangs. La rumeur prétend que les annuleurs nouent des accords qui lient les membres de ces groupes, mais personne ne sait comment de tels accords pourraient être rédigés, et les annuleurs ne veulent pas entendre parler de quelque autre forme d'obligation contractuelle que ce soit.

## Rencontres de groupe

On rencontre le plus souvent les annuleurs en groupes ou en tant que meneurs de groupes mêlant abominations élémentaires et immortelles.

**Rencontre de niveau 25 (35 350 px)**

- 3 annuleurs minéants (contrôleurs de niveau 24)
- 1 annuleur nexus du néant (brute de niveau 25)
- 2 fiélons sanguins (soldats de niveau 23, cf. *BF* 11)

# Déchiqueteur astral

La nature amorphe du déchiqueteur astral contourne les frontières planaires et lui permet de se servir de son instabilité dimensionnelle comme d'une arme.

**Déchiqueteur astral** **Contrôleur niveau 27**
Créature magique immortelle (aveugle, vase) de taille G11 000 px

**Initiative** +21 **Sens** Perception +18 ; perception des vibrations 10, vision aveugle 20

**Pv** 253 ; **péril** 126

**CA** 41 ; **Vigueur** 40, **Réflexes** 39, **Volonté** 39

**Immunités** regard, ne peut être téléporté contre sa volonté ; **Résistances** cf. aussi *distorsion planaire*

**VD** vol 8 (stationnaire ; limite d'altitude 3) ; cf. aussi *distorsion planaire*

⊕ **Contact distordant** (simple ; à volonté) ✦ **psychique, radiant, téléportation**
+31 contre Réflexes ; 3d8 + 9 dégâts psychiques et radiants, et le déchiqueteur astral téléporte la cible de 5 cases.

⊕ **Rayon distordant** (simple ; à volonté) ✦ **psychique, radiant, téléportation**
Distance 10 ; +31 contre Réflexes ; 3d8 + 9 dégâts psychiques et radiants, puis le déchiqueteur astral téléporte la cible de 5 cases et celle-ci est hébétée (sauvegarde annule).

**Décalage de la réalité** (simple ; recharge ⚅) ✦ **périmètre, téléportation**
Explosion de zone 1 à 20 cases ou moins ; + 31 contre Réflexes ; 4d8 + 9 dégâts, et le déchiqueteur astral téléporte la cible de 10 cases vers un espace situé en dehors de l'explosion. De plus, la cible est hébétée et ralentie (sauvegarde annule les deux). *Effet :* l'explosion crée un périmètre de réalité modifiée qui persiste jusqu'à la fin de la rencontre. Toute créature qui y pénètre subit l'attaque secondaire suivante. *Attaque secondaire :* +31 contre Volonté ; la cible est téléportée de 10 cases dans un espace situé en dehors du périmètre, puis elle est hébétée et ralentie (sauvegarde annule les deux).

**Distorsion planaire** (mouvement ; se recharge quand le déchiqueteur astral utilise *décalage de la réalité*) ✦ **téléportation**
Le déchiqueteur astral se téléporte de 12 cases et bénéficie des capacités déphasage et immatériel jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

**Alignement** mauvais **Langues** universel

| | | |
|---|---|---|
| **For** 27 (+21) | **Dex** 26 (+21) | **Sag** 21 (+18) |
| **Con** 29 (+22) | **Int** 9 (+12) | **Cha** 26 (+21) |

## Tactique du déchiqueteur astral

Un déchiqueteur astral utilise immédiatement une combinaison de *distorsion planaire* et de *décalage de la réalité*, à moins que ses adversaires ne soient trop

JIM NELSON

*Déchiqueteur astral*

dispersés. Il continue à utiliser cette combinaison contre l'adversaire le plus dangereux, même s'il ne peut pas viser d'autres ennemis ou si ses alliés sont pris dans l'explosion. En attendant que *décalage de la réalité* se recharge, il alterne entre *contact distordant* et *rayon distordant* en fonction des circonstances, et utilise *distorsion planaire* seule uniquement s'il doit éviter d'être acculé.

## Connaissance des déchiqueteurs astraux

**Religion DD 17 :** les déchiqueteurs astraux font partie des premières abominations immortelles créées par les dieux. Ceux-ci récoltèrent l'énergie de la Mer Astrale et la concentrèrent sur elle-même pour les créer.

**Religion DD 26 :** les déchiqueteurs astraux peuvent ouvrir des brèches entre les mondes, ce qui leur permet de blesser, de désorienter et de transporter leurs ennemis ou de se téléporter eux-mêmes grâce à des failles planaires.

# Hécatonchire

Les hécatonchires sont d'immenses machines de guerre lâchées par les dieux à travers le cosmos pour le traverser en lacérant tout sur leur passage tels des murs d'épées animées.

## Tactique de l'hécatonchire

Un hécatonchire tire parti de sa vitesse et de son allonge pour gagner le centre du combat, où son aura d'*avalanche de lames* pourra infliger un maximum de dégâts. Il utilise son attaque *centaine de mains* à chaque round et réserve *grêle d'acier* aux adversaires qui se servent efficacement d'armes à distance.

**Hécatonchire** **Soldat d'élite niveau 29**
Animé immortel (créature artificielle) de taille TG 30 000 px
**Initiative** +23 **Sens** Perception +14 ; vision dans le noir
**Avalanche de lames** aura 3 ; les créatures qui pénètrent dans l'aura ou y débutent leur tour de jeu subissent 10 dégâts.
**Pv** 540 ; **péril** 270
**CA** 47 ; **Vigueur** 46, **Réflexes** 42, **Volonté** 43
**Immunités** charme, terreur ; **Résistances** 5 à tous les dégâts
**Jets de sauvegarde** +2
**VD** 8 ; cf. aussi *ravageur de terre*
**Points d'action** 1

⨺ **Lames tourbillonnantes** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 3 ; +36 contre CA ; 4d8 + 4 dégâts.

⨺ **Centaine de mains** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 3 ; vise tous les ennemis à portée d'allonge ; +36 contre CA ; 4d6 + 8 dégâts, et la cible se retrouve à terre. *Spécial :* quand il charge, l'hécatonchire peut utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

**Grêle d'acier** (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **arme**
Explosion de zone 1 à 20 cases ; +34 contre CA ; 4d6 + 8 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'hécatonchire.

**Lames de mort** (quand l'hécatonchire touche une créature avec une attaque d'opportunité)
La cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'hécatonchire.

**Ravageur de terre**
L'hécatonchire ignore le terrain difficile.

**Carnage aveugle**
Un hécatonchire réussit un coup critique contre une créature à terre sur un jet de 17-20.

**Alignement** mauvais **Langues** –
**For** 33 (+25) **Dex** 25 (+21) **Sag** 11 (+14)
**Con** 30 (+24) **Int** 4 (+11) **Cha** 27 (+22)
**Équipement** 100 épées longues

## Connaissance des hécatonchires

**Religion DD 28 :** bien que leur intelligence soit limitée et qu'ils soient presque incapables de parler, les hécatonchires font preuve d'une volonté et d'une fierté surprenantes. Ces traits de caractère, combinés à leur appétit de destruction gratuite, ont fini par en faire des serviteurs trop imprévisibles pour les dieux, notamment après que des plans visant à les jeter dans le Chaos élémentaire et à les y oublier ont mal tourné.

## Rencontres de groupe

Partout où va un hécatonchire, la violence et la mort le suivent, ce qui attire souvent des charognards planaires.

**Rencontre de niveau 27 (63 000 px)**
- 1 hécatonchire (soldat d'élite de niveau 29)
- 3 nuées de corbeaux d'ombre (brutes de niveau 27, cf. *BF* 234)

# Malédiction

Créées à partir de tonnerre, de vent et de la folie de dieux morts, les malédictions errent à travers la Mer Astrale à la recherche de vie intelligente sur laquelle se nourrir. Hurlant de fureur et d'agonie, elles n'ont aucune conscience des dangers au combat et sont attirées par les ennemis les plus intelligents car elles trouvent leurs esprits délicieux.

**Malédiction** **Contrôleur niveau 23**
Créature magique élémentaire (mort-vivant) de taille G 5 100 px
**Initiative** +20 **Sens** Perception +15, vision dans le noir
**Orage de la tombe** (**électricité, nécrotique, tonnerre**) aura 3 ; un ennemi pris dans l'aura qui dépense une récupération subit 20 dégâts d'électricité, nécrotiques et de tonnerre.
**Pv** 153 ; **péril** 76
**CA** 35 ; **Vigueur** 34, **Réflexes** 35, **Volonté** 33
**Immunités** maladie, poison, terreur ; **Résistances** électricité 15, nécrotique 15, tonnerre 15, immatériel
**VD** 8, vol 8 (stationnaire)

⨺ **Contact aliénant** (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
Allonge 2 ; +28 contre CA ; 2d8 + 8 dégâts psychiques, et la cible subit un malus de -2 en Volonté jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la malédiction.

**Rayon de nécrorage** (simple ; rencontre) ✦ **électricité, terreur, tonnerre**
Distance 10 ; +26 contre Volonté ; 3d8 + 5 dégâts d'électricité et de tonnerre, puis la cible est ralentie et confère un avantage de combat (sauvegarde annule les deux).

**Folie gémissante** (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **psychique, terreur**
Explosion de proximité 5 ; +28 contre Volonté ; 3d8 + 10 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

**Alignement** chaotique mauvais **Langues** originel, comprend toutes les langues
**For** 24 (+18) **Dex** 29 (+20) **Sag** 18 (+15)
**Con** 27 (+19) **Int** 18 (+15) **Cha** 20 (+16)

## Tactique de la malédiction

Une malédiction qui affronte des êtres vivants visiblement intelligents commence par utiliser *folie gémissante*, puis se précipite pour absorber l'esprit de sa victime grâce à *contact aliénant*. Elle ne s'embarrasse pas de subtilité et attaque sans se soucier du danger ou de préparatifs.

## Connaissance des malédictions

**Arcanes DD 24 :** les malédictions attaquent en minant la volonté de leurs adversaires ; ceux qui survivent à une attaque restent souvent fous à lier et physiquement à vif.

**Arcanes DD 29 :** les originels créèrent les malédictions pendant la Guerre de l'Aube en mêlant à la fureur des éléments les agonies mentales de dieux tués par des attaques psychiques. On dit qu'Orcus apprécie particulièrement ces créatures et s'en sert comme d'un fer de lance pour de violents assauts contre ses adversaires dans la Mer Astrale.

## Rencontres de groupe

Les malédictions ne laissent que mort et démence derrière elles. Elles sont parfois accompagnées par d'autres morts-vivants qui profitent de leurs pouvoirs qui brisent la volonté ou qui se nourrissent des victimes démentes qu'elles laissent dans leur sillage.

**Rencontre de niveau 23 (29 975 px)**
- 1 âme-en-peine vénérable (chasseur de niveau 25, cf. *BF* 15)
- 5 goules abyssales myrmidones (sbires de niveau 23, cf. *BF* 147)
- 1 mage larveux (artilleur d'élite de niveau 21, cf. *BF* 181)
- 1 malédiction (contrôleur de niveau 23)

*Malédiction et voracia*

## Voracia

Armée d'une douzaine de crocs dégoulinants de poison, une voracia est une créature originelle créée pour être la Némésis des fées et des dieux féeriques. Les voracias se déplacent en rassemblant leurs cinq membres en forme d'étoile pour former une boule et se propulser vers l'avant, corrompant et dévorant tout sur leur passage en laissant une traînée de bave putride derrière elles.

| **Voracia** | **Franc-tireur d'élite niveau 22** |
|---|---|
| Créature magique élémentaire de taille G | 8 300 px |
| **Initiative** +21 | **Sens** Perception +16 |
| **Nuage d'acide** (**acide**) aura 3 ; les ennemis qui pénètrent dans l'aura ou qui y débutent leur tour de jeu subissent 10 dégâts d'acide, ou 20 dégâts d'acide quand la voracia est en péril. | |
| **Pv** 416 ; **péril** 208 | |
| **CA** 36 ; **Vigueur** 34, **Réflexes** 34, **Volonté** 30 | |
| **Résistances** acide 20, poison 20 | |
| **Jets de sauvegarde** +2 | |
| **VD** 7 (10 quand la voracia est en péril), escalade 6 | |
| **Points d'Action** 1 | |
| **Crocs venimeux** (simple ; à volonté) ✦ **poison** | |
| Allonge 2 ; vise une ou deux créatures ; +27 contre CA ; 2d8 + 12 dégâts et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule). Si cette attaque met la cible en péril, celle-ci est aussi hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. | |
| **Crachat acide** (simple ; à volonté) ✦ **acide** | |
| Distance 10 ; +25 contre Vigueur ; 2d6 + 12 dégâts d'acide et 15 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule). | |
| **Lacération vorace** (simple ; à volonté) | |
| La voracia effectue deux attaques de *crocs venimeux* et se décale de 3 cases. | |
| **Malédiction astrale** | |
| Aucun ennemi ne peut refaire d'attaques contre une voracia. | |
| **Fléau de l'éclipse** (réaction immédiate, quand un ennemi utilise un pouvoir de téléportation dans l'aura de *nuage d'acide* de la voracia ; à volonté) ✦ **poison** | |
| La voracia se téléporte de 10 cases et effectue une attaque de base de corps à corps. Si elle touche l'ennemi en question, la cible subit aussi 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule). | |
| **Alignement** chaotique mauvais | **Langues** commun, elfique |
| **For** 26 (+19) | **Dex** 26 (+19) | **Sag** 20 (+16) |
| **Con** 24 (+18) | **Int** 18 (+15) | **Cha** 20 (+16) |

DAVE ALLSOP

## Tactique de la voracia

Une voracia attaque les créatures féeriques avant toutes les autres. Elle commence par ses *crocs venimeux* et utilise *lacération vorace* pour se placer au milieu de ses ennemis chaque fois qu'elle en a l'occasion. Une voracia se sert de *fléau de l'éclipse* pour bloquer les éladrins et les autres créatures qui se téléportent. Même si une cible réussit à échapper à ses *crocs venimeux*, la voracia utilise *crachat acide* pour continuer à attaquer.

## Connaissance des voracias

**Arcanes DD 16 :** créées pour combattre Corellon et Sehanine, les voracias sont les pires ennemis des fées et recherchent la chair féerique plus que toute autre. Elles infestent les territoires elfiques planaires, y compris Arvandor et la Féerie.

**Arcanes DD 24 :** les voracias n'attaquent pas les drows à vue et combattent parfois à leurs côtés. Certaines rumeurs suggèrent que Lolth a participé à la création de ces créatures.

**Arcanes DD 29 :** bien qu'elles aient été modelées d'abord par les originels, de nouvelles voracias sont encore créées aujourd'hui. La terrible magie qui produit de nouvelles abominations semble avoir trouvé en elles les candidats idéaux pour les Terres de Chasse d'Arvandor.

## Rencontres de groupe

Les voracias peuvent être facilement suivies grâce à la traînée d'acide qu'elles laissent derrière elles. Les ennemis jurés des fées en font parfois des animaux domestiques particulièrement destructeurs.

**Rencontre de niveau 22 (23 600 px)**

- 2 fiélons sanguins (soldats de niveau 23, cf. *BF* 11)
- 1 rafale rocailleuse (contrôleur de niveau 23, cf. *BF* 104)
- 1 voracia (franc-tireur d'élite de niveau 22)

# DIABLE

Les terreurs des Neuf Enfers sont aussi nombreuses que les péchés commis dans le monde des mortels. Et si beaucoup des déchus qui servent Asmodée se contentent d'entretenir ce sinistre broyeur des âmes, d'autres sont chargés de récolter les âmes mortelles corrompues qui servent de monnaie dans leur dominion.

## Diable enflammé

Maigre créature flétrie se consumant éternellement, le diable enflammé ne désire rien plus ardemment que de faire partager ses souffrances. Quelle que soit la couleur des flammes qui dévorent l'énergie vitale résiduelle du damné, celles-ci représentent la haine du diable pour tout ce qui vit.

**Diable enflammé** **Franc-tireur sbire niveau 4**
Humanoïde immortel (diable) de taille M 44 px

**Initiative** +6 **Sens** Perception +3 ; vision dans le noir
**Pv** 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
**CA** 18 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 18, **Volonté** 15
**Résistances** feu 10
**VD** 7

⨭ **Griffes enflammées** (simple ; à volonté) ✦ **feu**
+9 contre CA ; 5 dégâts de feu.

**Explosion ardente** (quand le diable est réduit à 0 point de vie) ✦ **feu**
Explosion de proximité 2; pas de jet d'attaque ; 5 dégâts de feu.

**Jubilation flamboyante** (libre, quand une attaque de feu rate le diable enflammé) ✦ **téléportation**
Le diable enflammé se téléporte de 7 cases.

**Alignement** mauvais **Langues** universel
**For** 12 (+3) **Dex** 14 (+4) **Sag** 12 (+3)
**Con** 14 (+4) **Int** 10 (+2) **Cha** 10 (+2)

*Diable enflammé*

## Diable enflammé clairfeu

Les diables enflammés clairfeu sont couverts de flammes radiantes qui leur rappellent leur ancienne vie.

**Diable enflammé clairfeu** **Franc-tireur sbire niveau 14**
Humanoïde immortel (diable) de taille M 250 px chacun

**Initiative** +15 **Sens** Perception +10 ; vision dans le noir
**Pv** 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
**CA** 28 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 28, **Volonté** 24
**Résistances** feu 15, radiant 20
**VD** 7

⨭ **Griffes enflammées** (simple ; à volonté) ✦ **radiant**
+19 contre CA ; 9 dégâts radiants.

**Trait de clairfeu** (simple ; à volonté) ✦ **radiant**
Distance 10 ; +17 contre Réflexes ; 9 dégâts radiants.

**Explosion clairfeu** (quand le diable est réduit à 0 point de vie) ✦ **radiant**
Explosion de proximité 2 ; pas de jet d'attaque ; la cible subit 9 dégâts radiants continus (sauvegarde annule).

**Jubilation brillante** (libre, quand une attaque de feu ou radiante rate le diable) ✦ **radiant, téléportation**
Le diable enflammé clairfeu se téléporte de 7 cases. À la fin de ce déplacement, il effectue une attaque de *trait de clairfeu* contre la créature qui a effectué l'attaque en question.

**Alignement** mauvais **Langues** universel
**For** 16 (+10) **Dex** 22 (+13) **Sag** 16 (+10)
**Con** 20 (+12) **Int** 10 (+7) **Cha** 10 (+7)

## Diable enflammé sombrefeu

Les diables enflammés sombrefeu brûlent de flammes nécrotiques qui reflètent la noirceur de leur âme.

**Diable enflammé sombrefeu** **Franc-tireur sbire niveau 24**
Humanoïde immortel (diable) de taille M 1 513 px

**Initiative** +22 **Sens** Perception +17 ; vision dans le noir
**Pv** 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
**CA** 39 ; **Vigueur** 36, **Réflexes** 38, **Volonté** 34
**Résistances** feu 20, nécrotique 20
**VD** 8

⨭ **Griffes enflammées** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+29 contre CA ; 13 dégâts nécrotiques.

**Trait de sombreflammes** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Distance 10 ; +27 contre Réflexes ; 13 dégâts nécrotiques.

**Explosion sombrefeu** (quand le diable est réduit à 0 point de vie) ✦ **nécrotique**
Explosion de proximité 2 ; pas de jet d'attaque ; la cible subit 10 dégâts nécrotiques continus et est affaiblie (sauvegarde annule les deux).

**Jubilation mortelle** (libre, quand une attaque de feu ou nécrotique rate le diable) ✦ **nécrotique, téléportation**
Le diable enflammé sombrefeu se téléporte de 8 cases. À la fin de ce déplacement, il effectue une attaque de *trait de sombreflammes* contre la créature qui a effectué l'attaque en question.

**Alignement** mauvais **Langues** universel
**For** 21 (+17) **Dex** 27 (+20) **Sag** 21 (+17)
**Con** 25 (+19) **Int** 10 (+12) **Cha** 10 (+12)

## Tactique du diable enflammé

Un diable enflammé combat de façon optimale avec d'autres diables enflammés. Ceux-ci lui permettent de tirer parti de la téléportation que lui donne sa *jubilation flamboyante* quand leur capacité d'*explosion ardente* se déclenche.

DAVE ALLSOP

## Connaissance des diables enflammés

**Religion DD 18 :** les diables enflammés sont généralement les premiers diables que ceux qui voyagent aux Enfers voient, car ils s'agrippent aux vaisseaux qui traversent le voile coloré de ce dominion et infligent autant de dégâts que possible avant que ces navires ne s'écrasent à Avernus.

**Religion DD 23 :** les mortels particulièrement tourmentés deviennent soient des diables enflammés clairfeu, soit des diables enflammés sombrefeu. Les diables clairfeu sont réservés aux prêtres corrompus et aux hypocrites, tandis que les diables sombrefeu sont d'anciens nécromants ou meurtriers de masse.

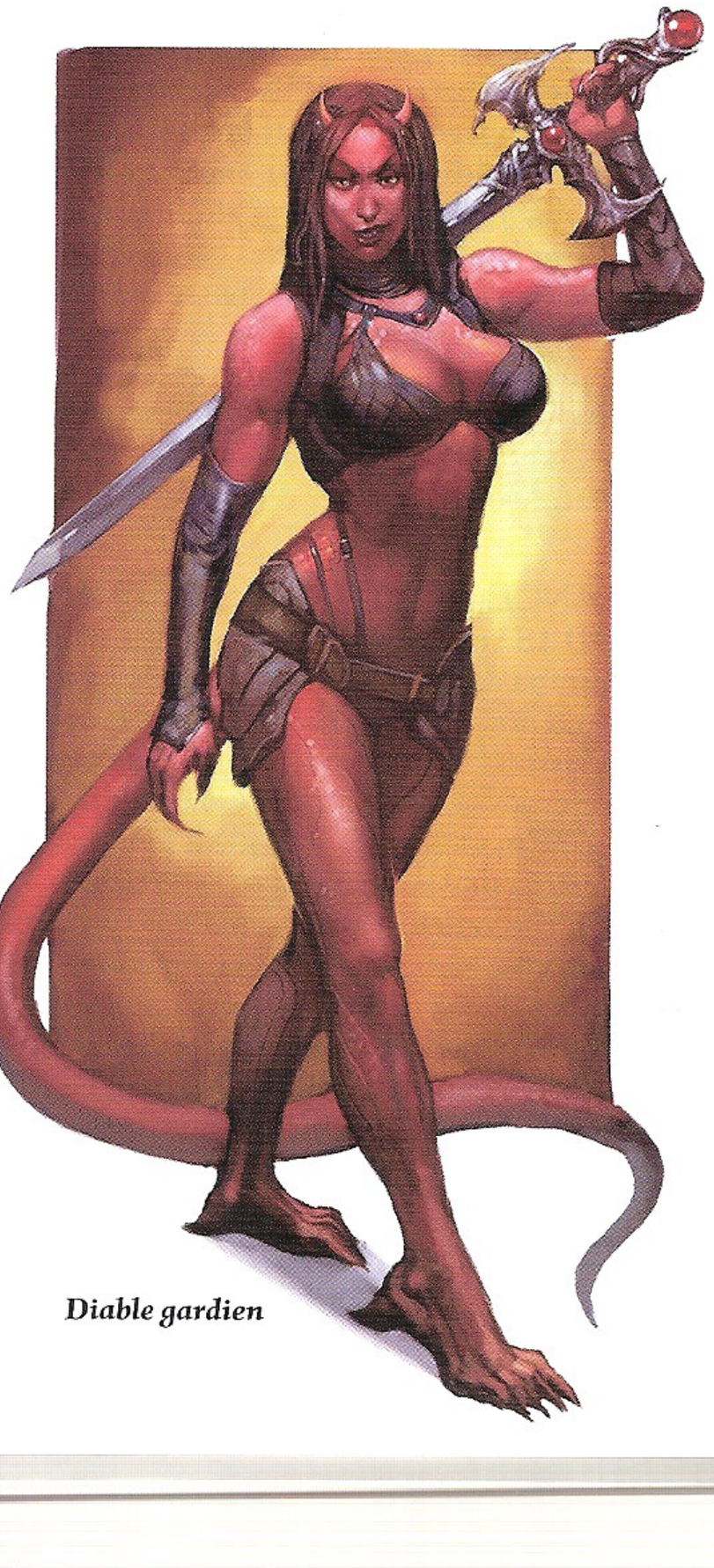
## Rencontres de groupe

Des hordes de diables enflammés sont souvent utilisées comme troupes de choc par des diables plus puissants ou d'autres occupants des Enfers. Livrés à eux-mêmes, les diables enflammés errent sans but et attaquent tout ce qu'ils voient.

**Rencontre de niveau 6 (1 276 px)**
- 4 diables enflammés (francs-tireurs sbires de niveau 4)
- 2 diables à piquants (francs-tireurs de niveau 6, cf. *BF* 67)
- 2 griffes magmatiques (brutes de niveau 4, cf. *BF* 38)
- 1 hérétique tieffelin (artilleur de niveau 6, cf. *BF* 254)

**Rencontre de niveau 15 (6 500 px)**
- 6 diables enflammés clairfeu (francs-tireurs sbires de niveau 14)
- 2 diables barbus (soldats de niveau 13, cf. *BF* 68)
- 1 naga osseux (contrôleur d'élite de niveau 16, cf. *BF* 192)
- 1 tormante (chasseur de niveau 14, cf. *BF* 153)

**Rencontre de niveau 24 (32 178 px)**
- 6 diables enflammés sombrefeu (francs-tireurs sbires de niveau 24)
- 1 diable orageux (artilleur de niveau 23, cf. *Manuel des Plans* 125)
- 1 diantrefosse (soldat d'élite de niveau 26, cf. *BF* 72)



JULIE DILLON

***Diable gardien***

# Diable gardien

Dotés de formes attrayantes volées à des princes guerriers et à des vierges de guerre, les diables gardiens tracent une ligne de défense sanglante pour leurs maîtres infernaux.

| **Diable gardien** | **Soldat niveau 16** |
|---|---|
| Humanoïde immortel (diable) de taille M | 1 400 px |
| **Initiative** +16 | **Sens** Perception +8 ; vision dans le noir |
| **Pv** 154 ; **péril** 77 | |
| **CA** 32 ; **Vigueur** 32, **Réflexes** 28, **Volonté** 26 | |
| **Résistances** feu 20 | |
| **VD** 6 | |
| ⨺ **Épée à deux mains enflammée** (simple ; à volonté) ✦ **arme, feu** +20 contre CA ; 1d10 + 11 dégâts de feu, et la cible est marquée jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que le diable gardien utilise *épée à deux mains enflammée* contre une cible différente. | |
| ⨺ **Ravage tourbillonnant** (simple ; rencontre) ✦ **arme, feu** Explosion de proximité 1 ; +18 contre CA ; 1d10 + 11 dégâts de feu, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). Si la cible est marquée par le diable gardien, elle subit en fait 15 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). | |
| **Éclipse infernale** (interruption immédiate ; quand un ennemi marqué par le diable touche un allié ; à volonté) ✦ **téléportation** Le diable gardien se téléporte de 10 cases dans un espace adjacent à l'ennemi en question et effectue une attaque d'*épée à deux mains enflammée* contre cette créature. | |
| **Alignement** mauvais | **Langues** universel |
| **Compétences** Intimidation +17 | |
| **For** 22 (+14) | **Dex** 18 (+12) **Sag** 11 (+8) |
| **Con** 18 (+12) | **Int** 14 (+10) **Cha** 19 (+12) |
| **Équipement** épée à deux mains | |

## Tactique du diable gardien

Le diable gardien est chargé de protéger un diable particulier, qu'il s'agisse d'un ambassadeur officiel ou d'un quelconque tyran, et n'hésite pas à se sacrifier pour son maître. Il évite autant que possible que son protégé soit attaqué, en arrêtant ses adversaires avec la marque de son *épée à deux mains enflammée* tout en déchaînant *ravage tourbillonnant*. Un diable gardien préfère attaquer un ennemi en péril avant tout autre, cherchant ainsi à assouvir sa soif de tuer.

## Connaissance des diables gardiens

**Religion DD 20 :** utilisés à l'origine pour escorter les émissaires diaboliques d'Asmodée voyageant entre les dominions, les diables gardiens ont été réaffectés en tant que gardes du corps par plusieurs diables puissants des Neuf Enfers. Beaucoup sont au service de Dispater.

**Religion DD 25 :** les premiers diables gardiens étaient autrefois des anges gardiens, mais leur soif sadique de sang et de destruction les poussa à rejoindre Asmodée dans sa révolte.

## Rencontres de groupe

On rencontre généralement les diables gardiens dans l'escorte de diables plus importants, en tant que gardes du corps ou concubines, voire les deux. Ils aiment recevoir des ordres autant que faire souffrir les autres.

**Rencontre de niveau 17 (8 100 px)**

- 1 âme-en-peine spadassine (chasseur de niveau 17, cf. *BF* 15)
- 2 diables gardiens (soldats de niveau 16)
- 6 diables légionnaires vétérans (sbires de niveau 16, cf. *BF* 70)
- 1 diable osseux (contrôleur de niveau 17, cf. *BF* 71)

# Diable implanté

Sombres, malsains et toujours à l'affût d'âmes inconscientes, les diables implantés sont les marionnettistes invisibles des Neuf Enfers. Ils savent tout et voient tout, ce qui en fait d'excellents espions. Leur véritable mission est de traquer les âmes qui s'échappent des Neuf Enfers.

**Diable implanté** **Chasseur niveau 18**
Humanoïde immortel (diable) de taille P 2 000 px

**Initiative** +17 **Sens** Perception +18 ; vision dans le noir
**Pv** 90 ; **péril** 45
**CA** 30 ; **Vigueur** 25, **Réflexes** 28, **Volonté** 28
**Résistances** feu 20
**VD** 6, vol 6

⊕ **Caresse diabolique** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+21 contre Vigueur ; 1d6 + 10 dégâts nécrotiques, puis la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du diable implanté et étreinte.

⸸ **Pantin du diable** (simple ; utilisable uniquement contre une cible hébétée et étreinte par le diable implanté ; à volonté) ✦ **charme**
+21 contre Volonté ; la cible est dominée (sauvegarde annule).

⸸ **Implantation** (mineure ; utilisable uniquement contre une cible dominée et étreinte par le diable implanté ; recharge ⚄ ⚅)
+21 contre Volonté ; le diable implanté fusionne avec la cible, partageant l'espace qu'elle occupe et contrôlant ses actions. La créature fusionnée est étourdie jusqu'à ce que la fusion prenne fin. À son tour de jeu, le diable implanté utilise ses actions pour contrôler la cible fusionnée. Il ne peut choisir que des actions normalement accessibles à la cible, et ne peut utiliser que les pouvoirs à volonté de la cible. Une attaque d'étreinte réussie contre le diable implanté met fin à la fusion. Quand la fusion prend fin, l'attaquant fait glisser le diable implanté dans une case adjacente à la créature avec laquelle il fusionnait, et le diable implanté est hébété (sauvegarde annule).

**Invisibilité** (mineure ; à volonté) ✦ **illusion**
Le diable implanté devient invisible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant ou, s'il a fusionné avec une créature, il devient invisible jusqu'à ce que la fusion prenne fin. Le diable implanté peut annuler l'invisibilité au prix d'une action libre.

**Alignement** mauvais **Langues** commun, universel
**Compétences** Bluff +19, Diplomatie +19
**For** 16 (+12) **Dex** 18 (+13) **Sag** 18 (+13)
**Con** 15 (+11) **Int** 20 (+14) **Cha** 20 (+14)

*Diable implanté*

## Tactique du diable implanté

Un diable implanté se sert d'*invisibilité* la plupart du temps, préférant éviter d'attirer l'attention pour pouvoir préparer une action et utiliser *pantin du diable* sur un adversaire engagé en combat et qu'il a hébété, pour enchaîner immédiatement sur *implantation*. S'il atteint son but, le diable implanté domine son ennemi et l'utilise pour combattre ses compagnons inconscients de sa présence. S'il est chassé d'un hôte, le diable implanté est hébété et visible, ce qui le met en mauvaise posture. À moins qu'il ne réussisse immédiatement sa sauvegarde contre l'hébétement et qu'il n'ait déjà rechargé le pouvoir *implantation*, il préfère fuir plutôt que de risquer d'être détruit.

## Connaissance des diables implantés

**Histoire DD 13 :** une histoire connue parle d'une cité-état qui nomma dans un passé récent un dictateur pour la protéger d'une horde de hobgobelins. Une fois la menace repoussée, le dictateur refusa de rendre ses pouvoirs et gouverna la cité en tyran. Le sauveur de la cité prit une forme inattendue. Un oracle d'Ioun entra dans la cité et exigea une audience avec le dictateur. Quand elle lui fut accordée, il abandonna son apparente réserve et accusa avec arrogance le dictateur d'être une âme échappée des Neuf Enfers. Une bataille en règle s'ensuivit, au cours de laquelle l'oracle s'avéra être le pantin d'un diable implanté. Le diable vainquit le dictateur et emporta son âme évadée jusque dans les Enfers. La cité dispose aujourd'hui encore d'un petit autel dédié aux Enfers et au diable implanté qui l'a libérée.

KEREM BEYIT

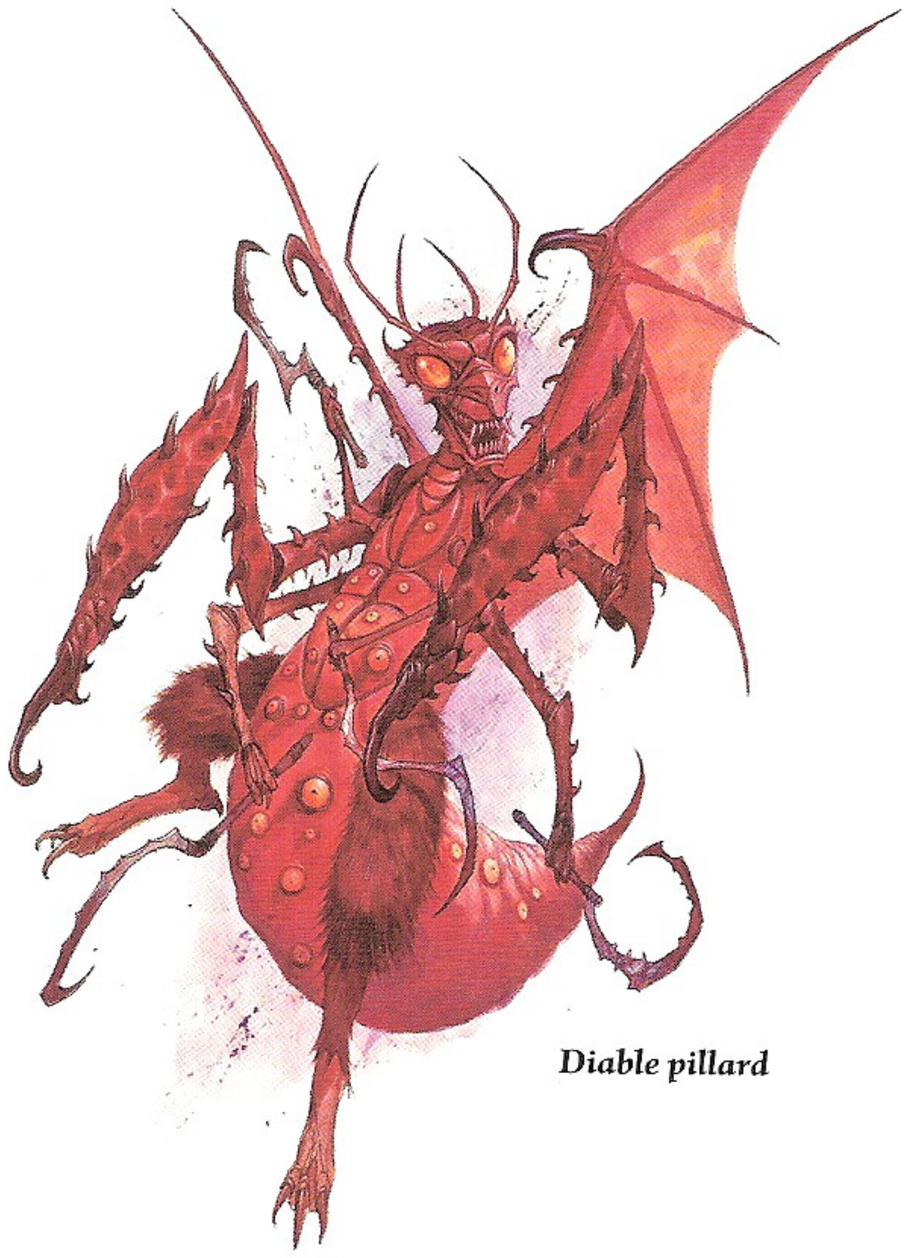
**Religion DD 25 :** les services des diables implantés sont très demandés parmi les ducs, barons et seigneurs des Enfers. Certains croient que les diables implantés servent en secret un seul et même seigneur, ou appartiennent à une société secrète qui poursuit ses propres objectifs ésotériques, mais ces objectifs ou leur seigneur présumé changent selon celui qui aborde le sujet. L'hypothèse la plus répandue est que les diables implantés servent Phongor l'Inquisiteur, et donc Asmodée en personne.

## Rencontres de groupe

On rencontre le plus souvent un diable implanté parmi un groupe de créatures qu'il contrôle en secret. Ses ennemis pensent souvent qu'ils ont vaincu une petite bande de créatures apparemment hébétées pour réaliser ensuite que le diable implanté qui contrôlait ces ennemis a trouvé un nouvel hôte parmi eux.

**Rencontre de niveau 18 (10 000 px)**

- 1 batailleur cyclope (franc-tireur de niveau 17, cf. *BF* 54)
- 1 bralani des vents d'automne (contrôleur de niveau 19, cf. *BF* 102)
- 1 diable implanté (chasseur de niveau 18)
- 1 magus de feu infernal cambion (artilleur de niveau 18, cf. *BF* 41)
- 1 mantille de Zéhir méduse (franc-tireur de niveau 18, cf. *BF* 185)



*Diable pillard*

WAYNE ENGLAND

# Diable pillard

Ressemblant à un insectoïde bouffi hérissé d'épines et dégoulinant de sang, le diable pillard parcourt la Mer Astrale en capturant des âmes pour les Neuf Enfers.

**Diable pillard** **Soldat niveau 25**
Créature magique immortelle (diable) de taille TG 7 000 px
**Initiative** +18 **Sens** Perception +18 ; vision dans le noir
**Pv** 232 ; **péril** 116
**CA** 41 ; **Vigueur** 39, **Réflexes** 35, **Volonté** 37
**Résistances** feu 30
**VD** 7, vol 9 (maladroit)

⊕ **Serres** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +32 contre CA ; 2d8 + 8 dégâts.

⸸ **Frénésie de serres** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; le diable pillard effectue trois attaques visant deux ou trois ennemis ; +29 contre CA ; 2d8 + 8 dégâts.

⸸ **Poigne spirituelle** (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
Allonge 2 ; +30 contre Volonté ; 2d10 + 5 dégâts psychiques, et la cible est étreinte. Le diable pillard peut se déplacer normalement pendant qu'il étreint une créature et s'il subit un déplacement forcé, il peut emmener la créature étreinte avec lui. *Maintien (mineure) :* le diable pillard maintient l'étreinte, et la cible subit 2d10 + 10 dégâts psychiques.

**Appel des âmes** (mineure ; recharge ⚄ ⚅)
Décharge de proximité 3 ; vise les créatures qui ne sont pas des diables ; +28 contre Volonté ; le diable pillard tire la cible de 2 cases.

**Alignement** mauvais **Langues** commun, universel
**Compétences** Intimidation +21

| | | |
|---|---|---|
| **For** 25 (+19) | **Dex** 18 (+16) | **Sag** 23 (+18) |
| **Con** 24 (+19) | **Int** 16 (+15) | **Cha** 18 (+16) |

## Tactique du diable pillard

Un diable pillard se précipite au combat et commence par attaquer avec ses *serres* ou sa *frénésie de serres* avant d'étreindre sa première victime grâce à *poigne spirituelle*. Il garde ses victimes potentielles à proximité avec *appel des âmes*.

## Connaissance des diables pillards

**Religion DD 26 :** les diables pillards se spécialisent dans la capture des damnés ayant fui vers les Tourments et des âmes de voyageurs dans la Mer Astrale. Beaucoup reçoivent de leur maître un quota d'âmes à rassembler et ne sont pas très regardants sur les moyens d'y parvenir.

**Religion DD 31 :** les autres diables considèrent les diables pillards comme des êtres inférieurs, grossiers et malformés. Avoir à servir au côté de tels diables dans leur chasse aux âmes est perçu comme un châtiment.

## Rencontres de groupe

Les diables pillards collaborent en groupes de deux ou trois spécimens ou s'allient avec d'autres diables contraints à les aider par leur maître infernal commun. Les créatures non diaboliques ne supportent par leur compagnie et c'est bien compréhensible.

**Rencontre de niveau 24 (33 100 px)**

- 2 diables assassins (chasseur de niveau 24, cf. *BF2* 66)
- 3 diables pillards (brutes de niveau 25)

# DISCIPLE DE BAINE

De tous les dieux du Plan supérieur, aucun ne peut se vanter d'avoir une armée plus vaste, plus disciplinée ou plus dangereuse que le Général de Fer.

Baine puise dans les rangs de ses exaltés comme des autres âmes qui peuplent les terres au-delà de Chernoggar pour forger les soldats parfaits, transformant ceux qui comptaient déjà parmi les meilleurs en des armes mortelles.

Cette section offre un échantillon des guerriers, prêtres et armes vivantes qui obéissent aux caprices du Général de Fer. On peut les rencontrer aussi bien parmi les humains du monde des mortels qu'à la tête d'armées d'exaltés et d'autres âmes à travers Chernoggar et la Mer Astrale.

## Guerrier de Baine

Les guerriers de Baine se servent de leur sens tactique supérieur pour bloquer leurs ennemis, permettant à leurs alliés de les submerger et de les anéantir.

**Guerrier de Baine** **Soldat niveau 13**
Humanoïde immortel de taille M 800 px
**Initiative** +11 **Sens** Perception +9
**Pv** 133 ; **péril** 66
**CA** 29 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 24, **Volonté** 24
**VD** 5

⊕ **Lance** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +20 contre CA ; 1d8 + 8 dégâts. *Effet :* la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du guerrier de Baine.

⊁ **Arc court** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 15/30 ; +20 contre CA ; 1d8 + 8 dégâts. *Effet :* la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du guerrier de Baine.

**Posture du maître lancier** (mineure ; lance nécessaire ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **arme**
Le guerrier de Baine gagne une allonge menaçante, ce qui lui permet d'effectuer des attaques d'opportunité contre tous les ennemis situés à portée d'allonge (2 cases). Cet effet prend fin si le guerrier de Baine se déplace.

**Interception brutale** (réaction immédiate, quand un guerrier de Baine touche avec une attaque d'opportunité ; à volonté)
La cible se retrouve à terre.

**Ennemi désigné**
Les cibles marquées par un guerrier de Baine lui confèrent aussi un avantage de combat.

**Alignement** non aligné **Langues** commun, gobelin
**Compétences** Athlétisme +17, Religion +12
**For** 22 (+12) **Dex** 16 (+9) **Sag** 17 (+9)
**Con** 21 (+11) **Int** 12 (+7) **Cha** 14 (+8)
**Équipement** armure d'écailles, arc court, 20 flèches, lance

## Tactique du guerrier de Baine

Ces soldats combattent souvent sur plusieurs rangs ou profitent autrement de leur allonge. Un guerrier de Baine se place à un endroit où ses ennemis essaieront probablement de passer à côté de lui puis utilise *posture du maître lancier* pour porter des attaques d'opportunité. Il essaie alors de jeter ses adversaires à terre grâce à *interception brutale*, ruinant ainsi la tentative qui provoquait l'attaque d'opportunité, quelle qu'elle soit.

*Mastodonte de la Main Noire*

## Prêtre de guerre de Baine

Les prêtres de guerre de Baine jettent de terribles malédictions sur leurs ennemis avant de rejoindre leurs camarades au milieu du carnage.

**Prêtre de guerre de Baine** **Contrôleur (meneur) niveau 14**
Humanoïde immortel de taille M 1 000 px
**Initiative** +10 **Sens** Perception +13
**Pv** 141 ; **péril** 70
**CA** 28 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 25, **Volonté** 27
**VD** 5

⊕ **Masse d'armes** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+19 contre CA ; 2d8 + 3 dégâts.

⊁ **Lance de la peur** (simple ; à volonté) ✦ **focaliseur, nécrotique, radiant**
Distance 10 ; +18 contre Vigueur ; 2d8 + 6 dégâts nécrotiques et radiants, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

**Frappe de l'imperator** (simple ; à volonté) ✦ **arme, terreur**
+19 contre CA ; 2d8 + 3 dégâts, puis la cible est poussée de 2 cases et se retrouve à terre.

**Malédiction funeste** (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **focaliseur, terreur**
Explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; vise les ennemis ; +18 contre Volonté ; 2d8 + 6 dégâts radiants. *Effet :* la cible subit un malus de -2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

**Alignement** non aligné **Langues** commun, gobelin
**Compétences** Religion +17
**For** 16 (+10) **Dex** 17 (+10) **Sag** 23 (+13)
**Con** 21 (+12) **Int** 20 (+12) **Cha** 20 (+12)
**Équipement** harnois, masse d'armes, symbole sacré de Baine

## Tactique du prêtre de guerre de Baine

Un prêtre de guerre de Baine se sert de *malédiction funeste* dès que quelques ennemis sont suffisamment regroupés,

WILLIAM O'CONNOR

et aussi souvent qu'il le peut par la suite. Il utilise des attaques à distance jusqu'à ce que sa malédiction se recharge et ne vient au contact que s'il y est contraint.

## Mastodonte de la Main Noire

Ces combattants intrépides sont le fer de lance des forces des armées de Baine, semant mort et désolation sur leur passage.

**Mastodonte de la Main Noire** **Brute niveau 18**
Humanoïde immortel de taille M 2 000 px
**Initiative** +15 **Sens** Perception +14
**Pv** 174 ; **péril** 87
**CA** 30 ; **Vigueur** 29, **Réflexes** 28, **Volonté** 28
**Immunités** terreur ; **Résistances** cf. aussi *carnage terrible*
**Jets de sauvegarde** +2 contre les effets qui immobilisent, maîtrisent ou ralentissent
**VD** 7

⊕ **Épée à deux mains** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+21 contre CA ; 3d10 + 7 dégâts.

**Crochet brutal** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+21 contre CA ; 3d10 + 7 dégâts, et le mastodonte pousse la cible de 5 cases.

**Fureur sacrée de Baine** (simple ; se recharge quand le mastodonte tombe en péril) ✦ **arme**
Explosion de proximité 1 ; +19 contre CA ; 2d10 + 5 dégâts, et 10 dégâts continus (sauvegarde annule).

**Carnage terrible**
Tant qu'il n'est pas en péril, le mastodonte bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de dégâts et d'une résistance 5 à tous les dégâts.

**Charge inexorable**
Quand le mastodonte effectue une attaque de charge, il lance deux fois le dé et utilise le résultat le plus élevé.

**Alignement** non aligné **Langues** commun, gobelin
**Compétences** Athlétisme +21, Intimidation +20, Religion +16
**For** 25 (+16) **Dex** 22 (+15) **Sag** 21 (+14)
**Con** 22 (+15) **Int** 15 (+11) **Cha** 22 (+15)
**Équipement** armure d'écailles, épée à deux mains

### Tactique du mastodonte de la Main Noire

Un mastodonte de la Main Noire charge au combat en utilisant *charge inexorable*. Il attaque ensuite grâce à *crochet brutal*, en espérant repousser sa cible pour pouvoir charger à nouveau. Il n'hésite pas à subir des attaques d'opportunité d'un ennemi pour en charger un autre.

## Rempart de fer de Baine

Réputés pour leur capacité à résister même aux attaques les plus violentes, les remparts de fer de Baine sont les murailles contre lesquelles les guerriers de Baine repoussent leurs ennemis.

### Tactique du rempart de fer de Baine

Un rempart de fer de Baine essaie de se placer là où il pourra effectuer le plus grand nombre d'attaques d'opportunité pour tirer le meilleur parti de *rempart infranchissable* et d'*interception brutale*. Il préfère utiliser *représailles de Baine* contre un attaquant à distance qui prend pour cible plusieurs de ses alliés.

**Rempart de fer de Baine** **Soldat de niveau 19**
Humanoïde immortel de taille M 2 400 px
**Initiative** +16 **Sens** Perception +15
**Menace omniprésente** aura 2 ; les ennemis qui débutent leur tour de jeu dans l'aura sont marqués par le rempart de fer de Baine jusqu'au début de leur tour suivant.
**Pv** 184 ; **péril** 92
**CA** 34 ; **Vigueur** 32, **Réflexes** 30, **Volonté** 31
**Immunités** terreur
**VD** 5

⊕ **Épée longue** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+26 contre CA ; 2d8 + 8 dégâts.

**Bousculade au bouclier** (mineure ; bouclier nécessaire ; à volonté)
Vise une créature marquée par le rempart de fer de Baine ; +24 contre Vigueur ; le rempart de fer pousse la cible de 1 case et se décale dans l'espace libéré. En cas de coup critique, la cible se retrouve aussi à terre.

**Représailles de Baine** (réaction immédiate, quand une créature marquée par le rempart de fer effectue une attaque qui ne compte pas celui-ci parmi les cibles ; recharge ⚄ ⚅)
Explosion de proximité 10 ; vise la créature en question ; +24 contre Vigueur ; la cible subit 10 dégâts par créature visée par l'attaque en question

**Interception brutale** (réaction immédiate, quand le rempart de fer touche avec une attaque d'opportunité ; à volonté)
La cible se retrouve à terre.

**Rempart Infranchissable**
Quand un rempart de fer de Baine effectue une attaque d'opportunité, il lance deux fois le dé et conserve le résultat le plus élevé.

**Alignement** non aligné **Langues** commun, gobelin
**Compétences** Athlétisme +21, Intimidation +18, Religion +18
**For** 25 (+16) **Dex** 20 (+14) **Sag** 22 (+15)
**Con** 24 (+16) **Int** 18 (+13) **Cha** 18 (+13)
**Équipement** harnois, bouclier lourd, épée longue

### Connaissance des disciples de Baine

**Religion DD 13 :** de nombreux exaltés de Baine sont enrôlés dans ses armées, et c'est aussi le cas d'âmes qui n'atteignent pas tout à fait ce statut mais se trouvent quand même attirées par les conflits qui embrasent Chernoggar. On dit que les guerriers mortels qui se distinguent aux côtés des disciples de Baine dans ces conflits peuvent être promus en rejoignant leurs rangs.

### Rencontres de groupe

Les disciples de Baine combattent presque toujours en groupes, aux côtés d'autres combattants fidèles au Général de Fer.

**Rencontre de niveau 14 (5 000 px)**
- 3 destriers noirs (francs-tireurs de niveau 13, cf. *BF* 63)
- 2 guerriers de Baine (soldats de niveau 13)
- 1 prêtre de guerre de Baine (contrôleur de niveau 14)

**Rencontre de niveau 18 (10 800 px)**
- 1 diable barbelé (franc-tireur de niveau 18, cf. *Manuel des Plans* 122)
- 1 magus de feu infernal cambion (artilleur de niveau 18, cf. *BF* 41)
- 1 mastodonte de la Main Noire (brute de niveau 18)
- 2 remparts de fer de Baine (soldats de niveau 19)

# EXALTÉ D'ÉRATHIS

Les exaltés d'Érathis s'aventurent fréquemment dans les îles de l'Aube et dans toute la Mer Astrale, en mission pour leur déesse afin de faire avancer le Jeu de Conception ou les plans d'Érathis visant à restaurer et coloniser à nouveau les dominions détruits.

**Origine :** l'origine de la créature devient immortelle.

**Modificateurs aux compétences :** bonus de +2 aux tests d'Histoire ; bonus de +2 aux tests de Diplomatie ou d'Intimidation.

## Pouvoirs d'attaque

En tant que déesse de la civilisation, Érathis favorise le travail d'équipe et la coopération. En tant que déesse de la création, elle offre à ses exaltés une meilleure compréhension de la nature des objets magiques. Les pouvoirs suivants peuvent être ajoutés à n'importe quel exalté d'Érathis.

### Avancée de la garde

**Avancée de la garde** (simple ; rencontre)
L'exalté se décale de 1 case et effectue une attaque de base. Si cette attaque touche, chaque allié adjacent à l'espace d'origine ou actuel de l'exalté peut se décaler de 1 case et effectuer une attaque de base.

**Rôles appropriés :** meneur, soldat.

**Conseils généraux :** ce pouvoir fournit à n'importe quel groupe d'exaltés un élan qui peut leur permettre de traverser les lignes ennemies.

**La bonne combo :** en ajoutant ce pouvoir au chevalier errant déva (cf. *BF2* 64), on transforme ce meneur défensif en véritable menace offensive.

### Harmonie des outils

**Harmonie des outils** (interruption immédiate, quand un ennemi situé dans un rayon de 5 cases de l'exalté utilise un pouvoir d'objet magique ; recharge ⚅)
L'exalté effectue une attaque de base contre l'ennemi en question.

**Rôles appropriés :** artilleur, contrôleur.

**Conseils généraux :** ce pouvoir est idéal pour des créatures exaltées disposant d'attaques de base à distance. Donner ce pouvoir à plus de deux créatures d'une rencontre peut toutefois se révéler frustrant pour les personnages.

**La bonne combo :** un mage humain (cf. *BF* 163) doté d'*harmonie des outils* riposte aux ennemis utilisant un pouvoir d'objet magique avec *projectile magique*.

### Progression implacable

**Progression implacable** (simple ; à volonté)
L'exalté effectue une attaque de charge. De plus, il est impossible de le pousser, tirer, faire glisser ou téléporter contre sa volonté jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

**Rôles appropriés :** brute, soldat.

**Conseils généraux :** parfaite incarnation de la volonté d'Érathis d'apporter la civilisation dans tous les recoins de l'univers, ce pouvoir offre des assauts qui ne cèdent pas de terrain facilement.

**La bonne combo :** des nobles humains (cf. *BF2* 148) et un groupe de gardes humains (cf. *BF* 162) dotés de ce pouvoir peuvent créer une ligne qui ne cède pas à la première attaque, mais qui est très mobile par la suite.

## Pouvoirs utilitaires

Les compétences martiales d'Érathis sont avant tout défensives. Ses exaltés sont particulièrement doués pour tenir le coup quand tout les pousse à céder.

### Sacrifice héroïque

**Sacrifice héroïque** (interruption immédiate, quand un allié situé dans un rayon de 10 cases de l'exalté rate une attaque ; rencontre)
L'allié peut refaire l'attaque, mais dans ce cas, il confère un avantage de combat jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'exalté.

**Rôles appropriés :** artilleur, contrôleur.

**Conseils généraux :** un exalté a recours à ce pouvoir pour renverser la vapeur, notamment quand la réussite est cruciale.

**La bonne combo :** à peu près n'importe quel contrôleur ou artilleur de deuxième ligne sera heureux d'avoir ce pouvoir. Mais un meneur ou soldat de première ligne peut aussi s'en servir pour aider les artilleurs qui le soutiennent.

### Tenez vos positions

**Tenez vos positions** (interruption immédiate, quand un ennemi effectue une attaque de charge contre l'exalté ou un de ses alliés ; rencontre)
L'ennemi en question subit un malus de -2 au jet d'attaque et un malus de -2 à toutes les défenses (sauvegarde annule).

**Rôles appropriés :** soldat.

**Conseils généraux :** utilisez ce pouvoir pour mettre en valeur les compétences défensives des exaltés d'Érathis. Se contenter de courir vers eux en agitant une arme n'est pas un plan assez sophistiqué.

**La bonne combo :** un maître stratège drakéide (cf. *Draconomicon : Dragons Chromatiques*, page 218) doté de *tenez vos positions* est sûr de faire payer leur témérité à ses ennemis.

### Une armée à nous tous

**Une armée à nous tous** (mineure ; rencontre)
Jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'exalté, lui et les alliés qui lui sont adjacents bénéficient d'un bonus +2 à toutes les défenses et d'un bonus de +5 aux jets de sauvegarde.

**Rôles appropriés :** artilleur, soldat.

**Conseils généraux :** ce pouvoir est idéal pour les créatures qui combattent au corps à corps entourées de nombreux alliés, ou qui font partie d'un groupe d'artilleurs. Il transforme aussi la faiblesse des sbires (qui se font tuer en groupe parce qu'ils restent proches) en une véritable force.

**La bonne combo :** un groupe de sanguinaires drakéides (cf. *Draconomicon : Dragons Chromatiques, page* 217) qui utilise *une armée à nous tous* peut transformer une attaque mobile en défense solide.

# EXALTÉ DE KORD

Les exaltés de Kord voyagent souvent hors de Céleste en petits groupes, faisant la fête et chassant dans les Contreforts ou cherchant les ennuis près des avant-postes de Baine.

**Origine :** l'origine de la créature devient immortelle.

**Modificateurs aux compétences :** bonus de +2 aux tests d'Athlétisme ou d'Intimidation.

## Pouvoirs d'attaque

Peu d'exaltés de Kord préfèrent la subtilité à la force. Les pouvoirs d'attaque qui leur sont accessibles mettent en valeur le rôle de Kord en tant que dieu des tempêtes et de la force. Les pouvoirs suivants peuvent être ajoutés à n'importe quel exalté de Kord.

### Choc orageux

**Choc orageux** (libre, quand l'exalté touche avec une attaque d'arme de corps à corps ; rencontre) ✦ **arme, électricité, tonnerre**
L'attaque d'arme inflige des dégâts d'électricité et de tonnerre, et ignore les points de vie temporaires.

**Rôles appropriés :** brute, chasseur.

**Conseils généraux :** les fidèles de Kord exultent quand ils opposent leur force à celle de leurs ennemis et qu'ils gagnent. Utilisez ce pouvoir avec une créature dont on s'attend déjà à ce qu'elle inflige beaucoup de dégâts.

**La bonne combo :** réutilisez le mastodonte de la Main Noire (cf. page 139) pour en faire un exalté de Kord plutôt que de Baine, en remplaçant ses dégâts radiants et nécrotiques par des dégâts d'électricité et de tonnerre, puis ajoutez-lui *choc orageux* pour inspirer à vos personnages une saine peur des orages.

### Jugement du dieu de l'orage

**Jugement du dieu de l'orage** (simple ; recharge ⚅)
L'exalté effectue une attaque de base. Si cette attaque touche, la cible subit une vulnérabilité à l'électricité et au tonnerre égale à 5 par échelon (sauvegarde annule les deux).

**Rôles appropriés :** artilleur, contrôleur.

**Conseils généraux :** ce pouvoir ne fonctionne que s'il est associé à des attaques d'électricité ou de tonnerre, ou si son possesseur collabore avec des créatures qui possèdent ce type d'attaques.

**La bonne combo :** utilisez un diaboliste humain (cf. *BF2* 145), mais transformez ses pouvoirs de feu en pouvoir d'électricité et de tonnerre pour tirer parti de *jugement du dieu de l'orage*.

### Tempête de coups

**Tempête de coups** (simple ; rencontre) ✦ **arme**
L'exalté effectue une attaque de base de corps à corps contre chaque ennemi situé à portée d'allonge. En cas de réussite, la cible est poussée de 2 cases si le résultat du jet d'attaque est impair, et se retrouve à terre s'il est pair.

**Rôles appropriés :** brute.

**Conseils généraux :** ce pouvoir retranscrit les conséquences imprévisibles de la fureur de Kord.

**La bonne combo :** avec *tempête de coups*, n'importe quelle brute devient bien meilleure, et un soldat gagne une attaque violente qui pourrait bien surprendre ses ennemis.

## Pouvoirs utilitaires

Les pouvoirs utilitaires des exaltés de Kord leur fournissent des protections appropriées ou garantissent que le combat se termine rapidement.

### Béni par l'orage

**Béni par l'orage**
L'exalté bénéficie d'une résistance à l'électricité, au froid et au tonnerre égale à 5 par échelon.

**Rôles appropriés :** tous.

**Conseils généraux :** ce pouvoir fonctionne idéalement avec des créatures qui prévoient de se trouver dans l'aire d'effet d'attaques qui ne font pas la distinction entre alliés et ennemis.

**La bonne combo :** les laquais humains (cf. *BF* 162) ont plus de chances de survivre sur un champ de bataille parangonique quand ils possèdent le pouvoir *béni par l'orage*.

### Force implacable

**Force implacable** (interruption immédiate, quand cette créature est réduite à 0 point de vie ; rencontre) ✦ **guérison**
L'exalté effectue une attaque de base. Si cette attaque touche, la créature n'est pas réduite à 0 point de vie et regagne 10 points de vie par échelon à la place.

**Rôles appropriés :** brute.

**Conseils généraux :** ce pouvoir est idéal pour des créatures qui meurent facilement. Utilisez-le comme compensation pour un champion qui frappe fort mais dont les défenses sont basses, pas comme protection supplémentaire sur une créature déjà difficile à tuer.

**La bonne combo :** un sabre de feu genasi (cf. *BF2* 128) doté d'une *force implacable* peut offrir une dernière salve de dégâts de feu continus avant de tomber.

### La guerre est pour les forts

**La guerre est pour les forts** (mineure ; recharge ⚅)
Jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'exalté, lui et ses alliés situés dans un rayon de 3 cases bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'attaque de corps à corps et subissent un malus de -2 à la CA.

**Rôles appropriés :** tous.

**Conseils généraux :** ce pouvoir peut être donné à plusieurs créatures dans la même rencontre. Les bonus et malus ne se cumulent alors pas, mais une créature différente peut utiliser le cri de guerre *la guerre est pour les forts* à chaque round.

**La bonne combo :** plusieurs fanatiques dévas (cf. *BF2* 64) dotés de *la guerre est pour les forts* peuvent utiliser *voie de la vertu* pour effectuer des attaques multiples au cours d'un même tour de jeu, tout en punissant ceux qui les attaquent grâce à *vengeance radiante*.

# GITHYANKI

LES GITHYANKIS SONT DES PIRATES ET DES SOLDATS qui mènent une guerre sans fin contre les flagelleurs mentaux et les autres créatures aberrantes. En tant que pirates émérites, ils attaquent, pillent et mettent à sac les différentes forteresses éparpillées dans toute la Mer Astrale et sèment la peur chez tous ceux qui les voient apparaître à l'horizon.

## DUTHKA'GITH

HYBRIDES DÉFORMÉS DE GITHYANKIS ET DE DRAGONS ROUGES créés par Vlaakith à Tu'narath, les duthka'giths sont de nouveaux guerriers puissants dans l'armée de la Reine Liche. Au cours des ères écoulées depuis que la première Vlaakith incita Gith à accepter le pacte avec Tiamat, les reines githyankis ont appris beaucoup de choses sur les dragons rouges. Vlaakith CLVII a mis ce savoir en application en imprégnant des guerriers githyankis de sang de dragon rouge au cours de sombres rituels conçus pour les rendre encore plus dangereux. Le résultat de ces rituels a dépassé les attentes de Vlaakith, et bien que les duthka'giths soient peu nombreux (et majoritairement cantonnés à Tu'narath), leur efficacité a déjà été démontrée au cours d'assauts répétés contre des dissidents githyankis. Les duthka'giths sont détestés et craints par de nombreux githyankis qui voient en eux le signe annonciateur de ce qui attend l'ensemble de leur peuple.

**Duthka'gith** **Brute niveau 19**
Humanoïde magique de taille M 2 400 px

**Initiative** +14 **Sens** Perception +12 ; vision dans le noir
**Pv** 222 ; **péril** 111
**CA** 31 ; **Vigueur** 31, **Réflexes** 30, **Volonté** 29
**Jets de sauvegarde** +2 contre les effets de charme
**VD** 6

⨭ **Épée à deux mains en argent** (simple ; à volonté) ✦ **arme, psychique**
+22 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts plus 1d10 dégâts psychiques, et le duthka'gith fait glisser la cible de 1 case.

⨽ **Barrage de coups** (simple ; recharge ⚅ ⚄ ⚃) ✦ **arme**
+20 contre Vigueur ; 3d10 + 6 dégâts, le duthka'gith pousse la cible de 3 cases et celle-ci est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du duthka'gith.

⨽ **Briser les genoux** (mineure 1/round ; à volonté) ✦ **arme, psychique**
+20 contre Vigueur ; 1d10 + 5 dégâts psychiques, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du duthka'gith.

⇜ **Souffle** (simple ; recharge ⚃) ✦ **feu**
Décharge de proximité 5 ; +18 contre Réflexes ; 2d12 + 5 dégâts de feu. *Échec* : demi-dégâts.

**Souffle du péril** (libre, quand le duthka'gith est en péril pour la première fois ; rencontre)
Le duthka'gith recharge son *souffle* et l'utilise aussitôt.

**Bond télékinétique** (mouvement ; rencontre)
Le duthka'gith ou un allié situé dans un rayon de 10 cases peut voler de 5 cases.

**Alignement** mauvais **Langues** commun, draconique, profond
**Compétences** Arcanes +14, Intimidation +20

| | | |
|---|---|---|
| **For** 25 (+16) | **Dex** 20 (+14) | **Sag** 16 (+12) |
| **Con** 22 (+15) | **Int** 11 (+9) | **Cha** 22 (+15) |

**Équipement** armure d'écailles, épée à deux mains en argent

## TACTIQUE DU DUTHKA'GITH

La plupart des duthka'giths sont plus forts que les autres githyankis et profitent de cette force. Au combat, un duthka'gith se sert de *barrage de coups* et de *briser les genoux* pour rassembler ses ennemis en un petit groupe et les bloquer ainsi, après quoi il crache son *souffle*.

## INQUISITEUR CH'R'AI

LES CH'R'AI SONT UN GROUPE DE dangereux githyankis dont la seule loyauté va à Vlaakith et qui traquent tous ceux qui pourraient vouloir trahir la Reine Liche. Dans leur recherche inlassable de dissidents, les ch'r'ai s'en prennent à d'autres githyankis, ce qui les rend pour le moins impopulaires au sein de leur population. Mais ils ne se soucient que peu des honneurs de ce peuple, car c'est Vlaakith elle-même qui les a élevés au rang qu'ils occupent. Les inquisiteurs ch'r'ai rôdent sur les pas de porte, au bout des allées sombres et dans d'autres lieux obscurs, toujours à l'affût de signes de trahison. Quand ils en trouvent, leur enquête est rapide et presque toujours fatale. Ce sont des maîtres de l'esprit, capables de plier les plus têtus des githyankis à leurs caprices et de forcer leurs victimes à dire la vérité contre leur gré. On murmure dans les rues de Tu'narath qu'aucun secret ne peut être caché à un inquisiteur ch'r'ai et que tout est révélé au cours de leurs interrogatoires ; avant que l'accusé ne soit exécuté.

*Duthka'gith*

KEREM BEYIT

**Inquisiteur ch'r'ai** **Chasseur niveau 15**
Humanoïde naturel de taille M 1 200 px

**Initiative** +17 **Sens** Perception +15
**Pv** 114 ; **péril** 57
**CA** 28 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 28, **Volonté** 27
**Jets de sauvegarde** +2 contre les effets de charme
**VD** 6

⊕ **Épée longue en argent** (simple ; à volonté) ✦ **arme, psychique**
+20 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts plus 1d6 dégâts psychiques.

⸸ **Frappe de l'inquisiteur** (simple ; utilisable uniquement contre une cible qui n'est pas affectée par *frappe de l'inquisiteur* ; à volonté) ✦ **psychique**
+18 contre Volonté ; 1d8 + 4 dégâts plus 1d6 dégâts psychiques, et la cible est dominée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'inquisiteur ch'r'ai.

**Plier la volonté** (libre, quand une attaque de corps à corps ou à distance touche l'inquisiteur ch'r'ai alors qu'il domine une créature ; à volonté)
La créature dominée utilise un pouvoir d'attaque à volonté au choix de l'inquisiteur ch'r'ai contre l'ennemi qui effectue l'attaque en question au prix d'une action libre.

**Garde tes ennemis proches**
L'inquisiteur ch'r'ai bénéficie d'un bonus de +4 à toutes les défenses quand la créature qu'il domine se situe dans un rayon de 5 cases.

**Bond télékinétique** (mouvement ; rencontre)
L'inquisiteur ch'r'ai ou un allié situé dans un rayon de 10 cases peut voler de 5 cases.

**Alignement** mauvais **Langues** commun, profond, draconique
**Compétences** Arcanes +14, Intuition +15
**For** 16 (+10) **Dex** 23 (+13) **Sag** 16 (+10)
**Con** 18 (+11) **Int** 14 (+9) **Cha** 20 (+12)
**Équipement** armure de cuir, épée longue en argent

## Tactique de l'inquisiteur ch'r'ai

Un inquisiteur ch'r'ai aime retourner ses ennemis les uns contre les autres. Il utilise *frappe de l'inquisiteur* pour changer un ennemi en pantin, puis se place là où il peut attaquer un autre ennemi. Au tour de jeu de la créature dominée, l'inquisiteur lui ordonne de se placer au contact de l'ennemi que l'inquisiteur attaque. Au tour suivant, l'inquisiteur effectue une attaque d'*épée longue en argent* contre l'ennemi qu'il ne domine pas, puis utilise *plier la volonté* pour que la créature dominée assène une seconde attaque.

## Chasseur d'épées githyanki

L'épée en argent est un objet sacré pour les githyankis. Certaines contiennent des fragments de résidus astraux qui leur donnent le pouvoir de bannir les créatures aberrantes. Si une épée d'argent tombe entre les mains d'un non-githyanki, un corps réduit mais redoutable de chevaliers githyankis connus sous le nom de chasseurs d'épées est chargé de récupérer l'arme. Les chasseurs d'épées sont entraînés à traverser la Mer Astrale, voyager vers d'autres plans et même s'aventurer dans les repaires de leurs ennemis haïs, les flagelleurs mentaux, pour récupérer une épée perdue. Pour eux, il ne s'agit pas d'une simple affaire de fierté, mais bien de récupérer l'une des armes les plus précieuses de l'arsenal githyanki. Celle-ci sera utilisée dans les batailles finales de la Croisade Éternelle, des batailles dont beaucoup de githyankis pensent qu'elles auront lieu dans le Royaume Lointain lui-même.

**Chasseur d'épées githyanki** **Soldat niveau 17**
Humanoïde naturel de taille M 1 600 px

**Initiative** +14 **Sens** Perception +13
**Pv** 160 ; **péril** 80
**CA** 33 ; **Vigueur** 30, **Réflexes** 28, **Volonté** 29
**Jets de sauvegarde** +2 contre les effets de charme
**VD** 6

⊕ **Espadon en argent** (simple ; à volonté) ✦ **arme, psychique**
+24 contre CA ; 1d12 + 6 dégâts plus 1d6 dégâts psychiques (critique 2d12 + 24 dégâts). *Effet :* la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du chasseur d'épées githyanki.

⸸ **Désarmement impérieux** (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **arme**
+22 contre CA ; 2d12 + 3 dégâts (critique 2d12 + 27 dégâts), et la cible lâche toute arme qu'elle a en main.

⸸ **Botte imparable** (interruption immédiate, quand un ennemi adjacent au chasseur d'épées et marqué par celui-ci effectue une attaque qui ne le prend pas pour cible ; à volonté) ✦ **arme**
+24 contre CA ; 2d12 + 3 dégâts (critique 2d12 + 27 dégâts), et l'attaque en question vise en fait le chasseur d'épées githyanki. Le chasseur d'épées bénéficie d'un bonus de +2 à la CA et en Réflexes contre cette attaque.

**Vortex de lames d'argent** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Explosion de proximité 1 ; +20 contre Réflexes ; 1d12 + 3 dégâts (critique 2d12 + 15 dégâts), puis la cible est marquée et ralentie par le chasseur d'épées githyanki jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de celui-ci.

**Bond télékinétique** (mouvement ; rencontre)
Le chasseur d'épées githyanki ou un allié situé dans un rayon de 10 cases peut voler de 5 cases.

**Alignement** mauvais **Langues** commun, profond
**Compétences** Discrétion +17
**For** 24 (+15) **Dex** 19 (+12) **Sag** 20 (+13)
**Con** 16 (+11) **Int** 10 (+8) **Cha** 11 (+8)
**Équipement** harnois, espadon en argent

## Tactique du chasseur d'épées githyanki

Les chasseurs d'épées githyankis sont entraînés à combattre les ennemis assez stupides pour manier des épées d'argent contre eux. Ce sont donc des duellistes experts et ils essaient toujours d'utiliser *botte imparable* pour engager un adversaire armé. Une fois que cette tactique s'est avérée payante, le chasseur d'épées utilise *désarmement impérieux* pour obliger son adversaire à lâcher son arme, qui peut alors être récupérée.

## Ghustil githyanki

Les ghustils githyankis sont ce qui se rapproche le plus d'une caste de prêtres chez les githyankis. Les guerriers qui vouent leur existence à Vlaakith ont appris à canaliser des fragments naissants de puissance divine qu'ils arrachent à la Mer Astrale ou volent à ceux qui canalisent régulièrement la puissance des dieux. Les autres githyankis se méfient souvent d'eux, principalement à cause de leur association avec les pouvoirs divins. Vlaakith leur a pourtant donné son approbation et ils accompagnent donc les raids et les armées d'invasion githyankis en lui servant d'yeux et d'oreilles. Comme les tissenoirs, les ghustils sont capables de canaliser directement le pouvoir de la Reine Liche et de l'utiliser pour renforcer les efforts des autres githyankis. Beaucoup de githyankis ne tolèrent la présence des ghustils que parce qu'ils savent que ceux-ci ont (et peuvent donner)

les faveurs de Vlaakith. Mais si cette situation devait un jour changer, peu de ghustils survivraient sans la protection de la Reine Liche.

**Ghustil githyanki** **Chasseur (meneur) niveau 14**
Humanoïde naturel de taille M 1 000 px

**Initiative** +15 **Sens** Perception +13
**Pv** 108 ; **péril** 54
**CA** 28 ; **Vigueur** 25, **Réflexes** 26, **Volonté** 27
**Jets de sauvegarde** +2 contre les effets de charme
**VD** 6

**Épée longue en argent** (simple ; à volonté) ✦ **arme, psychique**
+19 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts plus 1d6 dégâts psychiques.

**Châtiment nécrotique** (simple ; utilisable uniquement quand le ghustil est affecté par *manteau d'ombres* ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique, radiant**
+19 contre CA ; 2d8 + 3 dégâts plus 1d8 dégâts nécrotiques plus 1d8 dégâts radiants.

**Capture d'essence divine** (réaction immédiate, quand un ennemi situé dans un rayon de 10 cases utilise un pouvoir divin ; rencontre) ✦ **guérison**
Le ghustil githyanki regagne 27 points de vie.

**Manteau d'ombres** (simple ; à volonté)
Le ghustil githyanki dispose d'un camouflage total contre tous les ennemis jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

**Don de Vlaakith** (mineure ; recharge ⚄ ⚅)
Un allié githyanki situé dans un rayon de 10 cases gagne 15 points de vie temporaires.

**Bond télékinétique** (mouvement ; rencontre)
Le ghustil githyanki ou un allié situé dans un rayon de 10 cases peut voler de 5 cases.

**Alignement** mauvais **Langues** commun, draconique, profond
**Compétences** Arcanes +15, Religion +15
**For** 13 (+8) **Dex** 19 (+11) **Sag** 23 (+13)
**Con** 18 (+11) **Int** 16 (+10) **Cha** 14 (+9)
**Équipement** armure d'étoffe, épée longue en argent

## Tactique du ghustil githyanki

Un ghustil entame le combat en utilisant son *manteau d'ombres* pour éviter les attaques et se placer pour frapper. Au round suivant, il déchaîne *châtiment nécrotique* contre une cible puis répète ce cycle jusqu'à ce que ses adversaires soient morts. Par ailleurs, un ghustil se sert de *don de Vlaakith* pour accorder des points de vie temporaires aux alliés en danger.

# Pyroclaste githyanki

Maîtres des pouvoirs télékinétiques au point de pouvoir créer des flammes par la seule puissance de leur esprit, les pyroclastes githyankis exultent quand ils noient leurs ennemis dans le feu qu'ils invoquent. Parfois appelés guerriers holocaustes à cause de leur tendance à réduire leurs adversaires en cendres, les pyroclastes retournent l'esprit de leurs ennemis contre eux et les empêchent ainsi d'esquiver leurs flammes mortelles. Ceux qui ont affronté des pyroclastes githyankis prétendent qu'ils peuvent créer un feu intense et brûlant qui dévore la chair en un clin d'œil. Les pyroclastes githyankis sont persuadés que leur esprit est la véritable arme qui purgera le cosmos de leurs ennemis, y compris les habitants de l'obscurité qui les réduisirent autrefois en esclavage. Une fois entre les griffes d'un pyroclaste, peu d'ennemis survivent à ses flammes spirituelles.

**Pyroclaste githyanki** **Contrôleur niveau 17**
Humanoïde naturel de taille M 1 600 px

**Initiative** +9 **Sens** Perception +11
**Pv** 161 ; **péril** 80
**CA** 31 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 29, **Volonté** 28
**Jets de sauvegarde** +2 contre les effets de charme
**VD** 6

**Épée longue en argent** (simple ; à volonté) ✦ **arme, psychique**
+22 contre CA ; 2d8 + 4 dégâts plus 1d8 dégâts psychiques.

**Flammes psychiques** (simple ; à volonté) ✦ **feu, psychique**
+21 contre Réflexes ; 1d10 + 5 dégâts de feu plus 1d10 dégâts psychiques.

**Rayon brûlant** (simple ; se recharge quand le githyanki est en péril pour la première fois) ✦ **feu, psychique**
Distance 10 ; vise une, deux ou trois créatures ; +21 contre Réflexes ; 1d10 + 5 dégâts de feu, et la valeur de récupération de la cible est divisée par deux (sauvegarde annule).

**Feu de l'esprit** (simple ; à volonté) ✦ **feu, psychique**
Explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; vise les ennemis ; +19 contre Réflexes ; 1d6 + 3 dégâts de feu, et 10 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

**Bond télékinétique** (mouvement ; rencontre)
Le pyroclaste githyanki ou un allié situé dans un rayon de 10 cases peut voler de 5 cases.

**Alignement** mauvais **Langues** commun, profond
**Compétences** Arcanes +18
**For** 11 (+8) **Dex** 12 (+9) **Sag** 16 (+11)
**Con** 17 (+11) **Int** 21 (+13) **Cha** 19 (+12)
**Équipement** armure d'étoffe, épée longue en argent

## Tactique du pyroclaste githyanki

La principale tactique d'un pyroclaste githyanki consiste à utiliser *feu de l'esprit* sur autant de ses ennemis que possible. Quand plusieurs ennemis sont en flammes, le pyroclaste utilise alors *flammes psychiques* pour s'acharner sur l'ennemi le plus gravement blessé. Un pyroclaste préfère aussi utiliser *rayon brûlant* tôt dans le combat pour s'assurer que ses ennemis brûlés ne s'en remettent pas sans mal.

# Tissenoir githyanki

Cruels et dépravés, les tissenoirs githyankis sont des sorciers qui ont voué leur âme noire comme la nuit à Vlaakith, la Reine Liche. Pour devenir un tissenoir, un githyanki offre une partie de son essence vitale à la Reine Liche, alimentant ainsi sa non-vie pour un certain temps. En échange, Vlaakith lui accorde la possibilité de canaliser une partie de son pouvoir obscur, ce qui confère au tissenoir des talents qui dépassent ceux des autres guerriers githyankis. Ce transfert de pouvoir permet aux tissenoirs de corrompre le corps de leurs ennemis pour les rendre plus faciles à exécuter au nom de la Reine Liche. Le plus important est peut-être que les victimes des tissenoirs githyankis ne passent pas en Gisombre normalement ; leurs âmes partent vers Tu'narath, où la Reine Liche s'en empare pour maintenir son existence mort-vivante.

## Tactique du tissenoir githyanki

Le tissenoir githyanki ne cherche pas seulement à tuer ses ennemis, mais aussi à les piéger pour que leur âme puisse être envoyée à la Reine Liche. Le tissenoir se sert de *siphon psychique* pour ralentir ses adversaires

*Tissenoir githyanki*

et préfère les achever avec sa *rapière en argent* ou sa *décharge occulte*. Si des ennemis se rapprochent trop de lui, il utilise *décharge dévastatrice* avant de reculer vers une position plus sûre.

## Vagabond du lointain githyanki

Les vagabonds du lointain sont des githyankis indépendants qui refusèrent d'abandonner la liberté d'une existence nomade et qui continuent à naviguer sur la Mer Astrale. Sans aucun endroit qui leur serve de port d'attache, ils vont d'un lieu à l'autre en pillant pour s'approvisionner. Ils sont peut-être le groupe le plus représentatif de l'image de pirate qu'on applique à tous les githyankis, dans la mesure où ils n'ont pas d'autre foyer que leurs vaisseaux et ne maintiennent leur mode de vie qu'aux dépens des faibles.

Bien qu'ils soient techniquement encore loyaux à la Reine Liche, les vagabonds du lointain githyankis sont peu concernés par les affaires de l'ensemble des githyankis et s'intéressent plus à leur prochaine cible et où ils la trouveront. Les vagabonds du lointain font grand cas de leur liberté et se sont attachés à l'idée de la libération de leur race depuis qu'ils ont rejeté les chaînes des flagelleurs mentaux. L'esclavage, même de créatures autres que les githyankis, est un blasphème à leurs yeux, et ils ne reculeront devant rien pour conserver leur liberté. Quand ils sont capturés ou emprisonnés, ils s'opposent jour et nuit à ceux qui les gardent en captivité et se lancent dans des tentatives d'évasion qui paraissent suicidaires s'ils ont la moindre chance de regagner leur liberté.

**Tissenoir githyanki** **Contrôleur niveau 14**
Humanoïde naturel de taille M 1 000 px

**Initiative** +9 **Sens** Perception +8
**Pv** 136 ; **péril** 68
**CA** 28 ; **Vigueur** 24, **Réflexes** 26, **Volonté** 27
**Jets de sauvegarde** +2 contre les effets de charme
**VD** 6

**Rapière en argent** (simple ; à volonté) ✦ **arme, psychique**
+19 contre CA ; 2d8 + 2 dégâts plus 1d8 dégâts psychiques.

**Décharge occulte** (simple ; à volonté) ✦ **focaliseur**
+18 contre Réflexes ; 2d10 + 4 dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du tissenoir githyanki.

**Décharge dévastatrice** (simple ; à volonté) ✦ **focaliseur, psychique**
Décharge de proximité 3 ; +16 contre Vigueur; 2d6 + 4 dégâts psychiques, et jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du tissenoir githyanki, la cible subit 2d6 dégâts psychiques chaque fois qu'elle inflige des dégâts au tissenoir githyanki.

**Siphon psychique** (simple ; à volonté) ✦ **focaliseur, périmètre, psychique**
Explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +16 contre Volonté ; 2d6 + 4 dégâts psychiques. *Effet :* l'explosion crée un périmètre d'énergie qui persiste jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du tissenoir githyanki. Les créatures qui débutent leur tour de jeu dans le périmètre perdent leur action de mouvement pour ce tour de jeu.

**Pacte de la reine liche** (action libre, quand le tissenoir githyanki inflige des dégâts à un ennemi en péril ; rencontre)
L'ennemi en question perd une récupération et ne peut pas dépenser de récupérations (sauvegarde annule).

**Bond télékinétique** (mouvement ; rencontre)
Le tissenoir githyanki ou un allié situé dans un rayon de 10 cases peut voler de 5 cases.

**Alignement** mauvais **Langues** commun, profond
**Compétences** Arcanes +17, Religion +17
**For** 11 (+7) **Dex** 14 (+9) **Sag** 13 (+8)
**Con** 16 (+10) **Int** 20 (+12) **Cha** 23 (+13)
**Équipement** armure de cuir, rapière en argent, sceptre

**Vagabond du lointain githyanki** **Franc-tireur niveau 13**
Humanoïde naturel de taille M 800 px

**Initiative** +14 **Sens** Perception +8
**Pv** 131 ; **péril** 65
**CA** 27 ; **Vigueur** 25, **Réflexes** 26, **Volonté** 25
**Jets de sauvegarde** +2 contre les effets de charme
**VD** 6

**Rapière en argent** (simple ; à volonté) ✦ **arme, psychique**
+18 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts plus 1d8 dégâts psychiques.

**Fente de placement** (simple ; à volonté) ✦ **arme, psychique**
+18 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts plus 1d8 dégâts psychiques, et le vagabond du lointain githyanki se décale de 2 cases.

**Éclipse argentée** (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **téléportation**
Le vagabond du lointain githyanki effectue trois attaques de *rapière en argent* contre trois cibles différentes. Il peut se téléporter de 5 cases avant chaque attaque.

**Frappe libératrice** (réaction immédiate, quand le vagabond du lointain githyanki est étreint, immobilisé ou maîtrisé ; à volonté) ✦ **arme**
Vise la créature qui a étreint, immobilisé ou maîtrisé le vagabond du lointain githyanki ; +16 contre Vigueur ; 2d8 + 5 dégâts, puis le vagabond du lointain githyanki met fin à l'état préjudiciable étreint, immobilisé ou maîtrisé et se décale de 3 cases.

**Bond télékinétique** (mouvement ; rencontre)
Le vagabond du lointain githyanki ou un allié situé dans un rayon de 10 cases peut voler de 5 cases.

**Alignement** mauvais **Langues** commun, profond
**Compétences** Acrobaties +17, Athlétisme +13, Nature +13
**For** 14 (+8) **Dex** 22 (+12) **Sag** 14 (+8)
**Con** 19 (+10) **Int** 13 (+7) **Cha** 19 (+10)
**Équipement** armure de cuir, rapière en argent

VINCENT DUTRAIT

### Tactique du vagabond du lointain githyanki

Un vagabond du lointain compte avant tout sur sa mobilité. Il préfère utiliser *fente de placement* pour se déplacer rapidement sur tout le champ de bataille et garder *éclipse argentée* pour une occasion d'attaquer trois ennemis.

## Maraudeur gul'othran

Les maraudeurs gul'othran regroupent une secte de githyankis et ont voué leur vie à la Croisade Éternelle, un combat sans fin pour éliminer les flagelleurs mentaux de tous les plans, y compris le Royaume Lointain. La plupart des githyankis qu'on rencontre en nombre conséquent hors de la Mer Astrale appartiennent aux gul'othran. Ils ne vivent que pour éradiquer la menace illithid et préfèrent aller directement combattre les flagelleurs mentaux plutôt que d'attendre que ceux-ci les attaquent.

Les maraudeurs gul'othran sont responsables d'innombrables incursions dans de nombreux royaumes. Ces incursions ne sont que des événements isolés d'une guerre plus vaste contre les flagelleurs mentaux et leurs semblables.

**Maraudeur gul'othran** **Brute niveau 16**
Humanoïde naturel de taille M, githyanki 1 400 px

**Initiative** +11 **Sens** Perception +12
**Pv** 190 ; **péril** 95
**CA** 28 ; **Vigueur** 29, **Réflexes** 26, **Volonté** 27
**Jets de sauvegarde** +2 contre les effets de charme
**VD** 6

**Épée à deux mains en argent** (simple ; à volonté) ✦ **arme, psychique**
+19 contre CA ; 2d10 + 4 dégâts plus 1d10 dégâts psychiques.

**Attaque de percée** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+17 contre Vigueur ; 3d10 + 4 dégâts, et le maraudeur gul'othran pousse la cible de 3 cases.

**Tempête répulsive** (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **arme**
Explosion de proximité 1 ; vise les ennemis ; +15 contre Vigueur ; 2d10 + 7 dégâts, et le maraudeur gul'othran pousse la cible de 3 cases.

**Chasseur d'esclaves** (libre, quand le maraudeur gul'othran met un ennemi en péril ; rencontre)
L'ennemi en question est dominé (sauvegarde annule). La cible subit un malus de -5 aux jets de sauvegarde contre cet effet si elle se situe dans un rayon de 5 cases du maraudeur gul'othran.

**Bond télékinétique** (mouvement ; rencontre)
Le maraudeur gul'othran ou un allié situé dans un rayon de 10 cases peut voler de 5 cases.

**Alignement** mauvais **Langues** commun, profond
**Compétences** Nature +17
**For** 24 (+15) **Dex** 16 (+11) **Sag** 18 (+12)
**Con** 20 (+13) **Int** 14 (+10) **Cha** 12 (+9)
**Équipement** harnois, épée à deux mains en argent

### Tactique du maraudeur gul'othran

Un maraudeur gul'othran ne désire rien plus ardemment que de réduire ses ennemis en esclavage. Il a tendance à concentrer ses attaques sur l'ennemi le plus grièvement blessé, en espérant faire tomber une cible en péril pour pouvoir utiliser *chasseur d'esclaves*. Une fois qu'il a dominé une créature, il fait tout ce qu'il peut pour rester à proximité d'elle afin de maintenir le malus au jet de sauvegarde.

## Pillard dragon gul'othran

Les pillards dragons forment un soutien d'artillerie spécialisé dans les attaques à distance qui complètent les assauts des bandes de maraudeurs gul'othran au sol. Contrairement à leurs cousins de Tu'narath, les pillards dragons gul'othran choisissent leur monture parmi des dragons rouges issus du monde naturel, qui ont plus de chances de connaître le royaume qu'ils envahissent que ceux de la Mer Astrale. Les pillards dragons gul'othran sont ainsi plus que des armes lors des incursions dans d'autres plans ; ce sont des émissaires entre les dragons rouges et les githyankis, qui aident ces derniers à profiter des talents de combattants des dragons rouges contre leurs ennemis. La plupart des pillards dragons gul'othran sont des tacticiens formés au combat monté, ce qui leur permet de jouer le rôle d'officiers de terrain lors des incursions.

**Pillard dragon gul'othran** **Artilleur niveau 17**
Humanoïde naturel de taille M, githyanki 1 600 px

**Initiative** +15 **Sens** Perception +13
**Pv** 128 ; **péril** 64
**CA** 29 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 29, **Volonté** 28
**Jets de sauvegarde** +2 contre les effets de charme
**VD** 6

**Épée longue en argent** (simple ; à volonté) ✦ **arme, psychique**
+24 contre CA ; 2d8 + 3 dégâts plus 1d8 dégâts psychiques.

**Éclair psychique** (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
+22 contre Volonté ; 3d6 + 6 dégâts psychiques, et la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque contre le pillard dragon gul'othran et sa monture jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du pillard dragon.

**Explosion dominatrice** (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
Explosion de zone 1 à 20 cases ou moins ; +20 contre Volonté ; 2d8 + 6 dégâts psychiques, et la cible se retrouve à terre.

**Déchirure psychique** (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **psychique**
Explosion de zone 2 à 20 cases ou moins ; +20 contre Volonté ; 2d6 + 6 dégâts psychiques, et la cible subit 2d6 dégâts psychiques chaque fois qu'elle effectue une attaque (sauvegarde annule).

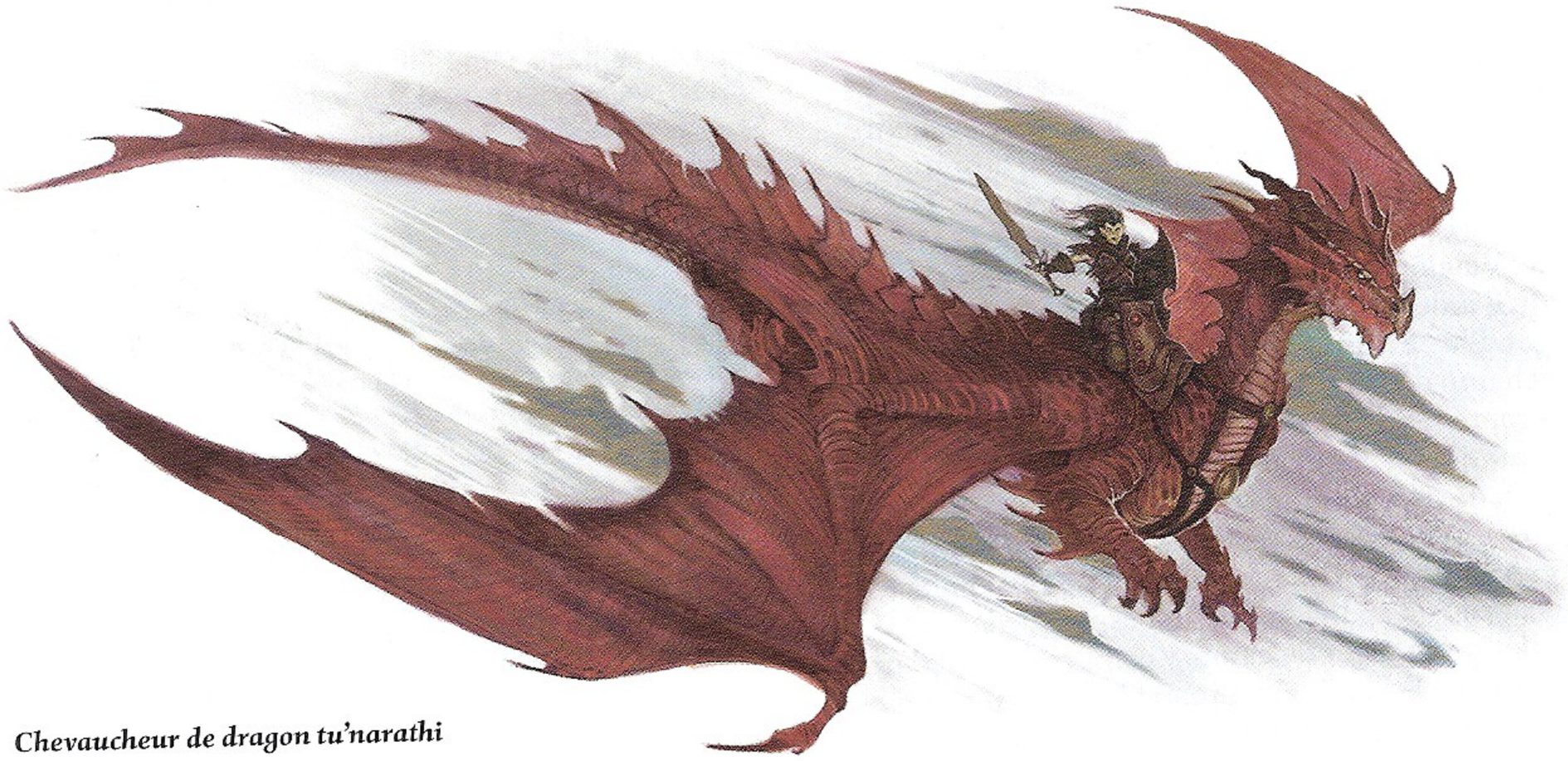
**Bond télékinétique** (mouvement ; rencontre)
Le pillard dragon gul'othran ou un allié situé dans un rayon de 10 cases peut voler de 5 cases.

**Maître dragonnier**
Quand il monte un dragon, le pillard dragon gul'othran peut effectuer une attaque d'*épée longue en argent* ou une attaque d'*éclair psychique* une fois par round au prix d'une action mineure.

**Alignement** mauvais **Langues** commun, draconique, profond
**Compétences** Histoire +13, Intuition +18
**For** 14 (+10) **Dex** 24 (+15) **Sag** 21 (+13)
**Con** 20 (+13) **Int** 10 (+8) **Cha** 16 (+11)
**Équipement** armure de cuir, épée longue en argent

### Tactique du pillard dragon gul'othran

La spécialité d'un pillard dragon gul'othran est de lancer des attaques psychiques à bonne distance. Il a tendance à utiliser son *éclair psychique* au prix d'une action mineure quand il est monté (grâce à sa capacité de *maître dragonnier*), en gardant son action simple pour les attaques plus puissantes du dragon. Si le camp adverse pose des problèmes à ses alliés, il utilise *déchirure psychique* pour dissuader ses ennemis d'attaquer, donnant ainsi aux autres pillards dragons une chance de se remettre et de renouveler leurs attaques.



*Chevaucheur de dragon tu'narathi*

## Chevaucheur de dragon tu'narathi

Déployés pour défendre leur cité d'origine, les chevaucheurs de dragon tu'narathi utilisent des dragons rouges de la Mer Astrale comme montures. Habitués à combattre dans l'environnement confiné des zones urbaines de Tu'narath, ces githyankis sont experts dans l'art de repérer leurs cibles. Le lien mental qu'un chevaucheur entretient avec le dragon rouge qui lui sert de monture lui permet de sentir les dangers qui menacent l'un ou l'autre et de faire réagir le dragon en conséquence. La plupart des chevaucheurs de dragon tu'narathi passent un pacte avec leur dragon. Ces pactes sont noués dans les profondeurs des cavernes taillées qui servent d'antres aux dragons, et plus d'un chevaucheur de dragon en devenir n'est jamais revenu d'une telle expédition.

### Tactique du chevaucheur de dragon tu'narathi

Quand il monte un dragon, le chevaucheur de dragon tu'narathi utilise *épée longue en argent* au prix d'une action mineure, ce qui permet au dragon de se déplacer et d'effectuer ensuite ses attaques plus puissantes de morsure ou de griffes. Un chevaucheur de dragon tu'narathi essaie d'utiliser la marque de *défi du chevaucheur de dragon* pour répartir de façon équitable les dégâts subis entre lui-même et son dragon, autant qu'il le peut.

**Chevaucheur de dragon tu'narathi** **Soldat niveau 16**
Humanoïde naturel de taille M, githyanki 1 400 px

**Initiative** +17 **Sens** Perception +12
**Pv** 156 ; **péril** 78
**CA** 32 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 29, **Volonté** 27
**Jets de sauvegarde** +2 contre les effets de charme
**VD** 6

⨭ **Épée longue en argent** (simple ; à volonté) ✦ **arme, psychique**
+23 contre CA ; 2d8 + 3 dégâts plus 1d6 dégâts psychiques, ou 2d6 dégâts psychiques si la cible est affaiblie.

⨳ **Flèche de force** (simple ; à volonté) ✦ **force**
Distance 10 ; +21 contre Réflexes ; 2d10 + 5 dégâts de force.

⸸ **Défi du chevaucheur de dragon** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+23 contre CA ; 3d8 + 3 dégâts, et la cible est marquée par le chevaucheur de dragon tu'narathi ou par sa monture (au choix du chevaucheur) jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du chevaucheur de dragon.

⸸ **Châtiment affaiblissant** (interruption immédiate, quand une cible marquée par le chevaucheur de dragon tu'narathi ou par sa monture effectue une attaque qui ne prend pas pour cible la créature qui la marque ; à volonté) ✦ **arme**
+23 contre CA ; 2d8 + 8 dégâts, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du chevaucheur de dragon tu'narathi.

**Maître dragonnier**
Quand il monte un dragon, le chevaucheur de dragon tu'narathi peut effectuer une attaque d'*épée longue en argent* ou une attaque de *flèche de force* une fois par round au prix d'une action mineure.

**Bond télékinétique** (mouvement ; rencontre)
Le chevaucheur de dragon tu'narathi ou un allié situé dans un rayon de 10 cases peut voler de 5 cases.

**Alignement** mauvais **Langues** commun, draconique, profond
**Compétences** Arcanes +13, Nature +17

| | | |
|---|---|---|
| **For** 16 (+11) | **Dex** 24 (+15) | **Sag** 18 (+12) |
| **Con** 20 (+13) | **Int** 11 (+8) | **Cha** 13 (+9) |

**Équipement** armure de cuir, épée longue en argent

WILLIAM O'CONNOR

# Osyrimon

Osyrimon, l'un des serviteurs les plus dévoués de la Reine Liche, est le capitaine-général des armées githyankis de Tu'narath, chargé de la défense de la cité. Vétéran de nombreuses batailles contre les flagelleurs mentaux, il était autrefois membre des gul'othran. Suite à plusieurs incursions réussies et combats victorieux contre les créatures aberrantes de la Mer Astrale, Vlaakith a rappelé Osyrimon à Tu'narath pour qu'il aide à protéger la cité contre des githyankis insurgés. Plus à l'aise à la tête de forces militaires sur le champ de bataille qu'à éliminer des rebelles de sa propre race, Osyrimon a malgré tout accepté l'honneur qui lui était fait et a fait vœu de débarrasser Tu'narath de tous les githyankis qui refusent d'accepter l'ordre naturel du règne de Vlaakith. Mais des années passées à combattre des rebelles l'ont mis en contact avec beaucoup d'individus qui ont essayé de le persuader de changer de camp, y compris le chef d'une faction de rebelles qui se nomment les Sha'sal Khou (cf. *Tu'narath, City of Death, Dragon* n°377). Bien que sa loyauté reste intacte, ce pourrait n'être qu'une question de temps avant qu'Osyrimon ne commence à remettre en question la folie de la Reine Liche.

*Osyrimon*

**Osyrimon** **Brute d'élite niveau 16**
Humanoïde naturel de taille M, githyanki 2 800 px

**Initiative** +13 **Sens** Perception +13
**Pv** 378 ; **péril** 189
**CA** 28 ; **Vigueur** 29, **Réflexes** 27, **Volonté** 27
**Jets de sauvegarde** +2 (+4 contre les effets de charme)
**VD** 6
**Points d'action** 1

⨺ **Épée bâtarde en argent** (simple ; à volonté) ✦ **arme, psychique**
+19 contre CA ; 2d10 + 3 dégâts plus 1d10 dégâts psychiques.

⨺ **Double Attaque** (simple ; à volonté)
Osyrimon effectue deux attaques d'*épée bâtarde en argent*, chacune contre une cible différente.

⨺ **Rapidité trompeuse** (interruption immédiate ; quand un ennemi effectue un jet d'attaque de corps à corps contre Osyrimon ; à volonté) ✦ **arme**
Vise l'ennemi en question ; +20 contre CA ; 2d10 + 3 dégâts, et la cible subit un malus de -2 au jet d'attaque.

⨺ **Projection** (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **force**
+17 contre Vigueur ; 2d12 + 5 dégâts de force, puis la cible est poussée de 5 cases et se retrouve à terre. Si la cible termine ce déplacement adjacente à un de ses alliés, cet allié subit 1d10 dégâts et se retrouve à terre. Un seul des alliés de la cible peut subir cet effet quand ce pouvoir est utilisé.

**Pour la reine liche** (libre, quand Osyrimon est en péril pour la première fois ; rencontre)
Osyrimon effectue deux attaques d'*épée bâtarde en argent*, chacune contre une cible différente.

**Maître dragonnier**
Quand il monte un dragon, Osyrimon peut effectuer une attaque d'*épée bâtarde en argent* une fois par round au prix d'une action mineure.

**Bond télékinétique** (mouvement ; rencontre)
Osyrimon ou un allié situé dans un rayon de 10 cases peut voler de 5 cases.

**Alignement** mauvais **Langues** commun, draconique, profond
**Compétences** Intimidation +16

| | | |
|---|---|---|
| **For** 24 (+15) | **Dex** 20 (+13) | **Sag** 20 (+13) |
| **Con** 19 (+12) | **Int** 14 (+10) | **Cha** 16 (+11) |

**Équipement** harnois, épée bâtarde en argent

## Tactique d'Osyrimon

Osyrimon est un guerrier qui ne connaît que la vie sur le champ de bataille, et il n'est pas doué pour les intrigues et les subterfuges qui abondent à Tu'narath. Au combat, il se bat avec une conviction monomaniaque, en utilisant *double attaque* tout en poursuivant un adversaire blessé à travers le champ de bataille. S'il se trouve encerclé, il utilise *projection* pour pousser un ennemi au loin, puis se place de façon à continuer à attaquer cet ennemi, qui a désormais moins d'alliés autour de lui.

VINCENT DUTRAIT

# Vlaakith

**Vlaakith** CLVII, **la souveraine des githyankis**, est bien plus que le simple occupant du trône de cette race. Il y a bien longtemps, Vlaakith a exécuté un rituel qui l'a transformée en liche, ce qui lui a offert une vie plus longue et en a fait la Vlaakith dont le règne a été le plus long de toute l'histoire des githyankis. La Reine Liche est une créature au pouvoir absolu, qui a assuré la sécurité de son trône non seulement par la non-vie mais aussi en éliminant tous ses rivaux avant qu'ils ne deviennent trop puissants.

Son immense pouvoir de liche et de tyran régnant est pourtant moins inquiétant que le fait qu'elle est à la recherche de l'apothéose divine. Elle espère canaliser l'énergie du dieu mort sur lequel Tu'narath est bâtie pour devenir elle-même une déesse. Au cours des dernières années, elle a pris des mesures pour amener les githyankis vers une société qui l'acceptera comme leur déesse. Elle a déjà mis en place une caste de prêtres (les ghustil), et ses fidèles serviteurs duthka'giths se répandent dans Tu'narath et la Mer Astrale en se préparant à écraser toute rébellion qui pourrait éclater. À cause de la folie dans laquelle elle a sombré après des siècles de non-vie, Vlaakith est persuadée que par la force de sa volonté et des nouvelles castes githyankis qu'elle a créées, son peuple finira par l'adorer comme les autres races adorent leur propre divinité.

Malheureusement pour elle, Vlaakith a sous-estimé à la fois les ressources et la conviction de ses ennemis. De nombreux githyankis rebelles ont déjà tenté de déposer la Reine Liche, bien qu'elles aient toutes échoué jusqu'à maintenant. Pour empêcher ces dissidences de s'étendre, Vlaakith a créé une caste d'inquisiteurs qui se nomment eux-mêmes les ch'r'ai et leur a ordonné de rechercher et de détruire ceux qui voudraient s'opposer à elle. Elle est de plus en plus tyrannique au fur et à mesure que son apothéose approche, et de nombreux githyankis craignent qu'elle ne détruise ou ne réduise en esclavage leur race avant que son plan n'arrive à son terme.

## Tactique de Vlaakith

Vlaakith est une dangereuse liche qui aime attaquer ses ennemis directement. Elle utilise *bannissement* pour se débarrasser des ennemis dangereux capables de limiter ses actions (les protecteurs par exemple). Elle utilise ensuite *rayon incapacitant* pour réduire les défenses de ses ennemis ou, si ses ennemis sont proches d'elle, déchaîne *griffes de la reine liche* pour transformer l'un de ses ennemis en arme. Elle utilise *épée à deux mains en argent dansante* à chaque round pour attaquer un ennemi, et quand elle est en péril, elle entreprend une deuxième action mineure pour *ondes nécrotiques*.

**Vlaakith** **Contrôleur solo niveau 21**
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M 16 000 px

**Initiative** +10 **Sens** Perception +14 ; vision dans le noir
**Aura nécromantique (nécrotique)** aura 5 ; les ennemis qui pénètrent dans l'aura ou y débutent leur tour de jeu subissent 10 dégâts nécrotiques.
**Pv** 788 ; **péril** 394
**Régénération** 10
**CA** 35 ; **Vigueur** 31, **Réflexes** 34, **Volonté** 32
**Jets de sauvegarde** +5 (+7 contre les effets de charme)
**Immunités** maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 15 ; **Vulnérabilités** radiant (si Vlaakith subit des dégâts radiants, sa régénération ne fonctionne pas à son tour de jeu suivant)
**VD** 7
**Points d'action** 2

**Épée à deux mains en argent** (simple ; à volonté) ✦ **arme, psychique**
+26 contre CA ; 2d10 + 4 dégâts plus 1d10 dégâts psychique.

**Griffes de la reine liche** (mineure ; se recharge quand Vlaakith est en péril pour la première fois) ✦ **charme, focaliseur, psychique**
+25 contre Réflexes ; 2d12 + 5 dégâts psychiques, et la cible est dominée (sauvegarde annule). Tant qu'une cible est dominée, les ennemis de Vlaakith qui débutent leur tour de jeu dans un rayon de 2 cases de la cible subissent 15 dégâts psychiques.

**Rayon incapacitant** (simple ; à volonté) ✦ **focaliseur, nécrotique**
Distance 10 ; +25 contre Vigueur ; 3d8 + 4 dégâts nécrotiques. De plus, jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Vlaakith, la cible est ralentie et subit un malus de -4 à toutes les défenses.

**Bannissement** (réaction immédiate ; quand un ennemi touche Vlaakith avec une attaque de corps à corps ; à volonté) ✦ **focaliseur, nécrotique**
Vise l'ennemi en question ; +25 contre Réflexes ; 2d10 + 8 dégâts nécrotiques, et la cible est bannie vers une région éloignée de Tythérion. Tant qu'elle est bannie, la cible n'entreprend aucune action. À la fin de son tour de jeu suivant, elle revient dans la case qu'elle occupait (ou la case inoccupée la plus proche).

**Barrage incapacitant** (simple ; à volonté)
Vlaakith effectue trois attaques de *rayon incapacitant*, chacun visant une cible différente.

**Épée à deux mains en argent dansante** (mineure 1/round ; à volonté) ✦ **arme, psychique**
Explosion de proximité 10 ; vise un ennemi ; +26 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts, et 10 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

**Ondes nécrotiques** (mineure 1/round ; utilisable uniquement quand Vlaakith est en péril ; à volonté) ✦ **focaliseur, nécrotique**
Explosion de proximité 2 ; +23 contre Vigueur ; 3d6 + 3 dégâts nécrotiques. De plus, Vlaakith bénéficie d'un bonus de +2 à son prochain jet d'attaque avant la fin de son tour de jeu suivant.

**Indestructible**
Quand Vlaakith est réduite à 0 point de vie, son corps et ses biens tombent en poussière, mais elle n'est pas détruite pour autant. Elle réapparaît (ainsi que ses biens) 1d10 jours plus tard dans un rayon de 1 case de son phylactère, à moins que celui-ci ait été découvert et détruit avant.

**Bond télékinétique** (mouvement ; rencontre)
Vlaakith ou un allié situé dans un rayon de 10 cases peut voler de 5 cases.

**Alignement** mauvais **Langues** commun, draconique, profond
**Compétences** Arcanes +23, Bluff +21, Intuition +19, Intimidation +21, Religion +23

| | | |
|---|---|---|
| **For** 14 (+12) | **Dex** 11 (+10) | **Sag** 19 (+14) |
| **Con** 21 (+15) | **Int** 26 (+18) | **Cha** 23 (+16) |

**Équipement** épée à deux mains en argent, sceptre

GRUUMSH NE SE SOUCIE PAS des misérables héros du monde des mortels. Il est trop occupé à écraser des menaces dignes de sa puissance. Il envoie donc ses puissants batailleurs exaltés et ses exarques pour balayer des menaces aussi ridicules.

## BATAILLEUR DE GRUUMSH

SEULES LES ÂMES GORGÉES DE SANG et de destruction peuvent rejoindre la guerre éternelle de Gruumsh à Chernoggar. Gruumsh recrute ses batailleurs parmi les plus grands scélérats du cosmos. Ce qui peut leur manquer en stratégie est plus que compensé en agressivité.

### BATAILLEUR ORQUE LÉGIONNAIRE

Ces terribles orques ne craignaient pas la mort quand ils n'avaient qu'une vie. Maintenant que Gruumsh leur a accordé la bénédiction des batailleurs, ils combattent, meurent et se relèvent.

**Batailleur orque légionnaire** **Soldat sbire niveau 23**
Humanoïde immortel de taille M 1 275 px

**Initiative** +19 **Sens** Perception +15
**Pv** 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
**CA** 39 ; **Vigueur** 36, **Réflexes** 35, **Volonté** 33
**VD** 6 (8 en chargeant)

⊕ **Grande hache** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+30 contre CA ; 13 dégâts.

⊁ **Hachette** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 5/10 ; +30 contre CA ; 13 dégâts.

**Fureur moqueuse** (interruption immédiate, quand un ennemi rate le batailleur avec une attaque ; rencontre)
Le batailleur orque légionnaire effectue une attaque de base ou une attaque de charge contre l'ennemi en question.

**Alignement** chaotique mauvais **Langues** commun, géant
**For** 27 (+19) **Dex** 23 (+17) **Sag** 19 (+15)
**Con** 25 (+18) **Int** 10 (+11) **Cha** 12 (+12)
**Équipement** cotte de mailles, grande hache, 4 hachettes

#### TACTIQUE DU BATAILLEUR ORQUE LÉGIONNAIRE

Un batailleur orque légionnaire se rue au corps à corps à la première occasion. Dès qu'il peut se servir de *fureur moqueuse*, il charge un adversaire ou frappe une cible facile.

### MUTILATEUR BATAILLEUR OGRE

LES PLUS TERRIBLES COMBATTANTS OGRES du monde des mortels deviennent à leur mort des batailleurs de Gruumsh. Ces poids lourds forment la colonne vertébrale de nombreuses armées de Chernoggar, fonçant vers les ennemis pour les écraser ou briser leurs lignes.

#### TACTIQUE DU MUTILATEUR BATAILLEUR OGRE

Un mutilateur batailleur ogre commence ses combats en chargeant un adversaire pour attaquer avec son *maillet* puis utilise *marteau brutal*. Par la suite, il effectue des attaques de *maillet* contre son adversaire le plus proche, en utilisant *marteau brutal* chaque fois qu'il le peut, généralement pour étourdir un adversaire avant d'en charger un autre.

**Mutilateur batailleur ogre** **Brute niveau 24**
Humanoïde immortel de taille G 6 050 px

**Initiative** +17 **Sens** Perception +15
**Pv** 275 ; **péril** 137
**CA** 36; **Vigueur** 36, **Réflexes** 34, **Volonté** 32
**VD** 8

⊕ **Maillet** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +27 contre CA ; 4d8 + 8 dégâts.

⊁ **Javeline** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 10/20 ; +25 contre CA ; 2d8 + 8 dégâts.

**Marteau brutal** (mineure ; recharge ⁞⁞) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +27 contre CA ; 2d8 + 8 dégâts, et la cible est étourdie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. *Effet secondaire* : la cible est hébétée (sauvegarde annule).

**Rugissement de destruction** (libre, quand le batailleur touche avec une attaque de corps à corps ; rencontre) ✦ **tonnerre**
Décharge de proximité 5 ; +23 contre Vigueur ; 2d6 + 8 dégâts de tonnerre, puis la cible se retrouve à terre et est poussée de 3 cases.

**Alignement** chaotique mauvais **Langues** commun, géant
**For** 28 (+21) **Dex** 21 (+17) **Sag** 16 (+15)
**Con** 25 (+19) **Int** 6 (+10) **Cha** 8 (+11)
**Équipement** maillet, 6 javelines

### SAGE DU SANG BATAILLEUR ORQUE

QUELQUES ORQUES APPRENNENT À DÉTRUIRE PAR LA MAGIE plutôt que par la hache. Un petit nombre d'entre eux rejoignent les exaltés de Gruumsh, qui a l'usage de magiciens cracheurs de foudre.

**Sage du sang batailleur orque** **Artilleur sbire niveau 26**
Humanoïde immortel de taille M 2 250 px

**Initiative** +21 **Sens** Perception +22
**Pv** 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
**CA** 38 ; **Vigueur** 37, **Réflexes** 38, **Volonté** 39
**VD** 6 (8 en chargeant)

⊕ **Pique** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +33 contre CA ; 14 dégâts.

⊁ **Trait de sang** (simple ; à volonté) ✦ **électricité, nécrotique**
Distance 20 ; +31 contre Réflexes ; 14 dégâts d'électricité, et tout ennemi adjacent à la cible subit 7 dégâts nécrotiques, ou 14 dégâts nécrotiques si la cible est en péril.

**Explosion d'énergie sanglante** (quand le batailleur est réduit à 0 point de vie) ✦ **électricité, nécrotique**
Explosion de proximité 3 ; vise les ennemis ; +29 contre Réflexes ; 14 dégâts d'électricité et nécrotiques. *Effet* : chaque allié pris dans l'explosion peut effectuer une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre.

**Alignement** chaotique mauvais **Langues** commun, géant
**For** 23 (+19) **Dex** 26 (+21) **Sag** 29 (+22)
**Con** 24 (+20) **Int** 10 (+13) **Cha** 17 (+16)
**Équipement** armure de peau, pique

#### TACTIQUE DU SAGE DU SANG BATAILLEUR ORQUE

Un sage du sang batailleur orque évite le corps à corps et essaie de rester à distance des autres sbires pour éviter les attaques de zone. Conscient que sa mort peut changer le cours d'une bataille, il essaie toutefois de rester à 3 cases de ses alliés et d'au moins un ennemi, pour pouvoir utiliser *explosion d'énergie sanglante*.

*Protecteur batailleur troll de guerre*

*Sage du sang batailleur orque*

## Protecteur batailleur troll de guerre

De nombreux trolls de guerre rendent hommage à Gruumsh. Un seul de ces combattants rusés et infatigables peut former un rempart autour duquel le reste de l'armée se rassemble sur le champ de bataille.

### Tactique du protecteur batailleur troll de guerre

Un protecteur batailleur troll de guerre se place de façon à avoir autant d'ennemis que possible à portée d'allonge puis utilise son attaque de *fléau d'armes*. Il profite ensuite du fait qu'on le marque en infligeant des dégâts supplémentaires avec *tactique vicieuse*. Le premier adversaire qui tente de se décaler hors de son allonge devient la cible de *pas si vite*.

## Connaissance des batailleurs de Gruumsh

**Religion DD 16 :** les batailleurs de Gruumsh sont des guerriers immortels choisis en Gisombre pour servir Gruumsh dans l'au-delà comme ils le faisaient quand ils étaient mortels. Leur soif de violence est constamment récompensée par des massacres sans fin.

**Religion DD 24 :** les batailleurs de Gruumsh mènent en permanence une guerre éternelle contre les disciples de Baine dans le royaume astral de Chernoggar. S'ils meurent au combat, ils sont ressuscités pour combattre à nouveau à l'aube suivante.

**Religion DD 29 :** la variété des batailleurs de Gruumsh n'a aucune limite du fait de la diversité des âmes enrôlées pour les guerres de Chernoggar. Des

**Protecteur batailleur troll de guerre** **Soldat niveau 26**
Humanoïde immortel de taille G — 9 000 px

**Initiative** +21 **Sens** Perception +24
**Pv** 242 ; **péril** 121
**Régénération** 20
**CA** 42 ; **Vigueur** 40, **Réflexes** 36, **Volonté** 36
**Vulnérabilités** acide ou feu (si le protecteur batailleur troll de guerre subit des dégâts d'acide ou de feu, sa régénération ne fonctionne plus jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
**VD** 8

⊕ **Fléau d'armes** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +29 contre CA ; 3d10 + 10 dégâts, et le protecteur batailleur troll de guerre fait glisser la cible de 1 case.

↯ **Pas si vite** (interruption immédiate, quand un ennemi situé à portée d'allonge s'éloigne du batailleur en se décalant) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +27 contre Réflexes ; 3d10 + 10 dégâts, puis la cible se retrouve à terre et est immobilisée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

**Allonge menaçante**
Un protecteur batailleur troll de guerre peut effectuer des attaques d'opportunité contre tous les ennemis situés à portée d'allonge (2 cases).

**Guérison troll** ✦ **guérison**
Si le protecteur batailleur troll de guerre est réduit à 0 point de vie par une attaque qui n'inflige pas de dégâts d'acide ou de feu, il se retrouve à terre et reste à 0 point de vie jusqu'au début de son tour de jeu suivant, moment auquel il récupère 35 points de vie. Si une attaque inflige des dégâts d'acide ou de feu au protecteur alors qu'il est à 0 point de vie, il est détruit.

**Tactique vicieuse**
Un protecteur batailleur troll de guerre Inflige 2d10 dégâts supplémentaires aux cibles qui le marquent.

**Alignement** chaotique mauvais **Langues** commun, géant
**Compétences** Athlétisme +28, Endurance + 26

| | | |
|---|---|---|
| **For** 30 (+23) | **Dex** 22 (+19) | **Sag** 22 (+19) |
| **Con** 26 (+21) | **Int** 12 (+14) | **Cha** 14 (+15) |

**Équipement** harnois, bouclier lourd, fléau

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

grandes lignes émergent pourtant en fonction du type d'âmes que Gruumsh préfère. Comme leur divinité, la plupart ne se soucient que de destruction et non de stratégies complexes ou de plans à long terme.

## Rencontres de groupe

Les batailleurs de Gruumsh se rassemblent en petites escouades ou en vastes hordes à travers Chernoggar et les Éclats, les récifs qui parsèment les frontières du dominion depuis l'époque où Gruumsh écrasa sa demeure sur celle de Baine. On peut les y trouver en compagnie d'anges de Gruumsh et de puissants mortels qui servent ses objectifs. Gruumsh permet même à certains de briser les frontières des plans pour aller porter la ruine ailleurs dans le cosmos.

**Rencontre de niveau 24 (32 400 px)**

- 1 aveugleur fomorian (artilleur d'élite de niveau 20, cf. *BF2* 114)
- 6 batailleurs orques légionnaires (soldats sbires de niveau 23)
- 1 boucher fomorian (brute d'élite de niveau 22, *BF2* 115)
- 1 mutilateur batailleur ogre (brute de niveau 24)
- 1 tourmenteur fomorian (contrôleur d'élite de niveau 19, cf. *BF* 119)

**Rencontre de niveau 25 (40 550 px)**

- 1 étoile déchue déva (artilleur de niveau 26, cf. *BF2* 64)
- 1 mutilateur batailleur ogre (brute de niveau 24)
- 6 sages du sang batailleurs orques (artilleurs sbires de niveau 26)
- 1 vieux dragon de fer (chasseur solo de niveau 19, cf. *BF2* 83)

# Exarques de Gruumsh

Gruumsh n'exige que peu de chose de ses exarques ; ses seuls commandements sont de répandre la destruction, massacrer les faibles, tuer ses ennemis et détruire ce que les autres bâtissent. Aucun but à la dévastation n'est nécessaire, mais le bruit des membres tranchés tombant sur le sol est plaisant à l'oreille de Gruumsh, et rien ne l'amuse plus que les lamentations des serviteurs des autres dieux abrégées par une tête coupée. Les exarques de Gruumsh s'appliquent donc à abattre les disciples d'autres dieux et ceux qui n'en adorent aucun.

Un prêtre de Gruumsh puissant peut invoquer un tel exarque en accomplissant un acte de grande destruction, gagnant un allié pour répandre encore plus de ruine sur le monde. Toutefois, les exarques de Gruumsh se lancent généralement dans leurs propres plans de destruction. Quand il ne mène pas une horde dans la bataille éternelle pour Chernoggar, un exarque de Gruumsh peut aussi bien être en train de briser des corps dans le Chaos Élémentaire que de traverser la Mer Astrale pour attaquer un autre domaine ou d'intimider des mortels dans leur monde ou ailleurs pour qu'ils se lancent dans des actes de destruction.

Les exarques de Gruumsh ne se reposent jamais. Ils sont actifs et se jettent au beau milieu du danger sans aucune hésitation. La réussite d'attaques aussi frénétiques n'est jamais garantie, c'est pourquoi Gruumsh choisit régulièrement de nouveaux exarques pour remplacer ceux qui sont tombés.

## Bahgtru, le Poing de Gruumsh

La taille et la force de Bahgtru sont légendaires, mais sa stupidité l'est tout autant. C'est la force brute qui l'a mené jusqu'à la première place dans sa vie mortelle d'orque, pendant laquelle il a écrasé la cervelle plus rusée de bien des adversaires dans ses poings. Gruumsh a vu en Bahgtru le champion naturel de la destruction gratuite et en a fait un exarque, un choix que même Bahgtru avait été capable de prévoir au moment où il arrachait la tête de l'exarque précédent de ses épaules.

**Bahgtru** — **Brute d'élite niveau 23**
Humanoïde immortel de taille G, orque — 10 200 px

**Initiative** +16 — **Sens** Perception +10
**Pv** 528 ; **péril** 264
**CA** 35 ; **Vigueur** 39, **Réflexes** 34, **Volonté** 33
**Jets de sauvegarde** +2
**VD** 8 (10 en chargeant)
**Points d'action** 1

**Coup de poing** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +26 contre CA ; 3d8 + 11 dégâts.

**Double attaque** (simple ; à volonté)
Bahgtru effectue deux attaques de *coup de poing* contre des cibles étourdies ou hébétées.

**Poing marteleur** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +26 contre CA ; 2d10 + 11 dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Bahgtru.

**Revers balayant** (simple ; recharge ⚄ ⚅)
Allonge 2 ; +26 contre CA ; 2d8 + 11 dégâts, puis la cible est poussée de 10 cases, se retrouve à terre et est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Bahgtru. Si la cible termine ce mouvement adjacente à d'autres ennemis de Bahgtru, ce dernier effectue une attaque secondaire. *Attaque secondaire :* vise les ennemis adjacents à la cible ; +24 contre Réflexes ; 2d8 + 11 dégâts, et la cible secondaire est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Bahgtru.

**Allonge menaçante**
Bahgtru peut effectuer des attaques d'opportunité contre tous les ennemis situés à portée d'allonge (2 cases).

**Fièvre guerrière** (simple, utilisable uniquement quand Bahgtru est en péril ; rencontre) ✦ **guérison**
Bahgtru effectue une attaque de base de corps à corps. En cas de réussite, il regagne 132 points de vie.

**Alignement** chaotique mauvais — **Langues** commun, géant
**Compétences** Athlétisme +27, Intimidation +20

| | | |
|---|---|---|
| **For** 33 (+22) | **Dex** 21 (+16) | **Sag** 9 (+10) |
| **Con** 24 (+18) | **Int** 6 (+9) | **Cha** 19 (+15) |

**Équipement** armure de peau

### Tactique de Bahgtru

Au début du combat, Bahgtru se dirige vers l'adversaire le plus proche et utilise *poing marteleur*. Au round suivant, il jette la cible contre d'autres ennemis grâce à *revers balayant*. Il se déplace alors parmi les ennemis hébétés et dépense son point d'action pour utiliser *double attaque* sur une ou deux cibles hébétées. Bahgtru garde autant d'ennemis hébétés que possible à portée d'allonge, en particulier ceux qui utilisent des attaques à distance, de façon à ce qu'ils lui offrent des attaques d'opportunité dans tous les cas. Il alterne ensuite entre *poing marteleur* ou *revers balayant* et *double attaque*, hébétant et broyant les ennemis à mains nues.

*Bahgtru*

## Connaissance de Bahgtru

**Religion DD 16 :** Bahgtru est un orque énorme qui sert Gruumsh en tant qu'exarque. Les ogres et autres brutes rendent hommage à sa force.

**Religion DD 24 :** surnommé le « Poing de Gruumsh » à cause de son style de combat à mains nues, Bahgtru est réputé pour sa force et sa stupidité. Ceux qui agissent en son nom espèrent puiser dans sa puissance pour venir à bout des pièges rusés et des défenses les plus solides grâce à la force brute.

**Religion DD 29 :** livré à lui-même, Bahgtru sème le carnage à travers Chernoggar ou tout autre lieu où il se trouve. Ses disciples se rassemblent sur son passage comme des charognards derrière un requin et cherchent à tirer parti de la ruine qu'il répand. Bahgtru ne prête aucune attention aux plans ou même aux objectifs, certains cherchent donc à manipuler son idiotie à leurs propres fins. La plupart le font à leurs risques et périls, mais Bahgtru obéit à Gruumsh sans poser de question et reçoit souvent des ordres d'autres exarques ou d'anges de Gruumsh.

KEREM BEYIT

## Luthic, la Sorcière de la Lune de Sang

Crainte même parmi les autres adorateurs de Gruumsh, Luthic est une exarque orque du dieu de la destruction. Elle est célèbre pour sa ruse et son caractère particulièrement vicieux.

**Luthic** **Contrôleur (meneur) d'élite niveau 27**
Humanoïde immortel de taille M, orque 22 000 px

**Initiative** +20 **Sens** Perception +28
**Appel du sang** aura 2 ; les ennemis en péril subissent une vulnérabilité 10 à tous les dégâts quand ils sont pris dans l'aura.
**Pv** 502 ; **péril** 251
**CA** 41 ; **Vigueur** 39, **Réflexes** 38, **Volonté** 41
**Jets de sauvegarde** +2
**VD** 6, vol 6 (stationnaire)
**Points d'action** 1

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
+32 contre CA ; 3d8 + 3 dégâts

↓ **Griffes extensibles** (simple ; à volonté)
Allonge 3 ; vise une, deux ou trois créatures : +30 contre CA ; 3d8 + 3 dégâts.

✧→ **Tempête de sang** (simple ; rencontre) ✦ **nécrotique, périmètre**
Décharge de proximité 5; +29 contre Vigueur ; 2d10 + 6 dégâts nécrotiques. *Effet :* la décharge crée un périmètre de pluie sanglante qui dure jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Luthic. Le périmètre constitue un terrain difficile et bloque la ligne de mire des ennemis. *Maintien (mineure) :* le périmètre persiste.

**Frénésie du péril** (libre, quand Luthic est en péril pour la première fois ; rencontre)
*Frénésie de la lune de sang* se recharge et Luthic l'utilise aussitôt.

**Frénésie de la lune de sang** (simple ; recharge ⚅) ✦ **charme**
Luthic et tous les alliés en péril situés dans un rayon de 6 cases effectuent une attaque de base au prix d'une action libre avec un bonus de +2 au jet d'attaque. Quand l'une de ces attaques touche un ennemi en péril, la cible est dominée par Luthic jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de cette dernière.

**Alignement** chaotique mauvais **Langues** abyssal, commun, géant, universel
**Compétences** Arcanes +23, Discrétion +25, Intimidation +24, Intuition +28

| | | |
|---|---|---|
| **For** 17 (+16) | **Dex** 24 (+20) | **Sag** 31 (+23) |
| **Con** 27 (+21) | **Int** 20 (+18) | **Cha** 22 (+19) |

## Tactique de Luthic

Luthic essaie de rester cachée derrière un écran d'alliés en frappant de loin grâce à *griffes extensibles.* Quand ses alliés tombent en péril, elle utilise *tempête de sang* et entre dans le périmètre, puis dépense son point d'action pour infliger *frénésie de la lune de sang* à ses adversaires. Elle maintient ensuite la *tempête de sang,* frappant depuis le périmètre avec ses *griffes extensibles* pour jouir d'un avantage de combat et utilisant à nouveau *frénésie de la lune de sang* quand elle en a l'occasion.

## Connaissance de Luthic

**Religion DD 17 :** peu de fidèles prient Luthic directement, mais elle en inspire beaucoup dans leurs rêves. Si des adorateurs de Gruumsh se lancent dans une stratégie plus complexe que la confrontation directe, c'est probablement parce que Luthic en est à l'origine et qu'ils ont rêvé d'une lune rouge et se sont réveillés avec un goût de sang dans la bouche.

**Religion DD 26 :** de féroces prêtres de Gruumsh se glissent sous la lune de sang pour commettre des atrocités au nom de Luthic, mais le reste de l'année, parler d'elle est tabou. Une croyance veut que prononcer le nom de Luthic puisse attirer son attention, ce qui est toujours source de désastre si on ne fait pas appel à elle en suivant les rites appropriés.

**Religion DD 31 :** les fidèles de Gruumsh croient que Luthic est son exarque parce qu'elle incarne sa soif de carnage et de chaos. Bien que le but ultime de Gruumsh reste la destruction, les stratagèmes de Luthic pour semer la discorde et les antagonismes qu'elle fomente créent des failles dans l'ordre de la création qui mènent à la ruine.

*Vaprak*

## Vaprak l'Avide

Vaprak aime le goût du sang épicé par la peur. Bien plus rusé qu'il n'en a l'air, il est plus que le simple prédateur que sont d'autres exarques de Gruumsh. Vaprak effectue souvent des incursions dans le monde des mortels à la requête des plus puissants adorateurs de Gruumsh ou pour son propre plaisir. À ces occasions, il s'attaque à tous ceux qui ont la responsabilité de maintenir l'ordre et partout où il va, il laisse dans son sillage sang et panique.

## Tactique de Vaprak

Vaprak s'approche de ses adversaires puis passe parmi eux en se servant de *déplacement intimidant*, un sourire effrayant dessiné sur le visage pendant qu'il se glisse entre les lames de ses ennemis. Il porte ensuite des attaques de *griffes* contre les adversaires affaiblis, en comptant sur son *allonge menaçante* pour effectuer des attaques d'opportunité. Il utilise son allonge et sa VD pour rester hors de portée des adversaires de corps à corps et utilise *déplacement intimidant* quand

**Vaprak** **Franc-tireur d'élite niveau 25**
Humanoïde immortel de taille TG, troll 14 000 px

**Initiative** +22 **Sens** Perception +24
**Pv** 466 ; **péril** 233
**Régénération** 20
**CA** 39 ; **Vigueur** 41, **Réflexes** 38, **Volonté** 36
**Vulnérabilités** acide ou feu (quand Vaprak subit des dégâts d'acide ou de feu, sa régénération ne fonctionne plus jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
**Jets de sauvegarde** +2
**VD** 12
**Points d'action** 1

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
Allonge 3 ; +30 contre CA ; 3d8 + 9 dégâts ; cf. aussi *morsure sanglante*.

⸸ **Morsure sanglante** (mineure, quand Vaprak touche un ennemi en péril avec une attaque de *griffes* ; à volonté)
Vise un ennemi en péril touché par une attaque de *griffes* ; 2d8 + 9 dégâts, et Vaprak se décale de 3 cases.

**Déplacement intimidant** (mouvement ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **Terreur**
Vaprak se déplace à sa VD et peut pénétrer dans l'espace de ses ennemis, sans provoquer d'attaques d'opportunité dans les deux cas. S'il traverse l'espace d'un ennemi, Vaprak lui porte une attaque : +28 contre Volonté ; la cible est affaiblie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Vaprak.

**Allonge menaçante**
Vaprak peut effectuer des attaques d'opportunité contre tous les ennemis situés à portée d'allonge (3 cases).

**Guérison troll ✦ guérison**
Si Vaprak est réduit à 0 point de vie par une attaque qui n'inflige pas de dégâts d'acide ou de feu, il se retrouve à terre et reste à 0 point de vie jusqu'au début de son tour de jeu suivant, moment auquel il regagne 100 points de vie. Si une attaque inflige des dégâts d'acide ou de feu à Vaprak alors qu'il est à 0 point de vie, il est détruit. Cf. aussi *vengeance de Vaprak*.

**Vengeance de Vaprak**
Si Vaprak est détruit, son cadavre continue à frapper les créatures. Jusqu'à la fin de la rencontre, Vaprak effectue une attaque de *griffes* contre toutes les créatures qui pénètrent dans son espace ou y débutent leur tour de jeu.

**Alignement** chaotique mauvais **Langues** commun, géant
**Compétences** Athlétisme +27, Endurance + 24, Intimidation +22

| | | |
|---|---|---|
| **For** 30 (+22) | **Dex** 26 (+20) | **Sag** 24 (+19) |
| **Con** 25 (+19) | **Int** 17 (+15) | **Cha** 21 (+17) |

WAYNE ENGLAND

il en a l'occasion. Quand un adversaire est en péril, il concentre ses attaques de *déplacement intimidant* et de *griffes* sur cette cible pour bénéficier plus souvent de *morsure sanglante*.

### Connaissance de Vaprak

**Religion DD 17 :** Vaprak est un exarque troll goinfre de Gruumsh. Les trolls qui adorent Gruumsh considèrent Vaprak comme leur protecteur et élèvent souvent des autels sanglants en son nom.

**Religion DD 26 :** les fidèles de Gruumsh voient généralement Vaprak comme le plus accessible de ses exarques car c'est le moins déraisonnable et malicieux. Ils estiment qu'il possède une ruse malfaisante dont on peut tirer parti tant que l'exarque est satisfait des offrandes de destruction sanglante et de terreur qui lui sont adressées.

Vaprak est surnommé l'Avide à cause de sa soif de sang, mais on l'appelle aussi le Dévoreur de Rois. Quand il apparaît dans le monde des mortels ou l'un de ses échos planaires, il recherche souvent les souverains qui contribuent le plus à entretenir la lumière dans les ténèbres et les dévore dans une démonstration de destruction qui sème la terreur parmi leurs serviteurs.

**Religion DD 31 :** la griffe tranchée de Vaprak serait d'après les rumeurs un puissant artefact, mais en tant que troll il a régénéré sa main manquante. Beaucoup ont prétendu posséder la griffe, mais les pouvoirs attribués à l'objet varient suivant celui qui le possède. En réalité, de nombreux artefacts similaires ont existé, qu'il se soit agi de dons de la faveur de Vaprak ou de trophées pris par des adversaires. Chaque griffe fonctionne un certain temps, mais finit par se flétrir, souvent quand on en a le plus besoin.

## Rencontres de groupe

Les exarques de Gruumsh voyagent généralement en compagnie d'autres créatures particulièrement destructrices. Les batailleurs ne sont jamais très loin d'eux à Chernoggar, et des serviteurs mortels suivent souvent leur passage. En de rares occasions, les exarques vont même au combat ensemble et l'œil de Gruumsh suit toujours ces combats de près.

Notez que les rencontres suivantes sont proches de la difficulté maximale de leur niveau. Leur but est de représenter un défi digne de la présence d'un exarque.

**Rencontre de niveau 23 (30 000 px)**
- 1 ange récupérateur (artilleur de niveau 22, cf. *BF2* 8)
- 5 anges vaillants légionnaires (sbires de niveau 21, cf. *BF* 18)
- Bahgtru (brute d'élite de niveau 23)
- 1 mutilateur batailleur ogre (brute de niveau 24)
- 1 troll goinfre (brute d'élite de niveau 20, cf. *BF* 259)

**Rencontre de niveau 25 (43 800 px)**
- 6 batailleurs orques légionnaires (soldats sbires de niveau 23)
- 1 foudroyeur oni (franc-tireur de niveau 22, cf. *BF2* 177)
- 2 protecteurs batailleurs trolls de guerre (soldats de niveau 26)
- Vaprak (franc-tireur d'élite de niveau 25)

**Rencontre de niveau 26 (52 800 px)**
- Luthic (contrôleur d'élite de niveau 27)
- 1 mutilateur batailleur ogre (brute de niveau 24)
- 2 protecteurs batailleurs trolls de guerre (soldats de niveau 26)
- 3 sages du sang batailleurs orques (artilleurs sbires de niveau 26)

**Rencontre de niveau 27 (62 850 px)**
- Bahgtru (brute d'élite de niveau 23)
- 6 batailleurs orques légionnaires (soldats sbires de niveau 23)
- Luthic (contrôleur d'élite de niveau 27)
- 4 sages du sang batailleurs orques (artilleurs sbires de niveau 26)
- Vaprak (franc-tireur d'élite de niveau 25)

# QUOM

Exilés par la destruction de leur royaume astral pendant la Guerre de l'Aube, les quoms traquent fanatiquement les minuscules fragments qui restent de Lakal. Certains peuvent apparaître à l'intérieur d'objets magiques ou même dans les corps d'êtres vivants. Les quoms abattent sans remords ni hésitation ceux qui les gênent dans leur quête de ces îlots.

Les quoms sont des humanoïdes à la peau verte, bleue ou violette. Leurs plus grands héros, les duruds, ont un deuxième visage qui pousse au dos de leur tête ; ils sont hautement respectés par les quoms et craints par leurs ennemis.

## Fanatique quom

Ces soldats zélés combattent jusqu'à la mort pour récupérer des fragments de leur dieu mort.

**Fanatique quom** **Soldat niveau 15**
Humanoïde immortel de taille M 1 200 px

**Initiative** +16 **Sens** Perception +12
**Pv** 145 ; **péril** 72
**CA** 31 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 29, **Volonté** 27
**VD** 6, vol 3 (tant que le quom est dans la Mer Astrale)

⊕ **Épée large** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+22 contre CA ; 2d10 + 4 dégâts.

⊛ **Arbalète** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 15/30 ; +20 contre CA ; 2d8 + 4 dégâts.

✧ **Marque mystique** (mineure ; recharge ⁞⁞) ✦ **arme**
Explosion de proximité 3 ; vise les ennemis ; la cible est marquée (sauvegarde annule). De plus, le fanatique quom bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre les créatures qu'il a marquées jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

**Détermination implacable** (libre, quand un ennemi situé dans un rayon de 5 cases réussit un coup critique ; rencontre)
Le fanatique quom peut effectuer une attaque de base, se décaler de 1 case ou se déplacer à sa VD.

**Alignement** non aligné **Langues** universel
**Compétences** Bluff +15, Intuition +17
**For** 20 (+12) **Dex** 24 (+14) **Sag** 21 (+12)
**Con** 17 (+10) **Int** 17 (+10) **Cha** 16 (+10)
**Équipement** armure d'écailles, épée large

### Tactique du fanatique quom

Désireux de prouver ses capacités pour devenir un jour un durud, le fanatique quom se jette au combat en utilisant *marque mystique* sur ses ennemis et fait un carnage. Les fanatiques quoms travaillent généralement par deux ou trois ; ils avancent en meutes, espacés de 6 cases, et se taillent un chemin à travers les gros groupes d'ennemis.

## Exécuteur quom

Presque tous les vaisseaux quoms ont quelques exécuteurs dans leur équipage pour s'occuper d'une façon ou d'une autre des « gêneurs » qui refuseraient d'abandonner des fragments de Lakal.

**Exécuteur quom** **Brute niveau 17**
Humanoïde immortel de taille M 1 600 px

**Initiative** +12 **Sens Perception** +13
**Pv** 198 ; **péril** 99
**CA** 29 (31 avec *fureur mystique*) ; **Vigueur** 31, **Réflexes** 28, **Volonté** 29 (31 avec *fureur mystique*)
**VD** 6, vol 3 (tant que le quom est dans la Mer Astrale)

⊕ **Maillet** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+20 contre CA ; 4d6 + 6 dégâts.

**Marteau de l'exécuteur** (simple ; se recharge quand le quom est en péril pour la première fois) ✦ **arme**
+20 contre CA ; 4d6 + 6 dégâts, puis la cible se retrouve à terre et est hébétée (sauvegarde annule).

**Fureur mystique** (simple ; maillet nécessaire ; recharge ⁙ ⁞⁞) ✦ **arme**
L'exécuteur quom effectue trois attaques de *maillet*, chacune contre une cible différente. Si au moins une de ces attaques touche, l'exécuteur quom bénéficie d'un bonus de +2 à la CA et en Volonté jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

**Détermination implacable** (libre, quand un ennemi situé dans un rayon de 5 cases réussit un coup critique ; rencontre)
L'exécuteur quom peut effectuer une attaque de base, se décaler de 1 case ou se déplacer à sa VD.

**Alignement** non aligné **Langues** universel
**Compétences** Bluff +17, Intimidation +17
**For** 24 (+15) **Dex** 18 (+12) **Sag** 21 (+13)
**Con** 18 (+12) **Int** 18 (+12) **Cha** 18 (+12)
**Équipement** armure d'écailles, maillet

### Tactique de l'exécuteur quom

Grand et puissant guerrier, l'exécuteur quom distribue douleur et mort. Il utilise *marteau de l'exécuteur* pour jeter ses ennemis à terre et s'acharner sur eux, puis il enchaîne sur *fureur mystique* au round suivant.

## Harponneur quom

Les harponneurs quoms sont experts dans l'utilisation de leur arme redoutable pour rattraper les fuyards.

**Harponneur quom** **Artilleur niveau 19**
Humanoïde immortel de taille M 2 400 px

**Initiative** +16 **Sens** Perception +20
**Pv** 142 ; **péril** 71
**CA** 31 ; **Vigueur** 31, **Réflexes** 32, **Volonté** 31
**VD** 6, vol 3 (tant que le quom est dans la Mer Astrale)

⊕ **Sabre d'abordage** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+26 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts.

⊛ **Javeline** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 10/20 ; +26 contre CA ; 3d6 + 7 dégâts.

**Harponnage** (simple ; javeline nécessaire ; recharge ⁙ ⁞⁞) ✦ **arme**
Distance 10/20 ; +26 contre CA ; 4d6 + 8 dégâts, puis la cible est tirée de 3 cases et immobilisée (sauvegarde annule). *Chaque jet de sauvegarde raté :* le harponneur quom tire la cible de 3 cases.

**Détermination du harponneur** (libre, quand un ennemi situé dans un rayon de 5 cases du harponneur quom ou un ennemi immobilisé par *harponnage* réussit un coup critique ; rencontre)
Le harponneur quom effectue une attaque de base, se décale de 1 case, tire une créature immobilisée par *harponnage* de 3 cases ou se déplace à sa VD.

**Alignement** non aligné **Langues** universel
**Compétences** Bluff +18, Intuition +20
**For** 19 (+13) **Dex** 25 (+16) **Sag** 22 (+15)
**Con** 22 (+15) **Int** 19 (+13) **Cha** 19 (+13)
**Équipement** armure d'écailles, sabre d'abordage (épée courte), 5 javelines

*(De gauche à droite) exécuteur quom, fanatique quom et guérisseur durud*

## Tactique du harponneur quom

À l'abri derrière une ligne d'exécuteurs et de fanatiques, le harponneur quom utilise *harponnage* chaque fois qu'il en a l'occasion pour immobiliser ses ennemis et les rapprocher de lui. Il laisse ensuite ses alliés s'occuper du reste.

# Tête brûlée quom

Quand la jeunesse d'un quom est derrière lui et qu'il sait que ses chances de devenir un durud ont décliné, il rejoint un petit groupe d'élite de quoms comme lui, qui se surnomment les têtes brûlées.

## Tactique de la tête brûlée quom

Une tête brûlée quom se jette sur ses ennemis pour faire progresser la cause quom et utilise *vengeance cosmique* en poussant son dernier souffle.

**Tête brûlée quom** **Franc-tireur sbire (meneur) niveau 21**
Humanoïde immortel de taille M 800 px

**Initiative** +18 **Sens** Perception +15
**Pv** 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
**CA** 35 ; **Vigueur** 31, **Réflexes** 31, **Volonté** 33
**VD** 6, vol 3 (tant que le quom est dans la Mer Astrale)

⊕ **Entaille inspiratrice** (simple ; épée large nécessaire ; à volonté) ✦ **arme**
+26 contre CA ; 11 dégâts, et un allié situé dans un rayon de 5 cases effectue un jet pour recharger l'un de ses pouvoirs.

✧ **Vengeance cosmique** (quand le quom est réduit à 0 point de vie)
Explosion de proximité 3 ; les ennemis pris dans l'explosion confèrent un avantage de combat jusqu'à la fin de leur tour de jeu suivant.

**Alignement** non aligné **Langues** universel
**For** 23 (+16) **Dex** 23 (+16) **Sag** 20 (+15)
**Con** 20 (+15) **Int** 20 (+15) **Cha** 26 (+18)
**Équipement** armure d'écailles, épée large

## Mage des fragments durud

Les mages des fragments duruds tirent leur pouvoir de leur lien avec les vaisseaux-comètes de leur race, qui font partie de Lakal.

**Mage des fragments durud** **Contrôleur d'élite niveau 20**
Humanoïde immortel de taille M, quom 5 600 px

**Initiative** +15 **Sens** Perception +19 ; vision à 360°
**Pv** 376 ; **péril** 188
**CA** 33 ; **Vigueur** 30, **Réflexes** 32, **Volonté** 31
**Jets de sauvegarde** +2
**VD** 8, vol 6, téléportation 3
**Points d'action** 1

⊕ **Dague** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+25 contre CA ; 2d4 + 8 dégâts.

⊕ **Fragment de flèche** (simple ; à volonté) ✦ **focaliseur, force**
Distance 20 ; vise une ou deux créatures ; +25 contre Volonté ; 3d8 + 8 dégâts de force, et la cible se retrouve à terre.

✧ **Vortex de Lakal** (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **focaliseur, force, périmètre, radiant**
Explosion de zone 3 à 20 cases ou moins ; + 24 contre Vigueur ; 2d10 + 7 dégâts radiants, puis la cible est tirée de 2 cases vers la case d'origine de l'explosion et ralentie (sauvegarde annule). L'explosion créée un périmètre qui dure jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du mage des fragments durud. Les créatures qui y terminent leur tour de jeu subissent 20 dégâts de force.

**Détermination implacable** (libre, quand un ennemi situé dans un rayon de 5 cases réussit un coup critique ; rencontre)
Le mage des fragments durud peut effectuer une attaque de base, se décaler de 1 case ou se déplacer à sa VD.

**Alignement** non aligné **Langues** universel
**For** 23 (+16) **Dex** 20 (+15) **Sag** 19 (+14)
**Con** 20 (+15) **Int** 26 (+18) **Cha** 24 (+17)
**Équipement**: robe, dague, orbe

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

*Mage des fragments duruds*

## Tactique du mage des fragments durud

En début de combat, le mage des fragments durud essaie de viser au moins deux ennemis avec son *vortex de Lakal*, en particulier si ces adversaires se trouvent en terrain difficile ou dans d'autres circonstances qui les gêneront pour quitter le périmètre tout en étant ralentis. Les attaques à distance et de zone du mage sont tellement meilleures que son attaque de corps à corps qu'il est généralement prêt à subir une attaque d'opportunité si c'est la seule façon d'utiliser ses attaques les plus efficaces. Le mage des fragments utilise ensuite *fragment de flèche* jusqu'à ce que son *vortex de Lakal* se recharge.

## Guérisseur durud

Un guérisseur durud soigne ses alliés en infligeant une violente douleur à ses ennemis ou en les privant de leur vitalité.

## Tactique du guérisseur durud

Le guérisseur durud commence un combat en soutenant ses alliés de loin grâce à *explosion coercitive* et *courroux de Lakal*. Il observe soigneusement le champ de bataille dans l'espoir d'utiliser ses pouvoirs de guérison. Il se sert également d'*absorption de récupération* pour s'avancer et réorienter les soins vers ses alliés chaque fois qu'il en a l'occasion.

**Guérisseur durud** **Contrôleur (meneur) niveau 21**
Humanoïde immortel de taille M, quom 3 200 px

**Initiative** +16 **Sens** Perception +20 ; vision à 360°
**Voile de Lakal (guérison)** aura 5 ; quand un ennemi pris dans l'aura gagne des points de vie temporaires, chacun des alliés du guérisseur durud pris dans l'aura regagne 10 points de vie.
**Pv** 196 ; **péril** 98
**CA** 35 ; **Vigueur** 33, **Réflexes** 33, **Volonté** 35
**VD** 6, vol 3 (tant que le durud est dans la Mer Astrale)

**Bâton** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+26 contre CA ; 3d6 + 8 dégâts.

**Courroux de Lakal** (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **guérison, radiant**
Distance 10 ; +25 contre Vigueur ; 3d6 + 7 dégâts radiants, et la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du guérisseur durud. Le premier allié du guérisseur durud à toucher la cible alors qu'elle confère un avantage de combat regagne 20 points de vie.

**Explosion coercitive** (simple ; à volonté) ✦ **radiant**
Explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; vise les ennemis ; 2d10 + 8 dégâts radiants, et la cible est Immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du guérisseur durud.

**Détermination implacable** (libre, quand un ennemi situé dans un rayon de 5 cases réussit un coup critique ; rencontre)
Le guérisseur durud peut effectuer une attaque de base, se décaler de 1 case ou se déplacer à sa VD.

**Absorption de récupération** (interruption immédiate ; quand un ennemi situé dans un rayon de 3 cases utilise ou est la cible d'un pouvoir de guérison ; à volonté) ✦ **guérison**
Le guérisseur durud se décale de 3 cases. S'il termine ce déplacement adjacent à l'ennemi en question, le pouvoir de guérison n'accorde que la moitié de ses points de vie normaux, et chacun des alliés du guérisseur durud situé dans un rayon de 5 cases de lui regagne 10 points de vie.

**Alignement** non aligné **Langues** universel
**Compétences** Intuition +20, Soins +20

| | | |
|---|---|---|
| **For** 23 (+16) | **Dex** 23 (+16) | **Sag** 20 (+15) |
| **Con** 20 (+15) | **Int** 20 (+15) | **Cha** 26 (+18) |

**Équipement** cotte de mailles, bâton

**Tueur durud** **Chasseur niveau 23**
Humanoïde immortel de taille M, quom 5 100 px

**Initiative** +23 **Sens** Perception +22 ; vision à 360°
**Pv** 165 ; **péril** 82
**CA** 37 ; **Vigueur** 35, **Réflexes** 36, **Volonté** 34
**VD** 8, vol 3 (tant que le durud est dans la Mer Astrale)

**Dague** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+28 contre CA ; 4d4 + 10 dégâts.

**Garrot radiant** (simple ; à volonté) ✦ **radiant**
+26 contre Réflexes ; 3d6 + 8 dégâts radiants, et la cible est étreinte. Le tueur durud ne peut étreindre qu'une seule cible à la fois. *Maintien (mineure)* : la cible étreinte subit 4d4 + 10 dégâts.

**Détermination implacable** (libre, quand un ennemi situé dans un rayon de 5 cases réussit un coup critique ; rencontre)
Le tueur durud peut effectuer une attaque de base, se décaler de 1 case ou se déplacer à sa VD.

**Éclipse de repli** (réaction immédiate, quand un ennemi étreint par le tueur durud réussit son test d'évasion) ✦ **téléportation**
Le tueur durud se téléporte de 8 cases.

**Éclipse du tueur** (mouvement ; recharge ⚅) ✦ **téléportation**
Le tueur durud et la créature qu'il étreint (le cas échéant) se téléportent de 8 cases. Si le tueur durud étreint une créature, elle doit terminer sa téléportation adjacente à lui.

**Alignement** non aligné **Langues** universel

| | | |
|---|---|---|
| **For** 24 (+18) | **Dex** 27 (+19) | **Sag** 23 (+17) |
| **Con** 21 (+16) | **Int** 21 (+16) | **Cha** 22 (+17) |

**Équipement** armure d'écailles, dague

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

## Tueur durud

Comme leur nom l'indique, les tueurs duruds sont des assassins qui font un usage mortel de leur garrot.

### Tactique du tueur durud

Agent brutal du courroux de son dieu mort, le tueur durud utilise *garrot radiant* pour étreindre une victime avant de s'éloigner grâce à *éclipse du tueur* pour isoler son adversaire de ses alliés. Par la suite, il crible sa victime d'attaques de *dague* tout en maintenant l'étreinte. Si l'ennemi s'échappe, il utilise *éclipse de repli* pour se préparer à attaquer une nouvelle victime.

## Connaissance des quoms

**Religion DD 13** : les quoms sont une race d'humanoïdes mortels qui parcourent la Mer Astrale dans de grands vaisseaux semblables à des comètes. Contrairement à d'autres créatures astrales, ils ne sont pas immortels.

**Religion DD 20** : les quoms étaient autrefois une race de pacificateurs et de guérisseurs, mais ils abandonnèrent cette moralité quand leur royaume fut détruit. Aujourd'hui, ils ne s'intéressent plus qu'à leur quête pour rassembler les morceaux de Lakal et rendre à leur déesse son ancienne gloire. S'ils sentent un morceau de Lakal à l'intérieur d'une créature, même s'il est minuscule, ils la taillent en pièces pour obtenir le fragment.

**Religion DD 25** : le royaume quom de Lakal n'était pas qu'une patrie ; c'était aussi une déesse. Elle a péri pendant la Guerre de l'Aube quand la bataille finale entre Bahamut et un originel aujourd'hui mort les projeta à travers le voile de Lakal. Pour cette raison, l'attitude des quoms envers les fidèles des dieux vivants va de l'amertume au mépris. Quand on négocie avec des quoms, il vaut mieux éviter de faire appel à la foi.

## Rencontres de groupe

On peut rencontrer des quoms dans toute la Mer Astrale. Ils sont entraînés depuis leur plus jeune âge pour collaborer au combat, chacun apportant son savoir-faire pour assurer la victoire.

**Rencontre de niveau 17 (8 000 px)**
- 2 exécuteurs quoms (brutes de niveau 17)
- 2 fanatiques quoms (soldats de niveau 15)
- 1 harponneur quom (artilleur de niveau 19)

**Rencontre de niveau 19 (13 600 px)**
- 1 exécuteur quom (brute de niveau 17)
- 1 guérisseur durud (contrôleur de niveau 21)
- 2 harponneurs quoms (artilleurs de niveau 19)
- 5 têtes brûlées quoms (francs-tireurs sbires de niveau 21)

**Rencontre de niveau 21 (17,100 px)**
- 1 guérisseur durud (contrôleur de niveau 21)
- 1 mage des fragments durud (contrôleur d'élite de niveau 20)
- 4 têtes brûlées quoms (francs-tireurs sbires de niveau 21)
- 1 tueur durud (chasseur de niveau 23)

## Monstres par niveau

Tous les nouveaux monstres de cet ouvrage figurent dans la liste qui suit, classés par niveau et par rôle. Les meneurs sont suivis d'un (M).

| Monstre | Rôle et niveau | Page |
|---|---|---|
| Diable enflammé | Franc-tireur sbire 4 | 134 |
| Diable à piquants ravageur | Franc-tireur 12 | 70 |
| Vagabond du lointain githyanki | Franc-tireur 13 | 145 |
| Guerrier de Baine | Soldat 13 | 138 |
| Ghustil githyanki | Chasseur 14 (M) | 143 |
| Prêtre de guerre de Baine | Contrôleur 14 (M) | 138 |
| Tissenoir githyanki | Contrôleur 14 | 144 |
| Diable enflammé clairfeu | Franc-tireur sbire14 | 134 |
| Inquisiteur ch'r'ai | Chasseur 15 | 143 |
| Fanatique quom | Soldat 15 | 156 |
| Maraudeur gul'othran | Brute 16 | 146 |
| Osyrimon | Brute d'élite 16 | 148 |
| Baelzra, princesse enchaînée | Contrôleur d'élite 16 | 75 |
| Chevaucheur de dragon tu'narathi | Soldat16 | 147 |
| Diable gardien | Soldat16 | 135 |
| Pillard dragon gul'othran | Artilleur 17 | 146 |
| Exécuteur quom | Brute 17 | 156 |
| Pyroclaste githyanki | Contrôleur 17 | 144 |
| Chasseur d'épées githyanki | Soldat 17 | 143 |
| Mastodonte de la Main Noire | Brute 18 | 139 |
| Diable implanté | Chasseur 18 | 136 |
| Harponneur quom | Artilleur 19 | 156 |
| Javelinier ardent géant astral | Artilleur 19 (M) | 123 |
| Duthka'gith | Brute 19 | 142 |
| Rempart de fer de Baine | Soldat 19 | 139 |
| Mage des fragments durud | Contrôleur d'élite 20 | 157 |
| Guérisseur durud | Contrôleur 21 | 158 |
| Vlaakith | Contrôleur solo 21 | 149 |
| Tête brûlée quom | Franc-tireur sbire 21 (M) | 157 |
| Voracia | Franc-tireur d'élite 22 | 133 |
| Bahgtru | Brute d'élite23 | 152 |
| Tueur durud | Chasseur 23 | 158 |
| Malédiction | Contrôleur 23 | 132 |
| Batailleur orque légionnaire | Soldat sbire 23 | 150 |
| Mutilateur batailleur ogre | Brute 24 | 150 |
| Diable enflammé sombrefeu | Franc-tireur sbire 24 | 134 |
| Annuleur minéant | Soldat 24 | 130 |
| Annuleur nexus du néant | Brute 25 (M) | 130 |
| Vaprak | Franc-tireur d'élite 25 | 154 |
| Diable pillard | Soldat 25 | 137 |
| Sage du sang batailleur orque | Artilleur sbire 26 | 150 |
| Protecteur batailleur troll de guerre | Soldat 26 | 151 |
| Déchiqueteur astral | Contrôleur 27 | 131 |
| Luthic | Contrôleur d'élite 27 (M) | 153 |
| Hécatonchire | Soldat d'élite 29 | 131 |

# Explorez le Royaume des Dieux

Vous franchissez un portail miroitant sur le pont d'un galion astral. Préparez-vous à un voyage au programme duquel vous repousserez des pirates githyankis, déjouerez les sombres machinations d'anges et de diables, et défierez peut-être le pouvoir des dieux et de leurs exarques. Des strates caverneuses des Neuf Enfers aux noirs donjons de Tythérion, l'aventure vous attend dans chacun des dominions astraux et sur la vaste mer inexplorée qui les sépare.

Ce supplément Dungeons & Dragons® décrit la Mer Astrale en proposant ses sites incontournables dans leurs moindres détails. Il propose également de nouveaux monstres, des idées d'aventures, des rencontres, des dangers et tout ce dont le MD a besoin pour faire de la Mer Astrale un lieu de premier plan de sa campagne.

Cet ouvrage est compatible avec les produits de référence de la 4e édition de Dungeons & Dragons® :

*Manuel des Joueurs®* *Guide du Maître®*

*Bestiaire Fantastique®*

*Jeu de figurines D&D®* *Plans de donjon D&D™*

GET MORE AT
D&D INSIDER™
www.dndinsider.com

d20 SYSTEM™

OFFICIAL Wizards LICENSED PRODUCT

Licensed By:
Hasbro™

PLAY FACTORY