DUNGEONS & DRAGONS®

OUTRETERRE™

SUPPLÉMENT DU JEU DE RÔLE

Rob Heinsoo • Andy Collins

DUNGEONS & DRAGONS®

OUTRETERRE™

SUPPLÉMENT DU JEU DE RÔLE

Rob Heinsoo • Andy Collins

Table des matières

1: DESCENTE DANS L'ABÎME . . . 4
La vue d'en haut 6
Les origines de l'Outreterre 6
La création sanglante de l'Outreterre 6
La chute de Torog 7
Les antres de torture de Torog 8
Les maîtres du royaume 9
La chute et l'ascension des drows . . 9
Les anciens empires de la folie 9
Géographie de l'Outreterre 10
Phénomènes de l'Outreterre 13
Eléments de terrain 13
La Voie du Roi 14
Les effets émotionnels 16
Aventures en Outreterre 18
Trames de campagnes en Outreterre . . 20
Le secret des Voyageurs 20
La marque des drows 22
La ruine du tortionnaire 24

2: LES HAUTS-FONDS 26
Habitants des Hauts-fonds 28
Duergars 28
Gobelins 28
Humains 28
Nains 29
Troglodytes 29
Autres habitants des Hauts-Fonds 29
Visiteurs des Hauts-Fonds 29
Rencontre type des Hauts-Fonds . . . 30
Phénomènes des Hauts-Fonds 32
Vie locale 32
Terrain 32
La Voie du Roi 33
Les Arkhosiens égarés 33
Forgelogis 34
Villes minières actives 36
Villes fantômes naines 37
Maelbrathyr 38
La cité aux quatre niveaux 38
Les dirigeants tourmentés de Maelbrathyr 40
La Ziggourat du lac noir 42
Nexus de Royaumes 43
Les kuo-toas du lac noir 43
Hraak Azul 44
Autels fongiques 44
Tanières hurlantes 46
Échos du passé 46
Les Dents du Vorace 47
Terrains de chasse 48
Champignon à dragons 48
Colonies grells 49
Champignons funestes 50
Rencontre CF1 : Protecteurs fongiques 50
Rencontre CF2 : Rouille et putréfaction 52
Rencontre CF3 : Les griffes de la mort 54

3: LES PROFONDEURS 56
Habitants des profondeurs 58
Aboleths 58
Drows 58
Kuo-tos 59
Flagelleurs mentaux 60
Torves 60
Tyrannœils 61
Autres habitants des Profondeurs . . . 61
Visiteurs des Profondeurs 61
Rencontre type des Profondeurs . . . 62
Phénomènes des Profondeurs 64
Terrain 64
La Voie du Roi 64
Étendues chaotiques 65
Royaumes sans dieux 65
Erelhei-Cinlu 66
Maisons dirigeantes 66
Le sort de la maison Tormor 68
Direction politique 68
Particularités de le cité 69
Les ghettos de la cité 70
Étrangers dans la ville 72
Au-delà d'Erelhei-Cinlui 72
Culte de l'Œil Elémentaire Ancestral . . 72
Gargash, l'antre de torture vivant 73
Xarcorr et la Convulsion de la Roche . . 74
Le triple danger 76
Le royaume des Aboleths 77
Mers sans soleil 78
La mer d'Aiguilles 79
Les anciens maîtres 82
Nihilath, l'empire illithid déchu . . . 82
Les Cavernes bourdonnantes 84
Les Amas sans repos 84
Mherkrul 85
Les Terres d'Eclosion 86
Cité des Anathèmes 87
Eaux profondes 88
Rencontre EP1 : Menace d'éclipse . . 88
Rencontre EP2 : La prisonnière 90
Rencontre EP3 : Fuite en radeau 92

4: L'OUTREFÉERIE 94
Habitants de l'Outreféerie 96
Cyclopes 96
Fomorians 96
Gnomes 96
Myconides 97
Spriggans 97
Autres habitants de l'Outreféerie . 97
Les visiteurs de l'Outreféerie 97
Rencontre type d'Outreféerie 98
Géographie et phénomènes 100
Vie indigène 100
Terrain 100
La Voie du Roi 102
Inbharann 102
Caractéristiques du terrain 103
Les territoires gnomes 104
Drochdan, royaume des gnomes . . . 104
Le Tertre sous le mont de cristal . . 105
Mortesylve 106
La Grotte vivante 108
La grande cathédrale de Psilofyr . . 108
L'Arbre ressuscité 110
Rencontre AR1 : Le tunnel hurlant 110
Rencontre AR2 : La salle du chant 112
Rencontre AR3 : Hideuse colère 114

5: L'OMBREBASSE 116
Habitants de l'Ombrebasse 118
Obscurs 118
Exégètes 118
Morts-vivants 118
Autres habitants de l'Ombrebasse 119
Visiteurs de l'Ombrebasse 119
Géographie et phénomènes 119
La Voie du Roi 119
Les flots stygiens 120
Terrain et dangers 120
Carte de Glaçombre 121
Rencontre type de l'Ombrebasse 122
Clair-obscur, la cité des secrets 124
Le Dévoilement 124
Origine des exégètes 126
Esarham, le cimetière des démons . . 128
Premières âmes des abysses 128
Le Bûcher 128
L'Abattoir des âmes 129
Lathan, la rivière des âmes 130
Le pont du Ver 130
La tour des Noirs Secrets 132
Rencontre TNS1 : La tour en ruine . . . 132
Rencontre TNS2 : Messe noire . . . 134
Rencontre TNS3 : Le Dévoilement . . . 136

6: NOUVEAUX MONSTRES 138
Exégète 140
Faucheur ailé 141
Flagelleur mental 142
Gnome 144
Kuo-toa 146
Myconide 148
Œil élémentaire 149
Quaggoth 150
Rejeton de la souffrance 151
Torve 153
Vase sanglante 155
Torog 156

Nouveaux monstres 159

CHAPITRE 1

DESCENTE DANS L'ABÎME

FRANCIS TSAI

LES DIEUX de la surface vivent dans leur lointain royaume astral, et leur accord avec les esprits primaux les empêche d'intervenir dans les affaires des mortels. Mais au plus profond de l'Outreterre, le dieu mauvais Torog en personne torture ses victimes. Ailleurs dans les Profondeurs, les mystérieux adorateurs drows de la déesse démente Lolth se sont taillés de nocturnes royaumes. Et sous les pieds des drows comme de Torog, des monstres se glissent à travers les failles dans la fragile réalité de l'Outreterre pour menacer le monde entier.

Ce chapitre aborde les événements mythiques qui créèrent l'Outreterre ainsi que les réalités physique et surnaturelle auxquelles se retrouve confronté chaque aventurier qui veut explorer le royaume sous la terre.

- **La vue d'en haut :** un résumé de ce que savent les habitants de la surface à propos de l'Outreterre – c'est-à-dire pas grand-chose.
- **Les origines de l'Outreterre :** la naissance de l'Outreterre, liée à jamais à Torog et à sa chute dans le domaine qui deviendra son royaume. L'histoire complète du Roi Rampant reste mal connue dans un monde où beaucoup craignent de prononcer son nom.
- **Les maîtres du royaume :** une présentation des deux autres puissances de l'Outreterre, les drows et leurs grandes cités-états et les créatures aberrantes qui se faufilent dans le monde par les failles où la réalité se disloque.
- **Géographie de l'Outreterre :** une brève introduction aux deux principales régions de l'Outreterre – les Hauts-Fonds et les Profondeurs – ainsi qu'aux échos de l'Outreterre en Féerie et en Gisombre.
- ***Phénomènes de l'Outreterre :*** *la description de certains des aspects physiques, magiques et spirituels les plus élémentaires de l'Outreterre, utilisables pour toutes les aventures qui s'y déroulent, quelque soit la région géographique.*
- **Aventures en Outreterre :** des astuces pour le MD qui désire construire des aventures se déroulant dans l'Outreterre.
- **Trames de campagnes en Outreterre :** trois trames détaillées pour des campagnes couvrant les échelons de jeu héroïque, parangonique et épique.

TSAI 09

LA VUE D'EN HAUT

Bien que la plupart des habitants de la surface n'aient jamais rencontré personne qui ait visité l'Outreterre (et ne l'aient encore moins explorée eux-mêmes) quelques faits sont considérés comme établis pour tous au sujet du domaine souterrain.

C'est loin sous la terre. Malgré les raids occasionnels des drows ou des autres races de l'Outreterre, les gens voient l'Outreterre comme très éloignée de la surface.

C'est vaste. Tout le monde sait que l'Outreterre contient des kilomètres et des kilomètres de tunnels et un nombre incalculable de cavernes, même si beaucoup de gens ne se rendent pas compte que tous les endroits du domaine sont reliés entre eux.

C'est dangereux. Les donjons sont des endroits sombres et terrifiants que les gens sensés n'explorent jamais, mais l'Outreterre effraie même les esprits aventureux... Et plus on s'y enfonce, plus elle devient effrayante.

C'est bizarre. Même si les villageois moyens n'ont jamais entendu parler des aboleths ou de leurs plans déments, ils savent instinctivement que l'Outreterre est pleine de choses horribles et gluantes qui n'appartiennent pas à ce monde.

Les drows vivent là-dessous. Les habitants de la surface – en particulier les nains, les elfes et les éladrins – savent que les drows se sont réfugiés en Outreterre après leur guerre contre les éladrins. Tant que les drows restent cachés sous terre, l'avis général est que c'est la place qui leur convient.

C'est Torog qui y règne. Dans presque toutes les cultures, les parents menacent leurs enfants turbulents en leur parlant du Roi Rampant qui pourrait creuser le sol sous leurs pieds et les entraîner sous terre vers une captivité éternelle.

Mises à part ces bribes d'informations, c'est à vous de décider ce que vos personnages joueurs savent quand ils s'aventurent pour la première fois dans l'Outreterre. Êtes-vous du genre à révéler progressivement de grands secrets au fur et à mesure que les personnages gagnent en puissance et en expérience, ou préférez-vous fournir aux personnages des alliés qui leur expliquent certains aspects du monde d'en dessous avant qu'ils n'y soient confrontés directement ?

LES ORIGINES DE L'OUTRETERRE

Les créatures de la surface ne consacrent généralement que peu de temps au souvenir de la Guerre de l'Aube et des anciens empires tombés, mais l'Outreterre porte encore les cicatrices de ces événements mythiques comme s'ils dataient d'hier. De la naissance du monde à la légendaire chute de Torog et de la tristement célèbre fuite des drows à la colonisation insidieuse des empires aberrants venus du Royaume Lointain, certains des passages les plus fabuleux de l'histoire du monde sont indissociables de l'Outreterre.

L'histoire de la chute de Torog est l'histoire de l'Outreterre même. Si vous préférez atténuer l'importance de la course torturée de Torog dans les ténèbres ou n'en faire qu'un vieux conte nain, n'hésitez pas à trouver une autre explication aux nombreux tunnels qui serpentent à travers l'Outreterre. Vous pouvez même laisser les joueurs s'interroger sur la façon dont ce domaine étonnant est apparu. Ne jamais connaître toute la vérité sur l'histoire du monde fait partie du plaisir de D&D, et c'est à vous de déterminer combien des histoires de votre monde sont vraies et combien ne sont que le fruit d'imaginations débridées.

La création sanglante de l'Outreterre

Tout comme le reste du monde, l'Outreterre doit son existence aux efforts des originels. En réalité, le monde et les Profondeurs furent créés au cours d'un même effort, bien que le secret du rôle initial de l'Outreterre ait été perdu au cours des siècles.

Mais contrairement au monde de la surface, l'Outreterre n'a été que peu touchée par le travail d'affinage des dieux. C'est une région plus brute que le reste de la création ; elle doit sa substance fluctuante et sa nature magique et pervertie aux efforts chaotiques des plus anciens originels. Comparée à la relative stabilité et à la nature ordonnée du monde, l'Outreterre est un amas changeant et profondément imparfait d'environnements et d'écosystèmes, et les imperfections délirantes de sa réalité finissent par affecter toutes les créatures qui passent trop de temps dans ses profondeurs.

L'un des dieux contribua à donner sa forme définitive à l'Outreterre, même si ce fut involontairement. Avant la Guerre de l'Aube, le dieu Torog fut emprisonné dans l'Outreterre primitive. Incapable de s'échapper vers le monde de la surface, le Roi Rampant créa, en se ruant dans toutes les directions, les tunnels qui traversent le sombre domaine. Dans sa fureur et son désespoir, Torog fracassa les barrières entre le monde et ses échos planaires, la Féerie et la Gisombre. Les efforts violents mais futiles du dieu donnent encore aujourd'hui leur nom aux interminables tunnels de l'Outreterre : la Voie du Roi, une sombre farce au cœur d'un royaume amer.

Contrairement à la plupart des autres dieux, Torog n'est jamais monté sur un trône astral ni descendu dans un royaume élémentaire. Il règne sur les recoins les plus profonds de l'Outreterre depuis le centre de son réseau d'antres de torture, assistés d'exarques qui se sont offerts d'eux-mêmes à une éternité de tourment.

La chute de Torog

Torog est le dieu des prisons et de la torture, le seigneur de l'Outreterre. Comment ce dieu mauvais en est-il venu à se considérer comme le monarque du monde sous le monde ? Certainement pas par un coup de génie ou un plan de maître –Torog a obtenu ce titre par hasard et a payé ses pouvoirs de son propre sang et de sa souffrance.

Aux premiers jours de la création, les dieux se consacraient à des projets à la surface du monde, affinant les lieux et les êtres créés par les originels. De nombreux dieux s'aventurèrent sous terre, sans jamais descendre trop profondément. Quelques-uns, notamment Moradin, descendirent plus bas. Mais aucun des dieux ne comprenait réellement l'immensité grossière du monde sous la surface, et Torog encore moins que les autres.

À cette époque, Torog avait un rival qu'il haïssait, un monstrueux originel nommé Gargash. La créature adoptait de nombreuses formes physiques, mais celle qu'elle préférait ressemblait à un dragon dressé sur trois jambes et muni de nombreux membres chitineux. Comme beaucoup d'originels dans ces temps reculés, Gargash n'avait pas de pouvoirs déterminés. Il se mit à expérimenter les pouvoirs de torture et d'emprisonnement et choisit l'Outreterre, qui était déjà un lieu clos, comme site de recherche. Des techniques visant à enfermer des choses au lieu de les ouvrir étaient complètement nouvelles pour une créature aux tendances anarchiques comme un originel.

Les expériences de Gargash attisèrent la colère d'un Torog jaloux, et celui-ci pénétra dans l'Outreterre avant le début de la Guerre de l'Aube pour détruire Gargash (ou au moins le tuer douloureusement deux ou trois fois). Alors même que Torog s'enfonçait dans l'Outreterre à la recherche de sa proie, les originels choisirent leurs armes les plus puissantes et lancèrent leur attaque contre les dieux. Gargash, trop occupé par ses propres expériences, resta à l'écart de la bataille.

Torog ne savait rien de ce qui se tramait. Tout ce qu'il savait, c'était que Gargash était toujours en dessous de lui et qu'il se rapprochait inexorablement de sa cible sans se laisser distraire. Quand il fut descendu suffisamment bas, il trouva Gargash en train d'expérimenter de nouvelles formes de torture sur divers enfants des dieux.

La bataille qui s'ensuivit fit trembler les tunnels de l'Outreterre et naître de vastes crevasses et de larges corridors. Gargash percuta Torog de plein fouet avec son crâne cornu, broyant les jambes du dieu et le clouant à un mur. Mais sa victoire fut de courte durée. Ses cornes coincées dans le mur, Gargash était vulnérable. Collé à son ennemi, Torog arracha les membres antérieurs de Gargash un par un et déchiqueta le corps de celui-ci à l'aide des pointes épineuses qui en dépassaient. Sentant sa force disparaître, Gargash maudit Torog. Ses dernières paroles, prononcées dans un langage guttural que Torog ne comprenait pas, accomplirent un ultime acte de vengeance en liant le destin de Torog à l'Outreterre. Selon les termes de sa malédiction, les blessures du dieu ne se refermeraient jamais, du moins tant que les dieux et les originels ne vivraient pas en paix... Et Torog ne pourrait jamais quitter l'Outreterre sans subir des conséquences horribles.

Pris au piège de l'Outreterre

Après s'être débarrassé de Gargash, Torog se traîna vers la surface, son corps saignant et suintant à chaque mètre parcouru. Le passage était scellé. Il fit demi-tour et essaya un autre chemin. La voie le menait vers le bas et non vers le haut. Dans sa rage et sa douleur, Torog s'élança à travers l'Outreterre, déchirant sa réalité inachevée, fracassant ses murs, ses sols et ses cavernes. Incapable de se soigner suffisamment pour se redresser, marcher, ou voler comme sa nature divine aurait dû le lui permettre, il chercha désespérément un chemin susceptible de la ramener vers la surface et le monde des dieux.

Bien qu'il ait été incapable de rejoindre le monde de la surface, Torog traversa les barrières entre les plans et les frontières qui séparaient l'Outreterre de ses échos, l'Outreféerie et l'Ombrebasse.

Pendant des mois qui devinrent des années puis des décennies, alors que les lignes de front de la Guerre de l'Aube se déplaçaient dans le monde du dessus et entre les royaumes astraux, Torog continua à tracer sa voie sanguinolente à travers les mondes souterrains.

« Comment ça, 'quel genre de roche ?' La roche c'est de la roche, non ? »

— Un aventurier naïf à un mineur nain

La trace de Torog

Les ères ont passé, mais les traces sanglantes que laissa Torog pendant sa course folle à travers l'Outreterre n'ont toujours pas cicatrisé. Torog n'avait pas l'intention de graver ainsi le récit de ses errances désespérées sur la surface de l'Outreterre. Mais ce que les dieux ont fait délibérément pour le monde du dessus, tels des artistes ou des artisans, Torog l'a fait pour l'Outreterre sous l'effet de sa rage incontrôlable. En ravageant l'Outreterre, saignant des blessures que lui avait infligées Gargash, Torog marqua la roche perpétuellement changeante. Les traces qu'il laissa sur son passage (aujourd'hui appelées la Voie du Roi) devinrent un élément permanent de l'Outreterre sous l'influence du sang du dieu et de sa terrible résolution, transcendant les souffrances qui les avait créées.

Quand la folie de Torog se dissipa et qu'il réalisa ce qu'il avait fait, il était trop tard pour défaire la magie sanglante qui maintenait la Voie. Comme les créatures du monde supérieur touchées par les dieux, le réseau sanglant de tunnels éparpillés entre les mondes de l'Outreterre avait été imprégné d'une majesté perverse par le pouvoir divin de Torog.

Désormais plus calme, Torog fit appel à sa magie pour quitter enfin l'Outreterre... et il réussit, mais seulement pour s'apercevoir que sa puissance divine était drainée à une vitesse terrifiante. Il retourna vers l'Outreterre en rampant, ayant enfin compris les véritables conséquences des derniers mots de Gargash.

Après la guerre

Les dieux gagnèrent la Guerre de l'Aube. Sa naissance et sa nature plaçaient Torog dans le camp des gagnants. Mais il n'y avait pas de place dans les dominions astraux pour sa nouvelle forme de pouvoir. Ses anciens alliés divins l'avaient abandonné. Son dominion d'origine avait été détruit. On se souvenait de lui essentiellement comme d'une brute, un rustre et un lâche qui avait mystérieusement disparu quand il avait fallu se battre.

Torog avait encore suffisamment de pouvoir pour être compté parmi les dieux. La force qu'il avait gagnée au fil d'une éternité de torture dans l'Outreterre le classait parmi les divinités les plus puissantes. Lui refuser la place qui lui revenait aurait déclenché une autre guerre – entre divinités cette fois – et aucun dieu n'était capable d'en prendre la responsabilité ou même de l'imposer, car ils étaient liés par le marché qu'ils avaient conclu avec les esprits primaux. Au grand déplaisir des autres dieux, Torog avait également quelque chose à offrir qu'aucun d'entre eux n'avait réussi à obtenir : le savoir et les moyens nécessaires pour emprisonner les originels vaincus, pouvoir qu'il avait acquis suite à son propre emprisonnement pendant des siècles.

Torog prit donc sa place parmi les dieux du monde, bien qu'il n'en tirât aucun plaisir. Contrairement à Baine ou Gruumsh, Torog ne pourrait pas s'élever vers un royaume de batailles. Contrairement à Zéhir, Torog ne pourrait pas se glisser dans un coin sombre de la Mer Astrale. Son pouvoir ne venait que du lien qu'il avait avec l'Outreterre. Lorsqu'il quittait l'Outreterre, ce pouvoir disparaissait. Pour maintenir son statut, Torog fut obligé de rester dans le monde obscur qui avait été sa prison.

Déjà passé maître dans toutes les façons d'exprimer son amertume, Torog se raccrocha à cette dernière ironie. Il ne pourrait jamais s'élever vers les dominions astraux pour asservir les autres dieux, mais il ne serait pas non plus aussi limité qu'eux. Loin sous la surface du monde, Torog est toujours capable d'imposer directement sa marque à des royaumes et des âmes mortels d'une façon à laquelle les autres dieux ont dû renoncer. Ces dieux doivent faire confiance à leurs adorateurs et à leurs prêtres, mais Torog est capable d'utiliser son pouvoir divin avec une influence directe sur le monde du dessus. Le destin de Maelbrathyr (cf. page 38) est un exemple des conséquences possibles des attaques de Torog contre le monde de la surface. Les ruines de la cité drow d'Erenira, connue aussi sous le nom de Cité des Anathèmes (cf. page 87) sont un autre témoignage de la puissance personnelle de Torog, tout comme les diverses antres de torture et les ramifications omniprésentes de la Voie du Roi.

Mais il y a des limites au pouvoir du dieu. Torog fanfaronne comme s'il pouvait frapper le monde de la surface à n'importe quel moment pour détruire une ville ou un continent, mais la vérité est moins sinistre. Même au plus fort de son activité, les incursions personnelles de Torog vers la surface semblent se limiter à une tous les quelques siècles. S'il était réellement capable d'attaquer le monde du dessus plus souvent, il le ferait certainement.

Le dernier assaut mené par Torog contre le monde de la surface a eu lieu il y a plusieurs siècles. Les personnages joueurs de votre campagne pourraient très bien vivre à une période où Torog frappe de nouveau.

Les antres de torture de Torog

Les lieux magiques qui puisent à la fois dans la puissance divine de Torog et dans l'énergie libérée par l'agonie de ses victimes sont appelés des antres de torture. Torog admet actuellement l'existence de cinq antres, mais il pourrait y en avoir plus. Les antres de torture existent pendant des siècles, mais ils ne sont pas éternels. Quand Torog détruit l'un de ces endroits, choisit de l'oublier ou dissimule son existence, il change les noms des antres restants. Il y a eu au moins vingt antres de tortures, mais il est impossible de donner un nombre exact avec certitude.

Chaque antre de torture contient une section cachée qui ressemble plus à la résidence d'un dieu « normal » vivant dans la Mer Astrale qu'aux horribles cachots si typiques de Torog. Bien que le Roi Rampant ne pénètre dans ces sections qu'en de rares occasions, il consacre des ressources magiques considérables pour se remémorer le mode de vie qu'il pourrait avoir dans un autre royaume. Peut-être conserve-t-il ces pièces comme une forme de torture qu'il s'imposerait à lui-même, pour s'assurer que son ressentiment à l'égard ce qui lui a été pris ne faiblisse jamais. Ou peut-être apprécie-t-il de passer quelques nuits dans le luxe de temps en temps. Mener une victime mutilée à travers un monde richement aménagé avant de la replonger dans un enfer fait sur mesure peut être le chef-d'œuvre d'un tortionnaire.

Torog reconnaît actuellement les antres de torture suivants.

Les Dents du Vorace (échelon héroïque, cf. page 47) : les plus puissants et les plus dépravés au sein des hordes affamées des Tanières hurlantes, dans les Hauts-Fonds, vivent dans ce lieu et s'y nourrissent de la chair de leurs victimes.

Gargash, l'Antre de torture vivante (échelon épique, cf. page 73) : Gargash, la demeure principale de Torog dans les Profondeurs, est construite à partir des restes de son ennemi originel.

Les Amas sans repos (échelon parangonique, cf. page 84) : cet antre abrite l'exarque originel connu sous le nom de l'Abnégateur. Il repose dans une zone des Profondeurs frappée par des éruptions irrégulières et des incursions issues du Chaos Élémentaire.

La Cité des Anathèmes (échelon épique, cf. page 87) : cet antre de torture est situé dans les Profondeurs, au milieu des ruines de la cité drow d'Erenira. Il est maintenant dirigé par des yuan-tis qui adorent Zéhir tout en servant Torog.

L'Abattoir des âmes (échelon épique, cf. page 129) : l'antre de Torog dans l'Ombrebasse attire les âmes de ceux qui y meurent, afin que le dieu puisse les torturer avant que Reine Corneille ne les ramène dans le cycle cosmique normal.

Torog n'est pas le seul envahisseur à s'être taillé une place en Outreterre. Deux grandes puissances rivalisent avec lui dans les Hauts-Fonds et dans les Profondeurs : les drows et les créatures aberrantes.

La chute et l'ascension des drows

Chassés de la Féerie pendant la Guerre de l'Aube, les drows suivirent leur déesse, la Reine Araignée Lolth, jusqu'aux cavernes les plus profondes de l'Outreterre. Leur fuite en Outreterre après leur guerre contre les éladrins prit tout le monde par surprise. Lolth n'avait auparavant aucune influence dans le monde du dessous, ni d'affiliation connue avec Torog. Au grand déplaisir de leurs ennemis, les drows s'épanouirent dans leur nouveau domaine et y créèrent des royaumes de macabres merveilles... et d'horreurs indicibles.

Malgré la proximité du centre du pouvoir de Torog, les drows n'ont pas d'allégeance envers le Roi Rampant. Au contraire, leur loyauté indéfectible envers Lolth leur donne le pouvoir de construire et de défendre de vastes cités-états qui guerroient entre elles autant que contre les autres habitants de l'Outreterre. Les drows voient leur long exode non pas comme une malédiction mais comme une preuve de leur triomphe. Les plus grands royaumes éladrins auraient-ils pu survivre, sans même parler de prospérer, dans ce monde de ténèbres brutales ? Quelles autres créatures auraient pu s'emparer d'une partie de l'Outreterre sans s'agenouiller devant Torog ? Les drows pensent que leur simple longévité parle d'elle-même.

De nombreuses légendes parlent de l'arrivée des drows en Outreterre, y compris des mythes contradictoires véhiculés par des prêtres des deux divinités concurrentes.

La version de Torog – l'Invitation : « Le Roi Rampant a connu Lolth alors qu'elle n'était qu'une jeune divinité hagarde et qu'il était déjà le maître de la douleur. Comme elle était alors occupée à se chamailler avec des elfes dans les buissons, il l'oublia après être descendu sous terre.

Quand les guerres prirent fin, personne n'aurait pu arracher l'Outreterre à notre roi. Il se débarrassa des indésirables et prépara une place dans les Profondeurs pour une race méritante de la surface qui viendrait à lui, à la recherche d'un endroit où vivre loin des étoiles et du soleil. Il créa des sites pour construire des villes grâce à sa magie du sang.

Quand Torog vit que les rejetons de Lolth allaient se faire tuer dans des batailles stériles, il leur envoya une invitation par l'intermédiaire de son exarque Duon l'anguille le Trois Fois Meurtri, qui n'avait jamais quitté son bûcher de torture et qui ne l'a plus jamais quitté depuis. Les drows acceptèrent l'offre du roi, comme il l'avait prévu.

Les drows vinrent vivre dans des cités construites rapidement mais solidement. Certains drows de valeur abandonnèrent leur folle reine pour nous rejoindre et adorer notre maître ; ceux qui sont restés à ses côtés respectent l'unique requête de notre roi : aussi longtemps que les drows arriveront à dominer leur nature traîtresse en restant fidèle à leur déesse démente, ils seront les bienvenus dans son royaume. La plus grande torture qu'il ait conçue pour des êtres d'un tel potentiel, c'est de les forcer à choisir en permanence Lolth. »

L'histoire de Lolth – la Saignée : "Vous avez entendu la version de Torog l'infirme ? Ce vieux dieu torture ses vieux os jusqu'à ce qu'ils grincent, puis il interprète ces grincements comme s'ils s'agissaient de voix qui lui disent ce qu'il veut entendre.

Torog croit peut-être vraiment qu'il nous a invités ici. Il semble avoir mauvaise mémoire pour un dieu. Je suis sûr qu'il a oublié que quand Lolth a traversé le mur entre les mondes, elle a saisi le vieil infirme à la gorge avec ses propres pinces. Elle l'a traîné à travers l'Outreterre profonde et elle y a répandu son sang. Partout où il tombait, nous avons construit nos cités.

Nous nous moquons que Torog mente à propos de notre place ici. Laissez-le faire. Nous n'avons aucune raison d'ébruiter la vérité, et toutes les raisons de laisser nos ennemis nous sous-estimer."

La vérité (?) : ni les adorateurs de Torog ni ceux de Lolth ne disent probablement toute la vérité. Si l'on se fie à la facilité avec laquelle Torog détruisit la cité drow d'Erenira (cf. page 87), on pourrait croire que Torog a l'avantage sur Lolth. Mais partagerait-il vraiment son pouvoir sur l'Outreterre s'il en avait le choix, alors qu'il ne partage même pas réellement son pouvoir avec ses propres exarques ?

Les drows dans ce livre

Les drows trouvent les Hauts-Fonds trop proches de la surface pour y construire des colonies importantes. Ils se servent de la région supérieure de l'Outreterre principalement comme d'un terrain de chasse aux esclaves.

Le chapitre 3 décrit en détail la société drow, ses motifs, ses factions, et à quoi peuvent ressembler des aventures au sein et autour de la cité d'Erelhei-Cinlu (cf. page 66).

La trame de campagne « La marque des drows » (cf. page 22) peut mettre les personnages en contact avec les machinations les plus profondes de la magie drow à Erelhei-Cinlu.

Si vous cherchez un raid drow rapidement jouable, vous pouvez utiliser la rencontre type des Profondeurs en page 62, prévue pour des personnages de niveau 14.

Les anciens empires de la folie

L'autre grande puissance de l'Outreterre, encore moins unie que le peuple drow et ses querelles internes, est constituée de créatures aberrantes qui jaillissent continuellement de brèches dans la réalité situées sous la création inachevée qu'est l'Outreterre.

Dans les régions les plus profondes de l'Outreterre, la substance de la réalité s'effrite et se dégrade sous l'effet du frottement constant contre un néant déchiqueté. Et le Royaume Lointain s'infiltre dans ces lieux où le monde se fissure.

C'est là que se trouve la source ultime des royaumes des flagelleurs mentaux, des nuées de tyrannœils, des expéditions des grells et des souverainetés abolethiques qui surgissent de façon imprévisible dans tout l'Outreterre et le monde. Jusqu'où descend l'Outreterre ? Jusqu'à la fin de tout ce qui existe. Le monde aurait plus de chance si c'étaient les yeux de Torog qui brillaient dans les ténèbres les plus noires des Profondeurs, mais Torog n'est au mieux que la brute dont la présence empêche quiconque d'apercevoir les empires aberrants qui émergent de là où le monde disparaît dans le néant. Ironiquement, c'est sa présence aussi qui tient ces mêmes empires en respect, ce qui fait de lui un improbable (et involontaire) gardien contre les invasions du Royaume Lointain.

Les créatures aberrantes dans ce livre

Le chapitre 2 : Les Hauts-Fonds détaille les créatures aberrantes les plus proches de la surface et présente trois colonies différentes de grells tentaculaires (cf. page 49).

La plupart des créatures aberrantes puissantes se trouvent dans les Profondeurs. Le chapitre 3 décrit le plus grand des empires actuels, le royaume abolethique de Xarcorr (cf. page 74), qui déforme les lois physiques déjà approximatives de l'Outreterre en une parodie de normalité.

À peine moins étranges, les Cavernes bourdonnantes des faucheurs ailés (cf. page 84) sont constellées de flèches abritant des nids décorés avec les collections étranges de trésors amassés par des esprits compulsifs incompréhensibles.

Signe menaçant de la terreur qui pourrait ressurgir un jour, l'empire depuis longtemps déchu des flagelleurs mentaux du Nihilath (cf. page 82) projette encore une ombre menaçante sur le monde. Les flagelleurs mentaux n'aspirent qu'à retrouver leur gloire passée.

Personne ne peut se souvenir d'un siècle où les tyrannœils aient réussi à coopérer suffisamment pour fonder quelque forme de royaume ou d'empire que ce soit, mais loin sous les autres cavernes, les tunnels monstrueux des Terres d'éclosion (cf. page 86) leur offrent une forme de communion dans laquelle ils reçoivent des instructions de leur génitrice, la Grande Mère.

Géographie de l'Outreterre

L'Outreterre étant un domaine en trois dimensions dont les frontières sont impossibles à situer et les tunnels presque impossibles à cartographier, il pourrait paraître ridicule de parler de sa géographie comme on parle de celle de la surface. Cela étant dit, une certaine communauté de termes est apparue et permet de discuter du mystérieux monde souterrain.

La façon la plus pratique de décrire l'Outreterre consiste à la diviser en deux régions principales, connues sous les noms de Hauts-Fonds et de Profondeurs. Si l'on considère le caractère apparemment sans limites de l'Outreterre, il n'est pas surprenant que les habitants de la surface utilisent des termes océaniques pour la décrire. Les Hauts-Fonds rassemblent les zones de l'Outreterre les plus proches de la surface. Les Profondeurs s'étendent sous les Hauts-Fonds, là où l'œuvre inachevée des originels commence à se dissoudre dans le néant... et pire encore.

Évidemment, cette description simpliste suggère qu'il existe une séparation claire entre les deux régions, ce qui n'est pas le cas. Chaque région a certaines caractéristiques propres, tout comme une chaîne de montagnes se distingue du désert voisin par certains traits. Mais comme montagne et désert peuvent se mêler pour créer un désert rocheux qui possède les traits propres aux deux régions, les zones frontalières entre les Hauts-Fonds et les Profondeurs ont des caractéristiques physiques et des habitants communs aux deux régions.

Les échos planaires du monde – la luxuriante Féerie et la sinistre Gisombre – possèdent aussi leur propre écho de l'Outreterre.

Les Hauts-Fonds

Cette région de l'Outreterre désigne une couche de tunnels et de cavernes qui s'étendent jusqu'à environ trois kilomètres sous la surface du monde. Elle n'inclut pas les caves, les caveaux et autres constructions superficielles des gens de la surface. Même le plus orgueilleux des nains admettra à contrecoeur que les constructions naines à flanc de montagne ne donnent pas une meilleure idée de ce qu'est l'Outreterre que celle qu'on peut se faire des dominions de la Mer Astrale dans toute leur gloire en se tenant en haut d'une grande tour.

Dans la mesure où les habitants des deux mondes sont peu enclins à s'éloigner de leur contrée, les Hauts-Fonds sont le point de rencontre le plus courant entre les races de la surface et celles de l'Outreterre. De nombreuses races de la surface occupent des zones précises des Hauts-Fonds, des vastes colonies minières naines aux terriers où les gobelins se réfugient pour échapper à leurs poursuivants humains.

Les drows considèrent les Hauts-Fonds comme un lieu de mise à l'épreuve pour leurs jeunes guerriers, comme une source d'esclaves pour leurs cités corrompues et comme une barrière pratique entre leur royaume et le monde de la surface. Les raids drows vers

"Demandez à un humain 'Jusqu'où descend l'Outreterre ?'
et vous obtiendrez un froncement de sourcils étonné.
Mais demandez à un nain, et il marquera un silence avant de vous répondre :
'Vous ne voulez pas savoir. Pas réellement.'
À moins que vous ne soyez un fou ou un aventurier, il a raison."

— Irian, invocateur déva de Ioun

les Hauts-Fonds sont fréquents, mais les installations permanentes y sont rares.

L'influence aberrante, plus communément associée aux Profondeurs, s'étend jusque dans les Hauts-Fonds. La plupart des monstres aberrants qu'on rencontre dans les Hauts-Fonds ne sont que des animaux comme les gricks et les charognards rampants, mais la civilisation grell est aussi établie dans cette région.

Reportez-vous au chapitre 2 : Les Hauts-Fonds pour plus d'informations sur cette région.

Les Profondeurs

Les Profondeurs s'étendent sur des kilomètres et des kilomètres et sont donc bien plus vastes que les Hauts-Fonds. Elles rassemblent un grand nombre de zones diverses, y compris de vastes mers sans soleil, des déserts chaotiques marqués par le contact d'énergie élémentaire pure, des « royaumes sans dieux » comme on les nomme où les pouvoirs des divinités sont sans effet, et la terre des drows, à commencer par la célèbre cité d'Erelhei-Cinlu.

La plupart des créatures aberrantes qui ont régné sur des empires – ou qui y règnent toujours– existent aussi dans cette région. Les Terres d'éclosion des tyrannœils, les souverainetés abolethiques et l'empire illithid en ruines du Nihilath attendent tous les voyageurs assez courageux pour affronter les Profondeurs.

Malgré son nom, cette région n'est pas forcément très éloignée de la surface. Plus d'un groupe d'explorateurs terrifiés est revenu avec le récit de terrains ou de créatures originaires des cavernes les plus profondes, rencontrés à seulement quelques heures de la surface. La leçon à en tirer ? Quand on explore sous la terre, les choses ne sont pas toujours là où on pensait qu'elles étaient.

Consultez le chapitre 3 : Les Profondeurs pour en savoir plus sur la géographie, les phénomènes et les habitants de cette région.

Réalisme contre fun

Tous les joueurs n'ont pas envie de se concentrer sur l'environnement traître de l'Outreterre, mais s'ils ont envie que votre campagne mette ses dangers en avant, vous pouvez décrire ses rigueurs sans tuer le plaisir de jeu pour autant.

Les périls de l'Outreterre devraient servir à mettre en valeur les pouvoirs puissants des personnages joueurs, et pas à écraser les personnages sous l'adversité. Donnez l'impression que l'Outreterre est inquiétante en montrant comment les personnages non-joueurs et les monstres peinent à s'adapter à ses conditions. Si votre groupe veut que ces conditions difficiles soient décrites en détail, souvenez-vous que votre but n'est pas de donner une impression d'impuissance aux joueurs. Faites-le d'une façon qui montre combien les aventuriers sont résistants et malins. Ils doivent triompher de circonstances impossibles, pas être balayés par elles.

Évitez les tests de compétence permanents ou les défis difficiles qui ne permettent au groupe que de maintenir le statu quo. Méfiez-vous de la tendance à trop insister sur le caractère oppressant de leur situation. Expédiez les détails passionnants de la spéléologie, de l'approvisionnement et du camping souterrain avec des descriptions narratives percutantes, puis passez à la scène suivante.

LUCIO PARRILLO

Les échos

La Féerie et la Gisombre, les échos planaires du monde, contiennent aussi des reflets de l'Outreterre. Ces royaumes, nommés l'Outreféerie et l'Ombrebasse, possèdent des caractéristiques propres à leurs plans associés tout en reflétant aussi des éléments de l'Outreterre. L'Outreféerie est parsemée de massifs de champignons lumineux et de cristaux luisants, et les royaumes des fomorians y semblent étranges et malsains même comparés à ceux des drows. La noirceur absolue de l'Ombrebasse est lourdement influencée par le pouvoir de la mort et de la décomposition qui caractérise la Gisombre, ce qui la rend encore plus désespérée que la surface de ce plan.

Ces Outreterres parallèles sont restées aussi éloignées du monde que le plan dont elles font partie. Mais comme la Voie du Roi serpente entre elles, elle y fournit des accès faciles. Au fil des années, cette spécificité a permis aux habitants de chaque région d'émigrer aussi vers les régions « voisines » des autres plans.

Par exemple, les flagelleurs mentaux occupent maintenant certaines zones de l'Ombrebasse tandis que des obscurs se glissent vers l'Outreterre. De la même façon, les fomorians ont établi des avant-postes dans l'Outreterre pour y étendre leur influence depuis l'Outreféerie. Des relais et de petites colonies drows existent dans les deux échos planaires, les loyaux serviteurs de Lolth travaillant à étendre la toile de son influence.

Quant à ce qui pouvait exister – s'il existait quelque chose – dans ces endroits avant l'arrivée de Torog, même les races les plus anciennes restent muettes à ce sujet. Les fomorians règnent sur de larges enclaves de l'Outreféerie et les mystérieux exégètes rôdent dans des cités cachées de l'Ombrebasse, mais ni les uns ni les autres n'admettent l'existence de créatures qui les y auraient précédés.

Les chapitres 4 et 5 décrivent les deux échos de l'Outreterre en détail.

Les maîtres des échos

Torog, les drows et les créatures aberrantes ne sont pas forcément les puissances dominantes dans les échos de l'Outreterre sous la Féerie et la Gisombre.

Les fomorians sont originaires de l'Outreféerie. Loin d'être remis en cause par la présence des drows en Outreterre, leur statut s'est renforcé grâce à la menace que les drows représentent pour les éladrins de la surface de la Féerie. Il est peu probable que les fomorians réussissent à exploiter leur force en Outreféerie pour conquérir réellement d'autres sections de l'Outreterre ; même en Outreféerie, leurs terres sont fragmentées en centaines de fiefs. Reportez-vous à la page 102 pour plus d'informations sur les fomorians et pour découvrir un exemple typique de leurs royaumes, Inbharann.

Parmi les horreurs nées de l'Ombrebasse, les créatures couvertes de bandelettes de Vecna qu'on nomme les exégètes sont les plus influentes. Leur cité de Clair-Obscur (cf. page 124) peut être un point de lumière bienvenu pour les groupes incapables de trouver un lieu de repos sûr ailleurs dans l'Ombrebasse.

DAVE ALLSOP

Trouver un abri

Les aventuriers ont besoin d'abris sûrs où se replier pour se reposer et se soigner. En surface, ils ont probablement pris l'habitude d'auberges confortables et de quartiers généraux fortifiés dans les points de lumière de votre décor de campagne. Dans l'Outreterre, ils doivent trouver et sécuriser des bases temporaires. Quand ils s'enfoncent plus bas dans le domaine souterrain, ils abandonnent leurs anciennes bases pour en établir de nouvelles.

Une base convenable doit être isolée des principales voies de passage souterraines, pour réduire les chances qu'elle soit découverte par hasard par des créatures en mouvement. Elle doit contenir suffisamment de surface sèche pour que le groupe puisse dormir à l'aise. Les autres caractéristiques souhaitables incluent un bassin ou une source d'eau potable, des sources de nourriture proches et la proximité d'une colonie neutre ou amie ouverte aux arrangements commerciaux.

Naturellement, meilleur est l'abri et plus les chances que quelqu'un – ou quelque chose – d'autre veuille s'en emparer aussi sont élevées. L'opportunité de fortifier une base contre les attaques ou de planifier soi-même une attaque est une aubaine pour les stratèges de votre groupe.

Dans l'idéal, une base devrait avoir deux accès. Plus elle a d'accès, plus elle est difficile à défendre de l'intérieur. Une deuxième sortie, de préférence bien camouflée, offre une meilleure chance de s'échapper si des envahisseurs débordent le groupe. Vous pouvez aussi autoriser les personnages à utiliser leurs pouvoirs, leurs rituels et leurs compétences pour installer des défenses temporaires.

Pour éviter que vos acteurs et vos conteurs ne s'ennuient, encouragez les joueurs à établir leurs plans entre les séances. Naturellement, cette planification serait gâchée si elle n'était pas mise à l'épreuve par une incursion de créatures occasionnelle.

De temps à autre, le groupe pourrait revenir à sa base pour la trouver occupée par quelqu'un d'autre. Les intrus pourraient être des animaux, des ennemis intelligents ou des explorateurs rivaux. Faites attention à ne pas massacrer votre groupe en l'obligeant à reprendre une base alors que ses points de vie et ses pouvoirs sont dangereusement proches de l'épuisement.

PHÉNOMÈNES DE L'OUTRETERRE

Cette section décrit diverses spécificités physiques et surnaturelles de l'Outreterre dans son ensemble. Les chapitres ultérieurs traitent des détails propres à une région précise.

L'OBSCURITÉ ET LA LUMIÈRE

Bien que de vastes zones de l'Outreterre soient effectivement plongées dans l'obscurité, en particulier dans les Profondeurs et l'Ombrebasse, la réputation de l'Outreterre en tant que monde sans lumière est fortement exagérée.

La lumière clignotante émise par la luiseroche (cf. ci-dessous) fournit une luminosité faible mais constante dans beaucoup d'endroits de l'Outreterre. Des réactions magiques inexpliquées au sein de la création rapiécée des originels déclenchent des embrasements soudains et des éclairs de lumière, si bien qu'une grotte sombre peut très bien s'illuminer d'une vive lumière bleue qui persiste ensuite en certains points pendant l'heure suivante. Même le sang sur la Voie du Roi émet sa propre lueur d'un rouge maladif.

Le cristal de lumière crépusculaire (cf. *Guide du maître* 2, page 59) est un parfait exemple de l'environnement de l'Outreterre : il fournit de la lumière mais complique aussi la vie des personnages ciblés par des attaques de zone ou de proximité.

UNE OBSCURITÉ ENVAHISSANTE

Ceux qui ont été élevés dans le monde de la surface sont profondément désorientés en Outreterre. Sans soleil pour rythmer leurs cycles de veille, ils ne dorment que brièvement et sans se reposer. Ils somnolent quand ils sont éveillés et sont sur le qui-vive quand ils devraient dormir.

Les effets psychologiques de l'Outreterre sur les créatures de la surface (cf. « Les effets émotionnels » page 16) poussent des personnalités habituellement stables à des extrémités. Des provisions limitées réduisent la résistance du corps aux maladies et ralentissent la guérison des blessures. Le simple fait d'être coincé avec le même petit groupe de camarades pendant des mois et des mois, sans autre interaction sociale, fait naître une puissante claustrophobie. D'anciens amis en viennent progressivement à se mépriser les uns les autres. Des désaccords mineurs basculent soudainement dans la violence. Ceux qui ont la malchance d'être abandonnés complètement à eux-mêmes dans l'Outreterre sombrent dans la folie à une vitesse étonnante.

Plutôt que d'appliquer des pénalités aux personnages joueurs, décrivez les souffrances des personnages non-joueurs et des compagnons du groupe confrontés aux privations physiques de l'environnement. Créez des scènes avec des gardes en manque de sommeil, des ermites souterrains dérangés et des groupes rivaux prêts à s'entretuer. Soulignez les qualités hors du commun des personnages en faisant sentir qu'ils se montrent assez endurants pour résister aux mésaventures qui viennent à bout de tant d'explorateurs dans l'Outreterre.

ÉLÉMENTS DE TERRAIN

Cette section décrit quelques éléments de terrains qu'on peut trouver dans toute l'Outreterre. En plus de ceux-ci, les éléments de terrain du *Guide du Maître* (cf. pages 67-69) appropriés pour l'Outreterre incluent le cristal réfléchissant, la gelée poisseuse, le limon des cavernes, la magnétite, la mousse ardente, le nuage de spores, la pierre de sang (en particulier le long de la Voie du Roi), la rampe et les toiles d'araignée. Dans le *Guide du Maître* 2, vous pouvez utiliser le cristal de lumière crépusculaire, la pierre de rage et les vapeurs infernales (cf. pages 58-62). Les autres chapitres de ce livre présentent des éléments de terrain distinctifs de certaines régions de l'Outreterre.

PIERRE VIVANTE

Pour l'habitant de la surface moyen, le concept de formations rocheuses qui poussent d'elles-mêmes paraît incroyable. Mais il y a une bonne raison pour laquelle ceux qui vivent loin sous la terre n'utilisent pas l'expression « solide comme un roc ». De nombreuses sortes de pierre d'Outreterre sont en permanence en train de pousser et de changer de forme. En l'espace d'un siècle, un an ou même une semaine, une zone de pierre vivante peut prendre une forme complètement différente, remplaçant un tunnel par deux conduits ascendant et descendant, recouvrant ce qui était auparavant une cascade, ou écrasant une forêt de champignons pour la remplacer par un cercle de stalagmites.

ARNIE SWEKEL

Les différentes sortes de pierre vivante sont responsables de la nature légendairement changeante de l'Outreterre plus que n'importe quel autre phénomène. L'existence de la pierre vivante signifie que même les souvenirs les plus précis et les cartes les plus détaillées de l'Outreterre ne sont au final pas fiables, à part dans les grandes lignes.

C'est dans les Profondeurs et l'Outreféerie que la pierre vivante est la plus fréquente, mais on en trouve aussi dans les Hauts-Fonds et (rarement) en Ombrebasse. Les zones de pierre vivante peuvent se limiter à un seul tunnel ou une grotte comme s'étendre à un réseau de cavernes entier.

Beaucoup des roches inhabituelles qu'on peut trouver en Outreterre appartiennent à cette catégorie, y compris la sombreroche, la luiseroche et la vermiroche décrites ci-dessous.

Sombreroche

La sombreroche absorbe la lumière, réduisant la luminosité et créant des ombres étranges et imprévisibles qui peuvent tromper même les créatures normalement capables de voir dans l'obscurité. Plutôt que de former des taches délimitées dans la pierre (donc des cases), la sombreroche s'étend généralement en veines sur l'ensemble d'une grotte ou d'une section de tunnel.

Effet : la sombreroche réduit automatiquement toute lumière vive à 10 cases ou moins au niveau de lumière faible.

De plus, toute créature dans une zone de sombreroche subit un malus de -5 aux tests de Perception à moins d'être aveugle ou de ne pas compter sur la vue.

Utilisation : les créatures qui ne se servent pas de leur vue, comme les torves et les myconides, s'installent dans des grottes de sombreroche. Utilisez la sombreroche pour donner à ces monstres un avantage dans un combat ou pour permettre aux créatures sournoises de rester cachées pendant qu'elles se mettent en position pour attaquer.

D'autres substances d'Outreterre

L'Outreterre est un endroit très vaste et changeant, il y a donc la place en son sein pour toutes les substances bizarres que vous pourrez imaginer. Ne vous souciez pas trop de fournir des explications à l'existence de telles substances, à moins que vos joueurs ne s'y intéressent particulièrement (auquel cas vous pouvez utiliser ces informations comme une accroche d'aventure). Pensez par exemple à :

Des cavernes entières formées de cristal vivant.

Des murs de tunnel faits d'une matière végétale indéfinissable qui pourrit lentement pour se changer en une substance gluante.

Des formations rocheuses composées de milliers de fossiles de scarabées au visage vaguement humain.

Des débris qui semblent solides jusqu'à ce qu'on les frappe et qu'ils se liquéfient alors en flaques.

Des murs de tunnel ou de grotte qui semblent organiques et sont les restes pétrifiés de créatures d'une taille incroyable.

Luiseroche

Comme son nom le suggère, la luiseroche crée des taches de faible lumière qui interrompent les ténèbres. Ces taches vont d'une seule case à des zones couvrant des grottes entières.

La plupart des créatures qui disposent d'une vision dans le noir évitent les zones de luiseroche ; les drows ordonnent souvent à leurs esclaves de tailler les zones de luiseroche en pièces pour les empêcher de s'étendre.

Effet : une case contenant de la luiseroche émet une lumière faible dans un rayon de 5 cases.

Utilisation : les zones de luiseroche aident à rétablir les chances contres des monstres dotés de vision dans le noir. Mais certaines de ces créatures les utilisent comme appât pour une proie qu'ils ont repérée, rôdant à la limite de la zone de lumière pour prendre en embuscade les voyageurs imprudents qui cherchent à se réfugier dans la lumière.

Vermiroche

Cette roche orange et poreuse est non seulement facile à creuser pour les créatures fouisseuses, mais elle leur fournit aussi un minimum de nourriture. La vermiroche est donc parcourue par des milliers de tunnels qui sont utilisés par des créatures incapables de creuser les leurs. En l'espace de quelques semaines ou quelques mois, la roche repousse. On trouve de la vermiroche dans tous les Hauts-Fonds et l'Outreféerie, et elle est très commune dans certaines zones des Profondeurs.

Effet : une créature possédant une vitesse de fouissage peut creuser dans de la vermiroche à deux fois cette vitesse. En pratique, chaque case de vermiroche dans laquelle elle entre ne compte que comme une demi-case de mouvement.

Les créatures ne possédant pas de vitesse de fouissage peuvent creuser à travers une case de vermiroche au prix d'une action de mouvement.

Utilisation : placez des sections de vermiroche dans les rencontres impliquant des monstres fouisseurs, comme les ombres des roches, pour augmenter leur capacité à tendre des embuscades tapis dans le sol. Des murs de vermiroche permettent aussi à des ennemis de les fracasser et d'attaquer depuis une direction inattendue.

La Voie du Roi

Les vastes tunnels qui sillonnent l'Outreterre sont appelés « la Voie du Roi », une référence à Torog sous son surnom de Roi Rampant. Ces traces sont larges d'au moins quinze mètres et peuvent en faire jusqu'à cinquante. Malgré les dangers fréquemment rencontrés le long de ces tunnels, suivre la Voie du Roi est la façon la plus sûre de voyager entre les différentes régions de l'Outreterre sans passer par tous les passages, cavernes et fissures qui les séparent.

Évidemment tous les larges tunnels de l'Outreterre ne sont pas dus au passage de Torog ; certains ont été creusés par les nains ou d'autres humanoïdes de l'Outreterre, et d'autres sont l'œuvre d'anciennes rivières ou de l'activité géologique. La Voie du Roi désigne spécifiquement les zones qui portent encore les marques de l'antique voyage du dieu blessé dans les ténèbres.

La surface typique de la Voie est faite d'une roche inégale et creusée profondément, couverte de taches rouges et noires ressemblant à du sang séché. Ces taches deviennent humides quand on marche dessus, comme si ce sang avait été fraîchement versé, collent aux pieds de ceux qui y marchent et laissent des empreintes qui marquent leur passage un moment après qu'ils se sont éloignés. Les fosses et les débris créés par la folie de Torog n'ont jamais cicatrisé. Beaucoup sont remplis d'énormes bulles puantes de pus infecté laissées par la forme du dieu ancien pendant qu'elle se régénérait.

L'apparence physique et la composition de la Voie, et même certaines de ses caractéristiques, peuvent différer grandement d'une zone à l'autre. Les marques sanguinolentes du passage de Torog dans les grottes des Hauts-Fonds sont sensiblement différentes des sillons de destruction qu'il a tracés dans les villes catacombes de l'Ombrebasse.

La Voie du Roi ne mène que rarement à des impasses. En suivant la voie, on peut être presque certain d'aller quelque part, car Torog ne laissa ni des murs solides, ni des barrières dimensionnelles entraver son avance furieuse. Quelques boucles sont l'exception qui confirme la règle, là où Torog fit demi-tour en voyant l'une de ses traces précédentes et en comprenant qu'il avait déjà tenté de passer par là. Quand on rencontre une de ces boucles, on peut donc être certain que quelque part devant ou sous la Voie se trouve une autre de ses branches, même si elle peut être dissimulée aujourd'hui par de la pierre vivante ou des éboulements naturels.

Les tentatives de suivre la voie sur un de ses bords sans marcher dessus ne mènent pas loin. Quand elle traverse de grandes cavernes ou des océans, on peut voyager à côté pendant un moment, mais le plus souvent (et notamment dans les Profondeurs), la pierre vivante a créé de nombreux goulets d'étranglement autour de la voie. Il est généralement nécessaire de poser le pied dessus, ou au moins de voler un mètre ou deux au-dessus, dès qu'on quitte les cavernes.

Les périls de la Voie

L'une des plaisanteries les plus vieilles de l'Outreterre joue sur le comique gestuel et donne ceci : « Pourquoi la Voie est-elle encore ensanglantée ? Ça s'est passé il y a drôlement longtemps », dit le narrateur en étendant les mains pour indiquer qu'il se trouve sur la route. Il répond ensuite à sa propre question en produisant le même son que si on venait de le poignarder à la gorge, chancelle et mime son sang qui vient s'ajouter à celui qui couvre la Voie.

La plaisanterie sonne vrai. L'utilité de la Voie du Roi pour les voyages rapides dans l'Outreterre et entre les mondes n'est égalée que par les périls terrifiants qu'elle abrite.

D'une part, la Voie abrite des créatures et des dangers nés de la rencontre entre la magie désespérée de Torog et la création instable des originels. Les vases sanglantes (cf. page 155) sont réputées avoir été engendrées par le passage de Torog à travers l'Outreterre, et chaque région a son propre terrain créé par les gouttes du sang de Torog – le rêve-dieu dans les Hauts-Fonds, la rage-dieu dans les Profondeurs, le sang-dieu dans l'Outreféerie et la roche-dieu dans l'Ombrebasse.

D'autre part, la magie de la Voie attire les créatures à elle. Le sang est mystique et ne nourrit pas normalement les animaux ni même les vampires. Mais les créatures maléfiques sont malgré cela attirées par la Voie et suivent sa route tortueuse pour essayer de capturer ou de puiser dans son pouvoir.

Enfin, et c'est le plus important, les aventuriers mortels ne sont pas les seuls à utiliser la voie. Des créatures agressives ayant besoin de voyager rapidement entre les régions de l'Outreterre ou entre les plans peuvent croiser la route d'aventuriers aux intentions similaires, et aux endroits où la voie se resserre, elles sont peu enclines à céder le passage.

Voyager entre deux zones

Suivre la Voie du Roi fait souvent passer d'un environnement à un autre au bout de dix à quinze kilomètres, bien qu'on puisse parfois parcourir dix fois cette distance sans que cela se produise. Les points de transition se trouvent généralement à des endroits juste assez larges pour la Voie plutôt qu'au milieu de grottes.

La frontière entre deux régions ou plans le long de la Voie du Roi est claire. Même quand les dimensions de la Voie restent les mêmes, tout ce qui se trouve autour change immédiatement : l'odeur de l'air, la texture de la roche, la teinte de la lumière.

La Voie du Roi est un passage ouvert entre les régions et fonctionne dans les deux sens. Si vous n'aimez pas l'apparence de la zone vers laquelle elle vous a mené, vous pouvez faire demi-tour et revenir en arrière. La Voie ne vous en empêchera pas. Les créatures qui rôdent à proximité – ou qui vous suivent – pourraient bien le faire.

Les tentatives de barricader ces points de transition s'opposent au principe même de la magie de la Voie et échouent toujours. Des monstres sont inexorablement attirés par les murs et les portes construits pour bloquer le passage. Des barrières magiques qui devraient être éternelles disparaissent en quelques minutes, parfois quelques secondes... et toujours au mauvais moment.

LES PROVISIONS

La disponibilité de nourriture et d'eau est un excellent exemple du genre de détails qu'il vaut mieux laisser en arrière-plan dans votre campagne. La plupart des groupes d'aventuriers préparés pour une longue expédition ont accès au rituel de niveau 4 « Festin du voyageur » (cf. *Manuel des Joueurs* page 305), il ne devrait donc pas être compliqué pour eux de se nourrir.

Même sans ce rituel (ou une magie similaire), évitez de faire de la faim un élément clef de votre partie, à part comme élément d'ambiance ou prétexte occasionnel pour la prochaine rencontre ou aventure. Un groupe qui cherche de la nourriture dans l'Outreterre devra se satisfaire d'aliments qu'il n'aurait peut-être pas considérés comme comestibles à la surface, mais avec le bon groupe, cette situation peut amener des moments amusants. Et quand vous voulez lancer une séance sur une scène de combat, commencez par une variante de la phrase « Vous êtes en train de récolter de la nourriture quand vous vous retrouvez nez à nez avec... »

Les effets émotionnels

La substance physique et l'énergie spirituelle de l'Outreterre sont brutes, changeantes et inachevées. La plupart des créatures de la surface qui passent en Outreterre prennent peu à peu conscience de la nature étrange du monde qui les entoure. La sensation ou l'émotion ressentie spécifiquement diffère d'une créature de la surface à l'autre. Chaque individu a sa propre forme d'anxiété d'Outreterre. L'expérience la plus commune comporte notamment :

- De brefs accès de paranoïa.
- Des impressions de déjà vu qui suggèrent toujours que le souvenir que l'on revit se terminera dans la terreur ou la douleur.
- Le goût et l'odeur d'une boue fétide qui noient sans raison tous les autres goûts et odeurs.
- Les échos de certains sons mais pas de certains autres, comme si des sons proches traversaient des milieux complètement différents avant d'atteindre l'oreille.
- Des jeux de lumière qui rendent les visages et d'autres caractères distinctifs brièvement méconnaissables.

Les créatures ayant un lien avec les dieux, y compris les personnages joueurs dont les pouvoirs proviennent de la source de pouvoir divine, subissent des effets émotionnels plus intenses et notamment un sentiment de désespoir écrasant. Ces individus comparent la sensation qu'ils ressentent à la perte soudaine d'un ami cher, mais qui ne s'apaiserait pas avec le temps. Ce n'est pas une expérience physiquement néfaste, mais le sentiment de désespoir peut pousser ceux dont la foi est faible ou le courage défaillant à faire demi-tour.

Les nains ont immédiatement l'impression de reconnaître quelque chose qu'ils auraient perdu quand ils pénètrent dans le monde du dessous. La plupart d'entre eux savent exactement de quelle perte il s'agit : la légendaire cité des héros nains de Grandfond qui leur permettait de contester la domination de Torog et l'expansion des empires aberrants.

Les créatures aberrantes, certains originels et les serviteurs de Torog ne ressentent aucune de ces sensations. Les drows prétendent aussi être insensibles au « mal de l'Outreterre », même si les disciples de Corellon notent que « de brefs accès de paranoïa » sont une bonne description de la culture drow si on supprime le mot « brefs ».

Les âmes nouées

Les prêtres de Ioun et d'autres érudits ont pris l'habitude de dire que les mortels issus du monde des dieux qui vivent trop longtemps dans l'Outreterre voient des « nœuds » se former dans leur âme. L'Outreterre pervertit la perception de la réalité au fil des tentatives de percevoir des lieux et des énergies qui n'ont pas été conçues pour les créatures des dieux.

Une vie entière n'est pas nécessairement assez longue pour que ces nœuds de l'âme apparaissent. Mais les créatures qui vivent pendant des générations en Outreterre, qui y élèvent des familles et qui évitent le monde de la surface doivent posséder de puissantes capacités magiques ou des rituels de protection si elles ne veulent pas se retrouver à coup sûr prises dans la spirale d'une folie ou d'une autre.

L'ironie est que les diverses formes de cette folie fonctionnent comme un mécanisme d'adaptation. La frontière qui sépare la démence d'une perception légèrement erronée d'une réalité impossible est floue en Outreterre. L'expérience suggère que parmi les groupes de mortels venus de la surface qui se retrouvent perdus et isolés en Outreterre, les plus sérieux et francs meurent seuls dans les ténèbres alors que ceux qui s'abandonnent rapidement à la folie ont de meilleures chances de s'en sortir. Ce sont les fous qui survivent.

Des aventuriers qui rencontreraient de tels groupes pourraient chercher refuge auprès d'eux ou être forcés de faire des choix difficiles sur la manière de traiter avec des êtres qui ne sont plus complètement sains d'esprit.

VINCENT DUTRAIT

REPOS ET COMMERCE

Quand des jours, des semaines ou même des mois de voyage séparent le groupe du monde de la surface, les aventuriers ne peuvent pas simplement faire un saut jusqu'à un village allié pour mener leurs affaires habituelles. Prendre un repos long en sécurité, améliorer son équipement, échanger des objets magiques, vendre des objets d'art ou acquérir des objets inhabituels nécessitent d'entrer en contact avec l'une des rares enclaves civilisées de l'Outreterre.

Aucune culture en Outreterre n'est vraiment accueillante, et il y a de bonnes raisons à cela. Une communauté ne survit pas longtemps sans une saine méfiance envers les étrangers. D'un autre côté, les difficultés à commercer rendent les communautés isolées avides de biens extérieurs. Cette détresse peut permettre à des aventuriers de traiter pacifiquement (mais temporairement) avec des forces par ailleurs mauvaises ou hostiles.

Des tests de Diplomatie difficiles sont généralement nécessaires pour poser les bases d'une confiance élémentaire avec une communauté d'Outreterre ; des personnages rusés trouveront peut-être un moyen d'utiliser leur Bluff pour arriver au même résultat. La confiance est fragile et pourra nécessiter d'autres tests par la suite, en particulier quand les personnages enfreindront sans le savoir les coutumes locales.

Les communautés d'Outreterre mentionnées ailleurs dans ce livre sont Forgelogis dans les Hauts-Fonds (cf. page 34), Gar Morra dans les Profondeurs (cf. page 79), Drochdan et le Tertre sous le mont de cristal en Outreféerie (cf. page 105) et Clair-Obscur dans l'Ombrebasse (cf. page 124). Ailleurs, notamment dans les Profondeurs, les aventuriers auront peut-être besoin de se tailler une place en terre ennemie ou de localiser l'une des enclaves éparpillées d'exilés, de réfugiés et de survivants qui parviennent à s'assurer une existence discrète dans un monde hostile. Voici deux exemples de ce genre de point de lumière. Les créatures de Ladoga et du Refuge sont typiques des « âmes nouées » mentionnées plus haut. On peut compter sur elles pour fournir un court répit, tant que les aventuriers ne deviennent pas les victimes de leurs excentricités.

Ladoga : la colonie minière secrète des nains de Ladoga se cache dans la roche d'une crevasse souterraine. Ces mineurs appartiennent à quatre familles qui quittèrent Forgelogis en secret il y a un siècle. Déjà mécontents à l'époque, les nains ont glissé lentement dans la folie pendant leurs années d'exil volontaire. Ils ont amassé de formidables quantités d'or et rêvent avec avidité des biens qu'ils pourraient acquérir si seulement ils arrivaient à trouver des intermédiaires fiables. Convaincus que leurs frères nains pourraient surgir à n'importe quel moment pour les chasser par la force de leur mine durement acquise, les nains de Ladoga craignent toujours que des étrangers puissent travailler pour le compte de Forgelogis. Des explorateurs suffisamment diplomates pourraient arriver à bâtir la confiance nécessaire à des échanges lucratifs – à condition de bien cacher leurs membres nains.

Les habitants de Ladoga ne réalisent pas que quelque chose ne va pas avec leur or. Leur fondatrice défunte, Hreyda Hildsdottir, vendit son âme à un diable contre une veine d'or facile à défendre en Outreterre. Les habitants des Neuf Enfers entretiennent la colonie en disséminant de l'or maudit pour que les mineurs le trouvent. Leur but est à la fois de s'emparer des âmes des nains de Ladoga et d'infester le monde de trésors maudits. Ceux qui s'emparent de l'or deviennent enclins à des actes de violence, d'égoïsme et de folie. Bien qu'il ait l'apparence d'un nain fébrile comme les autres, Gestolf, le conseiller du chef de Ladoga Hroa Hreydasdottir, est un diable déguisé. Quand il rencontre des aventuriers, il met au point un plan pour leur faire convoyer l'or corrompu jusqu'à la surface.

Le Refuge : des siècles passés sous la terre ont changé les humains du Refuge en pâles créatures semi-amphibies. Ils fuient la lumière et absorbent les nutriments de bassins de liquides fumants et bouillonnants dans les cavernes légèrement phosphorescentes où ils vivent. Bien qu'un test de Nature difficile permette de les identifier comme des humains, les habitants du Refuge prétendent être une race unique.

Dépourvus d'armures et armés de lances rudimentaires, les Réfugiés sont mal équipés pour se défendre contre les principaux dangers de l'Outreterre. Quand une menace apparaît, ils font appel aux six statues de pierre à l'apparence étrangement vivante qui se trouvent dans leur grotte centrale. Ces statues prennent vie et s'avèrent être d'anciens aventuriers. Ils combattent alors la menace qui plane sur le Refuge puis reviennent à l'état de pierre. Si on leur accordait quelques instants d'attention une fois le danger passé, ils pourraient révéler avoir été maudits par un demi-dieu après une attaque impulsive contre les Réfugiés. Ils doivent maintenant servir ceux-ci pour l'éternité. Les Réfugiés prennent grand soin des statues et ne leur tiennent pas grief de leur transgression passée.

Les Réfugiés offrent librement leur refuge et le peu d'information dont ils disposent sur leurs voisins. Leur nourriture n'est comestible pour aucun étranger. Un test d'Intuition facile révèle aux aventuriers qu'ils espèrent devenir un jour des gardiens éternels eux aussi.

AVENTURES EN OUTRETERRE

L'Outreterre est un cadre d'aventure approprié pour n'importe quel moment de votre campagne, des plus bas niveaux de l'échelon héroïque jusqu'au point culminant de l'échelon épique.

ÉCHELON HÉROÏQUE

Dans une campagne typique, l'Outreterre ne devient un décor d'aventure approprié à long terme que vers la fin de l'échelon héroïque. Plus tôt, les dangers communs dépassent les capacités du groupe d'aventuriers moyen. Même ainsi, des personnages de bas niveau peuvent probablement gérer des incursions limitées dans les Hauts-Fonds, en particulier s'ils utilisent une communauté d'Outreterre comme Forgelogis (cf. page 34) comme base d'opérations. Cet environnement ressemble aux donjons du monde du dessus, et sa proximité avec la surface permet aux personnages de s'enfuir facilement pour prendre du repos et récupérer de leurs aventures.

Soyez prudent si vous lancez des personnages de l'échelon héroïque dans de longues expéditions en Outreterre. Même les Hauts-Fonds peuvent être redoutables pour des personnages de bas niveau s'ils ne font pas preuve de la plus grande prudence.

Des aventures d'échelon héroïque en Outreterre pourraient mettre en scène des tribus de gobelins vivant dans les Hauts-Fonds, de jeunes dragons noirs ou violets à la recherche d'un antre, des groupes de rampants obscurs en chasse, des meutes de morts-vivants issus de l'Ombrebasse, des myconides en pleine colonisation de nouvelles cavernes ou des marchands d'esclaves duergars.

Le chapitre 2 : Les Hauts-Fonds et le chapitre 4 : L'Outreféerie contiennent des éléments adaptés aux personnages des niveaux héroïques.

AMORCES DE CAMPAGNES HÉROÏQUES

Une campagne commençant à Forgelogis pourrait confronter vos personnages aux horreurs de l'Outreterre dès la première rencontre.

Autre possibilité : des personnages de niveau 1 ne sont pas assez puissants pour combattre les troglodytes de Hraak Azuul, mais l'évasion des aventuriers d'un garde-manger troglodyte pourrait faire un bon début pour une campagne qui se déplacerait à la surface jusqu'à ce que les personnages soient assez puissants pour prendre leur revanche.

ÉCHELON PARANGONIQUE

L'Outreterre reste un endroit dangereux pendant tout l'échelon parangonique ; en fait, la majorité de ce livre est conçue pour servir à des personnages des niveaux parangoniques. Depuis les sinistres drows jusqu'aux inquiétants flagelleurs mentaux, beaucoup des habitants les plus emblématiques de l'Outreterre à D&D sont idéaux en tant qu'ennemis à l'échelon parangonique.

FRANCIS TSAI

Quand ils atteignent l'échelon parangonique, les groupes d'aventuriers sont a priori capables de survivre aux légendaires rigueurs de l'environnement de l'Outreterre. Ils ont plus de ressources à leur disposition, un plus grand choix de tours dans leur sac, et – normalement – assez d'expérience pour sentir quand ils sont en mauvaise posture.

Les aventures d'échelon parangonique en Outreterre consistent en explorations des cités aberrantes en ruines des aboleths ou des flagelleurs mentaux, en rencontres avec des patrouilles de cyclopes et de fomorians venus de l'Outreféerie, et naturellement en confrontations obligées avec les drows.

Amorces de campagnes parangoniques

Si vous cherchez à commencer votre campagne parangonique en Outreterre, vous pouvez envisager de faire créer aux joueurs un groupe d'aventuriers qui se sont échappés d'une captivité aux mains d'une des nombreuses races mauvaises qui y vivent. Les personnages pourraient être d'anciens jouets des flagelleurs mentaux ou des esclaves en fuite des drows. Pour un défi supplémentaire, créez une rencontre d'ouverture (ou une aventure complète) fondée sur l'évasion elle-même.

Une alternative serait qu'un tunnel ou un portail menant directement de la surface vers une zone de l'Outreterre occupée par des menaces parangoniques apparaisse soudainement dans votre monde. Que se passe-t-il quand ces deux mondes sont soudain mis en contact l'un avec l'autre ?

Échelon épique

Arrivés aux niveaux épiques, les personnages ne seront sans doute plus concernés par la majorité des défis typiques de l'Outreterre. Bien que les plus puissants des aboleths, des tyrannœils et des flagelleurs mentaux restent dangereux pour des aventuriers du début de l'échelon épique, et que des créatures comme les faucheurs ailés le restent pendant tout l'échelon, les problèmes classiques de la survie en Outreterre sont probablement sans conséquence pour les personnages.

Par contre, les antres de torture de Torog offrent à de tels personnages d'excellentes occasions de mettre leurs capacités à l'épreuve. De plus, les extrémités les plus basses de l'Outreterre cachent des monstres plus terribles que tout ce que les habitants de la surface pourraient imaginer, depuis les abominations endormies jusqu'aux originels prisonniers en passant par les dieux oubliés eux-mêmes.

Les aventures de niveaux épiques en Outreterre mettent en jeu des menaces pour le monde entier. Des personnages qui rencontrent une abomination ou un originel devraient savoir que s'ils échouent à mettre un terme à cette menace, ils ne lâcheront pas simplement la créature sur les cavernes avoisinantes mais mettront aussi en danger la survie du monde de la surface. Ou bien les personnages pourraient se retrouver sur la défensive, chargés de pacifier une portion dangereuse de l'Outreterre avant qu'elle ne puisse se répandre à la surface.

Le chapitre 3 : Les Profondeurs est le plus adapté à des personnages de niveaux épiques.

Amorces de campagnes épiques

Débuter une campagne au niveau 21 offre de nombreux défis, à commencer par forger un historique convaincant pour les personnages afin de les souder en tant que groupe. Comme pour l'échelon parangonique, vous pourriez considérer les aventuriers comme s'étant récemment échappés d'un emprisonnement horrible, peut-être dans l'un des antres de torture de Torog.

Ou pour changer de rythme, les personnages pourraient avoir été rassemblés par les dieux eux-mêmes pour former un groupe de champions qui tiendraient le sort du monde entre leurs mains. Une telle campagne aurait sans doute besoin d'une menace (ou d'une série de menaces) particulièrement mémorables pour justifier de rassembler autant de pouvoir ; peut-être un groupe d'originels sur le point de se réveiller doit-il être découvert et vaincu avant qu'ils ne puissent relancer l'antique lutte contre les dieux.

Ici sont les dragons

Une façon de faire sentir aux joueurs les dangers de l'Outreterre est de parler des terribles monstres qui y vivent. Mais parler n'est pas suffisant. D'après mon expérience, la plupart des joueurs partent du principe que le MD ne leur fera affronter que des ennemis qu'ils peuvent vaincre. Ils s'attendent à des combats difficiles, mais ils s'attendent aussi à les gagner tous.

C'est bien : c'est quand tout le monde à la table coopère et s'amuse que *D&D* est le plus agréable. Malgré tout, j'aime instiller la peur chez les joueurs et leur faire comprendre que leurs décisions ont une réelle influence sur la partie. Si tous les choix aboutissent à une victoire, le jeu devient fade.

La meilleure façon d'atteindre ce but est pour moi de mettre les joueurs au défi. Je parle d'un ennemi dangereux dans un lieu particulier. Si les joueurs y vont, ils sont confrontés au danger. En pratique, je mets en place un panneau qui dit « Ici sont les dragons ! » Si les joueurs dépassent le panneau, ils rencontrent un dragon – et ce ne sera certainement pas un dragonnet.

La clef pour que cette approche fonctionne est de *laisser les personnages s'en tirer*. Certains joueurs vont vouloir que leurs personnages fuient, mais il y en aura souvent un ou deux pour rester et voir si vous êtes sérieux. (« Peut-être que ce flagelleur mental est juste un doppelganger. Il ne nous ferait pas vraiment affronter un flagelleur mental. ») Les autres reviendront inévitablement pour les aider, mais après quelques attaques bien senties du monstre, tout le monde devrait être en train de chercher la sortie. Quand cela se produit, laissez-les fuir. Si vous avez besoin d'une raison pour que le monstre ne les poursuive pas, peut-être qu'une autre menace l'attaque (le gros poisson mangé par un autre encore plus gros). Si vous faites ce genre de choses dans l'Outreterre, les joueurs échangeront des regards inquiets la prochaine fois qu'ils devront s'enfoncer dans les grottes obscures et profondes.

Utiliser cette technique a un autre avantage : elle permet de faire comprendre aux joueurs qu'il n'y a pas de honte à fuir un combat. J'ai vu beaucoup de campagnes trouver une fin abrupte ou être sauvées par un deus ex machina parce que les joueurs n'avaient pas su fuir d'un combat qui avait dégénéré. Les laisser fuir leur montre que leurs décisions ont des conséquences, mais que vous collaborez toujours pour ce que la partie soit amusante.

– Matthew Sernett

TRAMES DE CAMPAGNES EN OUTRETERRE

Cette section décrit trois trames de campagnes dont l'Outreterre est le sujet principal. Une de ces trames traite d'ennemis aberrants, une des drows, et une de Torog. Choisissez-en les passages qui vous plaisent le plus et utilisez-les dans votre campagne, ou adaptez l'ensemble d'une trame.

Le secret des Voyageurs

Cette campagne oppose les aventuriers à des créatures aberrantes de l'Outreterre et a pour but de débarrasser le monde entier de ces horribles monstres.

Échelon héroïque : prise de conscience

Dans une séquence de flashback (cf. *Guide du Maître 2* page 22), les aventuriers apparaissent en tant qu'adolescents. Ils vivent à Dunblane, un village multiracial en marge de la civilisation. Ils ne sont pas encore des aventuriers, bien que leurs parents aient commencé à faire allusion à une « tâche importante » qui les attend quand ils atteindront l'âge adulte.

Après un après-midi paisible passé à fouiner dans des bois non loin du village, les jeunes personnages rentrent chez eux. Alors qu'ils approchent du village, ils voient une colonne de fumée s'élever à l'horizon. Ils se précipitent et découvrent leur village en ruines et leurs familles brutalement massacrées. Certaines victimes ont été cuites vivantes ; d'autres ne sont plus que des cadavres desséchés, et d'autres encore semblent être mortes de terreur.

Après cette scène d'introduction, faites une avance rapide jusqu'à ce que les personnages soient de jeunes adultes. Les allusions énigmatiques à un noble but faites par leurs parents des années plus tôt ont obsédé les aventuriers pendant des années. Après avoir fait des recherches, ils ont découvert que leurs parents étaient membres d'un groupe d'aventuriers autrefois célèbres, les Voyageurs.

Pour honorer la mémoire de leurs parents – et celle de leur village natal brutalement détruit – les personnages se sont entraînés pour devenir eux-mêmes aventuriers. Aujourd'hui, ils forment une équipe soudée de croisés vengeurs, prête à exercer une implacable vengeance contre ceux qui ont détruit Dunblane.

Afin de reconstituer les secrets évoqués par leurs parents défunts, les aventuriers décident qu'ils doivent retracer leurs périples. Les premières aventures incluent :

- l'invasion de ruines infestées de kobolds pour récupérer les premiers journaux et cartes de leurs prédécesseurs.
- la prise d'assaut du fortin de bandits pour libérer le marchand capturé qui avait engagé les Voyageurs pour leur première mission.
- la traque d'un arcaniste gnome, la première némésis des Voyageurs.
- l'exploration d'une zone infestée de zombis de la Gisombre, pour découvrir quels documents cruciaux les Voyageurs avaient pu y trouver.

Au fur et à mesure que les aventuriers progressent dans l'échelon, ils apprennent que les Voyageurs s'étaient spécialisés dans l'exploration de l'Outreterre. Ils apprennent l'existence du commanditaire de leurs parents, l'ensorceleuse et sage Andhova, qui croyait qu'il était possible de mettre un terme définitif à la menace aberrante.

Andhova s'est retirée du monde et a renoncé à son ancienne quête. Après une série d'aventures, les personnages la retrouvent. Avant qu'elle puisse leur révéler le secret des Voyageurs, elle est tuée par un tyrannœil – une menace bien au-dessus du niveau actuel du groupe.

Les notes cryptiques d'Andhova révèlent au moins une partie de l'histoire. Elle avait encouragé les Voyageurs à s'aventurer profondément en Outreterre, en se concentrant particulièrement sur les zones marquées par des incursions du Royaume Lointain. Les nouveaux Voyageurs doivent découvrir l'entrée qu'utilisaient leurs parents pour pénétrer en Outreterre – et s'entraîner pour être capables de survivre à ses dangers.

Alors qu'ils y travaillent, le groupe rencontre l'opposition active d'une force qui sait plus de choses qu'eux au sujet des Voyageurs. Leur mystérieux ennemi a sous ses ordres une bande de féroces répugnards qui harcèlent les personnages sans répit.

En suivant ces adversaires jusqu'à leur antre, les aventuriers arrivent à leur chef, un devin répugnard nommé Azatak. Après avoir été piégé ou obligé à parler, il leur révèle que les Voyageurs d'origine avaient en leur possession six des sept *Cubes philosophaux*. Cet ensemble d'artefacts serait capable, si on l'utilisait au cours d'un puissant rituel, de bannir complètement le Royaume Lointain des autres réalités et d'empêcher les aberrations comme Azatak d'apparaître dans le monde. Les Voyageurs rassemblèrent les cubes au cours de leurs expéditions puis se retirèrent à Dunblane après avoir échoué à récupérer le dernier. Le maître d'Azatak – le tyrannœil Ithhua, le meurtrier d'Adhova – détruisit Dunblane, tua les Voyageurs et s'empara des six cubes pour s'en servir dans son propre grand plan.

Échelon parangonique : là où tout a commencé

Après avoir trouvé l'accès à l'Outreterre utilisé par leurs parents, les nouveaux Voyageurs suivent leurs traces dans les ténèbres en direction de territoires dominés par les créatures aberrantes. Ils trouvent une base autrefois utilisée par leurs prédécesseurs et dans celle-ci une carte montrant les routes qui mènent à leurs cachettes dans les profondeurs. Bien que les mouvements souterrains perpétuels aient rendu la carte peu fiable, elle les mène à de nombreuses aventures contre les habitants les plus dangereux de l'Outreterre.

Cette phase fait passer les personnages de la fin de l'échelon héroïque jusqu'à celle de l'échelon parangonique. Les aventures qui s'y déroulent incluent :

- une attaque de serviteurs répugnards d'Azatak à repousser.

- une rencontre imprévue avec une communauté de grells adeptes de la philosophie Kragg (cf. page 49) et leurs victimes volontaires hypnotisées. Les aventuriers doivent choisir entre rester concentrés sur leur quête et garder la tête basse ou sauver les pathétiques victimes des Kragg. S'ils les sauvent, ils doivent assumer la responsabilité de trouver un refuge sûr en Outreterre pour ces gens sans défense.
- une rencontre dans l'Ombrebasse avec un fantôme gémissant qui, quand il a combattu les Voyageurs, a appris à imiter leurs voix. La créature se fait passer pour l'esprit d'un des parents d'un personnage particulièrement impulsif ou crédule, qui serait condamné à la non-vie éternelle à moins que les aventuriers ne réussissent à le libérer. Faire ce qu'elle demande ne fait que libérer un mal puissant (et le fantôme revient plus tard, lui aussi bien plus puissant).
- un sanctuaire kuo-toa autrefois rasé par les Voyageurs et qui a depuis été rebâti, plus impressionnant que jamais.

Pendant qu'ils traquent Ithhua, les Voyageurs trouvent des indices qui avaient échappé à leurs parents et qui indiquent l'endroit où se trouve le septième *Cube philosophal*. Leur quête du cube les oblige à s'enfoncer en territoire hostile et à vaincre d'autres créatures de l'Outreterre en chemin.

Ils doivent aussi affronter les alliés d'Ithhua, qui réagissent à leur présence de plus en plus évidente. Des adversaires aberrants comme des porte-crocs et des balhannoths poursuivent les personnages dans toute l'Outreterre.

Ils finissent par trouver la base la plus profonde des Voyageurs. En chemin, ils explorent les ruines de l'ancien empire illithid du Nihilath et courent le risque de révéler l'histoire des cubes et d'Ithhua aux flagelleurs mentaux, qui n'en savent, pour l'instant, rien.

Parmi les rencontres qui s'ensuivent, on trouve :

- un affrontement contre un seigneur tyrannœil que les Voyageurs ont gravement blessé autrefois. Privé de la possibilité de les tuer lui-même, il se rabat sur le meilleur second choix : réduire leurs enfants en cendres.
- un combat contre une abomination babélienne et ses serviteurs. L'aberration affronte le groupe sur un pont de pierre au-dessus d'une rivière polluée par des toxines du Royaume Lointain. Tous ceux qui tombent dans la rivière subissent une petite pénalité permanente à la Sagesse mais gagnent la capacité de sentir la présence des créatures aberrantes proches.

Le combat qui marque le passage à l'échelon épique se produit dans les Terres d'éclosion. C'est là que les personnages se trouvent face à face avec Ithhua et apprennent que le tyrannœil s'est servi des six cubes pour ouvrir des portails vers le Royaume Lointain dans toute la Mer Astrale. Grâce au septième cube, il transformerait l'Outreterre en une gigantesque zone de fécondation pour les tyrannœils. Ils surgiraient en même temps dans le monde d'un millier de souterrains différents, le détruiraient et en feraient un reflet du Royaume Lointain.

Échelon épique : il faut tuer les aberrants !

En venant à bout d'Ithhua, les nouveaux Voyageurs ont empêché les tyrannœils et leurs alliés aberrants de remporter une victoire décisive. Malgré cela, la guerre ne fait que commencer. La phase épique de la campagne lance les aventuriers dans une quête à travers les plans pour repousser l'invasion.

Ils commencent par trouver les endroits où les créatures aberrantes se massent. En attaquant leurs leaders avant ou pendant des batailles clefs, ils freinent l'invasion. Mais les personnages ne peuvent pas être partout en même temps, et leurs choix font que leurs ennemis avancent à d'autres endroits. Dans ces endroits, les nouveaux Voyageurs doivent aider les survivants à mener une guérilla pour repousser les créatures aberrantes hors des territoires qu'elles occupent.

Les batailles décisives exigent notamment :

- d'envahir le royaume baatorien de Stygia pour empêcher une alliance entre les diables gelés et une armée de faucheurs ailés. En battant les faucheurs ailés, les aventuriers montrent aux diables gelés assoiffés de pouvoir que les créatures aberrantes sont trop faibles pour mériter l'aide des diables.
- de prendre le contrôle d'une horde d'âmes orques et gobelines peu coopératives assez longtemps pour résister à une invasion de mastodontes chuuls. Avant de repousser les chuuls, les aventuriers doivent établir leur suprématie en venant à bout de champions immortels de Baine et Gruumsh.

Pendant une aventure, ils sauvent l'âme prisonnière d'Andhova. Son âme immortelle ayant été illuminée par la connaissance pure des plans, Andhova a mis au point une méthode pour transformer les cubes en armes aussi puissantes que des artefacts. Une fois créés, ces appareils peuvent repousser des armées entières de créatures aberrantes. Une série de quêtes s'ensuit pour trouver les ingrédients astraux nécessaires aux transmutations.

La Grande Mère, qui observe les actions des aventuriers, envoie des serviteurs pour les arrêter. Entre autres batailles, les aventuriers vont :

- défendre la cité des nuages de Hestavar contre une invasion de faucheurs ailés. Ils doivent éliminer les meneurs faucheurs avant que ceux-ci n'ensemencent les nuages argentés de Hestavar. S'ils y parviennent tout de même, une décoction toxique s'abat en pluie sur la cité et transforme ses habitants en monstres aberrants.
- affronter dans le Désert Blanc de Shom un orbe babélien – au cœur de la mère de toutes les tempêtes de sable.

Leurs actions contre les créatures aberrantes attirent sur eux l'attention du dieu Pélor. Il révèle au groupe qu'il a accueilli un jour les Voyageurs dans son royaume. Ils lui ont fait part de leur plan pour utiliser les sept cubes. De fait, ses sages ont toujours une copie du rituel nécessaire pour isoler définitivement le Royaume Lointain de toutes les autres réalités. Pour l'exécuter, il faut qu'ils viennent à bout de la Grande Mère elle-même. Après l'avoir vaincue au cours d'une bataille au sommet, ils peuvent utiliser le rituel pour créer un vortex qui la renverra avec toutes les autres créatures aberrantes dans le Royaume Lointain.

La marque des drows

Cette trame de campagne emmène les aventuriers d'une ville de la surface secrètement dominée par les drows jusqu'à Erelhei-Cinlu et finalement jusque dans les Fosses Démoniaques. Au cours de la campagne, les joueurs doivent choisir entre préserver l'identité raciale d'origine de leur personnage ou saisir l'opportunité de devenir des drows eux-mêmes.

Échelon héroïque : la marque des esclaves

Les personnages naissent esclaves dans la cité de Sor Axtâng (voir l'encadré). Ils peuvent être de n'importe quelle race car toutes sont représentées parmi la population de la ville. Culturellement, le fait d'avoir été élevé à Sor Axtang devrait être plus important que leur héritage en tant qu'éladrin, tieffelin ou toute autre race.

Alternativement, un ou plusieurs personnages pourraient avoir appartenu à la classe moyenne ou supérieure et avoir été jetés en esclavage par les événements avant d'atteindre l'âge adulte. Dans ce cas, le personnage aura subi un examen similaire à celui qui est décrit ci-dessous, mais ailleurs dans la cité.

Cette campagne commence par une séquence de flashback (cf. *Guide du Maître 2*, page 22) qui décrit un moment déterminant de l'enfance des aventuriers. Ce prologue a lieu une semaine avant le jour de la vente aux enchères des esclaves. Les jeunes personnages se trouvent à l'école communale où ils ont tous été élevés depuis qu'ils ont été sevrés et enlevés à leur mère. Les tuteurs des enfants les font passer devant un groupe d'inconnus qui leur font subir un examen approfondi, physique et magique. Les examinateurs trouvent sur chaque personnage une marque peu commune : le signe d'un grand potentiel, murmurent-ils. Après les avoir séparés, peut-être de force, des autres enfants, on leur explique qu'ils vont grandir parmi les gladia – une classe à part d'esclaves, qui ne répondent pas à des nobles individuels mais aux prêtresses de Lallath, la déesse de la fertilité et de la civilisation.

Les gladia s'entraînent pour devenir des aventuriers et mènent des raids vers l'intérieur des terres pour éliminer les bandits et capturer des créatures pour les arènes. Ils gagnent du prestige auprès de la classe laborieuse en participant à des cérémonies où ils s'affrontent les uns les autres dans l'arène (généralement pas à mort) ou combattent une ménagerie de monstres capturés.

Une fois ces informations posées, la partie commence. Les personnages sont des gladia débutants. Leurs aventures pour le compte de la ville s'entremêlent avec une trame d'intrigues politiques. La popularité des gladia rejaillit sur la classe noble, qui gagne du prestige en se montrant avec eux. Malgré leur basse extraction et bien qu'ils soient techniquement la propriété du temple, les personnages peuvent devenir des figures influentes dans l'ombre.

Alors que les personnages gagnent en renom à la fois au cours de leurs raids vers l'intérieur des terres et grâce à leurs combats dans l'arène, leur exposition à la vie politique de la ville leur fait découvrir progressivement les secrets de Sor Axtang. Les aventuriers commencent à remarquer des araignées et des toiles à chaque fois qu'ils interagissent avec les mystérieuses prêtresses. Lors d'une mission de protection d'une caravane, ils découvrent que l'abondante nourriture qui est censée être récoltée dans le delta est en fait importée de lieux inconnus. Ils découvrent par hasard une société subversive, les Parangons de la Lumière, qui accusent Lallath d'être une fausse déesse et évoquent à voix basse une terrible vérité cachée derrière l'économie de la cité. Vont-ils éliminer ces dangereux rebelles comme le demandent les prêtresses ou préféreront-ils adopter la cause des rebelles qu'ils pensent juste ?

La disparition des gladia plus anciens est un autre mystère en arrière-plan. Les personnages réalisent peu à peu que leurs camarades les plus expérimentés disparaissent quand ils atteignent les niveaux parangoniques. La plupart partent pour des missions de longue durée et ne reviennent jamais. Des rumeurs prétendent que d'autres ont été assassinés, mais on ne voit jamais de cadavre.

Que les personnage continuent à garder foi en Lallath, qu'ils deviennent en secret des Parangons de la Lumière ou qu'ils choisissent leur propre voie, la transition de l'échelon héroïque à l'échelon parangonique coïncide avec la grande révélation : toute la ville de Sor Axtang n'existe que pour élever et former des individus portant la marque de Lolth. C'est elle qui se cache derrière le masque de Lallath.

En supposant que les personnages soient restés loyaux envers la ville – ou aient au moins partiellement réussi à faire croire que c'était le cas – on leur offre la possibilité d'être eux-mêmes transformés en véritables drows. Ils seront menés à travers l'Outreterre jusqu'à Erelhei-Cinlu pour devenir membres d'une garde spéciale dédiée au temple de Lolth. Si les joueurs refusent, rappelez-leur que c'est l'occasion de chercher des réponses à leurs questions au cœur de la société drow. Décrivez-leur aussi les changements mécaniques qui s'appliqueront à leurs personnages : peu de joueurs sautent ce genre de pas sans au moins se renseigner avant.

Si les personnages ne choisissent pas de se transformer, ils devraient quand même avoir une chance de voyager jusqu'à Erelhei-Cinlu, soit en tant que gladia particulièrement réputés en visite... soit comme espions.

DEVENIR DES DROWS

En devenant drows, les personnages conservent toutes leurs statistiques de jeu et leurs pouvoirs raciaux. Ils gagnent en plus le trait racial lolthaïque (la capacité à utiliser soit *chape d'obscurité*, soit *noir-feu* une fois par rencontre).

Ils ont maintenant l'apparence de drows – même si un ancien drakéide peut toujours cracher du feu, etc. (cet avantage supplémentaire est conçu pour persuader les joueurs de suivre la trame et d'accepter la transformation de leur personnage).

Échelon parangonique : la marque de la gloire

Les événements de l'échelon parangonique dépendent du choix fatidique décrit plus haut.

Si les personnages acceptent leur nouvel héritage drow, ils deviennent des agents de Lolth, comme

ils l'étaient déjà inconsciemment à Sor Axtang. La différence, c'est qu'ils connaissent maintenant la vraie nature de leur déesse et que leurs aventures ont lieu à Erelhei-Cinlu. Continuez à alterner les scènes de raids en Outreterre et les aventures d'intrigues politiques dans la ville. Les personnages combattent tous les ennemis des drows, des tyrannœils en maraude aux paladins trop zélés de la surface en passant par les fomorians. Les personnages féminins ont l'opportunité de rejoindre le clergé et d'être ainsi impliqués encore plus dans la toile de la société drow.

Si au contraire les personnages refusent la proposition de transformation et visitent Erelhei-Cinlu en tant qu'étrangers non-drows, ils découvrent la ville en partant de rien. Ils pourraient se servir de leurs succès en tant que mercenaires et chefs de raids pour gagner la protection d'un membre d'une maison influente. Ou bien ils pourraient se tenir à l'écart de la politique drow tout en cherchant des réponses sur la vraie signification de leur marque.

Dans les deux cas, leur ennemi juré devient le culte de l'Œil Élémentaire Ancestral (cf. page 72). Aussi mauvais et décadents que puissent être les adorateurs de Lolth, les serviteurs du Dieu Enchaîné sont encore pires. Lolth veut tirer les fils d'une société pervertie. Le but de Tharizdun n'est rien de moins que la destruction de toute la création, plongeant toute chose dans les Abysses pour toujours.

Les personnages peuvent découvrir que les Parangons de la Lumière, qu'ils ont peut-être soutenus à Sor Axtang ou dont ils sont peut-être toujours membres, ne sont qu'une façade pour ce culte maléfique. S'ils n'essayaient pas de faire le bien à Sor Axtang, que cherchaient-ils à faire ? Les aventuriers peuvent se rendre compte a posteriori que les Parangons essayaient de les faire tuer, ou en tout cas de les éloigner d'Erelhei-Cinlu.

Alors que la fin de l'échelon parangonique approche, les attaques des adorateurs de l'Œil Élémentaire contre la cité se font plus audacieuses. Au cours d'une bataille décisive, de puissants serviteurs du Dieu Enchaîné s'abattent sur la ville et font s'effondrer le temple de Lolth. Les aventuriers les repoussent, mais la vie dans Erelhei-Cinlu en ruines ne sera plus jamais la même.

SOR AXTANG

Cette cité-état occupe le delta fertile d'une rivière, entouré d'un désert infesté de monstres et de bandits. Ses habitants adorent une divinité locale de la fertilité, Lallath, dont la ceinture de riches terres agricoles porte le nom.

La société de la cité respecte une hiérarchie rigide : on y naît esclave, travailleur ou propriétaire d'esclaves. Les tâches qui ne sont pas couvertes par la structure des classes, comme le commerce des biens, sont assurées par des étrangers. Ces étrangers ne peuvent vivre que sept ans dans la ville, après quoi ils doivent la quitter pour ne jamais revenir.

Bien que les esclaves doivent obéir à leurs propriétaires nobles, certains obtiennent un statut élevé en excellant dans des compétences de spécialistes. Les esclaves célèbres peuvent être des érudits, des poètes et des philosophes. Les esclaves honorés gagnent leur liberté et ne sont donc plus inféodés à leurs propriétaires.

ÉCHELON ÉPIQUE : LA MARQUE DU SACRIFICE

Erelhei-Cinlu est en flammes.

L'attaque de l'Œil Élémentaire a coûté la vie à des personnages non-joueurs clefs de l'échelon précédent. Les meneurs politiques ont été décimés. Les anciennes règles qui plaçaient les femmes au-dessus des hommes ou les drows au-dessus des autres races perdent de l'importance alors que la ville se bat pour sa survie. Drows ou pas, les aventuriers qui ont repoussé l'invasion deviennent des défenseurs influents de la cité.

Les personnages se joignent à d'autres champions de la ville survivants pour contenir les attaques opportunistes de rivaux des drows. Des faucheurs ailés, des dragons, des géants et des morts-vivants viennent piller les ruines fumantes de la cité.

Quand la sécurité de la ville est enfin assurée, les aventuriers portent la bataille chez leurs ennemis, traquant et détruisant des enclaves de l'Œil Élémentaire Ancestral. Ils découvrent les secrets de Tharizdun et apprennent que son influence s'est discrètement étendue à tous les plans. Ses adorateurs capturés leur révèlent que le Dieu Enchaîné est sur le point de briser ses chaînes. Quand il se libérera, il réalisera son dessein : plonger toute la création dans les Abysses. Pour cela, il croit qu'il devra tuer Lolth car il pense qu'elle a réparé la toile de l'univers, l'enchaînant et préservant ce qui existait.

Les personnages se taillent un chemin jusqu'à la prison de Tharizdun. Encouragé par la trahison de quelqu'un que les aventuriers en étaient venus à considérer comme un serviteur loyal de la Reine Araignée, Tharizdun se libère de ses chaînes. Il se dirige vers les Fosses Démoniaques. Des batailles épiques s'ensuivent quand les démons sous les ordres de Tharizdun essaient d'empêcher les aventuriers d'atteindre les Fosses. Au cours de ce qui semble être une titanique rencontre finale, ils atteignent Tharizdun après que celui-ci a porté un coup presque fatal à Lolth. Comme les adorateurs de l'Œil l'avaient prédit, son agonie désagrège la toile qui assure la cohésion de la réalité. Alors que l'univers tombe en morceaux autour d'eux et que les Fosses Démoniaques cherchent à fusionner avec les Abysses, les personnages doivent vaincre Tharizdun et permettre à Lolth de se remettre et de recoudre la réalité.

Ils comprennent alors la véritable signification de leur marque. Leur destinée était de sauver Lolth non seulement en battant son plus grand ennemi, mais en la laissant se nourrir d'eux dans un sacrifice salvateur. La ville entière de Sor Axtang a été construite, entretenue et alimentée par les drows pour les amener à ce moment historique. Acceptent-ils le néant pour sauver l'univers en se laissant héroïquement dévorer ? Ou élaborent-ils un autre plan tellement fou qu'il pourrait peut-être fonctionner, se sauvant eux-mêmes en même temps que l'univers et condamnant Lolth comme Tharizdun ?

La Ruine du Tortionnaire

Cette campagne commence à la surface et s'achève au plus profond de l'Outreterre, où les personnages seront face à face avec Torog. Plus les aventuriers s'enfonceront dans les profondeurs de la terre, plus l'influence et le pouvoir divin de Torog croîtront. Ils pénétreront dans les terrifiants antres de torture et combattront les créatures perverties qui servent le dieu des prisons et de la torture.

Échelon héroïque : la trace de Torog

Les événements de l'échelon héroïque peuvent suivre la trame que vous voulez, tant que vous installez les prêtres et les adorateurs de Torog en tant qu'adversaires récurrents, ayant une rancune contre les personnages dont il n'est pas nécessaire qu'elle ait une explication évidente.

Annoncez l'influence de Torog grâce à des références aux superstitions qui concernent le dieu. On dit que le Roi Rampant surgit et s'empare de ceux qui prononcent son vrai nom. Vous pouvez faire disparaître quelques personnes dans des circonstances mystérieuses dont les rumeurs prétendront qu'elles sont le fruit des actions de Torog. Quand les personnages sauvent les prisonniers de leurs geôliers, ils ne découvrent aucun lien direct avec Torog. Mais leurs enquêtes révèlent des indices selon lesquels ces geôliers vénéreraient Torog. Peut-être ont-ils utilisé des rats apprivoisés ou des mille-pattes contre les personnages (deux animaux sacrés pour Torog). Ou peut-être les prisonniers ont-il été capturés dans des maisons qui forment un motif – celui du symbole de Torog quand on le regarde d'au-dessus.

Les aventuriers découvrent que les ravisseurs avaient des alliés, et que certains de leurs agents vivent en secret parmi les nains de Forgelogis (cf. page 34). Quand les personnages y arrivent, ils entendent parler d'autres disparitions et doivent affronter l'écologie étrange de l'Outreterre pour suivre les traces laissées. Quand ils trouvent les captifs, ceux-ci sont entre les mains de serviteurs troglodytes de Torog. Les personnages peuvent ramener les nains captifs à Forgelogis. Mais ils trouvent d'autres indices. Il semblerait que la trace des adorateurs de Torog soit aussi longue et tortueuse que la Voie du Roi elle-même. Les troglodytes ont envoyé quelques nains en tribut aux Dents du Vorace, l'antre de torture de Torog dans les Hauts-Fonds (cf. page 47).

Si les personnages réussissent à nettoyer les Dents du Vorace (sans doute au cours de leurs dernières rencontres de l'échelon héroïque), ils trouvent des runes magiques sur les stalactites qui en forment les parapets. Bien que la forteresse ait été créée il y a bien longtemps, ces runes n'ont pas plus de quelques mois. Les aventuriers réalisent que le but des runes est d'entrainer lentement les terres d'au-dessus vers le bas. Et les autres antres de torture pourraient avoir des runes similaires dans le cadre d'un plan plus vaste de Torog.

Échelon parangonique : la chute dans les Ténèbres

Le danger que représentent les antres de torture et les ténèbres dans votre campagne augmente pendant l'échelon parangonique. Le plan de Torog commence à fonctionner, et des trous se forment à la surface du monde. Des agglomérations mineures et des édifices situés au-dessus des Amas sans repos (cf. page 84) sont attirés dans les ténèbres.

Non seulement le monde de la surface s'écroule dans l'Outreterre, mais les rejetons de la souffrance de Torog (dont certains créés à partir de gens récemment tombés dans les ténèbres) jaillissent en masse des Amas comme des fourmis hors d'une fourmilière. Certains capturent de nouveaux prisonniers qu'ils emmènent vers l'antre de torture. D'autres envahissent villages et villes et en font d'horribles camps de prisonniers.

Torog a décidé d'emprisonner autant de la création qu'il le pouvait et met en branle un processus qui finira par transformer toutes les villes prises en nouveaux antres de torture. Personne ne sait encore si le plan de Torog est né d'une ambition nouvelle, d'une pure folie ou d'un simple désir d'attirer l'attention. Le Roi Rampant pourrait très bien vouloir attirer l'attention des autres dieux et des habitants de la surface dans l'espoir que quelqu'un le libère de son existence torturée.

En se concentrant sur sa tentative d'emprisonner le monde, Torog a négligé ses autres tâches. Des créatures puissantes qui avaient été emprisonnées par lui ou par des serviteurs armés d'une parcelle de son pouvoir s'échappent de prisons physiques et planaires. Ces entités furieuses contribuent au chaos et aux massacres dans une situation déjà explosive.

Voyager jusqu'aux Amas sans repos a deux intérêts. D'une part, les personnages peuvent freiner l'effondrement des terres du dessus. D'autre part, ils peuvent capturer certaines des créatures échappées. Bien qu'il soit tentant pour les personnages de détruire l'endroit, les répercussions pourraient en être graves, car les Amas sans repos tiennent en respect le Chaos Élémentaire.

À un moment de l'échelon parangonique, une ville majeure s'écroule dans l'Outreterre ou l'Outreféerie. Choisissez une communauté dans laquelle les personnages se sont investis, peut-être un endroit qu'ils ont sauvé des attaques de rejetons de la souffrance plus tôt au cours de la trame. Cette destruction catastrophique sert à rappeler ce qui se produira si Torog réussit.

Les personnages emprisonnés

Les séides de Torog préfèrent capturer et emprisonner leurs ennemis plutôt que de les tuer. Il peut arriver que plusieurs personnages (voire tous) soient capturés par des serviteurs du Roi Rampant. À cause des pouvoirs des personnages, les adorateurs de Torog les emmènent dans un antre de torture (le plus approprié pour leur niveau).

Là, les aventuriers peuvent subir des épreuves qui les marqueront à vie. Un tel élément scénaristique peut offrir de belles occasions de jouer son rôle, mais assurez-vous d'abord que vos joueurs sont partants pour un ton plus sombre et des changements majeurs à leur personnage.

Échelon épique : déicide et conséquences

Alors que le plan de Torog prend de l'ampleur, les dieux interviennent enfin. Erathis mène une petite faction de divinités qui veulent arrêter Torog, mais d'autres s'opposent à elles. La plupart des dieux ne veulent pas agir contre l'un d'entre eux – même s'il est piégé dans la sombre Outreterre. Ils hésitent aussi car le pouvoir de Torog est l'une des rares choses qui empêche le Chaos Élémentaire et les originels d'agir plus directement sur le monde. Pour autant, les attaques de Torog pourraient être aussi dévastatrices qu'un assaut d'originels sur le long terme.

Lolth est la principale inconnue du débat. Elle adorerait avoir plus de contrôle sur l'Outreterre et prendrait volontiers le contrôle du domaine de Torog. En fait, c'est ce désir même qui pousse la faction d'Erathis à garder ses distances avec elle. Refusée par la coalition, Lolth réclame une audience auprès des personnages. Après un voyage périlleux jusqu'aux Fosses Démoniaques, les aventuriers rencontrent la Reine des Araignées. Elle promet d'attaquer Torog même sans le soutien des autres dieux. Naturellement, son aide a un prix. Elle veut que les personnages prouvent leur bonne volonté en massacrant les yuan-tis qui vivent dans la Cité des Anathèmes (cf. page 87). Ensuite, elle pourra rendre leur ancienne gloire aux ruines de l'enclave drow d'Erenira. C'est à vous de décider si Lolth tient sa parole ou pas.

Les aventuriers apprennent, soit dans la Cité des Anathèmes, soit ailleurs, comment Torog a réussi à accumuler tant de pouvoir. Il a trouvé un moyen de tirer du pouvoir de l'Abattoir des âmes. Quand ses confesseurs (cf. l'encadré sur l'Abattoir des âmes, page 129) lavent les âmes qui traversent l'Abattoir de l'influence de l'Outreterre, ils placent cette essence dans des épines appelées sombrepointes. Ces épines contiennent la magie résiduelle de l'Outreterre sous une forme solide. Torog perce son corps de ces épines et récupère ainsi l'essence qui appartenait autrefois à ces âmes. L'effondrement des terres du dessus en Outreterre a encore accéléré le rythme auquel Torog acquiert les sombrepointes. Les personnages peuvent tarir cette ressource s'ils se débarrassent des confesseurs. Cet acte piège les âmes des morts, mais les personnages pourraient peut-être s'allier avec Reine Corneille pour faire de ces âmes une armée pour combattre les hordes de rejetons de la souffrance de Torog.

Détruire la source des sombrepointes diminue suffisamment le pouvoir de Torog pour que les personnages puissent le vaincre (sans cela, il se désincarnerait ; cf. page 157). Torog attend ceux qui oseront le défier dans Gargash, le plus précieux de ses antres de torture.

Torog pourrait avoir fait le vœu de mourir et vous pouvez jouer sur cette possibilité dans votre campagne. Il pourrait faciliter la tâche aux personnages qui cherchent à le trouver. Torog n'a pas réellement d'alliés, et comme les aventuriers ne sont ni des divinités, ni des originels, sa mort de leur main créerait un vide qui contrarierait les deux camps du conflit éternel.

Tuer Torog résoudrait peut-être certains des problèmes que le dieu maléfique a créés au monde. Mais si vous voulez rester fidèle à l'esprit du dieu mort, sa mort devrait aussi avoir des conséquences désastreuses.

Les exarques libérés : chacun des exarques de Torog n'est limité que par sa résignation à endurer l'éternité de souffrances à laquelle le Roi Rampant l'a condamné. Si Torog meurt, ces exarques le savent immédiatement. Ils conservent leur pouvoir personnel et se mettrent en chasse des meurtriers de leur dieu. L'Abnégateur, l'exarque originel de Torog, maîtrise les éruptions du Chaos Élémentaire dans les Profondeurs en se soumettant à une torture permanente. Si l'Abnégateur quitte son chevalet pour accumuler son pouvoir en prévision d'une vengeance contre les meurtriers de Torog, le Chaos Élémentaire pourrait jaillir directement dans les Profondeurs. Une tête de pont du Chaos Élémentaire dans l'Outreterre est-elle préférable à un dieu de la torture maléfique ?

L'armée de Gargash : il se pourrait que le règne de Torog sur l'Outreterre soit le seul facteur qui ait empêché les originels de reconquérir le monde qu'ils ont créé. Le désir de Torog de tourmenter son ancien adversaire Gargash l'a empêché d'emprisonner complètement l'originel. Si les personnages s'en rendent compte à l'avance, ils peuvent lier correctement la créature. Sinon, Gargash revient à la vie, déformé et encore plus dangereux après des éons de torture entre les mains de Torog. Une fois le dieu des prisons disparu, les entraves des autres originels pourraient aussi faiblir ou se briser. Menés par Gargash, les originels viennent pour refaire du monde leur foyer, et seuls les personnages ont le pouvoir de les en empêcher. Si les personnages n'y arrivent pas immédiatement, la guerre entre les dieux et les originels reprend, et les aventuriers doivent rassembler les dieux pour repousser l'assaut des originels.

DAVE ALLSOP

CHAPITRE 2

Les Hauts-Fonds

DAVE ALLSOP

Les tunnels et les cavernes de l'Outreterre au plus proche de la surface sont connus sous le nom de Hauts-Fonds. C'est là que les aventuriers descendent pour débuter leurs explorations. Cette région est également la partie la plus sûre de l'Outreterre : les habitants de la surface y trouveront les dangers moins menaçants et les points de lumière moins périlleux qu'ailleurs.

Pour autant, il faudrait être simple d'esprit pour descendre inconsidérément dans les Hauts-Fonds. Les explorateurs sont perpétuellement entourés de menaces : des duergars qui capturent les intrus pour en faire des esclaves dans leurs mines, des troglodytes accompagnés d'animaux familiers qui protègent leur territoire, des maraudeurs gobelins à la recherche d'une proie facile, et bien pire encore.

Malgré son nom, la région comprend une vaste zone de tunnels et d'immenses cavernes, halls, cavités, failles et boyaux souterrains. C'est un sombre reflet de la surface au-dessus, une demeure pour les créatures qui fuient la lumière.

Ce chapitre présente les sujets suivants :

- **Habitants des Hauts-Fonds :** un bref aperçu des monstres les plus couramment rencontrés dans cette région de l'Outreterre.
- **Rencontre type dans les Hauts-Fonds :** les personnages sont assaillis par une bande de troglodytes et doivent également tenir compte d'un champignon vénéneux.
- **Phénomènes des Hauts-Fonds :** des caractéristiques de terrain et d'autres aspects de l'environnement pouvant affecter ceux qui tentent de se mesurer aux Hauts-Fonds.
- **Forgelogis :** la Cité des Mines, demeure d'une grande communauté de nains qui exercent leur activité sous terre.
- **Maelbrathyr :** une cité dont les dirigeants ont été rendus fous par Torog.
- **La ziggourat du lac noir :** un carrefour des voyages entre les plans–mais ceux qui y passent n'ont aucun contrôle sur leur destination.
- **Hraak Azul :** la forteresse des troglodytes, faite de champignons, toujours en déplacement.
- **Tanières hurlantes :** la folie s'empare de ceux qui pénètrent dans les tanières, éveillant en eux l'envie d'y rester pour toujours.
- **Terrains de chasse :** un des rares endroits de toute la création où les dragons se rassemblent.
- **Colonies grells :** différents groupes de ces monstres à tentacules embrassent des philosophies différentes qui font de chacun un danger à nul autre pareil.
- **Champignons funestes :** une mini-aventure pour des personnages d'échelon héroïque impliquant des myconides et bien d'autres choses.

HABITANTS DES HAUTS-FONDS

La section suivante décrit quelques unes des races qu'on peut trouver en clans ou en communautés plus petites dans les Hauts-Fonds.

DUERGARS : EXPLOITEURS IMPITOYABLES

On trouve près de la surface des colonies minières et des camps d'esclaves de duergars, bien que ces derniers préfèrent établir leur demeure dans des tanières plus profondes et mieux cachées. Contrairement aux nains d'Outreterre qui voient les gens venus d'ailleurs d'un œil soupçonneux, les avides duergars attaquent les étrangers pour les capturer et en faire des esclaves.

Ayant passé de longues années en tant que serviteurs des flagelleurs mentaux, les duergars sont les adversaires implacables des illithids. Un groupe d'aventuriers au courant de cela pourrait parvenir à forger une brève alliance afin de détruire une incursion de flagelleurs dans la région.

GROUPE D'ATTAQUE

Rencontre de niveau 5 (1 100 px)

Un éclaireur duergar mène une bande de guerriers esclaves contre des installations ennemies, telles qu'un camp minier nain ou une colonie myconide. Les esclaves s'enfuient ou se rendent une fois leurs maîtres vaincus.

- 1 garde duergar (soldat de niveau 4, *BF2* page 92)
- 1 éclaireur duergar (chasseur de niveau 4, *BF2* page 92)
- 3 gobelins fendeurs de crânes (brutes de niveau 3, *BF* page 139)
- 1 empaleur troglodyte (artilleur de niveau 7, *BF* page 256)

GOBELINS : VERMINE DE L'OUTRETERRE

Les gobelins se reproduisent rapidement et peuvent vivre n'importe où. On peut donc rencontrer bon nombre de gobelins, de gobelours et de hobgobelins aux quatre coins de l'Outreterre.

Les gobelins des Hauts-Fonds survivent en recourant au brigandage, à la traîtrise et à l'asservissement. De nuit, ils font le trajet jusqu'à la surface pour se livrer au pillage, avant de revenir aux Hauts-Fonds avant le lever du soleil, chargés de butin.

VOLEURS GOBELINS

Rencontre de niveau 6 (1 300 px)

Une bande disparate de voleurs gobelins vit dans l'hémisphère gauche, évidé, d'un crâne en pierre maintenant enfoui. Il s'agit d'une partie de la statue colossale d'un dieu ou d'un originel mort depuis longtemps. Les gobelins ignorent tout de son origine, et n'en ont que faire, si ce n'est que quelque magie persistante rend leur repaire très difficile à trouver, même pour des poursuivants sur leurs talons.

Un sous-chef gobelin est à la tête de trois fendeurs de crânes et de cinq hommes d'armes si émérites qu'ils ont commencé à se doter d'un tatouage par brigandage réussi. Le nombre de tatouages augmentant, il en va de même de leur assurance et de leur audace.

- 1 sous-chef gobelin (contrôleur d'élite de niveau 4, *BF* page 138)
- 3 gobelins fendeurs de crânes (brutes de niveau 3, *BF* page 139)
- 5 hommes d'armes gobelins (francs-tireurs de niveau 1, *BF* page 138)

HUMAINS : ÂMES CORROMPUES

Les colonies humaines dans les Hauts-Fonds sont la preuve que les humains peuvent survivre en Outreterre. Mais à quel prix, pour leur âme comme pour leur société ? Nombre d'entre eux suivent les religions rivales de Ioun et de Vecna. Les deux églises jaugent la valeur de l'Outreterre, Ioun pour ce qu'il y a à en apprendre, Vecna pour ce qui peut y être découvert et ensuite dissimulé à jamais.

On rencontre souvent des humains dans des colonies naines d'Outreterre, et de temps à autre des humains se font recruter dans des opérations minières naines. Ils ne s'allient que rarement avec les autres habitants des Hauts-Fonds.

MARCHANDS D'ESCLAVES

Rencontre de niveau 6 (1 350 px)

Un esclavagiste humain pourrait voyager à travers les Hauts-Fonds pour récupérer des esclaves échappés, pour réunir des prisonniers pour Torog ou pour vendre des captifs aux acheteurs duergars ou drows.

DAVE ALLSOP

- 1 esclavagiste humain (brute de niveau 8, *BF2* page 146)
- 1 charognard rampant (contrôleur de niveau 7, *BF* page 42)
- 1 capitaine forgelier (soldat de niveau 6, *BF* page 120)
- 6 laquais humains (sbires de niveau 7, *BF* page 162)

Nains : prospecteurs soupçonneux

De toutes les races de la surface, seuls les nains ont colonisé l'Outreterre de manière significative. La plupart de ces colonies sont à quelques journées de marche du monde ensoleillé, car cette race connaît bien les risques qu'il y aurait à creuser trop profondément en Outreterre.

Les nains considèrent les autres habitants de l'Outreterre comme des menaces pour leur survie. Même ceux qui auraient été vus comme des alliés au-dessus du sol sont accueillis avec fraîcheur ou avec méfiance, à moins que leur groupe ne soit très majoritairement composé de nains.

Explorateurs

Rencontre de niveau 4 (875 px)

Un arbalétrier nain, son garde du corps (un marteleur), son protecteur de fer et une paire d'hommes de main fouillent l'Outreterre à la recherche d'un emplacement propice à une nouvelle mine. Les nains partent du principe que les personnages sont des rivaux ou des agents ennemis envoyés pour les arrêter.

- 1 arbalétrier nain (artilleur de niveau 4, *BF* page 194)
- 1 marteleur nain (soldat de niveau 5, *BF* page 194)
- 1 protecteur de fer (soldat de niveau 3, *BF* page 159)
- 2 berserkers humains (brute de niveau 4, *BF* page 163)

Troglodytes : sauvages malodorants

Ces humanoïdes sont les descendants de reptiles primitifs. Leur musc immonde fait que les autres humanoïdes répugnent à traiter avec eux. Les troglodytes passent autant de temps en disputes territoriales avec des tribus voisines qu'à chasser d'autres créatures. Il n'est pas rare de tomber sur une bande troglodyte en train de se faufiler dans des tunnels secondaires pour récolter des renseignements sur une tribu rivale.

Les troglodytes font l'élevage (ou capturent et dressent) d'autres créatures de l'Outreterre pour répondre à leurs besoins. Il s'agit en général de drakes, de béhémots, de charognards rampants, de chuuls, d'oxydeurs et de vases.

Expédition guerrière troglodyte

Rencontre de niveau 9 (2 300 px)

Ce groupe pourrait être envoyé pour attaquer une colonie proche, poursuivre des intrus ou évaluer la force et les faiblesses d'une tribu troglodyte voisine.

- 1 champion templier troglodyte (soldat de niveau 9, *BF2* page 206)
- 2 fléaux des profondeurs troglodytes (artilleurs de niveau 9, *BF2* page 205)
- 2 sauvages troglodytes (franc-tireur de niveau 9, page 30)
- 1 béhémot porte-masse (soldat de niveau 7, *BF* page 32)

Autres habitants des Hauts-Fonds

Les brutaciens affirment mieux comprendre les voies de Torog que toute autre créature mortelle, mais la dure vérité est que les tribus brutaciennes qui s'aventurent en Outreterre ne survivent que rarement plus d'une génération avant de succomber, victimes de créatures plus puissantes.

Lorsque les natifs de l'Outreterre tombent sur un dédale de petits tunnels criblant des passages plus larges, ils savent qu'ils sont probablement tombés en territoire kruthik. Les kruthiks chassent en meute, utilisant les boyaux qu'ils creusent pour dresser des embuscades à des endroits appropriés le long des principales artères d'Outreterre. Leurs ruches sont des terriers particulièrement étroits et difficiles à atteindre.

Les quaggoths (page 150) parcourent les Hauts-Fonds à la recherche de zones d'où il sera plus aisé de se mettre en rapport avec les esprits primaux du monde d'en haut. Ces nomades deviennent sauvagement territoriaux à proximité de chutes de pierres ou de chutes d'eau entraînées jusque là depuis la surface par les chamboulements perpétuels de l'Outreterre.

Visiteurs des Hauts-Fonds

Puisque les frontières entre les régions d'Outreterre sont à la fois floues et faciles à franchir, il arrive de rencontrer dans les Hauts-Fonds des créatures provenant des Profondeurs.

Les cités drows se trouvent essentiellement dans les Profondeurs. Pour autant, il n'est pas rare de croiser des guetteurs, des équipes de chasse et des assassins drows tapis dans les tunnels secondaires des Hauts-Fonds ou faisant affaire à la périphérie d'une communauté souterraine. Quelle que soit leur tâche principale, on peut être sûr que chaque drow sert également d'espion pour la matrone de sa maison.

Les obscurs qui ne s'entendent pas avec les shadar-kai migrent en masse de l'Ombrebasse vers les Hauts-Fonds. Ils n'ont aucune hésitation à se mettre au service de Torog, si besoin est. « Tant que cela permet de tremper la lame », ainsi va le dicton obscur.

Natifs de l'Outreféerie, les myconides sont des champignons intelligents qui profitent de toutes les opportunités pour se répandre dans de nouveaux environnements. Bien que les Hauts-Fonds ne soient pas tout à fait aussi fertiles que les vastes cavernes de l'Outreféerie, des colonies myconides ont commencé à s'y installer. Leur rythme de croissance soutenu oblige les autres créatures de l'Outreterre à exercer une vigilance toute particulière : dès qu'elles constatent une infestation myconide, elles convergent systématiquement dessus pour la réduire en cendres avant qu'elle n'atteigne une taille dangereuse.

La silhouette la plus redoutée par toute créature des Hauts-Fonds est celle de l'illithid. Heureusement, il est très rare d'en rencontrer dans les Hauts-Fonds. Le plus souvent, les habitants des Hauts-Fonds ne rencontrent que des serviteurs d'illithids, souvent d'ailleurs sans avoir conscience d'avoir affaire à un nain, un gobelin, un drow ou un troglodyte compromis. Lorsqu'un véritable flagelleur mental est aperçu, tous les repaires des Hauts-Fonds à proximité basculent dans une frénésie paranoïaque.

RENCONTRE TYPE DES HAUTS-FONDS

Rencontre de niveau 9 (2 300 px)

CONFIGURATION

1 fléau des profondeurs troglodyte (T)
3 sauvages troglodytes (S)
1 chapeau de la mort (danger) (C)

Un petit groupe d'attaque troglodyte d'élite de la tribu Sangécaille traverse discrètement les Hauts-Fonds à la recherche de combattants d'une tribu rivale (les Noirfouisseurs) qui s'est emparée récemment d'un réseau de cavernes à proximité. Les troglodytes prévoient de capturer tout rival trouvé et de le sacrifier à leur dieu, Torog. Quelques minutes avant que les aventuriers ne s'approchent de cette caverne, les troglodytes entrent et identifient le chapeau de la mort. Alertés par la lumière des aventuriers ou par des bruits de mouvement plus loin dans le passage, les troglodytes dressent rapidement une embuscade.

Lorsque les aventuriers entrent dans cette zone, lisez ceci :

Des stalagmites obstruent une bonne partie de l'entrée à cette salle et une fosse perce le sol au centre de la salle. Deux humanoïdes reptiliens sont tapis derrière un champ de stalagmites contre le mur opposé. Une coulée d'éboulis dissimule une partie du mur au nord.

Lorsqu'un aventurier regarde le sol à côté de la fosse, lisez ceci :

Des champignons et des mousses de toutes sortes tapissent le fond de la fosse, remontent ses bords et en recouvrent le pourtour. Un spécimen particulièrement imposant, placé sur le haut, est constitué d'un pied épais et d'un large chapeau rouge tacheté de jaune malsain.

TACTIQUE

Au déclenchement du combat, les sauvages troglodytes se sont abrités derrière les stalagmites et lancent des javelines sur leurs ennemis, dans l'espoir de les inciter à charger le long de la fosse. Une fois qu'au moins un adversaire est passé à proximité de celle-ci (et que le chapeau de la mort a attaqué ; cf. ci-dessous), les sauvages se jettent dans la bataille, utilisant des attaques de bousculade pour contenir leurs adversaires dans la zone affectée par l'explosion empoisonnée du chapeau de la mort.

Le fléau des profondeurs troglodyte reste en retrait du corps à corps, utilisant *rayon débilitant* pour aider ses compagnons. Si ceux-ci sont tués, il bat en retraite jusqu'au champ de stalagmites le plus proche et y combat jusqu'à la mort.

Les troglodytes, redoutant la virulence de son poison, font leur possible pour rester à distance du chapeau de la mort.

Le chapeau de la mort n'est l'allié de personne ; il attaque dès qu'une créature, quelle qu'elle soit, vient dans une case adjacente.

Au cours de la bataille, les troglodytes insultent les aventuriers en draconique, les traitant de « rejetons des Noirfouisseurs » (la tribu rivale) et autres noms désobligeants. Un test d'Exploration DD 22 permet à un personnage de comprendre que « Noirfouisseurs » est le nom d'une tribu troglodyte de la région. Les insultes révèlent clairement que ces troglodytes-ci pensent que les aventuriers sont alliés avec leurs ennemis.

Fléau des profondeurs troglodyte (T) — **Artilleur (meneur) niveau 9**
Humanoïde naturel (reptile) de taille M — 400 px

Initiative +7 — **Sens** Perception +4 ; vision dans le noir
Puanteur troglodyte aura 2 ; tout ennemi vivant pris dans l'aura subit un malus de -2 aux jets d'attaque.
Pv 78 ; **péril** 39
CA 22 ; **Vigueur** 22, **Réflexes** 21, **Volonté** 19
VD 5

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
+16 contre CA ; 1d4 + 5 dégâts.

Rayon débilitant (simple ; à volonté) ✦ **focaliseur**
Distance 10 ; +14 contre Vigueur ; 1d8 + 5 dégâts, et si la cible est prise dans une aura de *puanteur troglodyte*, elle est affaiblie (sauvegarde annule).

Puanteur aveuglante (réaction immédiate, quand le troglodyte est touché par une attaque ; se recharge quand le troglodyte est en péril pour la première fois)
Explosion de proximité 2 ; vise les non-reptiles ; +13 contre Vigueur ; la cible est aveuglée (sauvegarde annule).

Nuage rance (simple ; recharge ⚄ ⚅)
Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; vise les non-reptiles ; +13 contre Vigueur ; 2d6 + 5 dégâts, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du fléau des profondeurs troglodyte.

Alignement chaotique mauvais — **Langues** draconique
Compétences Exploration +9

For 12 (+5)	**Dex** 16 (+7)	**Sag** 11 (+4)
Con 18 (+8)	**Int** 12 (+5)	**Cha** 13 (+5)

Équipement armure de cuir, bâton

3 sauvages troglodytes (S) — **Franc-tireur niveau 9**
Humanoïde naturel (reptile) de taille M — 400 px chacun

Initiative +10 — **Sens** Perception +7 ; vision dans le noir
Puanteur troglodyte aura 1 ; tout ennemi vivant pris dans l'aura subit un malus de -2 aux jets d'attaque.
Pv 98 ; **péril** 49
CA 23 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 21, **Volonté** 20 ; cf. aussi *enduit de vase*
VD 6

⊕ **Lance** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+14 contre CA ; 1d8 + 8 dégâts.

Javeline (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 10/20 ; +14 contre CA ; 1d6 + 9 dégâts.

Bond sauvage (simple ; recharge ⚃ ⚄ ⚅)
Le sauvage troglodyte effectue une charge. +15 contre CA ; 2d8 + 8 dégâts. Au cours de son déplacement de charge, le sauvage troglodyte ignore les terrains difficiles et les terrains impraticables, et son déplacement ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

Enduit de vase
Le sauvage troglodyte bénéficie d'un bonus de +4 aux tentatives d'évasion. De plus, il bénéficie d'un bonus de +4 à la CA et aux Réflexes quand il est la cible d'une attaque pendant son déplacement.

Avantage de combat
Les attaques d'un sauvage troglodyte infligent 1d8 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Alignement chaotique mauvais — **Langues** draconique
Compétences Athlétisme +12, Discrétion +13, Endurance +13

For 16 (+7)	**Dex** 19 (+8)	**Sag** 16 (+7)
Con 18 (+8)	**Int** 10 (+4)	**Cha** 11 (+4)

Équipement lance, 6 javelines

Chapeau de la mort (C) **Mitrailleur niveau 12**
Danger 700 px

Le pied de ce champignon est aussi épais qu'un tronc d'arbre et son chapeau est large et rouge, recouvert de taches jaunes.

Danger : un chapeau de la mort transforme la case où il se trouve en terrain difficile.
Toute créature située dans l'espace du chapeau de la mort bénéficie d'un abri.

Perception
Aucun test n'est nécessaire pour voir le chapeau de la mort.

Autre compétence : Nature
✦ DD 16 : le personnage identifie le champignon comme un chapeau de la mort.

Déclencheur
Lorsqu'une créature pénètre dans l'espace du chapeau de la mort ou dans une case adjacente, une des poches jaunes du chapeau de la mort se rompt et déverse ses spores toxiques dans l'air.

Attaque
Réaction immédiate **Proximité** explosion 3
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : +15 contre Vigueur
Réussite : 2d8 + 5 dégâts de poison, et 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts.

Contre-mesures
✦ un personnage qui passe à côté d'un chapeau de la mort (mais pas dans son espace) peut effectuer un test d'Acrobaties DD 22 pour éviter de déclencher les spores.
✦ un personnage peut attaquer le chapeau de la mort (CA 5, autres défenses 10 ; pv 70 ; résistance poison 20). Détruire le chapeau de la mort empêche d'autres poches de spores d'éclater.

Promotion d'élite (1 400 px)
✦ l'attaque du chapeau de la mort devient une action d'opportunité.
✦ augmentez les dégâts du chapeau de la mort de 1d8.
✦ augmentez le DD du test d'Acrobaties de 2.

Particularités de la zone

Lumière : obscurité ; il n'y a aucune source de lumière dans cette salle.

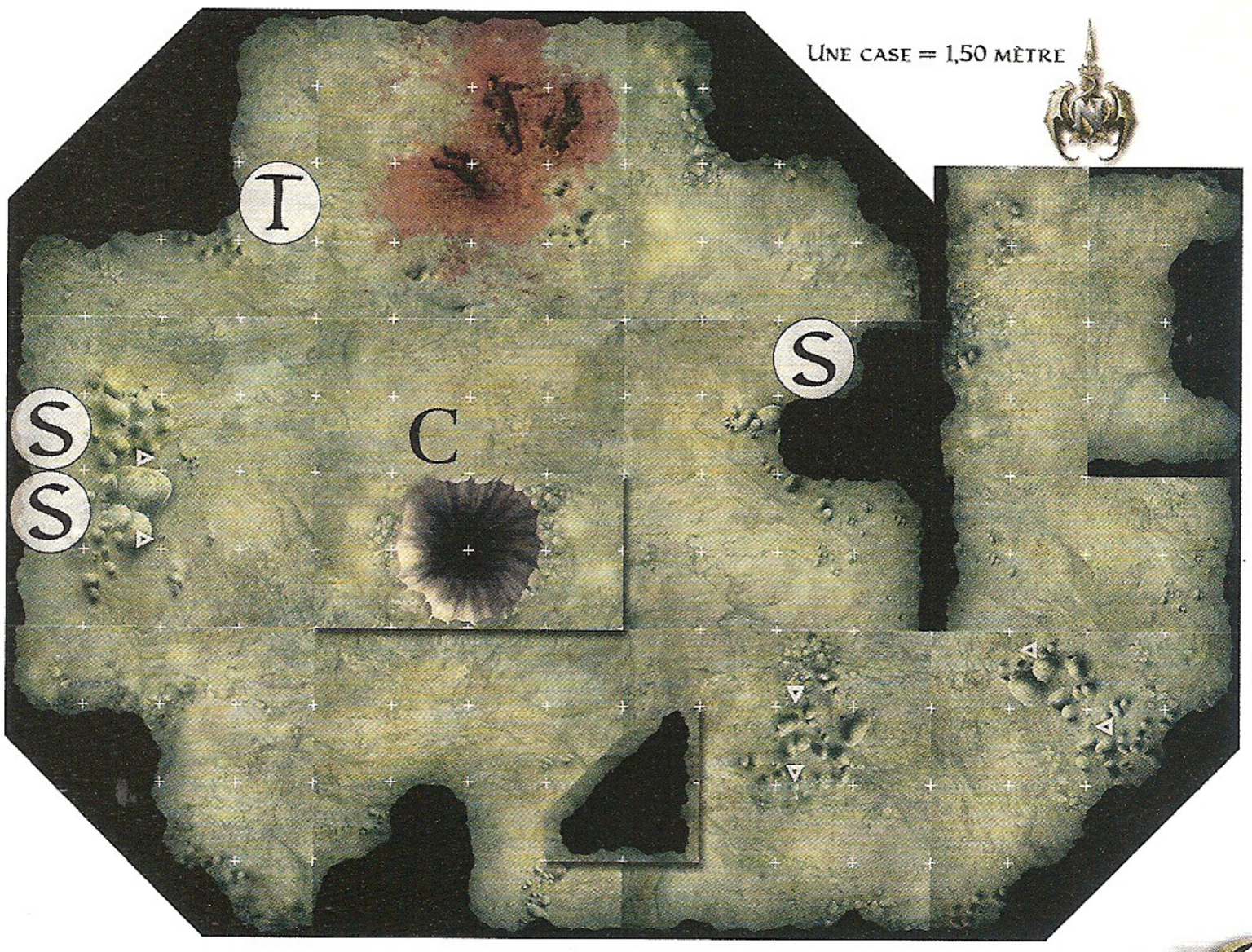
Plafond : le plafond est à 3 mètres de hauteur.

Fosse : une fosse de 3 mètres de profondeur perce le sol au centre de la salle. Une véritable mer de champignons inoffensifs pousse au fond, grimpe le long des parois, et se répand sur le pourtour de la fosse. C'est parmi les champignons en haut de la fosse que le chapeau de la mort s'est élevé. Un personnage peut escalader les parois de la fosse en réussissant un test d'Athlétisme DD 15.

Stalagmites : ces cases dans la partie sud-est de la zone constituent un terrain difficile. Tout personnage dans une case contenant des stalagmites bénéficie d'un abri. Des stalactites pendent au-dessus des stalagmites, conférant un abri aux créatures volantes ou grimpantes.

Éboulis : des éboulis longent le mur nord de la salle.

Trésor : une fouille des éboulis et un test de Perception DD 20 révèlent le corps écrasé d'un humain, mort depuis longtemps, vêtu d'une cotte de mailles en lambeaux. Une bourse à sa ceinture contient six gemmes d'une valeur totale de 1 400 po. Le personnage remarque également quelque chose d'autre enfoui sous les rochers ; cf. « Développement » pour plus d'information.



Développement

Si les aventuriers prennent le temps de dégager les éboulis (l'équivalent d'une heure de travail fourni par cinq personnages), ils découvrent une petite salle contenant trois corps, membres d'un groupe d'aventuriers porté disparu depuis longtemps dans la ville où ils ont leur base à la surface. Les proches des aventuriers défunts se montreront généreux envers ceux qui les informeront du sort de leurs chers et tendres.

Px de quête : 400 px (quête mineure) plus 400 po si des nouvelles des aventuriers défunts sont délivrées à leurs proches.

Savoir que deux tribus troglodytes sont en guerre pourrait se révéler utile ultérieurement au cours des explorations des aventuriers. Présenter la preuve aux Noirfouisseurs que les personnages ont vaincu un groupe d'attaque Sangécaille confère aux PJ un bonus de +2 aux tests de Diplomatie pour influencer les Noirfouisseurs en leur faveur en toute occasion à l'avenir.

PHÉNOMÈNES DES HAUTS-FONDS

Les Hauts-Fonds se trouvent sous la surface du monde, une dimension souterraine faite de passages faiblement éclairés et de hautes salles poussiéreuses.

Vie locale

Coupés de l'énergie nourricière du soleil, la plupart des tunnels et des salles hautes sous la surface ne sont que de sinistres couloirs dépourvus de vie. D'étroits réseaux de cavernes serpentent sur des kilomètres sans qu'on y trouve trace de créatures ou de plantes venues jusqu'à leurs ténèbres.

Pourtant, un plafond suintant et une mare d'eau stagnante suffisent à transformer une salle stérile en une oasis souterraine. Dans de tels endroits, on peut trouver des chauves-souris, des criquets, des poissons et des écrevisses aveugles, des rats, des moucherons et toutes sortes d'araignées.

La vie végétale sous forme de champignons est également probable là où le taux d'humidité est élevé. La végétation la plus courante dans les cavernes comprend des vases, des vesses-de-loup, des moisissures et des champignons en tout genre, comestibles ou non, à pied ou sans. On voit souvent des lichens verts et rouges recouvrir les murs et les colonnes des cavernes en un linceul rugueux.

Privés de lumière du soleil, les animaux et les plantes qui auraient pu arborer à la surface une large variété de couleurs sont réduits au gris clair et au blanc. Certaines pousses fongiques émettent une luminescence aux teintes vertes et bleues. La lumière naturelle qu'elles fournissent incite les humanoïdes à s'installer dans ces zones, ou à ramener des spécimens dans leurs propres repaires aux Hauts-Fonds pour y créer un peu de lumière naturelle.

TERRAIN ORDINAIRE

Les formations rocheuses inhabituelles qu'on trouve dans les Hauts-Fonds confrontent les aventuriers à des opportunités et des dangers particuliers.

Décor de caverne : élévations, stalagmites, stalactites et autres protubérances irrégulières ou rocheuses peuvent représenter un terrain difficile, conférer un abri ou les deux.

Chutes d'eau : là où les rivières souterraines se déversent dans un nouveau cours depuis le plafond d'une haute salle, les embruns peuvent créer des zones légèrement ou fortement obscurcies.

Trous d'eau/Ruisseaux peu profonds : se déplacer à travers une zone de trous d'eau nécessite un test facile d'Acrobaties afin d'y entrer sans y terminer son déplacement et se retrouver immobilisé (sauvegarde annule). Si les trous d'eau sont dissimulés par un cours d'eau souterrain montant au moins jusqu'aux chevilles, le test d'Acrobaties est difficile.

Autres particularités : le limon des cavernes, le nuage de spores, les herbes crampons, la gelée poisseuse et les rampes sont des particularités de terrain fantastiques tirées du *Guide du Maître* et appropriées pour des rencontres en Hauts-Fonds (cf. *GdM* pages 67-69).

Terrain

Dans les Hauts-Fonds, les tunnels s'étirent sur des centaines de mètres. Certains débouchent sur des cavernes ; d'autres rétrécissent lentement en espaces si réduits que même un halfelin ne pourrait y ramper. Les humanoïdes qui souhaitent s'installer dans les Hauts-Fonds doivent élargir les passages trop petits, agrandir les cavernes dont le plafond est trop bas ou détourner les cours d'eau pour s'assurer un approvisionnement continu en eau potable.

Une fois rencontrés, un test d'Exploration DD 20 suffit à identifier la plupart des éléments de terrain des Hauts-Fonds et leurs effets, à moins que le contraire ne soit indiqué.

Cavernes d'entrée

Les cavernes, qu'elles soient sèches ou humides, représentent le type de terrain le plus courant des Hauts-Fonds. Elles finissent par atteindre la surface en suivant des passages étroits et sinueux ou des crevasses trop petites pour autre chose que des insectes et de la vermine. D'autres cavernes d'entrée sont plus larges, que ce soit naturellement ou parce qu'un explorateur a agrandi les endroits où les boyaux se révélaient trop étroits pour permettre un accès facile.

Les cavernes d'entrée les moins connues offrent peu de chances de rencontrer d'autres voyageurs, alors qu'il est bien plus probable de croiser des explorateurs en provenance de la surface dans les cavernes plus connues. La plupart des voyageurs rencontrés par hasard feront preuve d'indifférence ; en revanche, si une entrée est réputée mener vers un endroit lucratif, des conflits entre groupes d'exploration rivaux peuvent survenir.

Au bout du compte, toutes les entrées mènent à un nœud de passages plus larges qui présente aux explorateurs une multitude de chemins. À ce stade, une bonne carte peut faire toute la différence entre une expédition réussie et une vie passée à errer dans un dédale de tunnels.

Vieilles mines

Partout dans les Hauts-Fonds, on peut trouver d'anciens puits et tunnels miniers ainsi que des installations naines d'exploration. De vieux passages de mines peuvent rester des décennies voire des siècles sans maintenance. Traverser une section de vieille mine peut se transformer en défi qui requiert à la fois talent et chance pour parvenir de l'autre côté sans déclencher l'accident minier le plus redouté : l'effondrement.

Les créatures originaires des Hauts-Fonds se tiennent à l'écart des anciennes mines, même si cela nécessite de faire un long détour. Certains indigènes ingénieux ont reconverti leurs tunnels pour servir de remparts contre des créatures qui auraient sinon pu trouver leur chemin jusqu'à leur repaire.

Un terrain comme celui des vieilles mines est une bonne occasion de plonger les personnages dans un défi de compétences. Des tests d'Exploration (pour détecter des sections de passages susceptibles de

Les Arkhosiens égarés

Une communauté nomade de drakéïdes arpente les Hauts-Fonds, se livrant à des raids et au commerce pour survivre. Vêtus de guenilles et de fourrures recouvertes d'éléments d'armure dépareillés, ils dressent des embuscades. S'ils sont confrontés à un adversaire supérieur, ils s'enfuient dans un dédale de passages qu'ils connaissent mieux que quiconque. Les nomades sont convaincus d'être les derniers véritables représentants de l'empire arkhosien, réfugiés sous la surface de la terre à la chute de l'ancien empire. Leur connaissance de l'histoire impériale est au mieux superficielle, mais un occasionnel éclat de vérité brille au milieu des mythes altérés racontant la terre natale des drakéïdes.

Leur chef actuel, un guerrier musclé du nom de Torsal, se prend pour un empereur, exigeant d'être traité avec toute la déférence due à son titre. S'il est défié dans les formes et défait, il déclarera le vainqueur « seigneur arkhosien honoraire ».

Les Arkhosiens égarés témoignent de générations passées sous terre. Leurs écailles sont d'un blanc terne ou grises. Des conduits nasaux élargis leur permettent d'évoluer par l'odorat comme s'ils disposaient de vision dans le noir.

s'effondrer), d'Endurance (pour continuer d'avancer malgré les difficultés du terrain), et d'Athlétisme (pour sauter par-dessus des parties dangereuses du passage ou les contourner par l'escalade) pourraient aider les personnages à surmonter les périls d'une traversée de mines abandonnées.

Cours d'eau souterrains

L'eau de la surface trouve constamment un passage au cœur de la terre, traversant les Hauts-Fonds avant d'être collectée par les lacs et les mers sans soleil des Profondeurs.

Les cours d'eau des Hauts-Fonds sont le plus souvent de simples filets qui courent pendant un temps le long d'une section de tunnel avant de plonger et disparaître dans une fissure dont la largeur ne dépasse pas celle d'une main de nain.

D'autres fois, des cours d'eau souterrains traversent le sol des tunnels en douceur, peu profonds, ne montant pas plus haut qu'une cheville ou un mollet, et s'écoulant si lentement que si un pied devait glisser sur une pierre, rien de pire qu'une botte trempée ne découlerait de l'accident.

Les rivières souterraines s'engouffrent entre de hautes parois resserrées qui les transforment en rapides écumants au débit élevé. Il est tout aussi dangereux de naviguer sur de tels torrents sous terre qu'à la surface, voire davantage : la plupart de ces rapides se déversent dans des abysses dont la hauteur se mesure en kilomètres.

LUCIO PARRILLO

La Voie du Roi

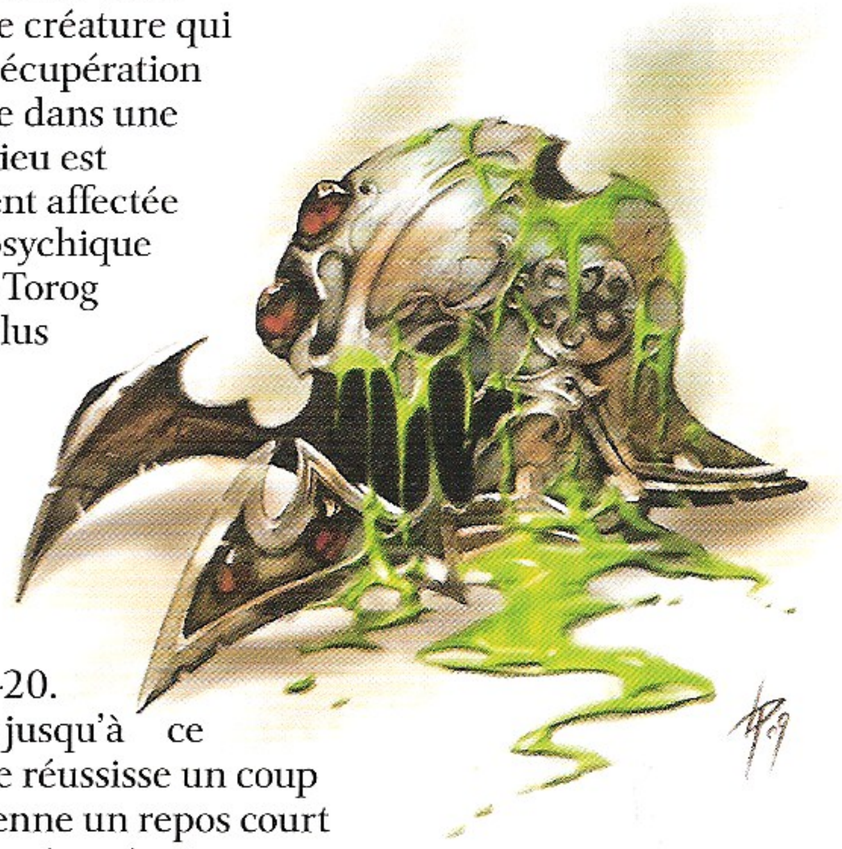
Dans les Hauts-Fonds, la Voie du Roi n'est qu'une rumeur car rares sont ses larges boyaux dont les boucles remontent hors des Profondeurs. Lorsque la voie émerge dans les Hauts-Fonds, elle est aisément reconnaissable à sa surface rocheuse inégale et profondément marquée, défigurée de taches rouges qui pleurent le sang. Les cavités le long du tunnel empestent la corruption, un vestige du passage du dieu Torog il y a bien longtemps.

Les voyageurs qui empruntent ces larges voies ressentent une tension croissante sur laquelle ils ne parviennent jamais à vraiment mettre le doigt. Certains la comparent à une présence terrible, comme dans un rêve, sur le point de se réveiller et de les remarquer.

Rêve-dieu

Le passage de Torog à travers les Hauts-Fonds a laissé une souillure psychique indélébile sur la roche. Les créatures qui passent par la Voie du Roi dans les Hauts-Fonds peuvent discerner un écho de l'angoisse du dieu, résonnant toujours dans la zone. L'énergie subsistante dans ce rêve-dieu donne l'assurance de porter un coup formidable contre un adversaire, mais obscurcit tout derrière une brume onirique.

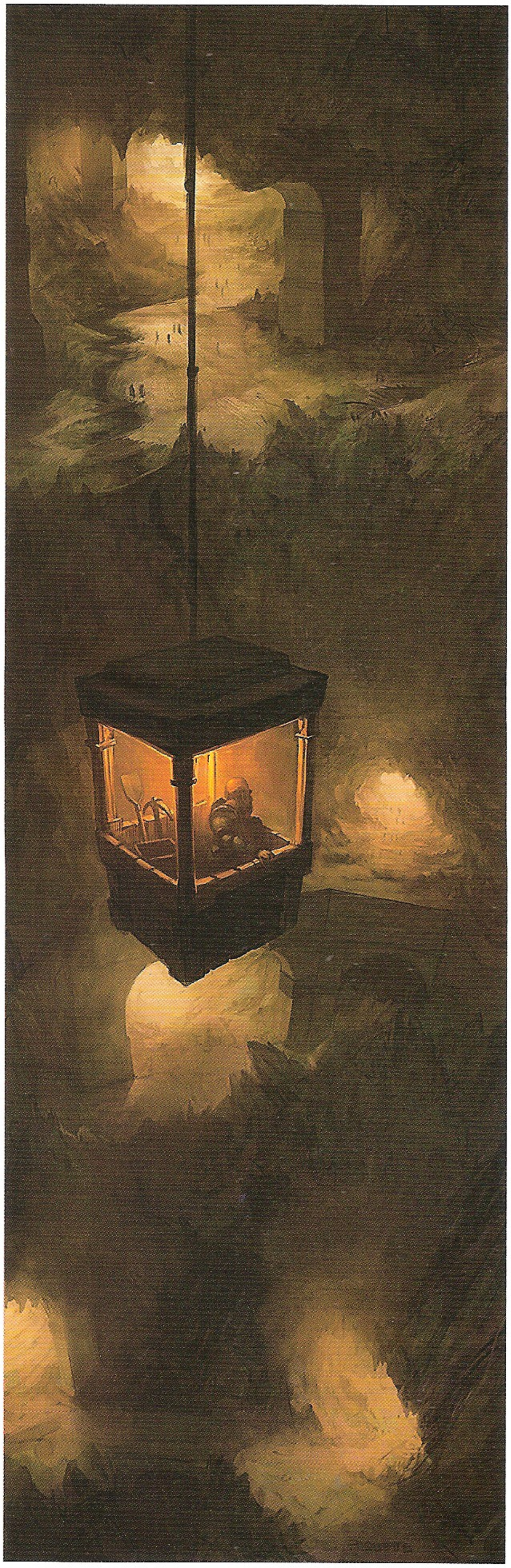
Les zones de rêve-dieu contiennent une pierre rouge pâle sur une surface de 5 à 10 cases contiguës. Un test d'Exploration ou de Religion DD 25 permet d'identifier un rêve-dieu.



Effet : toute créature qui dépense une récupération en étant placée dans une case de rêve-dieu est temporairement affectée par le résidu psychique du passage de Torog et subit un malus de -2 aux jets d'attaque. La créature peut également réussir un coup critique sur un résultat de 17-20. Cet effet dure jusqu'à ce que la créature réussisse un coup critique ou prenne un repos court sans utiliser de récupération.

Une zone de rêve-dieu n'affecte qu'une seule créature à la fois ; une fois la zone activée par une récupération, elle devient dormante jusqu'à ce que son effet sur cette créature prenne fin.

Utilisation : puisque les aventuriers dépensent plus de récupérations que les monstres, cette particularité de terrain affectera plus probablement les personnages que leurs adversaires. Placez le rêve-dieu pour rendre un combat moins prévisible pour les personnages : un personnage affecté rate ses attaques plus souvent que la normale, mais réussit des coups critiques également plus fréquemment.



FORGELOGIS

Pour des personnages d'échelon héroïque

Les nains exploitent les Hauts-Fonds pour en tirer de l'or, de l'argent et des gemmes. Des communautés telles que Forgelogis, également surnommée Cité des Mines, se constituent autour des mines et se déplacent lorsque les richesses sont épuisées. Bien que cette politique paraisse pleine de bon sens du point de vue pratique, chaque nain aspire dans son cœur aux anciens temps. Les chants nains sont plein de références à Grandfond, la légendaire demeure naine, perdue quelque part en Outreterre.

COLONIES MINIÈRES SOUTERRAINES

En grandissant, les complexes miniers se transforment en communauté. Les mines épuisées sont élargies pour fournir un logis aux ouvriers. Ceux-ci à leur tour attirent des commerçants, qui dégagent des salles pour y mener leurs affaires. Comme dans toute autre population de la surface, les non-combattants doivent être protégés contre les pillards, ce qui nécessite la mise en place d'un gouvernement pour engager et équiper ses protecteurs. Rapidement, ce gouvernement endosse des responsabilités supplémentaires, établissant des lois et arbitrant les désaccords.

Les colonies minières naines disparaissent aussi vite qu'elles apparaissent. Une fois les minerais et les gemmes d'une zone épuisés, l'endroit perd tout intérêt. Les nains scellent les entrées de la colonie défunte et vont fonder la suivante.

Une cité de mineurs

Forgelogis est érigée au sommet du Filon de Storvirk, une faille rocheuse dans laquelle les veines de différents minerais s'entremêlent. Les salles de la communauté se trouvent des centaines de mètres au-dessus de la douzaine de puits utilisés pour exploiter le filon. Storvirk, celui qui l'a découvert, est toujours en vie à l'âge vénérable de 207 ans. Admiré comme le maire émérite de la colonie, Storvirk relate avec bonheur comment il a découvert le filon alors que tous ses compagnons avaient abandonné la recherche. Aujourd'hui, son public doit faire preuve de patience puisqu'il s'endort systématiquement au cours de la narration.

Gouvernement

Les chefs nains de Forgelogis sont appelés maires (les nains pensent que seuls les endroits destinés à durer devraient avoir un roi). Tout nain qui est soit mineur soit propriétaire d'un commerce rentable peut participer au choix du maire. Les maires continuent de servir jusqu'à ce qu'ils démissionnent, habituellement parce qu'ils partent exploiter une mine ailleurs. Une convocation spéciale des clans de la communauté peut déposer un maire qui serait considéré comme particulièrement négligeant dans ses devoirs.

Bien que le maire soit habituellement un nain, le peuple de Forgelogis se souvient encore du règne du halfelin paladin Keldo. Il y a vingt ans, il repoussa une invasion conjointe de fantômes et d'orques, puis se révéla être un dirigeant compétent en temps de paix.

EMPTY ROOM STUDIO - ADAM PAQUETTE

Séjour à Forgelogis

Les mineurs ont appris à se méfier des étrangers. Comme tout complexe souterrain, Forgelogis possède un nombre limité d'entrées. Toutes sont bien gardées et peuvent être scellées par d'immenses valves de pierre.

Les non-nains sont autorisés à entrer dans Forgelogis pour y mener des affaires mais ne peuvent pas y coucher. Pour que des visiteurs reçoivent la permission de dormir dans la ville, il faut qu'un nain les accompagne ou qu'un habitant se porte garant d'eux. Les logements de la communauté minière sont réputés pour leur austérité. Les aventuriers peuvent s'attendre à se voir allouer un emplacement de roche plate pour y dérouler leur paillasse. Au matin, ils recevront une cruche de bière pour les réveiller et, s'ils ont de la chance, un gigot de mouton froid.

Quelques commerçants sont spécialisés dans les services aux aventuriers en voyage. Ils proposent des objets magiques, des composants de rituel et de l'équipement d'aventure. Dans les villes minières naines, ces commerces ont le nom de « trocs d'étranger ». Les habitants du coin les considèrent comme une manière peu glorieuse de gagner sa vie, mais respectent le supplément de richesse qu'il apporte à ceux qui le pratiquent. Ces échoppes exiguës servent de point de chute pour les rumeurs et les opportunités. Les indigènes qui cherchent à engager des mercenaires le font savoir au propriétaire. Les trois trocs d'étranger de Forgelogis sont gérés par les commerçants suivants :

- Thora Un-Œil, une ancienne exploratrice qui est toujours avide d'entendre les histoires de ses clients. Les clients réguliers apprennent à se méfier de ses conseils, qui sont plus enthousiastes qu'avisés.
- Bosi, à l'air pincé, dont les prix sont honnêtes mais dont le mépris pour les pillards est mal dissimulé.
- Ottar le lunatique, qui a repris l'affaire familiale lorsque son père disparut dans une catastrophe minière. Malgré le sort de son père, il rêve de financer une expédition pour trouver les ruines de Grandfond.

Opportunités à Forgelogis

Lorsque de petits pillards posent problème, les ouvriers répugnent à abandonner leur travail à la mine pour se battre. À l'inverse, la défense contre les attaques de grande ampleur contre la colonie mobilisent toute la communauté. Le maire engage des aventuriers pour assumer des fonctions de contre-raids pour le compte de la ville. En cas de réussite, les mercenaires gagnent non seulement la récompense promise, mais un adoucissement de l'attitude froide de Forgelogis envers les visiteurs.

Parmi les ennemis communs, il y a les bandits humains, les drows, les duergars, les troglodytes et autres racailles des Tanières hurlantes. De brefs raids dans les Tanières Hurlantes sont un exemple de mission habituellement proposée aux étrangers mercenaires. En ce moment, les nains ont des problèmes avec une colonie grell nouvellement installée dans un coin secret réservé aux héros tombés de Forgelogis (cf. « Halls des Disparus, » page 36).

Les aventuriers pourraient également trouver du travail en tant que gardes ou comme main d'œuvre auprès d'une des sociétés libres de prospection naines ou auprès d'une des sociétés de chasseurs de gemmes. La rémunération prend la forme de monnaie trébuchante ou de cartes naines et d'information sur des endroits souterrains proches. Les nains qui snoberaient un étranger en plein Forgelogis sont bien plus amicaux dans les parties sauvages des Hauts-Fonds. Après tout, ces aventuriers pourraient un jour être l'unique rempart entre un nain et un flagelleur mental affamé. La chasse à la gemme a plus mauvaise réputation que la prospection. Les aventuriers qui restent dans une ville minière sont jugés aux gens qu'ils fréquentent. S'ils se font employer par des chasseurs de gemmes, les gens du coin pourraient les mépriser en conséquence.

De temps à autre, un nain disposant de plus d'argent que de bon sens finance une expédition pour reconquérir Grandfond, le royaume nain perdu qui précéda Forgelogis, réputé se trouver dans les Profondeurs. De tels nains sont ravis d'embaucher des aventuriers, habituellement contre la promesse d'une part égale sur tout objet ramené par l'expédition (bien que de tels contrats prévoient des clauses de bas de page qui excluent les reliques naines du partage).

Une tribu quaggoth, dont le repaire se trouve dans des cavernes à proximité, a lancé une petite guérilla contre les résidents de Forgelogis. Les aventuriers qui seront prêts à se rendre au repaire des quaggoths pour mettre fin aux attaques à leur source seront bien récompensés (cf. « Cavernes larmoyantes » page 37)

Un racket exercé par un groupe de nains dénommés les Chiens de Zardkeran détrousse les commerçants de Forgelogis. Les aventuriers pourraient être contactés par un marchand suffisamment courageux pour s'opposer aux Chiens et chargés de s'occuper de cette criminalité malvenue (cf. « Promenade commerçante » ci-dessous).

Connaissance de Forgelogis

Exploration ou Histoire DD 10 : Forgelogis est une communauté minière naine dans les Hauts-Fonds, habitée par des nains qui se prétendent les descendants de Grandfond, royaume légendaire aujourd'hui détruit.

Exploration ou Histoire DD 20 : les voyageurs dans les Hauts-Fonds pourraient parvenir à obtenir un logement sûr à Forgelogis ou y trouver du travail.

Exploration ou Histoire DD 25 : Forgelogis est réputée pour sa promenade commerçante où les originalités du monde de la surface se mêlent aux étranges reliques remontées des Profondeurs.

Halls de boisson

Le hall de boisson d'un clan est au cœur de la vie sociale de Forgelogis. C'est un bâtiment simple, composé d'une salle rectangulaire, de tonneaux de bière et d'inconfortables (pour les non-nains) meubles en pierre, parfaitement adaptés aux bagarres. Rien n'est plus déconcertant pour un mineur de Forgelogis que de devoir acheter la bière à la cruche. Ce sont les clans qui paient la bière grâce à un fond commun.

Les aventuriers qui appartiennent à un clan bien représenté à Forgelogis peuvent fréquenter son hall de boisson et y amener des invités.

VILLES MINIÈRES ACTIVES

Parmi les colonies minières plus petites et néanmoins significatives des Hauts-Fonds, il y a :

Beaufilon, une colonie récente, improvisée, qui n'a pas encore mis en place un système stable de gouvernement. Son maire autoproclamé, une femme nommée Geirred, arbitre les désaccords en affrontant chaque partie à la lutte. Sa décision va en faveur de celui dont la défaite est la moins radicale.

Bout-de-Gras, dont les veines d'argent diminuent, affiche son inévitable déchéance. Ses mineurs les plus ambitieux sont déjà partis ailleurs, laissant le poste de maire vacant.

Veinediamant, où le maire autocratique, Olvir Main-Facile, recourt à la menace et à la violence pour gouverner et résiste à toutes les tentatives pour le déposer. Il a repoussé de nombreux réfugiés vers d'autres villes. Des plans pour le déposer sont souvent dressés dans les halls de boisson de Forgelogis.

Promenade commerçante

La promenade commerçante est la fierté des nains de Forgelogis et est située dans une immense cavité taillée dans la pierre. Elle contient un grand bazar où des centaines d'artisans nains présentent diverses marchandises, dont des élixirs, des parfums, de la nourriture sous toutes les formes et de toutes les teintes, des équipements miniers et des originalités récupérées des ruines plus bas ou descendues de la surface. Avec le temps, une culture d'extorsion s'est enracinée dans le marché. Les commerçants attitrés doivent accepter le racket « protecteur » d'une bande minable appelée les Chiens de Zardkeran.

Zardkeran est un maître de guerre nain dont l'expédition pour retrouver Grandfond, financée par des fonds publics, a échoué. Il est revenu la tête basse à Forgelogis après être resté un temps à Maelbrathyr (page 38). Quelques années plus tard, Zardkeran refit surface à la tête d'un groupe appelé les Chiens de Zardkeran.

Un visiteur à la promenade commerçante pourrait ne jamais entendre parler de ni voir les Chiens de Zardkeran, à moins de tomber sur un marchand ayant des arriérés et qui se ferait rappeler les raisons de rester dans les faveurs de ceux qui le rackettent.

Prospecteurs

Tous les nains d'une communauté minière rêvent de s'assurer une vie de richesses et de confort en découvrant une veine abondante en minerai. Ceux qui sont prêts à essayer montent de petites entreprises coopératives qu'on appelle des Sociétés Libres de Prospection Naines. Des magnats miniers et autres riches individus financent ces groupes d'exploration contre une partie des profits. Les membres d'une société libre obtiennent des parts sur tous les gains engendrés par le moindre gisement découvert. D'un autre côté, quand ils sont à la recherche de minerai, ils risquent tout et ne gagnent rien. Ceux qui se font embaucher comme prospecteurs salariés abandonnent leurs droits sur des richesses insoupçonnées, en échange de quoi on leur garantit un salaire décent et une prime versée à leur famille s'ils venaient à être tués.

Chasseurs de gemmes

Bien que les prospecteurs de minerai limitent leurs explorations aux Hauts-Fonds, une population plus endurcie s'aventure plus profondément à la recherche de gisements de pierres précieuses. L'exploitation de gisements métalliques nécessite l'excavation de grandes quantités de minerai, alors que les chasseurs de gemmes fracassent la roche et s'emparent du butin. Ils trouvent des dépôts minéraux récemment mis à jour, en détachent facilement à coup de burin des sacs pleins de diamants, de rubis ou d'émeraudes, et se dépêchent de retourner à Forgelogis ou une autre ville minière.

Les chasseurs de gemmes nains gardent toujours un œil ouvert contre les bandits qui les suivraient à la trace. Exagérément prudents avant de faire une trouvaille, ils sont sur les nerfs et agressifs lorsque leurs sacs regorgent de gemmes. Partant du principe que tous les aventuriers venus de la surface qu'ils rencontrent en ont après leurs trouvailles, ils sortent leur hache d'abord et posent les questions ensuite.

RIVALITÉS

Les tensions entre mineurs, prospecteurs et chasseurs de gemmes se règlent habituellement sans trop de casse dans des bagarres de taverne au hall de boisson. Lorsque les rancœurs se font trop fortes, elles peuvent dégénérer en émeutes ou en meurtres. Les mineurs considèrent les prospecteurs et les chasseurs de gemmes comme des rêveurs fainéants, incapables de s'attaquer à un travail sérieux. Les prospecteurs indépendants méprisent leurs confrères salariés qu'ils voient comme des minables, rampant devant leurs patrons. Et tout le monde regarde les chasseurs de gemmes d'un mauvais œil, tant ils ont la réputation de ne valoir guère mieux que le dernier des brigands.

Halls des Disparus

Bien qu'il s'agisse d'une communauté naine temporaire, Forgelogis existe depuis plus d'un siècle. Durant ce temps, de nombreux nains sont tombés en défendant leur clan ou leurs mines, et dans des accidents d'exploitation. On les appelle les Héros de Forgelogis et ils sont inhumés dans une catacombe naine spéciale, située sous la ville, dans les premiers puits de mine creusés par Storvirk, le père de la ville.

Les Halls des Disparus ont été envahis. Des grells ont trouvé une crevasse et se sont glissés à l'intérieur. Une colonie de ces monstres à tentacules réside maintenant dans ce temple dédié à ceux qui ont fait le sacrifice ultime pour Forgelogis, déshonorant leur mémoire. Les nains envoient régulièrement une expédition dans les halls pour les éradiquer, mais les monstres n'y voient que des proies faciles dont se repaître.

Ambassade de Montcour

Les nains de Forgelogis entretiennent un contact sporadique avec la communauté naine de la surface la plus proche, Montcour. La plupart du commerce qui monte des Hauts-Fonds vers le monde et qui revient en Forgelogis passe par Montcour, car sa position au-dessus de la route en fait la plus facile d'accès et la plus sûre hors d'Outreterre. Malgré la fraternité naine, les pontes de Montcour n'ont jamais laissé passer une occasion de facturer aux caravanes le privilège de sortir d'Outreterre par le seuil sur lequel ils veillent.

Les tensions entre les deux communautés ont déjà dégénéré en hostilités. La raison d'être de l'ambassade à Forgelogis est d'éviter un renouvellement de tels événements.

Rares sont ceux qui réalisent que le groupe criminel connu sous le nom de Chiens de Zardkeran a infiltré l'ambassade. Le porte-parole en chef de Montcour, Marza Roc-Ecran, est une marionnette de Zardkeran, sa loyauté achetée depuis longtemps. Une portion de tous les revenus générés par les taxes de Montcour retombe directement dans les caisses des Chiens.

"Les nains qui travaillent dans les mines sont pauvres. Les nains qui trouvent des mines sont riches."

— Adage nain

Le chemin vers Grandfond

Les nains de Forgelogis évoquent avec respect un lieu de légende, merveilleux, qui tomba sous les assauts du mal : Grandfond. Grandfond fut autrefois un puissant royaume nain, un dont les grands halls et les couloirs, nombreux et garnis de lampes, auraient aisément pu engloutir la colonie de Forgelogis dans l'une de ses immenses salles sécurisées mais pleines de vie.

Un cataclysme submergea Grandfond, sous la forme d'un monstre déchaîné sorti des profondeurs, peut-être un dragon violet vénérable, ou alors un originel, selon le conteur. Quelques rares nains échappèrent au désastre et leurs descendants, dont Storvirk, fondèrent Forgelogis.

La légende de Grandfond est remarquablement pauvre en détails, mais cela n'a pas dissuadé une succession de nains, rêvant de devenir des héros, de quitter Forgelogis avec l'intention déclarée de trouver et reconquérir Grandfond. Le chemin le plus rapide pour pénétrer les Profondeurs, où devrait se situer le royaume nain perdu, passe par un large tunnel parcouru d'un cours d'eau souterrain. Ce corridor a été surnommé le Chemin vers Grandfond. Il est également utilisé par les sociétés de prospection et de chasseur de gemmes basées à Forgelogis, ainsi que par d'autres créatures de cette région des Hauts-Fonds allant descendre dans les Profondeurs. C'est ainsi que des prédateurs ont compris qu'il leur suffisait de dresser des embuscades sur le chemin et d'attendre qu'une proie finisse par arriver.

Les cavernes larmoyantes

Une série de cavernes interconnectées situées à proximité de Forgelogis sont célèbres pour l'eau qui goutte sans cesse du plafond et pour la colonie de quaggoths qui réside en son cœur.

Hauts de plus de deux mètres, les quaggoths sont physiquement imposants et menaçants. À l'image de leurs semblables d'Outreterre, les quaggoths qui vivent dans les cavernes larmoyantes pensent qu'ils sont en communion avec les esprits primaux résidant sous leur repaire. Ces quaggoths utilisent la boue spéciale récupérée dans des lieux sacrés de leurs cavernes pour modeler et durcir leur fourrure en des formes complexes et colorées conçues pour impressionner leurs adversaires.

Les quaggoths des cavernes larmoyantes ont reçu des messages des esprits primaux, par augures et par rêves, selon lesquels les nains de Forgelogis doivent désormais être considérés comme des proies. Ce qui était autrefois une relation délicate, où les deux groupes s'ignoraient mutuellement, est devenu une guérilla dont le front se rapproche inexorablement des frontières naines. Les quaggoths recherchent perpétuellement de nouvelles routes souterraines dissimulées pour pénétrer en douce dans Forgelogis.

En fait, un aboleth isolé, banni par sa communauté ou perdu dans les Profondeurs, s'est installé dans un bassin plein de vase, juste sous les cavernes larmoyantes. C'est lui, et non les esprits primaux, qui est derrière les instructions les plus récentes reçues par les quaggoths. Si la vérité concernant ses manipulations devait être découverte et prouvée auprès des quaggoths, voilà qui jouerait considérablement en faveur d'une cessation des hostilités envers Forgelogis.

Villes fantômes naines

Les ingénieurs nains ferment consciencieusement les entrées des villes minières abandonnées, mais l'Outreterre a sa façon de reprendre possession des espaces vides. Les portes métalliques rouillent. Le mortier s'effrite. De nouveaux passages débouchent dans des cavités scellées. Des créatures fouisseuses trouvent de nouvelles voies pour accéder à ces abris abandonnés si tentants. Les aventuriers les utilisent comme bases temporaires. Une fois ainsi occupées, les villes désertées accumulent les trésors et les secrets. Des cartes de villes fantômes naines deviennent des objets de valeur. Parmi les villes minières abandonnées figurent :

Plakenfer, qui a été abandonnée non pas par épuisement de l'or, mais parce qu'un cratère volcanique rendit la température de l'endroit invivable.

Rognepoids, qui doit son nom à la corruption supposée de ses évaluateurs.

Rudepente, qui fut reprise par des gnomes et emplie de végétation dangereuse venue de Féerie.

MAELBRATHYR

Pour les personnages d'échelon héroïque ou parangonique

Maelbrathyr, également appelée le Lieu Emporté, est une cité en ruine entraînée il y a longtemps dans l'Outreterre par Torog. C'est une des villes les plus dangereuses des Hauts-Fonds puisque ses dirigeants déments contrôlent la ville à coup de déclarations mercuriales et de caprices meurtriers. Malgré ces dangers, cela fait des siècles que des pèlerins, des esclavagistes, des marchands et des imbéciles avides de pouvoir foulent les chemins qui mènent vers Maelbrathyr.

Les derniers jours de Maelbrathyr

Au cours des dernières années de l'empire tieffelin de Bael Turath, les cinq maisons nobles de Maelbrathyr se réunirent en un acte de coopération sans précédent. Chacun contribua d'un fils ou une fille de sang noble à une formidable tâche : sortir un héros légendaire des antres de torture de Torog. Ce héros, connu comme le Magicien Rubis, avait autrefois mené des armées en faisant preuve d'une grande sagesse, un talent dont l'empire avait grandement besoin.

Ces cinq champions, collectivement appelés la Fierté de Maelbrathyr, accomplirent leur quête. Ordu Dekaan, Vance Dungrim, Marta Ravenhook, Aleeria Salitzar et Hannault Thrayban se taillèrent un chemin jusqu'au domaine de Torog et en revinrent. Bien que Vance et Marta succombèrent en chemin, les trois autres héros survécurent et ramenèrent le Magicien Rubis à la lumière du soleil. Mais, à l'apogée de la célébration donnée en l'honneur de son retour, la tragédie frappa. Les pavés jaillirent du sol, les statues se renversèrent dans les rues et le sol bascula. La cité tomba dans l'Outreterre, prise dans les griffes de Torog. Alors que la cité hurlait, le Magicien Rubis pleura, conscient que cet événement n'était que le début de la vengeance de Torog.

Entraînée dans les profondeurs sombres, la cité se brisa en plusieurs morceaux. Une partie chuta et disparut, engloutie par un abysse. Le reste de Maelbrathyr se déposa en quatre sections distinctes, arrangées comme les marches d'un escalier descendant jusqu'au bord même de cet abysse.

Bien qu'ils aient été secoués par le cataclysme, la plupart des bâtiments demeurèrent intacts et bien des gens survécurent dans la ville brisée. Mais la chute de la ville n'était que la première étape d'un plan plus vaste conçu par Torog pour punir les membres de la Fierté de Maelbrathyr et leur ville natale.

Des chaînes d'ossements jaillirent de la crevasse ténébreuse et entraînèrent le Magicien Rubis pour le replacer dans sa cellule. Au fil du temps, chacun de ceux qui avaient survécu à la chute de Maelbrathyr fut lentement et cruellement tué pour apaiser la colère de Torog.

Torog réserva un sort encore plus terrible aux trois derniers enfants nobles qui avaient osé pénétrer dans son antre de torture. Après avoir regardé mourir leurs concitoyens, ces pauvres âmes furent laissées seules à Maelbrathyr, magiquement transformées en incarnations immortelles de douleur éternelle. Seule la mort pourrait les libérer de cette existence... mais Torog leur promit qu'il revendiquerait alors leurs âmes pour leur infliger une punition encore plus atroce. Les héros survivants de la Fierté de Maelbrathyr se sont accrochés à cette vie maudite et ont sombré, au fil des longues années passées à Maelbrathyr, dans une folie qui les pousse à commettre des actes maléfiques impardonnables.

Torog n'aurait pu être plus satisfait.

La cité aux quatre niveaux

À sa chute, Maelbrathyr se brisa en quatre niveaux, semblables à d'énormes marches descendant dans la crevasse. Chaque niveau est situé environ 20 mètres sous le précédent, relié par des échelles de chaînes rouillées qui sont le seul moyen fiable de passer de l'un à l'autre.

Le niveau le plus bas de la ville est suspendu au sommet d'une crevasse à 300 mètres au-dessus de la Voie du Roi. Les premier et troisième niveaux sont reliés par des tunnels à d'autres parties de l'Outreterre, rendant l'escale par la ville utile aux voyageurs souhaitant se rendre ailleurs. Le deuxième niveau est le plus large, et le niveau inférieur est le plus endommagé, avec des sections de la ville séparées des autres par des failles de taille variable, certaines finissant en étroites cheminées ; d'autres fissures déversent tout ce qu'elles pourraient engloutir dans le vide au-dessus de la Voie du Roi.

Connaissances de Maelbrathyr

Exploration ou Histoire DD 10 : Maelbrathyr, surnommée « le Lieu Emporté », était une cité de l'ancienne Bael Turath entraînée dans l'Outreterre par le Roi Rampant pour avoir blasphémé son nom. Les cris des survivants pouvaient être entendus de la surface des années après la chute de la ville.

Exploration ou Histoire DD 20 : Maelbrathyr existe toujours en Outreterre. Elle est devenue un lieu de pèlerinage pour les fidèles de Torog et une destination pour tous ceux qui recherchent les secrets de Bael Turath. Les prêtres et autres adorateurs de Torog y ont libre accès, mais les autres sont des esclaves potentiels. Une cinquantaine d'adorateurs pourrait se trouver dans la vaste ville désertée.

Une fois par an, un grand marché aux esclaves, appelé le Carnaval Lugubre, se tient en ville. Des créatures y sont achetées et vendues en grand nombre par des marchands d'esclaves de bien des races. À cette époque, esclavagistes et autres marchands sont les bienvenus à Maelbrathyr, mais dès la clôture des marchés, ils savent qu'ils doivent partir rapidement.

Exploration ou Histoire DD 25 : cinq héros de Maelbrathyr courroucèrent Torog en lui volant un prisonnier, ce qui entraîna la chute de la ville. Trois vivent encore, ils sont les seigneurs fous de Maelbrathyr. Il est difficile de les raisonner et on dit qu'ils se méfient hautement les uns des autres. Ils se volent fréquemment des esclaves, ce qui signifie que, bien souvent, on n'échappe à un maître que pour retomber dans les filets d'un autre.

L'eau coule du mur à l'arrière du niveau le plus élevé et chute en une série de cascades, traversant les crevasses du niveau final avant de tomber dans la faille au-dessus de la Voie du Roi. Ce cours d'eau porte le nom de Larmes de Torog. Bien que l'eau soit potable, son goût est âcre et pique les yeux comme les blessures ouvertes.

Le Carnaval Lugubre

Une fois par an, Maelbrathyr est le site d'un grand festival marchand appelé le Carnaval Lugubre. Cet événement attire des esclavagistes duergars, des marchands nains et des représentants douteux de la surface, ainsi que des agents drows, fomorians et exégètes montés des Profondeurs.

Chaque niveau de la ville dispose d'une zone dégagée de tout bâtiment et de tout débris qui sert de place de marché pendant le Carnaval Lugubre. Bien que n'importe quel objet ou service puisse être acheté et vendu à peu près n'importe où dans la ville à cette époque, la coutume est de consacrer le premier niveau aux armes et aux bêtes, le deuxième aux mercenaires et aux marchés d'esclaves, le troisième aux marchandises magiques et alchimiques, et le quatrième aux articles les plus inhabituels et rares, quel que soit leur type.

Le Carnaval Lugubre offre une merveilleuse opportunité aux personnages d'explorer Maelbrathyr sans attirer l'attention. Puisque des étrangers de tous horizons visitent la cité en ruine à cette époque, un groupe d'aventuriers n'attirera pas l'attention.

Lieux particuliers

La cité est dirigée par les survivants de la Fierté de Maelbrathyr. Pervertis par la punition de Torog et rendus fous par de longues années passées en Outreterre, Ordu Dekaan, Aleeria Salitzar et Hannault Thrayban se sont divisés la ville.

Maison Dekaan : bien des bâtiments de la maison Dekaan sont en ruine au premier niveau, suite à la chute d'une stalactite qui a détruit la demeure principale. Ordu Dekaan préféra abandonner son domicile plutôt que de le réparer, et les dépendances sont maintenant occupées par un groupe de drows, essentiellement des exilés mâles. Ceux-ci étaient au service d'Ordu jusqu'à ce que l'un d'entre eux le contrarie et que tous soient renvoyés. Ils s'attardent dans sa maison, espérant revenir à son service une fois qu'ils auront trouvé le moyen de l'apaiser.

Maison Dungrim : ce bâtiment décoré au quatrième niveau semble abandonné, à l'exception d'un passage à travers la poussière qui mène jusqu'à la salle de bal principale. Lorsque Hannault Thrayban est contrôlé par la personnalité du champion Vance Dungrim, mort depuis longtemps, c'est ici qu'il organise ses fêtes décadentes. Un des doppelgangers de Hannault se fait passer pour le Magicien Rubis, et d'autres prennent les formes de la famille de Dungrim et des autres membres de la Fierté de Maelbrathyr.

Maison Ravenhook : à l'époque où Maelbrathyr n'avait pas encore été entraînée dans l'Outreterre, ce domaine était la demeure de la famille de Marta Ravenhook. Autrefois un vaste presbytère aux splendides jardins, la Maison Ravenhook semble aujourd'hui le reflet sombre de sa gloire passée. Sa dirigeante actuelle, Aleeria Salitzar, réside ici, sur le troisième niveau, avec ses fidèles et ses esclaves. Aleeria

EMPTY ROOM STUDIO · ADAM PAQUETTE

a remplacé les fenêtres brisées par des panneaux de glace sculptée, et les jardins de la maison Ravenhook regorgent aujourd'hui de champignons et de plantes souterraines cultivés par les harpies d'Aleeria. L'énorme tour d'élevage de corneilles, qui abritait autrefois des centaines d'oiseaux symboles de la maison Ravenhook, héberge maintenant des striges. À l'intérieur du bâtiment principal, on trouve un capharnaüm de sculptures, de tableaux et d'autres œuvres d'art, cadeaux faits à Aleeria accumulés au fil des longues années.

Maison Thrayban : la maison Thrayban surplombe les terrains de carnaval du deuxième niveau, des feux éternels au sommet des tours projetant une lumière rouge sur le paysage. Cette structure sinistre en forme de château est le domicile de Hannault (lorsqu'il n'est pas possédé par Vance Dungrim), dans lequel résonnent les cris des bêtes qu'il garde, mêlés à ceux qu'il pousse dans ses délires.

Les ruines des prisons : la forteresse prison de Maelbrathyr s'est effondrée à la chute de la ville. Les cellules souterraines existent toujours, et Ordu Dekaan y demeure et les étend sous une portion du quatrième niveau, par-dessus les crevasses. Ordu passe une grande part de son temps à dévaler follement les halls du donjon dans sa cage à lames, pourchassant ses esclaves en une version mortelle du jeu du chat et la souris.

Les appartements inclinés : au fil des siècles, les visiteurs ont transformé une grande part de Maelbrathyr en ruines modifiées à la hâte et couvertes de graffitis griffonnés, et c'est particulièrement vrai des appartements inclinés. Autrefois une série d'entrepôts et de demeures de riches marchands, les appartements inclinés sont un long enchaînement d'immeubles et de boutiques bancals. L'intérieur est un réseau de halls entremêlés et de minuscules espaces d'habitation. Des couloirs étroits se déroulent de manière imprévisible entre les bâtiments et à l'intérieur, certains ne menant nulle part, d'autres débouchant dans le vide au sommet des plus grandes salles de la caverne.

Les dirigeants tourmentés de Maelbrathyr

Les trois nobles restant dans Maelbrathyr, derniers enfants de la Fierté de Maelbrathyr, ont des installations séparées dans les ruines de leur ancienne terre natale. Malgré leur inimitié extrême, aucun ne consentira à la mort d'un autre, que ce soit par empathie pour leur destin commun, de crainte de courroucer Torog ou pour poursuivre un projet secret. La raison dépend du noble en question et du jour.

Création des Nobles

Pour les rendre les plus utiles possibles à votre campagne, les dirigeants de Maelbrathyr n'ont pas de caractéristiques. Ainsi, vous pouvez les créer pour s'adapter à tout échelon d'aventure.

Commencez soit par choisir un monstre de base approprié, tel qu'un glaive noir tieffelin du *Bestiaire Fantastique* ou le diaboliste humain ou la noble démente humaine du *Bestiaire Fantastique 2*, ou en élaborant votre propre personnage non-joueur en utilisant les règles de la page 186 du *Guide du Maître*. Les humains et les tieffelins sont particulièrement appropriés, mais votre version des nobles pourrait inclure des demi-elfes, des demi-orques, des éladrins ou des exégètes.

Ensuite, ajoutez les pouvoirs et les caractéristiques notées ci-dessous pour chaque noble. Ces entrées fonctionnent à l'image des monstres à thème du *Guide du Maître 2* ; elles ne changent pas le niveau de l'individu et n'en font pas une créature d'élite comme l'aurait fait un archétype.

Enfin, choisissez des serviteurs appropriés afin de bâtir des rencontres motivantes. On pourrait trouver toutes sortes de créatures au côté de ces déments maléfiques ; des monstres originaires des autres régions de l'Outreterre pourraient très bien avoir été apportés à Maelbrathyr par des marchands.

Aleeria Salitzar

Célèbre pour sa beauté, Aleeria l'était aussi tristement pour sa coquetterie à souffler le chaud comme le froid et pour le traitement cruel qu'elle infligeait à ses prétendants lorsqu'elle était encore une Fierté de Maelbrathyr. Elle souffre éternellement d'un mal qui démontre le sens de l'humour tordu de Torog. En-dessous de la taille, Aleeria est faite d'un bloc de glace, modelé comme une longue robe de bal qui flotte derrière elle, et elle glisse sur le sol comme une limace, laissant dans son sillage une traînée d'eau vaseuse. Au-dessus de la taille, la chair scarifiée d'Aleeria est enveloppée d'une flamme éternelle qui consume sa peau au même rythme qu'elle repousse pour la garder en vie.

Bien qu'elle soit hautement intelligente et perspicace, Aleeria est remplie de rage et donne souvent des ordres contradictoires au gré de ses sautes d'humeur, en passant d'une colère froide et calculatrice à une fureur sans limite. Elle réside dans la Maison Ravenhook depuis la destruction de sa propre maison lors d'une de ses rages. Elle est avide de luxe et s'entoure de belles personnes et de belles choses. Comme Aleeria détruit souvent les objets de son obsession, ceux qui recherchent son savoir ou une faveur de sa part doivent veiller à lui apporter des œuvres d'art ou des esclaves séduisants.

Aleeria marque ses serviteurs d'un fer de glace et de feu qui leur promet une mort douloureuse s'ils lui désobéissent. Elle est servie par un grand nombre de harpies, quelques éladrins et un cadre de satyres amenés ici par des esclavagistes. Son serviteur le plus étrange est un ange vaillant dénommé Néphéroth qui est venu à elle pour lui proposer une voie vers la rédemption en échange de son âme. Elle rejeta son offre et força l'ange à accepter la sienne.

Thème d'Aleeria Salitzar

Flammes glaçantes aura 3 ; tout ennemi pris dans l'aura acquiert vulnérabilité froid 5 et vulnérabilité feu 5. Si Aleeria est de niveau 11 à 20, passez ces vulnérabilités à 7. Si Aleeria est de niveau 21 à 30, passez ces vulnérabilités à 10.

Frappe glacée (simple ; recharge ⁝⁝) ✦ **froid**
Aleeria effectue une attaque de corps à corps ou de proximité à volonté. Si l'attaque réussit, la cible subit 5 dégâts de froid et est immobilisée (sauvegarde annule) en plus de l'effet normal.

Flammes lancées (simple ; recharge ⁝⁝) ✦ **feu**
Aleeria effectue une attaque à distance ou de zone à volonté. Si l'attaque réussit, la cible subit 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule) en plus de l'effet normal.

Hannault Thrayban

Hannault avait le rôle de chef de la Fierté de Maelbrathyr lorsqu'ils ont récupéré le Magicien Rubis. Au cours du voyage, son statut fut remis en cause par deux autres, Marta Ravenhook et Vance Dungrim. Hannault s'assura qu'ils ne reviendraient pas.

Hannault Thrayban vit dorénavant une vie éternelle qui lui rappelle constamment sa culpabilité. Les personnalités de Marta et Vance ne cessent de parler dans son esprit, et lorsque l'un des deux a accumulé la volonté nécessaire, Hannault se transforme physiquement en cette personne. En période de stress extrême, les trois personnalités perdent le contrôle et Hannault passe de l'une à l'autre à chaque instant (si plus d'un pouvoir de transformation est déclenché simultanément, choisissez aléatoirement entre les options présentées).

La plupart du temps, Hannault réside dans la forteresse de la Maison Thrayban, gouvernant ses sujets depuis un trône doré. Mais lorsque Vance prend le contrôle, Hannault et tous ses fidèles emménagent dans la décadence poussiéreuse de la Maison Dungrim. Si Marta prend le contrôle, elle pourrait rendre une visite cordiale à Aleeria ou lancer une attaque contre elle pour lui ravir la Maison Ravenhook.

Hannault est au cœur d'un culte de doppelgangers qui sont à son service, chacun adoptant une apparence différente selon la personnalité qui l'habite. Parmi ses autres serviteurs, il y a des troglodytes adorateurs de Torog et une multitude de bêtes puissantes sur lesquelles Hannault est fier d'avoir la supériorité.

Thème de Hannault Thrayban

Transformation de Ravenhook (lorsque Hannault passe en péril ou subit des dégâts nécrotiques ; recharge ⚁ ⚄)
Hannault se transforme en Marta Ravenhook (sauvegarde annule). Tant qu'il est sous cette forme, il possède le pouvoir *la mort approche*.

† **La mort approche** (simple, se recharge lorsque la *transformation de Ravenhook* se recharge) ✦ **nécrotique**
Hannault effectue une attaque à volonté. En plus de l'effet normal de l'attaque, la cible subit 5 dégâts nécrotiques continus et subit un malus de -2 à toutes les défenses (sauvegarde annule les deux). Si Hannault est de niveau 11 à 20, passez les dégâts continus à 10. S'il est de niveau 21 à 30, passez les dégâts continus à 15.

Transformation de Dungrim (lorsque Hannault devient hébété ou subit des dégâts psychiques ; recharge ⚁ ⚄)
Hannault se transforme en Vance Dungrim (sauvegarde annule). Tant qu'il est sous cette forme, il possède le pouvoir *murmures excédants*.

Murmures excédants (**psychique**) aura 3 ; tout ennemi pris dans l'aura subit 5 dégâts psychiques et un malus de -2 aux jets d'attaque. Si Hannault est de niveau 11 à 20, passez les dégâts à 10. S'il est de niveau 21 à 30, passez les dégâts à 15.

Transformation de Thrayban (lorsque Hannault devient étourdi ou tombe à 0 point de vie)
Hannault reprend sa forme normale de Hannault Thrayban. S'il ne meurt pas, les pouvoirs *transformation de Ravenhook* et *transformation de Dungrim* se rechargent tous les deux.

Ordu Dekaan

Indécis par nature, Ordu Dekaan n'aurait jamais décidé de lui-même d'entreprendre la quête pour libérer le Magicien Rubis, mais ses deux amours, Aleeria et Marta, étaient déterminées à y aller. Ordu est encore aujourd'hui rongé par l'indécision, et Torog lui a infligé une punition adaptée. Ordu vit dans trois immenses anneaux d'acier qui forment une cage de lames roulantes. Des chaînes crochetées sont fixées à des anneaux et plantées dans sa chair et dans ses os, le maintenant douloureusement écartelé au centre de l'engin. Bien qu'emprisonné en leur milieu, Ordu peut se rendre où il veut en roulant sur les anneaux tranchants.

Ordu passe beaucoup de son temps seul dans les donjons de la prison en ruine de Maelbrathyr, prisonnier de son obsession solitaire pour ses deux amours, Marta et Aleeria. Il courtise régulièrement Aleeria en la couvrant de cadeaux et d'attentions jusqu'à ce que Marta prenne le contrôle d'Hannault. Il tourne alors son attention vers son autre favorite.

Ordu est tout aussi indécis au sujet de ses subalternes qu'il l'est pour tout le reste, et ses esclaves et serviteurs viennent sous toutes les formes. Ordu embauche, renvoie et réembauche des créatures à la moindre provocation et souvent à la première rencontre. Les tieffelins attirent régulièrement son attention, et il propose habituellement de leur révéler des secrets époustouflants sur Bael Turath afin d'obtenir un service consentant, les liant à lui par des promesses de pouvoir aussi fermement que s'il avait utilisé du fer.

Thème d'Ordu Dekaan

Taille changez la taille d'Ordu à G pour représenter sa cage de torture mobile.

VD +2

Roulade renversante (simple ; recharge ⚄ ⚅)
Ordu Dekaan se déplace de sa vitesse ou moins et peut traverser les espaces de ses ennemis. Il doit terminer son déplacement dans un espace inoccupé. Chaque fois qu'il pénètre dans l'espace d'un ennemi au cours de son déplacement, il effectue une attaque contre cette cible : niveau + 5 contre Vigueur ; la cible se retrouve à terre et est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant d'Ordu. Il ne peut pas attaquer un même ennemi plus d'une fois par utilisation de ce pouvoir.

Déplacement enchaîné (mineure ; 1/round)
Ordu Dekaan se décale de 3 cases.

LA ZIGGOURAT DU LAC NOIR

Pour personnages d'échelon parangonique

Là où son agitation fut particulièrement violente, le dieu rampant parvint à déformer et corrompre la réalité. Aujourd'hui, en ce lieu, se trouve un lac noir sans fond. Au centre de ce lac, sur une excroissance terrestre incroyablement fine projetée depuis la rive, se dresse une infecte ziggourat noire qui existe sur plusieurs plans.

La ziggourat, une pyramide à quatre faces en escalier qui s'élève au-dessus des eaux noires du lac, est également dupliquée sous sa surface, de sorte que l'ensemble de la structure possède une forme à huit faces.

LES ORIGINES DE LA ZIGGOURAT

On accuse les flagelleurs mentaux, les tyrannœils ou les aboleths d'avoir construit la ziggourat. Toutes ces affirmations sont vraies : chaque race a construit la structure à différentes époques. Cependant, à cause de la déformation instable de la réalité engendrée ici lorsque Torog s'est débattu, l'endroit sur lequel la ziggourat est dressée traverse tour à tour différents plans, passant de l'un à l'autre à des intervalles apparemment irréguliers.

Au fil des siècles, la réalité est devenue tellement instable qu'elle a déformé la structure même de la ziggourat, à tel point qu'elle reflète aujourd'hui les influences architecturales de ses trois races bâtisseuses... plus une quatrième, non-identifiée.

Des visiteurs suffisamment courageux affrontent les dangers du lac et de la ziggourat pour examiner le Nexus de Royaumes. Peu survivent. Encore moins en reviennent avec toute leur santé mentale.

LA STRUCTURE

La Ziggourat du lac noir est une fusion désordonnée de styles architecturaux. Des tunnels lisses et circulaires taillés pour les tyrannœils par leurs esclaves arborent des icônes de conception illithide mélangées à une symbolique aboleth indéchiffrable. La structure est faite d'une roche inidentifiable au noir terne. Quelques zones possèdent des sources lumineuses magiques permanentes, mais la majorité de la structure est dans l'obscurité.

La ziggourat est un mélange bizarre et incompréhensible de géométrie inhumaine. Quel que soit celui qui y pénètre, il doit passer par huit pièces avant d'atteindre la salle qui contient le nexus. Ces pièces changent d'une visite à l'autre, au niveau du terrain, des dangers et des occupants.

Dans la ziggourat, il n'y a pas de points cardinaux et ce qui est en haut dans une section pourrait être de travers ou en bas dans la suivante. Ainsi, dans certaines pièces le « plafond » pourrait être une mare d'eau. Après avoir escaladé le mur et plongé dans l'eau, une créature se retrouverait dans la section suivante de la ziggourat, flottant dans l'eau, levant les yeux sur une nouvelle pièce.

Chaque pièce existe sur un plan différent de la précédente. Entrer dans une nouvelle salle équivaut

EMPTY ROOM STUDIO - ADAM PAQUETTE

CONNAISSANCES DE LA ZIGGOURAT DU LAC NOIR

Exploration ou Histoire DD 15 : une structure construites par des bâtisseurs différents, tous très anciens, se dresse dans une caverne d'Outreterre, déformant la réalité autour d'elle.

Exploration ou Histoire DD 25 : la Ziggourat du lac noir contient de nombreuses salles, chacune se trouvant sur un plan différent d'existence.

Exploration ou Histoire DD 30 : un voyageur peut utiliser la ziggourat pour voyager vers d'autres plans ; cependant, la plupart des créatures qui essaient sont emprisonnées dans la distorsion de réalité qui pulse autour du cœur de la ziggourat.

à mettre le pied sur ce plan. Ainsi, un personnage qui entre dans une pièce qui existe en Gisombre voit sa source de lumière étouffée et son rayon d'éclairage réduit de moitié.

Lorsqu'un personnage entre dans une nouvelle pièce, lancez un d4 pour déterminer le plan pénétré. Relancez si le résultat est le même que la pièce qu'il vient juste de quitter.

- 1–Mer Astrale
- 2–Chaos Élémentaire
- 3–Féerie
- 4–Gisombre

De plus, la capacité naturelle du nexus à altérer la réalité affecte chaque salle et les créatures qui s'y trouvent de manière tangible. Lancez un d4 à chaque fois qu'une nouvelle salle est explorée afin de déterminer l'altération qui affecte les personnages tant qu'ils sont dans la salle :

- **1–Furie furieuse :** chaque créature bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de dégâts et subit un malus de -2 à la CA.
- **2–Fin imminente :** chaque créature bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et subit un malus de -2 aux jets de sauvegarde.
- **3–Courage inflexible :** chaque créature gagne un nombre de points de vie temporaires égal à son niveau et subit un malus de -2 à la VD.
- **4–Intuition tranquille :** chaque créature bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de compétence et de caractéristique, et subit un malus de -2 aux jets d'attaque.

Nexus de Royaumes

Dans ses efforts pour s'évader de sa prison souterraine, Torog a par inadvertance lié ensemble quatre coins de quatre plans différents en un point aujourd'hui situé au centre de la ziggourat, créant un phénomène appelé Nexus de Royaumes. Le nexus ressemble à un polygone noir à huit faces, tournant sur lui-même. Il pulse et crépite en émettant de grandes quantités d'énergie, et les images fantomatiques de diverses créatures –flagelleurs mentaux, drows, kuo-toas, et d'autres– apparaissent et disparaissent autour du nexus.

Alors qu'un portail planaire normal fonctionne comme une porte et permet un voyage fiable entre deux plans, le Nexus de Royaumes agit comme un ensemble toujours changeant de passages à sens unique vers d'autres plans. Une créature qui touche n'importe lequel des huit côtés du nexus est instantanément tirée comme à travers un miroir pour réapparaître au même endroit sur le plan actuellement relié à cette face du nexus. À moins que la créature ne soit particulièrement rapide ou chanceuse, le nexus s'active alors de nouveau, tirant le pauvre voyageur à travers une fois de plus... mais cette fois sur un plan différent, puisque la connexion de chaque face change constamment.

Une créature piégée par le nexus peut tenter un jet de sauvegarde pour échapper à son emprise. Pour connaître le temps qu'il faut attendre avant que ce jet puisse être effectué pour la première fois, lancez un d10 et consultez la table « S'échapper du nexus » ci-dessous. Si la créature rate le jet de sauvegarde, lancez de nouveau un d10 pour déterminer le délai avant le prochain jet de sauvegarde autorisé.

Un rituel de Rémission effectué à proximité du nexus (ou un effet similaire) peut libérer une créature piégée dont le lanceur du rituel connaît l'identité

S'ÉCHAPPER DU NEXUS

1	un mois plus tard
2	une semaine plus tard
3-4	un jour plus tard
5-6	une heure plus tard
7-9	une minute plus tard
10	un round plus tard

Les créatures qui s'échappent du Nexus de Royaumes gardent des séquelles de l'expérience. Il pourrait s'agir d'un malus de -1 à tous les scores de caractéristique, d'un malus de -4 à une seule caractéristique, de la perte de la vue, de surdité ou de folie. Ces effets sont permanents mais peuvent être supprimés par un rituel de Rémission (considérez le nexus comme un effet de niveau 20).

Les kuo-toas du lac noir

Une petite tribu de kuo-toas occupe le lac autour de la ziggourat. Ces kuo-toas se considèrent comme les protecteurs de la ziggourat et pratiquent des rites religieux élaborés dans l'espoir d'apprendre un jour la manière d'utiliser le nexus. Ils sont convaincus qu'en éclaircissant ses mystères, ils pourront l'utiliser pour vaincre leur folie héréditaire. Ils croient qu'une fois leur folie conquise, ils s'élèveront et domineront l'Outreterre et le monde au-dessus.

Seuls les kuo-toas les plus puissants et les plus respectés sont autorisés à pénétrer dans la ziggourat. Une fois qu'un kuo-toa a survécu à tous les tests, a été soumis à tous les rituels et a effectué tous les rites, il ou elle entre d'un pas déterminé dans la ziggourat. Ces kuo-toas ne réapparaissent jamais. La tribu pense que ces individus sont en train d'aider ceux qui sont partis avant eux à lever les mystères de la ziggourat.

HRAAK AZUL

Pour des personnages d'échelon héroïque ou parangonique

Une immense forteresse vivante, que les troglodytes appellent Hraak Azul, traverse lentement les Hauts-Fonds de l'Outreterre à une allure de limace. Personne ne connaît l'origine des nombreuses entités fongiques qui se sont rassemblées pour former Hraak Azul. Cette structure n'a ni cœur central, ni cerveau, mais elle possède une réelle, quoique vague, conscience d'elle-même, et elle grandit, lentement mais sûrement.

Hraak Azul est constituée de millions de champignons coopérant ensemble. Qu'importe les dégâts subis, la forteresse finit toujours par se régénérer. Même Torog a essayé de détruire Hraak Azul, en vain.

La structure

Il est virtuellement impossible d'appréhender l'ensemble de la forteresse puisqu'elle s'ajuste à la forme de la partie d'Outreterre qu'elle traverse à ce moment-là, aussi étroits que puissent être les tunnels traversés. Indépendamment de la masse de la structure, Hraak Azul étend des milliers de doigts qui peuvent sonder les crevasses et les cheminées les plus infimes. Même lorsqu'elle trouve une immense caverne souterraine, l'incroyable volume de Hraak Azul ne rentre que rarement complètement dans un même endroit.

Lorsque l'espace le permet, l'énorme masse en dôme est traversée de corridors et de salles. L'intérieur de Hraak Azul ne contient aucune ligne droite et ses étages ne sont ni horizontaux ni plats. Le plus souvent, ses tunnels finissent en impasse ou débouchent dans la pièce dont ils sont partis.

Avec le temps, le plan de la forteresse change. Bien que ces changements soient habituellement lents et progressifs, des champignons referment parfois un tunnel en quelques minutes. Une section de mur précédemment solide pourrait s'effondrer, mettant deux couloirs en contact ou ouvrant un accès à une salle qui était restée close pendant des siècles.

Habitants

Des rats, des chauves-souris, des araignées, des serpents et des kruthiks vivent dans les centaines de salles et les milliers de tunnels de Hraak Azul. Lorsque Hraak Azul se déplace dans des cavernes suffisamment larges, elle peut également abriter des drakes, des goules, des basilics, des oxydeurs, des ombres des roches et occasionnellement une hydre ou un dragon.

À l'intérieur de la forteresse vivante, les troglodytes sont l'espèce dominante. Pour les tribus troglodytes, Hraak Azul est un des lieux les plus sacrés qui soient. Les troglodytes sacrifient des créatures à Torog sur des autels qui se trouvent à l'intérieur de la structure, persuadés à tort que la forteresse est un don que leur dieu leur a fait. Hraak Azul se nourrit de ces sacrifices.

Fréquemment, les champignons individuels qui composent la forteresse piègent, tuent et ensuite se nourrissent des troglodytes ou de toute autre créature se trouvant dans la masse. Hraak Azul n'a pas besoin des troglodytes pour survivre ; s'ils devaient tous disparaître, Hraak Azul continuerait de prospérer. Elle tire sa subsistance de l'air, de la terre et de l'eau d'Outreterre, et l'énergie qui l'anime provient d'un contact qu'elle maintient avec l'Outreféerie.

À tout instant, jusqu'à une demi-douzaine de tribus troglodytes habitent Hraak Azul. L'abondance de nourriture, ajoutée aux cadeaux accordés par les différents autels dans Hraak Azul, leur permet de se multiplier et de gagner en puissance. La tribu la plus forte contrôle habituellement l'Autel des Écailles Blanches (cf. ci-dessous).

Autels fongiques

Les troglodytes ont identifié certains lieux de Hraak Azul comme particulièrement importants pour leur culte. Ils attachent des victimes vivantes sur ces autels fongiques en offrande à Torog. Quelques instants plus tard, le champignon envoie des milliers de minuscules filaments aussi fins que des cheveux qui pénètrent la victime. Ces minuscules tentacules n'infligent aucune douleur, mais leur toxine peut sonner la victime la plus résistante. Une fois étourdie, la victime est progressivement digérée de l'intérieur. Ce processus peut prendre des jours et la victime reste péniblement consciente pendant tout ce temps.

Pendant qu'une victime est digérée, toutes les autres créatures qui prennent un repos court ou prolongé dans la salle de l'autel bénéficient d'une faveur mineure qui dure 24 heures. Les troglodytes sont convaincus qu'il s'agit d'un cadeau de Torog, alors qu'en vérité c'est un effet secondaire du nuage de spores qui est libéré au cours de la digestion de la victime.

Autel des Écailles Blanches

Un des autels fongiques les plus importants des troglodytes dans Hraak Azul est l'Autel des Écailles Blanches. Lorsque cet autel digère une victime de niveau 7 ou plus, il génère, autour de son bord supérieur, une ou plusieurs excroissances fongiques blanches en forme d'écaille, d'environ 8 centimètres de diamètre. Chaque écaille fonctionne comme un *élixir de volonté* (*Comptoir de l'Aventure*, page 187) d'un niveau inférieur ou égal à celui de la victime. Ainsi, si l'autel digère un imprécateur troglodyte (un monstre de niveau 8), il produirait une écaille de niveau 8. Si l'autel digère une victime de niveau 6 ou moins, aucune écaille ne se forme.

"Bien sûr, je me demande comment tuer cette masse tremblante de champignons plus grande que ma ville natale. Mais je souhaiterais aussi savoir pourquoi elle se déplace et où elle va."

— Yervant des Six Maîtres, posant les yeux sur Hraak Azul pour la première fois

Un monstre standard de niveau 8 ou plus digéré par l'autel fournit 1d4 écailles. La digestion d'un monstre d'élite produit 1d6 écailles ; la mort d'un monstre solo crée 1d10 écailles. Un sbire digéré par l'autel produit une seule écaille. Une seule créature maximum peut être digérée par l'Autel des Écailles Blanches par jour.

Les troglodytes appartenant à la tribu qui contrôle l'Autel des Écailles Blanches portent une ou plusieurs de ces écailles en collier. Les troglodytes les considèrent comme des dons de Torog, et il serait sacrilège de laisser l'une d'entre elles tomber entre les mains d'un ennemi.

CONNAISSANCES DE HRAAK AZUL

Exploration ou Histoire DD 15 : en Outreterre, une forteresse appelée Hraak Azul est occupée par des troglodytes qui la vénèrent.

Exploration ou Histoire DD 25 : Hraak Azul n'est pas bâtie en pierre ; elle est composée de champignons vivants. Lorsqu'elle subit des dégâts, elle repousse et retrouve sa taille et sa santé normale.

Exploration ou Histoire DD 30 : Hraak Azul se déplace lentement, voyageant en Outreterre à la vitesse d'une trentaine de mètres par jour. Personne ne sait pourquoi elle se déplace ni où elle se rend, ou même si elle se rend quelque part ; son but pourrait simplement être de se déplacer.

EMPTY ROOM STUDIO - ADAM PAQUETTE

Autel des Écailles Verdoyantes

Il y a un autel qui se déplace si souvent à l'intérieur de Hraak Azul que les troglodytes en perdent fréquemment la trace, malgré les faveurs qu'il accorde. L'Autel des Écailles Verdoyantes est un des nœuds fongiques dans lesquels les organismes vivants puisent l'énergie vitale qui provient de l'écho planaire d'Outreféerie. Des effets secondaires de ce pouvoir se manifestent sur l'autel lorsqu'il est correctement déclenché.

Lorsque cet autel digère une victime vivante de niveau 9 ou plus, il génère, autour de son bord supérieur, une ou plusieurs excroissances fongiques luisantes au vert vif et en forme d'écaille, d'environ 3 centimètres de diamètre. Chaque écaille fonctionne comme une *potion de régénération* (*Comptoir de l'Aventure*, page 189) de niveau inférieur ou égal à celui de la victime. Ainsi, si l'autel digère un homme d'armes drow (un monstre de niveau 11), il produirait une écaille de niveau 9. Si l'autel digère une victime de niveau 8 ou moins, aucune écaille ne se forme.

Un monstre standard de niveau 9 ou plus digéré par l'autel fournit 1 écaille. La digestion d'un monstre d'élite produit 1d4 écailles ; la mort d'un monstre solo crée 1d6 écailles. Un sbire digéré par l'autel ne produit aucune écaille. Une seule créature maximum peut être digérée par l'Autel des Écailles Verdoyantes par jour.

Comme l'Autel des Écailles Verdoyantes est difficile à trouver, ses écailles sont plus convoitées que toute autre. Si un troglodyte voit un collier de ces écailles d'un vert vif au cou d'un congénère, il est probable qu'un conflit s'ensuive.

TANIÈRES HURLANTES

Pour des personnages d'échelon héroïque

Partout dans les Hauts-Fonds, il y a de nombreuses petites cavernes humides reliées entre elles par d'étroits tunnels à demi-écroulés. Ces immondes tanières ne sont d'aucune utilité aux races les plus puissantes qui demeurent en Outreterre. Aucune nourriture n'y pousse et l'eau y est polluée. Du coup, ces désagréables cavités sont pleines de toute sorte d'humanoïdes primitifs, dont des orques, des gobelins et des troglodytes, réunis en groupes multiraciaux sous la direction de chefs puissants.

Les habitants dégénérés des Tanières hurlantes survivent en attaquant des cibles faciles à la limite de campements plus importants ou d'avant-postes en Outreterre. À l'occasion, ils effectuent de brefs raids en surface, prenant des voyageurs en embuscade ou volant du bétail. Ils attaquent également les autres habitants des tanières de manière très régulière. Les tanières n'ont aucun code de comportement : les forts dominent les faibles jusqu'à ce que les faibles aient perdu leur utilité et deviennent nourriture.

Les explorateurs qui s'aventurent dans les tanières sont soumis à des attaques répétées. Il ne s'agit pas d'une défense organisée du territoire mais d'une tentative pour obtenir de la nourriture ou du butin. Aucune créature ici ne se soucie d'éliminer ou de repousser les ennemis. La plupart serait bien heureuse de s'enfuir avec un sac déposé à terre ou une arme au sol. S'ils pensent pouvoir obtenir de la viande fraîche en tuant, ils attaquent sauvagement, mais les habitants des tanières s'enfuient dès que l'opposition semble conséquente. Quelques-uns pourraient se coordonner pour tenter de séparer, capturer et entraîner un des intrus. Tout individu qui tombe en combat, allié ou ennemi, est immédiatement emporté pour être mangé.

Échos du passé

Le danger posé par les humanoïdes primitifs est loin d'être le plus sinistre des Tanières hurlantes. Les explorateurs prétendent que tous les sons qui ont jamais été émis dans les tanières résonnent éternellement dans le dédale des tunnels.

Pour ceux qui sont à la limite des tanières, les sons se mélangent en un hurlement inintelligible dont les tunnels tirent leur nom. Pour quelqu'un qui est à l'intérieur des cavernes, chaque pas, chaque goutte d'eau et chaque coup d'épée émet un son qui circule séparément en rebondissant de mur en mur. Parfois les sons ne sont que des murmures, comme une lointaine conversation. D'autres fois, le bruit devient un assaut assourdissant et inintelligible.

En fait, l'essentiel du hurlement ne correspond pas à des sons anciens mais aux nouveaux cris qui s'échappent des Dents du Vorace, l'antre de torture de Torog dans les Hauts-Fonds (cf. ci-dessous). Les prisonniers hurlent lorsque leurs surveillants arrachent leur chair à coups de fouet et la dévorent.

Quelle que soit leur source, ces échos perpétuels ont des effets caractéristiques sur le mental et les émotions de ceux qui passent du temps dans les Tanières hurlantes. Il suffit de quelques minutes pour que les visiteurs aient l'impression d'être observés. Peu après, ils commencent à voir de vagues formes à la périphérie de leur champ de vision. En quelques heures, une appréhension palpable, claustrophobe commence à s'imposer, une sensation d'emprisonnement imminent dans les tanières. Ultimement, l'explorateur devient complètement fou et rejoint une des tribus dégénérées pour devenir un résident permanent des Tanières hurlantes.

LES ÉCHOS

Les échos des Tanières hurlantes ont les effets suivants en termes de jeu.

Malus de -5 aux tests d'Intuition et de Perception.

Toute créature qui prend un repos prolongé alors qu'elle est à l'intérieur des Tanières hurlantes ne tire aucun avantage de celui-ci. À la place, cette créature est exposée à la démence des échos.

Connaissances des Tanières hurlantes

Exploration ou Histoire DD 10 : les Tanières hurlantes sont une série de cavernes utilisées comme repaire par plusieurs bandes de bandits sauvages mais indépendantes entre elles.

Exploration ou Histoire DD 20 : les humanoïdes primitifs des Tanières se repaissent régulièrement de créatures vivantes.

Exploration ou Histoire DD 25 : dans les Tanières, on peut entendre d'étranges échos qui ressemblent de prime abord à un hurlement lointain. Les échos sont si forts qu'ils peuvent perturber le sommeil.

Démence des échos — Maladie niveau 9+ — **Endurance stabilisation DD 15, amélioration DD 20**

Cette maladie mentale infligée par les échos perpétuels des Tanières hurlantes pousse lentement ses victimes à la folie, les obligeant à rester dans les Tanières.

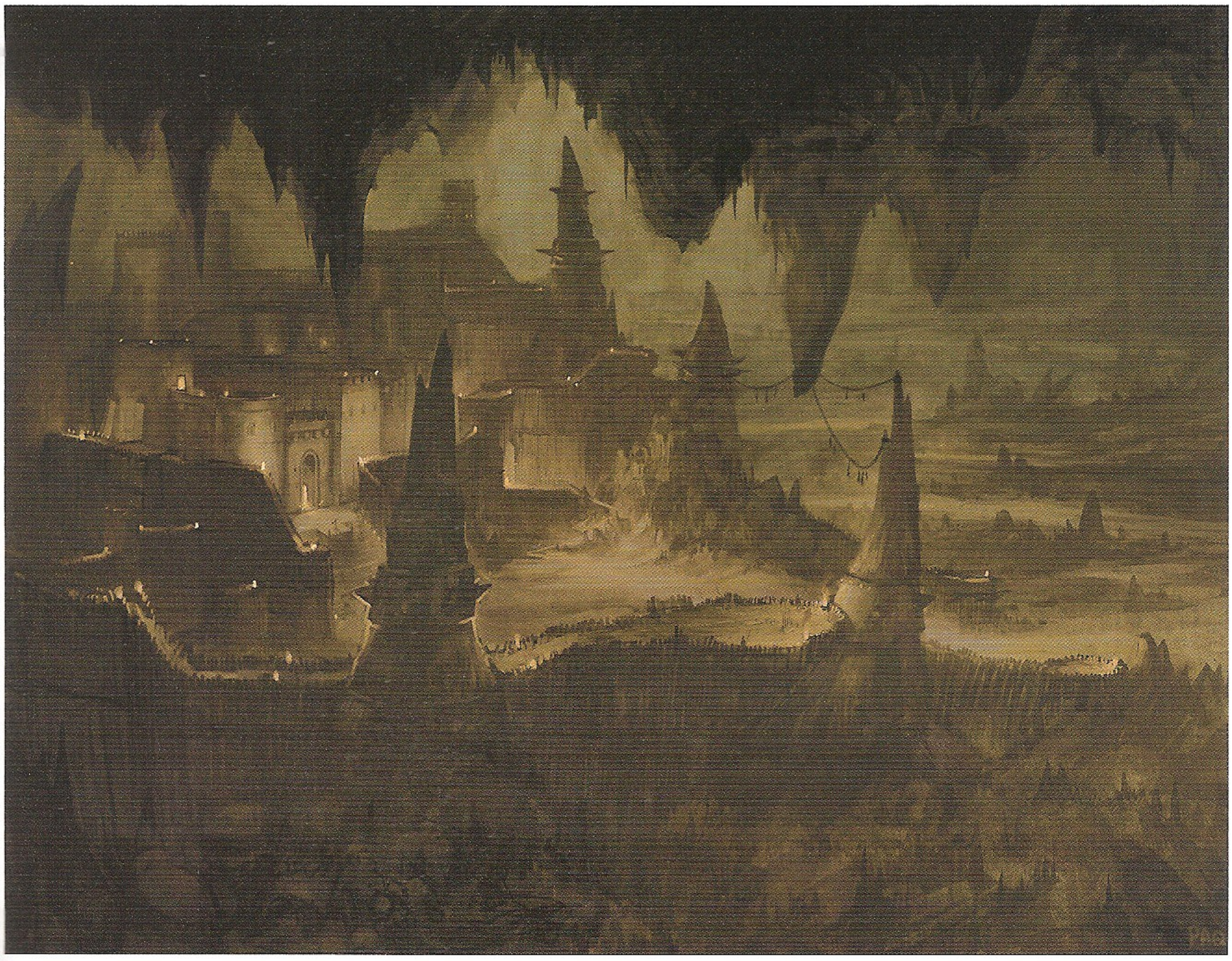
Attaque : +12 contre Volonté ; ajoutez +2 au bonus d'attaque pour chaque repos prolongé supplémentaire pris dans les Tanières après le premier.

Le malade est guéri.

◀ **Effet initial :** le malade subit un malus de -2 à la Volonté et à tous les tests de compétences.

◀▶ le malade bénéficie normalement d'un repos prolongé, mais uniquement si celui-ci est pris dans les Tanières hurlantes.

▶ **Dernier stade :** le malus à la Volonté et à tous les tests de compétences est éliminé. Le malade ne bénéficie d'aucun repos à moins d'être dans les Tanières hurlantes.



LES DENTS DU VORACE

Pour des personnages d'échelon héroïque

Dans les Tanières Hurlantes, les humanoïdes primitifs capturent d'autres êtres vivants pour s'en repaître dans le nouvel antre de torture de Torog.

Histoire : Torog ne quitte que rarement les plus grandes profondeurs de l'Outreterre, puisque son pouvoir diminue au fur et à mesure qu'il s'approche de la surface. Il a créé les Dents du Vorace comme base de pouvoir pour ses fidèles à proximité de la surface.

Le Roi Rampant a observé les humanoïdes primitifs qui vivent dans les tunnels aliénants des Tanières Hurlantes. Il a sélectionné les plus vicieux, les plus dépravés et les plus puissants pour gouverner ce nouvel antre de torture et il les nourrit de petits morceaux de sa propre chair, ce qui leur confère des pouvoirs impies et prolonge leur vie.

Dans une grande caverne, Torog souleva la terre pour dresser cinq stalagmites en forme de croc et hautes d'une centaine de mètres. Il ordonna à ses créatures de fortifier l'endroit et de le rendre digne de son culte. Puis il retourna à l'abri des Profondeurs. Torog considère les Dents du Vorace comme la moindre de ses demeures et ne s'y rend que rarement.

Description : cinq gigantesques stalagmites se dressent comme parapets des Dents du Vorace. Les fidèles de Torog montent la garde depuis ces piliers, prêts à entraîner tout voyageur dans l'endroit. Quatre de ses murs sont faits d'ossements entassés entre les stalagmites, et leur hauteur augmente à chaque nouvelle victime. Le dernier espace, le plus étroit, est la seule entrée. De longues chaînes crochetées le traversent et les victimes y sont fréquemment exposées. La porte surplombe la Voie du Roi et les cris des victimes résonnent à travers les Tanières Hurlantes.

À l'intérieur, de grandes tours effilées jaillissent du sol, des prisonniers attachés contre elles. De grands feux éternels brûlent à la base des tours.

Amorces : les personnages peuvent s'aventurer dans les Dents du Vorace vers la fin de l'échelon héroïque.

- une exploratrice humaine pense qu'elle a entendu les cris de son mari disparu émergeant des Tanières Hurlantes et est prête à payer les personnages pour qu'ils l'aident à le délivrer.
- les fidèles de Torog qui habitent les Hauts-Fonds lui envoient leur tribut (sous forme de prisonniers) aux Dents du Vorace. Si les personnages observent l'endroit, ils peuvent remonter les traces d'autres adorateurs de Torog.

EMPTY ROOM STUDIO - ADAM PAQUETTE

TERRAINS DE CHASSE

Pour des personnages d'échelon héroïque

Dans la plupart des endroits du monde, les dragons vivent loin les uns des autres. Leur grande fierté et leur voracité les empêchent de coexister, et encore plus de coopérer. En Outreterre, dans la région connue sous le nom de Terrains de chasse, il en va tout autrement.

Ce lieu est plus propice à la vie que tout autre à des kilomètres à la ronde. En un acte pratiquement sans précédent, plusieurs jeunes dragons se sont installés ici, mettant de côté leur arrogance et leur avarice, et conclurent une trêve. Sur ces terres, les dragons ne se chassent pas mutuellement et ne s'en prennent qu'aux proies inférieures qui viennent ici en quête de nourriture et d'eau. Au fil des ans, d'autres dragons ont rejoint les Terrains de chasse et s'y sont établis.

Aujourd'hui, plusieurs douzaines de jeunes dragons vivent dans les Terrains de chasse. Les plus courants sont noirs, violets et d'adamantium, mais on y a vu des dragons de toute couleur. On y trouve facilement des sites appropriés pour y établir un repaire : des cavernes sombres et détrempées pour les dragons noirs, ou sèches et arides comme les préfèrent les dragons bruns ou de cuivre. Et les proies abondent.

Les dragons adultes ou plus vieux sont pratiquement inconnus dans les Terrains de chasse. En prenant de l'âge, certains dragons se lassent de la vie ici. D'autres recherchent des repaires plus isolés à l'écart de leurs congénères. D'autres encore sont renvoyés par des dragons plus jeunes afin qu'ils ne mettent pas en danger la paix fragile qui règne sur les Terrains de chasse. Chaque fois qu'un dragon devient trop gros et refuse de quitter les Terrains de chasse de lui-même, les dragons plus jeunes s'allient pour l'en chasser, sachant que s'ils ne le font pas, les Terrains de chasse deviendront un jour le repaire d'un seul grand dragon trop jaloux pour partager l'abondance de l'endroit avec ses frères inférieurs.

Champignon à dragons

Un étrange type de champignon, spécifique à ces cavernes, a établi une relation symbiotique avec les dragons qui vivent dans les Terrains de chasse. Les dragons se roulent fréquemment dans les champignons afin de dissimuler leur odeur ou simplement de se nettoyer, et les spores se logent entre leurs écailles et prospèrent. Certains dragons refusent le contact de ces champignons, mais d'autres sont conscients de leurs avantages et encouragent leur croissance.

Thème de dragon fongique

Compétences bonus de +2 aux tests de Discrétion.

Spores d'état maladif (lorsqu'une attaque de corps à corps ou de proximité réussit contre le dragon ; recharge ⚄ ⚅)
Explosion de proximité 2 ; niveau + 3 contre Vigueur ; la cible est affaiblie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Le nuage de spores confère également au dragon un camouflage jusqu'à ce que le dragon se déplace ou jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Consommation de champignon (simple ; rencontre)
En mastiquant une partie des champignons poussant sur ses écailles, le dragon peut dépenser une récupération, recharger son souffle et bénéficier d'un bonus de +2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Interaction draconique
Un dragon fongique bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Diplomatie et d'Intuition lorsqu'il a affaire à d'autres dragons. Ce bonus passe à +5 si le dragon interlocuteur possède la même relation symbiotique fongique.

VINCENT DUTRAIT

Connaissances des Terrains de chasse

Exploration ou Histoire DD 10 : « Terrains de chasse » est le nom d'un vaste réseau de cavernes spacieuses et de larges tunnels. L'eau y est abondante, avec de nombreux étangs et cours d'eau souterrains qui attirent les créatures vivantes de très loin.

Exploration ou Histoire DD 20 : au moins deux dragons, peut-être plus, sont réputés chasser dans la région, comptant sur l'abondance de l'eau pour attirer des proies malgré le risque d'être transformé en repas pour dragon.

COLONIES GRELLS

Pour des personnages d'échelon héroïque ou parangonique

Bien que la plupart des habitants de la surface voient les grells comme des chasseurs solitaires, des colonies de ces créatures à tentacules se trouvent un peu partout dans les Hauts-Fonds. Sous la direction de philosophes dont les idéologies sont incompréhensibles pour d'autres créatures, ces colonies perçoivent les étrangers, autres grells compris, comme des proies.

Chacune des descriptions suivantes comprend un ensemble de modifications qui s'appliquent à tous les grells de cette colonie. Grâce à ces thèmes, chaque rencontre contre des grells est différente et les colonies grell ne se ressemblent pas.

Un test d'Exploration DD 25 permet d'identifier d'un coup d'œil une philosophie grell particulière (et de connaître son comportement et son pouvoir spécial).

Les Byoll ("Exploitation des opportunités")

Les grells Byoll contrôlent une section des Hauts-Fonds recouverte de carreaux en céramique laissés par une civilisation depuis longtemps disparue. Leur philosophie autorise des proies capturées à mener à bien une mission dangereuse pour le compte des grells pour ne pas être dévorées. Avant de laisser leur nourriture partir en mission, les Byoll établissent un lien psychique avec elle. Il permet aux Byoll de pourchasser toute créature qui s'enfuirait sans remplir ses obligations, ou qui les remplirait mal.

Les grells Byoll sont reconnaissables aux encoches qu'ils taillent dans leur bec, une pour chaque mission dangereuse remplie par ce qui aurait pu être une proie.

Thème du grell Byoll

Lien psychique Byoll (mineure ; à volonté)
Vise une créature étreinte par le grell ; le grell Byoll bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et d'un bonus de +10 aux tests d'Intuition. Les deux bonus ne s'appliquent qu'envers la cible et sont valables pendant 7 jours.

Les Glatt ("Égalité de souffrance")

Le philosophe grell Glatt affirme qu'il est dans l'ordre des choses que les proies souffrent, mais qu'un grell de bonne morale doit répartir cette inévitable souffrance de sorte qu'aucune parcelle de nourriture ne souffre plus que les autres membres de sa portée, de sa tribu ou de son groupe.

En pratique, cette philosophie implique que les grells de la colonie Glatt font de leur mieux, lorsqu'ils doivent choisir entre un adversaire en péril et un autre qui ne l'est pas, pour viser celui qui n'est pas en péril. Ce n'est qu'une fois toutes les cibles disponibles en péril qu'ils s'occupent des proies en péril.

Thème du grell Glatt

Riposte Glatt (réaction immédiate, lorsque le grell reçoit une marque ; à volonté)
Explosion de proximité 10 ; niveau + 5 contre Volonté ; la créature qui a marqué le grell est étourdie jusqu'au début du tour de jeu suivant du grell.

Les Jrall ("Se repaître de connaissances")

Les Jrall ont leur nid dans des salles tapissées de gemmes qui ressemblent à des saphirs de la taille du poing, mais qui fondent en ne laissant qu'une substance acide molle dès qu'ils sont exposés à la chaleur corporelle d'une créature à sang chaud.

La philosophie Jrall prétend qu'il est acceptable de tourmenter et de tuer des êtres intelligents tant qu'ils sont auparavant anoblis par un don de connaissance. Des serviteurs sont conservés dans des enclos propres et reçoivent les enseignements rudimentaires de la croyance Jrall, en prévision du jour où ils seront lentement dévorés vifs.

Si elle lui est demandée, un Jrall doit accorder une trêve le temps de répondre à trois questions que sa proie lui pose. Des Jrall auxquels on a posé des questions reprennent le combat s'ils sont attaqués. Ils doivent répondre honnêtement et au mieux de leur capacité, mais ils ont le droit de donner des réponses brèves ou incomplètes.

Thème du grell Jrall

Matière acide (simple ; rencontre)
Le grell effectue une attaque *coup de tentacule* contre une cible. En plus des effets normaux, une réussite inflige 5 dégâts d'acide supplémentaires.
Si le grell est de niveau 11 à 20, passez les dégâts supplémentaires à 10. S'il est de niveau 21 à 30, passez-les à 15.

Les Kragg ("Consommer les consentants ")

À l'image des Byoll, avec lesquels ils sont en conflit meurtrier depuis des années, les Kragg envoient des proies capturées remplir en leur nom des missions de chasse ou d'autres quêtes. Les Kragg le font dans le cadre d'un effort plus vaste pour plier de futures proies à leur volonté. Ils utilisent leurs pouvoirs psychiques pour amener leurs victimes à vouloir être dévorées. Le philosophe Kragg affirme que c'est là la seule manière éthique de dévorer une espèce intelligente. Ceux qui adhèrent à ce principe ne trouvent pas contradictoire que cet état d'extase soit induit artificiellement.

Le rapport psychique entre ceux qui poursuivent une quête et les grells lie la proie à ses maîtres grells. Avec le temps, les proies en viennent à voir l'existence du point de vue des grells et reconnaissent tout particulièrement leur faim. Lorsque le jour inévitable arrive où un grell aborde l'une d'entre elles pour la dévorer, l'idée de remplir son rôle ultime la met dans un état de béatitude. Si une proie subit des dégâts psychiques, elle reprend ses esprits.

Les Kragg décorent leurs becs de points de peinture lumineux.

Thème du grell Kragg

Suppression mentale Kragg (simple ; rencontre)
Vise une créature étreinte par le grell ; niveau + 3 contre Volonté ; la cible est dominée (sauvegarde annule). *Effet secondaire* : la cible est étourdie (sauvegarde annule).

Champignons funestes

Un nécromant rampant obscur a pris le contrôle d'une colonie myconide en périphérie d'une forêt de champignons à des fins personnelles. Simultanément, une guilde minière naine de Forgelogis a exploré les cavernes myconides et y a commencé ses opérations, nettoyant des cavernes entières de leurs champignons. En riposte, les myconides ont massacré les mineurs.

Les aventuriers pourraient arriver à la mine en ignorant tout de ce qui s'est passé auparavant, ou ils pourraient être mandatés par Forgelogis pour enquêter sur l'absence de nouvelles et de production en provenance de la mine.

Informations supplémentaires : plus d'informations sur Forgelogis figurent à la page 34.

Plan : cette mini-aventure utilise l'un des plans des Dungeons Tiles *DU3 : Caves of Carnage*™.

Niveau : cette mini-aventure est conçue pour un groupe de cinq personnages de niveau 3 à 7.

Prolongement de l'aventure

Afin de poursuivre cette aventure, envisagez les ajouts suivants :

- Lorsque le nécromant rampant obscur a pris le contrôle de la colonie, il a réduit le souverain myconide en esclavage et l'a emprisonné plus profondément dans la forêt fongique. Les aventuriers pourraient tenter de négocier un arrangement amiable entre les nains et les myconides. C'est l'occasion parfaite pour recourir à un défi de compétences de négociation. (Cf. *Guide du Maître 2* pour plus d'informations sur les défis de compétences.)
- Le nécromant rampant obscur a conclut une alliance avec un groupe de shadar-kai qui vont arriver pour discuter d'une reprise de l'exploitation minière à leur profit. Deux porte-chaînes et un noirlame, sous la direction d'une sorcière shadar-kai, arrivent après la **Rencontre CF3** (page 54). Leur premier instinct, à la vue du carnage, est d'attaquer les aventuriers. Il est cependant possible de négocier une trêve. La sorcière a avec elle une carte indiquant un chemin reliant la forêt de champignons à une branche de la Voie du Roi, cette dernière s'enfonçant jusqu'à pénétrer en Ombrebasse (cf. chapitre 5 de ce livre pour plus de détails sur l'Ombrebasse).

Rencontre CF1 : Protecteurs fongiques

Rencontre de niveau 5 (1 233 px)

Configuration

2 putricogneurs myconides (P)
7 spores gazeuses myconides (S)
3 gardes myconides (G)

Les aventuriers escaladent un puits qui descend d'un tunnel d'Outreterre et débouche dans l'alcôve ouest de la mine. Il est tout de suite évident que quelque chose ne va pas ici. Un oxydeur (cf. **Rencontre CF2**, page 53) a détruit et dévoré la cage de métal que les nains utilisaient pour transporter les mineurs et l'équipement dans et hors du puits. Il n'en reste que des morceaux d'armature.

Un test d'Athlétisme DD 15 permet d'escalader le puits de pierre, ou un test d'Athlétisme DD 10 si les aventuriers utilisent une corde.

Ne placez que les monstres que les aventuriers peuvent voir depuis leur case de départ à la base du puits.

Lorsque les aventuriers émergent du puits, lisez ceci :

Après avoir descendu le puits, vous tombez sur une scène de carnage. De nombreux cadavres nains jonchent le sol de la mine. L'odeur des morts est aggravée par la puanteur de la végétation en décomposition. Plusieurs grosses spores fongiques dérivent paresseusement en suspension et de gros champignons sont disséminés dans la pièce.

Test de Perception
DD 12 *il manque leurs mains aux cadavres nains.*
DD 14 *les champignons ont une forme humanoïde et semblent vous observer intensément.*
DD 17 *vous voyez quelques manches de pioche en bois et des boucles de corde ici et là, mais aucun outil métallique. Même les boucles ont disparu des vêtements des corps nains.*

7 spores gazeuses myconides (S)	**Sbire franc-tireur niveau 4**
Créature ombreuse (plante) de taille M	44 px chacun
Initiative +5	**Sens** Perception +3 ; vision aveugle 10
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire ; cf. aussi *explosion de spores*.	
CA 18 ; **Vigueur** 17, **Réflexes** 15, **Volonté** 15	
VD 0, vol 2 (stationnaire)	
(+) **Coup acide** (simple ; à volonté) ✦ **acide**	
+9 contre CA ; 5 dégâts d'acide.	
Explosion de spores (lorsque la spore gazeuse tombe à 0 point de vie) ✦ **guérison, poison**	
Explosion de proximité 3 ; vise les non-plantes ; +7 contre Vigueur ; 5 dégâts de poison. *Effet :* chaque créature plante prise dans l'explosion regagne 5 points de vie.	
Alignement non aligné	**Langues** –
For 6 (+0)	**Dex** 13 (+3)	**Sag** 13 (+3)
Con 16 (+5)	**Int** 1 (-3)	**Cha** 8 (+1)

2 putricogneurs myconides (P) **Brute niveau 5**
Humanoïde ombreux (plante) de taille M 200 px chacun

Initiative +4 **Sens** Perception +4 ; perception des vibrations 10
Pv 78 ; **péril** 39
CA 17 ; **Vigueur** 18, **Réflexes** 16, **Volonté** 16
VD 5

⨭ **Coup fongique** (simple ; à volonté) ✦ **poison**
+8 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

✧ **Explosion putréfiante** (simple ; se recharge lorsque le putricogneur est en péril pour la première fois) ✦ **nécrotique**
Explosion de proximité 3 ; +6 contre Vigueur ; 2d8 + 4 dégâts nécrotiques, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Pilier de la colonie (libre, lorsque le putricogneur myconide est touché par une attaque alors qu'un allié myconide se situe dans un rayon de 5 cases ; à volonté)
Le putricogneur subit la moitié des dégâts de l'attaque, et l'allié myconide en subit autant.

Alignement non aligné **Langues** –
For 16 (+5) **Dex** 14 (+4) **Sag** 14 (+4)
Con 18 (+6) **Int** 8 (+1) **Cha** 13 (+3)

3 gardes myconides (G) **Soldat niveau 4**
Humanoïde féerique (plante) de taille M 175 px chacun

Initiative +5 **Sens** Perception +3 ; perception des vibrations 10
Pv 56 ; **péril** 28
CA 18 ; **Vigueur** 17, **Réflexes** 16, **Volonté** 14
VD 6

⨭ **Frappe épineuse** (simple ; à volonté)
+11 contre CA ; 2d6 + 3 dégâts.

✧ **Spores pacificatrices** (simple ; rencontre) ✦ **poison**
Explosion de proximité 1 ; +9 contre Volonté ; 1d6 + 3 dégâts de poison, et la cible ne peut entreprendre d'action simple jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du garde myconide.

Pilier de la colonie (libre, lorsque le garde myconide est touché par une attaque alors qu'un allié myconide se situe dans un rayon de 5 cases ; à volonté)
Le garde myconide subit la moitié des dégâts de l'attaque, et l'allié myconide en subit autant.

Alignement non aligné **Langues** –
For 18 (+6) **Dex** 16 (+5) **Sag** 12 (+3)
Con 16 (+5) **Int** 8 (+1) **Cha** 10 (+2)

Tactique

Les spores gazeuses myconides attaquent sans se soucier de leur propre sécurité. Elles essaient de rester à 3 cases des putricogneurs et des gardes afin que leur *explosion de spores* les guérisse.

Les gardes myconides se jettent également au combat, utilisant *spores pacificatrices* à la première occasion. Ils utilisent *pilier de la colonie* pour rediriger les dégâts qu'ils subissent vers une spore gazeuse afin que son *explosion de spores* puisse endommager des ennemis ou guérir d'autres myconides.

Les putricogneurs myconides se précipitent pour utiliser *explosion putréfiante* au milieu des intrus. Puis ils comptent sur des attaques *coup fongique* jusqu'à ce que *explosion putréfiante* se recharge lorsqu'ils passent en péril.

Les myconides combattent jusqu'à la mort pour défendre leur colonie contre les intrus.

Particularités de la zone

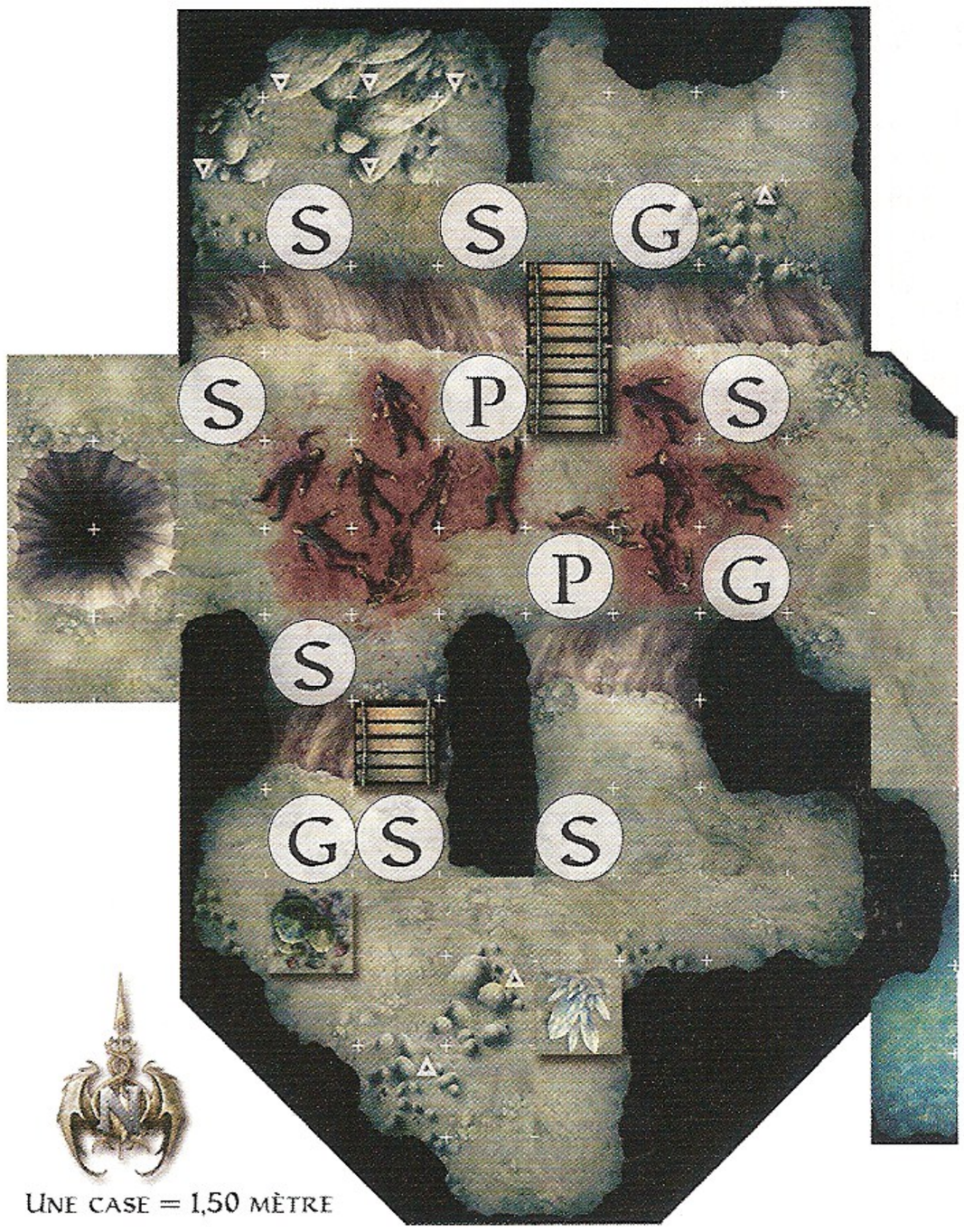
Lumière : lumière faible, provenant des champignons luminescents de la salle.

Plafond : le plafond est à 4,50 m de hauteur là où le sol est le plus bas et à 3 m de hauteur ailleurs.

Élévation : les portions nord et sud de la pièce sont 1,50 m plus haute que la partie centrale. Un test d'Athlétisme DD 7 permet d'escalader leurs pentes abruptes.

Rampes : ces rampes en bois constituent un terrain difficile, mais elles permettent de monter ou de descendre les pentes abruptes sans effectuer de test d'Athlétisme.

Croissances cristallines : toute créature adjacente à ces cristaux réfléchissants de 1,50 m de haut et qui tient une source lumineuse est partiellement aveuglée par l'éclat. Elle subit un malus de -2 aux jets d'attaque à moins que ses sens lui permettent de ne pas recourir à la vue (tel que perception des vibrations). La case contenant la croissance cristalline constitue un terrain bloquant.



Une case = 1,50 mètre

RENCONTRE CF2 : ROUILLE ET PUTRÉFACTION

Rencontre de niveau 6 (1 275 px)

CONFIGURATION

5 gardes myconides (G)
1 putriprêtre myconide (M)
1 oxydeur (O)

La première équipe d'exploration envoyée par Forgelogis pour découvrir ce qui est arrivé aux mineurs est arrivée jusqu'ici avant de succomber aux forces supérieures des myconides. Leurs corps jonchent le sol près de l'entrée vers la salle précédente.

La chute d'eau située dans le coin sud ouest de la salle génère suffisamment de bruit ambiant pour dissimuler tout bruit de combat se déroulant dans la salle précédente. C'est pourquoi les créatures de cette zone ne sont pas averties de l'approche des personnages.

Lorsque les aventuriers pénètrent dans la zone, lisez ceci :

Au fur et à mesure que vous progressez dans le passage, le son d'une cascade s'amplifie et vous finissez par voir les embruns que projette une chute d'eau en plongeant par une ouverture dans le mur de la caverne. D'autres corps nains jonchent le sol de la salle. Ils semblent avoir été des combattants, mais la plupart de leurs armes et de leurs armures ont disparu. Tout ce qui demeure sont quelques débris et des restes de ceintures et de lanières.

Vous discernez plusieurs autres champignons humanoïdes plus loin dans la salle. L'un d'entre eux tient un bâton. Une créature insectoïde à quatre pattes balaie son antenne recouverte de plumes de gauche à droite sur la base d'une petite saillie, cherchant apparemment un moyen d'atteindre le sommet.

Test de Perception
DD 12 *on a coupé les mains des corps des nains.*

5 gardes myconides (G) **Soldat niveau 4**
Humanoïde féerique (plante) de taille M 175 px chacun

Initiative +5 **Sens** Perception +3 ; perception des vibrations 10
Pv 56 ; **péril** 28
CA 18 ; **Vigueur** 17, **Réflexes** 16, **Volonté** 14
VD 6

⊕ **Frappe épineuse** (simple ; à volonté)
+11 contre CA ; 2d6 + 3 dégâts.

⇢ **Spores pacificatrices** (simple ; rencontre) ✦ **poison**
Explosion de proximité 1 ; +9 contre Volonté ; 1d6 + 3 dégâts de poison, et la cible ne peut entreprendre d'action simple jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du garde myconide.

Pilier de la colonie (libre, lorsque le garde myconide est touché par une attaque alors qu'un allié myconide se situe dans un rayon de 5 cases ; à volonté)
Le garde myconide subit la moitié des dégâts de l'attaque, et l'allié myconide en subit autant.

Alignement non aligné **Langues** –
For 18 (+6) **Dex** 16 (+5) **Sag** 12 (+3)
Con 16 (+5) **Int** 8 (+1) **Cha** 10 (+2)

Putriprêtre myconide (M) **Brute (meneur) niveau 3**
Humanoïde féerique (plante) de taille M 150 px

Initiative +2 **Sens** Perception +3 ; perception des vibrations 10
Pv 48 ; **péril** 24 ; cf. aussi *explosion de vie*
Régénération 5
CA 15 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 13, **Volonté** 16
Vulnérabilité radiant (quand le putriprêtre myconide subit des dégâts radiants, sa régénération ne fonctionne plus jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
VD 5

⊕ **Bâton-tronc** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+6 contre CA ; 2d10 + 3 dégâts.

⇢ **Aspersion putréfiante** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Explosion de proximité 3 ; +6 contre Vigueur ; 1d10 + 3 dégâts nécrotiques.

⇢ **Explosion de vie** (lorsque le putriprêtre tombe à 0 points de vie) ✦ **guérison**
Explosion de proximité 1 ; vise les créatures vivantes ; la cible regagne 10 points de vie.

Pilier de la colonie (libre, lorsque le putriprêtre myconide est touché par une attaque alors qu'un allié myconide se situe dans un rayon de 5 cases ; à volonté)
Le putriprêtre subit la moitié des dégâts de l'attaque, et l'allié myconide en subit autant.

Sacrifice pour la colonie (libre, lorsqu'un allié myconide utilise *pilier de la colonie* pour infliger des dégâts au putriprêtre myconide ; à volonté)
Le putriprêtre subit les dégâts infligés à l'allié, et l'allié n'en subit aucun.

Alignement non aligné **Langues** –
For 10 (+1) **Dex** 12 (+2) **Sag** 15 (+3)
Con 18 (+5) **Int** 10 (+1) **Cha** 18 (+5)
Équipement bâton

TACTIQUE

Les gardes myconides combattent en formation dispersée, s'interposant entre la majorité des aventuriers et le putriprêtre myconide. Ils utilisent chacun leur tour *spores pacificatrices*, lâchant une explosion par round pour infliger des dégâts aux intrus et les ralentir. Sinon, ils recourent à *frappe épineuse* pour repousser les aventuriers. Ils utilisent *pilier de la colonie* pour répartir les dégâts de manière homogène entre le contingent de gardes.

Le putriprêtre s'avance pour prendre un seul aventurier à partie, comptant sur les gardes pour maintenir les autres intrus à distance. Il s'éloigne si possible des gardes pour en englober le moins possible s'il utilise *aspersion putréfiante*. Le putriprêtre essaie véritablement d'être le premier à succomber afin que les gardes puissent profiter de son *explosion de vie*. Dans ce but, il utilise *sacrifice pour la colonie* chaque fois qu'il peut.

L'oxydeur commence le combat frustré et furieux, cherchant le moyen d'atteindre l'objet magique qui est au sommet de la saillie. Lorsqu'un aventurier portant une arme ou une armure métallique s'approche, il utilise sa *morsure* pour démarrer l'oxydation du métal. Après cela, il reste à proximité de cette cible, utilisant *décomposition du métal* pour détruire l'objet en train de rouiller aussi tôt que possible.

Oxydeur (O) — **Franc-tireur niveau 6**
Bête naturelle de taille M — 250 px

Initiative +10 **Sens** Perception +5 ; vision nocturne
Pv 66 ; **péril** 33
CA 20 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 21, **Volonté** 17
VD 8

Morsure (simple ; à volonté)
+11 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts, et si la cible porte une armure lourde, celle-ci rouille jusqu'à la fin de la rencontre. Quand l'armure rouille, la cible subit un malus cumulatif de -1 à la CA, jusqu'à un maximum de -5.

Décomposition du métal (simple ; rencontre) ✦ **fiable**
Vise une créature portant ou tenant un objet magique qui est en train de rouiller de niveau 10 ou moins ou un objet non magique qui est en train de rouiller ; +9 contre Réflexes ; l'objet en train de rouiller est détruit.

Oxydation défensive (quand l'oxydeur est touché par une attaque d'arme ; à volonté)
L'arme utilisée par l'attaque en question rouille jusqu'à la fin de la rencontre. Quand son arme rouille, la cible subit un malus cumulatif de -1 aux jets de dégâts des attaques qui lui sont associées, jusqu'à un maximum de -5.

Récupération de résidium
L'oxydeur consomme tous les objets qu'il détruit. Le *résidium* des objets magiques qu'il a dévorés peut être récupéré dans son estomac et équivaut au coût des objets en question (et non au cinquième de leur coût).

Alignement non aligné **Langues** –

For 8 (+2)	**Dex** 20 (+8)	**Sag** 15 (+5)
Con 10 (+3)	**Int** 2 (-1)	**Cha** 12 (+4)

Particularités de la zone

Lumière : lumière faible, provenant des champignons luminescents de la salle.

Plafond : le plafond est à 4,50 m de hauteur là où le sol est le plus bas et à 3 m de hauteur ailleurs.

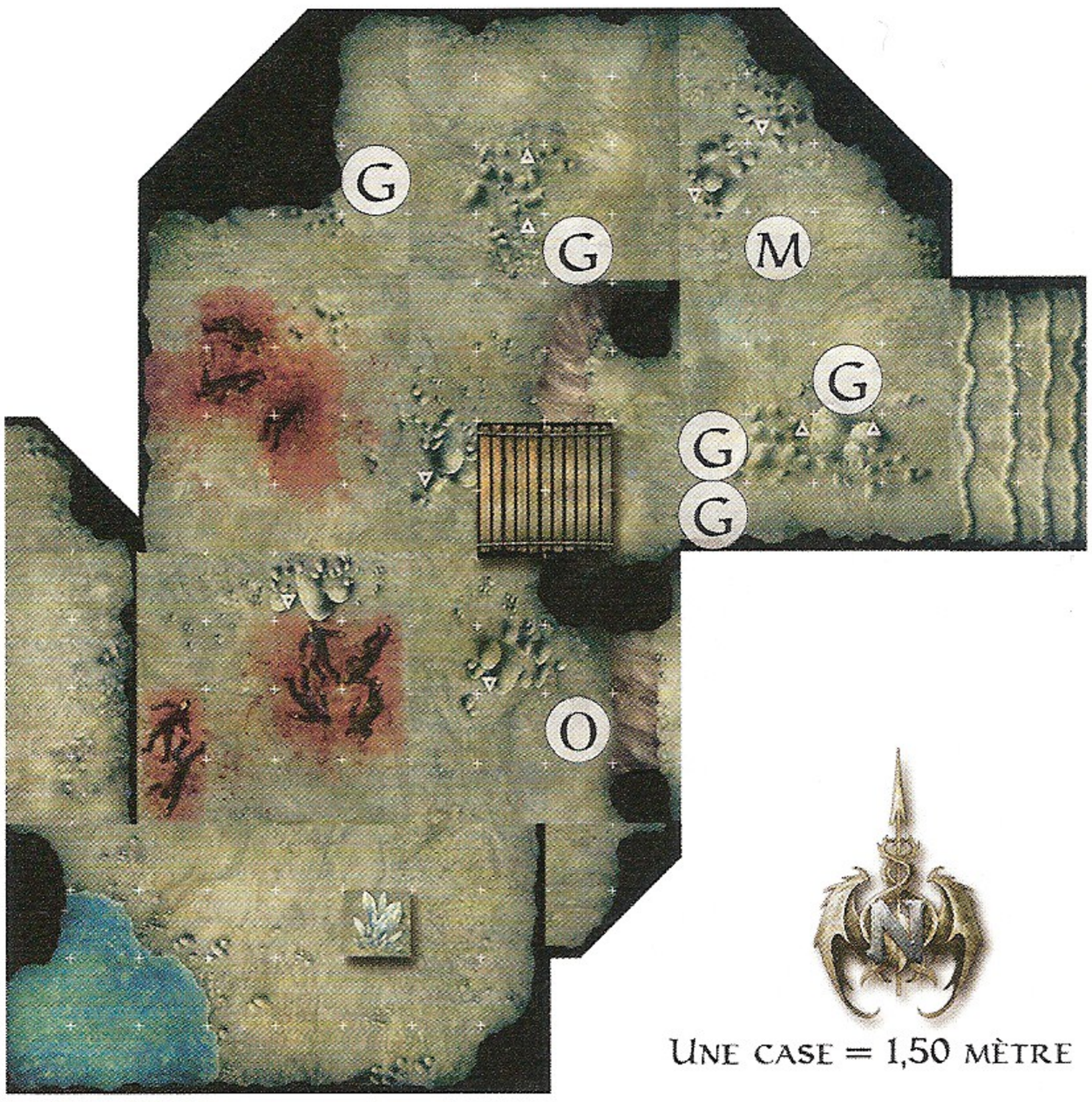
Élévation : la portion est de la pièce est 1,50 m plus haute que le reste de la salle. Un test d'Athlétisme DD 7 permet d'escalader sa pente abrupte.

Rampe : cette rampe en bois constitue un terrain difficile, mais elle permet de monter ou de descendre la pente abrupte sans effectuer de test d'Athlétisme.

Croissances cristallines : toute créature adjacente à ces cristaux réfléchissants de 1,50 m de haut et qui tient une source lumineuse est partiellement aveuglée par l'éclat. Elle subit un malus de -2 aux jets d'attaque à moins que ses sens lui permettent de ne pas recourir à la vue (tel que perception des vibrations). La case contenant la croissance cristalline constitue un terrain bloquant.

Bassin : une cascade dévale bruyamment le mur de pierre et s'écrase dans un bassin d'eau claire et fraîche de 60 cm de profondeur. Cette zone constitue un terrain difficile.

Trésor : le chef de l'équipe de reconnaissance naine a lancé son arme sur la saillie en dernière action, espérant la sauver de l'appétit de l'oxydeur. Placez-y une arme magique dont les aventuriers ont besoin et qui est du niveau du groupe + 3. Il pourrait s'agir d'une arme qui remplacerait une arme magique détruite par l'oxydeur au cours de cette rencontre.



Une case = 1,50 mètre

RENCONTRE CF3 : LES GRIFFES DE LA MORT

Rencontre de niveau 7 (1 705 px)

CONFIGURATION

10 sénestres gantelées (G)
3 nuées de sénestres (S)
2 nuées de colonie myconide (M)
Dar'shkk, nécromant rampant obscur (D)

Après avoir voyagé sur environ 70 mètres de tunnels tortueux, les aventuriers émergent dans le repaire du nécromant rampant obscur, Dar'shkk. Celui-ci préfère garder l'oxydeur à distance afin de protéger ses expériences, comme celle qui consiste à transformer les mains amputées des nains en sénestres.

La plupart des créatures de cette rencontre ne sont pas visibles des aventuriers au moment où ils pénètrent dans le repaire. Même les sénestres qui sont en vue ont l'air de mains coupées entassées et n'ont rien de menaçant.

Lorsque les aventuriers arrivent à l'entrée du repaire du rampant obscur, lisez ceci :
Après avoir suivi un long passage tortueux, le tunnel se divise en deux devant vous. Une odeur de putréfaction flotte dans l'air. Une lueur rouge pulse par le tunnel de gauche.

Test de Perception
DD 15 *vous entendez un léger bruit de métal raclant contre de la pierre.*

Nécromant rampant obscur (D) **Franc-tireur d'élite niveau 5**
Humanoïde ombreux de taille P, obscur 400 px

Initiative +8 **Sens** Perception +4 ; vision dans le noir
Suaire mortuaire (nécrotique) aura 5 ; tous les morts-vivant pris dans l'aura perdent toute vulnérabilité aux dégâts radiants.
Pv 124 ; **péril** 62 ; cf. aussi *obscurité funeste*
CA 19 ; **Vigueur** 17, **Réflexes** 19, **Volonté** 17
Résistances nécrotique 5
Jets de sauvegarde +2
VD 6
Points d'action 1

⨭ **Dague** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+10 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.

⤙ **Dague** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 5/10 ; +10 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.

⨭ **Danse obscure** (simple ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique**
Le nécromant rampant obscur se décale de 6 cases et effectue trois attaques contre trois cibles différentes à n'importe quel moment de son décalage. +10 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts nécrotiques.

⤙ **Appel de la tombe** (simple ; rencontre)
Distance 10 ; quatre sénestres gantelées apparaissent dans quatre espaces inoccupés à distance.

⇜ **Obscurité funeste** (quand Dar'shkk tombe à 0 point de vie)
Explosion de proximité 1 ; vise les ennemis ; chaque cible est aveuglée (sauvegarde annule).

Avantage de combat
Les attaques de corps à corps et à distance d'un nécromant rampant obscur infligent 2d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Déplacement obscur (mouvement ; à volonté)
Le nécromant rampant obscur se déplace jusqu'à 4 cases, bénéficie d'un bonus de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité, et jouit d'un avantage de combat contre toute cible qui lui est adjacente à la fin de son déplacement.

Alignement mauvais **Langues** commun
Compétences Discrétion +11, Larcin +11

For 11 (+2)	**Dex** 18 (+6)	**Sag** 14 (+4)
Con 14 (+4)	**Int** 13 (+3)	**Cha** 13 (+3)

Équipement vêtements noirs, 5 dagues, un sac de gantelets rouillés

3 nuées de sénestres (S) **Soldat niveau 4**
Animé naturel (mort-vivant, nuée) de taille M 175 px chacun

Initiative +7 **Sens** Perception +7 ; perception des vibrations 10
Attaque de nuée aura 1 ; au prix d'une action libre, la nuée de sénestres effectue une attaque de *nuée de mains* contre tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura.
Pv 53 ; **péril** 26
CA 20 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 17, **Volonté** 14
Immunités maladie, poison ; **Résistances** demi-dégâts contre les dégâts de corps à corps et à distance ; **Vulnérabilité** 10 contre les attaques de proximité et de zone
VD 8, escalade 4

⨭ **Nuée de mains** (simple ; à volonté)
+9 contre Réflexes ; 1d8 + 5 dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Alignement non aligné **Langues** –

For 15 (+4)	**Dex** 16 (+5)	**Sag** 10 (+2)
Con 13 (+3)	**Int** 3 (-2)	**Cha** 6 (+0)

KIERAN YANNER

10 sénestres gantelées (G)	**Sbire niveau 3**
Animé naturel (mort-vivant) de taille TP	38 px chacun

Initiative +5 **Sens** Perception +2 ; perception des vibrations 10
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 17 ; **Vigueur** 17, **Réflexes** 18, **Volonté** 13
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10
VD 8, escalade 4

⊕ **Main sauteuse** (simple ; à volonté)
+3 contre Réflexes ; 6 dégâts.

Main immobilisante
Une créature adjacente à au moins trois sénestres au début de son tour de jeu est immobilisée jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Décalage digital (mouvement ; rencontre)
La sénestre gantelée se décale jusqu'à 8 cases.

Alignement non aligné **Langues** –

For 7 (-1)	**Dex** 18 (+5)	**Sag** 12 (+2)
Con 15 (+3)	**Int** 3 (-3)	**Cha** 10 (+1)

2 nuées de colonie myconide (M)	**Artilleur niveau 5**
Créature ombreuse (nuée, plante) de taille G	200 px chacun

Initiative +6 **Sens** Perception +4 ; perception des vibrations 10
Attaque de nuée (poison) aura 1 ; tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 3 dégâts de poison.
Pv 51 ; **péril** 25 ; cf. aussi *pourriture putréfiante*
CA 17 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 18, **Volonté** 16
Résistances demi-dégâts contre les attaques de corps à corps et à distance ; **Vulnérabilité** 10 contre les attaques de proximité et de zone
VD 4

⊕ **Nuée de coups** (simple ; à volonté)
+12 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts.

Spores voraces (simple ; à volonté) ✦ **poison**
Distance 10/20 ; +10 contre Vigueur ; 1d10 + 5 dégâts de poison, et chaque créature non féerique ou non ombreuse adjacente à la cible subit 5 dégâts de poison.

Pourriture putréfiante (lorsque la nuée de colonie tombe à 0 points de vie) ✦ **nécrotique, périmètre**
Explosion de proximité 2 ; l'explosion crée un périmètre de gelée noirâtre putride qui persiste jusqu'à la fin de la rencontre. Le périmètre constitue un terrain difficile. Toute créature non féerique ou non ombreuse qui débute son tour de jeu dans le périmètre subit 5 dégâts nécrotiques.

Alignement non aligné **Langues** –

For 10 (+2)	**Dex** 18 (+6)	**Sag** 15 (+4)
Con 15 (+4)	**Int** 2 (-2)	**Cha** 10 (+2)

Tactique

Les sénestres gantelées se mettent à plusieurs sur la même cible afin de l'immobiliser avec *main immobilisante*, utilisant *décalage digital* pour se décaler et passer la ligne de front ennemie.

Les nuées de sénestres attaquent les aventuriers de la ligne de front, les immobilisant avec *nuée de mains*, tandis que les nuées de colonie myconide lancent des *spores voraces* sur les aventuriers.

Une fois les personnages maintenus par les sénestres, Dar'shkk entre en combat. Il utilise *déplacement obscur* pour se déplacer parmi ses ennemis et jouir d'un avantage de combat pour ses attaques de *dague*. Il utilise *appel de la tombe* pour convoquer quatre sénestres gantelées supplémentaires afin d'attaquer un aventurier éloigné, surtout celui qui paraît particulièrement mobile ou capable d'infliger des dégâts à distance.

Développement

Dar'shkk emploie la mine depuis un certain temps pour y mener ses immondes expériences nécromantiques. Il utilise actuellement les mineurs nains défunts comme sujets. Si les aventuriers vainquent Dar'shkk, ils trouvent une carte indiquant l'emplacement où il a emprisonné le souverain myconide au cœur de la forêt de champignons.

Particularités de la zone

Lumière : lumière faible, provenant des champignons luminescents de la salle.

Plafond : le plafond est à 3 m de hauteur.

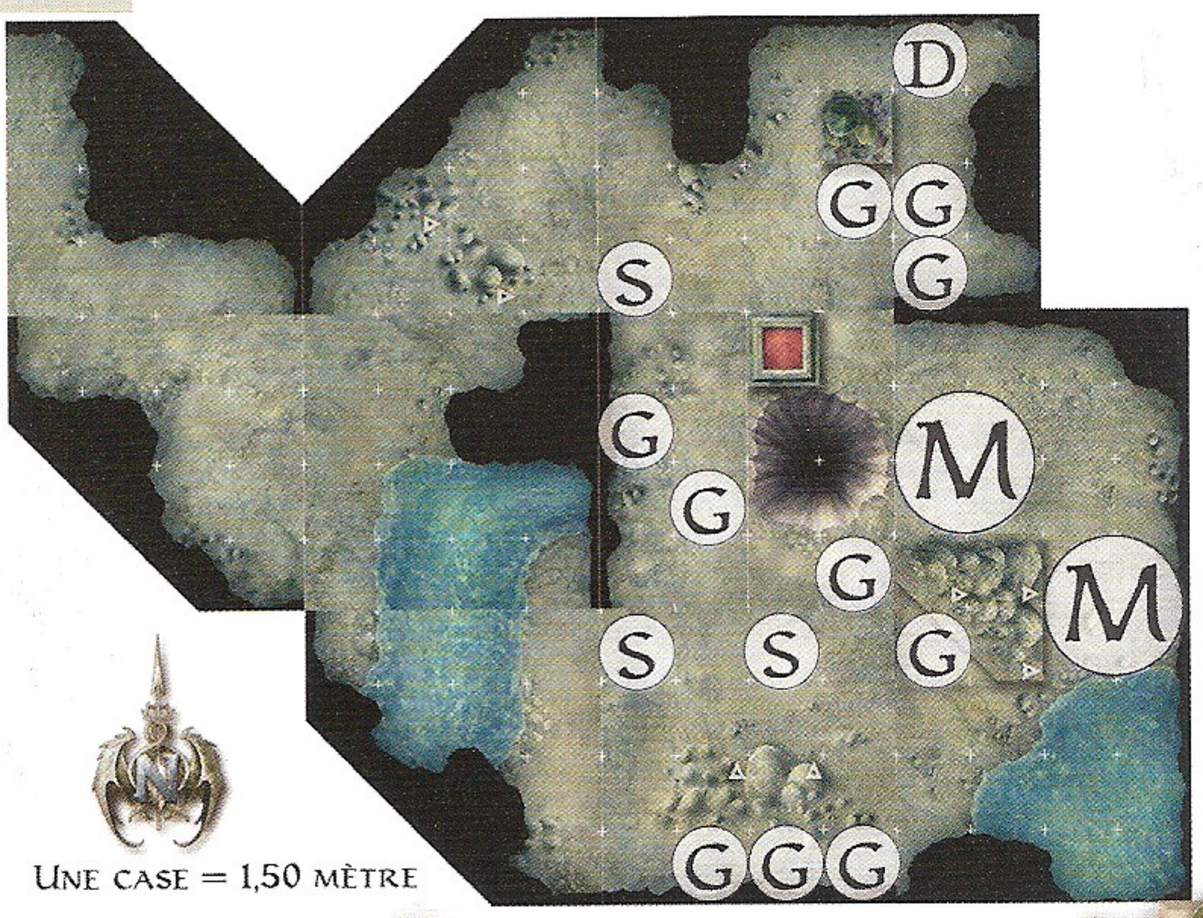
Bassins : ces bassins d'un mètre de profondeur sont emplis d'eau. Ils constituent un terrain difficile.

Fosse : cette fosse de 6 mètres de profondeur contient de nombreuses mains coupées en décomposition (celles dont la transformation en sénestres a échoué). Ressortir de la fosse requiert un test d'Athlétisme DD 15.

Bol de sang : Dar'shkk utilise ce réceptacle pour sa création de sénestres. Les attaques de corps à corps d'une sénestre gantelée ou d'une nuée de sénestres située dans un rayon de 2 cases du bol infligent 2 dégâts supplémentaires. Un personnage adjacent au bol peut le désactiver pour le reste de la rencontre en réussissant un test d'Arcanes ou de Larcin DD 12.

Renverser le bol met également fin à cet effet, mais cela libère la magie du bol, accordant à chaque sénestre gantelée et nuée de sénestres dans un rayon de 5 cases la possibilité d'effectuer une attaque de corps à corps au prix d'une action libre.

Trésor : le trésor de Dar'shkk est caché dans un amas de champignons : 1 000 po, deux gemmes de 100 po et une *potion de guérison*.



UNE CASE = 1,50 MÈTRE

CHAPITRE 3

Les Profondeurs

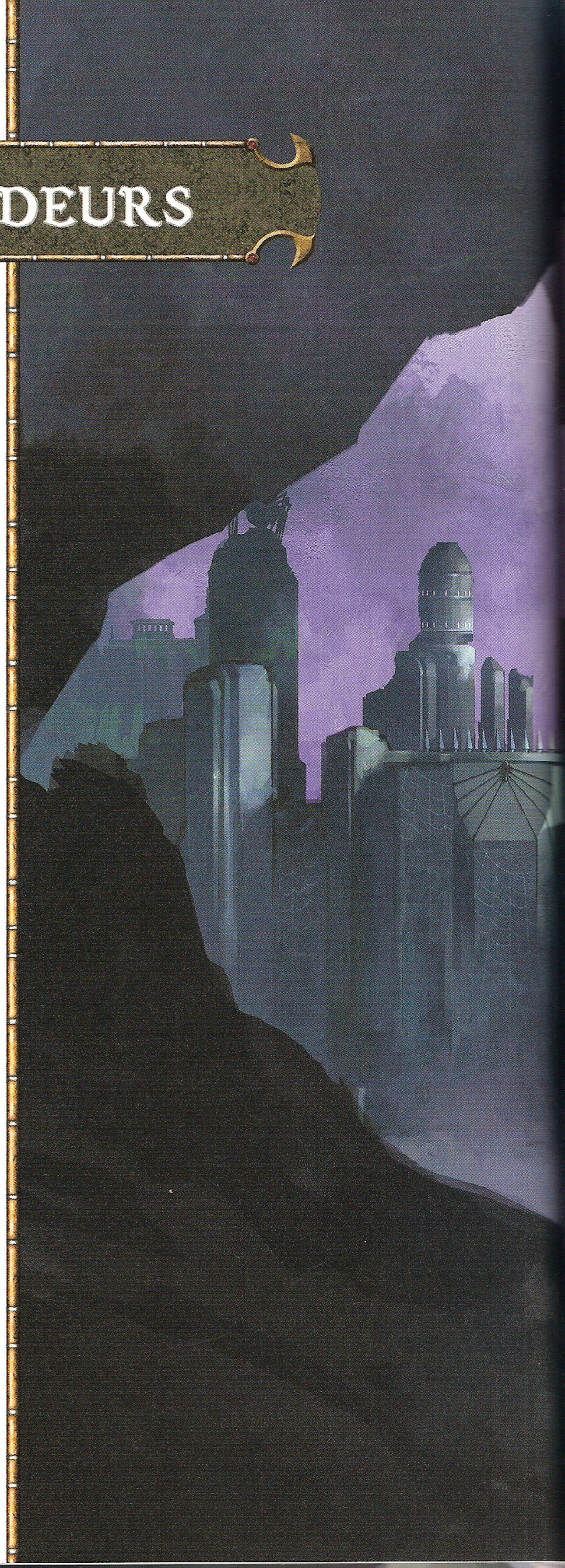
Dans les vastes espaces situés sous la fine couche de tunnels et de cavernes à proximité de la surface, les passages peuvent s'étirer sur d'innombrables kilomètres. Les aventuriers qui descendent dans les Profondeurs découvrent que les risques, les menaces et les dangers immédiats y sont bien plus graves qu'ailleurs.

Toutes les mentions entendues dans les Hauts-Fonds au sujet de cités drows, de grandes conspirations illithids et de mers abritant des aboleths à l'abri du soleil se réalisent dans les Profondeurs. Dans les portions les plus profondes de l'Outreterre, les flagelleurs mentaux savourent les cerveaux récoltés sur leurs esclaves et leurs captifs, de grands halls scintillent à la lumière de bougies coulées avec la graisse récupérée auprès d'innombrables sacrifices reçus par Lolth de la part des drows qui la vénèrent, et des mers souterraines doivent leurs remous aux aboleths qui poursuivent, décennie après décennie, la réalisation des mêmes rituels incompréhensibles.

Cette région est une énigme ; personne ne pourra un jour prétendre la connaître dans son immensité. L'ensemble de la zone des Profondeurs dépasse de loin celle du monde de surface. Les tunnels sinueux et labyrinthiques qui se frayent à travers sa roche dissimulent plus d'horreurs qu'un esprit sain ne pourrait imaginer.

Ce chapitre présente les sujets suivants.

- **Habitants des Profondeurs :** un bref aperçu des quelques cultures et monstres qui fréquentent cette région de l'Outreterre.
- **Rencontre type dans les Profondeurs :** les personnages tombent malencontreusement sur un groupe de chasse drow.
- **Phénomènes des Profondeurs :** terrains, caractéristiques physiques et autres particularités des Profondeurs.
- **Erelhei-Cinlu :** la cité des drows que les habitants de la surface connaissent le mieux.
- **Xarcorr et la Convulsion de la Roche :** une colonie aboleth dont la simple existence éprouve la réalité.
- **Mers sans soleil :** les environnements aquatiques sont encore plus mortels dans un monde dépourvu de lumière.
- **Anciens maîtres :** dans l'empire en ruines de Nihilath, des flagelleurs mentaux se sont fixés pour but de rétablir leur gloire passée.
- **Les Cavernes bourdonnantes :** il n'y a ni paix ni silence à trouver dans le royaume secret des faucheurs ailés.
- **Mherkrul :** un refuge utilisé à la fois par les anges et les diables pour se cacher.
- **Les Terres d'Éclosion :** là où naissent les tyrannœils.
- **Eaux profondes :** une mini-aventure pour des personnages d'échelon parangonique, dans laquelle ils doivent délivrer un noble drow capturé par une bande de kuo-toas.



FRANCIS TSAI

TSAI 09

HABITANTS DES PROFONDEURS

Des créatures horribles sont tapies dans les fondations les plus basses du monde. Presque toutes se trouvent dans une cité souterraine, une haute caverne détrempée ou une série de tunnels interconnectés qui constitue leur repaire. Cependant, des groupes plus petits de créatures qui se sont aventurées loin de leur point d'origine ne sont pas inhabituelles dans les tunnels humides des Profondeurs.

ABOLETHS : SEIGNEURS VISQUEUX

Les aboleths sont des aberrations subtiles et maléfiques du Royaume Lointain qui se sont infiltrées dans le monde au cours de sa création. Ces créatures tentaculaires aux nombreux yeux ressemblent à la fusion répugnante d'une limace et d'un poisson primitif, dotée de plusieurs appendices dont une langue garnie de dents. Les aboleths sont capables de s'emparer de l'esprit de leurs adversaires et, avec le temps, de les convertir définitivement en serviteurs à peau visqueuse.

Les aboleths nagent à travers des failles englouties par l'eau et glissent sur des pistes de mucus dans des tunnels sans lumière. Ils vivent en groupes qu'ils appellent hardes. Lorsque plusieurs hardes résident ensemble, c'est dans une cité asymétrique et à moitié engloutie de leur construction, où des merveilles de conception aboleth, insupportables à regarder, exécutent des tâches inconnues en gargouillant et pompant allègrement.

Des aboleths solitaires se frayent parfois un chemin jusqu'aux Hauts-Fonds où, année après année, ils hantent des ruines, des lacs et d'anciens temples, sans espérer ni vouloir de compagnie, laissant derrière eux des traînées visqueuses dans des tunnels stériles.

Les aboleths œuvrent pour le jour où tous les plans de la création seront absorbés par l'immensité stupéfiante du Royaume Lointain. Les conflits entre flagelleurs mentaux et aboleths sont particulièrement violents ; les flagelleurs mentaux veulent régner sur tout le cosmos, alors que les aboleths veulent que tout le cosmos soit absorbé, ou du moins corrompu, par le Royaume Lointain. Si cette dernière option devait survenir, les flagelleurs mentaux seraient privés d'empire. C'est pourquoi ils s'opposent aux aboleths partout et chaque fois qu'ils le peuvent, et les aboleths tuent les flagelleurs mentaux à vue.

Malgré leur intelligence, les érudits se demandent si les aboleths sont conscients d'être des individus ; l'exécution de leurs activités et de leurs œuvres sont-elles dépourvues de véritable conscience ? Si c'est le cas, les aboleths sont véritablement étrangers à ce monde et mus par des instincts – et non une raison – si avancés et si adaptables qu'ils en sont effrayants.

PROCESSION VISQUEUSE

Rencontre de niveau 16 (7 800 px)

Un mage visqueux aboleth voyage en Outreterre dans un confortable aquarium de liquide visqueux, tiré par un kuo-toa léviathan. Une paire d'archons d'eau vifs montent la garde et contrôlent le léviathan pendant que des serviteurs aboleths veillent aux besoins du mage visqueux.

- 1 mage visqueux aboleth (artilleur de niveau 17, cf. *BF* 8)
- 1 kuo-toa léviathan (brute d'élite de niveau 15, cf. page 147)
- 2 archons d'eau vifs (francs-tireurs de niveau 15 ; cf. *BF2* 16)
- 4 serviteurs aboleths (sbires de niveau 16, cf. *BF* 9)

DROWS : TÉNÉBREUX ET MORTELS

Malgré le danger potentiellement plus important que représentent les aboleths, les tyrannœils et les flagelleurs mentaux, les drows pourraient bien être la race la plus tristement célèbre de l'Outreterre.

La société drow est réputée pour son caractère glacial, conspirateur et implacablement hostile, même pour ses membres de plus haut statut. La place d'un individu est définie par sa capacité à imposer sa volonté aux autres.

Les institutions drows fonctionnent selon une hiérarchie inflexible. Au cœur de celle-ci, il y a le temple de Lolth, la maison du clan et le groupe militaire. Les drows cherchent perpétuellement à atteindre des postes plus élevés. Pour cela, ils sapent l'autorité de leurs supérieurs, trahissent leurs camarades et écrasent ceux qui leur sont inférieurs.

La douleur et la souffrance sont omniprésentes. Qu'un drow prenne plaisir ou non à infliger des souffrances, il y fait appel sans hésitation comme premier recours. Les actes de cruauté sont entrepris avec désinvolture. Toute interaction se déroule comme un bras de fer pour établir une supériorité. Les forts obtiennent ce qu'ils veulent ; les faibles reçoivent la raclée qu'ils méritent.

Chez les drows, il faut être véritablement fou pour ne pas ressentir de paranoïa. Ceux qui oublient de surveiller leurs arrières se retrouvent vite avec des couteaux plantés dans le dos.

PATROUILLES DROWS

Même loin de leurs royaumes, les drows font de leur mieux pour exterminer les non-drows de la surface. Pour eux, de telles patrouilles sont comparables à des missions de « nettoyage » effectuées au nom de leurs matrones drows. La plupart du temps, de telles patrouilles servent simplement à continuer d'afficher le caractère impitoyable et cruel des drows afin que toute créature qui en croiserait un sache à quoi s'en tenir. De temps à autre, mais pas très fréquemment, une patrouille drow tombe sur une véritable menace pour la domination de leur peuple. Si la patrouille est éliminée, le simple fait qu'elle ne fasse pas son rapport en temps et en heure constitue un message pour les drows qui l'ont organisé : quelque chose de puissant et qui constitue un danger pour les membres de notre race se trouve dans la région, soyez prudent.

La rencontre de niveau 13 à la page 95 du *Bestiaire Fantastique* décrit une patrouille drow typique.

EXPLORATEURS DROWS

De petits groupes d'explorateurs drows parcourent l'Outreterre en quête des connaissances, de l'expérience et des trésors qui leur procureront une ascension sociale. Qu'il s'agisse d'effectuer un raid sur une colonie minière naine, sur un convoi duergar d'esclaves ou sur une des

installations drows rivales, ces maraudeurs engagent rarement le combat de front et préfèrent recourir à la ruse pour s'assurer un combat inégal. Plutôt que de combattre sur terrain dégagé, ils préfèrent suivre leurs adversaires à la trace jusqu'à leur base d'opération, puis investir ce repaire lorsque le groupe repart à nouveau en expédition.

Cela dit, contrairement aux patrouilles drows, un groupe d'explorateurs n'est pas automatiquement hostile aux aventuriers et pourrait accepter de procéder à un échange d'informations ou de ressources. Ils apprécient particulièrement les indications menant à une cible qu'ils n'auraient pu trouver par eux-mêmes.

Un test d'Exploration ou d'Intuition de difficulté moyenne permet aux personnages de distinguer des explorateurs d'une patrouille. Parmi les différences notables des explorateurs, il y a leur langage corporel arrogant, les sacs de butin portés sur l'épaule et les décorations voyantes dont ils ornent boucliers, armes et armures.

La maison Despana, un clan puissant d'Erelhei-Cinlu (page 66), envoie sur le terrain un nombre disproportionné d'escouades d'exploration. Ses forces sont reconnaissables à l'emblème de la maison, une masse d'adamantium.

Rencontre de niveau 14 (5 400 px)
Un maître d'armes mène une équipe d'explorateurs hors d'Erelhei-Cinlu. La survie de ses alliés lui importe peu, seule compte la gloire personnelle qu'il peut rapporter en ville.

- 1 maître d'armes drow (franc-tireur d'élite de niveau 13, cf. *BF* 96)
- 2 arachnogardes drows (francs-tireurs de niveau 12, cf. page 63)
- 4 hommes d'armes drows (chasseurs de niveau 11, cf. *BF* 95)

Marchands drows

Malgré leur réputation terrifiante, de nombreux drows recherchent les opportunités commerciales plutôt que la conquête militaire. Ces diplomates à la langue de velours apaisent la méfiance des communautés en fournissant les marchandises et les informations dont elles ont grand besoin.

Mus par l'avarice et l'ambition sociale, les marchands drows calculent froidement le bénéfice de la moindre interaction. Ils embobinent ou attaquent les associés suffisamment imprudents pour baisser leur garde. Pour obtenir l'avantage lors d'une négociation, les aventuriers peuvent orienter les marchands vers une opportunité commerciale lucrative (telle qu'une communauté en manque de certaines marchandises).

Un test d'Exploration ou d'Intuition de difficulté moyenne permet aux aventuriers d'identifier un groupe de marchands. Le langage corporel entre les chefs de groupe, bien mis et habillés en grand luxe, et leurs employés, les gardes de caravane à la prompte obéissance, est révélateur.

Les marchands d'Erelhei-Cinlu sont souvent alliés à la maison Traquefond (page 67) et portent son emblème, une arbalète de platine.

Rencontre de niveau 12 (3 875 px)
Une arachnomancienne drow cherche à établir un nouveau circuit commercial entre ses contacts dans les Hauts-Fonds à Forgelogis et la Caverne des drows. Afin de réaliser cette entreprise aussi promptement que possible, elle voyage léger et n'est accompagnée que de deux hommes d'armes, plusieurs esclaves gobelins et un garde protecteur.

- 1 arachnomancienne drow (artilleur de niveau 13, cf. *BF* 95)
- 1 garde protecteur (soldat de niveau 14, cf. *BF* 122)
- 2 hommes d'armes drows (chasseurs de niveau 11, cf. *BF* 95)
- 5 esclaves gobelins de Lolth (francs-tireurs sbires de niveau 12, cf. *BF2* 135)

Rebelles drows

Les drows rejetés par leur peuple se retrouvent prisonniers d'une existence désespérée. Ils pourraient s'allier avec des gens venus d'ailleurs pour se venger de leur exil, ou rechercher trésors et esclaves pour tenter de regagner les faveurs de leurs anciens supérieurs.

Certains rebelles sont des solitaires qui vivent isolés de tous ou entourés d'alliés ou serviteurs non-drows. D'autres font partie de mouvements de résistance plus vastes, en collaboration avec d'autres drows (et non-drows) pour une cause commune. Le mouvement de résistance le plus important contre les drows d'Erelhei-Cinlu est celui du culte de l'Œil Élémentaire Ancestral (page 72). Ces rebelles crachent sur l'autorité sévère de Lolth et embrassent la liberté folle de leur dieu obscur et abstrait.

Un test d'Exploration ou d'Intuition de difficulté moyenne suffit à différencier les rebelles drows de ceux qui sont loyaux à la hiérarchie en place. Ceux-ci se dispensent des emblèmes de clan habituels et utilisent de l'équipement dépareillé ou ancien, ou voyagent avec des compagnons inhabituels.

Rencontre de niveau 10 (2 500 px)
Un homme d'armes rebelle drow a conclu une alliance avec deux autres exilés : un traqueur obscur venu d'Ombrebasse et un banshrae actuellement en défaveur auprès de sa cour fomorian en Outreféerie. Accompagnés d'une force de frappe constituée de deux trolls, ces rebelles s'en prennent aux organismes de pouvoir des trois plans... Pour autant, des personnages qui leur feraient trop confiance risqueraient d'être surpris.

- 1 homme d'armes drow (chasseur de niveau 11, cf. *BF* 95)
- 1 sarbacanier banshrae (artilleur de niveau 11, cf. *BF* 30)
- 1 traqueur obscur (franc-tireur de niveau 10, cf. *BF* 197)
- 2 trolls (brutes de niveau 9, cf. *BF* 258)

Kuo-toas : fanatiques déséquilibrés

Les kuo-toas sont un peuple-poisson répugnant qui vit à l'intérieur et en bordure des mers sans lumière d'Outreterre. Il s'agit d'une race qui a frôlé l'extinction à plusieurs reprises à cause de sa folie. Ils rebondissent toujours, chaque fois plus obscurs et plus déséquilibrés. Leur frustration et leur rage sont alimentées par leur conviction absolue et universelle qu'ils sont les humanoïdes ultimes. Inlassablement, ils rebâtissent leurs villes brisées avec la foi inébranlable que, cette fois-ci, leur ascension aboutira à la domination de l'Outreterre, conformément à leur destinée.

Les kuo-toas détestent les autres humanoïdes d'Outreterre avec une fureur incontrôlée et sont sidérés que ces « êtres inférieurs » parviennent encore à se dresser sur leur chemin.

Les kuo-toas bâtissent des temples dédiés à des dieux dont personne au monde n'a entendu parler et considèrent les aboleths comme les serviteurs de ces mêmes dieux ; les aboleths pourraient être à l'origine de la démence qui affecte toute la race kuo-toa. Ou peut-être que les aboleths sont l'avant-garde d'une nouvelle réalité à laquelle les kuo-toas aspirent.

La rencontre de niveau 18 à la page 173 du *Bestiaire Fantastique* décrit une patrouille typique de kuo-toas.

Flagelleurs mentaux : horreurs voraces

Les flagelleurs mentaux sont des monstres à tentacules qui se nourrissent du cerveau d'autres créatures. Ils plient les autres à leur volonté et disposent de capacités puissantes pour briser l'esprit de leurs adversaires. Les flagelleurs mentaux sont sadiques, hautement intelligents et entièrement maléfiques. Froidement animés d'intérêts personnels, et d'aucun autre, ils n'ont aucune réticence à fuir une rencontre et à abandonner leurs compagnons ou leurs serviteurs à leur sort.

Il paraîtrait que la race avait autrefois un empire conséquent dans le monde, un empire qui s'étendait jusqu'à d'autres plans et dans des endroits si éloignés que d'ici on n'en perçoit que des étoiles scintillantes. Si l'on en croit les anciennes histoires, des populations humanoïdes entières furent exterminées pour satisfaire la voracité des illithids, l'énergie du soleil fut redirigée pour leur permettre d'exaucer leurs ambitions de conquête interplanaire, et des continents entiers furent consacrés à des races esclaves dont la seule raison d'être était de servir de bêtes de somme, de piétaille et de bétail.

Mais les illithids ne s'en sortirent pas mieux que bien d'autres empires qui naquirent et moururent après le leur ; face à l'étendue de la révolte de leurs esclaves, l'emprise des flagelleurs mentaux fut brisée. Aujourd'hui, les illithids ne possèdent qu'une fraction de l'autorité qu'ils exerçaient autrefois. Pas un jour ne s'est écoulé depuis sans qu'un illithid ne prenne le temps de songer amèrement à la manière de restaurer la gloire de sa race.

Malgré leurs racines communes, l'hostilité entre les flagelleurs mentaux et les aboleths est vive. Les illithids considèrent qu'ils sont les justes héritiers de la réalité puisqu'ils possèdent à la fois la puissance effarante du Royaume Lointain et une forme humanoïde ainsi qu'une détermination en tout point adaptées à ce monde. Ils sont les hybrides parfaits entre la folie et l'ordre et donc, croient-ils, parfaits pour régner sur toute l'existence.

Récolteurs flagelleurs mentaux

Rencontre de niveau 19 (13 800 px)

Un trio de puissants illithids et leurs gardes du corps mastodontes torves fouillent l'Outreterre à la recherche de proies humanoïdes à ramener dans leur cité souterraine.

- 2 tourmenteurs flagelleurs mentaux (artilleurs de niveau 20, cf. page 150)
- 1 cerveau flagelleur mental (contrôleur d'élite de niveau 18, cf. *BF* 116)
- 3 mastodontes torves (brutes de niveau 16, cf. page 154)

Torves : sauvages aveugles

Les torves sont des sauvages cruels et sanguinaires qui parcourent les Profondeurs en silence et sans avoir besoin de lumière, puisqu'ils sont aveugles de nature et comptent sur d'autres sens pour repérer leur proie. Ils tiennent le rôle de serviteur pour les monstres plus puissants, et tout groupe de torves rencontré est probablement associé à un flagelleur mental, une méduse ou des maîtres drows. Cependant, les maîtres d'esclaves autorisent l'existence de communautés libres de torves car les membres de cette race périssent après quelques générations de captivité. Les populations libres permettent d'assurer un vivier d'esclaves perpétuel.

Les torves sont des carnivores voraces qui passent une bonne part de leur temps à chasser loin de leur repaire en quête de nourriture fraîche. Bien qu'ils se repaissent de n'importe quelle créature si rien d'autre ne se présente, ils préfèrent de loin la saveur de la chair humanoïde à toute autre, avec une mention spéciale pour la viande humaine.

Les serviteurs torves rencontrés dans les Profondeurs sont souvent scarifiés au moyen d'un fer ou d'une autre marque identificatrice, surtout lorsqu'ils sont esclaves de drows : la marque du maître drow au service duquel est le torve forme une cicatrice noircie sur son visage, là où d'autres créatures ont des yeux.

Chasseurs torves

Rencontre de niveau 13 (4 700 px)

Ces torves n'ont aucun maître et parcourent les Profondeurs en quête de chair humanoïde.

- 1 mastodonte torve (brute de niveau 16, cf. page 154)

EVA WIDERMANN

- 3 traquenardiers torves (francs-tireurs de niveau 11, cf. *BF* 255)
- 6 sbires torves (sbires de niveau 14, cf. *BF* 255)

Tyrannœils : tyrans fous

D'après les standards de la plupart des races, les *tyrannœils sont fous. Cette instabilité mentale est la raison* pour laquelle ces créatures suprêmement dangereuses et puissantes ont été incapables d'instaurer leur domination sur l'Outreterre et le monde de la surface.

La folie d'un tyrannœil se manifeste le plus clairement dans son ego démesuré. Convaincu d'avoir raison quelles que soient les preuves qui lui sont présentées, un tyrannœil courra probablement tout seul à sa perte en s'accrochant au projet qu'il s'est fixé alors qu'il pourrait s'assurer une issue plus favorable en changeant d'avis. L'ego de la race empêche également plusieurs tyrannœils de niveau équivalent de coopérer trop longtemps, puisque l'un d'entre eux trouvera inévitablement un sujet de désaccord avec un autre. Aussi insignifiant que soit le sujet en question, le désaccord engendrera une dispute qui versera probablement dans la violence. La mention du nom d'un rival peut d'une façon ou d'une autre être porté à l'attention d'un tyrannœil, il en résultera souvent immédiatement une crise de rage.

Malgré l'incapacité des tyrannœils à faire des compromis, les Profondeurs contiennent d'horribles merveilles telles que des cités ruches tyrannœils, dont l'apparence peut varier du dédale inextricable de tunnels courbes taillés à coup de rayon désintégrateur à la cité aux formes architecturales arrondies, inhumaines, suspendue au plafond de gigantesques cavernes de l'Outreterre. Si les tyrannœils qui résident dans ces ruches tolèrent la présence de leurs congénères, c'est sous l'influence de quelque maître plus puissant ou d'une particularité de l'endroit lui-même.

La plupart des tyrannœils rencontrés sont solitaires, éventuellement accompagnés de frères incendiaires ou d'autres créatures servantes. Là où un manipulateur ou un seigneur du crime humanoïde pourrait répugner à révéler son identité, l'ego d'un tyrannœil garantit que ceux qui sont confrontés à un complot qu'il a ourdi n'auront que peu de mystères à percer avant de se retrouver face au meneur aux multiples yeux.

Vengeance du tyrannœil

Rencontre de niveau 20 (15 000 px)

Après la destruction de son repaire par des flagelleurs mentaux, ce tyrannœil a décidé de débarrasser l'Outreterre d'autant d'illithids que possible. Il est actuellement en chasse, accompagné de quelques sbires torves qui étaient précédemment au service du dernier flagelleur mental qu'il a éliminé.

- 1 seigneur tyrannœil (artilleur solo de niveau 19, cf. *BF* 260)
- 6 brutes torves (sbires brutes de niveau 18, cf. page 154)

Autres habitants des Profondeurs

Les explorateurs se plaisent à dire : « Si ça existe, on peut le trouver dans les Profondeurs ». Il pourrait ne s'agir que d'une exagération mineure, vu l'incroyable variété de créatures qui a élu domicile dans les plus grandes profondeurs de l'Outreterre.

Certaines d'entre elles, telles que les porte-crocs ou les faucheurs ailés, vivent en groupes. D'autres, telles que les balhannoths, les vers pourpres et les ombres des roches, chassent seules, en paire ou avec des créatures qui les ont domptées.

Un petit nombre de dragons choisissent d'élire domicile dans les Profondeurs. Les plus couramment rencontrés dans cette région sont les dragons violets, mais les dragons d'adamantium apprécient une bonne caverne où qu'elle soit, et les dragons rouges vénérables recherchent les tunnels volcaniques loin sous terre.

Si vous rencontrez un shadar-kai dans les Profondeurs, demandez-lui les affaires du drow mort.

— Vieux proverbe d'Outreterre

Visiteurs des Profondeurs

Les Profondeurs sont particulièrement réputées pour la grande variété de visiteurs extraplanaires qui en parcourent les tunnels. La faiblesse des frontières dans cette région entre le monde et les autres plans en est la cause, surtout entre le monde et le Chaos Élémentaire et le Royaume Lointain, sans parler des connexions entre les Profondeurs, l'Outreféerie et l'Ombrebasse. Les puissantes entités et civilisations tapies dans les Profondeurs, des drows maléfiques aux aboleths énigmatiques, attirent également d'étranges créatures à leur service.

Des démons et d'autres élémentaires de toute taille et de toute forme y abondent. Certains sont arrivés par des points de contact de faible résistance entre les Profondeurs et le Chaos Élémentaire (comme ceux qui se trouvent dans les étendues chaotiques ; cf. ci-dessous), tandis que d'autres se sont soustraits au service de maîtres puissants ailleurs en Outreterre.

Les fomorians dépêchent des envoyés, des commandos de pillards ou des éclaireurs à travers les barrières dimensionnelles de l'Outreféerie. De tels groupes pourraient comporter des prestelins et des cyclopes. Tous se méfient d'une rencontre avec des drows et pourraient être ouverts à une collaboration avec les personnages pour éviter de tomber sur de proches enclaves drows ou pour les vaincre.

En tant que créatures de Reine Corneille, les shadar-kai trouvent la création des originels plus désorientante qu'ils ne veulent l'admettre. Les personnes de l'extérieur ignorantes de leurs pratiques s'imaginent que leur intérêt pour la douleur les associe à Torog, alors qu'en fait ils se couvrent de cicatrices et de tatouages pour garder à l'esprit qu'ils sont bien en vie. Même des shadar-kai rebelles qui se détournent de Reine Corneille et du reste de leur culture évitent tout contact avec Torog, réputé pour son mépris de l'identité et de l'initiative individuelle. Les shadar-kai ont une motivation puissante pour entrer en Outreterre malgré la haine qu'ils lui portent : leur mépris des drows est plus fort encore.

RENCONTRE TYPE DES PROFONDEURS

Rencontre de niveau 14 (5 000 px)

CONFIGURATION

10 sbires torves (T)
1 crochet drider (C)
1 arachnogarde drow (D)
1 arachnomancien drow (A)

Au cours de leur voyage dans les Profondeurs, les aventuriers tombent sur un groupe de chasseurs drows pendant qu'ils se reposent juste après un raid. Le groupe de chasseurs a établi une base dans cette zone où le terrain prédominant lui permet de ralentir et de canaliser les déplacements d'éventuels intrus. De là, les drows peuvent ratisser les passages et les cavernes des environs à la recherche de proies.

Un arachnomancien drow, soutenu par un crochet drider et un arachnogarde drow, est à la tête d'un groupe de chasseurs composé de sbires torves.

Les aventuriers s'approchent de la zone par le passage qui est au sud-ouest.

Lorsque les aventuriers s'approchent de la zone, lisez ceci :

Cette large caverne disparaît sur la droite. Ici et là, des débris entourent les bases de stalagmites brisées aux rebords tranchants. Devant vous, deux hauts escarpements s'élèvent vers un autre ensemble de cavernes plus loin.

Test de Perception
DD 18 *De derrière le coin, vous entendez un léger marmonnement ainsi que les sons d'éclaboussement d'eau et de métal qui tinte sur la pierre.*

TACTIQUE

Dès que le groupe de chasse prend conscience de la présence d'intrus, quatre des torves du niveau inférieur chargent. Quatre autres restent en arrière en attendant d'avoir la place de combattre, venant remplacer ceux qui tombent. Les deux torves restants restent hors du combat jusqu'à ce qu'un aventurier atteigne le sommet de l'escarpement, auquel cas ils attaquent.

L'arachnogarde drow suit la première vague de torves au contact. Après avoir étourdi une cible avec *frappe venimeuse*, il utilise *main de Lolth* aussi souvent que possible pour maximiser les dégâts de ses attaques *épée longue* et *noirfeu*.

Le crochet drider utilise *toiles d'araignée* pour maîtriser un cogneur ou un protecteur de loin, puis grimpe au mur pour attaquer un adversaire apparemment vulnérable.

L'arachnomancien drow reste au sommet de l'escarpement, utilisant ses attaques à distance et de zone contre des cibles qui ne sont pas engagées au corps à corps. Il dirige les actions des sbires par une série de signaux oraux. Si des ennemis atteignent sa position, il lâche *poigne de Lolth* et se replie, plaçant les stalagmites brisées (et les deux derniers torves) entre lui et les aventuriers.

10 sbires torves (T) — **Sbire niveau 14**
Humanoïde naturel (aveugle) de taille M — 250 px chacun

Initiative +8 — **Sens** Perception +9 ; vision aveugle 10
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
Immunités regard
CA 24 ; **Vigueur** 24, **Réflexes** 23, **Volonté** 23
VD 6

⊕ **Grande hache** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+17 contre CA ; 7 dégâts (9 dégâts contre une cible en péril).

Alignement mauvais — **Langues** commun, profond

For 17 (+10)	**Dex** 12 (+8)	**Sag** 15 (+9)
Con 14 (+9)	**Int** 7 (+5)	**Cha** 9 (+6)

Équipement grande hache

Arachnomancien drow (A) — **Artilleur (meneur) niveau 13**
Humanoïde féerique de taille M — 800 px

Initiative +8 — **Sens** Perception +13 ; vision dans le noir
Pv 94 ; **péril** 47
CA 26 ; **Vigueur** 22, **Réflexes** 24, **Volonté** 24
VD 7

⊕ **Sceptre araignée** (simple ; à volonté)
+16 contre CA ; 1d6 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule) ; cf. aussi *jugement de Lolth*.

Rayon venimeux (simple ; à volonté) ✦ **poison**
Distance 10 ; +18 contre Réflexes ; 2d8 + 3 dégâts de poison, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule) ; cf. aussi *jugement de Lolth*.

Poigne de Lolth (simple ; rencontre) ✦ **nécrotique, périmètre**
Explosion de zone 4 à 10 cases ou moins ; des toiles envahies d'araignées spectrales recouvrent le périmètre (drows et araignées sont immunisés) ; +16 contre Réflexes ; la cible est maîtrisée (sauvegarde annule). Le périmètre est un terrain difficile jusqu'à la fin de la rencontre. Toute créature qui y débute son tour de jeu subit 10 dégâts nécrotiques.

Malédiction de l'araignée (simple ; rencontre) ✦ **nécrotique**
Des nuées d'araignées spectrales recouvrent et mordent la cible : distance 20 ; +16 contre Volonté ; 1d6 + 7 dégâts nécrotiques, et la cible subit 5 dégâts nécrotiques continus et est affaiblie (sauvegarde annule les deux) ; cf. aussi *jugement de Lolth*.

Décharge venimeuse (simple ; rencontre) ✦ **poison**
Décharge de proximité 5 ; +14 contre Vigueur ; 2d6 + 10 dégâts de poison. *Échec :* demi-dégâts.

Chape d'obscurité (mineure ; rencontre)
Explosion de proximité 1 ; ce pouvoir crée un nuage d'obscurité qui reste en place jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'arachnomancien drow. Ce nuage bloque la ligne de mire de toutes les créatures à l'exception de l'arachnomancien drow. Toute créature (à l'exception de l'arachnomancien drow) située complètement dans le nuage est aveuglée jusqu'à ce qu'elle en sorte.

Jugement de Lolth (libre, quand l'arachnomancien touche une cible avec une attaque de corps à corps ou à distance ; à volonté)
Tous les alliés dotés du mot-clé araignée situés dans un rayon de 20 cases de l'arachnomancien bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre la cible jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'arachnomancien.

Alignement mauvais — **Langues** commun, elfique
Compétences Arcanes +14, Discrétion +10, Exploration +13, Intimidation +8

For 10 (+6)	**Dex** 15 (+8)	**Sag** 14 (+8)
Con 10 (+6)	**Int** 16 (+9)	**Cha** 11 (+6)

Équipement robes, sceptre araignée

Crochet drider (C) **Brute niveau 14**
Humanoïde féerique (araignée) de taille G 1 000 px

Initiative +12 **Sens** Perception +15 ; vision dans le noir
Pv 172 ; **péril** 86
CA 26 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 25, **Volonté** 23
VD 8, escalade 8 (pattes d'araignée)

⊕ **Épée à deux mains** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+19 contre CA ; 1d12 + 7 dégâts.

Morsure rapide (mineure ; à volonté) ✦ **poison**
Avantage de combat nécessaire ; +16 contre Vigueur ; 1d4 dégâts, et 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Noirfeu (mineure ; rencontre)
Distance 10 ; +16 contre Réflexes ; jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du drider, la cible procure un avantage de combat à tous les assaillants et ne peut bénéficier de l'invisibilité ou d'un camouflage.

Toile d'araignée (simple ; recharge ⚅ ⚄ ⚃)
Distance 5 ; +15 contre Réflexes ; la cible est maîtrisée (jusqu'à évasion). Pour se dégager de la toile, il faut réussir un test d'Acrobaties DD 25 ou un test d'Athlétisme DD 27.

Alignement mauvais **Langues** elfique
Compétences Discrétion +17, Exploration +15
For 24 (+14) **Dex** 21 (+12) **Sag** 16 (+10)
Con 22 (+13) **Int** 13 (+8) **Cha** 9 (+6)
Équipement armure de cuir, épée à deux mains

Arachnogarde drow (D) **Franc-tireur niveau 12**
Humanoïde féerique de taille M 700 px

Initiative +11 **Sens** Perception +10 ; vision dans le noir
Pv 118 ; **péril** 59
CA 26 ; **Vigueur** 24, **Réflexes** 22, **Volonté** 19
VD 6

⊕ **Épée longue** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+19 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'arachnogarde.

Frappe venimeuse (simple ; rencontre) ✦ **arme, poison**
Épée longue nécessaire ; +17 contre Réflexes ; 2d8 + 6 dégâts, et la cible subit 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule) et est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'arachnogarde.

Opportuniste de combat (réaction immédiate, quand une créature adjacente se décale ; à volonté) ✦ **arme**
L'arachnogarde effectue une attaque d'épée longue contre la créature qui déclenche le pouvoir, et elle interrompt immédiatement son déplacement.

Noirfeu (mineure ; rencontre)
Distance 10 ; +17 contre Réflexes ; jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'arachnogarde, la cible procure un avantage de combat à tous les assaillants et ne peut bénéficier de l'invisibilité ou d'un camouflage.

Avantage de combat
Les attaques de corps à corps et à distance d'un arachnogarde infligent 2d6 dégâts supplémentaires à une cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Main de Lolth (mineure ; recharge ⚃)
L'arachnogarde bénéficie d'un avantage de combat contre une créature adjacente jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Alignement mauvais **Langues** commun, elfique
Compétences Discrétion +10, Exploration +10, Intimidation +13
For 23 (+11) **Dex** 18 (+9) **Sag** 11 (+5)
Con 14 (+7) **Int** 11 (+5) **Cha** 13 (+6)
Équipement cotte de mailles, bouclier léger, épée longue

Particularités de la zone

Lumière : obscurité.

Plafond : 9 m de hauteur dans la partie principale de la salle ; 4,50 m au-dessus de l'escarpement.

Escarpements : les pentes abruptes montent jusqu'à 4,50 m de haut et peuvent être escaladées en réussissant un test d'Athlétisme DD 12.

Débris : les bases de stalagmites brisées aux rebords tranchants s'élèvent des cases emplies de débris. Ces zones sont un terrain difficile. Une créature tirée, poussée ou glissée dans une de ces cases subit 5 dégâts. Une créature qui se retrouve à terre dans une case de débris subit 5 dégâts et est immobilisée (sauvegarde annule).

Eau peu profonde : ces mares profondes de 60 cm sont un terrain difficile.

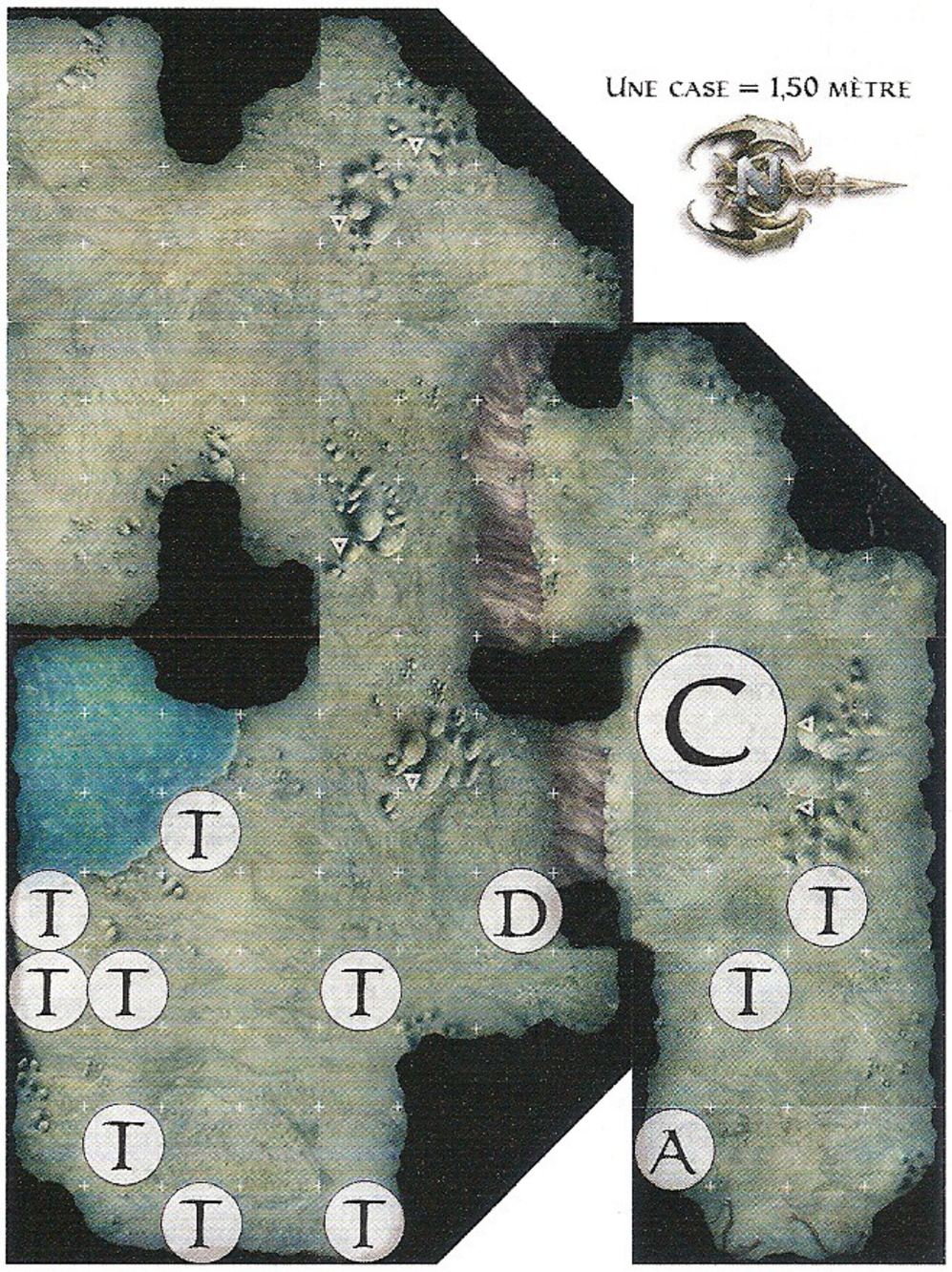
Chaînes : les drows utilisent ces chaînes pour attacher des prisonniers capturés dans les cavernes avoisinantes. Elles peuvent être déverrouillées en réussissant un test de Larcin DD 23 ou brisées en réussissant un test d'Athlétisme DD 18.

Trésor : l'arachnomancien porte une bourse contenant 21 gemmes, chacune valant 400 po (un butin pris sur des aventuriers tués dans les Profondeurs).

Développement

Si vous le souhaitez, vous pouvez placer ici un prisonnier enchaîné. S'il est bien traité par les aventuriers, la créature propose son aide ou des informations de valeur. Le captif pourrait connaître des détails sur les activités drows de la région, ou même la localisation d'un havre à proximité (un atout rare et précieux dans les Profondeurs).

Px de quête : 800 px (quête mineure) pour avoir ramené le prisonnier en sécurité.



PHÉNOMÈNES DES PROFONDEURS

Les Profondeurs d'Outreterre couvrent une région si vaste qu'on n'en connaît pas la taille. Des civilisations entières naissent et meurent dans ses cavernes sans que le monde de la surface n'en soupçonne l'existence un instant. Dire que les différentes parties d'une région n'ont rien de plus en commun que des caractéristiques géographiques et physiques de base serait comme déclarer que les monts Aubeforge et le désert Lumineux sont tous deux composés des mêmes matériaux pierreux.

Pour autant, les habitants de la surface trouvent plus pratique de diviser les Profondeurs en régions géographiques distinctes et de définir certaines particularités de terrain comme étant communes à toute la région.

Terrain

Ces particularités de terrain ont été découvertes dans les endroits les plus profonds de l'Outreterre.

Cavernes vampiriques

Sur certaines surfaces rocheuses des Profondeurs poussent d'étranges lichens tachetés de noir. Les zones fortement infestées portent le nom de cavernes vampiriques, parce que le lichen a une étrange propriété bioélectrique qui se nourrit des blessures à proximité de lui.

Toute créature vivante qui est blessée alors qu'elle est à proximité du lichen crée une étincelle électrique bleue qui la relie au lichen. Cette manifestation d'énergie persiste tant que le lichen peut continuer d'absorber la force vitale de la créature.

Le lichen occupe habituellement de 2 à 8 cases, éventuellement séparées, d'une zone de rencontre. Un test d'Arcanes ou d'Exploration DD 25 permet d'identifier une caverne vampirique.

Effet : quand une créature est à deux cases d'un mur ou d'un obstacle couvert de ce lichen et subit des dégâts, elle subit également 5 dégâts d'électricité continus par échelon (sauvegarde annule).

Des dégâts de feu infligés à une case contenant du lichen le détruisent.

Utilisation : un combat dans une caverne vampirique est rapide et meurtrier. Positionnez des adversaires disposant d'attaques à distance au loin, et engluez les personnages dans du terrain difficile ou avec des ennemis résistants pour tirer le meilleur parti de son effet.

La dame en pleurs

Certaines zones des Profondeurs sont hantées par les sanglots déchirants d'une voix au timbre féminin. Si un combat se déclenche à portée de ses pleurs, les dégâts infligés par les attaques de corps à corps sont d'une brutalité dévastatrice tandis que les effets de guérisons sont drastiquement réduits. La combinaison des deux effets rend les combats particulièrement meurtriers.

Aucune race n'a « revendiqué » celle qu'on appelle « la dame en pleurs » comme sienne car elles sont toutes convaincues qu'il s'agit d'une malédiction jetée par leurs ennemis. Ainsi, bien des drows pensent qu'il s'agit du fantôme d'une éladrine morte depuis longtemps, peut-être même une conjointe disparue de Corellon.

Ses pleurs affectent toute une zone de rencontre. Une fois ceux-ci entendus, un test d'Arcanes ou d'Exploration DD 25 permet d'identifier leurs effets.

Effet : deux effets séparés s'appliquent à toute zone affectée par les sanglots de la dame en pleurs.

D'abord, toutes les attaques de corps à corps réussies infligent des dégâts supplémentaires égaux à la moitié du niveau de l'attaquant.

Ensuite, tous les points de vie récupérés par un effet de guérison sont réduits de moitié.

Utilisation : un combat dans une zone hantée par les sanglots de la dame en pleurs est violent et brutal, récompensant les personnages qui ont une défense élevée et beaucoup de points de vie. Les joueurs habitués à récupérer rapidement des dégâts subis trouveront un tel combat révélateur.

La Voie du Roi

Que ce soit dans les Profondeurs ou dans les Hauts-Fonds, la Voie du Roi a une apparence très semblable : un large passage, portant des entailles profondes et irrégulières, couvert de taches rouges qui pleurent du sang.

Rage-dieu

Dans les Profondeurs, une présence psychique est tapie dans certaines sections de la Voie. Les sections affectées sont imprégnées d'une terrible et implacable colère que les voyageurs voudraient bien ne pas voir se tourner contre eux. Les créatures qui empruntent la voie attribuent ceci à un écho de l'ancienne fureur de Torog. Ceux qui traversent de telles zones peuvent être infectés par la puissance enragée qui se déverse dans toutes les directions.

Les zones de rage-dieu prennent la forme de sections de pierre rouge pâle tachetée de noir, larges de 5 à 10 cases contigües. Un test d'Exploration ou de Religion DD 30 permet d'identifier la rage-dieu.

Effet : toute créature qui dépense une récupération alors qu'elle se tient dans une zone de rage-dieu est temporairement affectée par le résidu psychique du passage de Torog. La créature bénéficie d'un bonus de +2 par échelon aux jets de dégâts. À la fin de chacun de ses tours de jeu, elle inflige 2 dégâts psychiques par échelon à chacun de ses alliés dans un rayon de 3 cases. Ces effets durent jusqu'à ce que la créature soit hébétée, étourdie ou inconsciente, ou prenne un repos court sans dépenser de récupération.

Une zone de rage-dieu n'affecte qu'une seule créature à la fois ; une fois une zone activée par une récupération, la rage-dieu devient dormante jusqu'à ce que son effet prenne fin sur cette créature.

Utilisation : une zone de rage-dieu accélère tout combat qui se déroule à proximité. Un personnage affecté inflige plus de dégâts aux monstres tout en en infligeant également à ses proches alliés. D'une façon ou l'autre, le combat prend fin plus rapidement que normalement.

Étendues chaotiques

La tentative de Torog pour sortir d'Outreterre a endommagé plus que les barrières entre l'Outreterre et ses échos, l'Outreféerie et l'Ombrebasse. À certains endroits des Profondeurs, les soubresauts du Dieu Rampant ont mis en charpie les parois entre l'Outreterre et le Chaos Élémentaire. On appelle de telles zones des étendues chaotiques.

Ces sections d'Outreterre sont turbulentes, susceptibles de voir s'y déclencher des éruptions volcaniques, des tempêtes électriques, des coups de gel soudains et d'autres phénomènes élémentaires. Le paysage d'une étendue chaotique est aussi varié et changeant que le Chaos Élémentaire lui-même.

Rares sont les créatures naturelles qui y demeurent. De nombreux élémentaires, depuis les chauves-souris et serpents de feu aux xorns diamantifères et aux griffons de flammegivre, y élisent cependant domicile. Étrangement, les démons restent rarement longtemps dans des étendues chaotiques, préférant semer le chaos dans d'autres portions de l'Outreterre.

La plupart des humanoïdes évitent les étendues chaotiques pour des raisons évidentes. Même les drows en restent très à l'écart, bien que certains, particulièrement audacieux, prennent la tête de groupes de chasseurs afin d'y récolter des trophées exotiques. Il existe cependant deux exceptions notables.

Les duergars établissent des colonies temporaires dans les étendues chaotiques, en exploitant les intenses brasiers pour attiser leurs fourneaux. Malgré leur réticence à se trouver dans de tels endroits, la valeur des minerais qu'ils extraient et fondent ici vainc toutes leurs hésitations.

Les azers sont également attirés par les étendues chaotiques. Contrairement aux duergars, ils s'y sentent chez eux et les préfèrent même aux autres régions d'Outreterre. Des forteresses azers y fournissent un abri stable, ce qui pourrait constituer pour les personnages un répit bien agréable des dangers de l'endroit.

Réalité ébranlée

Certains explorateurs voient dans les royaumes inhumains présents dans les Profondeurs une preuve supplémentaire que le passage de Torog a affaibli la barrière entre le monde et le Royaume Lointain. Bien que cette explication ait sa part de vérité, le secret que les habitants de la surface, et d'Outreterre, ne veulent pas reconnaître est simple : l'influence aberrante dans les parties les plus profondes d'Outreterre date de bien avant l'errance folle de Torog.

Aussi étranges que puissent paraître aux visiteurs les parties « ordinaires » de l'Outreterre, les zones où l'influence du Royaume Lointain s'infiltre dans le monde, qu'on nomme réalité ébranlée, échappent à une ou plusieurs lois naturelles.

Cligneroche

La cligneroche est une banale pierre gris-noir dont la texture est semblable au granite. Mais cette apparence simple dissimule son aptitude à tordre l'espace.

Toute créature entrant dans une zone de cligneroche pourrait se retrouver brièvement et involontairement transportée à un endroit apparemment aléatoire, quelque part en Outreterre. Invariablement, la créature encore sous le choc revient près de son point de départ quelques secondes plus tard, secouée mais indemne.

Le rapide aller-retour n'est pas assez long pour que la malheureuse créature ou quiconque à son point de destination ait le temps de réagir. Des ennemis pris de court pourraient mettre la main à leur arme ou utiliser un pouvoir, mais ces attaques atteignent rarement leur cible.

En fait, la destination est tout sauf aléatoire puisque la magie de la cligneroche semble avoir quelque capacité limitée à percevoir les intentions de la créature transportée, voire sa destinée, même si le mot n'est pas parfait. Parfois, la destination se révèle être une étape clé ou la fin du périple actuel de la créature. Même si la destination n'a aucun rapport avec les événements en cours dans sa vie, elle se révèlera importante des semaines, des mois ou des années plus tard. Certains érudits protestent que cette prophétie se confirme elle-même : si la créature n'avait pas été téléportée, ni elle ni ceux à son point de destination temporaire ne se seraient jamais intéressés à l'existence de l'autre. Mais les explorateurs de l'Outreterre pensent qu'une rencontre avec une cligneroche est un augure puissant.

Une cligneroche occupe généralement de 2 à 4 cases, contigües ou non, d'une zone de rencontre. Un test d'Arcanes ou d'Exploration DD 25 permet d'identifier une cligneroche.

Effet : la cligneroche est un terrain éprouvant ; toute créature qui pénètre dans une telle case doit tenter un test d'Arcanes de difficulté moyenne. Une réussite signifie que la créature est immunisée à l'effet de la cligneroche jusqu'à la fin de la rencontre.

Un échec signifie que la créature est téléportée à un autre endroit en Outreterre, jusqu'au début de son tour de jeu suivant. À ce moment-là, elle revient dans n'importe quel espace ne contenant pas de cligneroche adjacent à la case dont elle est partie.

Utilisation : utilisez les disparitions de cligneroche pour faire progresser votre intrigue ou annoncer des événements futurs. Pour éviter que cette scène d'une fraction de seconde ne retarde le déroulement du combat en cours, décrivez-la au joueur une fois la rencontre terminée.

Royaumes sans dieux

En creusant son chemin à travers le squelette du monde, Torog imposa sans le vouloir la stabilité de l'ordre divin sur la création brute des originels. À chaque goutte de sueur perlée et à chaque trainée de sang déposée, il éteignait les feux de la création qui alimentaient l'art sauvage des originels. Pourtant, même au cours de sa longue errance souterraine, il y eut des endroits qu'il ne put trouver ou dans lesquels il ne put pénétrer. Dans de tels royaumes, les premiers feux de la création brûlent encore bien que ceux qui les ont allumés ont depuis longtemps cessé de s'en occuper. Ces royaumes sans dieux sont comme des points noirs dans la vision des divinités du monde. Ceux qui y entrent mettent leur âme en danger.

Même le plus fidèle serviteur divin qui meurt dans un de ces lieux meurt dans le secret. Les âmes de ceux qui sont tombés s'attardent à jamais dans les royaumes sans dieux, se transformant en fantômes, en âmes-en-peine ou en morts-vivants du même genre sans jamais se rendre en Gisombre, où Reine Corneille déciderait de leur sort final.

Pire encore, les méthodes classiques pour ramener les âmes mortes à la vie marchent rarement comme prévu. Les âmes emprisonnées dans un royaume sans dieux ne sont pas libres d'en partir, ce qui oblige à consacrer un effort supplémentaire conséquent pour les ramener à la vie... généralement un périple jusqu'au royaume sans dieux dans lequel la personne est morte.

Tout être intelligent se doit d'éviter de combattre à mort dans un royaume sans dieux. On y présente couramment sa reddition et des promesses de service, ce qui donne lieu à d'étranges alliances qui auraient autrement paru impossibles.

Dans les royaumes sans dieux, le sang de la terre bouillonne et la roche du monde coulisse de-ci de-là à une fréquence bien plus élevée qu'ailleurs en Outreterre. Aucune carte ne peut saisir les errances des tunnels, et aucune divination concernant l'endroit ne reste vraie très longtemps. Les royaumes sans dieux enchaînent les étapes de création et de destruction sans contrôle conscient, un peu comme une version moins colorée et ralentie du Chaos Élémentaire. Certains endroits restent stables pendant des éternités et abritent d'étrange sociétés qui choisissent de vivre sans dieux, alors que d'autres changent de nature en quelques minutes.

ERELHEI-CINLU

Pour des personnages d'échelon parangonique ou épique

La cité d'Erelhei-Cinlu domine la vaste caverne qu'on appelle la Caverne des drows. Bien que cette dernière, nimbée d'une brume bioluminescente violette, fasse dix kilomètres de long et quasiment autant de large, la cité drow en est la couronne. Erelhei-Cinlu est la plus influente et la plus cosmopolite de toutes les cités drows d'Outreterre. Gouvernée par huit maisons nobles, chacune sous la domination d'une haute prêtresse, Erelhei-Cinlu est posée au centre d'une toile d'alliances et de rivalités, de complots secrets et d'anciennes traditions qui s'étendent à travers un nombre indéterminé de tunnels et de cavernes, sous le monde comme à sa surface.

« Dans les Profondeurs, même les points de lumière sont sacrément sombres. »

— Aventurier nain anonyme

Maisons dirigeantes

Le véritable pouvoir en Erelhei-Cinlu (et par extension dans l'ensemble de la Caverne) est aux mains des matriarches des maisons nobles. Toutes les maisons dirigeantes sont tellement criblées d'intrigues qu'aucune matrone ou maitre-espion drow ne connaît toutes les ruses et toutes les conspirations en cours à une période donnée.

Par tradition, huit maisons nobles veillent sur Erelhei-Cinlu. Les membres de ces grands clans parlent d'eux-mêmes de familles étendues de même sang. En fait, ce sont des alliances symboliques liées par des cérémonies d'adoption. Les familles de sang appartiennent à la même maison. Elles veillent mutuellement sur leurs arrières face aux constantes luttes intestines qui s'y déroulent. Cependant, les effectifs des maisons sont si importants que les femmes n'ont pas besoin de chercher hors de leur clan pour trouver des partenaires extérieurs à leur famille.

Les chefs de maison sont appelés des mères matrones. Tout comme les prêtresses, on dit que leur pouvoir provient de Lolth. Quoique, lorsqu'elles punissent les faibles et récompensent les forts, il va sans dire qu'elles invoqueront plus probablement les intérêts pragmatiques de la maison que les principes théologiques.

Chaque maison est représentée par un emblème qui non seulement exprime l'affiliation de son porteur mais rappelle aussi (aux historiens) un détail significatif de sa gloire passée.

Les maisons sont au nombre de huit, classées ci-dessous par ordre décroissant d'influence.

MATRIARCAT ET SEXE

Chez les drows d'Erelhei-Cinlu, ce sont les femmes qui gouvernent, et les hommes craignent leur courroux. L'unique déesse, Lolth, est une femme. La simple logique permet donc de comprendre que les femmes sont sacrées et les hommes globalement superflus.

Les drows comprennent que les femmes sont plus fortes, plus intelligentes et plus stables émotionnellement que les hommes. Les hommes drows sont supérieurs aux femmes et aux hommes de toutes les autres espèces, mais inférieurs à n'importe quelle femme drow, sauf peut-être la plus basse et la plus méprisée.

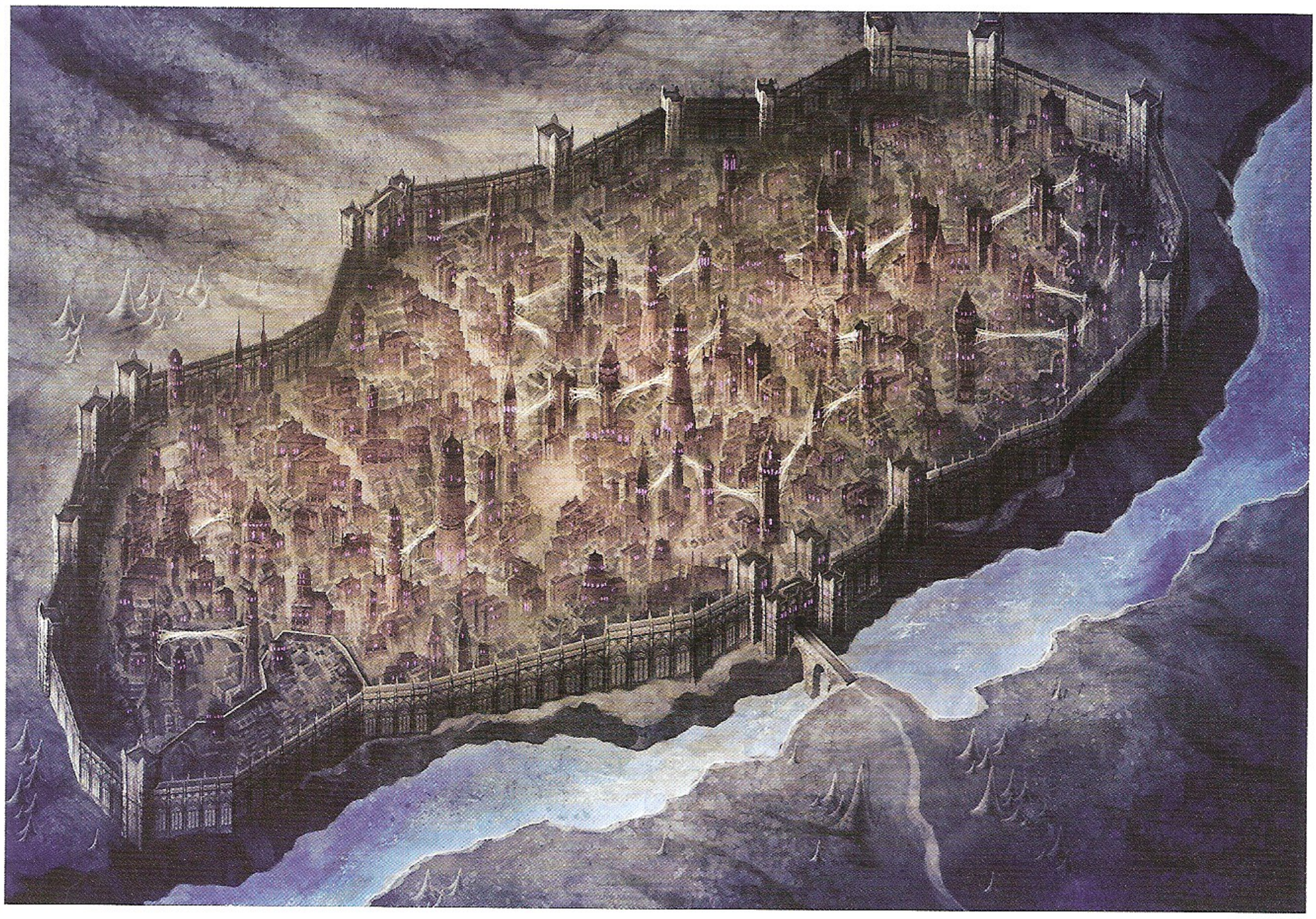
Les femmes aspirent à des positions de pouvoir et peuvent diriger des temples ou des maisons. Les hommes doivent se spécialiser et exceller pour justifier leur misérable existence. Ils peuvent le faire en tant que combattants, artisans talentueux ou érudits experts.

On enseigne aux hommes à faire ce que les femmes leur ordonnent ou à en subir les conséquences. Un ordre reçu d'une femme de haut rang d'une maison rivale doit être obéi. Faire autrement présenterait le risque d'encourir le courroux de la matrone de sa propre maison, même si elle n'a que mépris pour celle qui a donné l'ordre en question.

Maison Xaniqos

L'arriviste maison Xaniqos, la plus jeune et la plus impétueuse des maisons dirigeantes, a secrètement pondu des œufs métaphoriques de malice, de traîtrise et de violence sous les fondations de toutes les maisons inférieures. Les autres maisons se livrent sans doute aux mêmes tromperies, mais aucune ne le fait avec autant de détermination et de réussite que Xaniqos. D'ailleurs, la maison a tant de complots en cours que sa dirigeante, dame Thandysha, risque de perdre le fil de ses intrigues. Le jour où cela lui arrivera, tout l'édifice de son pouvoir pourrait bien se défaire.

L'emblème de la maison est un carreau d'arbalète de jais.



Maison Aleval

La politique est le jeu d'Aleval. Bien que ses espions, ses éclaireurs et ses empoisonneurs comptent parmi les meilleurs, la maison Aleval est la plus « diplomatique » des maisons dirigeantes. Aleval maintient des relations avec les non-drows (y compris avec des aventuriers de la surface). Bien sûr, lorsque les manœuvres politiques d'Aleval échouent, les autres maisons savent qu'il faut prendre garde aux empoisonneurs. Sa mère matrone, Ana'Shrinarrean, ne quitte jamais son domaine. Ceux qui cherchent à obtenir audience auprès d'elle doivent se prosterner au pied de son lit parfumé. Si l'on en croit la rumeur, une transformation dégénérative la clouerait au lit.

Le symbole d'Aleval est une baguette dorée.

Connaissances d'Erelhei-Cinlu

Exploration ou Histoire DD 15 : Erelhei-Cinlu est une cité ancienne de drows dans les Profondeurs, gouvernée par un ensemble de huit maisons nobles. Chaque maison est dirigée par une mère matrone qui tire son pouvoir et son autorité de Lolth.

Exploration ou Histoire DD 25 : la cité tolère les gens venus d'ailleurs, ce qui en fait un point de passage raisonnable pour les voyageurs de la surface. Cependant, les visiteurs doivent prendre garde à où ils mettent les pieds (et à qui ils courroucent) en explorant la ville.

Exploration ou Histoire DD 30 : les maisons nobles s'affrontent constamment, la direction globale de la cité variant d'un mois sur l'autre.

JASON A. ENGLE

Maison Despana

Cette maison de guerriers, de gladiateurs et de généraux est réputée pour ses commandos et son école de convocateurs de démons. La mère matrone, Ilmirinza, adore son familier Weley, un démon répugnant et glapissant, mi-chat mi-grenouille. D'autres maisons protestent qu'elle accorde trop d'importance à son consort, l'impétueux raider Lualisin.

L'emblème de Despana est une masse d'arme d'adamantium.

Maison Traquefond

La puissance de Traquefond repose sur son talent à élever des araignées et sur sa collection sans fin d'objets puissamment enchantés. Au cours des dernières années, elle a absorbé plusieurs familles de marchands en pleine ascension, se forgeant une nouvelle identité en tant qu'acteur commercial principal de la cité. Sa mère matrone, Shie, forme ses subordonnés à faire des calculs financiers de tête et envoie ceux qui ne sont pas à la hauteur au Fanum de Lolth pour y être sacrifiés.

Les membres de Traquefond portent l'emblème d'une arbalète de platine.

Maison Shi'quos

La maison Shi'quos est redoutée pour sa tradition nécromantique et son cadre de serviteurs morts-vivants. On dit que chaque structure commandée par Shi'quos comporte dans sa garnison une force d'élite composée de chevaliers immortels. Elle a subi un contrecoup dernièrement lorsque les occupants morts-vivants du Ghetto des Morts ont repoussé les prévôts et les percepteurs de la maison hors des catacombes. Chaque jour qui s'écoule sans que la mère matrone Laelao

Tlumir n'envoie d'attaque de représailles contre eux est un jour où la réputation de la maison diminue.

Shi'quos est symbolisée par une chauve-souris taillée dans une améthyste.

Maison Vae

Les drows de la maison Vae contrôlent le commerce des esclaves. S'efforçant de conserver ses enclos approvisionnés en produits frais, la maison organise des raids partout en Outreterre et à la surface. Bien que les esclaves que Vae se procure constituent une commodité précieuse dont la cité d'Erelhei-Cinlu pourrait difficilement se passer, l'activité de collecte des esclaves attire l'attention d'ennemis de la Caverne des drows. La mère matrone Triue Ulvnay inspecte tous les esclaves que ses gens ramènent en ville, au cas où elle aurait envie d'ajouter une créature à sa collection personnelle. Elle porte sur le front l'emblème de la maison, une chaîne de fer, en tatouage lumineux.

Maison Eilservs

Une histoire riche et trouble est rattachée à ce clan notoirement connu pour sa ténacité. Chaque fois que les autres maisons l'entraînent au bord de la destruction, Eilservs se hisse de nouveau en position de pouvoir. Sa mère matrone, dame Eclavdra, célèbre et dont l'histoire est largement racontée, a récemment péri de ce qui paraîtrait être un empoisonnement. Pourtant, personne ne parvient à croire qu'une matrone aussi tenace ait pu être terrassée par un stratagème aussi minable. Personne ne sait non plus que penser de sa remplaçante au caractère étonnamment jeune, Na' Dhaunxutal.

L'objet de cérémonie d'Eilservs est un bâton de bronze.

Maison Zhiq'nah

Cette curieuse et prestigieuse maison est sous la domination de paladins de Lolth et est devenue importante grâce à leur implacable dévouement à éliminer les adorateurs de l'Œil Élémentaire. Plus ouvertement religieuse que les autres maisons, elle titille la jalousie de l'église de Lolth. La hiérarchie Zhiq'nah n'apprécie pas les sous-entendus selon lesquels ses membres témoigneraient d'une dévotion à la déesse araignée moins pure que celle des prêtresses. Des langues bien pendues prétendent que les prêtresses de Lolth préparent une attaque contre la mère matrone de Zhiq'nah, Pharloth Waedra.

Les Zhiq'nah affichent leur allégeance à leur maison en portant des dagues en lapis-lazuli.

Le sort de la maison Tormtor

Il n'y a pas si longtemps, la maison Tormtor était la première maison à Erelhei-Cinlu. La maison Despana s'est rendue utile à Tormtor, reprenant bon nombre de ses responsabilités militaires pendant que la mère matrone de Tormtor poursuivait des recherches magiques censées déboucher sur une méthode pour récupérer Érénira des griffes de Torog (cf. « Cité des Anathèmes », page 87).

Au lieu de cela, les rituels de maîtresse Verdaeth tombèrent publiquement et spectaculairement sous le contrôle de Tharizdun. Les maisons Despana et Xaniqos s'organisèrent pour immédiatement détruire la menace. Les quelques survivants de la maison Tormtor sont aujourd'hui dispersés dans les autres cités drows, travaillant en secret pour d'autres maisons, ou dans un cas notable, travaillant pour le culte de Tharizdun (cf. l'encadré « Culte de l'Œil Élémentaire Ancestral », page 72).

Direction politique

La politique d'Erelhei-Cinlu évolue si rapidement que vous pourriez envisager de changer son dirigeant à chaque fois que les aventuriers y retournent après une absence d'un mois ou plus. Lorsque les personnages se rendent à Erelhei-Cinlu pour la première fois, ses plus hauts dirigeants pourraient être :

Myrulnay, Haute Prêtresse de Lolth, une femme impérieuse qui a récemment accédé au poste suprême de la ville. Le cerveau de celle qui était en place auparavant a été dévoré de l'intérieur par des bébés araignées.

La prodigieusement ancienne Dame Thandysha de la maison Xaniqos. Un secret de famille hautement convoité lui permet de transférer sa conscience dans un nouveau corps lorsque le grand âge met ses chairs à mal. Des femmes loyales de la maison se disputent le privilège de devenir son hôte-en-attente.

Dame Ana'Shrinarrean, mère matrone de la maison Aleval. Elle dément avoir soutenu Myrulnay dans son ascension au trône de Haute Prêtresse à coups d'assassinats, mais personne ne la croit. D'après la rumeur, Myrulnay et Ana'Shrinarrean prépareraient une attaque conjointe contre Thandysha dans le but de mettre fin à sa contrariante longévité.

Architecture

Erelhei-Cinlu est comme une pierre précieuse polie placée dans l'écrin de brume violette qui baigne la Caverne des drows, et certains drows l'appellent d'ailleurs « la Gemme Noire ». Erelhei-Cinlu est repliée derrière un haut mur noir de basalte poli qui protège ses habitants tout en les emprisonnant. Le mur, qui semble fait d'un seul bloc de pierre brute, encercle la cité. Des tours de guet enguirlandées de toutes sortes de machines de guerre se dressent, menaçantes, au-dessus du mur à intervalle régulier, procurant à leurs occupants des lignes de vue qui s'étendent sur toute la surface de la caverne. Des sculptures représentant Lolth elle-même sont disséminées entre les tours de guet et les autres fortifications. Les statues irradient un mal palpable conçu pour décourager ceux qui envisageraient d'escalader les murs. Ceux qui tentent de toute façon l'exploit découvrent que les drows démotivent les grimpeurs malvenus au moyen d'une panoplie de dangers vicieux, certains d'entre eux mécaniques, d'autres arcaniques.

À l'intérieur de l'enceinte, d'innombrables styles architecturaux cohabitent. Bien que de nombreuses structures soient faites de basalte, et plus particulièrement les nombreuses tours qui s'élancent vers le plafond de la caverne, d'autres sont composées de champignons pétrifiés, d'ossements fusionnés et de toiles d'araignées durcies tissées si étroitement et densément qu'elles forment des structures tout aussi durables que celles taillées dans la pierre.

Dans le chaos des bâtiments et des tours de basalte, plusieurs flèches étroites en calcaire taché s'élancent. Elles furent élevées au cours d'une période architecturale antérieure et semblent usées par l'érosion et le passage du temps. Nombre des tours les plus larges, de basalte comme de calcaire, sont reliées par des voies en toile d'araignée, suspendues très haut au-dessus des rues et des structures moins hautes. Ces étroits ponts de toile constituent un moyen pour les nobles de voyager en s'épargnant le contact avec les gens du peuple dans les rues de la ville, et présentent l'avantage d'être faciles à sectionner si les relations entre les occupants des deux tours connectées venaient à tourner au vinaigre.

Le long des murs intérieurs, une grille de passerelles en pierre, courbes et hautes, relie les nombreuses casernes d'Erelhei-Cinlu. Semblables à des carcasses d'insectes desséchées, ces baraquements semblent prisonniers d'un ensemble de toiles méticuleusement croisées. Chaque structure héberge une milice composée d'hommes d'armes d'élite drows soutenus par une maison dirigeante particulière, prête à bondir si la cité devait subir une attaque ou à s'abattre sur une maison rivale sur ordre de leur mère matrone.

VÉNÉRATION DES ARAIGNÉES

On trouve des araignées de toutes les tailles partout dans la Caverne. Elles sont constamment en mouvement, courant sous les pieds ou cavalant au-dessus des têtes. Des toiles pendent des plafonds, drapent les passerelles et s'étirent entre les bâtiments et les tours. Les sons de carapaces d'insectes craquant entre des mandibules d'araignées sont aussi courants ici que le bruissement des feuilles dans une forêt.

Les légendes des habitants de la surface racontent que les drows vénèrent les araignées avec tant de ferveur qu'ils ne sauraient leur faire du mal. Il s'agit là d'une incompréhension typiquement humaine de la psychologie drow. Effectivement, les drows aspirent à ressembler aux araignées, dans le sens où ils dévorent sans état d'âme leurs congénères. Les drows ne font aucun effort particulier pour causer du tort à leurs sœurs à huit pattes, mais ils les écrasent si elles se mettent en travers de leur chemin. Certains drows mangent cérémonieusement une araignée au début de chaque repas afin de rendre grâce à la déesse arachnide.

Structure militaire

Dans la tradition des tactiques de l'Outreterre, où les espaces restreints réduisent les batailles à l'échelle d'escarmouches, les armées de la Caverne sont composées de petites unités autonomes. Certaines des plus réputées ne sont pas plus grosses qu'une équipe d'aventuriers. Les unités de combat sont soit des milices, soit des compagnies. Les milices servent des maisons ou des temples de Lolth. Les compagnies sont autonomes, vendant leur service auprès de patrons pour effectuer des missions discrètes, ou s'autofinançant directement en lançant des raids pour s'emparer de trésors.

Les milices et les compagnies se méprisent mutuellement. Les ressources des premières sont plus vastes et on leur accorde socialement plus de prestige. Les secondes bénéficient d'un degré de liberté incomparable dans la hiérarchie toujours changeante des drows.

Chez les drows, des hommes courageux se réfugient auprès de compagnies pour échapper à la tyrannie omniprésente des femmes. Cela dit, certains des pillards les plus redoutables sont des femmes drows. On accuse souvent les compagnies mercenaires de pratiquer secrètement l'égalitarisme. En fait, certaines répartissent effectivement équitablement les trésors entre les participants et n'exercent pas toujours de punition en cas d'échec.

La maison Despana dispose de la milice la plus nombreuse et la plus performante.

Particularités de la cité

Erelhei-Cinlu est tentaculaire, animée, déroutante, violente et relativement tolérante envers les gens venus d'ailleurs, bien que les non-drows se doivent de rester vigilants en compagnie des drows, au caractère changeant et souvent sociopathe.

Cours Noir et Pont Volant

Au nord de la cité, juste au-delà du mur, coule la rivière appelée Cours Noir. Le Cours Noir est traversé par un pont de basalte trompeusement léger, apparemment taillé d'un seul bloc de pierre comme les murs de la ville. Des statues de drows habillés dans des costumes d'autrefois bordent le pont. Au-delà de ce dernier au nord se trouvent les domaines nobles et le Fanum de Lolth.

Porte aux Nobles

Au sud du pont se trouve la Porte aux Nobles, une structure de 6 étages qui contrôle l'entrée à travers le mur d'Erelhei-Cinlu. Plusieurs groupes d'hommes d'armes drows, d'arcanistes et de démons convoqués veillent constamment sur la porte de crainte qu'une créature autre qu'un noble drow tente d'y passer.

Grande Porte

En partant de la Porte aux Nobles, la rue Haute traverse toute la largeur de la ville, jusqu'au côté opposé du mur d'enceinte. Perçant le mur sud, la Grande Porte est utilisée par les étrangers et les drows du peuple. Pour la plupart des créatures, la Grande Porte est le seul passage par lequel entrer ou sortir d'Erelhei-Cinlu. Au sommet de l'entrée se dresse une imposante statue de jais de Lolth. De lourdes portes de fer noires et une herse peuvent barrer la porte, bien qu'elle soit habituellement ouverte. Des milices d'hommes d'armes drows observent pendant que d'autres interrogent les nouveaux arrivants. Les visiteurs doivent s'attendre à payer une taxe d'entrée, mais la somme demandée dépend entièrement du caprice des capitaines de faction.

Les ghettos de la cité

Erelhei-Cinlu est divisée en huit districts, ou ghettos, chacun confié aux « soins » d'une maison dirigeante différente. Chaque district doit son nom à son utilité ou aux activités les plus courantes qui s'y déroulent.

Ghetto des Érudits

Ce district, sous le contrôle de la maison Shi'quos, recèle un trésor de savoir interdit et terrible auquel tout le monde a accès pour un prix adéquat (bien que les étrangers paient un lourd supplément). Plus que dans certains districts, on peut y trouver bon nombre d'étrangers, menant des recherches impossibles à effectuer à la surface ou en d'autres endroits où le savoir accumulé est moindre.

L'Ebon Libram est une des collections les plus étendues au monde de tomes, de parchemins et de tablettes magiques ; c'est un des joyaux du ghetto des Érudits. Sa propriétaire, l'ensorceleuse Elizarea, se spécialise dans les connaissances et les rituels qui traitent de démons, du tourment, des interrogatoires et de la mort douloureuse.

Ghetto des Artisans

Dans les rues tortueuses, les manoirs murés et les ateliers du ghetto des Artisans, les artisans drows fabriquent des habits à la mode, de l'art raffiné, de la sculpture, des poisons sur mesure et des articles de torture, tous en accord avec l'esthétique drow. La maison Traquefond contrôle ce district.

L'Atelier de Chael Que'nos et la boutique des Poisons et Potions comptent parmi les lieux intéressants du district.

L'Atelier vend les peintures de Chael Que'nos, qui allie des images surréalistes de souffrance et des matériaux exotiques tels que le sang de démon, la poudre d'écailles de dragon et le sang de sacrifices.

Poisons et Potions est tenue par le magicien drow Lha'zis Ulvira, qui demeure dans cette structure aux volets clos avec des hordes grouillantes d'araignées de toute forme et de toute taille. Lha'zis mélange les produits de ses compagnons les plus venimeux avec d'autres substances toxiques pour créer ses poisons sur mesure.

Des gouttes de rosée sur la toile de Lolth

Dans une représentation qui leur est précieuse, les drows se voient comme « des gouttes de rosée sur la toile de Lolth ». La grande araignée pince légèrement les fils de sa toile universelle, et les drows vibrent et tremblent en harmonie avec sa volonté. L'image témoigne de la croyance drow selon laquelle Lolth intervient subtilement dans leurs affaires et les machinations de la déesse empêchent leur sombre société de se décomposer. Lorsqu'un conflit entre drows met la stabilité de la société en péril, la Reine Araignée organise discrètement la chute de ceux qui ont été trop loin. Modelant son peuple à son image, Lolth reste la plus grande des conspiratrices.

JAKE MASBRUCH

Ghetto des Artistes

Ce district, sous la supervision de la maison Aleval, est le domicile des gens drows du spectacle en tout genre. En plus du domaine du spectacle, le ghetto est un havre pour tous les vices imaginables. N'importe quelle substance ou service pervers peut être acheté et vendu ici (tant que la maison Aleval reçoit un pourcentage). Les tavernes, les salles de torture et les arènes de gladiateurs y côtoient les théâtres et les places publiques.

La Jarre renversée est une taverne qui ne sert que des spécialités de vin et de spiritueux extraites d'une large variété de champignons souterrains, de venins d'araignée et d'autres origines plus ésotériques. Certaines boissons chères et rares sont hautement addictives ou létales (souvent les deux). La plupart des nuits, à La Jarre, au moins un client se retrouve inconscient, paralysé, à l'état de légume ou mort.

Ghetto des Esclaves

De vastes enclos et des installations de détention abritent des milliers de pauvres âmes dans ce district. Des acheteurs et des vendeurs d'esclaves traversent en flot continu le ghetto des Esclaves à toute heure car, pour la majorité des esclaves, la carrière à Erelhei-Cinlu se révèle misérable et courte. La maison Vae contrôle ce district.

On trouve également dans ce district la sinistre structure de pierre du Hall du Verdict, où les étrangers qui se retrouvent accusés d'avoir effectué un crime dans la ville sont détenus et jugés ; le Dresseur, où les esclaves récalcitrants sont amenés pour y apprendre les bonnes manières ; et La Cravache et le Fer, qui est tout à la fois une auberge, une taverne et une salle de torture.

Ghetto des Sauvages

La grande majorité des hommes drows d'Erelhei-Cinlu qui ne sont pas des hommes d'armes vivent ici dans la violence et la misère. Parmi les habitants, on trouve aussi des gobelours et autres gobelinoïdes, des troglodytes, des trolls, des quaggoths et d'autres créatures d'Outreterre (et de la surface). Les habitants sont des esclaves ou des serviteurs sous contrat affiliés aux maisons nobles drows. Quelques-uns ont gagné leur liberté mais continuent d'y vivre, se bâtissant une nouvelle vie en tant que mercenaire ou aventurier indépendant.

Une des destinations les plus populaires de la cité est l'Arène de Cérémonie, un colisée de pierre qui organise d'éternels combats sanglants. De grandes sommes y sont mises en jeu, pariant sur l'issue des combats entre gladiateurs et monstres, le temps durant lequel un prisonnier pourra supporter la torture avant de mourir et les bagarres entre escouades de gobelours, troglodytes ou autres races guerrières.

Ghetto des Exclus

Ce district crasseux est la dernière destination pour les indésirables drows, dont les criminels, les mendiants, les métis et les survivants de maisons nobles déchues. La maison Xaniqos dispose de la suprématie sur ce ghetto, mais ne consacre aucune dépense pour y maintenir un véritable contrôle. Du coup, le district est dirigé par des gangs criminels et des brutes des rues. Sous leur « règne », les marginaux drows sont opprimés, ruinés et complètement privés d'espoir.

Le Serpent et la Belette, dont le drow Plenius Âmegrise est le propriétaire, est un établissement du district qui propose boisson et nourriture et sert de façade à la véritable activité de son propriétaire : Âmegrise gère les brutes et les bandits qui se considèrent chez eux dans ce district. Il se spécialise dans le retour des biens volés à leur possesseur. Bien sûr, il est responsable en premier lieu des vols, et il facture des prix exorbitants pour le retour des objets.

Ghetto des Morts

La maison Eilservs contrôle ce noir district d'Erelhei-Cinlu. Également appelé la Nécropole, le ghetto est un lieu de morts-vivants. La plupart des drows ne s'aventurent dans ce ghetto que lorsqu'ils doivent se débarrasser de restes mortels. Une fois les pleureurs partis, les résidents habituels du district, les goules, apparaissent pour festoyer.

Une fois par an, les goules sont autorisées à sortir du district pour terroriser Erelhei-Cinlu lors d'un « festival » connu sous le nom de Temps des Chasseurs. La plupart des drows se barricadent dans leur domaine ou leur maison le temps du festival, mais la horde affamée trouve toujours suffisamment de victimes pour se rassasier.

Certains suggèrent qu'Eclavdra, anciennement de la maison Eilservs, peut y être trouvée dans un état proche de celui d'une liche, préparant sa vengeance contre ceux qui l'ont assassinée.

Ghetto des Étrangers

Ce terrier de rues étroites et de bâtiments bancals sert de domicile aux humains, nains, gnomes et autres non-drows, tous sous l'étroite surveillance d'un détachement permanent d'hommes d'armes drows de la maison Despana.

Le district est le seul endroit en ville (et dans le royaume drow au-delà) où les temples dédiés à des divinités non-drows sont autorisés. À côté des autels multiformes consacrés à Lolth, on peut y trouver des temples à Vecna, à un aspect tentaculaire de Mélora et à Orcus.

DROWS EN ESCLAVAGE

Dans le monde brutal de l'Outreterre, les maîtres se retrouvent parfois réduits en esclavage. Des patrouilles de drows capturées ou les victimes de raids sur des avant-postes éloignés deviennent les serviteurs de tyrannœils, de fomorians et d'autres répugnantes créatures d'"Outreterre. Les esclaves drows sont très recherchés par les dragons violets qui les utilisent comme hommes d'armes sacrifiables et comme animaux de bât. Ces habitants rusés de l'Outreterre considèrent les elfes noirs comme leurs serviteurs naturels, brisant la volonté d'un drow captif à coup de terribles rituels.

Pour les drows libres, l'esclavage aux mains d'autres créatures est si viscéralement révoltant qu'ils tuent les drows asservis dans un élan de miséricorde. Lors d'un combat contre une escorte qui comprend des esclaves drows, les hommes d'armes drows libres visent d'abord leurs congénères asservis.

CULTE DE L'ŒIL ÉLÉMENTAIRE ANCESTRAL

Malgré les tentatives de Lolth pour protéger son statut de déesse unique des elfes noirs, une autre divinité mauvaise a réussi à infiltrer sa foi dans la culture et la société drows. Les adeptes du culte de l'Œil Élémentaire Ancestral se targuent d'être un mouvement de résistance. Le culte séduit les marginaux, les affligés et les déments. Les prêtresses de Lolth adoptent une ligne dure dans leurs efforts pour écraser l'Œil Élémentaire, mais le culte compte sur des taupes parmi les fidèles de Lolth pour avertir ses disciples d'une arrestation imminente.

Les adorateurs se mettent à l'abri du danger dans les Creux, un secteur de tunnels à quelque 80 kilomètres de voyage éprouvant de la Caverne des drows. Les échos qui se réverbèrent dans les Creux amplifient tous les sons, transformant les murmures en cris et les pas légers en martellements. Il est au mieux difficile d'y prendre une créature par surprise (les tests de Discrétion subissent un malus de -10), et les équipes de chasseurs de culte se retrouvent souvent à errer longuement et inutilement dans la région après que leurs cibles se sont enfuies.

Bien qu'ils préfèrent ne pas prononcer son nom, les adorateurs se prosternent devant Tharizdun, le Dieu Enchaîné. Cette divinité a créé les Abysses et fut trahie et emprisonnée en guise de récompense. Ses adorateurs drows pensent que Lolth fut à l'origine de la traîtrise et leur iconographie représente les chaînes qui lient Tharizdun comme des toiles tissées par la Reine Araignée. Les adorateurs de Tharizdun ne visent rien moins que la destruction de l'univers. Ils sont convaincus que si leur dieu n'avait pas été emprisonné, les Abysses auraient continué à grandir. En absorbant toute matière élémentaire, ces Abysses éternels auraient étouffé la corruption de la vie dès son apparition.

La secte ne reconnaît aucun chef unique puisque cela la rendrait trop facile à paralyser, comme Tharizdun le fut. Cependant, Nalva Dhaunel en est la prêtresse la plus connue. Ancienne fille de la maison Tormtor, Nalva bascula au service de Tharizdun lorsque la corruption du culte entraîna la destruction de cette maison. Certains survivants de Tormtor la pourchassent pour en faire le bouc-émissaire de la chute de leur maison ; d'autres la recherchent parce qu'ils voient en elle le membre de Tormtor le plus puissant à avoir survécu et veulent donc rejoindre le culte à son service. Les paladins de la maison Zhiq'nah sont ses ennemis jurés, et des compagnies mercenaires drows font leur possible pour récupérer la prime qui a été mise sur sa tête par les prêtresses.

ÉTRANGERS DANS LA VILLE

Bien qu'elle soit indéniablement une cité de drows, Erelhei-Cinlu tolère la présence d'étrangers quel que soit leur royaume d'origine. Bien sûr, ces visiteurs doivent se conformer aux traditions de la cité (que beaucoup trouveront désagréables ou répugnantes), mais aussi survivre à la myriade de dangers qu'implique un lieu aussi meurtrier.

Les étrangers, aventuriers compris, peuvent pénétrer dans la ville en approchant la tour de garde située à la Grande Porte et en demandant des capes d'invités. Ces habits d'un vert sombre identifient leurs porteurs comme des visiteurs de passage. Après six mois, un visiteur peut déposer une demande pour un statut de résident et échanger la cape verte contre un médaillon d'araignée en métal noir, si le statut est accordé.

Ceux venus d'ailleurs apprennent vite à maintenir profil bas. Les visiteurs peuvent être agressés en toute impunité par n'importe quel drow de statut élevé. Un invité considéré comme responsable de la mort d'un résident est susceptible de devoir une réparation qui peut aller de la compensation monétaire (pour la mort d'un serviteur d'une maison) à la vendetta totale.

HÉBERGEMENT

Quelques établissements dans le ghetto des Étrangers proposent leur service aux aventuriers étrangers. Quiconque menant ses affaires en public devrait se considérer surveillé par une demi-douzaine d'informateurs au moins.

Ceux qui veulent faire étalage de leur richesse (et peut-être la perdre) se rendent fréquemment à La Nouvelle Veuve noire, un antre de jeu opulent. Ses chambres coûteuses proposent un confort de luxe. Le propriétaire, Tebas, assure à ses clients que le prédécesseur qui arnaquait la clientèle était son frère jumeau, aujourd'hui décédé.

L'Auberge au crochet doit son nom à l'appendice de remplacement fixé au poignet de son propriétaire. Relprhin, l'aubergiste, propose des chambres propres et abordables mais prévient les visiteurs qu'il rend compte de toute activité inhabituelle à la fois aux prêtresses de Lolth et à sa mère matrone.

La clientèle inhabituelle de la taverne Le Repos du chasseur est un mélange de commandos drows en vadrouille et d'étrangers. Cet endroit attire des aventuriers qui aiment boire en compagnie de gens qui pourraient vouloir les tuer s'ils les rencontraient dehors, dans les tunnels.

Les visiteurs qui sont à court d'or peuvent demeurer à l'austère Enseigne brisée.

Des tavernes dans d'autres ghettos servent les drows, qu'il s'agisse de résidents permanents ou de visiteurs venus d'autres cités drows. Parmi les exemples notables, il y a l'enivrante Jarre renversée dans le ghetto des Artistes, et La Cravache et le Fer dans le ghetto des Esclaves, tous deux mentionnés précédemment.

AU-DELÀ D'ERELHEI-CINLU

Bien que la cité domine la Caverne et les tunnels au-delà, de nombreux emplacements se trouvent à l'extérieur du mur de basalte poli.

DOMAINES NOBLES

Perdus dans l'obscurité de la Caverne qui engloutit Erelhei-Cinlu, les domaines des nobles drows sont des propriétés vastes et merveilleuses, aux bâtiments recherchés et aux espaces soigneusement entretenus. Chacune des familles dirigeantes possède un domaine à l'extérieur de la ville, dans la Caverne, au milieu des forêts de champignons phosphorescents, des pelouses d'herbe pâle, des fougères et des arbres albinos.

Fanum de Lolth

Le Fanum de Lolth est peut-être le plus grand temple au monde dédié à la Reine Araignée ; si on devait désigner un centre au culte de Lolth, il se trouverait ici. Dans l'enceinte de murs drapés de toiles, les prêtresses de Lolth entrent en communion directe avec la Reine Araignée lorsqu'elles se livrent à des sacrifices suffisamment grandioses.

Entre eux, les drows d'Erelhei-Cinlu n'emploient jamais l'expression « le Fanum de Lolth ». Ils disent simplement « le Fanum ». Il n'en existe pas d'autre, et aucun autre ne pourrait rivaliser d'importance dans la vie de la cité.

Les drows sont farouchement monothéistes et ne reconnaissent aucun autre être divin comme dieu véritable. Bahamut, Moradin, Torog et les autres sont admis comme des êtres réels et puissants, mais de statut inférieur. Ceux qui sont pris en train de prier ou de recevoir un pouvoir divin de faux dieux sont envoyés au Fanum pour y être sacrifiés. Dans la société drow, la vénération de Lolth est obligatoire et impitoyablement mise en application.

Cités satellites

Au moins six autres villes drows, plus petites, sont reliées à la Caverne des drows par des passages étroits et bien défendus. Les étrangers n'en savent pas grand-chose puisque leurs gardes éliminent à vue tout individu d'une autre race qui n'est pas escorté d'un drow. Les étrangers ne peuvent passer qu'en recourant à la discrétion ou à la force, ou en compagnie d'un drow qui serait prêt à se porter garant de leur bonne conduite.

Gouvernement dans la Caverne et au-delà

La Caverne, comme ses cités satellites, fonctionne comme une hiérarchie tyrannique, sauf qu'elle ne possède aucune autorité unique, centrale. Chacune de ses institutions gère ses affaires en toute autonomie, avec sa propre hiérarchie et ses propres luttes intestines perpétuelles. Ces centres d'influence traitent entre eux comme le feraient des individus, luttant pour s'emparer des postes importants et exerçant le pouvoir. Bien que la métaphore soit quand même exagérée, sous bien des aspects, les institutions de la société drow se comportent comme des familles du crime aux prises les unes avec les autres. Le pouvoir confère le respect. Les règles ne peuvent être violées jusqu'à ce qu'elles le soient. La menace du recours à la force sous-tend toutes les négociations.

Les drows ne reconnaissent aucune loi, mais accordent beaucoup d'importance à la tradition. Pour autant, comme on peut s'y attendre, lorsqu'un puissant drow a besoin d'ignorer les coutumes établies de son groupe afin de s'emparer du pouvoir ou de le conserver, ce respect se révèle être simplement de façade.

La crainte de la sanction pousse les drows à réussir. Les chefs traitent un échec innocent aussi sévèrement que les actes néfastes intentionnels. Pour un drow, la confiscation des biens est le moindre de ses soucis comparé à l'esclavage, la torture et la mise à mort.

Gargash, l'antre de torture vivant

Pour des personnages d'échelon épique

Le plus grand ennemi de Torog est devenu son premier antre de torture et fut longtemps sa demeure.

Histoire : au cours de la Guerre de l'Aube, Torog ravagea l'Outreterre pendant d'innombrables années, recherchant un moyen de s'extraire de la création des originels. Réalisant finalement qu'il ne trouverait jamais la sortie par lui-même, il jura de soumettre à la question toutes les créatures qu'il trouverait jusqu'à ce qu'il détermine sans le moindre doute s'il lui était possible ou non de partir.

Des ossements de son grand ennemi Gargash, Torog façonna son premier antre dans les Profondeurs. Il choisit un endroit où il ne verrait personne sauf ses victimes. L'âme débordante de malveillance, Torog conçut un programme de torture pour soutirer des informations à toute espèce de créature de l'Outreterre, aussi bizarre soit-elle.

Alors qu'il traversait l'Outreterre, condamné à ramper éternellement sous l'effet de la malédiction imposée par Gargash, Torog découvrit en lui-même une réserve infinie de puissance. Après avoir façonné son antre, Torog concentra cette puissance. Il la modela pour la transformer en un raffinement divin de l'énergie primaire brute qu'il tirait de la malédiction et de sa possession incontestée du royaume souterrain.

Une fois son antre et sa puissance achevés, Torog pourchassa et retrouva le moindre serviteur survivant de Gargash. Beaucoup préférèrent fuir que de combattre, mais le dieu infirme rampa patiemment à leur poursuite, utilisant sa maîtrise de la Voie du Roi, tachée de sang, pour empêcher leur progression. Torog conserva ces ennemis vivants pendant des siècles, et il se pourrait que certains survivent encore en Gargash.

Description : Gargash est un assemblage monstrueux d'énormes os pointus entre lesquelles des feuilles de peau sont étirées et reliées pour créer des pièces et des couloirs. De prime abord, l'endroit semble en construction : des groupes de rejetons de la souffrance se déplacent sans cesse, martelant, sciant et bombardant les murs d'attaques magiques. Les sons de déflagration et d'os qui craquent constituent les premiers indices qu'aucune construction n'a lieu : la forteresse est constamment charcutée pour s'assurer que Gargash ne revienne pas, ce qui obligerait Torog à le tuer de nouveau.

À la différence de ses autres antres de torture, Gargash, demeure principale de Torog, reste en bon état et c'est l'endroit où il est le plus probable de rencontrer le dieu. Les appartements de Torog dans le crâne de Gargash sont suspendus haut au-dessus du centre du palais, maintenus constamment en l'air par un mélange d'os et de peau en mutation constante. Si l'on en croit les rumeurs, la haine partagée par Gargash et Torog a forgé un lien entre eux, et Torog parlerait encore à l'originel. Il se pourrait que l'être le plus proche de Torog soit le vestige dément et brisé de son grand ennemi.

Amorces : les pistes d'aventure suivantes pourraient mener les aventuriers jusqu'à Gargash :

- Torog a été éloigné d'Outreterre, et sa puissance a diminué. Sans rien pour empêcher son retour, Gargash s'est reconstitué en un amas bizarre de chair qui saccage tout en Outreterre.
- Prenant conscience de la puissance des personnages, Torog kidnappe l'un de leurs alliés pour qu'ils se rendent à sa citadelle et mettent fin à sa misérable existence.

XARCORR ET LA CONVULSION DE LA ROCHE

Pour des personnages d'échelon parangonique ou épique

Enfoui dans les ténèbres vides de l'Outreterre, un chancre de l'existence se cache, un mal étrange dissimulé aux yeux des mortels par des kilomètres de pierre. Le royaume aboleth de Xarcorr y est établi, surnommé la Convulsion de la Roche par ceux qui ne connaissent rien du terrible empire des aboleths. Le terrain y bouillonne constamment, comme si la terre cherchait à recouvrir une plaie dans laquelle une lame continuait de fouiller.

Les aboleths de Xarcorr considèrent tout ce qui est extérieur à leur royaume comme anomalie et interruption de leur souveraineté éternelle. Le monde, le Chaos Élémentaire, la Mer Astrale, les mortels, les originels, les dieux... tous sont des ratés dans la structure idéale de la réalité selon les aboleths, destinés à n'avoir été que de brèves digressions dans leur inévitable règne cosmique.

CONNAISSANCES DE XARCORR

Exploration DD 20 : la Convulsion de la roche est une région des Profondeurs au changement bouillonnant où la pierre se tord comme de l'eau et d'étranges plantes se nourrissent des visiteurs imprudents.

Exploration DD 30 : les aboleths qui vivent dans cette zone se trouvent très à l'aise, comme chez eux, dans sa réalité en perpétuelle transition.

Exploration DD 35 : les aboleths du royaume souterrain de Xarcorr sont divisés en trois factions, chacune d'entre elles visant néanmoins à faire disparaître le monde dans une folie éternelle.

La Convulsion de la Roche

Dans les environs de Xarcorr, l'Outreterre se cabre et se tord comme si elle souffrait. Le magma coule, et on y trouve bien trop couramment des tremblements de terre, des éruptions de gaz toxique, des montées subites des eaux et d'autres dangers naturels, mais les dangers surnaturels ne sont pas en reste. Dans la Convulsion de la Roche, la pierre bouge et mute sans crier gare. Il lui arrive de rester solide, ou alors de *s'écouler* comme de l'eau, ou encore de devenir aussi immatérielle qu'un brouillard. Les pensées flottent dans les passages comme de la fumée, enserrant les esprits des imprudents dans l'imaginaire cauchemardesque de créatures aberrantes. La végétation adopte des formes que la nature trouverait insupportables, et la vie animale bascule dans de nouvelles mutations à chaque génération qui naît dans l'ombre de Xarcorr.

Les aboleths de Xarcorr utilisent leur puissance psychique pour évoluer dans le chaos de la Convulsion. Parfois ils la traversent en nageant ou en glissant, mais d'autres fois ils en traversent des kilomètres en quelques secondes en empruntant des voies uniquement accessibles à ceux suffisamment fous pour les imaginer. La Convulsion ne dispose que de peu de repères terrestres pour guider ceux qui la traversent, mais les voyageurs qui sont sur le bon chemin en direction de Xarcorr sont sûrs de rencontrer au moins un des rares lieux constants de ce royaume insensé, de même que les aboleths qui y règnent.

La Jungle Dégoulinante

La Convulsion héberge une multitude de plantes et de créatures anormales et altérées, et nulle part ailleurs on ne trouve une telle profusion de vie modifiée de manière aussi visible que dans la Jungle Dégoulinante. Ici, toutes sortes de plantes poussent au sol, sur les murs ou au plafond. Une forêt entière grouillante de vie pend d'en haut, dégoulinante d'eau et d'étranges nectars, pour nourrir ce qui se trouve en-dessous. Des plantes carnivores chassent leur gibier tout en étant elles-mêmes poursuivies par de la végétation herbivore. Certaines broussailles produisent de l'acide tandis que d'autres éructent du feu ou crépitent d'électricité.

Les vastes cavernes de la Jungle Dégoulinante grouillent de créatures chatoyantes qui émettent leur propre lumière. Des insectes fantomatiques aux carapaces transparentes luisent de couleurs aussi vives qu'une pierre précieuse. Des rongeurs suceurs de sang laissent des traînées lumineuses de bave en serpentant. Des créatures géantes se dressent sur des pattes aussi hautes que des mâts de bateau et brillantes d'un sang lumineux, étirant leurs têtes rouges pour atteindre la végétation du plafond.

L'effet d'ensemble produit par le spectacle de la Jungle Dégoulinante est un sentiment d'émerveillement sidéré, mais ceux qui sont sensibles à sa beauté inquiétante doivent se méfier de ses dangers s'ils ne veulent devenir la proie de quelqu'un. Les risques et les chasseurs de la jungle sont nombreux, mais pas plus que les dangers surnaturels qui caractérisent n'importe quel endroit de la Convulsion.

UTILISER LA JUNGLE DÉGOULINANTE

Lorsque vous utilisez la Jungle Dégoulinante dans vos parties, n'hésitez pas à mettre au point les règles qui vous paraissent le mieux représenter ses éléments étranges, mais souvenez-vous qu'il n'est pas nécessaire de concevoir un nouveau monstre ou piège. Vous pouvez séduire vos joueurs en donnant aux règles habituelles une apparence inhabituelle.

Prenez par exemple le piège de la gemme de l'âme du *Guide du maître* (page 93) et appelez-le « fleur de lichefeu ». Donnez-lui l'apparence d'un grand champignon en forme de cactus surmonté d'une fleur rouge. Au creux de la fleur, une coque de graines luit d'un rouge vif. Cette coque représente la gemme d'âme, et au lieu d'infliger des dégâts radiants, elle inflige des dégâts de feu et nécrotiques. Utilisez toutes les autres règles comme d'habitude et vous avez la plante parfaite à laquelle confronter vos personnages dans la Jungle Dégoulinante.

De même, vous pourriez vouloir qu'un étrange animal lumineux attaque les personnages. Choisissez un monstre avec les mécanismes et le niveau que vous souhaitez et donnez-lui un nouveau visage. Le troll goinfre (*Bestiaire Fantastique*, page 259) pourrait remplir le rôle d'un être gigantesque, lourdaud et luminescent. Ses attaques de *griffes* sont plutôt des attaques d'*applatissement*, et son *coup de revers* devient un *coup de queue*. Peut-être qu'au lieu du feu et de l'acide, sa régénération est stoppée par les dégâts radiants et de froid. Éloignez encore la créature de la Jungle Dégoulinante du profil de départ en ajoutant un petit plus : peut-être que le *coup de queue* aveugle les cibles pendant un round au lieu de les jeter à terre. La prochaine fois que vos joueurs rencontrent un troll goinfre, il y a peu de chances qu'ils fassent le lien avec la créature bizarre affrontée en Outreterre.

La Gyroche

Le grand tourbillon de la Gyroche peut rendre fous ceux qui le contemplent pour la première fois. Ici, dans les régions frontalières de Xarcorr, la roche devient fluide : la pierre des cavernes ondule et se déplace tout en conservant la forme d'une caverne. Le plafond, les murs, les sols et les éléments de la caverne se maintiennent normalement, mais les créatures s'y enfoncent comme dans de l'eau. Le haut est la direction où on peut trouver de l'air. Le bas est la direction de la pierre plus solide, parfois à quelques centimètres de profondeur, mais d'autres fois à des milles.

Les créatures qui respirent l'air peuvent nager dans la pierre ou flotter dans des embarcations. Les fouisseurs découvrent qu'ils peuvent voir, se déplacer et respirer dans la Gyroche, ce qui fait des vers pourpres de parfaits serpents de mer et des xorns (*Bestiaire Fantastique* 2, page 215) d'excellents requins. Les aboleths et autres créatures aquatiques peuvent traiter la pierre comme de l'eau, mais leur respiration se révèlera laborieuse et leur vue limitée comme si elles étaient plongées dans un brouillard épais.

D'étranges îles émergent de la Gyroche. On peut discerner ces bastions de solidité grâce à la pierre liquide qui se brise sur leurs rivages rocheux. En de tels endroits on peut trouver de l'eau alors qu'ailleurs elle disparaît dans l'écoulement de la roche, comme absorbée par une éponge. Les îles sont un point de passage fréquent pour les créatures qui évoluent dans la mer de pierre. Tout comme pour un point d'eau dans le désert, prédateurs et proies s'y côtoient fréquemment en paix pour boire.

La Gyroche tire ceux qui s'y trouvent vers son centre, un courant progressif contre lequel tous ceux qui vivent dans la région doivent lutter. Au fur et à mesure qu'une créature s'approche du centre, la pierre tourbillonne de plus en plus vite vers l'intérieur tout en conservant sa forme de caverne. Ce n'est qu'au cœur de la Gyroche que les contours de la pierre vacillent. À cet endroit, la forme des pierres est étirée vers le centre, à travers l'air, comme si un peintre les avait étalées avec un couteau. À leur extrémité, les courants dans la roche s'engouffrent vers un point de néant en suspension au milieu d'une vaste caverne. Rien de ce qui a touché ce point n'est jamais revenu.

Utilisation de la Gyroche

Qu'est-ce qui est au centre de la Gyroche ? C'est à vous de voir. Il pourrait s'agir d'un portail vers une autre dimension ou quelque artefact affamé de réalité, mais à moins que vous ne fassiez de cette découverte le but de votre aventure, il vaut probablement mieux faire comme s'il s'y trouvait une *sphère d'annihilation* et donner l'occasion aux joueurs de l'éviter.

Au lieu de vous préoccuper de ce qui anime la Gyroche, vous pouvez donner à vos joueurs l'étrange expérience de naviguer sur une mer de pierre. Les tunnels sont comme des rivières et les énormes cavernes comme des lacs. L'embarcation que les personnages pilotent pourrait être une barque en pierre taillée par des duergars (*Bestiaire Fantastique* 2, page 92), ou ce pourrait être le crâne de quelque gigantesque créature au cerveau encore intact, un vaisseau façonné par des nécromants flagelleurs mentaux et dirigé par la pensée. Quelle que soit la manière dont vous choisissez de la gérer, la Gyroche offre une superbe occasion de présenter la bizarrerie du Royaume Lointain sous l'apparence familière d'une aventure en bateau.

Les Plaines de Dents

Les Plaines de Dents s'étendent sur des kilomètres de cavernes en vastes étendues dont le sol et le plafond plat sont séparés de 60 mètres environ. À cause d'une distorsion spatiale que seuls les aboleths comprennent, des tunnels d'Outreterre à différentes profondeurs et plus ou moins éloignés débouchent dans cette unique caverne, faisant de sa traversée une étape importante de biens des périples.

Les Plaines doivent leur nom aux monolithes de cristal massifs qui ressemblent à des crocs irréguliers et tranchants, jaillissant du sol et du plafond. Ces « dents » glissent le long de la surface d'où ils sortent, ou restent en place, apparemment aléatoirement. Un groupe de cristaux pourrait tourner autour d'une pierre centrale plus large qui elle-même dessine un huit en se déplaçant. Un autre cristal pourrait voyager par à-coups, effectuant des pauses d'une minute ou une heure avant de repartir dans une direction différente. Ces énormes gemmes brillent d'une lumière intérieure dont la couleur varie suivant la taille de la dent. Les cristaux les plus grands luisent d'une couleur rouge agressive et tracent de légers sillons dans le plafond ou le sol. Les cristaux légèrement plus petits émettent une lueur violette, tandis que ceux qui sont plus petits encore diffusent du bleu et enfin du vert. Les cristaux dont la taille est inférieure à celle d'un humain conservent leur lumière colorée pendant quelques heures avant de vaciller et s'éteindre, et s'immobiliser.

Les dents des Plaines ont d'autres pouvoirs que celui de se déplacer de manière excentrique. Certains augmentent

Utilisation des Plaines de Dents

Les Plaines de Dents offrent une magnifique occasion de présenter des paysages stupéfiants et des combats inhabituels. Les personnages peuvent étendre le regard au-dessus d'une étendue sombre, éclairée au sol et au plafond par des cristaux multicolores. Les plus proches pourraient ressembler à de hautes falaises, alors qu'au loin les Dents donnent l'impression de plonger le regard entre deux plaines d'étoiles. Une bataille pourrait se dérouler sur des marches lumineuses taillées dans le flanc d'un monolithe qui se déplace si vite que les personnages doivent crier pour se faire entendre par-dessus le vent. Des cristaux pourraient se heurter en explosions d'étincelles ou rebondir les uns sur les autres comme des boules de billard. Les aventuriers pourraient embarquer sur un cristal qui va dans la même direction qu'eux ou être forcés d'esquiver une foule tournoyante de menhirs émeraude.

Les étranges effets magiques des cristaux vous offrent la parfaite excuse pour introduire de nouveaux éléments dans un combat. Peut-être que toutes les attaques infligent des dégâts de feu continus, ou les créatures peuvent devenir immatérielles et acquérir déphasage, ainsi que la capacité de le rester, au prix d'une action simple. Peut-être que la vitesse de tout le monde est doublée, ou que la Volonté subit un malus de -4. Les cristaux pourraient traverser la zone de combat en coup de vent en suivant certaines trajectoires et à certains décomptes d'initiative, ouvrant la possibilité de pousser son adversaire sur leur passage. En passant, les cristaux pourraient régulièrement changer d'effet magique au cours du combat, offrant aux personnages et aux monstres la possibilité de synchroniser leurs attaques avec les effets qu'ils recherchent. Quelle que soit votre décision, soyez juste envers les joueurs et laissez-les tirer profit des nouvelles règles.

des types précis de magie, alors que d'autres étouffent l'énergie ou accordent des avantages aux créatures proches, comme celui de pouvoir voler. Les pouvoirs psioniques sont tout particulièrement l'objet de ces améliorations.

Le triple danger

Xarcorr ne constitue pas qu'un seul danger pour le monde, mais trois, car sa population se consacre à trois causes distinctes qui ont néanmoins toutes pour objectif de dissoudre les royaumes inférieurs dans la dimension natale des aboleths, celle de la folie éternelle. Malgré leurs différents projets et moyens, les trois groupes travaillent fréquemment de concert. Les esprits indicibles des aboleths leur permettent de conclure et de rompre des alliances sans s'encombrer de moralité ou de volonté de vengeance. Un des camps pourrait s'allier avec un autre pour introduire une terrible entité du Royaume Lointain qui abattra une puissante menace, tandis que le troisième pourrait attaquer immédiatement après.

Regard Oppressant : ces aboleths rêvent de détruire complètement le monde et les autres plans. Dans ce but, ils recherchent les moyens de tuer les divinités et originels qui se dressent en travers de leur chemin. Ils explorent toutes les possibilités de déclencher l'effondrement des parois dimensionnelles ou de dresser leurs ennemis les uns contre les autres.

Les aboleths du Regard Oppressant provoquent la paranoïa chez ceux avec lesquels ils communiquent télépathiquement. Une entité contactée télépathiquement se retrouve avec la sensation écrasante d'être observée comme si quelqu'un était caché derrière le coin ou dans un espace dissimulé, alors même qu'il n'y a de toute évidence personne à proximité.

Horreur Intérieure : ces aboleths cherchent à fusionner le monde et les plans avec le Royaume Lointain, que ce soit par transformation ou en entraînant le monde et ses plans miroirs dans celui-ci. Ils cherchent à ouvrir des portails, convertir créatures et paysages, et faire venir d'autres entités du Royaume Lointain.

Les pensées des aboleths de l'Horreur Intérieure donnent à une créature qui les reçoit l'impression qu'un envahisseur existe dans son propre corps. Le contact mental de ces monstres maléfiques cause la sensation physique de créatures qui gigoteraient dans les veines ou d'être infesté par un être indicible qui se débat.

Âme Lointaine : ces aboleths tentent instinctivement de couper tous les liens entre le monde et le Royaume Lointain. Un projet qui prévoit la destruction des portails vers ce dernier pourrait à l'occasion aligner les objectifs d'aboleths de l'Âme Lointaine avec les personnages joueurs, mais les voies des aboleths ne sont jamais directes. Puisqu'une bonne part de la déstructuration du cosmos au fond de l'Outreterre fonctionne comme une sorte de portail intermittent vers le Royaume Lointain, les aboleths de l'Âme Lointaine œuvrent également à détruire l'Outreterre sous Xarcorr. Ironiquement, s'ils y parviennent, ils exposeront encore plus le Royaume Lointain à la réalité. Mais expliquer ce paradoxe à un aboleth de l'Âme Lointaine serait difficile ; de telles créatures se consacrent également à l'éradication de tout savoir à propos du Royaume Lointain et à l'élimination des autres créatures qui auraient le pouvoir d'ouvrir de nouveaux portails.

Le contact psychique avec un aboleth de l'Âme Lointaine donne la sensation engourdissante d'être à une grande distance de son propre corps. Toute action donne l'impression de nécessiter une attention méticuleuse et former des mots semble requérir un cri mental.

Pénétrer dans Xarcorr

Le royaume des aboleths au milieu de la Convulsion de la Roche est un point immobile et étrange, désorientant à la fois par son contraste avec le chaos qui l'entoure et la nature fondamentalement étrangère du royaume lui-même. Lorsqu'on en passe le seuil, la roche est tout à coup noire et lisse, bordée de rebords chitineux et grêlée de bulles fragiles de cristal fumé. Un battement sourd remplit l'air, comme celui de son propre battement de cœur.

Si ceux qui franchissent la frontière regardent derrière eux, ils voient que le tunnel a tourné dans une direction inattendue et que les compagnons qui les suivaient ont disparu. En reculant d'un pas, une créature peut repasser la frontière et ressentir le tiraillement écœurant de la traversée, avant de revoir ses amis et le couloir attendu. Xarcorr est superposé à l'endroit du monde qu'il recouvre. Il est à la fois dans le monde et en dehors, et ce qui était dans le monde avant sa venue reste derrière l'impénétrable barrière de l'existence du royaume aboleth. Aucun mortel ne sait ce qui se trouve sous l'emplacement actuel de Xarcorr.

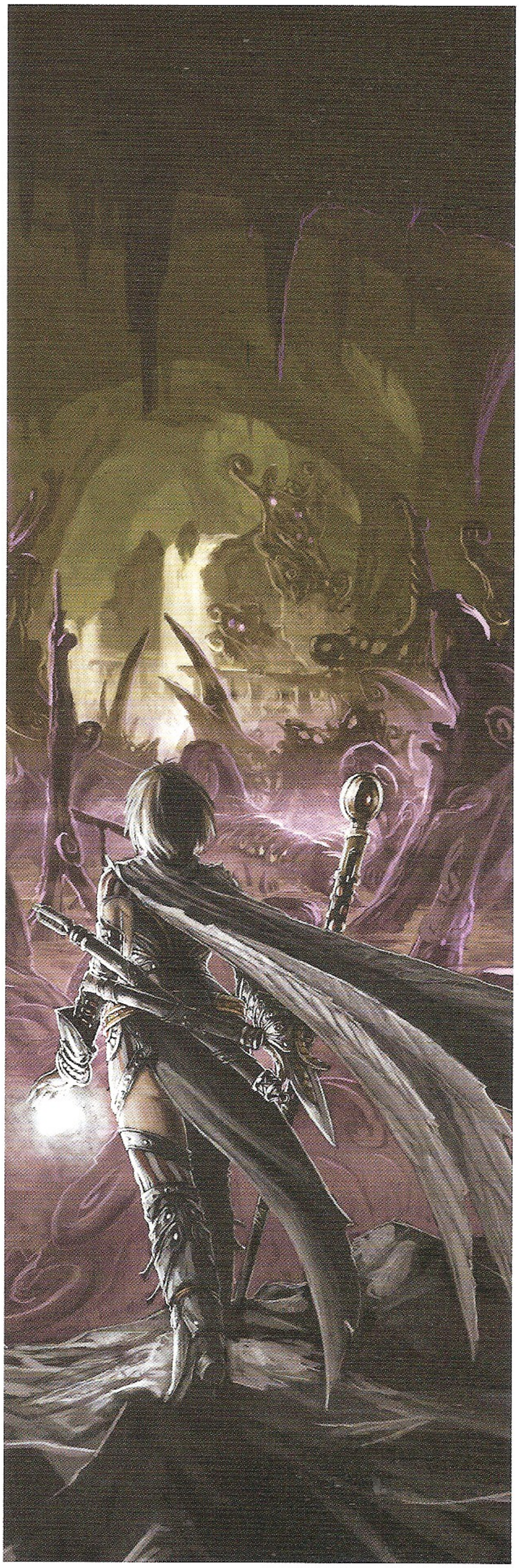
Franchir la frontière

Si un combat éclate à la frontière de Xarcorr, utilisez les règles suivantes pour représenter la traversée qui pourrait survenir en cours de combat.

Tracez une ligne en travers du champ de bataille. Elle n'a pas besoin d'être droite, mais faites en sorte qu'elle suive les lignes du quadrillage pour pouvoir facilement la suivre. Cette ligne représente la frontière. Vous pourriez la dissimuler jusqu'à ce qu'un personnage la traverse et revienne pour dire aux autres où elle se trouve, mais il est peut-être plus facile pour tout le monde de le savoir dès qu'un monstre apparaît ou qu'un personnage la franchit. Peut-être y a-t-il un bref aperçu de ce qui se trouve de l'autre côté à l'instant où la frontière est franchie, ce qui donne aux témoins une idée de son emplacement.

Les créatures d'un côté de la frontière ne disposent pas de ligne de vue ou d'effet sur celles qui se trouvent de l'autre côté. Lorsqu'une créature franchit la limite, elle est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Mettez en avant le recours à la frontière au cours du combat en faisant passer les monstres de l'autre côté pour s'abriter et en faisant apparaître des ennemis à la fois devant et derrière les personnages. Les créatures pourraient pousser les personnages à travers le voile, dans les griffes d'alliés qui les attendent de l'autre côté. Vous pouvez également valoriser la frontière en plaçant des terrains et des dangers différents des deux côtés.



BEN WOOTTEN

Le royaume des aboleths

Xarcorr est passé du Royaume Lointain au monde non pas comme en tant que simple cité unique mais en tant qu'empire. Bien que Xarcorr ne soit que l'ombre pâle de la gloire terrifiante qui était la sienne avant de tomber dans le monde, des villes et des territoires entiers ont traversé les ténèbres séparant les existences. Les paysages et les créatures conservent une grande part de leur capacité à exercer des distorsions, rendant le royaume mortellement dangereux pour les créatures non-aberrantes. Bien que de nombreux endroits inhabituels existent dans la lumière vacillante et les ombres sifflantes de Xarcorr, certaines se distinguent des autres.

Les Cavernes du Rêve : dans ces longues salles, les aboleths maintiennent en vie des captifs de nombreuses races dans un rêve collectif. Des serviteurs veillent sur ces malheureux endormis pendant que les aboleths étudient psychiquement le monde créé par les mémoires et les imaginations partagées de leurs sujets. Ces esclaves vivent leur vie sans vraiment le savoir, et généralement sans réaliser qu'ils sont prisonniers des aboleths. Leurs ravisseurs observent les effets que les projets des aboleths pourraient avoir sur le vrai monde en observant les réactions des captifs et la manière dont les dormeurs imaginent le comportement des autres. Les aboleths de l'Âme Lointaine s'intéressent particulièrement au monde des Cavernes du Rêve et mènent des expériences sur la perte de mémoire pour voir quels sont les effets lorsqu'on efface la conscience du Royaume Lointain de l'esprit des créatures.

La Toile de Distorsion : des rivières d'eau sale provenant de tout Xarcorr se rassemblent ici dans ces canyons. Mais plutôt que de chuter par-dessus les bords, elles continuent à s'avancer dans le vide en flottant et se divisent pour constituer un treillis de cours d'eau en suspension dans le canyon. Les aboleths glissent sur ces voies d'eau jusqu'à des lieux de rencontre et des foci d'énergie psychique. Là, ils mènent des recherches sur de très nombreux sujets, et notamment sur la façon dont ils pourraient altérer la vie, les objets et les terres pour mieux servir leurs objectifs. Les membres de l'Horreur Intérieure travaillent en groupe dans la Toile de Distorsion pour concevoir de nouveaux moyens de s'emparer des esprits et des corps d'autres êtres.

La Réserve : cette zone s'étend à travers Xarcorr, englobant de nombreux types de terrains. Ici, les aboleths tentent de modifier l'environnement de manière extrême, espérant creuser un trou dans la structure de l'existence et trouver un conduit vers le Royaume Lointain derrière le flux. Parce qu'une créature vivante dépourvue de protection y périt rapidement, les aboleths garnissent régulièrement la Réserve de créatures et de plantes qu'ils répliquent dans la Toile de Distorsion à partir d'êtres vivants prélevés dans le monde. Ils sont convaincus qu'en étendant la corruption du Royaume Lointain aux êtres vivants, en déformant les créatures naturelles en créatures aberrantes, ils facilitent la traversée des énergies du Royaume Lointain dans le monde naturel. Comme les roues d'un wagon creusant des ornières dans la terre d'une route, les activités des aboleths créent un conduit par lequel encore plus d'énergie venue d'ailleurs peut s'écouler.

La Chrysalide : ce monolithe énorme flotte une centaine de mètres au-dessus du sol. Sa surface, noire comme le néant, grouille de runes et de cercles magiques

qui, selon les érudits aboleths, s'y déplaceraient. Les aboleths du Regard Oppressant espèrent un jour utiliser la Chrysalide à la fois comme forteresse et comme arme, mais elle n'est pas encore complètement active. Cela ne les empêche pas de communier en son sein, utilisant les schémas de déplacement des runes pour y accéder. Ils espèrent un jour faire voler la Chrysalide à l'extérieur, dans le monde, comme une sorte de vaisseau de guerre, foudroyant leurs adversaires de pouvoirs terribles. Le moment venu, ils libèreront l'Ugutharnam, la créature qui est en gestation à l'intérieur. Leur prophétie indique qu'ils réveilleront l'Ugutharnam pour leur ultime attaque lorsqu'ils déclencheront la fin de ce monde.

C'est au prix de lourdes pertes que les aboleths de Xarcorr ont récupéré le monolithe d'un champ de monstruosités semblables dans un plan parallèle. Lorsqu'ils revinrent de leur expédition harassante à travers les plans, la Chrysalide était une masse solide de pierre pétrifiée. Après des siècles passés à la soumettre à des rituels magiques, la Chrysalide a enfin atteint son état fluctuant actuel. De nombreuses années de rituels sont encore nécessaires avant que le monolithe n'atteigne son plein potentiel.

Zahulaxon : les aboleths de Xarcorr sont dépourvus de gouvernement centralisé, si on ne tient pas compte des aînés de chacune des trois factions, et ils ne s'organisent pas non plus en communautés. Pourtant, ils maintiennent un lieu de rassemblement central qu'ils appellent Zahulaxon.

En fait, les aboleths conservent l'endroit comme une « parodie de capitale » pour tromper les occasionnels visiteurs de la surface sur la nature des aboleths, et pour les bercer d'un faux sentiment de sécurité en leur présentant un spectacle auquel une créature mortelle du monde s'attendrait normalement. Les captifs qu'on amène à cet endroit voient un ensemble de grandes tours à l'étrange géométrie. Son apparence est celle d'un lieu de grande magie et de grande richesse, avec des hordes d'esclaves sous domination psychique portant des aboleths sur des palanquins en or et exauçant leurs désirs. Lorsque les aboleths libèrent les captifs après avoir implanté dans leur esprit des ordres en attente d'une activation ultérieure, Zahulaxon devient une ville fantôme, aux façades rocailleuses et baignées de brumes.

MERS SANS SOLEIL

Les grandes mers de l'Outreterre sont-elles plus vastes que les océans de la surface ? Il est probablement impossible de répondre à la question. Les mers géantes d'Outreterre sont tellement plus menaçantes que les océans de la surface que les créatures du monde au-dessus n'ont guère les moyens d'effectuer une comparaison significative.

L'échelle est également un obstacle. Alors que les océans là-haut s'étendent sous le gigantesque dôme bleu du ciel, « un seul » océan en Outreterre peut occuper une caverne ridiculement grande, avant de s'enfoncer entièrement sous terre par un réseau labyrinthique de grottes, et de remonter ensuite « en surface » dans des cavernes plus petites, le tout relié par les mêmes phénomènes de marées et une écologie océanique commune. Grâce aux limites constamment fluctuantes de la pierre vivante, on ne peut jamais être entièrement certain de l'endroit où finit un océan et où commence le suivant. Ce qui, quelques mois plus tôt, était un océan pourrait actuellement ressembler à un simple lac.

Comme on peut s'y attendre, la plupart des mers sans soleil sont terriblement froides. Cependant, des bouches hydrothermales ou des remontées magmatiques peuvent maintenir ces océans à des températures confortables voire tropicales.

Bien que de nombreuses sections des grandes mers sans soleil sont d'un noir impénétrable, d'autres zones peuvent couper le souffle de celui qui les contemple. Des coraux lumineux et autres formes de vie marines luminescentes apportent des éclats de couleur aux profondeurs. Les créatures qui veulent se faire remarquer mettent en avant leur luminescence ou une lumière magique, de sorte que l'horizon d'un océan d'Outreterre peut ressembler à un plan sombre illuminé de feux inattendus et de spectacles pyrotechniques, disséminés sur toute l'étendue. Sous la surface tranquille de l'eau, des aiguilles s'élèvent et de merveilleuses œuvres de pierre décorent ce monde de silence, souvenirs de civilisations perdues (ou encore à découvrir).

Malgré leur manque de lumière solaire et la profondeur à laquelle elles se trouvent sous la surface, les voies d'eau d'Outreterre abritent une vie marine très riche. Les lacs et les mers hébergent nombre de champignons flottants nutritifs ainsi qu'une grande variété de poissons, de cétacés et d'invertébrés dont d'autres créatures se nourrissent. Le varech et le plancton constituent la base de la chaîne alimentaire, qui se poursuit avec les poissons, les serpents et les anguilles, puis vers le sommet avec les requins, les sahuagins, les kuo-toas et les krakens.

La mer d'Aiguilles, décrite ci-dessous, est un exemple de mer sans soleil.

La Voie du Roi

Les boyaux de Torog fonctionnent différemment dans les profondeurs des mers sans soleil que dans les tunnels de terre et de roche. La Voie serpente au fond d'une étendue d'eau et il peut être difficile voire impossible de tomber dessus en plongeant depuis la surface de l'eau. Pour vraiment suivre la Voie du Roi à travers une mer sans soleil, on doit trouver un moyen de survivre à grande profondeur pendant un temps prolongé. Dès qu'on perd la piste d'une section sous-marine de la Voie, il est pratiquement impossible d'y retourner.

Que ce soit le long du rivage ou sous les vagues, la Voie du Roi attire de nombreux prédateurs. Ceux qui vivent sous l'eau vivent dans un état quasi-permanent de frénésie sanguinaire stimulée par les traces de sang divin qui traînent encore sur la voie.

La mer d'Aiguilles

Pour des personnages d'échelon parangonique ou épique

Dissimulée du monde par des kilomètres de pierre, une immense mer noire s'étend dans les hautes cavernes sombres de l'Outreterre. Des stalagmites cyclopéennes jaillissent de ses eaux agitées et une forêt de stalactites titanesques pendent lourdement au-dessus des hautes vagues. Des nuages sombres se forment à son vaste plafond et des éclairs illuminent la pluie torrentielle et la pierre que les coups de tonnerre font vibrer. Ceux qui parlent de cet endroit l'appellent la mer d'Aiguilles.

La taille de la mer d'Aiguilles défie l'imagination des habitants de la surface. Comme un océan dans le monde au-dessus, elle s'étend sur des milles dans de nombreuses directions et constitue, lorsqu'on est équipé pour faire face à ses nombreux dangers, un moyen important de traverser l'immensité de l'Outreterre. Des communautés se sont installées dans des cavernes encaissées et certaines se dressent sur des îles formées par des stalagmites brisées. Avec le temps et les fluctuations de l'Outreterre, la mer d'Aiguilles monte et descend, changeant de forme et de profondeur en fonction des nouveaux passages qui s'ouvrent sous ses eaux houleuses. D'innombrables ruines se trouvent sous ses eaux et sur ses rivages battus par la tempête, et de faibles luminescences fantomatiques sous les vagues laissent à penser qu'il y existe des royaumes aquatiques actifs, ou les vestiges d'une noyade ou d'un naufrage.

Connaissances de la mer d'Aiguilles

Exploration DD 20 : la mer d'Aiguilles est un vaste océan des Profondeurs, contenu dans un réseau de cavernes si gigantesque qu'elle est soumise à des marées et des tempêtes comme si elle était à la surface.

Exploration ou Histoire DD 30 : de temps à autre, des tempêtes surnaturelles entraînent des navires de la surface dans les Profondeurs, tuant tous ceux qui sont à bord et condamnant l'équipage à la non-vie éternelle. Ces vaisseaux fantomatiques hantent la mer d'Aiguilles, manœuvrés par des morts-vivants de toutes sortes.

Exploration DD 35 : près du centre de la mer d'Aiguilles se trouve Gar Morra, une cité en ruines qui abrite des milliers de nains et de duergars maudits par les anciens pactes qu'ils ont conclus avec un diable puissant.

Gar Morra, Cité des Grands Fonds

Près du centre de la bouillonnante mer d'Aiguilles, une forme mystérieuse brille de mille feux. Elle a d'abord l'apparence d'une draperie d'étoiles dérobées au ciel, mais un examen rapproché révèle qu'il s'agit d'une stalactite semblable à une gigantesque montagne inversée qui plante son sommet dans la mer sauvage. Des ruines – de temples, de châteaux, de tours, de tombes, de manoirs, de terrasses et de grands halls – garnissent ses flancs, beaucoup d'entre elles scintillant de lumières fantomatiques. Au-dessus d'elles, une métropole vivante fait briller la stalactite des feux de ses foyers. Il s'agit de Gar Morra, autrefois révérée comme la Cité des Grands Fonds et qui est toujours le domicile de milliers de nains qu'on considère comme maudits.

EMPTY ROOM STUDIO - ADAM PAQUETTE

Attirés sur les rivages de la mer d'Aiguilles par des augures, les nains des Sept Clans s'y rendirent, attirés par les richesses qu'elle abritait en son cœur. Ils embarquèrent dans des vaisseaux de pierre et d'acier, propulsés par des esprits de terre enragés qu'ils avaient emprisonnés dans des gouvernails de marbre et des rames de cristal. Leurs vaisseaux bravèrent les vagues qui voulaient les briser contre la pierre ou les engloutir dans les fonds glacés. Beaucoup périrent et un des clans fut complètement décimé au cours de la catastrophique traversée. Les autres atteignirent la stalactite qui, d'après la prophétie, contenait des gisements de mithral et de magie, et ils enchaînèrent leurs navires autour de sa base et commencèrent à s'y installer.

Creusant leurs tunnels et taillant des structures depuis l'extérieur, les nains trouvèrent de la magie en abondance. En certains endroits, ils ont laissé du *résidium* dans les murs pour que sa lumière les éclaire dans leur travail. Pendant plus de deux siècles, ils ont travaillé la mine et bâti, construisant de nouveaux vaisseaux qui pourraient emporter sans risque leur peuple et leurs richesses sur les rouleaux des vagues. Ils ne s'interrogèrent pas sur leur bonne fortune, ou sur la raison pour laquelle leur cité stalactite était parcourue de magie et de mithral comme de sang. Ils ne se soucièrent pas des ombres qui hantaient les eaux là où les feux de Gar Morra ne portaient pas ou de l'origine profonde des vagues titanesques.

Les nains auraient dû être bien plus attentifs à ces signes.

Les tunnels à l'intérieur de la stalactite atteignirent en son noyau quelque chose de noir, un grain de maléfice autour duquel le calcaire s'était déposé goutte à goutte. Sa découverte corrobora les prophéties des autres habitants de la mer d'Aiguilles. Les aboleths et leurs serviteurs s'élevèrent des profondeurs, provoquant une grande guerre. Lorsque les armées impitoyables des aboleths s'emparèrent des niveaux inférieurs, le désespoir gagna les nains dans les hauteurs. Certains se jetèrent dans les bras de l'océan qui les engloutit, mais d'autres se mirent au service de la puissance qu'ils avaient trouvée. Le massacre et la mort régnèrent sur la Cité des Grands Fonds. La mort y règne d'ailleurs encore sur une grande partie.

Aujourd'hui, les nains survivants mènent leur existence dans un lieu tristement célèbre pour ceux qui ne l'ont pas oublié. Bien que Gar Morra ait autrefois été connu comme un lieu de grand honneur, de richesse, de culture et de promesses, la plupart des nains de la surface ont rayé son nom de leurs livres et effacé son image de leurs pierres. La guerre contre les aboleths et leurs serviteurs fut remportée non pas grâce au courage, mais en sacrifiant beaucoup de ce que les nains tiennent pour précieux.

Alors que la bataille pour le contrôle de la cité atteignait le milieu de la stalactite montagneuse, les nains découvrirent un diable emprisonné dans la pierre de leur ville. Prêts à tout pour accéder à une source de pouvoir qui les aiderait à vaincre leurs irrésistibles ennemis, les clans conclurent un accord et libérèrent le diable. Avec son aide et un contingent de duergars que le diable convoqua, les serviteurs des aboleths furent repoussés à la mer.

Aujourd'hui, nains et duergars continuent de vivre à Gar Morra, mêlés progressivement jusqu'à ne former aujourd'hui qu'un seul clan à force de mariages mixtes

FRANCIS TSAI

"Ces maudits duergars sont en train de tuer les Clans ! Oh, ils ne font pas couler le sang, non ! Ils nous débordent, ils nous usent avec leur morale dévoyée et ils nous absorbent petit à petit. Un jour ou l'autre, il n'y aura plus que des duergars à Gar Morra, et les Clans ne seront rien de plus qu'une légende qu'on raconte à ses marmots."
—Un nain désespéré, piégé au milieu de la mer d'Aiguilles

et d'adoptions. La moitié inférieure de Gar Morra est une ruine hantée, parcourue par d'étranges bêtes, des drows, des kuo-toas et des morts-vivants de l'ancienne guerre.

Les nains et les duergars travaillent la mine et l'artisanat côte à côte et continuent de vénérer Moradin, quand bien même les autres nains considèreraient cela comme un sacrilège. De temps à autre, ils font un effort pour commercer, utilisant des plates-formes sur des chaînes immensément longues pour descendre jusqu'aux vaisseaux en attente et éviter d'ouvrir le blocus contre la ville basse. Pourtant, malgré leur superbe artisanat, les marchandises de Gar Morran ne sont pas les bienvenues sur bien des marchés, de crainte qu'elles ne soient contaminées par le diable.

Le Clan Perdu

Une flotte de vaisseaux fantômes navigue en toute légèreté les vagues de la mer d'Aiguilles. Commandés et maniés par des nains morts-vivants, ce sont les vaisseaux du Clan Perdu. Autrefois de fiers nains du clan Fortebarbe, la légende dit qu'ils se seraient perdus sur le chemin vers Gar Morra. En fait, ils ont fait demi-tour. Certains de leurs devins avaient lu différemment les signes reçus par les Sept Clans. Certes, la stalactite recherchée était pleine de promesse, mais certains nains Fortebarbe virent que leur perte les guettait derrière le rêve de richesses.

Lors d'une tempête furieuse au cours de laquelle les bateaux Fortebarbe perdirent les autres clans de vue, les nains qui étaient opposés à cette quête saisirent l'occasion. L'amère bataille sur et entre les navires dura des heures et, à son issue, seuls cinq des seize navires du clan flottaient encore. Ceux-là rebroussèrent chemin pour rejoindre les rivages qu'ils avaient quittés, mais aucun n'atteignit la terre. Un autre grain les jeta contre la pierre, et la prophétie funeste du clan fut accomplie.

Aujourd'hui, les vaisseaux brisés du Clan Perdu jaillissent des profondeurs pour attaquer ceux des vivants. Parfois le bateau est seul, parfois tous s'abattent en une nuée dévastatrice. Leurs cibles sont difficiles à prédire, mais on les a déjà vus venir à la défense de vaisseaux transportant des passagers nains, même issus de Gar Morra. Certains vaisseaux du clan apparaissent pour en affronter d'autres du Clan Perdu, poursuivant une bataille qui commença il y a des siècles. Les esprits du Clan Perdu ne connaîtront jamais le repos tant que leur clan ne la connaîtra pas, mais qui oserait se faire diplomate pour les morts ?

Vaisseaux fantômes

Lorsque les conditions sont adéquates sur les océans du monde de la surface, une tempête surnaturelle du nom de coup de vent fantôme se matérialise de nulle part. Un coup de vent fantôme crée un tourbillon qui peut balayer un bateau dans un vortex et dans les mers sans soleil des Profondeurs. Les matelots terrifiés qui sont emportés par de telles tempêtes parcourent frénétiquement ces eaux noires en quête d'un chemin de retour, mais le temps qu'ils passent à piller ou à pêcher dissimule le fait qu'ils n'ont plus besoin de se nourrir ou de dormir. Le coup de vent fantôme tue tous ceux qu'il emporte dans les Profondeurs et ces mers dépourvues de lumière deviennent l'univers où l'équipage fantôme vit son existence après la mort.

Les capitaines des vaisseaux fantômes, désireux de trouver un cap qui les mènera vers pour des rivages familiers, accueillent les explorateurs diplomates avec prudence. Les membres d'un équipage fantôme pourraient être prêts à échanger des objets magiques et d'autres reliques. Ils dressent des festins somptueux pour leurs invités, sans jamais remarquer que leur propre appétit les a abandonnés. Si on les confronte à la réalité de leur existence, ils réagissent en riant d'incrédulité, puis avec hostilité si on insiste.

On rencontre le plus souvent des vaisseaux fantômes dans les océans les plus proches d'une frontière d'Ombrebasse. Quoique les habitants de la mer tendent à laisser les vaisseaux fantômes tranquilles, il arrive que ces derniers subissent des raids de la part de shamans fantômes fomorians.

Les Araignées des Aiguilles

Bien que des araignées monstrueuses leur servent effectivement d'animaux de bât, le groupe de pirates connu sous le nom d'Araignées des Aiguilles tirent leur nom non pas des bêtes auxquelles ils s'associent, mais de leur étrange existence de monte-en-l'air. Cette horde disparate de troglodytes, de torves, de drows exilés, d'ogres et d'oni vivent sur les hauteurs des énormes stalagmites qui ressortent de la surface de la mer d'Aiguilles. Montés sur des chauves-souris géantes et autres montures volantes, ils s'envolent jusqu'à des stalagmites très éloignées de leur avant-poste caché et tendent des embuscades aux bateaux qui passent par les routes probables. Des cordes tendues entre les Aiguilles permettent aux pirates de passer à l'abordage en se laissant tomber sur les navires qui passent en-dessous, en même temps que des camarades en vol effectuent des attaques en piqué. Parfois, ils tendent de lourdes chaînes entre les pierres, sous la surface de la mer, pour immobiliser les navires.

Ces assassins suivent les ordres d'un chef que les gens de l'extérieur connaissent sous le nom de Crocnoir et qu'on dit être un doppelganger. En fait, Crocnoir est un rakshasa qui prend fréquemment l'apparence d'un de ses propres hommes pour les espionner. Il massacre impitoyablement ceux de sa bande qui présentent des signes de lâcheté ou de traîtrise, adoptant à ce moment-là son déguisement habituel d'homme d'armes drow.

LES ANCIENS MAÎTRES

Disséminés dans les Profondeurs dans de petites villes, en cellules autonomes et associations qui ourdissent des complots, la race des flagelleurs mentaux cherche à obtenir cerveaux, pouvoir et le moyen de retrouver leur ancien statut en tant que maîtres d'Outreterre et des mondes au-delà.

NIHILATH, L'EMPIRE ILLITHID DÉCHU

Pour des personnages d'échelon parangonique ou épique

Tout comme les races du monde de surface pleurent leurs civilisations disparues en contemplant leurs ruines, les illithids d'Outreterre sont torturés par une insatiable envie de retrouver la gloire de Nihilath, leur empire déchu.

Ce vaste empire couvrait les recoins de l'Outreterre alors même qu'elle était encore en expansion, pendant tout le premier âge de l'histoire mortelle. Son architecture vivante répugnante remplissait les tunnels et les cavernes du monde souterrain. Alors que les drows se terraient encore dans des coins sombres et que les nains extrayaient l'or de puits peu profonds, les flagelleurs mentaux patrouillaient l'Outreterre en toute impunité. Leurs légions d'esclaves creusaient d'innombrables passages, construisaient de hautes structures et assuraient l'alimentation perpétuelle des illithids en cerveaux.

Leur héritage permit aux flagelleurs mentaux de s'épanouir dans l'Outreterre primitive et changeante. Marqués par l'irréalité insensée du Royaume Lointain, les illithids s'adaptèrent facilement aux fluctuations constantes qui parcouraient les fondations physiques de Nihilath. Les grandes villes souterraines ultérieures des drows, des nains et des fomorians apparurent seulement lorsque des parties de l'Outreterre se furent stabilisées. Avant cela, les illithids laissaient leur empire se diviser et se subdiviser en harmonie avec son chaos fondamental. Du coup, Nihilath se répandit sur toute l'Outreterre et bien au-delà.

Personne ne peut être certain de la véritable raison derrière la chute de l'empire, bien que nombreux sont ceux à raconter une histoire de soulèvement d'esclaves contre leurs maîtres cruels. Les illithids eux-mêmes se taisent sur le sujet, sans qu'on puisse savoir si c'est par ignorance ou par honte.

CONNAISSANCES DE NIHILATH

Exploration DD 20 : les flagelleurs mentaux régnaient autrefois sur d'immenses étendues de l'Outreterre, utilisant des armées d'esclaves pour exploiter les ressources minières et bâtir leur empire.

Exploration DD 30 : cet empire de flagelleurs mentaux portait le nom de Nihilath et existait avant que la géographie de l'Outreterre ne se soit stabilisée. Son architecture vivante s'adaptait aux fluctuations constantes des tunnels et des cavernes, et aujourd'hui on peut en trouver des vestiges partout en Outreterre.

LE CERVEAU-UR

Dispersés dans les Profondeurs, de petites cabales et communautés d'illithids poursuivent leur quête de cerveaux frais et de pouvoir. Chaque cité est gouvernée par son propre ensemble de cerveaux fossiles : d'immenses organes logés dans des cuves d'eau salée, englobant les cerveaux agrégés des morts de la ville. Bien qu'immobiles et vulnérables, les cerveaux fossiles sont de puissantes entités. Même alors, ils ne sont que l'écho du pouvoir détenu par le Cerveau-Ur originel qui guidait Nihilath.

Les histoires illithides prétendent que le premier cerveau fossile fut formé en Outreterre, se constituant lorsque le Royaume Lointain jaillit pour la première fois à travers la fondation fragile de l'Outreterre. Un fragment de matière cérébrale fut tirée à travers la brèche et trouva une vase fertile dans laquelle s'enraciner et grandir. Les parasites qu'il a engendrés furent les premières larves illithides, se dispersant en rampant pour pénétrer les esprits des habitants humanoïdes primitifs de l'Outreterre et devenir les flagelleurs mentaux originaux.

Alors que les illithids construisaient l'empire de Nihilath, ce premier cerveau fossile devint une entité d'une puissance inimaginable, dépassant de loin celle des cerveaux fossiles d'aujourd'hui. Des êtres non-identifiés détruisirent ce Cerveau-Ur au cours de l'effondrement de Nihilath, mais aujourd'hui encore tous les illithids ressentent son appel ancien au plus profond de leur esprit. Les flagelleurs mentaux sont convaincus qu'un fragment du Cerveau-Ur vit toujours et que si un fragment de sa chair pouvait être trouvé, le Cerveau-Ur pourrait repousser. Plus important encore, les larves vengeresses qu'il engendrerait pourraient posséder le souvenir de tous les secrets perdus de Nihilath.

Par conséquent, les flagelleurs mentaux sont devenus des archéologues d'un type particulier, se mesurant aux aventuriers et aux autres chasseurs de trésors pour découvrir des objets et des informations qui ont le moindre soupçon de rapport avec Nihilath ou ses anciens secrets.

STRUCTURES ABERRANTES

Quelques-uns des secrets de Nihilath ne furent pas perdus. Les illithids font pousser leurs murs et leurs remparts à partir d'organismes importés du Royaume Lointain et altérés par rituel. Leurs tours respirent et transpirent. Des veines battantes courent à la surface des portes qui saignent si on les coupe. Les demeures se nourrissent toutes seules d'insectes et de vermine qu'elles attrapent de leurs langues protractiles et gluantes.

Les structures desséchées et mortes depuis longtemps des ruines héritées de Nihilath indiquent que les bâtiments de l'empire, et surtout ses grandes forteresses, étaient plus étranges et plus puissantes que les dômes, les tours bulbeuses et les tubes filamenteux que les flagelleurs mentaux font pousser dans leurs villes actuelles. Certains érudits pensent que les origines de certaines créatures, telles qu'enlaceurs et vases, remontent aux forteresses vivantes de Nihilath.

Les structures aberrantes peuvent être de n'importe quelle forme ou taille. Elles pourraient ressembler à des murs garnis de bouches, des feuilles de chair couleur de pierre ou des tours à tentacules. Parmi les effets courants déclenchés par de telles structures, il y a :

- Les cases adjacentes à une structure aberrante sont un terrain difficile.
- Les créatures sur une structure aberrante ou adjacente à elle subissent un malus de -2 aux jets de sauvegarde.
- Les créatures non-aberrantes qui terminent leur tour de jeu adjacentes à une structure aberrante subissent 5 dégâts par échelon.

Une structure aberrante remplit habituellement jusqu'à 40 cases. Un test d'Exploration DD 30 permet de l'identifier.

Mousse cérébrale

En tant que race prédatrice se nourrissant de la matière cérébrale d'êtres intelligents, les flagelleurs mentaux sont au sommet de la chaîne alimentaire. La rareté de leurs aliments restreint leur nombre, même s'ils élèvent des esclaves pour se nourrir.

Les illithids de Nihilath satisfaisaient les besoins d'une population nombreuse grâce à un secret perdu : la capacité à cultiver de la mousse cérébrale. Cette substance était faite de cellules développées à partir de cerveaux vivants. Elle poussait sur les murs des cavernes et au sol, et constituait une nourriture sans saveur mais nourrissante pour des cités illithides densément peuplées.

On peut trouver plusieurs variétés de mousse cérébrale sauvage poussant en Outreterre aujourd'hui. Les flagelleurs mentaux peuvent se nourrir de mousse cérébrale sauvage, mais le secret de sa culture pour un usage plus extensif a disparu. Une culture fiable de mousse cérébrale permettrait aux illithids de se multiplier considérablement.

La mousse cérébrale sauvage capte et conserve les fortes émotions des êtres intelligents avoisinants. Ces émotions peuvent avoir un effet significatif sur les esprits des créatures vivantes.

La mousse cérébrale sauvage couvre habituellement une surface de 4 à 10 cases, le plus souvent contigües, au sol ou aux murs d'une caverne. Différentes variétés poussent occasionnellement dans une même grande salle. Un test d'Exploration DD 25 permet de l'identifier.

Effet : chaque variété de mousse cérébrale sauvage a un effet sur les créatures vivantes situées dans sa case ou dans une case adjacente. Voici quelques possibilités :

- Acquérir vulnérabilité psychique 5 par échelon.
- Bénéficier de résistance psychique 5 par échelon.
- Acquérir télépathie avec une portée de 10 cases.
- Bénéficier d'un bonus de +2 aux jets d'attaque pour les pouvoirs psychiques.

Utilisation : la présence de mousse cérébrale peut servir comme indicateur d'une présence illithide à proximité... ou comme signal qu'il y a des ruines de Nihilath à trouver dans les environs. Certaines variétés rendent les rencontres avec des flagelleurs mentaux plus dangereuses, tandis que d'autres peuvent aider les ennemis des illithids à triompher. Choisissez la ou les variétés appropriées pour aboutir à une rencontre particulièrement intéressante, en apportant un avantage au groupe qui en a le plus besoin.

Serviteurs illithids

Depuis les premiers jours de Nihilath, les illithids d'Outreterre ont recherché les riches saveurs de cerveaux macérés d'émotions et d'expérience. Ils ont capturé et élevé des races humanoïdes comme serviteurs et comme sources de nourriture. En faisant cela, ils ont éliminé plusieurs espèces intelligentes originaires d'Outreterre. Parmi elles, il y avait les ingais à l'apparence simiesque,

KIERAN YANNER

les dyaths élancés et les celeens au large crâne. Ces êtres occupaient les enclos de reproduction de Nihilath aux côtés des drows, des humains, des nains, des elfes, des drakéïdes et des giths qui, en s'évadant, ont donné naissance aux githyankis et githzerais.

Lorsque l'empire s'effondra, la plupart des serviteurs moururent de faim ou dévorés par des prédateurs. Quelques-uns s'échappèrent. Dans certains cas, des races entièrement nouvelles de l'Outreterre naquirent de celles des serviteurs. Des explorations futures dans le royaume des illithids permettront sans doute de découvrir des descendants de ces races de serviteurs.

LES AMAS SANS REPOS

Pour des personnages d'échelon parangonique

Tout autour de cette série de monticules géants dans les Profondeurs, le Chaos Élémentaire exerce son influence.

Histoire : Torog a conçu cet antre de torture pour héberger un occupant unique : un originel qui a demandé à servir Torog comme un de ses exarques. Le dieu renomma l'originel l'Abnégateur et effaça son véritable nom de l'histoire. Torog dépeça le corps de l'Abnégateur au cours du rituel de torture que tous ses exarques doivent endurer, puis ensevelit chaque segment sous un monticule de pierre et de terre.

Description : les Amas sans repos sont des monticules géants de 100 m de haut et de 1000 m de diamètre chacun. Les monticules changent et se déplacent, mais lorsqu'on regarde l'ensemble d'au-dessus, ils ressemblent vaguement à une forme humanoïde, malgré ses membres excédentaires. Des nuages de vapeur et des geysers s'en évacuent par des centaines de trous. À l'intérieur, de grandes cages détiennent des victimes qui sont torturées par des éruptions de flammes provenues du Chaos Élémentaire.

Des rejetons de la souffrance et d'autres serviteurs pénètrent dans les monticules par une porte unique qui se téléporte de butte en butte, aléatoirement, toutes les minutes (et parfois plus souvent). Ainsi, un monticule pourrait être recouvert de rejetons de souffrance et d'autres serviteurs qui veulent y pénétrer mais qui doivent attendre que la porte vienne se téléporter non seulement sur leur butte mais également assez près pour qu'ils aient le temps de l'atteindre avant qu'elle ne reparte en se téléportant ailleurs.

Les Amas sans repos se trouvent dans une région où le Chaos Élémentaire déborde occasionnellement en Outreterre. Plutôt que d'être à l'origine des éruptions, le sacrifice continu de l'Abnégateur empêche le Chaos Élémentaire de se répandre de manière encore plus dramatique. Si l'endroit venait à être détruit, une portion conséquente des Profondeurs exploserait au moment où le Chaos Élémentaire la traverserait massivement et remodèlerait le paysage.

Cependant, tant que Torog survit, aucun de ses antres de torture ne peut être éliminé. Avec le temps, les Amas sans repos se régénèreraient, permettant au pouvoir modérateur de l'Abnégateur de se déverser à nouveau dans le monde.

Amorces : aux Amas sans repos, les personnages rencontrent des créatures élémentaires et d'Outreterre d'échelon parangonique.

- Des habitants d'Outreterre qui détestent les élémentaires supposent que les éruptions élémentaires sont causées par les Amas sans repos et embauchent les personnages pour détruire l'endroit.
- Des signes indiquent que l'Abnégateur attaquera bientôt le monde. Les outils et le savoir nécessaires pour le vaincre se trouvent au plus profond des Amas sans repos.

LES CAVERNES BOURDONNANTES

Pour des personnages d'échelon épique

Située profondément dans les contrées les plus éloignées d'Outreterre, il y a une étendue indigo qui reste globalement inconnue, même des aventuriers les plus sages et les plus talentueux. La région porte le nom de Cavernes bourdonnantes et est un des endroits les plus dangereux de tout le royaume souterrain.

Les Cavernes bourdonnantes sont composées d'un vaste complexe de cavernes plus ou moins sphériques interconnectées. À l'intérieur de ces grottes humides existe une multitude de hautes flèches qui remplissent ces salles comme des dents garniraient la gueule d'un dragon. Chaque caverne est baignée d'une faible lueur émeraude, produite par le lichen bioluminescent recouvrant les murs.

Cette région doit son nom au constant bourdonnement irritant qu'on peut entendre partout dans le complexe de cavernes. Ce bruit est annonciateur d'un mal qui ne doit pas être dérangé : les terrifiantes créatures insectoïdes connues sous le nom de faucheurs ailés.

CONNAISSANCES DES CAVERNES BOURDONNANTES

Exploration DD 20 : situées dans les Profondeurs de l'Outreterre, les Cavernes bourdonnantes sont ainsi nommées à cause du bourdonnement constant qui résonne dans l'ensemble du complexe de cavernes sphériques.

Exploration DD 30 : les faucheurs ailés qui vivent dans les Cavernes bourdonnantes accumulent des trésors précieux dans leur nid, à l'intérieur de flèches qui ressortent du sol et du plafond.

Exploration DD 35 : au centre des Cavernes bourdonnantes, il y a une grande caverne abritant un pilier creusé en nid d'abeille, dénommé la Grande Empoigne. D'innombrables faucheurs ailés évoluent dans les airs autour de la colonne en perpétuel combat.

FLÈCHES À NIDS

Les flèches à nids des faucheurs ailés font environ 4,50 m de hauteur, sont construites avec n'importe quelle ressource sur laquelle les faucheurs ailés peuvent mettre la main et maintenues par une substance pâteuse produite en régurgitant de la nourriture non-digérée. Les faucheurs ailés vivent en castes, la plupart des individus résidant dans des flèches aux bords de l'hémisphère inférieur de la salle. Les nids occupés par les membres de la plus haute caste, les faucheurs ailés nobles, pendent du plafond vouté comme de formidables stalactites crochetées.

Une mort violente s'abat rapidement sur ceux qui pénètrent sans invitation dans une flèche à nids. Les personnages suffisamment forts pour survivre à une telle rencontre peuvent trouver des trésors de merveilles disposés plaisamment dans les antres caverneux.

La collection d'objets de chaque flèche est unique : chaque flèche reflétant les goûts personnels d'un faucheur ailé, il n'est pas rare d'en trouver une garnie de livres et de parchemins, tandis qu'une autre est pleine d'or, de gemmes ou d'artefacts.

JAKE MASBRUCH

La Grande Empoigne

Une cathédrale grandiose de plusieurs kilomètres de diamètre se trouve dans les profondeurs des Cavernes bourdonnantes. En son cœur se dresse une colonne incroyablement élevée au point d'atteindre le haut plafond. L'intérieur est transformé en nid d'abeille par la densité des salles, des puits et des tunnels de traverse qui la criblent, et son extérieur est gravé de glyphes recherchés. Les habitants d'Outreterre connaissent cette structure colossale sous le nom de Grande Empoigne. Les faucheurs ailés l'appellent A'shoachact, temple de Dhogostho-Attu.

La zone autour de la Grande Empoigne est dans un état perpétuel d'agitation. On peut constamment y trouver des faucheurs ailés en train de voler dans un état de frénésie contrôlée dès qu'ils en sont à proximité. À des intervalles qui ne peuvent être mesurés que par les esprits des faucheurs ailés, ces créatures convergent ici en une gigantesque démonstration de délire, se défiant mutuellement en combat, lacérant leurs adversaires de leurs bras comme des cimeterres et évinçant les faibles à chaque passage. Les survivants les plus forts deviennent (ou restent) membres de la plus haute caste, les faucheurs ailés nobles.

MHERKRUL

Pour des personnages d'échelon parangonique ou épique

De même qu'Asmodée s'est rebellé contre le dieu qui lui avait demandé de renoncer à son pouvoir, il arrive que des diables et des anges défient leur seigneur. Ceux qui sont suffisamment sages pour reconnaître leur erreur avant d'être détruits n'ont aucune chance d'être épargnés. Leur seule possibilité de survie consiste à se soustraire pendant un temps à l'attention divine, et ceux qui y parviennent le plus souvent sont ceux qui viennent dans les cavernes du royaume sans dieux, aussi connu sous le nom de Mherkrul.

En Mherkrul, les rivières de magma tourbillonnent sous des ponts de pierre noire, et la fumée pèse lourdement dans les halls de fer de ses forteresses. Des anges et des diables se réfugient dans ce paysage infernal, se cachant côte à côte des yeux courroucés de leurs anciens maîtres.

Malgré leur caractère rebelle, les anges et les diables coexistent ici dans une paix relative, partageant les mêmes peurs et les mêmes ennemis. Ils craignent le sort des serviteurs immortels qui périssent hors de portée des dieux, et respectent un serment et un code d'honneur selon lesquels toute violence dans leur refuge n'entraîne que rarement la mort. Ayant subi des siècles d'assauts de la part des fidèles des divinités et de la part de mercenaires, tels que des maruths, les habitants de Mherkrul ont adopté une mentalité d'assiégés ; lorsqu'une attaque survient, des anges et des diables de toute sorte combattent côte à côte.

CONNAISSANCES DE MHERKRUL

Exploration DD 20 : des anges et des diables viennent en Mherkrul, un royaume caverneux dans les Profondeurs, où ils peuvent se cacher de leurs anciens maîtres.

Exploration DD 30 : Mherkrul est collectivement gouverné par un diantrefosse et un ange, et la paix entre les différentes factions immortelles est maintenue.

Exploration DD 35 : les habitants de Mherkrul cherchent à abattre Asmodée pour garantir leur sécurité.

Dirigeants de Mherkrul

Les habitants de Mherkrul se méfient des chefs puissants, ce qui fait qu'aucun immortel particulier ne dirige longtemps. À la place, les anges et les diables s'allient en groupes représentés par un porte-parole qui exprime leurs préoccupations. Souvent, les membres les plus puissants et charismatiques du groupe prennent le rôle de porte-parole, mais parfois un membre futé manipule suffisamment bien la faction pour en être l'éminence grise.

Actuellement, un diantrefosse du nom d'Annaxus et un ange vengeur du nom de Foi dans la Lame possèdent le plus d'influence en Mherkrul. Ensemble, ils ont convaincu beaucoup des habitants que la seule manière de se libérer de l'exil qu'ils se sont imposé est d'abattre Asmodée, un acte qu'ils espèrent exécuter en transportant Mherkrul sur la Mer Astrale. Là, sous la protection mystique de leur royaume sans dieux, ils lanceraient l'attaque, soutenus par des originels qu'ils cherchent à libérer.

En fait, Annaxus espère regagner la faveur d'Asmodée en trahissant ses compatriotes au dernier instant, un comportement qu'Asmodée devrait apprécier, à son avis.

Mais la vérité est encore plus étrange : le projet du diantrefosse lui a été implanté par les aboleths de Xarcorr (page 74). Ces maîtres comploteurs aberrants espèrent déclencher une autre guerre entre les dieux et les originels, occupant les deux camps pendant que les aboleths libèrent des horreurs sur le monde pour entraîner sa destruction.

LES TERRES D'ÉCLOSION

Pour des personnages d'échelon parangonique ou épique

Les Terres d'Éclosion décrivent des boucles aux limites les plus basses d'Outreterre, comme un intestin infini criblé d'ulcères. Selon les légendes drows, il y a longtemps, le réseau de boyaux instables et grêlés s'est retrouvé très brièvement synchronisé avec le Royaume Lointain. Ce minuscule contact altéra la matière, inanimée ou vivante. Les tyrannœils en furent l'abominable résultat.

La légende de la Grande Éclosion

Avant que l'empire de Nihilath (page 82) n'atteigne son apogée, il y eut la Grande Éclosion. Au cours de cet événement apocalyptique, les profondeurs inférieures de l'Outreterre tremblèrent et bouillonnèrent. Des failles apparurent dans sa roche instable, chacune constituant une plaie purulente dans la structure de la réalité. La Grande Mère, génitrice des tyrannœils, naquit sous la terre, appelée à la vie par la lumière brute et aliénante du Royaume Lointain. Elle s'arracha d'un œuf qui fut sa première forme terrestre. Les morceaux de sa coquille brisée se disséminèrent dans l'Outreterre.

Chaque morceau de coquille tenta de se rappeler sa forme antérieure. La plupart parvint à redevenir ce qui était autrefois une partie d'œuf. Et bien que chacun ne contînt qu'une fraction de la vigueur de l'œuf originel, lorsque ces œufs inférieurs eurent éclos, des tyrannœils se sont extraits de leurs débris gluants.

Les premiers tyrannœils furent des parangons de démence. Ils basculèrent immédiatement dans une lutte meurtrière pour la suprématie. La plupart moururent, et quelques-uns firent preuve d'un instinct rudimentaire de préservation qui leur permit de fuir le massacre de l'éclosion. Ils s'éparpillèrent dans l'Outreterre, s'appropriant de hautes salles et se constituant des places-fortes.

Les Terres d'Éclosion de nos jours

Désertées, humides et imprégnées d'une puanteur âcre de corruption élémentaire, les Terres d'Éclosion sont aujourd'hui le domicile de quelques tyrannœils faibles. De temps à autre, effet secondaire de la naissance de la Grande Mère, un fragment de sa coquille se condense en un nouvel œuf battant.

S'il est menacé, l'œuf éclot immédiatement et donne naissance à un tyrannœil complètement adulte et

CONNAISSANCES DES TERRES D'ÉCLOSION

Exploration DD 20 : les Terres d'Éclosion sont une zone des Profondeurs où les tyrannœils naissent.

Exploration DD 30 : les tyrannœils pensent que la Grande Mère, génitrice de tous les tyrannœils, est née dans les Terres d'Éclosion. Ils considèrent l'endroit comme un terrain neutre pour leur espèce.

Exploration DD 35 : de temps à autre, des tyrannœils sont appelés où qu'ils soient en Outreterre pour se rassembler sur les Terres d'Éclosion afin d'y apprendre les souhaits de la Grande Mère.

pleinement intelligent. S'il est laissé tranquille, l'œuf se développe sur une plus longue période jusqu'à donner naissance à un tyrannœil de plus haut niveau.

L'impulsion

Aucun tyrannœil n'oserait revendiquer les Terres d'Éclosion comme son propre domaine. À de rares occasions, les tyrannœils d'Outreterre éprouvent une sensation désagréable, nauséeuse, au fond de leur ventre globulaire. Après une période de confusion et d'état maladif, ils identifient cet effet comme un appel à la fraternité de la part de la Grande Mère. En supposant qu'ils acceptent de se laisser aller à le mentionner, ils y font honteusement référence sous le nom de « l'impulsion ». Elle les force à abandonner leur état d'hostilité mutuelle habituel pour se rassembler dans un but commun.

Les Terres d'Éclosion servent de terrain neutre pour les tyrannœils. Dans ces confins, ils peuvent maîtriser leur désir instinctif de violemment établir leur domination sur toutes les autres créatures. Ici, ils peuvent réussir cet exploit sans être soumis à l'impulsion, bien qu'ils en voient rarement l'utilité.

À leur arrivée sur les Terres d'Éclosion, le tyrannœil le plus fort perçoit les souhaits de la Grande Mère. Il utilise son génie pour concevoir un plan qui permette de répondre à ses désirs. Il en livre ensuite les instructions aux autres au fur et à mesure qu'ils arrivent. Susceptibles en présence les uns des autres, les tyrannœils repartent aussi vite que possible, se dispersant pour remplir leur rôle respectif dans le plan.

Théories alternatives de l'éclosion

En tant qu'êtres farouchement solitaires, on ne peut pas dire des tyrannœils qu'ils ont une culture ou un ensemble commun de mythes. Il semble cependant qu'ils soient nés avec un vague souvenir collectif de la Grande Éclosion. L'histoire présentée ici est la plus communément racontée, à la fois par les tyrannœils eux-mêmes et par les érudits du monde de la surface. Cependant, les tyrannœils sont célèbres pour leur aptitude à inventer des théories. Si on leur en donne l'occasion, ils pourraient céder à la tentation d'inventer des versions alternatives de l'histoire. Voici des exemples rapportés par des aventuriers ayant survécu à leur captivité auprès d'un tyrannœil :

- L'événement apocalyptique qui a entrainé la Grande Éclosion fut la folle errance rampante de Torog à travers l'Outreterre.
- Les œufs de tyrannœils se sont condensés à partir des effluves corporels de Torog, le dieu rampant.
- La Grande Mère fut convoquée par les originels pour détruire Torog, cet adversaire qu'ils détestent.
- La Grande Mère n'existe pas littéralement. Elle est une personnification inventée par la stupidité des premiers tyrannœils pour évoquer les œufs des Terres d'Éclosion, qui eux-mêmes furent un phénomène anormal mais entièrement naturel.
- L'œuf tyrannœil originel fut accidentellement créé par les illithids. Les tyrannœils qui en sortirent détruisirent les illithids (afin d'accepter cette histoire, il faut croire l'affirmation des tyrannœils selon laquelle ils ont causé la chute de l'empire de Nihilath.).

Cité des Anathèmes

Pour des personnages d'échelon épique

Cette cité drow tombée dans les Profondeurs de l'Outreterre sert maintenant d'antre de torture à Torog. Elle contient des yuan-tis qui sont liés à la fois à Torog et à Zéhir.

Histoire : Erelhei-Cinlu n'est pas la première cité drow. Lorsqu'ils arrivèrent en Outreterre, les drows construisirent la majestueuse cité aux terrasses qu'ils ont appelé Érénira. Aujourd'hui, on la connait mieux sous le nom de Cité des Anathèmes, et elle sert d'antre de torture, parmi d'autres, à Torog.

Lorsque les drows s'installèrent en Érénira, la rivière Ghal était limpide et la nourriture était abondante. C'était une époque de prospérité pour un peuple accablé et, à la demande de Lolth, ils ont rapidement commencé à conquérir les royaumes avoisinants. Torog, enragé par le bien-être des drows et l'intrusion de Lolth, attaqua Érénira. En rampant à travers la ville, il renversa ses terrasses, tordit ses routes et fit s'effondrer son temple. Il transforma la rivière Ghal en un lac d'eau immonde et stagnante.

Pour le plus grand plaisir de Torog, les drows fuirent dans le froid et l'humidité, redevenus une fois de plus un peuple errant et paranoïaque. Il avait montré à Lolth que, malgré la puissance dont elle disposait, elle n'était toujours en Outreterre qu'une simple araignée accrochée à une toile dans un coin de la demeure de quelqu'un d'autre.

Puis Torog conclut un pacte avec Zéhir. Il donna la ville brisée aux yuan-tis, le peuple du dieu serpent, et ils promirent de s'en occuper et d'en faire un antre de torture.

Description : à l'origine divisée en sections basées sur les castes de la société, Érénira fut bâtie sur six terrasses. Les rues, tordues en des formes impossibles par le passage de Torog, les traversent en serpentant. Coupés de leur destination, les visiteurs se perdent dans ses rues labyrinthiques.

Le nom actuel de la cité vient des treize anathèmes yuan-tis qui la dirigent. Chaque anathème a sa propre fosse de torture, mais un seul est le véritable roi de la cité. Les autres se divisent le territoire, le mesurant en rues plutôt qu'en quartiers. Des factions s'affrontent aux intersections, et les vainqueurs emportent les vaincus à la fosse de torture de leur chef.

Les fosses de torture doivent toujours être alimentées en victimes, ou l'accord avec Torog serait violé et ce dernier viendrait reprendre la cité. Les yuan-tis sont suffisamment fertiles pour nourrir de leurs propres petits les cuves à poison bouillonnantes et les lits de crocs perçants qui se trouvent à l'intérieur des fosses. Ils préfèrent cependant réunir des victimes d'autres races. Les captifs sont une vraie monnaie d'échange dans la Cité des Anathèmes car, à la mort du roi actuel, l'anathème ayant le plus de prisonniers s'emparera de la couronne.

Amorces : cette cité d'échelon épique peut constituer un point de départ pour des conflits entre Lolth, Torog et Zéhir.

- Les personnages ont besoin d'une relique drow et les drows exigent en échange que les PJ récupèrent un captif des enclos de torture ou qu'ils retrouvent un savoir drow perdu qui se trouve en Érénira.
- Les aventuriers éliminent un anathème renégat et découvrent que du coup ses possessions (et son poids politique) dans la ville sont maintenant les leurs.

Eaux profondes

Les aventuriers partent sauver une noble drow capturée par des pillards kuo-toas. La mission pourrait être le résultat de négociations avec la maison à laquelle elle appartient ou d'informations découvertes au cours d'activités précédentes des personnages. En tout cas, la récupération de la prisonnière est une manière assurée de s'accorder les faveurs des drows, ou d'obtenir un avantage lors de futures négociations avec des elfes noirs.

Les pillards kuo-toas habitent un abri de cavernes à moitié submergées profondément en Outreterre. Considérez que les aventuriers connaissent l'emplacement du site, ou improvisez un rapide défi de compétences pour leur permettre de le trouver. La mini-aventure démarre avec les aventuriers à la limite du territoire kuo-toa.

Plan : cette mini-aventure utilise l'un des plans des Dungeons Tiles *DU3 : Caves of Carnage*™.

Niveaux : cette mini-aventure est prévue pour un groupe de cinq personnages de niveau 16 à 20.

Développement de l'aventure

Tout ou partie des éléments suivants peuvent être ajoutés à cette mini-aventure afin de la prolonger :

- Les aventuriers doivent se frayer un chemin à travers un territoire dangereux avant d'atteindre l'abri des kuo-toas. Des rencontres avec un ver pourpre (*Bestiaire Fantastique*, page 266), une tribu de torves (*Bestiaire Fantastique*, page 255), ou une troupe de guerre fomoriane venue d'Outreféerie (*Bestiaire Fantastique*, page 118) sont des défis appropriés.
- Une autre faction espère trouver la même noble drow avant les aventuriers. Un groupe d'exégètes venus d'Ombrebasse (cf. page 140) pourraient rechercher un savoir secret qu'elle détient, ou un groupe mené par un assassin rakshasa (*Bestiaire Fantastique*, page 219) pourrait vouloir sa mort pour la même raison.
- Suite à son sauvetage (réussi ou non), vous pourriez inclure un défi de compétences pour négocier le retour de la noble (ou ses restes) et une récompense substantielle.

Rencontre EP1 : Menace d'éclipse

Rencontre de niveau 17 (9 750 px)

Configuration

5 gardes kuo-toas (G)
1 éclipse des roches (E)

Les aventuriers commencent la rencontre sur une volée de marches grossièrement taillées et couvertes de mousse. Au début de la rencontre, ne placez que les gardes kuo-toas qui sont visibles. Ne placez l'éclipse des roches et les autres gardes qu'une fois aperçus, ou lorsqu'ils attaquent.

Le véritable pouvoir derrière les pillards kuo-toas, et l'instigateur de cet enlèvement, attend plus au fond du complexe. Cependant, pour atteindre cet endroit, les aventuriers doivent s'occuper des gardiens qui occupent cette salle.

Lorsque les aventuriers descendent les escaliers, lisez ceci :

Les murs rugueux de cette énorme caverne sont recouverts d'une couche de matière visqueuse. On peut voir des petits morceaux de cristal brisé dispersés au sol. De l'eau coule dans la caverne à travers une série de fentes dans le mur opposé, fusionnant en un cours qui disparaît dans une fosse noire au centre de la salle. Voûtés, des kuo-toas à l'apparence de poissons se tiennent près de la fosse. Surpris par votre arrivée, ils brandissent leurs lances et leurs boucliers.

Test de Perception
DD 20 *Un kuo-toa jette un bref coup d'œil de chaque côté de la caverne en lançant sa charge.*
DD 25 *En plus du bruit distant de l'eau qui résonne dans la fosse ouverte, vous entendez le son assourdi de cris dans le langage profond parlé en Outreterre.*

Tactique

L'éclipse des roches utilise sa vitesse de fouissage et son déphasage pour passer à travers les murs et le sol de la caverne. Elle effectue une *double étreinte* contre les aventuriers en armure légère tout en bombardant ses adversaires de son *regard de démence*. À moins qu'elle n'étreigne un ennemi, elle disparaît dans les murs et le sol de la caverne quand elle le peut pour éviter les ripostes.

Les gardes kuo-toas restent aux bords de la caverne, laissant à l'éclipse des roches la place de rentrer en combat par déphasage ou fouissage. Si l'éclipse des roches est tuée, les kuo-toas encore en vie s'enfuient dans la fosse jusqu'à la **Rencontre EP2** (page 90).

Si un aventurier essaie d'utiliser les cristaux comme abri, l'éclipse des roches les écrase (cf. « Particularités de la zone » pour plus d'informations).

5 gardes kuo-toas (G) — **Sbire niveau 16**
Humanoïde naturel (aquatique) de taille M — 350 px chacun

Initiative +11 **Sens** Perception +12 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 29 ; **Vigueur** 24, **Réflexes** 25, **Volonté** 23
VD 6, nage 6

⨺ **Lance** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+21 contre CA ; 7 dégâts.

Manœuvre glissante (mouvement ; à volonté)
Un garde kuo-toa adjacent à un adversaire se décale dans toute autre case adjacente à celui-ci.

Alignement mauvais **Langues** profond

For 15 (+10)	**Dex** 16 (+11)	**Sag** 9 (+7)
Con 15 (+10)	**Int** 11 (+8)	**Cha** 13 (+9)

Équipement armure de cuir, bouclier léger, lance

Éclipse des roches (E) — **Soldat solo niveau 17**
Créature magique ombreuse de taille TG — 8 000 px

Initiative +14 **Sens** Perception +16 ; vision dans le noir, perception des vibrations 10
Pv 860 ; **péril** 430 ; cf. aussi *lacération frénétique*
CA 35 ; **Vigueur** 38, **Réflexes** 31, **Volonté** 30
Jets de sauvegarde +5
VD 6, fouissage 4 (tunnelier) ; déphasage
Points d'action 2

⨺ **Griffes** (simple ; à volonté)
Allonge 3 ; +23 contre CA ; 3d6 + 11 dégâts.

Double étreinte (simple ; à volonté)
L'éclipse des roches effectue deux attaques de *griffes*. Si les deux touchent la même cible, celle-ci est étreinte (jusqu'à évasion). Une cible étreinte subit 15 dégâts continus que lui infligent les mandibules du monstre, jusqu'à ce qu'elle parvienne à se dégager. L'éclipse des roches ne peut effectuer d'autre attaque tant qu'elle étreint une créature.

Lacération frénétique (simple, utilisable uniquement quand l'éclipse est en péril ; recharge ⚅)
Explosion de proximité 3 ; +23 contre CA ; 3d6 + 11 dégâts.

Regard de démence (mineure 1/round ; à volonté) ✦ **psychique, regard**
Décharge de proximité 5 ; vise les ennemis ; +21 contre Volonté ; la cible ne fait rien à son tour de jeu, si ce n'est attaquer son allié le plus proche, en se déplaçant si nécessaire (sauvegarde annule). La cible n'effectue que des attaques de base tant elle est soumise à cet effet.

Alignement non aligné **Langues** –

For 32 (+19)	**Dex** 18 (+12)	**Sag** 16 (+11)
Con 28 (+17)	**Int** 5 (+5)	**Cha** 13 (+9)

Particularités de la zone

Lumière : obscurité.

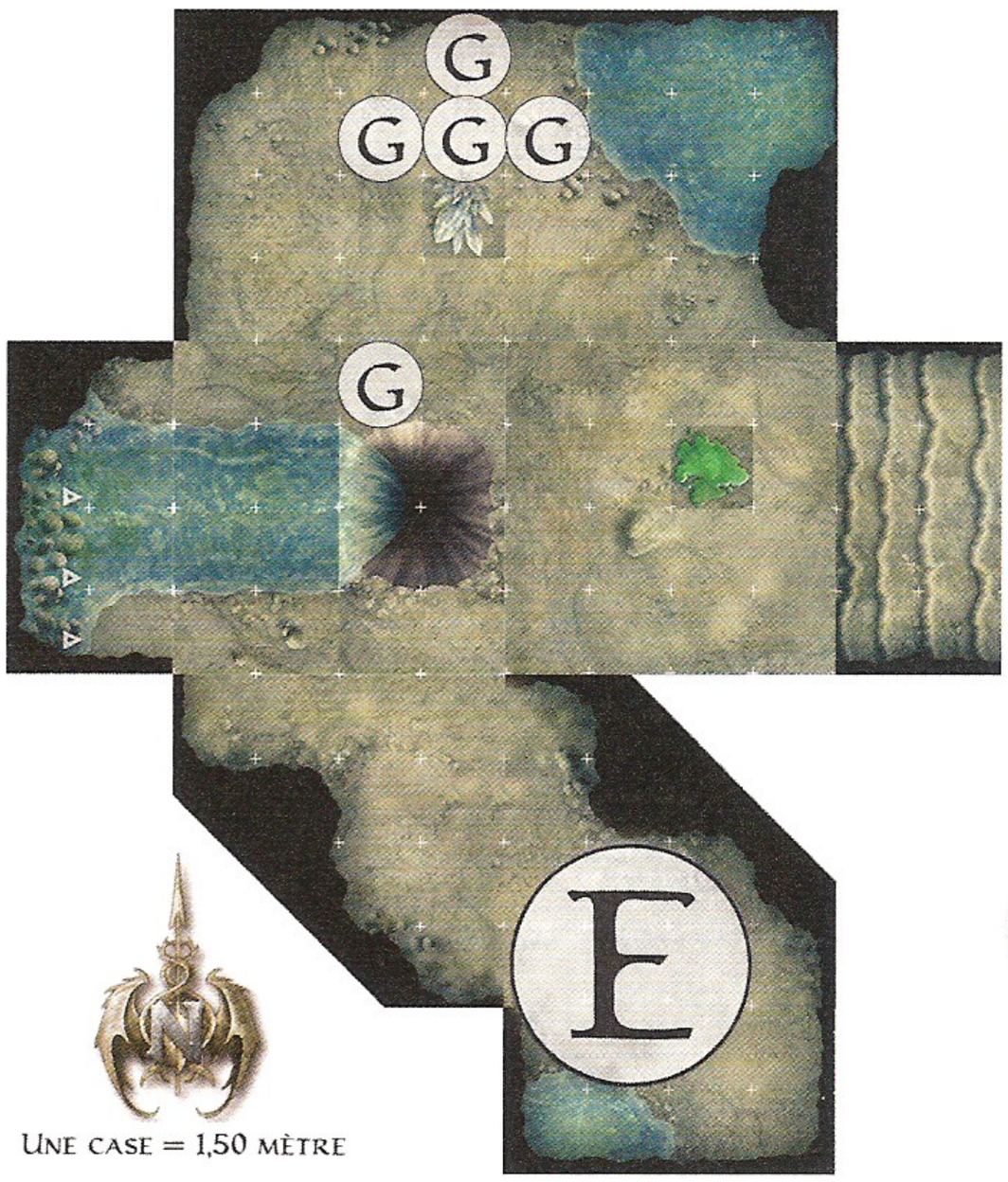
Plafond : 9 m de hauteur.

Cristaux : ces excroissances cristallines du sol de 1,50 m de haut fournissent un abri et sont un terrain bloquant. Si l'une d'entre elles est écrasée (un test d'Athlétisme DD 25 au prix d'une action mineure), elle se brise en une explosion de proximité 1. Les créatures prises dans l'explosion sont soumises à une attaque : +20 contre Réflexes ; 1d10 + 7 dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Eau : le cours et la mare au nord-est sont constitués d'une eau fraîche et trouble de 30 cm de profondeur. Ces zones sont un terrain difficile pour les créatures de taille P ou TP. Un certain nombre de gemmes brutes sont dispersées au fond de la mare, offrandes effectuées par les kuo-toas à leurs sombres dieux. Les aventuriers peuvent récupérer pour une valeur totale de 360 pp de gemmes.

Fosse : cette fosse de 6 m de profondeur est à moitié remplie d'eau. Une créature qui y tombe ne subit aucun dégât mais doit réussir un test d'Athlétisme DD 10 pour ne pas couler et un test d'Athlétisme DD 25 pour en ressortir. Un personnage qui ne parvient pas à rester à la surface coule et commence à se noyer (cf. *Guide du maître* page 159 pour plus d'informations).

Au niveau de la surface de l'eau, un tunnel partiellement submergé mène vers la **Rencontre EP2** à la page 90.



Une case = 1,50 mètre

RENCONTRE EP2 : LA PRISONNIÈRE

Rencontre de niveau 19 (12 100 px)

LE PASSAGE SUBMERGÉ

L'accès à la prochaine rencontre commence avec un passage partiellement submergé qu'on peut voir dans la fosse pleine d'eau de la **Rencontre EP1** (page 88). Le passage se prolonge sur environ 30 m. À certains endroits, le plafond du boyau ne dépasse le niveau de l'eau que de quelques dizaines de centimètres. Ailleurs, le tunnel entier descend sous le niveau de l'eau et est inondé.

Pour parcourir toute la longueur du tunnel, chaque personnage doit réussir trois tests d'Endurance DD 22. Au troisième succès, le personnage émerge dans l'étroite ouverture d'une caverne. Chaque échec indique par contre un certain niveau de dégâts et d'épuisement subis alors que le personnage se débat à travers le tunnel englouti ; un personnage qui rate un test d'Endurance perd une récupération.

Lorsque les aventuriers atteignent le bout du tunnel, ils trouvent une énorme salle naturelle et une de nombreuses créatures hostiles.

CONFIGURATION

10 serviteurs aboleths (S)
5 orienteurs kuo-toas (K)
1 mage visqueux aboleth (M)
1 prisonnière (P)

Lorsque les aventuriers négocient le tunnel et peuvent voir l'intérieur de cette salle, lisez ceci :
De l'eau se déverse de douzaines de fissures réparties dans une salle naturelle énorme, se réunissant en un cours d'eau rapide qui bascule en cascade. Plusieurs kuo-toas et un certain nombre d'humanoïdes à la peau visqueuse sont tapis au bord du cours d'eau. Une grande créature à l'apparence de poisson se prélasse dans un bassin plongé dans l'ombre de l'autre côté de la caverne. Un pont en bois traverse la rivière qui court au centre de la salle.

Test de Perception
DD 22 *Une voix féminine faible mais impérieuse appelle en langage profond de quelque part hors de vue.*

Un aventurier qui comprend le profond entend la prisonnière drow insulter ses ravisseurs en demandant de l'eau à boire.

Au début de la rencontre, ne placez que les monstres que les aventuriers peuvent voir depuis leur point de départ dans la partie nord de la carte. Ne placez pas les autres créatures jusqu'à ce que les aventuriers les aperçoivent ou que les créatures attaquent.

10 serviteurs aboleths (S) **Sbire niveau 16**
Humanoïde aberrant (aquatique) de taille M 350 px chacun

Initiative +10 **Sens** Perception +8 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 30 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 23, **Volonté** 21
VD 6, nage 6

⊕ **Coup** (simple ; à volonté)
+19 contre CA ; 7 dégâts.

Dévouement aboleth
Un serviteur aboleth bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre les ennemis pris dans l'aura *brume glaireuse* d'un aboleth. Quand un serviteur aboleth se retrouve à plus de 10 cases de son maître, il est hébété, affaibli et immobilisé jusqu'à ce que l'aboleth en question soit de nouveau dans un rayon de 10 cases.

Alignement non aligné **Langues** commun

For 24 (+15)	**Dex** 15 (+10)	**Sag** 10 (+8)
Con 20 (+13)	**Int** 10 (+8)	**Cha** 10 (+8)

5 orienteurs kuo-toas (K) **Franc-tireur niveau 16**
Humanoïde naturel (aquatique) de taille M 1 400 px chacun

Initiative +15 **Sens** Perception +15 ; vision dans le noir
Pv 153 ; **péril** 76
CA 30 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 28, **Volonté** 26
VD 6, nage 6

⊕ **Coup** (simple ; à volonté)
+21 contre CA ; 2d10 + 4 dégâts.

⊹ **Arbalète** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 15/30 ; +21 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts.

↓ **Coup de pied bondissant** (simple ; à volonté)
L'orienteur kuo-toa se décale de 2 cases et effectue une attaque de *coup*.

↓ **Poing foudroyant** (simple ; rencontre) ✦ **électricité**
+19 contre Réflexes ; 3d8 + 4 dégâts d'électricité, et la cible est étourdie (sauvegarde annule).

Manœuvre glissante (mouvement ; à volonté)
Un orienteur kuo-toa adjacent à un adversaire se décale vers toute autre case adjacente à celui-ci.

Alignement mauvais **Langues** profond
Compétences Acrobaties +18, Exploration +15

For 19 (+12)	**Dex** 20 (+13)	**Sag** 15 (+10)
Con 17 (+11)	**Int** 15 (+10)	**Cha** 16 (+11)

Équipement armure de cuir, arbalète et 20 carreaux

TACTIQUE

Trois des orienteurs kuo-toas engagent le combat avec *poing foudroyant* pour étourdir les aventuriers les plus proches, puis utilisent *manœuvre glissante* et *coup de pied bondissant* pour se décaler derrière la ligne de front du groupe. Les deux autres restent en arrière, montant la garde auprès de la prisonnière et s'assurant qu'aucun des intrus ne s'approche au cours des deux premiers rounds de combat. Ils utilisent leurs attaques d'*arbalète* pendant ce temps. Après cela, si aucun aventurier ne s'est approché, ils avancent pour rejoindre la mêlée.

Les serviteurs aboleths convergent sur les aventuriers en groupes de deux ou trois. Ils visent de préférence des adversaires qui sont pris dans l'aura de *brume glaireuse* de l'aboleth.

Le mage visqueux attaque en premier avec *explosion visqueuse*, puis effectue des attaques d'*orbe visqueux* ou de *tentacule* tandis que ses serviteurs gardent les adversaires à l'écart. S'il hébète un adversaire grâce à son attaque de *tentacule*, le mage visqueux utilise *domination* pour le faire attaquer d'autres aventuriers. Gardez à l'esprit que l'aura du mage visqueux crée un terrain difficile tout autour de lui.

Mage visqueux aboleth (M) **Artilleur (meneur) niveau 17**
Créature magique aberrante (aquatique) de taille G 1 600 px

Initiative +11 **Sens** Perception +15 ; vision dans le noir
Brume glaireuse aura 5 ; les ennemis pris dans l'aura sont en terrain difficile.
Pv 128 ; **péril** 64
CA 31 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 28, **Volonté** 29
VD 5, nage 10

⊕ **Tentacule** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +19 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts (3d8 + 6 dégâts contre une cible hébétée), et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Orbe visqueux (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
Distance 10 ; +22 contre Réflexes ; 2d8 + 7 dégâts psychiques, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Domination (simple ; à volonté) ✦ **charme**
Distance 10 ; vise un humanoïde hébété ; +20 contre Volonté ; la cible est dominée (sauvegarde annule). Un mage visqueux aboleth ne peut dominer qu'une créature à la fois.

Explosion visqueuse (simple ; rencontre) ✦ **psychique**
Explosion de zone 4 à 10 cases ou moins ; vise les ennemis ; +17 contre Réflexes ; 2d8 + 7 dégâts psychiques, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule). *Effet secondaire :* la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Alignement mauvais **Langues** profond, télépathie 20
Compétences Arcanes +19, Exploration +20, Intuition +20
For 23 (+14) **Dex** 16 (+11) **Sag** 25 (+15)
Con 20 (+13) **Int** 23 (+14) **Cha** 20 (+13)

Développement

Au cours du combat, la prisonnière drow parvient à se libérer. Cependant, ses blessures l'empêchent de rejoindre la mêlée et d'aider les aventuriers. Elle peut s'éloigner et tenter de s'enfuir, exploitant la diversion causée par les aventuriers pour s'esquiver.

À la mort du mage visqueux aboleth, tous les monstres survivants abandonnent le combat pour s'enfuir par le passage au nord. Cependant, sa mort détruit les protections magiques qui empêchaient la salle d'être inondée. Rendez-vous immédiatement à la **Rencontre EP3**, page 92.

Particularités de la zone

Lumière : obscurité.

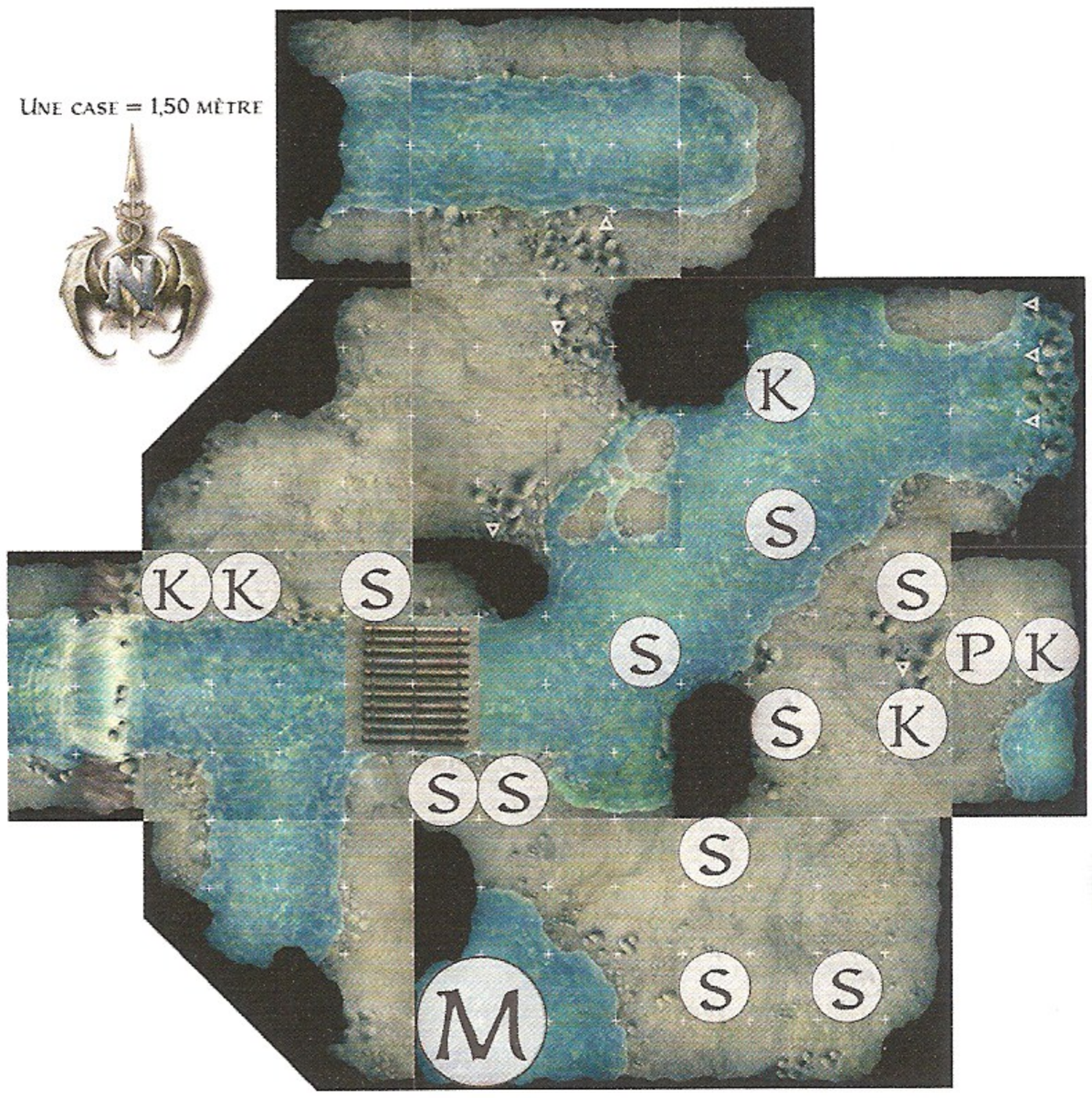
Plafond : 6 m de hauteur.

Eau : une eau fraiche et trouble remplit ces zones à une profondeur de 1 m. Ces zones constituent un terrain difficile.

Pont flottant : ce pont robuste est monté sur piliers et peut supporter le poids de huit créatures de taille M ou l'équivalent. Il peut être facilement détaché à chaque coin (un total de quatre actions mineures) ou arraché avec un test d'Athlétisme DD 22 (au prix d'une action simple).

Rochers dans la rivière : des groupes de rochers dans l'eau sont couverts de mucus, faisant de ces cases un terrain éprouvant. Une créature qui se déplace à travers ces cases doit réussir un test d'Acrobaties DD 22 ou se retrouver à terre.

Chute d'eau : l'eau chute de 3 m, puis s'écoule avec remous dans des tunnels et des cavernes avant de ralentir. C'est le chemin que les aventuriers doivent utiliser dans la **Rencontre EP3** de la page 92 pour s'enfuir. Un test d'Athlétisme DD 25 permet d'escalader les rochers mouillés d'un côté ou de l'autre de la chute d'eau.



RENCONTRE EP3 : FUITE EN RADEAU

Rencontre de niveau 19 (12 000 px)

CONFIGURATION

Cette rencontre commence immédiatement après que le mage visqueux aboleth a été vaincu au cours de la **Rencontre ER2** (page 90). Sans le moindre répit pour se reposer ou même réfléchir, les aventuriers doivent quitter la caverne envahie par l'inondation. Ils peuvent utiliser le radeau improvisé à partir du pont flottant, traversant des tunnels dangereux remplis d'eau dans leur quête d'un lieu sûr.

Dès que l'aboleth est vaincu, lisez ceci :
Au moment où le mage visqueux s'effondre, il pousse un dernier cri mental qui résonne dans votre esprit. Soudain, les murs autour de vous commencent à s'écrouler, libérant un torrent d'eau de tous les côtés. L'eau monte rapidement, délogeant le pont de telle sorte qu'il se met à flotter sur l'eau montante qui menace de remplir la salle entière.

Le courant en provenance du tunnel remontant à la **Rencontre EP2** rend ce passage impossible pour toute créature qui ne dispose pas d'une vitesse de nage. Le chemin le plus évident pour s'enfuir est par-dessus la courte cascade et dans le tunnel derrière. Si les aventuriers n'ont pas déjà compris que le pont flottant peut servir de radeau, la prisonnière drow bondit dessus et se prépare à s'y accrocher pendant le voyage de sortie de la salle (si les aventuriers ont détruit ou perdu le radeau au cours de la rencontre précédente, mettez-en un autre dans un coin de la caverne).

TAILLE DU GROUPE

4 personnages : la rencontre est de complexité 4 (nécessitant 10 succès) et vaut 9 600 px.

6 personnages : la rencontre nécessite 14 succès et vaut 14 400 px.

FUITE EN RADEAU
DÉFI DE COMPÉTENCES

Les aventuriers doivent traverser les cavernes en cours d'inondation sur un radeau, coordonnant leurs actions pour éviter des dangers tout en navigant dans la direction la plus sûre.

Niveau : 19 (12 000 px).
Complexité : 5 (nécessite 12 succès avant 3 échecs).
Déroulement du défi : ce défi se déroule en rounds, à l'image d'un combat. Déterminez l'initiative dès que le défi démarre. Chaque personnage peut entreprendre l'ensemble habituel d'actions à chaque round. La prisonnière drow ne participe pas tant que les aventuriers n'ont pas obtenu 2 échecs, auquel cas elle commence à effectuer des tests d'Exploration ou à aider les personnages. Tous les tests qu'elle entreprend réussissent sur un résultat de 5 ou plus ; toute tentative qu'elle effectue pour aider à un test réussit automatiquement.

Spécial : les joueurs pourraient être tentés de rassembler tous les personnages sur une seule compétence, plusieurs personnages aidant par exemple un seul guetteur ou tout le monde naviguant simultanément. Cependant, à cause de la nature chaotique de ce défi, chaque test principal de compétences ne peut recevoir d'aide que d'un seul personnage.

De plus, la plupart des compétences principales ne peuvent apporter qu'un seul succès par round au défi de compétences.

Compétences principales : Acrobaties, Athlétisme, Exploration, Nature, Perception.

Acrobaties ou Athlétisme (DD 22, action simple) : le personnage manœuvre le radeau loin d'un danger. En cas d'échec, lancez un d6 pour déterminer le danger rencontré (cf. « Dangers », ci-dessous).

Exploration ou Perception (DD 22, action simple) : le personnage monte le guet pour identifier des passages peu sûrs et des dangers importants. En cas d'échec, lancez un d6 pour déterminer le danger rencontré (cf. « Dangers », ci-dessous).

Nature (DD 27, action simple) : même sous terre, le personnage peut analyser la rivière tortueuse pour identifier les conduits les plus sûrs. En cas d'échec, lancez un d6 pour déterminer le danger rencontré (cf. « Dangers », ci-dessous). On ne peut obtenir qu'un succès avec cette compétence dans le cadre de ce défi.

Compétences secondaires : Endurance, Intimidation, Soins.

Endurance (DD 14, aucune action) : à la fin du tour de jeu de chaque personnage, ce dernier doit effectuer ce test pour résister aux épreuves physiques de cette échappée en radeau. Ce test ne compte pas comme un succès ou un échec dans le cadre du défi de compétences. Cependant, à chaque fois qu'un personnage rate ce test d'Endurance, il subit un malus de -2 aux tests suivants effectués au cours du défi. Des échecs multiples augmentent le malus. Si un personnage utilise son second souffle au cours du défi de compétences, le malus subi par le personnage à ce moment-là est annulé (cf. aussi « Soins », ci-dessous).

Intimidation (DD 22, action mineure) : le personnage force ses compagnons à dépasser leurs limites. Ce test ne compte pas comme un succès ou un échec dans le cadre du défi de compétences. En cas de succès, chacun des alliés du personnage bénéficie d'un bonus de +2 au prochain test de compétences effectué dans le cadre de ce défi. Les tentatives suivantes pour utiliser Intimidation de cette manière sont plus difficiles : passez la DD à 27 pour d'autres tests quel que soit le personnage qui l'effectue.

Soins (DD 22, action simple) : le personnage aide un compagnon à récupérer d'une blessure ou de son épuisement. Ce test ne compte pas comme un succès ou un échec dans le cadre du défi de compétences. En cas de succès, le personnage élimine le malus actuellement subi par un personnage particulier à cause de tests d'Endurance ratés, ou lui confère un bonus de +5 à son prochain test d'Endurance effectué dans le cadre de ce défi.

Réussite : si les aventuriers cumulent 12 succès, ils naviguent le radeau à travers les portions les plus sûres des tunnels inondés et en ressortent sur une avancée sèche et sans danger.

Lorsque les personnages livrent la prisonnière drow, ils reçoivent leur récompense : un objet magique de niveau 22 et une récompense financière de 18 000 po.

Échec : si les aventuriers obtiennent 3 échecs, le courant déchaîné se révèle trop fort et le radeau se brise en morceaux. Chaque personnage doit réussir un test d'Acrobaties ou d'Athlétisme DD 22 pour échapper au crash. En cas de réussite, le personnage subit 2d6 + 5 dégâts ; en cas d'échec, le personnage subit 4d6 + 10 dégâts. Tous les personnages sont déposés par les flots sur la rive d'une rivière déclinante, mais la prisonnière drow qu'ils avaient secourue est emportée par les eaux. Décidez des rencontres ou des défis supplémentaires que les aventuriers devront affronter, tout d'abord pour se retrouver, puis pour retrouver la noble drow, morte ou vive.

Par où ?

Une fois que les aventuriers ont obtenu 6 succès dans le cadre du défi, la rivière se divise en deux. Une des branches est large et lente ; l'autre étroite et rapide. Les personnages doivent choisir quel cours prendre.

Le cours lent réduit de 2 la DD de tous les tests de compétence effectués dans le cadre du défi, mais augmente le nombre de succès nécessaires pour le terminer de 2.

Le cours rapide augmente de 2 la DD de tous les tests de compétence effectués dans le cadre du défi, mais diminue le nombre de succès nécessaires pour le terminer de 2.

Dangers

Les aventuriers rencontrent un danger à chaque fois que l'une des situations suivantes se présente au cours du défi :

- Chaque fois qu'un personnage rate un test d'Acrobaties, d'Athlétisme, d'Exploration, de Nature ou de Perception.
- Lorsque le groupe a cumulé 4 succès.
- Lorsque le groupe a cumulé 8 succès.

Lorsqu'un danger est rencontré, lancez un d6 et déterminez ses caractéristiques à partir des entrées ci-dessous. Chaque danger ne peut être rencontré qu'une fois ; relancez les doubles.

1-2. Rapides

Le radeau tremble violemment et plonge à travers un torrent d'eau blanche écumante.

Le dernier personnage à avoir tenté un test d'Acrobaties ou d'Athlétisme pour naviguer le radeau doit immédiatement effectuer un test d'Acrobaties ou d'Athlétisme DD 22. En cas de réussite, le groupe obtient 1 succès dans le cadre du défi de compétences. Un échec signifie qu'un personnage déterminé aléatoirement se retrouve à terre (cf. l'encadré « À l'eau ! »).

3. Impact soudain

Le radeau percute une stalagmite submergée.

Ajoutez 5 aux DD de tous les tests d'Acrobaties et d'Athlétisme effectués pour naviguer le radeau jusqu'à la fin de la rencontre. Un test de Larcin DD 27 (au prix d'une action simple) répare les dégâts et annule le malus.

4. Chute de pierres

Des pierres s'effondrent du plafond de la caverne.

La chute de pierre attaque un personnage au hasard : +24 contre Réflexes ; 2d10 + 7 dégâts, et la cible est étourdie jusqu'à la fin de son tour de jeu.

5. Voile magique

Des nuages lumineux traversent les eaux devant les personnages.

Un aventurier peut effectuer un test d'Arcanes DD 22 (au prix d'une action simple) pour écarter le voile magique de sorte que le radeau puisse se glisser de l'autre côté en sécurité. Si personne ne réussit ce test avant le prochain test d'Acrobaties ou d'Athlétisme effectué pour manœuvrer le radeau, cette magie sauvage se déverse sur les personnages et soumet chacun à une attaque : +24 contre Volonté ; la cible subit un malus de -5 aux jets d'attaque et aux tests de compétence (sauvegarde annule).

6. Perte de contrôle

Vous perdez votre équilibre lorsqu'un courant transversal imprévu fait faire un bond soudain au radeau.

Chaque personnage sur le radeau doit réussir un test d'Acrobaties DD 17 ou se retrouver à terre (cf. l'encadré « À l'eau ! »).

À l'eau !

Tout personnage qui est sur le radeau, et qui tombe à 0 pointde vie ou moins, ou se retrouve à terre, ou est glissé, poussé ou tiré, doit effectuer un jet de sauvegarde. Un échec signifie que le personnage tombe à l'eau et que le courant l'entraîne à la même vitesse que le radeau. Cependant, un personnage à l'eau doit effectuer un test d'Athlétisme DD 20 au début de chacun de ses tours de jeu pour ne pas sombrer et pour éviter les dangers. En cas d'échec, le personnage subit 2d6 + 7 dégâts.

Un personnage qui tombe à l'eau peut regrimper ou être hissé sur le radeau en réussissant un test d'Athlétisme DD 22 (au prix d'une action de mouvement pour le personnage à l'eau ; une action simple pour quelqu'un sur le radeau).

Tout personnage à l'eau au moment où le défi est raté rate automatiquement le test pour échapper au crash.

CHAPITRE 4

L'Outreféerie

KIERAN YANNER

Si l'Outreféerie est un écho de l'Outreterre, c'est un écho moins vaste et moins ténébreux. Alors que les Hauts-Fonds sont occupés par une grande forêt de champignons, lugubre et humide, on trouve en revanche dans l'Outreféerie d'innombrables cavernes plus réduites, qu'illuminent des douzaines de variétés de fongus phosphorescents et leurs spores incandescentes. Tandis que dans les Hauts-Fonds, chaque étendue de pierre animée grince à l'assaut du monde du dessus, dans l'Outreféerie se trouvent des centaines de minuscules domaines fomorians, plus pervertis les uns que les autres par leurs étranges magies ou leurs monarques déments. Les grands océans ténébreux des profondeurs du monde ont aussi leur pendant dans l'Outreféerie, mais ces reflets féeriques ne sont pas aussi immenses ni aussi obscurs ; plutôt qu'un océan, l'Outreféerie a une mer. Tandis que les ténèbres recouvrent les flots de l'Outreterre, ceux de l'Outreféerie sont éclairés par l'occasionnelle luminescence d'une créature marine ou de son cousin fongique passant au-dessus.

En dehors de l'échelle, la véritable différence entre l'Outreterre et son pendant féerique est que ce dernier est plus homogène. Il n'y a ni Hauts-Fonds ni Profondeurs dans l'Outreféerie, dont la totalité est comme entre deux eaux : pas aussi indulgent que les Hauts-fonds, mais pas non plus aussi périlleux que les Profondeurs.

Ce chapitre présente les thèmes suivants.

- **Habitants de l'Outreféerie :** un bref aperçu des monstres les plus communément rencontrés dans cette région.
- **Rencontre type de l'Outreféerie :** un fomorian et ses cohortes rôdent aux abords d'un torrent souterrain.
- **Géographie et phénomènes :** caractéristiques du terrain et autres particularités de l'environnement.
- **Inbharann :** un royaume fomorian, source de richesses insoupçonnées et foyer d'un terrible danger.
- **Les territoires gnomes :** soigneusement dissimulées, peuplées par les individus les plus endurcis, quelques communautés gnomes sont établies dans l'Outreféerie.
- **Mortesylve :** les Monarques sylvestres, dont les cimes couronnaient jadis la Féerie, survivent – d'une certaine manière – sous terre.
- **La Grotte vivante :** on trouve dans ce bourbier toutes les sortes de fongus existantes.
- **L'Arbre ressuscité :** une exploration de donjon pour des personnages d'échelon parangonique qui doivent tenter de protéger la renaissance de l'Arbre blanc de l'Hiver.

HABITANTS DE L'OUTREFÉERIE

Les individus qui peuplent les domaines souterrains de l'Outreféerie, de ténébreuses créatures aux sinistres motivations, sont relativement nombreux. La nature enchantée des habitants de la Féerie trouve un écho dans les larges cavernes travaillées et dans les halls décorés, plus adaptés à la vie quotidienne que les passages étroits et vicieux du monde naturel. Les royaumes fomorians qui s'étendent en une multitude de chambres recluses rivalisent de grandeur avec les nations de la surface, les gnomes établis dans ces profonds domaines suivent les scintillantes veines d'argent parmi des corridors sinueux, et les peuples myconides s'ébattent dans les cours virevoltantes de leurs souverains.

Les tunnels tortueux, sans fin, de l'Outreféerie n'en font pas moins un repaire idéal pour de petits groupes d'humanoïdes en délicatesse avec les sociétés plus importantes. Ces vagabonds vivent dans toute l'Outreféerie en petites communautés motivées par leurs propres buts.

CYCLOPES : LES SERVITEURS LIGES

Les cyclopes servent leurs maîtres fomorians, remplissant les rôles de gardes du corps, de soldats et d'artisans. Dans les tréfonds de l'Outreféerie, leurs aînés forgent des puissants objets - anneaux magiques, épées à la lame de foudre, boucliers capables de détourner le souffle d'un dragon.

Les cyclopes interagissent avec les autres races de l'Outreféerie au nom des fomorians, que ce soit comme envahisseurs ou comme envoyés. En certaines occasions, ils s'allient avec des drows en vertu d'un ancien accord, la Déclaration d'Eschatos (cf. Bestiaire fantastique, page 54). Ces alliances durent rarement.

DÉTACHEMENT DE CYCLOPES

Rencontre de niveau 15 (6 000 px)

Un empaleur cyclope mène deux congénères et trois prestelins à la recherche des ennemis du royaume fomorian d'Inbharann (cf. page 102).

- 1 empaleur cyclope (artilleur de niveau 14, cf. *BF* 52)
- 2 broyeurs cyclopes (brutes de niveau 14, cf. *BF2* 37)
- 3 zéphyrs prestelins (chasseurs de niveau 14, cf. *BF* 217)

FOMORIANS : LES SEIGNEURS DE L'OUTREFÉERIE

Les fomorians sont un peuple vicieux qui règne sur une cour de sombres fées. Leurs royaumes d'Outreféerie sont des reflets pervertis des somptueux domaines éladrins de la surface, au point que les éladrins déchus s'y rendent parfois pour servir de nouveaux maîtres.

Les fomorians sont habitués à être obéis. Ils considèrent les autres races de l'Outreféerie et au-delà comme des êtres inférieurs dont le destin est de tomber à terme sous la domination fomoriane. Rares sont les créatures, même parmi celles qui leur ont voué leur épée, auxquelles ils accordent autant de confiance qu'à leurs serviteurs cyclopes. Ils préfèrent quoi qu'il en soit utiliser les cyclopes comme intermédiaires dans leurs rapports avec les autres races.

EXPÉDITION

Rencontre de niveau 20 (14 000 px)

Un aveugleur fomorian a emmené un élève pour une expédition éducative dans l'Outreféerie. Un esclave éladrin sert de précepteur tandis que deux cyclopes escortent les fomorians au mépris de leur propre vie.

L'éladrin combat aux côtés des fomorians à moins que les personnages ne le persuadent de les trahir (un défi de compétences de complexité 1 résolu avec des tests de Diplomatie, d'Intuition et de Nature ; les tests sont difficiles jusqu'à ce que tous les monstres soient en péril ou vaincus, après quoi les tests deviennent faciles).

- 1 aveugleur fomorian (artilleur d'élite de niveau 20, cf. *BF2* 114)
- 1 ricaneur fomorian (chasseur d'élite de niveau 17, cf. *BF2* 112)
- 2 massacreurs cyclopes (soldats de niveau 16, cf. *BF* 53)
- 1 bralani des vents d'automne (contrôleur de niveau 19, cf. *BF* 102)

GNOMES : LES SINISTRES RESCAPÉS

Ceux parmi les gnomes qui ont choisi l'Outreféerie comme foyer présentent des différences flagrantes avec leurs cousins de la surface : leurs yeux sont légèrement plus gros, ce qui confère à leur regard une fixité troublante, et leur peau a une teinte pâle, presque translucide.

La culture des gnomes d'Outreféerie reflète la brutalité de leur environnement. Alors que ceux de la surface ont recours aux farces et aux cabrioles pour détourner l'attention des étrangers, les gnomes qui vivent dans les ténèbres s'en remettent à l'humour noir pour souder le groupe devant l'adversité. La folie et la sauvagerie sont vues comme des traits positifs, pourvu qu'elles soient dirigées vers l'ennemi. Les étrangers se classent en deux catégories : les ennemis mortels, qui doivent être détruits s'ils s'approchent trop, et les imbéciles, qui peuvent être bernés.

Endurcis par des siècles de survie dans un territoire hostile, les gnomes qui subsistent dans l'Outreféerie sont plus cruels et plus enclins à la violence que leurs congénères de la surface.

PROSPECTEURS GNOMES

Rencontre de niveau 9 (2 150 px)

Une entropiste gnome mène un groupe de prospecteurs dans les endroits de l'Outreféerie où elle espère découvrir et exploiter des veines d'un minerai naturellement magique. Deux ravageurs gnomes, un « limier » arcanophage capable de sentir la magie et un berserker quaggoth l'accompagnent.

- 1 entropiste gnome (artilleur de niveau 8, cf *BF2* 132)
- 2 ravageurs gnomes (francs-tireurs de niveau 9, cf. *BF2* 133)
- 1 arcanophage (franc-tireur de niveau 11, cf. *BF2* 179)
- 1 berserker quaggoth (brute de niveau 9, page 150)

Myconides : les implacables colonisateurs

Ces menaces fongiques prospèrent et se multiplient dans toute l'Outreféerie. Tout comme les espèces de champignons inférieures, les myconides s'étendent sans le moindre but ni plan d'ensemble dans toutes les niches biologiques et tous les environnements qui le leur permettent. Associée à un soupçon de conscience, cette croissance agressive fait de la contamination myconide une véritable menace pour tous les habitants de l'Outreféerie et bien au-delà, car elle s'étend jusqu'à l'Outreterre et à l'Ombrebasse, et parfois même jusqu'à la surface.

Lorsque les autres races de l'Outreféerie découvrent une infestation myconide, elles tentent généralement de détruire celle-ci plutôt que de s'allier avec elle. Toutefois, certains domaines fomorians conservent des jardins myconides, dans l'espoir de trouver un moyen de forcer le peuple des champignons à leur déclarer allégeance, comme tant d'autres l'ont fait avant eux.

Colonisateurs myconides

Rencontre de niveau 6 (1 427 px)

Un groupe de myconides mobiles cherche à planter des spores fraîches pour fonder une nouvelle colonie. La plupart des groupes colonisateurs envoient au-devant d'eux des spores gazeuses myconides comme signal d'alarme avancé ; les ennemis rencontrent généralement une ou deux spores avant que le reste de la colonie ne soit visible.

- 8 spores gazeuses myconides (sbires francs-tireurs de niveau 4, page 148)
- 5 gardes myconides (soldats de niveau 4, cf. *BF2* 169)
- 1 nuée de colonie myconide (artilleur de niveau 5, page 148)

Spriggans : les xénophobes assoiffés de sang

Il n'est pas de mots assez forts pour décrire la haine viscérale des spriggans envers les gnomes. La source de ce sentiment est simple : la vue des gnomes libres confronte les spriggans à leur propre faiblesse, leur esclavage et les humiliations aux mains de leurs maîtres fomorians. Les gnomes ont tenté de parvenir à un accord avec leurs cousins déchus, mais les spriggans n'en ont que faire : ils sont convaincus que le temps perdu en chicaneries politiques serait mieux utilisé avec une faucille à la main et un gnome mort aux pieds.

Enclins aux pratiques rituelles les plus perverses, les spriggans prennent toujours le temps de tremper leur bonnet dans le sang d'un ennemi vaincu lorsque les circonstances le permettent. Un spriggan qui reviendrait du combat avec un bonnet sec risquerait d'être rétrogradé. Le grade est une notion capitale dans la société spriggane, car chacun convoite une position qui lui permettrait de mener son peuple à la victoire contre les gnomes honnis.

La confiance des spriggans dans leur propre supériorité est tempérée par leur allégeance envers les fomorians. En dépit de leur sombre histoire, un spriggan ne manquera jamais d'obéir promptement à un fomorian.

Traqueurs sanguinaires

Rencontre de niveau 7 (1 650 px)

Un flétrisseur spriggan mène une bande hétéroclite sur la Voie du Roi à la recherche d'une mare du sang de Torog afin d'y tremper son bonnet. Un scarabée empêtreur apprivoisé et un sauvage troglodyte complètent les rangs de cette vicieuse équipée.

- 2 âmes-de-géant spriggans (brutes de niveau 8, cf. *BF2* 201)
- 1 flétrisseur spriggan (artilleur de niveau 8, cf. *BF2* 202)
- 1 scarabée empêtreur (contrôleur de niveau 5, cf. *BF* 236)
- 1 sauvage troglodyte (franc-tireur de niveau 9, page 30)

« J'veux pas le savoir qu'ils sont jolis. Il faut pas s'approcher des champignons qui brillent ! »

— Explorateur vétéran de l'Outreféerie

Autres habitants de l'Outreféerie

Plus que toutes les autres régions de l'Outreterre, l'Outreféerie pullule de vie, de la plus petite moisissure au plus gigantesque prédateur. Parmi les créatures les plus communes, on trouve rats, scarabées empêtreurs, araignées, scorpions, striges, horreurs grimpantes, tertres errants, drakes, hydres et dragons (particulièrement les verts, les noirs et les violets).

En raison de cette abondance de ressources, les habitants de la surface de la Féerie qui explorent et colonisent les souterrains sont plus nombreux qu'on ne pourrait s'y attendre. C'est pourquoi les aventuriers et les voyageurs peuvent y rencontrer toutes les créatures de la Féerie, des banshræ et des gobelins aux firbolgs et aux prestelins.

Parmi les fées, les éladrins sont ceux qui s'adaptent le moins bien à l'Outreféerie en raison de l'étroitesse des lieux, de l'absence d'arbres et de ciel, ainsi que de la proximité des sièges du pouvoir fomorian. Les éladrins qui se sont établis dans l'Outreféerie sont des exilés, des émissaires réticents ou des parias qui sont tombés sous la coupe des fomorians.

Les visiteurs de l'Outreféerie

Pour beaucoup d'habitants de l'Outreterre, l'Outreféerie ressemble à un paradis. L'eau et la nourriture sont tellement accessibles que la subsistance élémentaire est bien plus facile à assurer. Cette corne d'abondance a un revers : là où la chasse est facile, les prédateurs prospèrent. Nombre de bandes de gobelins, de clans duergars et de tribus de quaggoths, alléchés par la vie facile de l'Outreféerie, sont tombés sous les griffes de puissantes créatures qui ont le même appétit pour les humanoïdes que ces derniers pour l'abondant gibier des souterrains.

Les drows maintiennent également une présence dans l'Outreféerie. Ils échangent ressources et informations avec les fomorians, et utilisent les tunnels frontaliers pour garder à l'œil leurs cousins détestés, les éladrins.

RENCONTRE TYPE D'OUTREFÉERIE

Rencontre de niveau 16 (7 200 px)

CONFIGURATION

2 broyeurs cyclopes (B)
1 empaleur cyclope (E)
1 ricaneur fomorian (R)
1 sombrefiélon porte-crocs (S)

Banni pour le crime impardonnable d'avoir fait preuve d'indulgence envers un prisonnier, un ricaneur fomorian s'est établi dans cette caverne avec trois loyaux cyclopes et un porte-crocs apprivoisé. Ils savent que l'eau attire la vie - que ce soit sous la forme de voyageurs ou de gibier - et ils comptent surprendre et tuer tout ce qui pénètre dans la grotte.

Cette rencontre peut être installée dans n'importe quel emplacement reculé de l'Outreféerie. Les aventuriers l'abordent par le passage au sud-est.

Lorsqu'ils arrivent, seul un cyclope est visible. Lorsqu'il débute la rencontre, le ricaneur fomorian est de taille M grâce à altération de taille.

Lorsque les aventuriers voient à l'intérieur de la caverne, lisez ce qui suit :

De la salle au-devant provient l'écho amplifié de la course des flots. Un large torrent traverse la caverne pour disparaître en cascadant dans les profondeurs d'un gouffre. Les embruns s'élèvent de la chute d'eau en une fine brume rouge qui voile le fond de la grotte. Sur les murs, des cristaux luisent d'un éclat violet, baignant la salle dans un mauve diffus qui se reflète sur des fleurs cristallines.

Sur l'autre rive du torrent, un formidable géant, doté d'un œil unique, boit dans ses mains en coupe l'eau de la rivière. Il fixe sur vous un regard furieux, et un rictus déforme soudain son faciès de brute.

2 broyeurs cyclopes (B) — **Brute de niveau 14**
Humanoïde féerique de taille G — 1 000 px chacun

Initiative +12 **Sens** Perception +16 ; vision lucide 6
Pv 171 ; **péril** 85
CA 26 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 26, **Volonté** 25
VD 8

⊕ **Massue cloutée** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +17 contre CA ; 2d10 + 8 dégâts.

Mauvais œil (mineure 1/round ; à volonté)
Distance mire ; cible une créature que le broyeur cyclope a touchée avec une attaque de corps à corps pendant le round ; la cible subit un malus de -2 à tous ses jets d'attaque et toutes ses défenses jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que le broyeur utilise *mauvais œil* contre une autre cible.

Secousse percutante (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **arme**
Décharge de proximité 2 ; +17 contre CA ; 2d12 + 8 dégâts, et la cible est projetée à terre.

Alignement non aligné **Langues** elfique
Compétences Athlétisme +18
For 23 (+13) **Dex** 20 (+12) **Sag** 19 (+11)
Con 21 (+12) **Int** 10 (+7) **Cha** 11 (+7)
Équipement armure d'écailles, massue

Empaleur cyclope (E) — **Artilleur de niveau 14**
Humanoïde féerique de taille G — 1 000 px

Initiative +10 **Sens** Perception +16 ; vision lucide 6
Pv 111 ; **péril** 55
CA 28 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 25, **Volonté** 26
VD 8

⊕ **Lance** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +19 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts.

Lance (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 10/20 ; +19 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts.

Volée perforante (simple ; recharge ⚅) ✦ **arme**
L'empaleur cyclope exécute deux attaques à distance de *lance* contre des cibles différentes distantes l'une de l'autre de 2 cases maximum : distance 10 ; +19 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Mauvais œil (mineure ; à volonté)
Distance mire ; l'empaleur cyclope bénéfice d'un bonus de +2 à ses attaques à distance effectuées contre la cible. Il ne peut désigner qu'une cible à la fois avec son *mauvais œil*.

Alignement non aligné **Langues** elfique
Compétences Athlétisme +18
For 23 (+13) **Dex** 16 (+10) **Sag** 19 (+11)
Con 21 (+12) **Int** 10 (+7) **Cha** 12 (+8)
Équipement armure de cuir, 12 lances (en faisceau dans son dos)

Ricaneur fomorian (R) — **Chasseur d'élite de niveau 17**
Humanoïde féerique (géant) de taille TG — 3 200 px

Initiative +17 **Sens** Perception +17 ; vision lucide 6
Perversion ricanante aura 1 ; chaque ennemi pris dans l'aura subit un malus de -2 à sa Volonté.
Pv 262 ; **péril** 131
CA 31 ; **Vigueur** 30, **Réflexes** 28, **Volonté** 27
Jets de sauvegarde +2
VD 8
Points d'action 1

⊕ **Étripage** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 3 ; +22 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts.

Mauvais œil (mineure ; à volonté)
Distance 5 ; +20 contre Volonté ; la cible considère le ricaneur fomorian comme invisible (sauvegarde annule).

Dagues crève-cœur (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 10 ; vise une ou deux créatures ; +22 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts. *Effet :* les dagues retournent au ricaneur fomorian après la résolution de l'attaque.

Manie invisible
Les attaques du ricaneur fomorian infligent 4d6 dégâts supplémentaires contre une créature qui ne peut pas le voir.

Altération de taille (mineure ; à volonté)
La taille du ricaneur fomorian devient Moyenne (M), et son allonge pour *étripage* passe à 1. Le ricaneur retrouve sa taille et son allonge normales au prix d'une action mineure.

Alignement mauvais **Langues** elfique
Compétences Bluff +14, Discrétion +18
For 24 (+15) **Dex** 21 (+13) **Sag** 19 (+12)
Con 23 (+14) **Int** 15 (+10) **Cha** 13 (+9)
Équipement 2 dagues

Sombrefiélon porte-crocs (S) **Chasseur de niveau 14**
Bête naturelle de taille G 1 000 px

Initiative +17 **Sens** Perception +10 ; vision aveugle 10
Pv 110 ; **péril** 55
CA 28 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 27, **Volonté** 24
VD 6, escalade 4

⊕ **Crochet** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +19 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts.

Horreur bondissante (simple ; à volonté)
Le sombrefiélon porte-crocs charge et effectue l'attaque suivante à la place d'une attaque de base de corps à corps : +19 contre CA ; 2d12 + 6 dégâts. Si le sombrefiélon jouit d'un avantage de combat contre la cible, cette attaque inflige 2d12 dégâts supplémentaires.

Ténèbres du fielon (simple ; maintien (mineure) ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **périmètre**
Explosion de proximité 2 ; ce pouvoir crée un périmètre de ténèbres qui perdure jusqu'à la fin du prochain tour de jeu du sombrefiélon. Ce périmètre bloque les lignes de mire pour toutes les créatures dépourvues de vision aveugle. Toute créature entièrement dans la zone est aveuglée si elle est dépourvue de vision aveugle. Tant qu'il est dans le périmètre, le sombrefiélon est caché à la vue des créatures dépourvues de vision aveugle, ce qui lui confère un avantage de combat contre celles-ci.

Hululement horrifique (lorsqu'il est en péril pour la première fois ; rencontre) ✦ **tonnerre**
Décharge de proximité 5 ; vise les ennemis ; +17 contre volonté ; 3d6 + 6 dégâts, et la cible est immobilisée et assourdie (sauvegarde annule les deux). *Échec :* demi-dégâts, et la cible est assourdie (sauvegarde annule).

Alignement non aligné **Langues** –
Compétences Athlétisme +15, Discrétion +18
For 17 (+10) **Dex** 23 (+13) **Sag** 16 (+10)
Con 20 (+12) **Int** 3 (+3) **Cha** 11 (+7)

Tactique

L'un des broyeurs cyclopes avance au milieu du torrent peu profond et utilise son allonge pour attaquer les cibles sur la rive opposée. L'autre bloque les aventuriers près du gouffre et jette dedans tous ceux qu'il peut.

L'empaleur cyclope reste à distance et fait pleuvoir les *lances* et les *volées perforantes* sur les cibles à distance.

N'oubliez pas de tirer parti du pouvoir *mauvais œil* de chaque cyclope à chaque tour.

Le porte-crocs utilise *ténèbres du fiélon* pour créer un périmètre qui bloque les lignes de mire. Une fois dissimulé, il utilise *horreur bondissante* pour sauter par-dessus l'eau et atterrir parmi les aventuriers.

Le ricaneur fomorian se cache dans les ténèbres créées par le porte-crocs. Une fois hors de vue, il lance ses *dagues crève-cœur* sur les cibles à 6 cases ou moins (la portée de sa vision lucide), en profitant de cette invisibilité de fait. Au cours du combat, il proclame « Les laquais d'Inbharann ne me prendront jamais vivant ! » ; avec un test de Nature DD 15, les aventuriers peuvent identifier ce nom comme étant celui d'un royaume fomorian de l'Outreféerie.

Développements

Le ricaneur porte une parure de cinq bracelets en or volée à son peuple (les bracelets valent 1 000 po chaque, la parure complète, vendue à des fomorians, vaut 6 000 po).

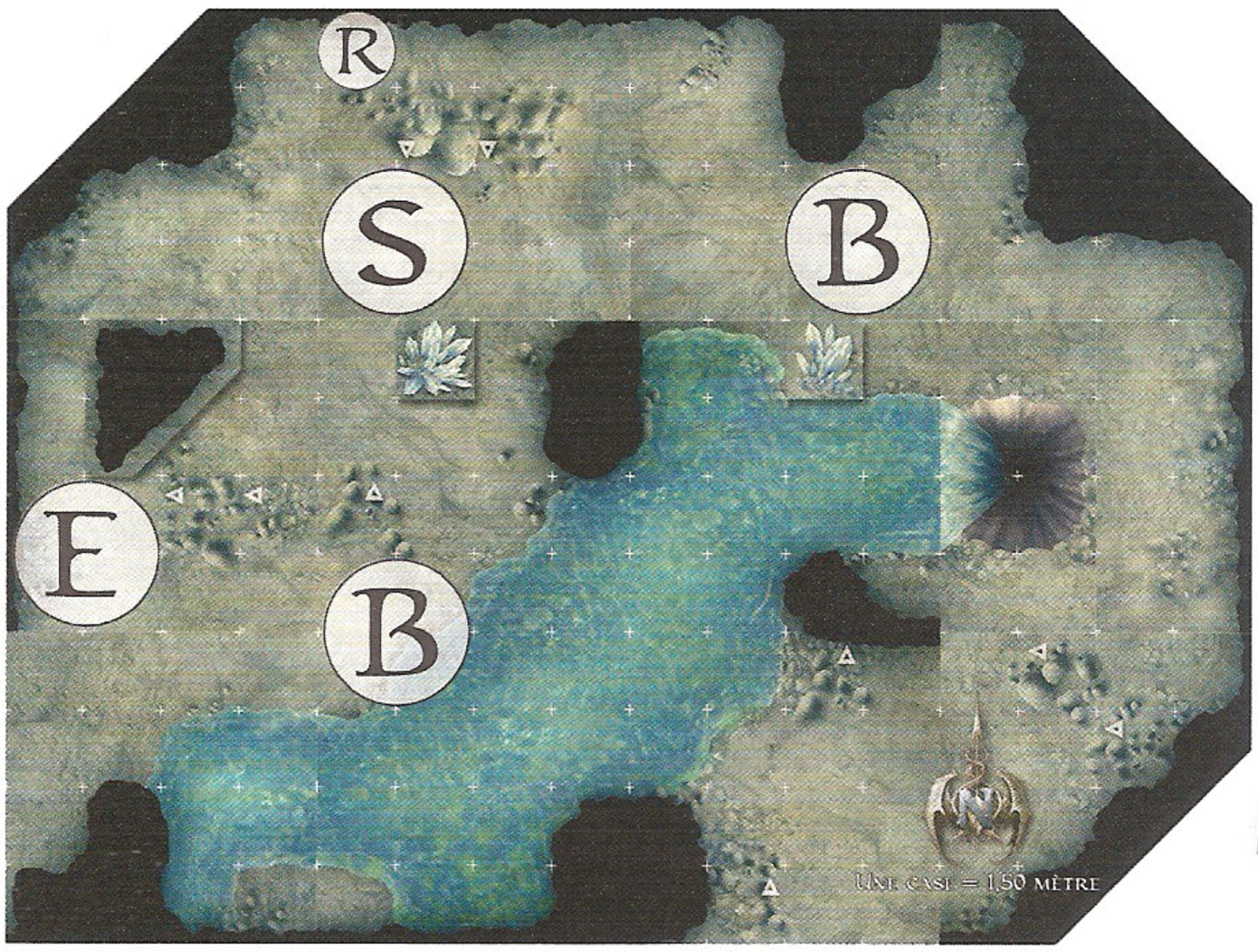
Si le fomorian est vaincu, les cyclopes survivants tentent de se rendre et offrent de guider les aventuriers jusqu'à Inbharann en échange de leur liberté.

Si les aventuriers apportent aux fomorians d'Inbharann la preuve de la mort du ricaneur, ils sont traités avec respect (et bénéficient pendant quelques jours d'un bonus de +2 à leurs tests de Diplomatie envers les ressortissants de ce royaume).

Particularités de la zone

Éclairage : faiblement éclairée par les cristaux violets.
Plafond : le plafond est haut de 9 mètres.
Fleurs cristallines : les amas de fleurs cristallines sont du terrain bloquant.
Torrent : le cours d'eau, d'un peu moins d'un mètre de profondeur, constitue un terrain difficile. À cause du courant, toute créature jetée à terre dans une case d'eau glisse d'une case vers le gouffre si elle rate un test d'Athlétisme DD 20.
Gouffre : le torrent s'écoule dans un gouffre profond de 18 mètres, dont le fond forme un réservoir profond de 1,5 mètre et rempli d'une eau écarlate couverte d'écume (la couleur provient d'une algue qui pousse sur les parois). Un test d'Athlétisme DD 20 permet aux personnages d'escalader les parois.

Une fine brume rouge s'élève du gouffre, le voilant légèrement ainsi que les cases adjacentes (les créatures dans cette zone bénéficient d'un camouflage).



GÉOGRAPHIE ET PHÉNOMÈNES

L'Outreféerie abrite une profusion de vie au sein de son vaste réseau de souterrains aux propriétés peu communes.

Vie indigène

L'essence de la vie primale s'écoule au travers de l'Outreféerie et imprègne ses galeries, donnant naissance à un foisonnement de vie, une luxuriance à couper le souffle. Des plantes grasses prospèrent malgré l'absence de lumière et cascadent le long des tunnels sinueux. Des chambres colossales résonnent du coassement des grenouilles, du bourdonnement des insectes et des trottinements d'une multitude de petits animaux cavernicoles. Les puissants relents du cycle sans fin de décomposition et de renaissance imprègnent chaque caverne.

La vie végétale est omniprésente dans l'Outreféerie. L'entrelacs des racines qui pendent du plafond forme comme une tapisserie qui couvre la voûte des cavernes et des tunnels. Des arbustes s'épanouissent dans ces enchevêtrements, donnant l'impression de se trouver dans un sous-bois souterrain. Partout, des lianes s'entortillent autour des colonnes, recouvrent les parois et envahissent les crevasses. Au sol, les plantes griffues prolifèrent et les fleurs répandent les vénéneuses volutes de leurs parfums douceâtres. La végétation tombe par endroits en véritables rideaux qui obscurcissent les tunnels et bloquent les allées, forçant parfois le voyageur à se tailler son chemin au travers. La végétation ainsi dérangée se renouvelle en quelques jours voire, dans les endroits particulièrement riches en fange primale (voir plus loin), en quelques heures.

Une multitude foisonnante d'insectes souterrains, de reptiles, d'amphibiens et de rongeurs se gorge de l'abondante vie végétale de l'Outreféerie, avant de procurer subsistance à son tour à des créatures plus imposantes, allant du cochon sauvage blafard à l'oiseau obèse et incapable de voler. Au sommet de la chaîne alimentaire se trouvent les populations indigènes de fomorians, de cyclopes et de gnomes. Les animaux opportunistes qui parviennent à trouver un passage entre les plans n'hésitent pas à quitter l'Outreterre ingrate pour le festin de l'Outreféerie, au risque d'entrer en compétition avec ses habitants.

Malgré l'absence de la lumière du soleil, les plantes et les animaux de l'Outreféerie arborent les mêmes coloris extravagants que la faune et la flore de la Féerie. Certains ont cependant développé des capacités de luminescence, ce qui leur permet d'éclairer, parfois fortement, les corridors et les cavernes. Des champignons lumineux parsèment le fond des grottes et s'entassent le long des tunnels.

Tout comme l'odeur riche, exubérante de l'Outreféerie imprègne toute chose, le chant de la vie indigène, presque aussi sonore que celui des jungles de la surface, forme un bruit de fond omniprésent. Lorsque le silence se fait soudain, le voyageur averti sait qu'un intrus mort-vivant ou aberrant rôde non loin. Les animaux de l'Outreféerie, sensibles à leur présence malsaine, se tapissent instinctivement à leur approche.

Terrain

Sous les couches de végétation et ce qui grouille en dessous, la configuration de l'Outreféerie n'est pas éloignée de celle de l'Outreterre. Les tunnels irréguliers imitent les formes organiques des racines. Une humidité stagnante s'élève des couches inférieures. Les voyageurs contournent des étangs foisonnants de vie, passent de puissants torrents et des lacs silencieux. L'Outreféerie abrite également des terrains que l'on ne trouve généralement qu'en extérieur : sous-bois, frondaisons, marécages et bois (*Guide du Maître*, page 66).

Les murs et les remparts qui protègent les territoires appartenant aux humanoïdes livrent une bataille sans fin contre l'envahissante végétation de l'Outreféerie. Les bâtiments qui ne sont pas constamment entretenus ne tardent pas à s'effondrer sous l'insidieuse agression des racines fouisseuses et des lianes infatigables.

Autres terrains : les terrains fantastiques du *Guide du Maître* (page 67-69) qui sont appropriés pour les rencontres dans l'Outreféerie sont notamment le limon des cavernes, les nuages de spores, l'herbe-crampon, la gelée poisseuse, les piliers de vie et les rampes.

Nuage d'insectes

Des nuées ailées d'insectes buveurs de sang infestent l'Outreféerie, constamment à la recherche de proies pour apaiser leur appétit. Bien qu'ils puissent survivre en se nourrissant de charogne ou de sève, ces parasites ont un goût prononcé pour la chair fraîche.

Un nuage d'insectes peut occuper une case unique ou une zone allant jusqu'à 5 cases de côté. Il peut être identifié avec un test de Nature DD 20.

Effet : le nuage d'insectes est un terrain légèrement voilé. Toute créature qui débute son tour de jeu dans le nuage d'insecte subit 1 dégât par échelon (ou 2 par échelon si elle est en péril).

Au cours de la rencontre, le nuage d'insecte se déplace. Assignez-lui une position dans l'ordre d'initiative (initiative +10) et déplacez-le de 1d4-1 cases à son tour, de préférence vers le combattant en péril le plus proche.

Toute explosion ou décharge qui affecte une ou plusieurs cases du nuage d'insectes le disperse dans ces cases.

Utilisation : comme il se déplace durant le combat, le nuage d'insectes ajoute un élément d'imprévu à la rencontre. Les joueurs peuvent également en tirer parti en poussant les ennemis dedans.

Nuée rampante

Toutes sortes de nuisibles rampent dans les tunnels de l'Outreféerie : rats, scarabées, minuscules drakes et autres vermines.

Une nuée rampante peut occuper une case unique ou une zone allant jusqu'à 3 cases de côté. Elle peut être identifiée avec un test de Nature DD 20.

Effet : la nuée rampante transforme ses cases en terrain éprouvant, forçant toute créature y pénétrant à réussir un test facile d'Acrobaties pour éviter de tomber à terre. Toute créature vivante qui tombe à terre ou commence son tour à terre dans une nuée rampante subit 1 dégât par échelon (ou 2 par échelon si elle est en péril).

Au cours de la rencontre, la nuée rampante se déplace. Assignez-lui une position dans l'ordre d'initiative (initiative +10) et déplacez-la de 1d4–1 cases à son tour, de préférence vers le combattant en péril le plus proche.

Toute explosion ou projection qui affecte une ou plusieurs cases de la nuée rampante la disperse dans ces cases.

Utilisation : placer une nuée rampante près d'autres pièges ou terrains dangereux peut rendre une rencontre plus périlleuse. Par exemple, une nuée rampante placée à côté d'un torrent au fort courant oblige les personnages qui ne parviennent pas à rester debout à lutter contre le courant.

Arche de champignons

La fange primale (voir plus loin) que l'on trouve dans différentes parties de l'Outreféerie donne naissance à plusieurs terrains particuliers, notamment l'arche de champignons. Aussi appelée arche merveilleuse, l'arche de champignons se présente comme une colonie de champignons luisants (généralement mauves ou violets) qui poussent ensemble et se fondent les uns dans les autres pour former une arche naturelle sous laquelle une créature peut passer.

Une arche de champignons peut se former dans n'importe quel tunnel jusqu'à 4 cases en hauteur ou en largeur. Elle peut être identifiée avec un test d'Arcanes ou d'Exploration DD 20.

Effet : une arche de champignons éclaire faiblement dans un rayon de 5 cases. Elle peut également affecter les créatures qui la franchissent, mais rarement deux fois de la même manière. L'effet est parfois négligeable, d'autres fois positif, et quelquefois affreux.

Une créature qui franchit en marchant l'arche de champignons (ou qui se tient directement en dessous) est automatiquement affectée ; jetez un d10 et reportez-vous à la table suivante pour déterminer l'effet. S'il s'agit d'une créature féerique, ajoutez 2 au jet. À chaque fois qu'une créature active l'arche de champignons, le pouvoir qu'elle contient est momentanément épuisé et l'arche ne peut pas être activée à nouveau pendant 1 heure.

d10	Effet
1-2	5 dégâts continus par échelon (sauvegarde annule)
3-4	Ralenti (sauvegarde annule)
5-6	Pas d'effet
7-8	Un voile luminescent confère un camouflage jusqu'à la fin de la rencontre
9 ou plus	Régénération 2 par échelon jusqu'à la fin de la rencontre

Utilisation : placez une arche de champignons à l'embouchure d'un tunnel menant à une rencontre de combat pour démarrer l'opposition avec un effet aléatoire. Vous pouvez également installer une arche de champignons au cœur de la zone de combat – peut-être dans un tunnel reliant deux pièces – pour provoquer un retournement de situation en cours de bataille.

ARNIE SWEKEL

Fange primale

Une force vitale s'élève des entrailles de la terre jusqu'à la Féerie, traversant au passage l'Outreféerie, sous la forme de fange primale. Ce limon organique peut se présenter sous diverses formes et teintes, allant d'un brun boueux à un mucus plus clair. La fange primale s'accumule dans les mares et les anfractuosités, d'où elle est aspirée vers la surface de la Féerie par le réseau de racines. Cet engrais nourrit la luxuriante végétation souterraine de l'Outreféerie. Un bref contact avec la fange primale soigne les blessures ; une exposition plus longue désagrège les tissus vivants en un limon nourricier.

Une flaque de fange primale couvre en général 1 à 3 cases contiguës sur le sol d'une caverne, mais il est fréquent d'en trouver plusieurs dans une grande salle. La fange primale peut être identifiée avec un test d'Exploration DD 20.

Effet : la fange primale est du terrain difficile. Une créature qui se tient dessus peut dépenser une récupération au prix d'une action mineure, ce qui draine provisoirement la fange de sa magie et la dessèche, transformant toute la flaque en terrain normal jusqu'à la fin de la rencontre. Une créature féerique qui utilise cet effet regagne 1d6 points de vie supplémentaires par échelon et bénéficie d'un bonus de +2 à sa VD jusqu'à la fin de son prochain tour.

Utilisation : utilisez la fange primale pour les rencontres particulièrement longues ou difficiles afin de donner un avantage aux personnages. Vous pouvez également l'employer pour permettre à un adversaire féerique astucieux de se soigner et de fuir, pour par exemple préparer une embuscade un peu plus loin.

La Voie du Roi

Dans l'Outreféerie, la Voie du Roi porte toujours la marque des ravages de Torog, mais certaines parties sont devenues plus lisses avec le temps. L'eau court le long de cette voie, mais elle ne se mêle jamais aux éclaboussures écarlates de sang-dieu (voir plus loin) qui en parsèment le tracé. Le sang-dieu forme des taches rouges sur la pierre sèche, flotte entre deux eaux dans les mares stagnantes ou défie le courant dans les portions inondées de la route.

Les habitants de l'Outreféerie sont bien conscients que la Voie du Roi représente une voie d'accès facile entre les différents domaines de l'Outreterre. De violents conflits se déclenchent régulièrement entre les créatures qui veulent accéder à la route et celles pour qui elle fait partie de leur territoire.

Ceux qui voyagent sur cette voie ressentent la douleur immémoriale de Torog comme une subtile appréhension qui croît et décroît rythmiquement. Elle ne se dissipe jamais totalement, mais n'augmente jamais non plus au point d'avoir un effet physique. Toutefois, les rêves de ceux qui dorment aux abords ou sur la Voie du Roi elle-même sont toujours recouverts d'un filtre écarlate.

Sang-dieu

Grâce à la vitalité naturelle de l'Outreféerie, le sang que Torog a versé en creusant la Route demeure aussi frais et puissant qu'au premier jour tant qu'il reste sur la voie. L'énergie divine qui imprègne le sang-dieu décuple temporairement les capacités naturelles de guérison de n'importe quelle créature, mais le pouvoir latent du Roi Rampant affecte la vitalité et la raison de celui dont il envahit le corps.

On trouve des mares de sang-dieu de 3 à 12 cases adjacentes. Le sang-dieu peut être identifié avec un test DD 25 d'Exploration ou de Religion.

Effet : toute créature qui dépense une récupération lorsqu'elle se trouve dans une zone de sang-dieu bénéficie de régénération 2 par échelon mais subit un malus de -4 à sa Vigueur et à sa Volonté. Ces effets perdurent jusqu'à ce que la créature regagne la totalité de ses points de vie.

Une seule créature à la fois peut être affectée par une zone de sang-dieu ; lorsqu'il est activé par une récupération, le sang-dieu redevient inactif jusqu'à ce que l'effet sur la créature s'achève.

Le sang-dieu perd ses pouvoirs lorsqu'il est extrait de l'endroit où il a été versé ; il est donc impossible de le mettre en bouteille ou de le transporter.

Utilisation : la source du sang-dieu limite le choix des endroits où il peut être placé. Vous pouvez cependant en faire bon usage dans une série de rencontres prenant place sur la Voie du Roi, que ce soit pour aider les personnages lorsqu'ils ont besoin de soins ou pour favoriser un ennemi que vous souhaitez faire survivre.

Inbharann

Pour les personnages d'échelon parangonique

Mag Tureah (cf. *Manuel des Plans*, page 44) est peut-être le plus puissant des royaumes fomorians de l'Outreféerie, mais Inbharann est de loin le plus opulent. Cette nation se trouve à la croisée instable où les roches mouvantes de l'Outreterre rencontrent les cavernes d'épines tortueuses de son reflet féerique. Le long de la fissure, court une rivière d'or liquide à température ambiante. Les habitants d'Inbharann récoltent l'or, puis une caste méprisée d'éladrins sans foi ni loi, les Eile, l'acheminent à la surface et vers les avant-postes miniers des nains dans les Hauts-Fonds. En tant qu'intermédiaires de leurs maîtres, les Eile utilisent cet or pour acheter des armes et payer les espions et les soldats qui s'opposent en secret aux royaumes de la surface. À leur retour, les Eile rapportent des denrées de la surface dans l'Outreféerie.

Inbharann est dirigé par un souverain semi-héréditaire. Lorsque le roi ou la reine meurt, ses enfants se livrent à une guerre de succession encadrée par des règles strictes. Les actes de violence commis par les héritiers du défunt souverain ou leurs serviteurs durant cette période ne sont passibles d'aucune punition ou compensation, à condition que ceux qui les commettent puissent les relier au conflit. Les restrictions interdisant d'avoir commerce avec les étrangers sont également levées, permettant ainsi aux princes et princesses en guerre d'engager des aventuriers. La guerre s'achève lorsqu'un seul combattant reste debout. Si tous périssent, un tribunal décide lequel s'est montré le plus ingénieux et ordonne sa résurrection.

Les enfants royaux d'Inbharann ne sont pas nécessairement liés au souverain par le sang : il arrive que celui-ci récompense un général ou un héros en l'adoptant.

Chaque héritier royal gouverne une cité ou une communauté. Lorsque les fiefs majeurs deviennent plus nombreux que la progéniture disponible, les officiers militaires administrent les postes vacants. La capitale du royaume, également nommée Inbharann, est dirigée par le souverain lui-même.

Le souverain actuel, un roi cruel et emporté nommé Donill, est l'objet d'une funeste prophétie : il serait destiné à périr par le feu au cours des prochains dix-huit mois. Ses enfants, tout en lui assurant qu'il n'y a pas lieu de s'inquiéter et que la plupart des prophéties ne se réalisent pas, n'en affûtent pas moins tranquillement leurs armes.

Connaissance d'Inbharann

Exploration DD 15 : Inbharann est un riche royaume fomorian situé près de la frontière entre l'Outreterre et l'Outreféerie.

Exploration DD 25 : une rivière d'or fondu coule à travers Inbharann. Des esclaves éladrins vendent cet or aux nains et aux races de la surface.

Exploration DD 30 : les défenseurs d'Inbharann sont protégés par des *yeux inquisiteurs*. Pour fabriquer l'une de ces armes, les fomorians prélèvent le « mauvais œil » d'un champion mort et l'agrandissent à l'aide d'un rituel.

INBHARANN

Caractéristiques du terrain

Les richesses d'Inbharann en feraient une proie tentante pour les royaumes voisins, n'étaient ses formidables fortifications. Ses forteresses d'acier crucifient les intrus sous les rayons de leurs gigantesques yeux maléfiques, avant de boire leur sang lorsqu'ils tombent à terre.

Crible de sang

Les cribles de sang témoignent de la fascination des fomorians pour le carnage. Ces hideuses inventions ne revigorent pas seulement les fomorians et leurs alliés pendant le combat, elles nourrissent également la forteresse elle-même avec le sang des intrus.

Un crible de sang occupe généralement une zone de 4 à 6 cases contiguës (le plus souvent un carré ou un rectangle), bien que les rumeurs parlent de cribles plus grands dans les plus puissantes forteresses d'Inbharann.

Un crible de sang peut être identifié avec un test d'Arcanes DD 25.

Effet : lorsque, pour la première fois de la rencontre, une créature vivante située sur le crible de sang subit des dégâts, son ennemi le plus proche dans les 5 cases gagne un nombre de points de vie temporaires égal à la moitié des dégâts subis. Le crible de sang est ensuite désactivé jusqu'à la fin de la rencontre.

Utilisation : la plupart des forteresses d'Inbharann comportent plusieurs cribles de sang aux positions clés ; ils permettent à la fois de nourrir la forteresse et de revigorer ses défenseurs. Les fomorians et leurs serviteurs manœuvrent les ennemis vers les cribles afin de bénéficier d'un regain de vitalité lorsque ces adversaires sont blessés.

Œil inquisiteur

Les fomorians d'Inbharann emploient une arme défensive appelée œil inquisiteur, sertie dans un pylône d'acier sombre. Pour fabriquer l'une de ces armes magiques, les fomorians prélèvent le « mauvais œil » d'un de leurs champions morts pour l'agrandir à l'aide d'un rituel. Vivifiés par le sang des ennemis blessés (voir « crible de sang » plus haut), ces yeux demeurent actifs et vigilants, criblant les envahisseurs de leurs rayons d'énergie magique.

Chaque œil inquisiteur, placé en haut d'une tourelle, occupe une case unique. Une forteresse typique possède entre un et quatre yeux inquisiteurs, en fonction de sa taille. Une forteresse qui ne dispose pas de suffisamment d'yeux inquisiteurs pour couvrir tous les accès ne survit pas longtemps dans l'Outreféerie. Un œil inquisiteur peut être identifié avec un test d'Arcanes DD 25.

« Je ne dis pas qu'on devrait refuser l'or que nous offre le prince fomorian, je dis juste qu'il faut qu'on soit prêts quand on aura tué Son Altesse Royale et qu'il nous trahira. »

— Mercenaire perspicace

EMPTY ROOM STUDIO · ADAM PAQUETTE

Effet : une fois par rencontre, à son tour, chaque œil inquisiteur peut créer un effet particulier, résolu comme une explosion de zone 5 à 20 cases ou moins de la tourelle qui sert de support à l'œil. L'explosion crée un périmètre qui perdure jusqu'à la fin de la rencontre. Une fois qu'un œil inquisiteur a créé son périmètre, il peut déplacer celui-ci de 3 cases à son tour d'initiative (initiative +11). Traitez l'œil comme ayant une Volonté de 18 pour résoudre les tentatives de dissipation.

Vous trouverez à la suite trois exemples d'effets ; n'hésitez pas à en créer d'autres sur le même modèle. Tous ces effets sont conçus pour soutenir uniquement les combattants qui obéissent au maître de la tourelle.

- Les fomorians et leurs alliés à l'intérieur du périmètre n'offrent aucun avantage de combat.
- Chaque fomorian ou allié des fomorians à l'intérieur du périmètre bénéficie d'une résistance 5 à un type de dégâts (tels qu'acide ou feu).
- Lorsqu'un fomorian ou un allié dans le périmètre touche un ennemi avec une attaque de corps à corps, il peut se décaler d'une case au prix d'une action libre.

Utilisation : placez des yeux inquisiteurs pour faire comprendre à quel point il est périlleux d'attaquer les fomorians sur leur territoire. Les personnages qui doivent envahir une forteresse fomoriane seraient bien avisés de trouver un moyen de saboter ses défenses avant de se livrer à un assaut frontal. Comploter avec un rival fomorian serait par exemple un plan raisonnable, quoique moralement discutable.

LES ARSENAUX CYCLOPÉENS

Chaque cyclope prête d'ordinaire allégeance à un royaume fomorian, mais une caste d'artisans de génie, connus sous le nom des Escarres, bénéficie d'un statut indépendant. Leur nom vient des cicatrices et des brûlures qu'ils accumulent en travaillant à leur forge et en manipulant des substances alchimiques corrosives. Les Escarres considèrent que leur dévotion envers les fomorians est plus pure que celle des autres cyclopes, car ils se tiennent à distance respectueuse et font les offrandes les plus précieuses.

L'appartenance aux Escarres est héréditaire, bien que le groupe adopte occasionnellement des artisans versés dans la fabrication des objets enchantés, venus des royaumes fomorians. Seuls les cyclopes sont acceptés.

Les Escarres ont leurs ateliers dans des cavernes isolées et des places fortes dissimulées, à l'écart de tout royaume fomorian. Ces emplacements sont choisis pour leur résonance arcanique. Les Escarres recherchent les lieux qui recèlent de petites déchirures dans le tissu de l'univers. Les propriétés magiques uniques de ces endroits leur permettent de travailler bien plus efficacement et de créer des objets magiques spécifiques à leur ordre.

Conscients du fait que leurs ateliers font des cibles tentantes, les Escarres en protègent l'accès avec des automates de défense et tout un éventail de pièges magiques et mécaniques. Certaines entrées téléportent les intrus qui ignorent les mots de passe.

LES TERRITOIRES GNOMES

Pour les personnages d'échelon héroïque et parangonique

Les gnomes de l'Outreféerie sont mus par une implacable détermination à survivre. Dans l'ombre des royaumes voisins plus agressifs et plus puissants, les territoires gnomes subsistent en restant cachés et inaccessibles.

DROCHDAN, ROYAUME DES GNOMES

Drochdan est formé d'un sanctuaire intérieur, connu sous le nom du Havre, et d'un réseau périphérique de couloirs étroits et tortueux, appelés les Pièges.

Les gnomes truffent les Pièges de chausse-trappes qui estropient, empoisonnent ou tuent les intrus - ceux qui parviennent à y entrer du moins. Les Pièges sont si étroits que les créatures de taille G ne peuvent même pas y pénétrer, même en se faufilant. Pour les créatures de taille M, y progresser est une entreprise fastidieuse et épuisante. Cette particularité protège Drochdan contre les incursions des fomorians et des géants car, lorsque ces imposants ennemis montent une invasion, ils doivent envoyer des serviteurs plus petits pour la mener à bien.

Le Havre offre un contraste saisissant avec les boyaux qui entourent Drochdan. Ce sanctuaire est composé d'une quantité de corridors taillés au cordeau et de vastes salles rectangulaires, tous lambrissés de bois laqué. En dépit de son apparence travaillée, le bois des planchers est toujours vivant et se régénère lentement lorsqu'il a été rayé, brûlé ou attaqué. Il s'agit d'un présent offert il y a bien longtemps par un éladrin de la surface.

Ce ne sont pas les gnomes qui ont bâti Drochdan. Selon leurs légendes, ils gagnèrent cette cité en bernant un autre peuple, dont ils se souviennent uniquement sous le nom des « Imbéciles ». Mais dans la mesure où les gnomes de Drochdan ne conservent aucun témoignage historique en dehors des contes de la tradition orale, il est difficile de savoir ce qui s'est réellement passé. Les récits des gnomes se contredisent, peut-être délibérément, sur la nature des Imbéciles.

Ce ne sont pas les seules assertions impossibles à vérifier que font les gnomes. Ils prétendent par exemple qu'ils sont les gnomes originels et que leurs cousins de la surface descendent de couards qui n'ont pas eu le courage de rester dans l'Outreféerie. Selon leur cosmogonie, les premiers gnomes ont surgi des rêves incontrôlés des originels. Lorsque les autres races mortelles sont apparues, les gnomes étaient déjà là depuis une éternité, trouvant leur subsistance en fouillant les détritus des dieux. Selon leurs croyances, la religion est un tour qu'on joue aux dieux pour leur faire donner des choses. Les prêtres gnomes de Drochdan se vantent d'avoir trouvé le moyen de vénérer plusieurs dieux en même temps sans que ceux-ci se doutent de quoi que ce soit.

Au long de siècles de larcins dans les ateliers des cyclopes et les coffres des fomorians, les gnomes ont accumulé un véritable bric-à-brac qui s'empile en pagaille et encombre les vastes salles du Havre. Des courants d'air glacés, sans la moindre source apparente, soufflent entre

"Je jurerais qu'on est déjà passé devant ce tunnel il y a des heures. Vous êtes sûrs que c'était une bonne idée d'acheter une carte à un gnome ?"

— Voyageur halfelin égaré

ces empilements et s'engouffrent dans les corridors. Le Havre résonne de cris, de sanglots et de rires surnaturels, auxquels les occupants des lieux n'accordent aucune attention. Nul gnome ne consent à dire s'il s'agit de sons qui résonnent depuis l'Ombrebasse ou si ce sont les inconsolables vestiges des Imbéciles.

Survivant par la chasse et la débrouille, les gnomes améliorent l'ordinaire avec des denrées dérobées aux fomorians. Leurs bandes de chasseurs s'attaquent sans remords aux explorateurs affaiblis ou vulnérables. La composition de ces bandes change constamment, car les chasseurs désertent fréquemment pour suivre un autre chef auquel la chance sourit.

Dans les rares occasions où les bandes de chasseurs et de chapardeurs doivent unir leurs efforts, celles-ci en réfèrent à leur monarque. Lorsque ce dernier meurt, les bandes se rassemblent pour désigner son remplaçant, le chef qui a les plus grands yeux. Dans ces circonstances, les tricheries sont récompensées ; c'est pourquoi, lorsque la mort du monarque semble imminente, les chefs de bandes sillonnent l'Outreféerie à la recherche d'une racine rare qui augmente la taille apparente des yeux des gnomes. La position de chef d'une bande de chasseurs étant une charge convoitée, il est fréquent que les chefs faibles, indécis ou trop confiants meurent dans de mystérieuses circonstances.

Le monarque actuel de Drochdan est le roi Finutar, qui a vaincu à lui seul un firbolg en maraude qui était parvenu à pénétrer dans le Havre.

La brouille

Les gnomes de Drochdan souffrent d'une malédiction qu'ils nomment « la brouille ». Frappant souvent des bandes entières de chasseurs, la brouille plonge ses victimes dans un état de folie furieuse. Les yeux des gnomes touchés par ce mal se mettent à luire d'une lumière rouge, leur gorge se serre et leur bouche s'ouvre grand. Une victime sur quatre voit ses ongles se transformer en griffes effilées. Sous l'influence de la brouille, les gnomes attaquent la menace la plus proche, combattant jusqu'à la mort ou jusqu'à ce que toutes les cibles en vue aient été vaincues. Les victimes restent solidaires durant le combat mais se jettent les unes sur les autres dès que tous ceux qui ne sont pas affectés ont été tués. La brouille affecte le jugement mais laisse l'instinct tactique intact ; les gnomes sous son influence combattent de la même manière que s'ils étaient sains d'esprit. Cette intelligence résiduelle ne leur suffit pas cependant à envisager de fuir ou de se désengager.

Les magiciens de la cour du roi Finutar affirment au peuple de Drochdan que la brouille est le fait d'une nation voisine - peut-être les fomorians. En privé, certains gnomes murmurent qu'il s'agit d'une malédiction créée par les Imbéciles et récemment réactivée pour une raison inconnue.

En réalité, cette affliction magique est causée par la contamination des greniers de Drochdan par des spores de champignon. Cela explique pourquoi des bandes entières de chasseurs sont frappées par ce mal en même temps : tous ont mangé les mêmes rations.

Le Tertre sous le mont de cristal

À la périphérie sud-est du bosquet de violettes, un territoire gnome se cache dans des cavernes secrètes emplies de cristaux. Sous bien des aspects, les gnomes

AMELIA STONER

Connaissances de Drochdan

Exploration DD 15 : Drochdan est un territoire gnome de l'Outreféerie, entouré d'un réseau de tunnels tortueux et mortellement dangereux.

Exploration DD 25 : les gnomes de Drochdan sont parfois victimes d'une folie furieuse, connue sous le nom de « brouille », qui serait une malédiction envoyée par une nation hostile.

Exploration DD 30 : les gnomes prétendent avoir gagné Drochdan grâce à un pari avec les maîtres originels de la ville, connus aujourd'hui uniquement sous le nom d'Imbéciles.

du Tertre sous le mont de cristal sont plus évolués que leurs congénères de Drochdan.

Les tunnels clandestins et les salles dans lesquels ces gnomes se sont installés, les Cavernes de cristal, sont protégés autant par leur emplacement reculé et le secret qui l'entoure que par l'antique magie de leurs habitants. Des envoûtements voilent l'entrée, la dissimulant à l'observation négligente comme à la scrutation la plus déterminée. Ceux qui pénètrent ces envoûtements se retrouvent face à un réseau en nid d'abeille de précipices cachés, de points d'étranglement et de culs-de-sac. Les gnomes timorés quittent rarement leur domaine ; les rares qui s'aventurent sont rompus au combat et, plus important, à la discrétion.

Les Cavernes de cristal sont un lieu hors du temps, scintillant de riches veines de rubis, diamants et autres pierres précieuses. L'occupation la plus prisée parmi les gnomes du Tertre est le travail de la mine, et la majeure partie des adultes s'y adonne.

MORTESYLVE

Pour les personnages d'échelon héroïque, parangonique et épique

Les Monarques sylvestres de la Féerie étaient des arbres primordiaux. Ces quatre titans à l'envergure prodigieuse mouchetaient le royaume de leur ombre tandis que les dieux et les originels combattaient encore. Jadis hauts comme des montagnes, les Rois sylvestres étaient plus que de simples arbres. Ils étaient des emblèmes et des enveloppes de pure force vitale. Partout dans le monde, l'image des Monarques survit aujourd'hui encore dans les décorations et les armes héraldiques.

Fendus par la guerre, flétris par la mort, leur bois récolté pour les armes, brisés enfin par des dieux guerroyant, les Monarques s'abattirent. Ils furent débités et grignotés, transformés en combustible pour le feu, en nourriture pour les bêtes originelles, en planches pour les navires, et en bois pour les armes et les machines de guerre. Ce qu'il en resta pourrit, tomba en poussière ou s'évapora.

Toutefois, leurs fantômes demeurent. Sous la beauté éthérée des paysages ondulants de la Féerie courent les cicatrices de leur existence. Les racines des Monarques sylvestres s'enfonçaient loin dans l'Outreféerie. Lorsqu'elles se désintégrèrent, elles laissèrent derrière elles des tunnels et des cavernes qui vinrent s'ajouter au vaste réseau des souterrains. Ces passages se faufilent dans le sol en tortueux labyrinthes. Chacun de ces quatre réseaux de tunnels présente des caractéristiques uniques - vestiges de la magie qui courait autrefois telle la sève dans les racines des Monarques sylvestres.

CONNAISSANCE DE LA MORTESYLVE

Exploration ou Nature DD 15 : il y a bien longtemps, des arbres primordiaux titanesques, les Monarques sylvestres, s'élevaient au-dessus de la Féerie. Aujourd'hui, seuls les tunnels creusés par leurs racines demeurent, plongeant dans les entrailles de l'Outreterre.

Exploration DD 25 : chacun des réseaux de tunnels laissés par les racines des quatre Monarques sylvestres porte la marque unique d'un pouvoir surnaturel, affectant ceux qui explorent l'Outreféerie.

Exploration DD 30 : des vestiges des Monarques sylvestres sont supposés être restés florissants dans des endroits oubliés de l'Outreféerie.

L'ARBRE DORÉ DE L'AUBE

Il y a bien longtemps, ce Monarque sylvestre étreignait le soleil dans ses branches ; son écorce radieuse et ses feuilles étincelantes décomposaient la lumière en une multitude de rayons éblouissants. L'Arbre doré représentait l'espoir, même face aux plus épaisses ténèbres. Les dieux cueillaient jadis dans ses branches des pommes d'or, dont une simple bouchée suffisait à lever les malédictions et soigner les maladies. De ce fruit, ils tiraient un breuvage capable de conférer la vie éternelle et de rappeler un dieu à la vie.

Dans les tunnels laissés par les racines de l'Arbre doré de l'Aube étincelle l'or des fous. En dépit de la profusion de métal scintillant, la lumière est plus faible à ces endroits, comme si l'or des fous capturait la lumière pour nourrir son éclat. Les souvenirs d'occasions manquées, d'actes regrettés et de rêves inachevés viennent spontanément à ceux qui parcourent ces passages sinueux. L'espoir semble ici avoir la consistance d'une ombre, et les visiteurs sont accablés par un sentiment croissant de désespoir. L'affliction dorée (voir plus loin) s'abat sur la plupart des créatures qui voyagent à travers les racines-tunnels de l'Arbre doré de l'Aube.

Le marché de Sombracine se tient dans un faisceau de tunnels ondulants maladroitement connectés. Ici se retrouvent les infectes créatures qui se délectent des tourments d'autrui. Rôdeurs de nuit onis, tormantes, flagelleurs mentaux et pire encore y échangent rêves brisés et terreurs nocturnes contre de sombres secrets et des âmes perdues.

L'AFFLICTION DORÉE

Dans les tunnels de l'Arbre doré de l'Aube, la mélancolie gagne les âmes les plus fortes. Elle sape les ambitions et anéantit les espoirs. Ceux qui sont dépourvus de ces vertus supportent plus facilement l'ambiance des tunnels.

Dans les tunnels de l'Arbre doré de l'Aube, lorsqu'une créature réussit un jet de sauvegarde contre un effet continu, cet effet continue d'agir jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la créature.

Il peut être intéressant d'accorder une immunité à cet effet aux personnages qui sont pessimistes et moroses par nature. L'humour noir et le sarcasme peuvent également conférer une immunité.

L'ARBRE BLANC DE L'HIVER

Dans l'ancien temps, des dieux et des incarnés féeriques se rassemblaient pour célébrer la nouvelle année et honorer l'année passée au cours d'une fête nommée la Liesse du renouveau. Ils dansaient autour de l'Arbre blanc de l'Hiver pour manifester leur reconnaissance envers la saison froide qui se retirait gracieusement, et pour l'inviter à revenir et partager le Festin de l'automne avant que le monde repu ne glisse à nouveau

dans le sommeil. Cette relation cordiale avec l'Hiver prit fin lorsque l'Arbre blanc fut tué par des étrangers.

Après cette tragédie, la Cour d'Hiver des fées (*Manuel des Plans*, page 37) se retourna contre le reste du monde et commença à cultiver une haine particulière des non-fées. La saison elle-même s'abandonna à la colère après la chute du Monarque sylvestre. Lorsque l'hiver est le plus âpre et cinglant, lorsqu'il survient tôt et s'attarde longuement, c'est qu'il demande réparation pour la douleur glaciale de cette vieille blessure.

Aujourd'hui, une bise polaire souffle dans les racines-tunnels de l'Arbre blanc. L'haleine est suspendue et du givre couvre les parois. De blanches spirales d'écorce ivoirine s'enroulent autour des tunnels et des cavernes, donnant le sentiment d'un mouvement figé dans la glace. La pitié n'a pas cours ici, car le froid saisit le cœur et engourdit l'esprit. La Cour d'Hiver fait de fréquentes incursions dans ce domaine. Pleins de rancœur, ses membres y cherchent un répit à la chaleur et à l'éclat du monde de la surface, quand ils ne viennent pas trouver un exutoire à leur colère dans un lieu qui encourage à la cruauté. Les drows et les fomorians qui s'y sont établis se délectent de sa froideur.

LA MALÉDICTION DU CŒUR ENGOURDI

Les créatures qui pénètrent dans les tunnels de l'Arbre blanc de l'Hiver sentent sa colère leur glacer le cœur, et ceux qui s'abandonnent à ce sentiment sont portés par une rage froide.

Lorsqu'un combat se déclenche dans les tunnels de l'Arbre blanc de l'Hiver, chaque créature doit faire un choix au début de son premier tour de la rencontre. Pour celles qui choisissent de ne pas laisser la cruauté envahir leur cœur, la malédiction se traduit par un malus de -2 à tous leurs jets d'attaque et de dégâts jusqu'à la fin de la rencontre. Pour celles qui accueillent la cruauté dans leur cœur, les effets suivants s'appliquent jusqu'à la fin de la rencontre :

- La créature bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets d'attaque et de dégâts.
- La créature considère toutes les autres créatures comme des ennemis quand il s'agit de déterminer quelles cibles sont affectées par ses pouvoirs.
- La créature ne peut pas utiliser de pouvoir de guérison ni la compétence Soins excepté sur elle-même.

L'If d'argent

Dans la Féerie de jadis, les chants de l'If d'argent couvraient les terres de leur musique enchanteresse sur des lieues à la ronde. Ses minuscules baies carillonnaient gaiement, les souffles de vent jouant une symphonie évoquant une myriade de délicates aiguilles tintinnabulantes. Corellon passait des heures à méditer paisiblement sous ses rameaux dans les bras de Sehanine. L'art musical est né à l'ombre de l'If d'argent, et l'amour était son jumeau.

Ce Monarque sylvestre était une source vivante de pureté, de fidélité, d'amour, de musique et de magie. Comme les trois autres arbres géants, l'If d'argent tomba, victime de la Guerre de l'Aube. Une trahison parmi les dieux en ces temps troublés rendit l'arbre malade. La première liaison de Corellon et Sehanine prit fin sous la pleine lune. Corellon découvrit les sentiments de sa bien-aimée pour un autre, et la jalousie le déchira de part en part. L'amour - l'acte originel d'amour - provoqua le premier cœur brisé, et cette déchirure dans l'affection de Corellon foudroya l'arbre. Le Monarque sylvestre était cher au cœur des disciples de Corellon, et la trahison qui mena à sa destruction les transperce encore. À ce jour, les éladrins et les elfes débattent toujours pour savoir si l'amour doit durer toute leur vie ou s'il peut être aussi fugace qu'un jour qui passe.

Les pierres des tunnels creusés par ses racines rutilent de poussière d'argent. À de rares endroits, le bois miroitant de l'If d'argent est encore incrusté dans les parois, renvoyant aux voyageurs des images perverties. Ces filons convoités contiennent suffisamment de bois de qualité supérieure pour fabriquer un arc d'if argenté. De tels arcs magiques sont des trésors qui se transmettent de génération en génération dans les familles d'éladrins, de centaures, de firbolgs et parfois d'elfes. Les plus puissants sont maniés par les anges et les incarnés féeriques.

Quiconque parcourt les racines-tunnels de l'If d'argent se sent observé et vulnérable. La confiance ne vient pas naturellement et la traîtrise semble omniprésente. Aucun voyageur ne peut résister longtemps à l'impression qu'une trahison est à l'œuvre. Toutefois, les créatures habituées à vivre dans la paranoïa sont peu affectées, et les drows y maintiennent plusieurs enclaves. Les lycanthropes trouvent parfois refuge en ces lieux car le tourment d'argent (voir plus loin) des tunnels de l'If d'argent les place sur un pied d'égalité avec leurs adversaires.

LE TOURMENT D'ARGENT

Dans les racines-tunnels de l'If d'argent, les intrus succombent à la paranoïa, et leurs peurs se trouvent justifiées lorsqu'ils se retrouvent face aux armes qui résonnent du tourment du Monarque sylvestre.

Dans les tunnels de l'If d'argent, toutes les créatures subissent un malus de -2 à leurs jets de sauvegarde.

En outre, une créature blessée par une arme en argent ne peut pas regagner de points de vie, de quelque manière que ce soit, jusqu'à la fin de son prochain tour.

Le Chêne de sang

Ses feuilles incarnates claquaient autrefois comme des bannières sur la Féerie. Lorsqu'il tombait, son feuillage mouchetait la terre comme de brillantes gouttes de sang. En se défaisant de sa parure vermeille, le Monarque sylvestre communiquait sa vitalité à ceux qui l'entouraient, et les créatures qui vivaient sous son ombre exultaient. Avant la chute du Chêne de sang, aucun arbre ne rougissait à l'approche de l'hiver ; tous déposaient à ses pieds un vert tapis de feuilles. Le Chêne de sang symbolisait la vie, la vigueur, le courage, la force et la passion, et bien qu'il ait rejoint les mythes longtemps avant le début de cet âge, son image reste associée à ces vertus.

Les racines-tunnels du Chêne de sang qui sillonnent l'Outreféerie témoignent aujourd'hui encore de l'exubérante vitalité qui animait ce Monarque sylvestre. Des veines écarlates parcourent les parois en tous sens, vestiges de racines dont suintait parfois une sève vermillon. Désormais, les tunnels du Chêne de sang drainent les forces des vivants au lieu de leur communiquer la sienne,

ce qui fait de ces lieux un endroit périlleux pour tous à l'exception des créatures artificielles et des morts-vivants. Ces boyaux sont par conséquent un havre pour les vampires, goules et autres zombies affamés. Des meutes errantes de spriggans, de féroces bandes de shadar-kai et d'occasionnelles bandes de chasse centaures ou firbolgs sillonnent les tunnels. Des nuées de striges disputent aux colonies de chauves-souris féeriques le sang qui goutte des murs et s'accumule dans les creux.

La Voie du Roi emprunte certains des tunnels du Chêne de sang. Les occupants des lieux maintiennent sous leur implacable surveillance tous ceux qui empruntent cette route.

LA MALÉDICTION DU CHÊNE DE SANG

Le courage et la passion qu'incarnait le Chêne de sang, aujourd'hui pervertis et transformés en fureur aveugle, exercent leur influence sur tous ceux qui s'aventurent dans les corridors sanglants et qui deviennent rapidement la proie d'une colère insidieuse. Chez les vivants, cette rage est particulièrement dangereuse car les vestiges du Chêne de sang s'abreuvent de l'impétuosité des êtres égarés dans les tunnels.

Dans les tunnels du Chêne de sang, toute créature vivante qui est mise en péril pour la première fois au cours d'une rencontre subit 5 dégâts continus ainsi qu'un malus de -2 à ses jets d'attaque (sauvegarde annule les deux).

LA GROTTE VIVANTE

Pour les personnages d'échelon héroïque et parangonique

La Grotte vivante est un véritable cauchemar. Un fouillis de champignons de toutes sortes recouvre chaque espace de cette grotte moite et oppressante. Les voyageurs doivent se montrer vigilants dans cet environnement humide et marécageux ; plusieurs variétés de champignons, vénéneux, odoriférants ou doués de conscience, ont colonisé les lieux, et qu'il soit commun ou extraordinaire, le moindre fongus ne demande qu'à transformer en compost la première source de protéines venue. Les explorateurs qui parviennent à se tailler un chemin à travers les centaines de mètres de tunnels obstrués par un taillis compact de champignons ne tardent pas à réaliser que des pieds plus solides, plus serrés, ont repoussé sur leurs traces, scellant la retraite.

Les récits suggèrent que la myriade de colonies fongiques a atteint une forme d'esprit de ruche, l'ensemble des champignons de la grotte formant une gigantesque créature vivante. Cela expliquerait pourquoi des créatures averties sont encore attirées dans les tunnels chargés de spores pour disparaître à tout jamais.

La Grande Cathédrale de Psilofyr

Au plus profond de la Grotte vivante se trouve une immense fissure qui s'étend sur plusieurs kilomètres et plonge à des centaines de mètres dans les entrailles de l'Outreféerie. Hors de l'abîme se dresse un antique champignon, la Grande Cathédrale, haut de 200 mètres ; au-dessus de son formidable pied, son chapeau à lamelles s'étend sur plus de 120 mètres. Incroyablement ancien, ce champignon colossal était déjà vieux lorsque les Monarques sylvestres poussaient à la surface de la Féerie. Fossilisé depuis une éternité, il a cessé de grandir.

Ce lieu est révéré par les myconides. Selon le peuple des champignons, le géant pétrifié contient l'essence assoupie de Psilofyr, leur créateur.

CONNAISSANCE DE LA GROTTE VIVANTE

Exploration DD 10 : cette portion de l'Outreféerie est saturée de champignons de toutes les variétés imaginables, dont certaines auraient accédé à la conscience.

Exploration DD 20 : de nombreux champignons qui poussent ici se vendent un bon prix. Une variété, le leccinum, est prisée par les éladrins, les gnomes et les fomorians. D'autres sont dangereux, comme les parterres de spores qui prennent les explorateurs au piège.

Exploration DD 25 : les myconides croient que la Grotte vivante abrite la conscience assoupie de leur créateur, Psilofyr.

LUCIO PARRILLO

DAVE ALLSOP

Amasutelob

Un seigneur myconide incroyablement puissant, établi dans la cathédrale, gouverne son peuple depuis des décennies. Nommé Amasutelob, il prétend être la dernière spore de Psilofyr. Le monarque champignon étend sa domination sur toutes les espèces végétales conscientes de l'Outreféerie.

Amasutelob commande à ses armées d'otyughs, d'étrangleurs sylvestres, de tertres errants et autres espèces moins connues de végétation pourrissante. De temps en temps, Amasutelob envoie ses armées dans l'Outreféerie, à l'assaut d'un royaume éloigné. Le motif de ces raids est obscur. Le seigneur myconide a de nombreuses fois envoyé ses forces à l'assaut de la puissante nation fomoriane ; systématiquement, ses troupes sont décimées. Imperturbable, Amasutelob prépare aussitôt la prochaine incursion, à des mois ou des années de là. Le seigneur myconide emploie peut-être une stratégie subtile visant, sous couvert de la guerre, à disséminer des spores au loin pour étendre son royaume. Il est possible aussi qu'Amasutelob soit simplement dément.

Psilofyr, le Seigneur des Spores

Nul ne sait si l'incarné féerique connu sous le nom de Psilofyr est encore vivant, car aucun myconide n'a entendu ses instructions depuis des éons. Aujourd'hui, les putriprêtres ont cessé de prononcer son nom, et de nombreux myconides ignorent tout de leur créateur.

Certains érudits affirment que Psilofyr a été tué il y a bien longtemps par un originel de putréfaction. D'autres prétendent que le Seigneur des Spores conserve son énergie en vue d'une grande métamorphose. La plupart des théologiens supposent que Psilofyr s'est dissipé parce que la race myconide a évolué au point de ne plus avoir besoin de son gardien.

Les parterres de spores

Les plus dangereuses manifestations de l'exubérante vitalité des colonies des champignons qui ont envahi la Grotte vivante et les tunnels alentour sont les parterres de spores. Tandis que ces pièges captivent les créatures qui respirent leurs spores vénéneuses, d'autres spores se chargent de décomposer rapidement ce futur compost.

Les parterres de spores occupent des zones de 3 à 12 cases contiguës. Un parterre de spore peut être identifié avec un test d'Exploration DD 25.

Effet : une créature qui pénètre dans un parterre de spores ou qui termine son tour dedans est maîtrisée et subit 5 dégâts continus par échelon (sauvegarde annule les deux). Si une créature dans un parterre de spores tombe à 0 point de vie, son corps produit une explosion 1 centrée sur la créature ; toutes les cases dans l'explosion deviennent des cases de parterre de spores. Les créatures prises dans l'explosion sont considérées comme ayant pénétré dans la zone du parterre.

Les plantes sont immunisées aux effets du parterre de spores.

Utilisation : placer un parterre de spores dans une rencontre avec des créatures plus lentes peut aider à rétablir la balance en faveur de celles-ci. Bien sûr, les personnages peuvent de même tirer parti de ce terrain pour ralentir des adversaires plus rapides, en manœuvrant pour les forcer à le traverser.

Leccinum

L'une des raisons pour laquelle des visiteurs non-végétaux tentent d'atteindre le cœur de la Grotte vivante est la récolte des champignons appelés leccinum. Prisé par les créatures de l'Outreféerie et par les éladrins pour sa saveur unique, le leccinum se vend une fortune aux gourmets friands de ce champignon rare.

L'Arbre ressuscité

Les tunnels de l'Outreféerie creusés par les racines de l'Arbre blanc de l'Hiver ne sont pas un endroit pour les cœurs sensibles ou compatissants. Lorsque Aedric, un banshræ malfaisant, a découvert qu'une dryade buissonnière tentait de faire pousser une bouture de l'Arbre blanc de l'Hiver, il a aussitôt rassemblé des alliés pour la détruire avant qu'un incarné féerique n'ait vent de ce projet. Les aventuriers arrivent trop tard pour sauver la dryade de la pétrification, mais ils peuvent encore préserver l'œuvre de sa vie s'ils parviennent à vaincre ses ennemis à temps.

Informations complémentaires : des précisions sur l'Arbre blanc de l'Hiver sont disponibles à la page 106.

Plan : cette exploration utilise des plans tirés de *DU3: Caves of Carnage*™ et *DU5: Sinister Woods*™

Niveaux : cette exploration de donjon est particulièrement adaptée à un groupe de cinq personnages de niveaux 10 à 14.

Développer l'aventure

Pour transformer cette exploration en une aventure plus conséquente, vous pouvez envisager ces options :

- Utilisez cette exploration comme conséquence d'une première rencontre des aventuriers avec Braila, la dryade buissonnière. Présentez Braila comme un commanditaire qui paye les PJ pour détruire un nid d'ettins dans un souterrain proche. Les personnages prennent graduellement conscience, durant leurs échanges avec la dryade, de l'importance de la résurrection de l'Arbre blanc.
- Si la nouvelle que l'arbre repousse se répandait, cela changerait l'équilibre des pouvoirs dans la Féerie : divers incarnés féeriques s'impliqueraient pour tirer parti de la présence de l'arbre ou pour détruire toute preuve de son existence. Les aventuriers pourraient être pris en chasse par une bande de tormantes vengeresses, envoyées par une fée noble pour éliminer les témoins.

Rencontre AR1 : Le tunnel hurlant

Rencontre de niveau 12 (3 600 px)

Configuration

4 coureurs prestelins (C)
2 zéphyrs prestelins (Z)

Les aventuriers ont pénétré dans une section de l'Outreféerie creusée par les racines de l'Arbre blanc de l'Hiver. Cette vaste caverne est pleine de plantes vénéneuses bardées d'épines que Braila, une dryade buissonnière, a fait pousser. Les plantes forment une barrière périlleuse que les aventuriers doivent traverser.

Les aventuriers entrent dans la caverne par le nord-ouest.

Lorsqu'ils pénètrent dans la salle, lisez ce qui suit :
Des spirales d'écorce blanche, enchâssées dans les parois, répandent une lumière glaciale. Un vent âpre s'engouffre derrière vous et fait tinter les épines des broussailles qui bordent le passage. Loin devant, vous entendez un son étrange qui fait penser à un orgue géant.

Test de Perception
DD 26 *Vous entendez de petites créatures qui se déplacent furtivement non loin devant.*

Tactique

Dès qu'un aventurier est en vue, un zéphyr désigne ce personnage comme la cible des attaques d'entailles rapides des coureurs. Ces derniers se focalisent à chaque round sur une même cible en se déplaçant autour d'elle de leur VD et en frappant deux fois. Un coureur prestelin en difficulté effectue une unique attaque d'épée courte avant de se décaler hors de portée.

Les zéphyrs utilisent les épines empoisonnées pour bénéficier d'une invisibilité de fait (dans la mesure où ils peuvent se déplacer à travers la zone d'épines sans subir de dégâts) et sortent au moment opportun pour effectuer des attaques d'épée courte contre les adversaires vulnérables. Ils s'arrangent pour bénéficier d'un avantage de combat contre leurs cibles afin d'infliger plus de dégâts et d'hébéter un ennemi.

Les prestelins sont des alliés du banshræ Aedric. Leur rôle est de l'aider à détruire l'Arbre blanc de l'Hiver et de protéger cette section de la caverne

La malédiction du cœur engourdi

Chacune des trois parties de cette exploration est affectée par un effet magique connu sous le nom de « malédiction du cœur engourdi ». Au début de son premier tour de chaque rencontre, chaque créature doit choisir si elle accepte la cruauté dans son cœur ou pas.

Si elle choisit de ne pas laisser la cruauté envahir son cœur, la malédiction se traduit par une pénalité de -2 à tous ses jets d'attaque et de dégâts jusqu'à la fin de la rencontre.

Si elle accueille la cruauté dans son cœur, les effets suivants s'appliquent jusqu'à la fin de la rencontre :

- La créature bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets d'attaque et de dégâts.
- La créature considère toutes les autres créatures comme des ennemis quand il s'agit de déterminer quelles cibles sont affectées par ses pouvoirs.
- La créature ne peut pas utiliser de pouvoir de guérison ni la compétence Soins excepté sur elle-même.

Tous les monstres de cette exploration acceptent la malédiction.

contre les intrus - tout particulièrement contre ceux qui sont favorables à Braila. Ils combattent jusqu'à la mort, confiants dans leur vitesse fulgurante. Si quatre prestelins ou plus tombent au combat, les survivants tentent de s'échapper pour prévenir Aedric et leurs autres alliés.

2 zéphyrs prestelins (Z) **Chasseur de niveau 14**
Humanoïde féerique de taille P — 1 000 px chacun

Initiative +20 **Sens** Perception +10 ; vision nocturne
Pv 82 ; **péril** 41
CA 30 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 29, **Volonté** 23
VD 12, escalade 6; voir aussi *rapidité aveuglante* et *tout-terrain*

Épée courte (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+19 contre CA ; 1d6 + 9 dégâts.

Rapidité aveuglante (déplacement ; recharge ⚅) ✦ **illusion**
Le zéphyr prestelin se déplace jusqu'à 12 cases et devient invisible jusqu'à ce qu'il attaque ou jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Avantage de combat
Si le zéphyr prestelin jouit d'un avantage de combat contre sa cible, il lui inflige 2d6 dégâts supplémentaires et hébète la cible (sauvegarde annule) s'il réussit une attaque de corps à corps.

Tout-terrain
Un zéphyr prestelin ignore les terrains difficiles et peut se déplacer sur n'importe quelle surface solide ou liquide.

Alignement mauvais **Langues** elfique
Compétences Acrobaties +26, Bluff +13, Discrétion +21

For 12 (+8)	**Dex** 28 (+16)	**Sag** 17 (+10)
Con 22 (+13)	**Int** 16 (+10)	**Cha** 12 (+8)

Équipement épée courte

4 coureurs prestelins (C) **Franc-tireur de niveau 9**
Humanoïde féerique de taille P — 400 px chacun

Initiative +13 **Sens** Perception +7 ; vision nocturne
Pv 96 ; **péril** 48
CA 24 (28 contre les attaques d'opportunité) ; **Vigueur** 20, **Réflexes** 24, **Volonté** 20
VD 12, escalade 6 ; voir aussi *décalage féerique* et *entailles rapides*

Épée courte (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+14 contre CA ; 1d6 + 7 dégâts.

Entailles rapides (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Le prestelin se déplace de sa VD. Deux fois durant ce mouvement, à tout moment, il effectue une attaque de corps à corps de base avec un malus de -2. Un prestelin immobilisé ou ralenti ne peut pas utiliser ce pouvoir.

Décalage féerique (simple ; rencontre)
Le coureur prestelin se décale de 10 cases.

Mobilité maintenue (mineure ; recharge ⚅)
Le coureur prestelin n'est plus immobilisé.

Alignement mauvais **Langues** elfique
Compétences Acrobaties +21, Bluff +9, Discrétion +16

For 9 (+3)	**Dex** 24 (+11)	**Sag** 17 (+7)
Con 16 (+7)	**Int** 14 (+6)	**Cha** 10 (+4)

Équipement épée courte

Développements

Tout prestelin qui tente de fuir pour mettre en garde Aedric contre les intrus doit traverser une série de longs tunnels sinueux avant d'atteindre la zone de la rencontre suivante (voir **Rencontre AR2**, page 112). Accordez 3 rounds aux aventuriers pour rattraper et arrêter les prestelins avant que ceux-ci ne les distancent et ne parviennent à s'échapper dans la zone de la rencontre suivante. Dès qu'un prestelin court dans le tunnel sud, un PJ doit se trouver à 6 cases ou moins pour avoir une ligne de mire dans les tunnels tortueux.

Si un ou plusieurs prestelins fuient cette caverne et échappent aux poursuites, les créatures de la rencontre suivante sont prévenues de la présence des aventuriers et se préparent en conséquence.

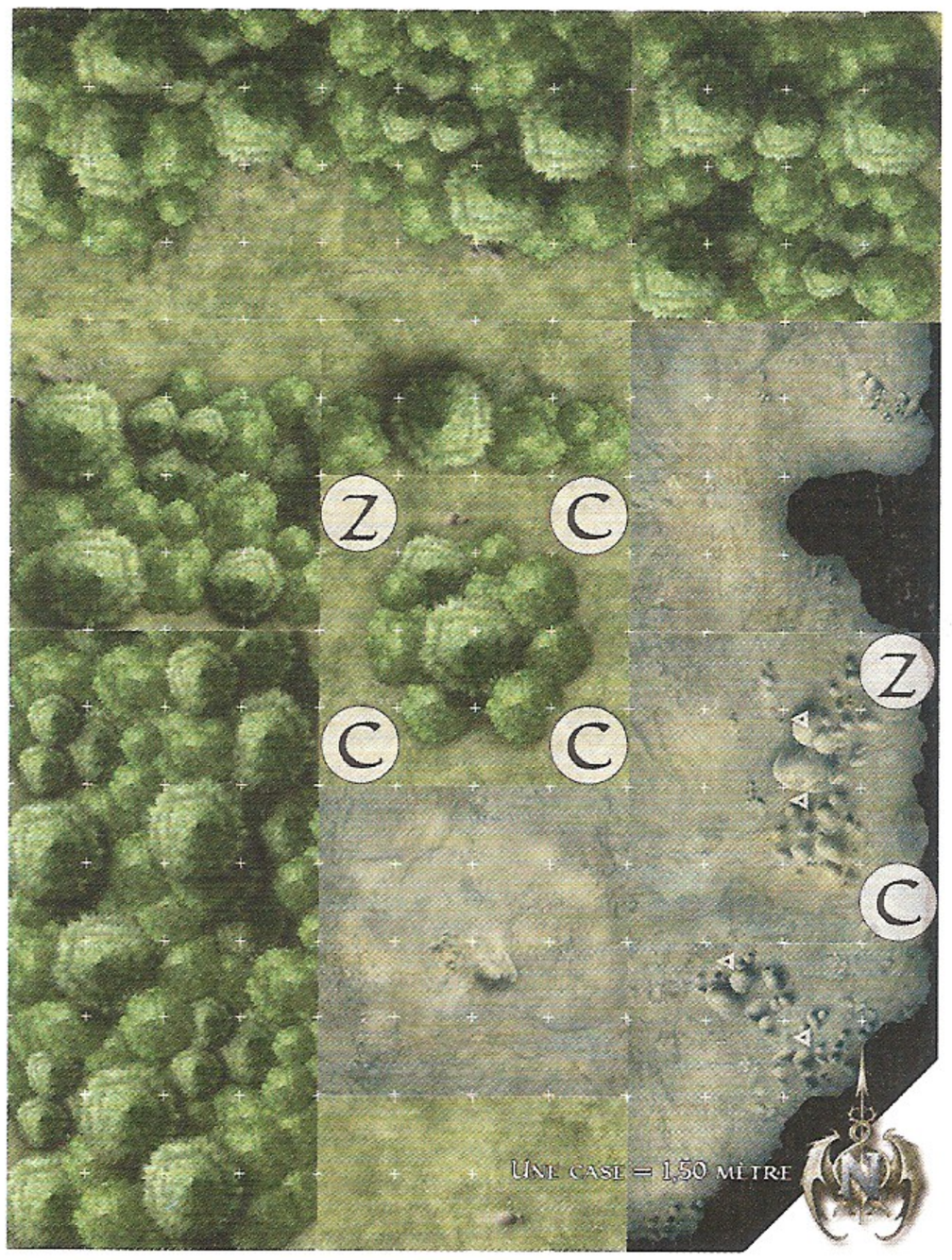
Particularités de la zone

Éclairage : faiblement éclairée par les vestiges des racines de l'Arbre blanc de l'Hiver incrustés dans les parois.

Plafond : le tunnel est haut de 6 mètres.

Épines empoisonnées : chaque case d'arbres contient un mur d'épines de 3 mètres de haut. Il est possible de se frayer un passage à travers ce mur, qui est considéré comme du terrain difficile. Les épines bloquent les lignes de mire. À chaque fois qu'une créature pénètre dans une case d'épine, elle subit 5 dégâts de poison. Les créatures qui ignorent les terrains difficiles (telles que les zéphyrs prestelins) ne subissent pas ces dégâts de poison.

Malédiction du cœur engourdi : cela affecte toutes les créatures de la caverne, comme indiqué dans l'encadré.



RENCONTRE AR2 : LA SALLE DU CHANT

Rencontre de niveau 13 (4 300 px)

CONFIGURATION

Aedric, homme d'armes banshræ (A)
4 sarbacaniers banshræ (S)
2 basilics œil-de-pierre (B)

Après plusieurs minutes de marche à travers les tunnels sinueux, les aventuriers parviennent à cette salle.

Braila, la dryade buissonnière, avait établi ses quartiers dans cette caverne. Elle avait coutume d'y demeurer et d'y maintenir une fosse à feu pour se réchauffer lorsqu'elle n'était pas occupée à choyer sa bouture de l'Arbre blanc de l'Hiver. Mais les envahisseurs féeriques, menés par l'homme d'armes banshræ Aedric, ont changé Braila et son échauffouronce en pierre. Depuis, cette zone sert de base d'opérations à Aedric dans ses efforts pour détruire la jeune pousse. En plus de lui, quatre sarbacaniers banshræ et deux basilics œil-de-pierre occupent cette salle.

Si un ou plusieurs prestelins se sont échappés de la **Rencontre AR1**, ils sont également présents lorsque les aventuriers arrivent.

Ces derniers arrivent dans la salle derrière la dalle de statue, dans la section nord-ouest de la carte.

Lorsque les aventuriers approchent de l'entrée, lisez ce qui suit :

Le son qui vous avait intrigués auparavant se fait plus fort, et vous sentez un vent puissant souffler vers vous. Arrivés au bout du tunnel, vous découvrez une arche creuse de cavités qui transforment le vent incessant en une obsédante mélodie.

Par terre, sous l'arche, se trouvent les débris d'une porte enfoncée. Au-delà, le chemin est quasiment bloqué par un taillis de ronces pétrifiées qui rappellent la forme d'un grand quadrupède. Des flammes dansent quelque part derrière la statue de pierre, et des relents de chair brûlée se mêlent par moment au souffle incessant du vent.

Test de Perception

DD 18 *Par-dessus le bruit du vent, vous parvenez tout juste à distinguer les grognements d'une bête de grande taille dans la pièce devant vous.*

DD 23 *Ces statues ne sont pas de simples buissons fossilisés : c'est une créature pétrifiée. Vous découvrez une autre forme accroupie derrière, humanoïde celle-là : une dryade.*

DÉVELOPPEMENTS

Si un ou plusieurs prestelins sont parvenus à s'échapper de la caverne précédente, ils ont couru ici pour prévenir Aedric. Dans ce cas, ajoutez ces prestelins à ce combat et considérez que le banshræ est préparé à l'arrivée des intrus.

Si les aventuriers arrivent jusqu'ici sans qu'Aedric ait été averti, la rencontre se déroule comme indiqué plus loin dans « Tactique ».

Une fois que les PJ ont vaincu Aedric, ils ont une chance d'en apprendre un peu plus sur la situation. Reportez-vous aux « Particularités de la zone » pour plus d'informations sur les plans d'Aedric. Tant que les aventuriers ne détruisent pas les statues, ils conservent la possibilité de sauver Braila. Pour cela, un rituel de Rémission est nécessaire. S'ils ne connaissent pas ce rituel, ils peuvent trouver un parchemin permettant de l'apprendre après la rencontre suivante.

Homme d'armes banshræ (A) **Franc-tireur de niveau 12**
Humanoïde féerique de taille M — 700 px

Initiative +14 **Sens** Perception +8 ; vision nocturne
Pv 121 ; **péril** 60
CA 26 ; **Vigueur** 22, **Réflexes** 24, **Volonté** 22
VD 8

⊕ **Coup** (simple ; à volonté)
+17 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts.

Paume assommante (simple ; se recharge après l'utilisation de la *danse de la mante*)
+17 contre CA ; 2d8 + 4 dégâts, et la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'homme d'armes banshræ.

Sarbacane (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 5/10 ; +17 contre CA ; 1d4 + 6 dégâts.

Agilité de mêlée (mineure, utilisable immédiatement après avoir touché une cible avec une attaque de corps à corps ; à volonté)
L'homme d'armes banshræ se décale de 1 case.

Danse de la mante (mouvement ; recharge ⚅ ⚅ ⚅)
Jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, l'homme d'armes banshræ bénéficie d'un bonus de +2 à toutes ses défenses et toutes les attaques à distance qui ne sont pas des coups critiques le ratent automatiquement.

Escarmouche +2d8
Si, à son tour de jeu, l'homme d'armes banshræ termine son déplacement à au moins 4 cases de son point de départ, ses attaques de corps à corps infligent 2d8 dégâts supplémentaires jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Alignement non aligné **Langues** télépathie 20
For 18 (+10) **Dex** 23 (+12) **Sag** 15 (+8)
Con 17 (+9) **Int** 14 (+8) **Cha** 20 (+11)
Équipement sarbacane, dards

2 basilics œil-de-pierre (B) **Soldat de niveau 12**
Bête naturelle (reptile) de taille G — 700 px chacun

Initiative +9 **Sens** Perception +13
Regard funeste Toute créature à 5 cases ou moins d'un basilic œil-de-pierre et qui attaque celui-ci est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du monstre. Cet effet ne nécessite pas que la cible voie le basilic.
Pv 126 ; **péril** 63
CA 28 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 22, **Volonté** 22
Immunité pétrification
VD 4

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)
+17 contre CA ; 2d8 + 5 dégâts.

Regard pétrifiant (simple ; à volonté) ✦ **regard**
Décharge de proximité 3 ; +17 contre Vigueur ; la cible est ralentie (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté :* la cible est immobilisée (sauvegarde annule). *Second jet de sauvegarde raté :* la cible est pétrifiée (pas de sauvegarde).

Alignement non aligné **Langues** –
Compétences Discrétion +12
For 20 (+11) **Dex** 12 (+7) **Sag** 14 (+8)
Con 22 (+12) **Int** 2 (+2) **Cha** 8 (+5)

4 sarbacaniers banshræ (S) **Artilleur de niveau 11**
Humanoïde féerique de taille M 600 px chacun

Initiative +11 **Sens** Perception +7 ; vision nocturne
Pv 89 ; **péril** 44
CA 23 ; **Vigueur** 20, **Réflexes** 23, **Volonté** 22
VD 8

⊕ **Coup** (simple ; à volonté)
+13 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts.

Sarbacane (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 5/10 ; +16 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts, et la cible est hébétée et subit un malus de -2 à ses jets d'attaque (sauvegarde annule les deux).

Volée de dards (simple ; recharge ⚅ ⚄ ⚃) ✦ **arme**
Décharge de proximité 5 ; +16 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts, et la cible est hébétée et subit un malus de -2 à ses jets d'attaque (sauvegarde annule les deux).

Alignement non aligné **Langues** télépathie 20
For 16 (+8) **Dex** 22 (+11) **Sag** 15 (+7)
Con 17 (+8) **Int** 14 (+7) **Cha** 20 (+10)
Équipement sarbacane, dards

Tactique

Lorsque les aventuriers repoussent (ou brisent) la statue pour entrer dans la salle, les créatures à l'intérieur sont averties de leur arrivée.

Les basilics œil-de-pierre commencent par avancer et utilisent leur *regard pétrifiant* contre le plus grand nombre de cibles possible. Ils se placent de manière à encaisser le plus fort de la charge initiale des aventuriers, formant une première ligne derrière laquelle les sarbacaniers banshræ peuvent combattre à distance.

Ces derniers restent derrière les basilics (pour éviter leur regard) et utilisent leur *sarbacane* pour hébéter les PJ. Ils conservent leur *volée de dards* pour l'utiliser si plusieurs aventuriers parviennent à dépasser les basilics.

Aedric commence par effectuer un test de Discrétion pour se cacher. Il attend ensuite qu'un aventurier dépasse la première ligne formée par les basilics. Lorsque cela se produit, il s'avance et utilise *paume assommante*, puis au round suivant il se replie et recharge ce pouvoir avec *danse de la mante*. C'est un menteur et un couard, qui se rend dès qu'il est en péril ou que tous ses alliés sont vaincus.

S'il est interrogé, Aedric, narquois, confesse ses crimes mais prévient les aventuriers qu'ils arrivent trop tard pour y changer quoi que ce soit. Si les PJ ont brisé le corps pétrifié de Braila pour pénétrer dans la salle, il prend grand plaisir à le leur faire remarquer.

Particularités de la zone

Éclairage : vivement éclairée par la fosse à feu. Si celle-ci est éteinte, les fragments de racines de l'Arbre blanc incrustés dans le mur procurent une lumière faible.

Plafond : la voûte est haute de 9 mètres.

Symphonie du vent : en raison du bruit assourdissant que produit le vent en passant à travers l'arche sculptée, tous les tests de Perception relatifs à l'ouïe subissent un malus de -5. À l'exception des télépathes banshræ, les créatures doivent crier pour s'entendre par-dessus le vacarme du vent.

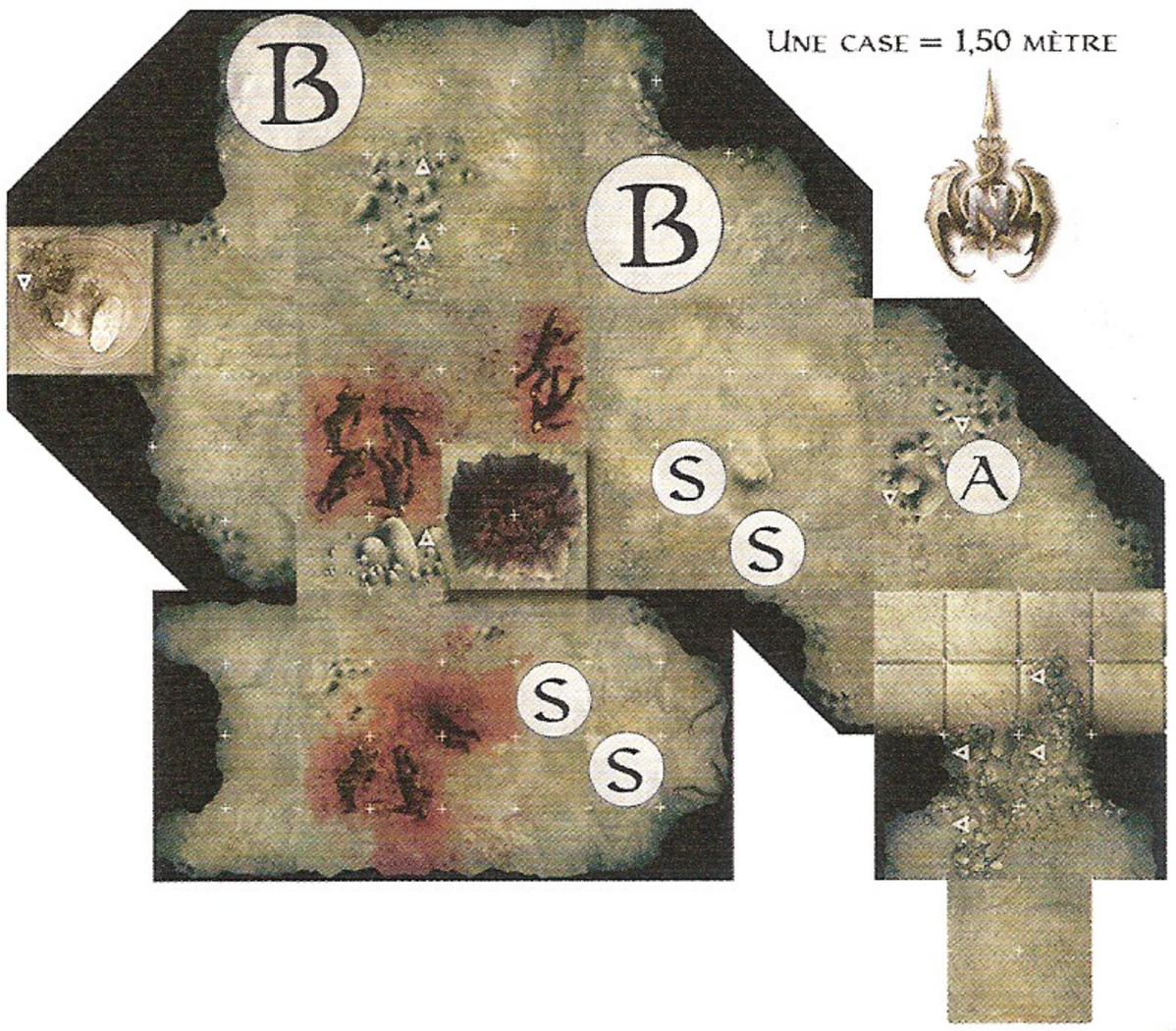
Gardiens pétrifiés : les corps pétrifiés de la dryade buissonnière et d'une échauffouronce bloquent l'entrée. Les 4 cases de la dalle de statue constituent un terrain difficile. Au prix d'une action simple, un personnage peut tenter de défoncer l'entrelacs de pierre avec un test d'Athlétisme DD 18, ce qui lui permet de dégager jusqu'à 2 cases adjacentes. Malheureusement, cette action tue Braila et l'échauffouronce.

Piles de cadavres : Braila s'est procuré ces corps de spriggans en décomposition pour s'en servir comme combustible pour sa fosse à feu magique. Les corps soigneusement empilés ont été éparpillés par les fées durant leur assaut.

Fosse à feu : cette fosse à feu magique brûle uniquement la chair et laisse le bois intact. Toute créature qui pénètre dans cette fosse profonde de 1,20 mètre ou qui y commence son tour subit 2d6 + 5 dégâts de feu. Le fond est garni de corps de spriggans enflammés.

Malédiction du cœur engourdi : cela affecte toutes les créatures dans la caverne, comme indiqué dans l'encadré de la page 110.

Trésor : Aedric porte une bourse contenant 9 500 po en gemmes de toutes sortes ainsi qu'un étui contenant une carte qui représente cette région de l'Outreféerie. La carte porte les annotations suivantes : "Braila doit être stoppée !", « L'Arbre blanc de l'Hiver doit être détruit » et "Ne pas rester devant les basilics".



RENCONTRE AR3 : HIDEUSE COLÈRE

Rencontre de niveau 15 (6 700 px)

CONFIGURATION

Gorios, dragon hideux adulte (D)
2 zéphyrs prestelins (Z)
3 feux follets (F)

Dans cette caverne, Braila a passé des décennies à cultiver et protéger une bouture de l'Arbre blanc de l'Hiver. À cause du froid qui émane du jeune arbre et fait courir dans la salle un souffle hivernal, aucune autre plante ne peut pousser dans cette portion de la vaste caverne forestière.

Convaincu par Aedric de l'aider à détruire une merveille de beauté, Gorios, un dragon hideux, dévore lentement le tronc de l'arbre magique. Lorsque les aventuriers parviennent dans cette caverne, il a déjà rongé la moitié du tronc. Le dragon sait qu'Aedric espère récupérer ce tronc inestimable une fois l'arbre abattu, mais la malédiction du cœur engourdi a inspiré un autre plan à Gorios : il a décidé de tuer Aedric et de rapporter le tronc à ses maîtres fomorians.

Si le dragon entend des bruits de combat dans l'autre salle, il ne se donne pas la peine d'approfondir la question : si quelqu'un tue Aedric, cela lui épargnera l'effort.

Les aventuriers abordent cette salle par le nord. Lorsqu'ils pénètrent dans la zone, ils repèrent immédiatement le dragon hideux. Gardez les autres créatures cachées jusqu'à ce que les aventuriers les remarquent ou qu'elles attaquent.

Lorsque les aventuriers entrent dans la salle, lisez ce qui suit :
Le passage s'ouvre sur une immense caverne forestière. Au milieu se trouve une clairière, sombre et froide, avec une large fosse à feu, vide, et une grande plaque de verglas près de son centre. Des buissons épineux desséchés bordent la clairière. Un dragon déformé, repoussant, est accroupi comme un gigantesque crapaud, occupé à ronger le tronc d'un arbre étincelant.

Test de Perception
DD 26 *En deux endroits, vous remarquez des vrilles ténues de brume luisante qui émanent des épines.*
DD 31 *De l'autre côté de la clairière, vous apercevez une petite fée qui se déplace parmi les épines, vive comme l'éclair.*

INTERPRÉTER GORIOS

"Vous avez tué cet agaçant banshræ pour moi ?" demande le dragon difforme. "Si c'est le cas, vous avez ma gratitude éternelle. En échange, vous pouvez partir, et nous n'aurons pas à nous mesurer en combat."

"Toujours là ?" ricane le dragon. "Alors je vais avoir la joie de vous détruire comme je détruis cet arbre détestable. "

Dragon hideux adulte (D) **Brute d'élite de niveau 17**
Bête magique féerique (dragon) de taille G — 3 200 px

Initiative +14 **Sens** Perception +21 ; vision dans le noir
Pv 400 ; **péril** 200 ; voir aussi *explosion putride*
CA 30 ; **Vigueur** 29, **Réflexes** 30, **Volonté** 30
Résistances nécrotique 10, psychique 10
Jets de sauvegarde +2
VD 8, escalade 8 (pattes d'araignée), vol 6 (stationnaire)
Points d'action 1

Morsure (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Allonge 2 ; +19 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts, plus 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Griffes (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +19 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts.

Frénésie draconique (simple ; à volonté)
Le dragon effectue une attaque de *morsure* et une attaque de *griffes*.

Malédiction déprimante (mineure ; à volonté) ✦ **psychique, terreur**
Distance 10 ; +18 contre Volonté ; 1d8 + 2 dégâts psychiques, et la cible est tirée de 2 cases.

Souffle (simple ; rencontre) ✦ **psychique, téléportation**
Décharge de proximité 5 ; +18 contre Réflexes ; 3d10 + 4 dégâts psychiques, et la cible se téléporte de 5 cases vers un emplacement inoccupé sur la terre ferme, au choix du dragon.
Échec : demi-dégâts, et la cible ne se téléporte pas.

Explosion putride (libre, lorsque le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ✦ **nécrotique, psychique**
Explosion de proximité 3 ; +18 contre Vigueur ; 2d10 + 7 dégâts nécrotiques, et la cible est hébétée et subit 10 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule les deux).

Alignement mauvais **Langues** draconique, elfique
For 21 (+13) **Dex** 23 (+14) **Sag** 27 (+16)
Con 19 (+12) **Int** 20 (+13) **Cha** 14 (+10)

2 zéphyrs prestelins (Z) **Chasseur de niveau 14**
Humanoïde féerique de taille P — 1 000 px chacun

Initiative +20 **Sens** Perception +10 ; vision nocturne
Pv 82 ; **péril** 41
CA 30 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 29, **Volonté** 23
VD 12, escalade 6; voir aussi *rapidité aveuglante* et *tout-terrain*

Épée courte (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+19 contre CA ; 1d6 + 9 dégâts.

Rapidité aveuglante (déplacement ; recharge ⚅ ⚄ ⚃) ✦ **illusion**
Le zéphyr prestelin se déplace jusqu'à 12 cases et devient invisible jusqu'à ce qu'il attaque ou jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Avantage de combat
Si le zéphyr prestelin bénéficie d'un avantage de combat contre sa cible, il provoque 2d6 dégâts supplémentaires et hébète la cible (sauvegarde annule) en cas d'attaque de corps à corps réussie.

Tout-terrain
Un zéphyr prestelin ignore les terrains difficiles et peut se déplacer sur n'importe quelle surface solide ou liquide.

Alignement mauvais **Langues** elfique
Compétences Acrobaties +26, Bluff +13, Discrétion +21
For 12 (+8) **Dex** 28 (+16) **Sag** 17 (+10)
Con 22 (+13) **Int** 16 (+10) **Cha** 12 (+8)
Équipement épée courte

3 feux follets (F)	**Chasseur de niveau 10**
Bête féerique magique de taille P	500 px chacun

Initiative +15 **Sens** Perception +11 ; vision nocturne
Pv 57 ; **péril** 28
CA 22 ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 24, **Volonté** 22
Résistances immatériel
VD vol 6 (stationnaire ; limite d'altitude 2)

⊕ **Éclat follet** (simple ; à volonté) ✦ **radiant**
Allonge 2 ; +13 contre Réflexes ; 2d6 + 6 dégâts radiant.

Absorption spirituelle (simple ; utilisable uniquement lorsque le feu follet est illuminé ; voir *lumière féerique* ; rencontre) ✦ **guérison, psychique**
Allonge 3 ; vise une créature en péril ; +12 contre Vigueur ; 2d8 + 3 dégâts psychiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule). Le feu follet regagne 14 points de vie.

Lueur attirante (simple ; utilisable uniquement lorsque le feu follet est illuminé ; voir *lumière féerique* ; à volonté)
Explosion de proximité 20 ; vise une créature qui n'est pas aveuglée ; +13 contre Volonté ; la cible est tirée de 3 cases et hébétée (sauvegarde annule).

Esquive clignotante (réaction immédiate, lorsque le feu follet est raté par une attaque ; à volonté) ✦ **téléportation**
Le feu follet s'éteint et se téléporte de 5 cases (voir *lumière féerique*).

Lumière féerique (libre 1/round ; à volonté)
Le feu follet s'illumine ou s'éteint. La lumière du feu follet est équivalente à celle d'une torche. Le feu follet doit être illuminé pour attaquer. Lorsqu'il est éteint, il bénéficie d'un camouflage et peut effectuer un test de Discrétion pour se cacher.

Alignement mauvais **Langues** elfique
Compétences Discrétion +16

For 4 (+2)	**Dex** 22 (+11)	**Sag** 12 (+6)
Con 13 (+6)	**Int** 8 (+4)	**Cha** 18 (+9)

Tactique

Gorios s'avance et utilise son souffle sur les aventuriers groupés pour les téléporter dans la fosse d'épines. Contre les adversaires éloignés, le dragon utilise sa *malédiction déprimante* afin d'attirer ces cibles à lui, en tirant parti de la plaque de verglas pour accélérer ce mouvement et les envoyer eux aussi dans la fosse d'épines, si cela est possible (voir "Particularités de la zone").

Les zéphyrs prestelins préfèrent rester à la limite du combat et utilisent *vitesse aveuglante* et *tout-terrain* pour contourner les ennemis en traversant les épines et bénéficier d'un avantage de combat. Ils se tiennent bien à l'écart du dragon tant que celui-ci n'a pas été mis en péril (afin d'éviter d'être pris dans l'*explosion putride* du dragon).

Les feux follets s'illuminent une fois la bataille entamée. Ils recourent à leur *lueur attirante* pour entraîner les aventuriers dans les épines empoisonnées ou dans la fosse. Ils trouvent tout cela hilarant, mais fuient si les PJ parviennent à vaincre Gorios. Ils suivent ensuite les aventuriers à distance respectueuse pour les tourmenter pendant leurs prochaines aventures.

Particularités de la zone

Éclairage : faiblement éclairée par les vestiges des racines de l'Arbre blanc de l'Hiver incrustés dans les parois.

Plafond : le plafond est à 9 mètres de hauteur.

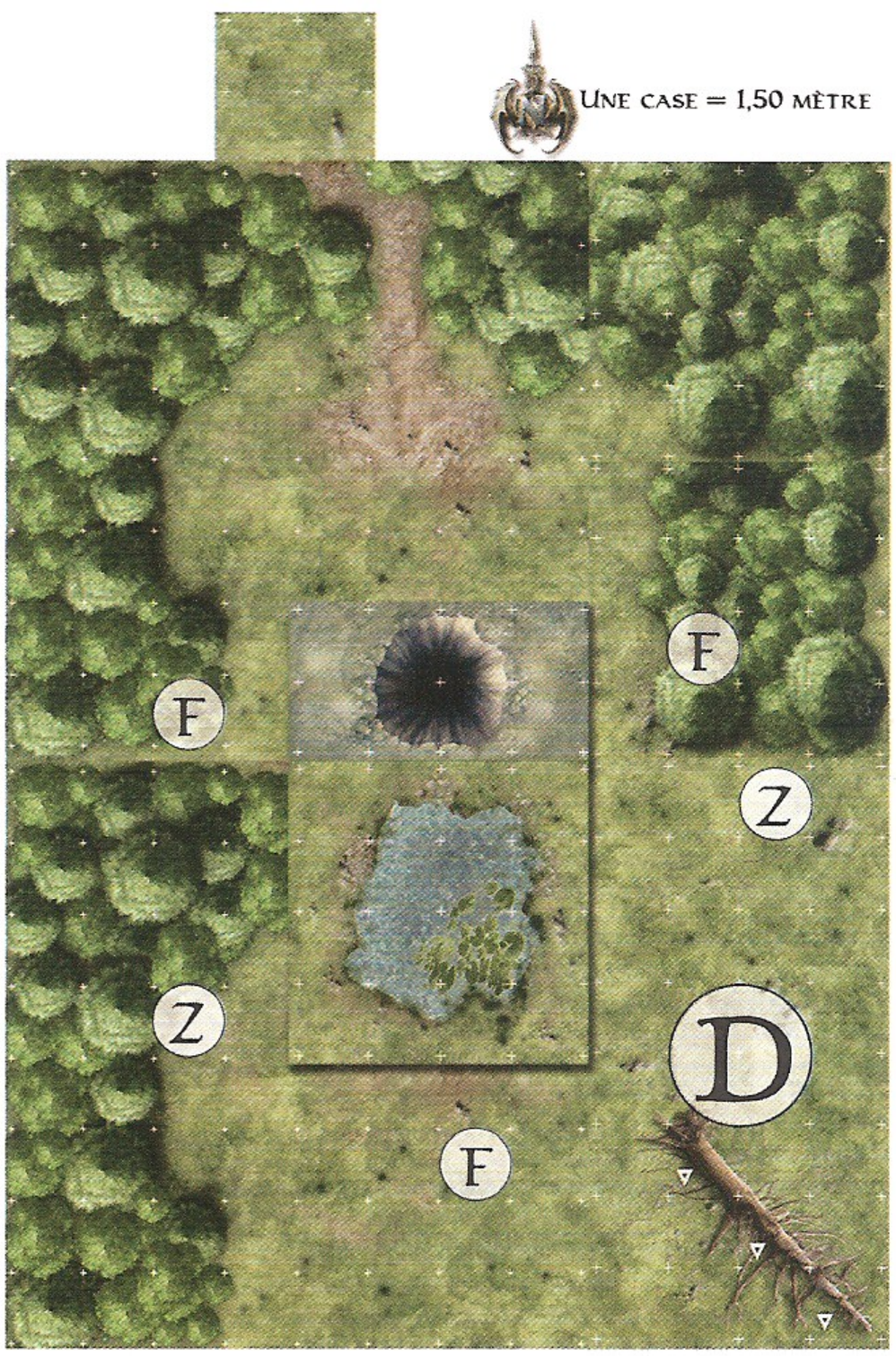
Épines empoisonnées : chaque case d'arbres contient un mur d'épines de 3 mètres de haut. Il est possible de se frayer un passage à travers ce mur, qui est considéré comme du terrain difficile. Les épines bloquent les lignes de mire. À chaque fois qu'une créature pénètre dans une case d'épines, elle subit 5 dégâts de poison. Les créatures qui ignorent les terrains difficiles (telles que les zéphyrs prestelins) ne subissent pas ces dégâts de poison.

Fosse d'épines : près du centre de la salle se trouve une fosse profonde de 3 mètres. Quiconque pénètre dans une case de la fosse subit 5 dégâts de poison ; une créature qui tombe dedans subit 1d10 + 5 dégâts provoqués par la chute. Escalader les parois glissantes de la fosse nécessite un test d'Athlétisme DD 20.

Plaque de verglas : toute créature de taille M ou plus petite qui pénètre sur une case de glace se déplace d'une case supplémentaire dans la même direction avant de poursuivre son mouvement. Cet effet s'applique aussi bien aux mouvements normaux qu'aux mouvements forcés. Toute créature qui termine son tour sur une case de glace doit réussir un test d'Acrobaties DD 20 ou tomber à terre.

Malédiction du cœur engourdi : cela affecte toutes les créatures dans la caverne, comme indiqué dans l'encadré de la page 110.

Trésor : après avoir vaincu le dragon hideux et sauvé l'Arbre blanc de l'Hiver, les aventuriers peuvent découvrir une cache d'équipement dans les branches du jeune arbre (test de Perception DD 23). Outre un bon nombre d'objets d'aventure communs, cette cache renferme un objet magique de niveau 14 et un autre de niveau 15, ainsi qu'un parchemin de Rémission. Si les aventuriers sauvent également Braila, la dryade leur offre 140 pp et deux *potions de regain* pour les remercier.



CHAPITRE 5

L'Ombrebasse

VINCENT DUTRAIT

La Noirceur, le Long Frisson, le tombeau du Monde, Glace-Cœur : les mots manquent à ceux qui ont exploré ses corridors glaciaux pour définir l'Ombrebasse. Cet endroit étreint le cœur comme une amertume glacée et aveugle l'esprit comme un suaire. Sa nature affecte les lieux et les émotions bien plus profondément que la froidure malsaine que l'on peut ressentir à la surface de Gisombre, et elle se traduit dans les noirs tunnels par un froid si intense qu'il congèle l'eau comme le sang.

L'Ombrebasse est un domaine d'outre-tombe légendaire, une froide sépulture qui engloutit bien des vivants, une chape de ténèbres qui étouffe les sons et fait perdre tout espoir. D'étranges endroits sont inhumés dans l'éternelle obscurité de l'Ombrebasse. Certains font écho à des lieux de l'Outreterre, quand d'autres sont le nid de maléfices inconnus.

Dans les ténébreuses profondeurs de l'Ombrebasse, les cartes se lisent comme des épitaphes et n'offrent que de fausses promesses. Ceux qui s'y aventurent doivent trouver leur chemin en tâtonnant dans l'obscurité absolue. Même ceux qui portent des lumières naviguent en aveugle, engourdis par le froid, et ils ne peuvent s'en remettre qu'à leur instinct pour trouver une voie qui ne mène pas à une mort rapide. La magie aide parfois les âmes égarées, et les créatures indigènes ont acquis une connaissance extrasensorielle de leur environnement, mais l'Ombrebasse demeure un lieu trompeur, où même la roche peut vous trahir.

Ce chapitre développe les sujets suivants.

- **Habitants de l'Ombrebasse :** un échantillon des pires créatures que les explorateurs peuvent s'attendre à rencontrer ici.
- **Géographie et phénomènes :** les spécificités qui font de l'Ombrebasse un domaine à part.
- **Rencontre type de l'Ombrebasse :** une étrange alliance entre des traqueurs obscurs et des morts-vivants attire l'attention des personnages.
- **Clair-Obscur, la cité des secrets :** le foyer des exégètes, des humanoïdes qui recourent à des méthodes étranges et cruelles dans leur quête de savoir.
- **Esarham, le cimetière des démons :** un lieu qui ne devrait pas pouvoir exister, et pourtant...
- **Lathan, la rivière des âmes :** là où vont les morts pour attendre Reine Corneille - ou un sort bien plus effroyable.
- **La tour des Noirs Secrets :** une exploration de donjon pour des personnages d'échelon parangonique, dans laquelle les aventuriers devront parcourir l'Ombrebasse et affronter des ravisseurs exégètes sur leur territoire.

HABITANTS DE L'OMBREBASSE

Obscurs, exégètes et morts-vivants peuplent la ténébreuse Ombrebasse. Pendant que les exégètes avides de savoir approfondissent leurs vastes connaissances et que les morts-vivants errent en quête de nouvelles proies, les rumeurs de la présence de dragons d'ombre attirent les âmes vaillantes en quête de défis (et de trésors) surpassant ceux que l'on trouve dans le monde des mortels. En termes de défis, les aventuriers en herbe qui se risquent dans l'abîme glacial de l'Ombrebasse trouvent souvent bien plus qu'ils ne souhaitent.

Obscurs : Les serviteurs dévoués

Contrairement aux shadar-kai, les obscurs s'acclimatent bien à la vie dans l'Ombrebasse. Même séparés de leurs maîtres, ils trouvent facilement des créatures plus puissantes à servir. Qu'ils agissent comme espions à la solde des exégètes ou comme émissaires des morts-vivants, les obscurs se complaisent dans les rôles de subordonnés. Les drows sont peut-être les seuls maîtres qu'ils évitent - probablement parce qu'ils ont appris une cruelle leçon en servant de messagers entre les shadar-kai et les cités drows des Profondeurs.

Guides obscurs

Rencontre de niveau 11 (3 100 px)

Trois traqueurs obscurs guident à travers l'Ombrebasse un duergar et sa suite de diables légionnaires en route pour un rendez-vous important avec d'autres puissantes créatures.

- 3 traqueurs obscurs (chasseurs de niveau 10, cf. *BF* 197)
- 1 héleur infernal duergar (artilleur de niveau 12, cf. *BF2* 94)
- 6 prétoriens (diables légionnaires) (sbires de niveau 11, cf. *BF* 70)

Exégètes : Les hermétiques maîtres du savoir

Les exégètes sont d'énigmatiques humanoïdes qui vivent sous la surface de Gisombre, dans des cités où règne un silence de mort. Dans leurs étroits corridors et leurs chambres confinées, ils travaillent inlassablement à la lueur des lampes à huile. Certains passent chaque jour des heures à cataloguer, sur des rouleaux de parchemin faits de la peau des morts, la masse en perpétuelle expansion de leurs connaissances. D'autres occupent ce temps à examiner les faits, aussi insignifiants soient-ils, qu'ils extirpent d'âmes, de corps, de morts-vivants asservis ou de vivants capturés. Lorsqu'ils souhaitent extorquer tous les savoirs de ces derniers, les exégètes les soumettent parfois à un rituel d'interrogatoire, appelé le Dévoilement, qui s'achève par la mort de la victime.

Les exégètes accumulent ces monceaux de secrets pour un besoin futur. Cet amas de connaissances n'est pas constitué de vérités fracassantes, mais plutôt d'infimes détails du quotidien arrachés à l'esprit des trépassés. Pris séparément, ces fragments n'ont que peu de valeur. Mais tout comme leur seigneur, Vecna, les exégètes sont convaincus que chacune de ces minuscules informations soigneusement consignées est un fil unique d'une tapisserie bien plus vaste. Lorsque les fils ténus qui connectent l'ensemble auront enfin été découverts et que la trame aura été intégralement déchiffrée, le savoir ainsi révélé pourra fournir à Vecna le levier dont il a besoin pour amorcer la prochaine révolution cosmique - une révolution qui, il l'espère, le placera au sommet.

Les repaires et les cités des exégètes, telle Clair-Obscur (page 124) abritent des alliés morts-vivants doués de conscience (liches, momies et autres) qui sont tout aussi désireux de glaner des savoirs oubliés.

Les exégètes sont décrits plus en détail à partir de la page 140

La rencontre de niveau 15 de la page 141 décrit un groupe d'exégètes typiques et leurs compagnons.

Morts-vivants : Les éternels assoiffés de puissance

Comme le reste du plan, les domaines souterrains de Gisombre sont hantés par les morts-vivants, des hordes errantes de zombies aux spectres tourmentés. Parmi les morts-vivants qui écument l'Ombrebasse, nombreux sont ceux qui cherchent à se tenir à l'écart des vivants ; les rencontres avec les créatures qui traquent activement des proies vivantes - tels que goules et vampires - sont donc rares.

Spectres et spectres du néant infestent cependant l'Ombrebasse et s'allient fréquemment avec des créatures encore plus maléfiques qu'eux. Les ténébreux rôdent également en ces lieux, de même que les bodaks qu'ils créent.

De puissants morts-vivants, tels que les liches, parcourent l'Ombrebasse pour y bâtir leurs repaires ou y recruter des alliés.

Explorateurs de l'ombre

Rencontre de niveau 14 (5 800 px)

Une liche au service d'Orcus, de Vecna ou d'un quelconque maître maléfique mène un petit groupe de serviteurs à travers l'Ombrebasse. Elle est à la recherche d'un objet de pouvoir et peut proposer d'échanger des informations au lieu de combattre.

- 1 liche de magicien humain (contrôleur d'élite de niveau 14, cf. *BF* 175)
- 1 garde protecteur (soldat de niveau 14, cf. *BF* 122)
- 2 fantômes gémissants (contrôleurs de niveau 12, cf. *BF* 113)
- 1 serpent d'ombre (franc-tireur de niveau 16, cf. *BF* 240)

Autres habitants de l'Ombrebasse

Des groupes de shadar-kai pénètrent dans l'Ombrebasse lors de missions d'exploration ou de raids, mais ils tentent rarement d'établir une présence durable.

Des mantes obscures volètent à travers les souterrains en quête de proies. Elles sont utilisées comme animaux de garde par les habitants de l'Ombrebasse, tout particulièrement les obscurs.

Le serpent d'ombre fait ici son nid, tandis que la puissante éclipse des roches attaque la roche et creuse des tunnels, pâle reflet du voyage originel de Torog à travers les ténèbres.

Visiteurs de l'Ombrebasse

Si les explorateurs qui visitent Gisombre sont rares, ceux qui s'aventurent dans les obscures cavernes qui s'étendent en dessous sont pour ainsi dire inexistants.

Toutefois, il arrive que des agents d'Orcus entrent dans l'Ombrebasse pour espionner les exégètes, pour lever des armées de morts-vivants ou encore dans l'espoir de trouver le nom secret de la Reine Corneille.

Les drows cherchent également à établir des places fortes en ces lieux et à s'allier avec les exégètes. Ceux qui ont vent de ces tentatives supposent que la haine qui couve entre les drows et les shadar-kai pousse les disciples de Lolth à miner l'influence du peuple de la Reine Corneille par tous les moyens.

GÉOGRAPHIE ET PHÉNOMÈNES

Les points faibles dans le tissu qui sépare Gisombre du monde sont bien plus nombreux dans l'Outreterre qu'à la surface, mais ils sont aussi bien plus difficiles à trouver en raison de la nature changeante des deux domaines souterrains. La Voie du Roi offre le moyen le plus fiable de trouver le chemin d'Ombrebasse, même s'il n'est pas le plus sûr.

Dans Gisombre, le passage vers l'Ombrebasse se trouve de la même manière que celui vers l'Outreterre dans le monde. Nombre de lieux où souterrains et surface se connectent ont un reflet dans Gisombre.

Quelle que soit la méthode employée, les signes indicateurs de la traversée entre les plans demeurent les mêmes : un pas dans l'Ombrebasse et la lumière des torches semble absorbée par les ténèbres, l'haleine se change en buée et un frisson parcourt la peau et la colonne vertébrale. À deux pas, la buée s'enroule comme un fantôme tourmenté et le frisson gagne les tripes comme un terrible pressentiment. Plus loin, et la roche semble laisser apparaître des visages d'agonie qui fixent les intrus de leur regard avide, et l'air devient glacial.

Une fois qu'ils ont été rencontrés, la plupart des phénomènes et des terrains spécifiques à l'Ombrebasse peuvent être reconnus et leurs effets identifiés avec un test d'Arcanes DD 25, sauf mention contraire.

OBSCURITÉ

Comme à la surface de Gisombre, les sources de lumière sont étouffées par l'Ombrebasse et leur rayon d'éclairage est diminué de moitié. Ainsi, une torche éclaire à 2 cases au lieu de 5 ; une lanterne à 5 cases au lieu de 10. Les lumières magiques ne sont pas affectées.

La Voie du Roi

Dans l'Ombrebasse, la Voie du Roi est un large corridor découpé en zigzag dans la pierre. La roche éclatée est aussi acérée que si Torog l'avait tranchée la veille. Cette déchirure hantée met en contact les différents peuples de l'Ombrebasse, ce qui les incite à s'affronter constamment pour en contrôler et fortifier les principaux accès. Le long de la Voie du Roi, la maîtrise du territoire est une chose fugace où les soldats de royaumes défunts fuient sans cesse devant l'assaut de forces plus terribles encore.

Roche-dieu

Aucune entité divine ne peut entrer dans l'Outremonde sans, d'une certaine manière, mourir ou adopter un aspect de la mort. Certains revivent lorsqu'ils quittent la terre des trépassés, mais tous y laissent au moins des fragments d'eux-mêmes. Même le Roi Rampant n'est pas parvenu à y échapper.

Lorsque Torog, telle une lame, transperça le cœur du domaine de la mort, la roche maudite elle-même rendit les coups. Aux endroits où tombèrent les esquilles des os du dieu, des formations d'une pierre nommée roche-dieu jaillirent. Ces colonnes de matière crayeuse, évoquant le calcaire, s'élèvent du sol à intervalles irréguliers.

Ces piliers rocheux communiquent aux êtres vivants proches un écho de la résistance physique et mentale de Torog, mais ils infligent également une douleur insoutenable à ceux qui sont la proie d'autres afflictions.

Au moins une faction d'exégètes s'emploie à localiser et répertorier la position de chaque fragment de roche-dieu de l'Ombrebasse. Qu'ils connaissent ou non l'utilité de cette information, ils ne la partagent pas.

Un fragment de roche-dieu occupe généralement une zone de 3 à 9 cases contiguës. Il peut être identifié avec un test d'Exploration ou de Religion DD 25.

Effet : un bloc de roche-dieu typique mesure entre 90 centimètres et 3 mètres de hauteur, et peut avoir l'effet d'un abri ou d'un terrain bloquant en fonction de sa hauteur. Les créatures vivantes adjacentes à une case de roche-dieu bénéficient d'un bonus de +2 en Vigueur et en Volonté. Par ailleurs, toute créature vivante adjacente à une case de roche-dieu qui rate un jet de sauvegarde subit 5 dégâts nécrotiques par échelon.

Utilisation : placer de la roche-dieu dans une rencontre avec plusieurs créatures disposant de pouvoirs qui provoquent des jets de sauvegarde place les PJ devant un dilemme intéressant : les avantages qu'il y a à rester près de la roche-dieu ne sont pas négligeables, mais attention au retour de flamme lorsqu'ils ratent leurs jets de sauvegarde !

Les flots stygiens

Dans toute l'Ombrebasse, des eaux troubles s'infiltrent et s'accumulent. Larmes, sueurs froides, venin et sang noir coulent comme de l'eau en ruisselets murmurants ou en torrents furieux. Le froid glace ces liquides stygiens qui s'insinuent dans la pierre. Des rivières, des lacs et des mers se figent, inertes dans les ténèbres glacées de l'Ombrebasse. Les cascades se tarissent ou s'engourdissent, l'eau coulant en faibles spasmes sous une croûte de glace.

Rares sont les mortels qui nagent dans ces étranges courants, mais les morts-vivants y abondent. Ces eaux abritent les corps et les esprits des créatures de l'Outreterre qui, liées à l'eau de leur vivant, y sont enchaînées dans leur mort. Les flots stygiens réclament tous les êtres aquatiques qui trépassent avec des paroles amères aux lèvres, l'âme pleine de sombres pensées et le cœur froid comme la pierre.

Terrain et dangers

L'Ombrebasse abrite bien des dangers semblables à ceux des Hauts-fonds et des Profondeurs, mais elle est aussi le foyer de périls spécifiques au plan des ombres. En plus des terrains décrits aux pages 51-52 du *Manuel des Plans* (noires-terres, suintement nécromantique et souillure sépulcrale), on peut trouver dans l'Ombrebasse les terrains et dangers suivants.

Le souffle figé

Dans certaines régions de l'Ombrebasse, le souffle chaud des êtres vivants gèle dans l'air et se transforme en un grésil paresseux qui tinte sinistrement. Ce n'est pas une brume ordinaire. Chaque exhalaison se recroqueville et se fige en l'air. Barbes et moustaches se couvrent rapidement de givre et une poussière scintillante s'accumule autour de la tête et des épaules.

Une zone de souffle figé remplit une grotte de taille à accueillir une rencontre, mais cette buée gelée semble flotter à travers l'Ombrebasse, poussée par une brise imperceptible, et peut être rencontrée dans d'étroits tunnels ou de bien plus vastes cavernes. Le souffle figé peut être identifié avec un test d'Exploration DD 20.

Effet : Les créatures dans une zone de souffle figé subissent un malus de -10 sur leurs tests de Discrétion. Les créatures qui ne respirent pas (telles que les anges, les créatures artificielles - vivantes ou non - et les morts-vivants) ne subissent pas ce malus.

Utilisation : Le souffle figé ayant un impact limité en combat, son utilisation dans ces circonstances est plus décorative que dangereuse. Dans une zone où les personnages sont incités à se déplacer silencieusement, il peut en revanche ajouter à la tension dramatique de la scène ou les forcer à envisager un chemin moins direct et peut-être plus dangereux.

La mort glacée

Le froid intense et la nature magique de l'Ombrebasse se combinent pour créer une menace surnaturelle nommée la mort glacée. Ce givre noir miroitant naît dans des lieux envahis par le froid et la mort, et s'infiltre partout.

Mort glacée — **Obstacle de niveau 13**
Danger — 800 px

Le givre noir court sur la roche froide, impatient de dévorer la chaleur de la vie.

Danger : ce danger consiste en une zone de 2 à 5 cases contiguës. Lorsqu'une créature vivante se déplace dans une case adjacente, la mort glacée s'étend vers elle.

Perception

✦ DD 21 : le personnage remarque le sombre éclat de la lumière qui se réfléchit sur une surface couverte d'une couche de givre noir.

Autres compétences : Arcanes ou Exploration

✦ DD 23 : le personnage reconnaît et identifie le danger avant de se déplacer dans une case adjacente à la mort glacée.

Déclencheur

Lorsqu'une créature vivante pénètre dans une case adjacente à une case de mort glacée ou y débute son tour, le danger attaque.

Attaque

Action d'opportunité **Corps à corps**
Cible : la créature qui déclenche l'attaque
Attaque : +16 contre Vigueur
Réussite : 2d8 + 6 dégâts nécrotiques et de froid.
Échec : demi-dégâts.
Effet : la mort glacée croît en taille afin d'inclure l'espace occupé par la créature qui l'a déclenchée.

Contre-mesures

✦ Une attaque qui inflige des dégâts de feu ou radiants à une cible dans une zone de mort glacée, de même qu'une décharge ou une explosion qui inflige des dégâts de feu ou radiants dans une zone de mort glacée, désactive la totalité du danger jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'attaquant.

✦ Un personnage peut faire fondre ou gratter la mort glacée à une case de sa position au prix d'une action simple en réussissant un test de Larcin DD 23.

✦ Un feu de camp ou tout brasier similaire détruit la mort glacée dans les cases qu'il occupe et les cases adjacentes après une heure de combustion.

Le vide affamé

Sous Gisombre, dans la nuit éternelle, certains lieux ne drainent pas seulement la lumière et la chaleur, ils absorbent la vie elle-même. Les créatures qui s'aventurent dans ce vide affamé ont la troublante impression de tomber hors de leur corps. La lumière ne peut pas dissiper cet effet car ce n'est pas l'obscurité mais l'espace lui-même qui défait le tissu de l'existence. Une créature prise dans le vide affamé est plus proche de la mort qu'en tout autre endroit.

Le vide affamé occupe généralement une zone de 5 à 10 cases de côté, mais en certains lieux - dont on dit qu'ils sont le reflet des sites de batailles épiques dans l'Outreterre -, il peut être bien plus étendu. Le vide affamé peut être identifié avec un test d'Exploration DD 20.

Effet : dans le vide affamé, la lumière vive est automatiquement réduite à un éclairage faible. Une créature prise à l'intérieur subit un malus de -1 à ses jets de sauvegarde contre la mort. Une créature en péril qui achève son tour dans une case de vide affamé subit 2 dégâts nécrotiques par échelon.

Utilisation : le vide affamé accélère la chute de « en péril » à « inconscient » et de « inconscient » à « mort », ce qui rend les rencontres dangereuses encore plus terrifiantes pour les personnages.

Les nébuleuses d'âmes

Lorsque des vivants sont tués dans l'Ombrebasse, ils laissent derrière eux des vestiges, des fragments d'âme qui s'agglomèrent en amas nébuleux. Certains de ces fragments ressemblent à des versions éthérées des créatures qu'elles étaient, tandis que d'autres apparaissent comme des crânes intangibles. Les géants de la mort convoitent ces fragments d'âme, qu'ils utilisent pour alimenter leurs pouvoirs.

Dans l'Ombrebasse, les nébuleuses d'âmes ainsi formées occupent des zones de 3 cases de côté. Elles peuvent être identifiées avec un test d'Exploration ou de Religion DD 25.

Effet : une nébuleuse d'âmes n'a aucune substance et ne bloque pas les mouvements ni les lignes de mire. Elle ne peut pas être attaquée ou endommagée de quelque manière que ce soit.

Toute créature vivante, à l'exception des créatures d'ombre, qui se trouve dans l'espace occupé par une nébuleuse d'âme subit un malus de -2 à ses jets d'attaque ainsi qu'à toutes ses défenses. Au prix d'une action simple, la créature concernée peut tenter un test difficile de Religion afin d'absorber le pouvoir de la nébuleuse d'âmes. En cas de succès, la créature regagne des points de vie comme si elle avait dépensé une récupération et la nébuleuse d'âmes se dissipe temporairement, pour se reformer non loin au bout de quelques heures ou de quelques jours. Une créature ne peut pas retenter ce test.

Utilisation : la présence d'une nébuleuse d'âmes pourrait être le seul avertissement avant qu'un géant de la mort n'attaque les personnages.

Créer de nouvelles nébuleuses d'âmes

Lorsqu'une créature vivante rate un jet de sauvegarde contre la mort dans l'Ombrebasse, un fragment de son âme se manifeste dans la case qu'elle occupe (ou une des cases qu'elle occupe). Ce fragment demeure dans la case jusqu'à la fin de la rencontre.

Si la créature ne meurt pas, le fragment d'âme disparaît à la fin de la rencontre. Si la créature meurt, le fragment devient permanent (jusqu'à ce qu'il soit récolté par un géant de la mort ou une créature similaire). Même si la créature est ressuscitée plus tard, ce fragment de son âme reste dans l'Ombrebasse.

Carte de glaçombre

Une carte de glaçombre offre un moyen efficace de trouver son chemin dans l'Ombrebasse. Cette carte magique est faite d'un bloc de glace de la taille d'une écuelle et épais d'environ 10 centimètres. Dans la glace, des nervures et des bulles indistinctes se reforment constamment pour dessiner un plan, mais cet entrelacs demeure indéchiffrable tant que la carte n'est pas activée.

Carte de glaçombre Niveau 10

Ce lourd bloc de glace fumée est parcouru de tout un réseau de craquelures et de bulles d'air qui dessinent un minuscule monde de grottes et de souterrains.

Objet merveilleux 5 000 po

Propriété : ce bloc de glace ne fond jamais, bien qu'il puisse brûler comme du bois. Il dispose de 50 points de vie.

Pouvoir (quotidien) : action simple. En examinant en détail la *carte de glaçombre*, vous pouvez déterminer un itinéraire pour atteindre une destination de votre choix dans l'Ombrebasse. Les dangers et les ennemis qui se trouvent entre vous et cette destination ne sont pas indiqués. La carte révèle seulement un chemin possible entre votre position et l'objectif. Une fois cet objet activé, l'itinéraire reste visible jusqu'à votre prochain repos prolongé.

VINCENT DUTRAIT

RENCONTRE TYPE DE L'OMBREBASSE

Rencontre de niveau 10 (2 500 px)

CONFIGURATION

2 nécrophages guerroyeurs (N)
2 traqueurs obscurs (T)
2 mastodontes zombies (Z)

Deux traqueurs obscurs (des mercenaires engagés par un seigneur fomorian) ont formé une fragile alliance avec un couple de nécrophages guerroyeurs et leurs serviteurs zombies, à l'issue d'un affrontement deux jours plus tôt entre les deux groupes (affrontement qui s'est soldé par la destruction de trois zombies transis au service des nécrophages). Cette alliance n'étant rien de plus qu'une trêve motivée par des buts communs, chaque groupe attend l'occasion de trahir l'autre.

Les aventuriers peuvent se retrouver impliqués par hasard dans cette situation tandis qu'ils explorent l'Ombrebasse, mais ils peuvent également avoir été envoyés par des résidents proches pour découvrir les raisons de cette alliance improbable.

Les aventuriers abordent cette salle par l'ouest. Aucun des monstres n'est immédiatement visible.

Lorsque les aventuriers découvrent les corps, lisez ce qui suit :

Trois cadavres décomposés gisent sur le sol. Une mare d'eau stagnante occupe la partie nord de la salle ; par endroits, des stalagmites jaillissent du sol. La puanteur de la mort sature l'atmosphère.

Test de Perception

DD 10 *les trois cadavres ont des ongles pareils à de longues serres griffues et des crocs acérés.*

DD 15 *vous entendez résonner dans les ténèbres le bruit métallique d'une armure.*

2 traqueurs obscurs (T) — **Chasseur de niveau 10**
Humanoïde ombreux de taille P — 500 px chacun

Initiative +14 **Sens** Perception +7 ; vision dans le noir
Pv 81 ; **péril** 40 ; cf. aussi *obscurité funeste*
CA 24 (cf. aussi *déplacement obscur*) ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 24, **Volonté** 23
VD 6

⨺ **Cimeterre** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+15 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts (critique 1d8 + 13).

Dague (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 5/10 ; +15 contre CA ; 1d4 + 5 dégâts.

Brume obscure (simple ; maintien [mineure] ; rencontre) ✦ **périmètre**
Explosion de zone 4 à 10 cases ou moins ; crée un périmètre de ténèbres qui bloque les lignes de mire (les créatures disposant de vision dans le noir ignorent cet effet).

Obscurité funeste (lorsque le traqueur est réduit à 0 points de vie)
Explosion de proximité 1 ; vise les ennemis ; chaque cible est aveuglée (sauvegarde annule). Lorsqu'un traqueur obscur est tué, il explose dans une chape de ténèbres.

Avantage de combat
Lorsque le traqueur obscur bénéficie d'un avantage de combat contre une cible, ses attaques de corps à corps et à distance infligent 2d6 dégâts supplémentaires contre cette cible.

Déplacement obscur (mouvement ; à volonté)
Le traqueur obscur se déplace jusqu'à 4 cases, bénéficie d'un bonus de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité, et jouit d'un avantage de combat contre toute cible qui lui est adjacente à la fin de ce déplacement.

Invisibilité (mineure ; recharge ⚅ ⚅ ⚅ ⚅) ✦ **illusion**
Le traqueur obscur devient invisible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Alignement non aligné **Langues** commun
Compétences Discrétion +15, Larcin +15

For 12 (+6)	**Dex** 21 (+10)	**Sag** 14 (+7)
Con 15 (+7)	**Int** 14 (+7)	**Cha** 19 (+9)

Équipement habits noirs, cimeterre, 4 dagues

2 nécrophages guerroyeurs (N) — **Soldat de niveau 9**
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M — 400 px chacun

Initiative +7 **Sens** Perception +3 ; vision dans le noir
Pv 98 ; **péril** 49
CA 25 ; **Vigueur** 22, **Réflexes** 18, **Volonté** 22
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD 5

⨺ **Épée anémiante** (simple ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique**
+15 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts nécrotiques, et la cible perd une récupération et est immobilisée (sauvegarde annule).

Cueillette spirituelle (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **guérison, nécrotique**
Distance 5 ; affecte uniquement une cible immobilisée ; +12 contre Vigueur ; 2d8 + 5 dégâts nécrotiques, et le nécrophage guerroyeur regagne 10 points de vie.

Alignement mauvais **Langues** commun
Compétences Intimidation +14

For 20 (+9)	**Dex** 13 (+5)	**Sag** 9 (+3)
Con 18 (+8)	**Int** 12 (+5)	**Cha** 20 (+9)

Équipement harnois, bouclier lourd, épée longue

2 mastodontes zombies (M) — **Brute de niveau 8**
Animé naturel (mort-vivant) de taille G — 350 px chacun

Initiative +2 **Sens** Perception +3 ; vision dans le noir
Pv 88 ; **péril** 44 ; voir aussi *increvable*
CA 20 ; **Vigueur** 23, **Réflexes** 17, **Volonté** 18
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 10
VD 4

⨺ **Coup** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +12 contre CA ; 2d8 + 5 dégâts.

Bourrade du zombie (simple ; recharge ⚅)
Allonge 2 ; affecte une créature de taille M ou plus petite ; +12 contre CA ; 4d8 + 5 dégâts, et la cible est jetée à terre.

Increvable (la première fois que le mastodonte zombie tombe à 0 points de vie)
Effectuez un nouveau test d'initiative pour le mastodonte zombie. À son prochain tour de jeu, il se relève (au prix d'une action de mouvement) avec 44 points de vie.

Alignement non aligné **Langues** –

For 21 (+9)	**Dex** 6 (+2)	**Sag** 8 (+3)
Con 18 (+8)	**Int** 1 (-1)	**Cha** 3 (+0)

Tactique

Les monstres laissent leurs proies pénétrer dans la salle et approcher des corps avant de se montrer et d'attaquer.

Lorsque les nécrophages guerroyeurs lancent l'assaut, les mastodontes zombies jettent leur imposante carcasse dans la bataille. L'un émerge de la mare, tandis que l'autre sort de sa cachette derrière les stalagmites. Tous deux se jettent sur l'ennemi et utilisent leur *bourrade du zombie*. Chaque nécrophage guerroyeur agit en tandem avec un zombie, chaque groupe se concentrant sur un seul adversaire.

Les traqueurs obscurs entament la rencontre cachés (Perception DD 25 pour les remarquer). Ils libèrent leur brume obscure afin de limiter les lignes de mire des aventuriers, puis utilisent ensuite leur *déplacement obscur* et leur *invisibilité* pour se faufiler derrière la ligne de front et attaquer les cibles du deuxième rang.

Bien que les traqueurs et les morts-vivants soient techniquement alliés, aucun des camps ne se met en danger pour assister ses compagnons de fortune. Dans chacun de ces camps, si un monstre se retrouve seul et en péril, il fuit sans la moindre considération pour ses ex-alliés.

Particularités de la zone

Éclairage : obscurité ; il n'y a aucun éclairage dans cette salle.

Froid : la grotte est très froide. Bien que cela n'affecte pas les aventuriers tant qu'ils n'y passent pas plus de 8 heures (cf. *Guide du Maître*, page 159), les sons semblent étrangement étouffés.

Plafond : le plafond est haut de 4,5 mètres partout dans la grotte.

Dépouilles ensanglantées : les cases contenant des corps ou du sang (les cases rougies) sont du terrain difficile. En outre, toute créature pénétrant dans ces cases doit réussir un test d'Acrobaties DD 15 ou tomber au sol.

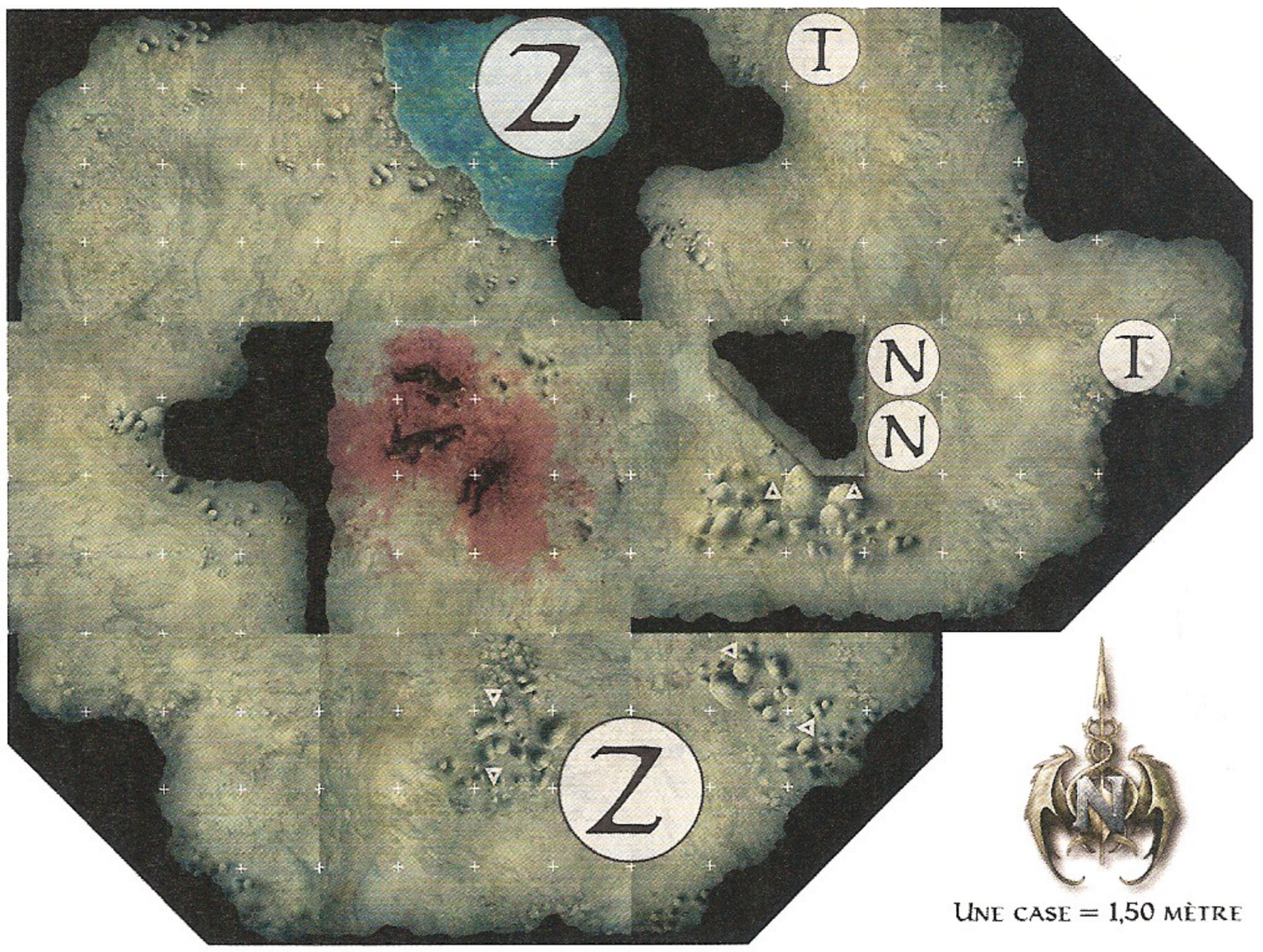
Stalagmites : les cases comportant des stalagmites (CA 5, Vigueur 10, Réflexes 5 ; 40 pv) sont du terrain difficile. Les personnages dans ces cases sont à l'abri.

Mare : cette mare d'eau trouble est profonde de 3 mètres et a été contaminée par une énergie nécrotique. Toute créature, à l'exception des morts-vivants, qui entre dans la mare est affectée par une vulnérabilité nécrotique 10 (sauvegarde annule). Les nécrophages connaissent cette propriété et en tirent parti.

Épilogue

L'un des traqueurs obscurs porte une demande de rançon en secrets et en magies en échange de la libération d'un espion capturé par leurs maîtres. Chargés de délivrer cette demande à une cité d'exégètes proche, les traqueurs se sont égarés et espéraient utiliser les nécrophages pour trouver la cité. Apporter dans la semaine qui suit cette note aux exégètes permet à ceux-ci de procéder à l'échange, ce qui vaudra aux aventuriers une faveur de leur part.

Px de quête : 500 px (quête mineure) plus 500 po pour avoir délivré la rançon à temps.



Une case = 1,50 mètre

CLAIR-OBSCUR, LA CITÉ DES SECRETS

Pour des personnages d'échelon parangonique et épique

La cité exégète de Clair-Obscur est bâtie au cœur d'une grande île, au milieu d'une caverne à demi immergée dans les tréfonds de l'Ombrebasse. Les vagues de la mer environnante roulent sur ses plages jonchées d'ossements. La plupart des visiteurs qui se rendent à Clair-Obscur empruntent un bac. Une lueur blafarde enveloppe l'île et illumine les gueules béantes des centaines d'accès aux catacombes qui abritent la ville. Les ruines d'une cité bien plus ancienne surplombent les accès tortueux de Clair-Obscur comme une couronne de flèches brisées.

Les districts de la cité

Clair-Obscur est une cité troglodyte de ruelles sinueuses et de places au plafond bas éclairées par des lueurs cadavériques. La ville est plongée dans un silence de pierre, uniquement brisé par les cris occasionnels des victimes interrogées.

La Grotte (le district franc)

Des passeurs exégètes guident leurs fines embarcations entre les rives de la caverne engloutie et l'île qui abrite la cité de Clair-Obscur. Les trois plus grandes ouvertures vers les catacombes, inondées, offrent un accès facile par voie d'eau. Au-delà, le souterrain s'ouvre sur la plus grande salle de la ville : le « port », où accostent les bacs et les petits navires.

Les visiteurs venus de contrées plus ordinaires peuvent trouver dans le bazar qui s'étend sur les docks toutes sortes de curiosités provenant de Gisombre, du monde et de plans plus distants encore. Bien des échoppes y font commerce de savoirs secrets et de connaissances rares, chacune spécialisée dans un domaine plus particulier que l'autre. Les myriades d'enseignes reflètent cette diversité : les Chants funèbres éladrins côtoient les Îles englouties de Tharnasia, les Conspirations des seigneurs pourpres font face aux Clés égarées, au milieu de centaines d'autres.

On trouve dans la Grotte plusieurs auberges, parmi lesquelles La Cape et l'Âme, Les Tenailles, ou encore Le Repos du pêcheur. On prend soin en ces lieux de ne pas laisser le voyageur se sentir trop indésirable. Néanmoins, le visiteur qui se fait des ennemis à Clair-Obscur découvre bien vite que même la plus sûre des chambres d'auberge comporte une porte secrète permettant à un exégète discret de s'y introduire.

Au mieux, Clair-Obscur se montre indifférente envers les étrangers. Les nouveaux venus peuvent y trouver gîte, commerce et peut-être même des réponses à des questions indiscrètes. Toutefois, les visiteurs qui se laissent entraîner trop loin des rues principales de la cité sont rarement retrouvés. La rumeur prétend que ces malheureux sont victimes d'exégètes sans scrupules qui ne résistent pas à la tentation de soutirer leurs secrets aux étrangers.

Parfois, un groupe se réveille pour découvrir que l'un des siens a été enlevé. Il arrive même que ce soit le groupe entier qui ne reparaisse jamais dans la salle commune après son repos. Ceux qui sont capturés de cette manière se réveillent sanglés à un sombre appareil glougloutant. Leur destin est de subir le Dévoilement.

Le Dévoilement

Le Dévoilement est le nom prosaïque que les exégètes donnent à leur rituel d'interrogatoire. Il est « final » car les créatures vivantes qui y sont soumises meurent, tandis que les âmes mortes et les morts-vivants sont détruits (à de rares exceptions près, voir plus loin). La victime révèle la moindre bribe d'information qu'elle possède, aussi insignifiante soit-elle. Le procédé implique un rituel qui n'est pas sans rappeler celui qui intervient lors de la transmission de ses bandelettes à un jeune exégète. Toutefois, dans le cas du rituel du Dévoilement, les organes de la victime sont prélevés et placés dans des jarres au moment où son corps est habillé d'un linceul. Le cerveau est le dernier organe extrait, mais il n'est pas conservé dans une jarre : il est dévoré par l'interrogateur, qui accède ainsi à la totalité des connaissances de la victime. L'auteur du rituel dispose ensuite de 12 heures pour choisir parmi toutes ces informations et les consigner avant que ce savoir ne s'estompe et disparaisse.

Dans certains cas, les créatures soumises au Dévoilement se relèvent sous forme de morts-vivants de toutes sortes, en fonction de la compétence et de l'intention de l'interrogateur.

Les Lamentations (le district des bibliothèques)

Les bibliothèques sont au centre de la culture des exégètes ; il n'est donc pas surprenant que les plus importants faisceaux de tunnels dans les catacombes soient encombrés par une kyrielle d'étagères débordantes de parchemins exégètes. Chacun de ces rouleaux est surchargé de connaissances, la plupart d'entre elles absolument triviales. Toutefois, dans ce monceau d'inepties sont enfouies de véritables trouvailles, tels que l'emplacement du trésor perdu d'un roi, le nom véritable d'un puissant démon, ou encore la réponse à une énigme gravée au fronton d'une montagne d'obsidienne dévalant à travers le Chaos Élémentaire.

Une vague hiérarchie d'exégètes contrôle les flux d'information dans Clair-Obscur. La dame des secrets, blottie dans la bibliothèque centrale de la cité, est à leur tête. Elle collabore avec tous ceux qui occupent des postes similaires dans les autres enclaves exégètes. Un jour, Vecna pourrait demander un état des lieux, et son peuple se tient prêt à y répondre.

Les Lamentations doivent leur nom à la plainte incessante, quoique faible, des fantômes désincarnés qui hantent les catacombes. Ces mornes échos sont les seuls vestiges des âmes qui sont tombées entre les mains des inquisiteurs exégètes au lieu de trouver leur chemin vers la cour de Reine Corneille.

ROB ALEXANDER

La Cour (le district de la noblesse)

Parmi les exégètes, le rang et le prestige sont primordiaux. À Clair-Obscur, ceux qui ont accompli de grandes choses se voient accorder titres, rentes et le respect de leurs pairs. Ceux qui sont ainsi honorés résident à la Cour, dans des maisons individuelles bien éloignées des austères mausolées communs où la plupart des exégètes habitent.

Connaissance de Clair-Obscur

Connaissance de la rue DD 15 : Clair-Obscur est une citée perdue au fin fond de l'Ombrebasse, dans une caverne à demi immergée. Les visiteurs doivent emprunter un bac et offrir au passeur un secret, aussi insignifiant ou personnel soit-il, en guise de droit d'entrée.

Connaissance de la rue DD 25 : Clair-Obscur n'est pas immédiatement fatale aux étrangers et aux voyageurs, ce qui en fait une destination prisée dans les méandres hostiles de l'Ombrebasse. Cette cité est connue pour les secrets qui peuvent être achetés dans ses étroits tunnels semblables à des catacombes.

Connaissance de la rue DD 30 : les habitants de Clair-Obscur, les exégètes, s'habillent de bandelettes étroitement enroulées, ce qui les rend difficile à distinguer des momies, liches et autres monstres similaires qui résident dans la cité. En dehors de la population indigène d'exégètes et de morts-vivants, Clair-Obscur abrite une grande variété de races natives de Gisombre et du monde.

Bien que l'on trouve dans tout Clair-Obscur des lieux de culte dévoués à Vecna, ses deux principaux temples se trouvent à la Cour. Clair-Obscur est l'un des rares endroits du monde et de ses reflets où Vecna est vénéré aussi ostensiblement. La plupart des exégètes révèrent le dieu des secrets, et nombre d'entre eux le servent activement. A la Cour, les nobles font étalage de leur allégeance et se livrent chaque jour à des rituels compliqués (impliquant l'interrogation d'une âme, d'une victime vivante ou d'un mort-vivant). Il est fréquent de rencontrer à la Cour des exégètes des autres districts, qui se rendent généralement à un des deux temples majeurs de Vecna ou en reviennent.

Personnes, groupes et lieux d'importance

Le gouvernement de Clair-Obscur est officiellement partagé entre Masarma Brum, la dame des secrets dans les Lamentations, et Feliano Neme, le grand prêtre de Vecna à la Cour. Bien que tous deux soient censés poursuivre les mêmes buts, chacun complote en permanence contre l'autre dans une guerre incessante d'allusions malveillantes et d'assassinats.

Le contrôle de Clair-Obscur au quotidien incombe à la Main blanche, qui est constituée de dizaines d'escouades de morts-vivants commandées par des exégètes gardiens. La Main blanche obéit conjointement à Masarma et Feliano, mais en pratique certaines escouades sont loyales à la dame des secrets et d'autres au grand prêtre.

Egas Abreu, le parcheminier, est l'un des exégètes les plus renommés de Clair-Obscur. Tout le monde s'accorde à dire que la qualité de ses parchemins est supérieure à celle des autres artisans, autant pour leur durabilité que pour leur couleur ou leur confort sous la plume.

La Bouche de l'Oracle est une arche de pierre naturelle située dans une large place. Un voile de brume emplit cette arche et il s'en échappe constamment des murmures, des mots et des bribes inarticulées dans tous les langages connus (ainsi qu'une bonne quantité de ce qui doit être du charabia, étant donné que personne ne le comprend). Traverser l'arche semble n'avoir aucune conséquence. La Bouche de l'Oracle a été apportée à Clair-Obscur comme objet d'étude, mais elle est depuis devenue une simple curiosité. Aucun des sons issus de l'arche n'a jamais pu être interprété comme un message, un avertissement ou quoi que ce soit de significatif. Néanmoins, certains ne peuvent pas s'empêcher de chercher un sens au flot de paroles de la Bouche de l'Oracle.

Origine des exégètes

Vecna est le seigneur des exégètes depuis qu'il les a attirés à son service avec des promesses de connaissances illimitées ; toutefois, il n'est pas leur créateur. Les exégètes possédaient déjà avant cela les moyens de satisfaire leur curiosité en extirpant des vivants et des morts les moindres bribes de savoir. D'après leurs légendes, leur race fut créée grâce au Premier Linceul, les bandelettes originelles que l'Ancêtre utilisa pour envelopper son corps et ainsi absorber le savoir inscrit dessus. Ce Premier Linceul, d'après les exégètes, provenait de la parure funèbre d'un enfant de Nerull. (Nerull a été le seigneur des morts originel, avant d'être détrôné par Reine Corneille.)

Bien qu'ils s'allient couramment avec les morts-vivants, les exégètes n'aspirent pas à l'immortalité à travers la non-vie. Agir ainsi les empêcherait de léguer leurs bandelettes à la génération suivante.

Vingt et une lignés d'exégètes sont aujourd'hui reconnues. Chacune se distingue à ses bandelettes héréditaires et ses membres portent tous le même nom de famille. Ces patronymes sont similaires aux noms de famille ordinaires. Bien des lignées se sont éteintes au long des siècles (il y a eu jusqu'à trente-trois d'entre elles au même moment

Description

Les exégètes sont des humanoïdes qui s'enveloppent dans de longues bandes d'un antique tissu magiquement préservé. Ces bandelettes sont bien plus qu'un étrange particularisme culturel ; une fois qu'un exégète revêt ses bandelettes, au cours d'un rituel de passage à l'âge adulte (qui partage de nombreux points commun avec le procédé de momification), les bandes de tissu deviennent partie intégrante de son corps.

Lorsqu'un exégète meurt, seules ses bandelettes sont préservées. Elles sont divisées, et deux ou trois nouvelles parures sont ainsi fabriquées. Celles-ci sont offertes à de jeunes exégètes qui accomplissent leur rituel de passage à l'âge adulte. De cette manière, des fragments de savoirs secrets et de pouvoirs ancestraux sont transmis de génération en génération. Les bandelettes possèdent des bribes de mémoires qui remontent au premier de la lignée.

Par-dessus leurs bandelettes, les exégètes se parent d'anneaux, de bracelets, de bandeaux et autres ornements, le plus souvent prélevés sur les corps de ceux qui ont été choisis pour être interrogés. La puissance et le savoir d'un exégète peuvent ainsi être grossièrement évalués à la qualité de sa parure.

Un exégète vit deux ou trois siècles, ou plus longtemps pour ceux qui ont appris les secrets de la longévité.

Thème de monstre : agent exégète

Les exégètes utilisent le rituel du Dévoilement pour extirper tous les secrets et les connaissances entreposés dans l'esprit d'une créature, ainsi que pour créer de loyaux serviteurs ou alliés morts-vivants. Parmi ces derniers, certains sont de simples momies, mais le thème de l'agent exégète peut être appliqué à presque tous les monstres pour créer de nouveaux alliés morts-vivants.

Les exégètes préfèrent employer ce procédé pour créer des agents humanoïdes, mais il fonctionne tout aussi bien sur les bêtes et les bêtes magiques. Jusqu'à présent, les exégètes ne sont pas parvenus à appliquer cet effet aux animés (tels que squelettes et golems) ou aux créatures immatérielles (telles que les âmes-en-peine), bien que les expériences en ce sens se poursuivent.

JAKE MASBRUCH

Si le thème de l'agent exégète peut être appliqué à tous les rôles de monstre, les chasseurs et les contrôleurs font de particulièrement bons spécimens. Les créatures couramment utilisées comprennent celles natives de l'Outreterre et de Gisombre telles que nains, drows, shadar-kai, rampants obscurs, dragons violets et d'ombre, nécrophages, bodaks et ombres des roches.

Les créatures auxquelles est appliqué le thème de l'agent exégète apparaissent partiellement enveloppées de bandelettes funéraires.

Origine : l'origine de la créature devient « ombre ».

Mots-clés : la créature gagne le mot-clé « mort-vivant ».

Modifications de compétences : bonus de +2 aux tests d'Arcanes, de Discrétion ou d'Intuition.

Pouvoirs d'attaque

Les créatures modifiées selon le thème de l'agent exégète préfèrent les attaques qui immobilisent les adversaires afin de pouvoir les éliminer ensuite avec des forces supérieures ou avec un enchaînement d'attaques. Les pouvoirs disponibles pour ce thème sont notamment adaptés aux monstres qui disposent d'attaques directes.

Conditionnement

Conditionnement est un bon moyen d'améliorer les capacités des chasseurs, soldats et brutes qui ne disposent que d'un nombre limité de pouvoirs d'attaque. Un bodak furtif peut utiliser *conditionnement* avec son coup (qui affaiblit la cible), afin qu'un bodak massacreur allié puisse utiliser son *regard mortel* sur des adversaires qui ne sont pas seulement immobilisés, mais également affaiblis.

Conditionnement (mineure ; utilisable uniquement en étant adjacent à un ennemi immobilisé ; rencontre)
Jusqu'à la fin de la rencontre, la créature peut au prix d'une action simple effectuer deux attaques de base de corps à corps contre les ennemis immobilisés. Tant que ce pouvoir est actif, la créature ne peut effectuer que des attaques de base. La créature peut mettre fin à ce pouvoir à tout moment au prix d'une action libre.

Troublant secret

Donnez ce pouvoir aux chasseurs, soldats ou brutes qui ont des alliés capables de ralentir ou d'immobiliser les adversaires. Un homme d'armes drow peut choisir le moment de lancer son attaque de rapière avec *troublant secret* pour s'assurer que sa cible est adjacente à au moins l'un de ses alliés.

Troublant secret (simple ; rencontre) ✦ **charme**
La créature effectue une attaque de base de corps à corps contre une cible ralentie ou immobilisée. Si cette attaque réussit, la cible doit, au prix d'une action libre, effectuer une attaque de base de corps à corps contre une créature au choix de l'attaquant.

Tir immobilisant

Ce pouvoir donne aux alliés d'un monstre artilleur, contrôleur ou chasseur la capacité de concentrer leurs attaques sur des ennemis bloqués. Un shaman des tempêtes cyclope peut employer *tir immobilisant* en conjonction avec son *orbe des tempêtes* afin de permettre à une chimère alliée d'utiliser son *souffle* sur des adversaires dans l'incapacité de quitter la zone de la décharge.

Tir immobilisant (simple ; rencontre) ✦ **charme**
La créature effectue une attaque à distance à volonté. Si cette attaque réussit, la cible est immobilisée jusqu'à la fin de son prochain tour.

Regard inquisiteur

Donné à un contrôleur, ce pouvoir étend le potentiel incapacitant de cette créature. Ainsi, un diable barbu qui déchaîne le pouvoir de son *regard inquisiteur* augmente considérablement les effets néfastes de sa coutille.

Regard inquisiteur (simple ; recharge ⚅) ✦ **psychique, regard**
Décharge de proximité 3 ; vise les ennemis ; niveau +3 contre Volonté ; la cible est ralentie (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté :* la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Pouvoirs utilitaires

Ces pouvoirs améliorent les attaques de la créature et de ses alliés ou contribuent à la protéger contre les attaques.

Toute la vérité

Donnez ce pouvoir à des monstres qui sont alliés à un exégète ou à d'autres créatures capables d'immobiliser les ennemis. Des maîtres de chasse gnolls qui propulsent leurs haches sur des personnages immobilisés en se maintenant à distance prudente peuvent se révéler une redoutable menace.

Toute la vérité
Les ennemis immobilisés confèrent un avantage de combat à cette créature.

Secret martial

Secret martial est un art défensif que tous les exégètes partagent, les monstres à thème alliés ont donc de bonnes chances de le connaître également. Les rakshasas, avec leurs apparences trompeuses, font d'excellents monstres à thème exégètes car ils peuvent dissimuler leurs bandelettes (en même temps que leur tête de tigre). Lorsque la vérité est révélée, *secret martial* leur permet d'éviter au moins une frappe vengeresse.

Secret martial (interruption immédiate, lorsque touché par une attaque de corps à corps ou de proximité ; à volonté)
La créature dont l'attaque a déclenché ce pouvoir refait le jet d'attaque avec un malus de -2.

ESARHAM, LE CIMETIÈRE DES DÉMONS

Pour des personnages d'échelon parangonique ou épique

Comme chacun le sait, une vie après la mort pour les démons est impossible, inconcevable. Pourtant, dans la région d'Ombrebasse connue sous le nom d'Esarham, une zone surchauffée, envahie par la brume, les explorateurs malchanceux peuvent découvrir la dernière demeure des âmes de démons morts depuis bien longtemps.

CONNAISSANCE D'ESARHAM

Arcanes ou Exploration DD 15 : certains explorateurs prétendent avoir rencontré des démons morts-vivants dans l'Ombrebasse.

Arcanes ou Exploration DD 25 : le dédale de tunnels connu sous le nom d'Esarham abrite les esprits tourmentés d'innombrables démons maudits, voués à se battre entre eux pour l'éternité.

Arcanes ou Exploration DD 30 : de temps en temps, le volcan au centre d'Esarham entre en éruption et détruit tout autour de lui. Les âmes démoniaques se reforment peu après pour reprendre leur incessante guerre.

PREMIÈRES ÂMES DES ABYSSES

Lorsque les Abysses sortirent du néant, elles engendrèrent les premiers démons en corrompant des originels. C'est ainsi qu'Orcus, Démogorgon et Baphomet vinrent au monde. À leur tour, ces princes démons reproduisirent cette œuvre de corruption en façonnant leurs premiers serviteurs démoniaques à partir de créatures mortelles. Ils devaient plus tard parvenir à maîtriser l'art de fabriquer des émissaires plus durables à partir du tumulte des Abysses, en s'assurant qu'à la mort de ces démons, leur essence serait rappelée dans leur domaine. Dans les premiers jours cependant, cet art dépassait leur compétence.

C'est pourquoi les tout premiers démons étaient de simples mortels, dotés d'une âme qui continuait d'exister après la destruction de leur forme physique. Ces âmes passèrent en Gisombre, mais sans aucun dieu pour les réclamer, leur nombre commença à croître de manière incontrôlable. Des batailles horrifiques éclatèrent un peu partout, et le plan entier menaçait de devenir un faubourg des Abysses.

La situation devint telle que les dieux eux-mêmes durent intervenir – bien que les érudits débattent encore pour savoir lesquels. Certains affirment que c'est l'œuvre de Nerull, le prédécesseur de la Reine Corneille comme dieu des morts, tandis que d'autres attribuent cela à Torog.

Quoi qu'il en soit, les princes démons abandonnèrent toute responsabilité pour leurs premières créations, forçant ces âmes démoniaques à languir éternellement dans la prison ténébreuse qu'est l'Ombrebasse. Lorsqu'ils ne s'abandonnent pas à leur immémoriale pulsion destructrice en guerroyant en vain les uns contre les autres, ces esprits tourmentés complotent, impuissants, pour retrouver leur grandeur passée.

LE BÛCHER

Esarham consiste en un véritable dédale de tunnels anonymes qui mènent tous vers une salle souterraine de la taille d'une cité. Cette caverne est nommée « le Bûcher » à cause du volcan perpétuellement agité qui se trouve en son centre.

Constamment, le Bûcher éructe de la fumée, des roches fondues et du magma. Une partie de la lave dégouline les pentes de la montagne fuligineuse et s'accumule en mares bouillonnantes. Une plus grande quantité encore est crachée en l'air par la montagne et se colle au plafond de la caverne. Là, ces éclaboussures de magma refroidissent rapidement en une énorme stalactite noire. Des faces de démons hurlants apparaissent dans cette roche, exhalant des nuages empoisonnés.

Après plusieurs jours ou semaines d'accumulation, la colonne de pierre s'effondre en bouchant la gueule du volcan. Le Bûcher tressaute et gronde alors pendant près d'une journée. Puis il explose à nouveau, oblitérant tout ce qui est assez malchanceux pour se trouver dans la caverne et les tunnels avoisinants. Peu de temps après, les âmes démoniaques se reforment et reprennent leur éternelle bataille ; le Bûcher recommence à cracher ses entrailles fondues, et le cycle de destruction continue.

« Les démons n'ont pas d'âme, ils cessent donc d'exister lorsqu'ils meurent. »

— Joxam, acolyte de Pélor

LES DÉMONS D'ESARHAM

Les démons voués à leur existence maudite dans le dédale d'Esarham ressemblent aux autres démons, à quelques différences près. Le thème du démon d'Esarham ci-dessous décrit ces changements.

Outre les différences en termes de mécanique de jeu, les démons d'Esarham ne se comportent pas tout à fait de la même manière que les démons normaux. Ils ne peuvent pas quitter les tunnels ou la salle centrale d'Esarham, même par la téléportation ou l'invocation. Les pouvoirs et les rituels qui reposent sur ces méthodes sont incapables de les affecter.

Les démons d'Esarham ont développé leur capacité à contacter des agents éloignés, par le biais de rituels ou d'objets magiques, afin d'étendre leur influence bien au-delà de leur domaine. Ils promettent à leurs serviteurs puissance et richesse en échange de leurs efforts pour saper leurs propres nations. De tels agents ont déjà par le passé été démasqués dans des cités humaines, éladrines, naines, drows, fomorianes ou encore exégètes.

Thème du démon d'Esarham

Appliquez les modifications suivantes pour convertir un démon existant en démon d'Esarham.

Mots-clés : la créature gagne le mot-clé « mort-vivant ».

Immunités maladie, poison

Vulnérabilités radiant 5

Contact nécrotique

Tous les dégâts sans type infligés par les attaques de corps à corps du démon deviennent nécrotiques.

Projections d'Esarham

Comme les démons d'Esarham se battent entre eux depuis quasiment le commencement, ils aspirent à trouver de nouveaux adversaires. Mais peu de candidats potentiels sont suffisamment inconscients pour s'aventurer dans leur domaine, où les démons peuvent combattre sans craindre d'être définitivement détruits.

Par conséquent, l'une des tâches les plus couramment assignées aux agents d'Esarham est de créer dans une zone une projection d'Esarham. En accomplissant un sanglant sacrifice rituel, un de ces laquais peut, pour une brève durée, convertir une zone retirée en une extension du domaine des démons. Le maître de cet agent peut alors transmettre son essence, accompagnée d'un petit groupe de compagnons choisis, jusqu'à la zone rituellement préparée.

Lorsque la projection est prête, le serviteur y attire des adversaires valeureux. Lorsque ces derniers arrivent, les démons se manifestent n'importe où dans la zone. À l'intérieur de la projection, les démons peuvent agir normalement (comme s'ils se trouvaient toujours dans leur domaine) ; s'ils y sont tués, ils sont renvoyés à Esarham où ils reprennent forme. Toutefois, un démon ne peut pas retourner dans une projection où il a été tué.

Comme les démons ne peuvent pas franchir les limites de la zone rituelle (même involontairement), leurs serviteurs s'efforcent de préparer ces champs de bataille de manière à ce que cela ne désavantage pas leur maître. Par exemple, cette limite peut concorder avec les accès naturels de la salle, mais une projection ne coupera jamais en deux un vaste espace découvert, car cette disposition permettrait aux adversaires des démons de cribler ceux-ci d'attaques à distance, à l'abri de l'autre côté de la limite.

Les démons, en proie à un ennui millénaire, mettent en scène ces confrontation avec énormément d'application. Leur objectif est de se divertir avec un combat ardu, qui s'achève en apothéose avec la mort des adversaires abusés. Dans ce but, ils demandent à leurs laquais de mettre en place des pièges ou de garnir la pièce avec des créatures supplémentaires. Les démons rivalisent entre eux pour créer les projections dotées des terrains les plus étranges et les plus impressionnants.

Ugalga, roi d'Esarham

De son vivant, Ugalga était peut-être le plus destructeur et le plus maléfique de tous les démons mortels. Les princes démons ne parviennent pas à s'accorder sur celui d'entre eux qui l'a créé, et Ugalga n'en reconnaît aucun pour maître.

À ce jour, Ugalga étend sa domination - sinon son autorité - sur les démons d'Esarham. Il ressemble à un glabrezu, mais sa forme a été altérée et pervertie par d'innombrables combats et destructions volcaniques. Il dirige Esarham depuis le sommet du Bûcher, où des démons plus faibles (des évistros aux mezzodémons, en passant par les goristros et les hezrous) s'activent frénétiquement pour construire un palais de fortune avec du magma refroidi. Ces esclaves font la course contre l'explosion imminente du Bûcher, conscients de la futilité de leurs efforts.

Ugalga désire être libre de parcourir les plans pour semer la destruction et la mort dans son sillage, comme au temps de sa création. Il ne réfrène son aversion pour les mortels que lorsqu'il entrevoit un moyen de s'évader de sa prison. Les aventuriers ont une chance de survivre à une entrevue avec lui en jouant sur ce désir avec un test réussi de Bluff.

L'Abattoir des âmes

Pour des personnages d'échelon épique

Les âmes de ceux qui meurent dans l'Outreterre se fourvoient jusqu'à l'antre de torture de Torog dans l'Ombrebasse.

Histoire : Lorsqu'il rampa pour la première fois dans l'Ombrebasse, Torog fut transpercé par un aspect de la mort qui réagit à son étincelle de pouvoir divin. De cet instant, Torog devint responsable des âmes des mortels qui succombent dans l'Outreterre. Il fit alors bâtir un lieu servant à purger ces âmes de leur connexion à l'Outreterre et les envoyer au dieu de la mort.

Nerull, durant son règne comme dieu de la mort, accepta cette ingérence, car les âmes qui lui parvenaient ainsi étaient déjà brisées et prêtes pour tous les tourments qu'il pouvait imaginer. Toutefois, Reine Corneille, après avoir détrôné Nerull, vit l'Abattoir des âmes d'un œil moins favorable. À la différence de son cruel prédécesseur, elle trouve injuste les souffrances infligées à ces âmes infortunées. Sa légion de fanatiques serviteurs mortels, les Ailes de Corneille (*Guide du Maître* 2, page 168), a juré de fermer l'Abattoir des âmes.

Description : la sinistre cathédrale des salles de torture de Torog se dresse sur une plaine glacée de l'Ombrebasse. Ses flèches d'acier givrées évoquent une main squelettique. Six dômes de fer, chacun sculpté dans la forme d'un crâne gémissant, résonnent des hurlements de souffrance des damnés.

Lorsqu'un mortel trépasse dans l'Outreterre, son âme migre vers une fosse glaciale dans l'Abattoir des âmes. Là, des immortels sadiques, les purgateurs, rassemblent ces âmes pour les envoyer dans les chambres de torture, chacune plus effroyable que la précédente. Une fois passée par toutes les salles, l'âme transcende, marquée pour l'éternité bien qu'elle n'en garde pas le moindre souvenir.

Les purgateurs se délectent de leurs rares opportunités de torturer des victimes de chair et de sang. Ces infortunés ne survivent pas longtemps, et leurs âmes rejoignent bien vite la fosse pour y attendre les tourments à venir. Les purgateurs se souviennent avec rancune de chacune des âmes qui leur a échappé. Plus l'âme avait progressé dans les chambres de torture, plus la rage des purgateurs est grande.

Amorces d'aventure : les personnages ont le plus de chances de visiter l'Abattoir des âmes au cours de l'échelon épique.

- Les personnages tentent de sauver une âme prisonnière de l'Abattoir des âmes. Les purgateurs n'accèderont à leur demande que si les aventuriers leur ramènent un fugitif spécifique.
- Les Ailes de Corneille s'apprêtent à se lancer à l'assaut de l'Abattoir des âmes. Si les personnages leur prêtent main forte, la Reine Corneille leur promet une deuxième chance s'ils venaient à mourir.

LATHAN, LA RIVIÈRE DES ÂMES

Pour des personnages d'échelon parangonique

Incapables de trouver leur chemin au travers des roches mouvantes de l'Ombrebasse, les esprits en arpentent les tunnels, en quête d'un moyen de répondre à l'appel du destin final. Dans cette fuite éperdue vers leur fin, ces âmes finissent par se rassembler. Les âmes solitaires forment des couples pervertis, les couples s'agglutinent en ruisselets d'énergie spirituelle, et ces filaments finissent par converger en un véritable torrent d'âmes : le fleuve Lathan.

Le Lathan naît de l'affluence des âmes qui s'engouffrent dans une crevasse connue sous le nom de « vallée des Soupirs ». Là, les masses gémissantes deviennent un véritable flot lorsque les esprits sont canalisés vers un étranglement naturel, dans la partie la plus étroite du canyon, connu dans les légendes de bien des peuples d'Outreterre comme le défilé de la Flèche. Au-delà de ce point, le Lathan se comporte comme un fleuve dont l'eau est remplacée par une masse fluide d'esprits luisants enchevêtrés.

Il est impossible se tromper sur la nature de la rivière des âmes dans sa course hantée à travers l'Ombrebasse. Sa lueur multicolore perce l'obscurité et son incessante plainte brise le silence de mort qui règne partout ailleurs. Un plongeon dans la rivière des âmes est synonyme de destruction assurée, mais des embarcations spéciales peuvent fendre ses flots, permettant à des créatures de traverser le Lathan ou de suivre son cours.

Dans sa course, le fleuve coule infatigablement vers les hauteurs, progressant parfois en chutes inversées. Pour finir, il se jette dans une vaste caverne connue sous le nom de Bourbier des âmes. Dans ce vaste marécage spirituel, les âmes prisonnières de l'Ombrebasse attendent l'appel de Reine Corneille. Les élus s'élèvent au-dessus des flots comme une brume et montent en spirale vers un portail magique qui s'ouvre sur le domaine de Reine Corneille, où ces âmes peuvent être jugées.

Des diables naviguent fréquemment le Lathan pour se rendre au Bourbier des âmes afin de collecter celles qui leur ont été promises. Ils flottent au-dessus des esprits, dans leurs embarcations à la coque de fer, et pêchent les âmes à l'aide de filets attrape-fantômes. La plupart du temps, ils attrapent la bonne, mais il leur arrive de garder une mauvaise prise lorsqu'ils pensent que cette âme ne sera pas regrettée.

CONNAISSANCE DU LATHAN

Exploration ou Religion DD 15 : un fleuve d'énergie spirituelle, le Lathan, serpente à travers l'Ombrebasse.

Exploration ou Religion DD 25 : des diables naviguent sur le Lathan, utilisant des filets attrape-fantômes pour pêcher les âmes qui leur sont promises.

Exploration ou Religion DD 30 : la plupart des constructions qui enjambent le Latan ne résistent pas longtemps à ses assauts, mais le pont du Ver, contrôlé par Bragarra la sorcière du Pont, semble immunisé à l'érosion surnaturelle qui ronge les autres structures.

LES EFFETS DU LATHAN

Les créatures vivantes qui osent pénétrer dans les flots du Lathan découvrent que leur corps flotte comme dans l'eau et qu'il est possible d'y nager. Toutefois, au début du tour de jeu de la créature, le courant fait glisser celle-ci de 1 case vers le rivage le plus proche.

Pour les morts-vivants, le Lathan est un tout autre environnement. Il leur est impossible d'y nager, mais ils peuvent en revanche marcher au fond et s'y déplacer normalement (comme si le fleuve n'existait pas). Toutefois, à chaque round au début du tour de jeu de la créature, celle-ci est glissée de 2 cases dans la direction du courant.

Les créatures qui ne sont ne sont pas vivantes, mais qui ne sont pas des morts-vivants, peuvent se déplacer normalement dans le Lathan, et son courant ne les fait pas glisser.

Toutes les créatures dans le Lathan bénéficient d'un camouflage comme si elles étaient dans l'eau.

Une créature dans le Lathan subit 5 dégâts nécrotiques au début de son premier tour de jeu dans le fleuve. Ces dégâts augmentent de 5 pour chaque round successif d'immersion dans la rivière des âmes : au deuxième tour dedans, une créature subit 10 dégâts nécrotiques, puis 15 au troisième et ainsi de suite. Sortir de la zone du Lathan remet les dégâts nécrotiques à 5 au premier tour en cas de nouvelle immersion. Peu de créatures sont capables de survivre longtemps dans les flots mortels du Lathan.

LE PONT DU VER

Il n'existe qu'un seul endroit sur le Lathan où une structure permanente permet de traverser les flots : le pont du Ver. Tous les autres ponts s'effondrent, comme si le fleuve s'acharnait à les jeter à bas. Le pont du Ver réussit là où tous les autres échouent grâce à sa gardienne, Bragarra la sorcière du Pont, qui le contrôle constamment pour l'empêcher d'être mis en pièces par le tumultueux Lathan.

Le pont est construit à partir du corps d'un ver pourpre, dont la longue carcasse forme un tunnel qui traverse les flots. À chaque extrémité, deux destriers noirs sont enchaînés à la bête morte et des traqueurs obscurs rôdent non loin, prêts à exécuter les ordres de leur maîtresse. Quasiment gelé et incapable de bouger autre chose que sa tête, le ver pourpre doit être halé vers le haut ou vers le bas pour compenser les mouvements de la rivière. Les traqueurs obscurs conduisent les destriers noirs pour tendre le ver lorsque leur maîtresse autorise le passage à des voyageurs, et laissent couler ses anneaux le reste du temps pour éviter les dangers flottants.

Bragarra est une tormante qui a développé ce procédé pour assurer sa subsistance. Elle offre un passage sûr par-dessus le fleuve à toute créature en échange d'une fortune en trésor et de ses trois plus joyeux souvenirs. La plupart de ceux qui consentent à ce marché s'en trouvent pour toujours appauvris. On prétend que les exégètes sont extrêmement intéressés par Bragarra et par les souvenirs qu'elle pourrait révéler une fois soumise au Dévoilement.

LATHAN, LA RIVIÈRE DES ÂMES

Le pont du Ver **Obstacle d'élite de niveau 10**
Danger 1 000 px

Les mâchoires béantes d'un gigantesque ver pourpre mort-vivant forment l'entrée d'un pont couvert qui enjambe les flots tumultueux.

Danger : ce danger recouvre un espace de 2 cases par 2 cases, occupé par la tête du ver pourpre. Une créature peut librement entrer dans ou quitter cette zone, mais elle le fait à ses risques et périls.

Perception

✦ DD 18 : le personnage décèle un mouvement et réalise que le ver est un mort-vivant.

Autre compétence : Arcanes

✦ DD 21 : le personnage reconnaît le danger du pont du Ver, connaît ses effets et comprend ses contre-mesures.

Initiative +5

Déclencheur

Le pont du Ver attaque toute créature qui n'a pas reçu de Bragarra la permission de traverser. Il porte une attaque lorsqu'une créature pénètre dans ou quitte l'emplacement de la tête, et il attaque à son tour d'initiative toute créature située à 2 cases ou moins de cet espace.

Attaque

Action simple ou action libre **Corps à corps**

Cible : la créature qui déclenche le danger

Attaque : +17 contre CA

Réussite : 2d6 + 5 dégâts, et la cible est poussée de 2 cases. Une créature poussée derrière la tête se retrouve à l'intérieur du corps, un tunnel de chair morte de 2 cases de large. Les créatures à l'intérieur du corps n'ont pas de ligne de mire ni de ligne d'effet sur celles situées à l'extérieur. Les dégâts infligés au corps ne blessent pas la tête (mais peuvent laisser pénétrer les flots du Lathan).

Contre-mesures

✦ Un personnage situé dans l'espace occupé par la tête peut, au prix d'une action simple, tenter un test d'Athlétisme DD 21. En cas de succès, le personnage parvient à maintenir la gueule fermée ou ouverte. Dans un cas comme dans l'autre, le ver ne peut pas attaquer jusqu'à la fin du prochain tour du personnage.

✦ Un personnage peut attaquer la tête du pont du Ver (CA 24, autres défenses 22 ; 220 pv ; résistances nécrotique 10, tous types 5). Lorsque la tête est en péril, elle perd sa capacité à attaquer à son tour d'initiative.

ROB ALEXANDER

La tour des Noirs Secrets

Des agents exégètes ont capturé des érudits, des explorateurs et des collectionneurs de la cité du monde naturel qui convient le mieux à votre campagne. Ces captifs sont emmenés à travers un portail vers un repaire en l'Ombrebasse. Là, les agents exégètes interrogent les malheureux en exécutant le rituel du Dévoilement.

Les aventuriers ont suivi la trace des ravisseurs jusqu'à une tour menacée par la ruine aux abords de la ville. De là, ils trouvent leur voie vers l'Ombrebasse.

Informations supplémentaires : les détails du rituel du Dévoilement se trouvent à la page 124.

Plans : cette exploration utilise une série de plan tirée de *DU4 : Arcane Towers*™.

Niveaux : cette exploration de donjon est particulièrement appropriée pour un groupe de cinq personnages-joueurs de niveaux 13 à 16.

Développer l'aventure

Pour transformer cette exploration en une aventure plus conséquente, vous pouvez envisager ces options :

- Localiser la tour en ruine pourrait impliquer un défi de compétences et un ou plusieurs combats contre des agents exégètes.
- Ajoutez des niveaux intermédiaires entre la **Rencontre TNS2** et la **Rencontre TNS3**, avec de nouveaux cultistes exégètes accompagnés de leurs alliés morts-vivants.
- Les exégètes reçoivent des renforts aussitôt que les aventuriers ont achevé la **Rencontre TNS3** et pris du repos. Ces renforts comprennent deux gardiens, un contremaître de la flamme sombre (*Outre-Tombe*, page 168), et un sauvage minotaure modifié selon le thème de l'agent exégète (page 127).
- Ajoutez un plan de donjon de rune rouge à la **Rencontre TNS3**. Ce cercle de téléportation mène à un camp exégète plus important - peut-être même à la cité de Clair-Obscur.
- Un personnage "enlevé" connu des aventuriers se révèle être un espion à la solde de Vecna et des exégètes, ce qui engendre trahisons et retombées politiques.

Rencontre TNS1 : La tour en ruine

Rencontre de niveau 15 (6 400 px)

Configuration

2 faucheurs entropiques (F)
1 exégète gardien (E)

Les exégètes utilisent cette tour à l'abandon comme avant-poste pour envoyer des captifs dans l'Ombrebasse par un portail. Un exégète y monte la garde, accompagné de deux faucheurs entropiques.

La porte extérieure est fermée à clé (Larcin DD 25 pour l'ouvrir). Les aventuriers ont également la possibilité d'escalader jusqu'au premier étage, en ruine (Athlétisme DD 18), puis de dégager l'escalier écroulé (ce qui requiert environ 10 minutes de travail) pour entrer par au-dessus. Cette seconde méthode alerte les créatures de la présence d'intrus.

Lorsque les aventuriers voient cette zone, lisez ce qui suit :

En dépit du délabrement apparent de cette tour, l'intérieur en est propre et bien entretenu. Sur le sol, entre deux créatures encapuchonnées armées de faux, une rune brille d'une lueur écarlate. Un troisième humanoïde, vêtu de bandelettes, se tient devant une table encombrée de papiers. Un escalier branlant mène à un étage disparu.

Exégète gardien (E) — **Soldat (meneur) de niveau 17**
Humanoïde ombreux de taille M — 1 600 px

Initiative +14 — **Sens** Perception +13 ; vision dans le noir
Autorité de la Main blanche aura 2 ; au début du tour de jeu de l'exégète, un allié mort-vivant situé dans l'aura peut effectuer une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre.
Pv 167 ; **péril** 83
CA 33; **Vigueur** 30, **Réflexes** 28, **Volonté** 29
Résistances nécrotique 10
VD 6

⊕ **Épée de garde** (simple ; à volonté) ✦ **arme, psychique**
+24 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts plus 1d8 dégâts psychiques, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du gardien.

Exquise vulnérabilité (mineure ; à volonté 1/round)
Distance mire ; vise une créature morte-vivante alliée adjacente à un ennemi immobilisé. La prochaine fois que la cible effectue un jet pour recharger un pouvoir, elle peut effectuer un jet supplémentaire au prix d'une action libre.

Blason du gardien (simple ; rencontre)
Chaque allié situé à 5 cases ou moins du gardien effectue une attaque de base contre un ennemi immobilisé au prix d'une action libre, à condition qu'il soit en mesure de voir et d'entendre le gardien.

Secret martial (interruption immédiate, lorsque le gardien est touché par une attaque de corps à corps ou de proximité ; rencontre)
La créature dont l'attaque a déclenché ce pouvoir refait le jet d'attaque avec un malus de -2.

Alignement mauvais — **Langues** abyssal, commun, universel
Compétences Arcanes +16, Diplomatie +16, Intuition +18

For 21 (+13)	**Dex** 19 (+12)	**Sag** 20 (+13)
Con 23 (+14)	**Int** 16 (+11)	**Cha** 16 (+11)

Équipement épée longue

2 faucheurs entropiques (F) **Chasseur d'élite de niveau 15**
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M 2 400 px chacun

Initiative +15 **Sens** Perception +10 ; vision dans le noir
Pv 232 ; **péril** 116
Régénération 10 (si un faucheur entropique subit des dégâts radiants, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
CA 31; **Vigueur** 29, **Réflexes** 29, **Volonté** 27
Immunité maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilité** radiant 5
Jets de sauvegarde +2
VD 6
Points d'action 1

⊕ **Faux sépulcrale** (simple ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique**
Allonge 2 ; +20 contre CA ; 4d4 + 5 dégâts nécrotiques.

Assaut entropique (simple ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique, psychique**
Nécessite une faux ; explosion de proximité 2 ; 4d4 + 5 dégâts nécrotiques, la cible est hébétée (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté* : la cible est étourdie à la place (sauvegarde annule). *Second jet de sauvegarde raté* : la cible subit 10 dégâts psychiques continus et est étourdie (sauvegarde annule les deux).

Œil de la mort imminente (mineure 1/round, à volonté) ✦ **psychique, regard, terreur**
Explosion de proximité 3 ; vise une créature ; +18 contre Volonté ; la cible subit 10 dégâts psychiques si elle attaque le faucheur entropique (sauvegarde annule).

Disparition du néant (simple ; à volonté)
Le faucheur entropique disparaît, annulant les lignes de mire et les lignes d'effet sur lui pour toutes les créatures. Au début de son tour de jeu suivant, il réapparaît à 5 cases ou moins de la case qu'il occupait lors de sa dernière utilisation de *disparition du néant*.

Alignement mauvais **Langues** commun
Compétences Intimidation +14
For 23 (+13) **Dex** 18 (+11) **Sag** 17 (+10)
Con 20 (+12) **Int** 16 (+10) **Cha** 14 (+9)
Équipement robes, faux

Tactique

Les faucheurs entament la bataille avec œil de la mort imminente, puis lancent des assauts entropiques sur les intrus. Ils utilisent disparition du néant pour sortir et rentrer constamment dans la mêlée, en prenant soin de réapparaître près des cibles les plus vulnérables.

Le gardien exégète reste au centre de la pièce afin que les faucheurs puissent bénéficier de son aura d'autorité de la Main blanche. Il s'efforce d'immobiliser les ennemis avec son épée de garde, puis il utilise le blason du gardien pour octroyer une attaque gratuite à ses alliés.

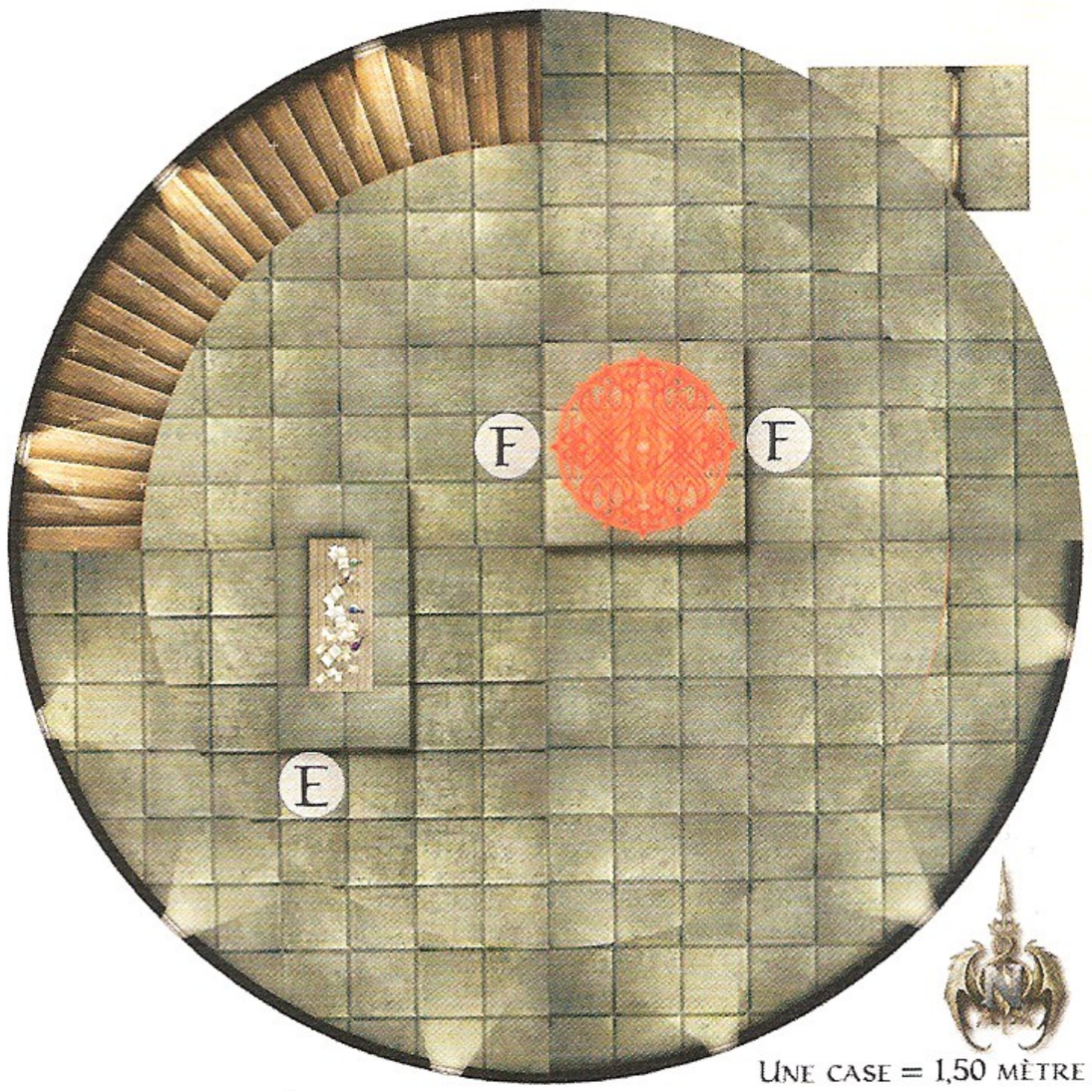
Particularités de la zone

Éclairage : obscurité. Cette pièce n'a aucune source de lumière. Toutefois, des fenêtres placées haut sur les murs laissent filtrer l'éventuelle lumière extérieure, en fonction du moment de la journée, éclairant faiblement la pièce. Si les aventuriers atteignent la tour de nuit, tout ce qui filtre de l'extérieur est un peu plus de ténèbres.

Escalier : cet escalier branlant est tout aussi hasardeux à monter qu'à descendre (terrain difficile). Tout dégât causé à une case d'escalier provoque l'effondrement de celle-ci et de toutes les cases adjacentes.

Rune rouge : cette rune fait partie d'un rituel de Portail planaire spécial, utilisé par les exégètes pour se déplacer ainsi que leurs captifs depuis et vers l'Ombrebasse. Il fonctionne comme un cercle de téléportation permanent ; les personnages doivent accomplir un rituel de Portail planaire pour l'activer.

Table : sur la table se trouvent des instruments et des papiers variés. Les documents indiquent que les prisonniers sont emmenés à travers la rune rouge vers un lieu caché de l'Ombrebasse. Les aventuriers trouvent également sur la table un parchemin de rituel de Portail planaire et une carte ancienne (valant 5 000 po), un miroir d'argent ornementé dans le style de Bael Turath (valant 7 500 po) et une bourse pleine de gemmes (valant 1 500 po).



Une case = 1,50 mètre

RENCONTRE TNS2 : MESSE NOIRE

Rencontre de niveau 16 (7 600 px)

CONFIGURATION

1 chevalier blasphème (C)
1 réceptacle spirituel blasphème (R)
1 exégète imprécateur (I)
2 exégètes meurtriers(M)

Avant d'emmener les captifs dans la salle des Questions en dessous, les exégètes leur font subir une « inhumation » cérémonielle dans cette pièce. Cela donne, selon eux, une chance au sujet de méditer sur les connaissances qu'il a accumulées, ce qui est censé favoriser l'extraction de ces savoirs lors du Dévoilement.

Un imprécateur exégète supervise cette pièce et consigne toutes les allées et venues entre ce lieu et la tour dans le monde naturel. Il accueille les voyageurs et se charge des nouvelles arrivées, ainsi que de dissuader les visiteurs indésirables avec l'aide de deux exégètes meurtriers et de deux blasphèmes.

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

Cette salle ronde est semblable à celle de la tour que vous venez de quitter. Vous vous tenez sur une rune bleue luisante ; une table couverte de documents est placée exactement au même endroit que la précédente. À la place de l'escalier branlant, une trappe fermée est visible à l'ouest de la table. Une plateforme de métal avec une manivelle est située de l'autre côté de la pièce, au sud-est de la table.

Trois humanoïdes momifiés se tiennent dans la salle. Deux d'entre eux brandissent des couteaux à la lame cruelle, tandis que le troisième vous considère d'un œil intrigué.

Chevalier blasphème (C) **Soldat de niveau 14**
Animé naturel (créature artificielle, mort-vivant) de taille M 1 000 px

Initiative +13 **Sens** Perception +7 ; vision dans le noir
Pv 142 ; **péril** 71
CA 30 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 26, **Volonté** 26
Immunités maladie ; **Résistances** nécrotique 10, poison 10 ; **Vulnérabilité** radiant 10
VD 6

Épée à deux mains (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+21 contre CA ; 1d10 + 8 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du chevalier blasphème ; voir aussi *puissance blasphématoire*.

Coup circulaire (simple ; rencontre) ✦ **arme**
Nécessite une épée à deux mains ; explosion de proximité 1 ; +21 contre CA ; 2d10 + 8 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du chevalier blasphème ; voir aussi *puissance blasphématoire*.

Puissance blasphématoire (lorsqu'une créature marquée par le chevalier blasphème effectue une attaque qui ne prend pas le chevalier pour cible)
Jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, le chevalier blasphème inflige 2d10 dégâts nécrotiques supplémentaires lorsqu'il touche la créature marquée.

Alignement non aligné **Langues** commun
For 25 (+14) **Dex** 18 (+11) **Sag** 10 (+7)
Con 22 (+13) **Int** 14 (+9) **Cha** 14 (+9)
Équipement armure d'écailles ornementée, épée à deux mains

Réceptacle spirituel blasphème (R) **Contrôleur d'élite de niveau 15**
Animé naturel (créature artificielle, mort-vivant) de taille M 2 400 px

Initiative +11 **Sens** Perception +11 ; vision dans le noir
Pv 292 ; **péril** 146
CA 29 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 26, **Volonté** 28 ; voir aussi *transfert de volonté*
Immunités maladie ; **Résistances** nécrotique 15, poison 10 ; **Vulnérabilité** radiant 10
Jets de sauvegarde +2
VD 6
Points d'action 1 ; voir aussi *action dominante*

Masse d'armes (simple ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique**
+20 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts nécrotiques.

Étincelles arcaniques (simple ; à volonté) ✦ **feu, nécrotique**
Distance 10 ; +19 contre Réflexes ; 2d6 + 5 dégâts de feu et nécrotiques.

Volontés contraires
L'esprit d'un réceptacle spirituel blasphème lutte constamment contre le corps dans lequel il a été placé. Au début de son tour de jeu, jetez 1d6.
1-3 : le corps est dominant, et le blasphème gagne les pouvoirs *masse d'armes voleuse de vie* et *emploi de l'esprit* (voir Corps dominant, plus bas).
4-6 : l'esprit est dominant, et le blasphème gagne les pouvoirs *sphère d'hallucination* et *emploi du corps* (voir Esprit dominant, plus bas).

Transfert de volonté (lorsque le réceptacle spirituel blasphème est touché par une attaque contre Volonté)
L'attaquant choisit si le corps ou l'esprit du réceptacle spirituel blasphème est dominant jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de celui-ci.

Action dominante
Lorsqu'un réceptacle spirituel blasphème dépense un point d'action, la créature choisit si son corps ou son esprit est dominant.

Corps dominant

Emploi du corps (mineure 1/round ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique**
Le blasphème effectue une attaque de *masse d'armes*.

Masse d'armes voleuse de vie (simple ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique**
Nécessite une masse d'armes ; +20 contre CA ; 3d8 + 6 dégâts nécrotiques, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du réceptacle spirituel blasphème.

Esprit dominant

Emploi de l'esprit (mineure 1/round ; à volonté) ✦ **feu, nécrotique**
Le blasphème effectue une attaque d'*étincelles arcaniques*.

Sphère d'hallucination (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique, psychique**
Explosion de zone 2 à 20 cases ou moins ; deux attaques :
1 : vise les ennemis ; +19 contre Vigueur ; 1d10 + 5 dégâts nécrotiques, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du réceptacle spirituel blasphème.
2 : vise les ennemis ; +19 contre Volonté ; 2d6 + 5 dégâts psychiques, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Alignement mauvais **Langues** commun
Compétences Arcanes +19, Religion +19
For 24 (+14) **Dex** 18 (+11) **Sag** 18 (+11)
Con 18 (+11) **Int** 25 (+14) **Cha** 27 (+15)
Équipement cotte de mailles, masse d'armes

Exégète imprécateur (I) **Artilleur de niveau 16**
Humanoïde ombreux de taille M 1 400 px

Initiative +15 **Sens** Perception +10 ; vision nocturne
Murmures de haine aura 1 ; tout ennemi qui commence son tour de jeu dans l'aura est poussé de 2 cases.
Pv 123 ; **péril** 61
CA 28 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 29, **Volonté** 27
VD 6

⨺ **Poigne inquisitrice** (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
+21 contre Réflexes ; 2d6 + 4 dégâts psychiques, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'imprécateur.

⨺ **Malédiction du doute insidieux** (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
Distance 20 ; +21 contre Réflexes ; 2d8 + 7 dégâts psychiques, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Tempête maudite (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **périmètre, psychique**
Explosion de zone 3 à 20 cases ou moins ; +21 contre Réflexes ; 1d10 + 7 dégâts psychiques, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule). L'explosion crée un périmètre de bandelettes funéraires animées qui persiste jusqu'à la fin de la rencontre. Le périmètre constitue un terrain difficile. Toute créature qui termine son tour de jeu dans le périmètre est immobilisée (sauvegarde annule).

Secret martial (interruption immédiate, lorsque l'exégète imprécateur est touché par une attaque de corps à corps ou de proximité ; à volonté)
La créature dont l'attaque a déclenché ce pouvoir refait le jet d'attaque avec un malus de -2.

Alignement mauvais **Langues** abyssal, commun, universel
Compétences Arcanes +15, Diplomatie +18, Intuition +15

For 18 (+12)	**Dex** 24 (+15)	**Sag** 14 (+10)
Con 21 (+13)	**Int** 14 (+10)	**Cha** 20 (+13)

2 exégètes meurtriers (M) **Chasseur de niveau 16**
Humanoïde ombreux de taille M 1 400 px chacun

Initiative +16 **Sens** Perception +10 ; vision nocturne
Pv 124 ; **péril** 62
CA 30 ; **Vigueur** 29, **Réflexes** 27, **Volonté** 29
VD 6

⨺ **Dague inquisitrice** (simple ; à volonté) ✦ **arme, psychique**
+21 contre CA ; 2d4 + 9 dégâts psychiques, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du meurtrier.

Exhumation des secrets (simple ; nécessite une dague ; recharge ⚄ ⚄ ⚅) ✦ **arme, charme, psychique**
Vise une créature immobilisée ; +19 contre Volonté ; 2d4 + 4 dégâts plus 5d6 dégâts psychiques. Une cible réduite à 0 points de vie ou moins par cette attaque est dominée par l'exégète meurtrier. Une créature dominée ne tombe pas inconsciente et n'a pas besoin d'effectuer de jets de sauvegarde contre la mort. Elle meurt uniquement lorsque ses points de vie atteignent une valeur négative égale à sa valeur de péril. Si la cible sous le contrôle du meurtrier regagne suffisamment de points de vie pour ne plus être mourante, ou si le meurtrier est réduit à 0 points de vie, le contrôle du meurtrier sur la cible cesse.

Secret martial (interruption immédiate, lorsque touché par une attaque de corps à corps ou de proximité ; à volonté)
La créature dont l'attaque a déclenché ce pouvoir refait le jet d'attaque avec un malus de -2.

Alignement mauvais **Langues** abyssal, commun, universel
Compétences Arcanes +17, Discrétion +17, Intuition +15

For 21 (+13)	**Dex** 19 (+12)	**Sag** 15 (+10)
Con 22 (+14)	**Int** 19 (+12)	**Cha** 23 (+14)

Équipement dague

Tactique

Les exégètes ne s'embarrassent pas de questions : ils attaquent aussitôt, sachant qu'ils apprendront ce qu'ils désirent bien plus efficacement en utilisant le rituel du Dévoilement plus tard.

L'imprécateur ouvre les hostilités avec une *tempête maudite* afin d'immobiliser des ennemis pour l'*exhumation des secrets* des meurtriers. Dans le même temps, l'imprécateur appelle à l'aide et les blasphèmes sortent en brinquebalant de la fosse fermée par la trappe.

Le chevalier blasphème choisit un adversaire portant une lourde armure et s'arrange pour le marquer avec des attaques d'*épée à deux mains*. S'il peut toucher au moins deux cibles, il utilise son *coup circulaire*.

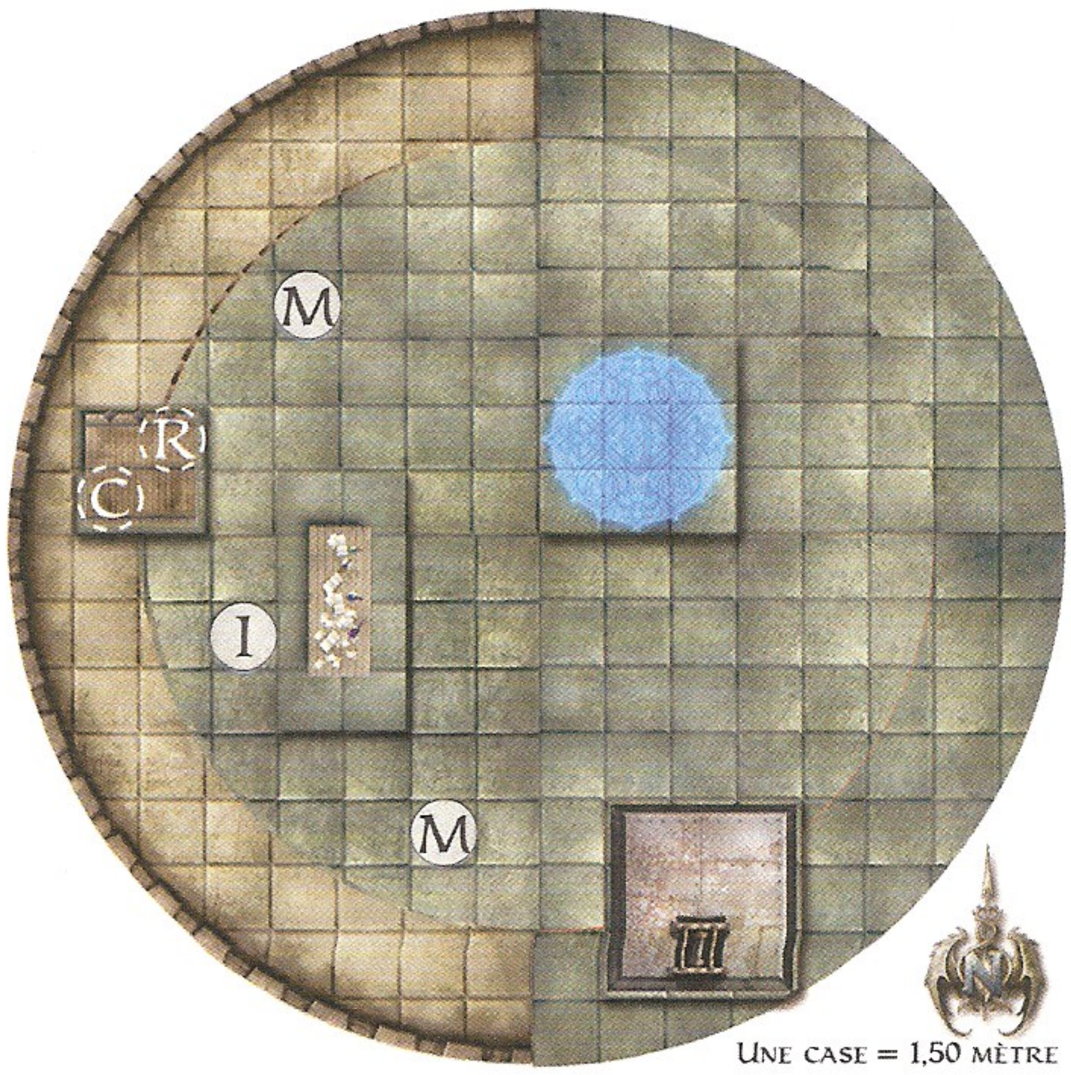
Particularités de la zone

Éclairage : éclairage faible procuré par la luminosité de la rune bleue.

Rune bleue : cette rune fait partie d'un rituel de Portail planaire spécial, utilisé par les exégètes pour se déplacer ainsi que leurs captifs depuis et vers l'Ombrebasse. Il fonctionne comme un cercle de téléportation permanent ; les personnages doivent accomplir un rituel de Portail planaire pour l'activer.

Trappe : elle mène à la fosse d'inhumation, une cavité nue profonde de 3 mètres où les exégètes entreposent les nouveaux arrivants. Elle abrite *actuellement deux blasphèmes*.

Plateforme : Une manivelle permet à un personnage qui se tient sur cette plateforme de métal de l'abaisser d'une case au prix d'une action mineure. La **Rencontre TNS3** se trouve au fond du puits de 9 mètres qui continue en dessous. Sectionner les câbles enroulés dans la manivelle (défenses 15 ; 20 pv) envoie la plateforme s'écraser au fond du puits, avertissant les créatures en dessous.



Une case = 1,50 mètre

RENCONTRE TNS3 : LE DÉVOILEMENT

Rencontre de niveau 17 (8 900 px)

CONFIGURATION

1 naga osseux exégète (N)
5 exégètes brutes (B)
1 exégète inquisiteur (I)
1 exégète gardien (G)

Les exégètes utilisent cette vaste salle pour accomplir leur sinistre rituel du Dévoilement. Les torves font partie d'une « expérience sociologique » pour déterminer si le procédé de momification des exégètes peut rendre ces féroces créatures suffisamment dociles pour servir dans des circonstances délicates.

Au début de la rencontre, le naga osseux se trouve derrière la longue étagère et hors de vue des aventuriers. Comme toutes les créatures modifiées selon le thème de l'agent exégète (cf. page 126), il semble momifié, contrairement à son apparence squelettique habituelle.

Dans le cas où les aventuriers arrivent normalement en descendant lentement sur la plateforme, les monstres de cette pièce ne soupçonnent pas la présence d'intrus jusqu'à ce que la plateforme se pose. Si les personnages ont fait s'écraser la plateforme en sectionnant les câbles, les exégètes se retranchent derrière des positions défensives tant qu'ils n'ont pas reçu de la pièce du dessus la confirmation d'une fausse alerte.

Lorsque les aventuriers pénètrent dans cette salle, lisez ce qui suit :

Quelques taches de sang déparent l'aspect ordonné de cette salle. De hautes étagères arborent une quantité de livres et de parchemins, et une grande table au centre de la pièce est couverte de matériel d'alchimie. Trois tables plus petites sont visibles ; sur chacune repose une dépouille humanoïde partiellement éviscérée et momifiée.

Plusieurs momies à la large carrure, tenant des grandes haches, sont visibles un peu partout dans la pièce, tandis que d'autres humanoïdes couverts de bandelettes se tiennent près de la table centrale.

Test de Perception
DD 20 *les humanoïdes sur les tables bougent encore.*

5 exégètes brutes (B) — **Sbire (brute) de niveau 18**
Humanoïde naturel (aveugle, torves) de taille M — 500 px

Initiative +10 **Sens** Perception +11 ; vision aveugle 10
Pv 1 une attaque ratée ne n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 30 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 26, **Volonté** 24
VD 6

⊕ **Grande hache** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+21 contre CA ; 12 dégâts (14 dégâts contre une cible en péril).

Toute la vérité
Les ennemis immobilisés confèrent un avantage de combat à cette créature.

Alignement mauvais **Langues** commun, profond
For 17 (+12) **Dex** 12 (+10) **Sag** 15 (+11)
Con 14 (+11) **Int** 7 (+7) **Cha** 9 (+8)
Équipement grande hache

Naga osseux exégète (N) — **Contrôleur d'élite de niveau 16**
Bête magique immortelle (mort-vivant) de taille G — 2 800 px

Initiative +11 **Sens** Perception +13 ; vision dans le noir
Cascabelle mortelle (nécrotique) aura 2 ; un ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura est hébété.
Pv 328 ; **péril** 164
CA 30 ; **Vigueur** 32, **Réflexes** 28, **Volonté** 29
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 20 ; **Vulnérabilité** radiant 10
Jets de sauvegarde +2
VD 7
Points d'action 1

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Allonge 2 ; +20 contre CA ; 2d4 + 6 dégâts, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule). *Effet secondaire :* la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

Balancement mortel (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Explosion de proximité 3 ; les créatures aveugles sont immunisées ; +21 contre Volonté ; la cible est hébétée (sauvegarde annule). Si la cible est déjà hébétée, elle subit 3d6 + 6 dégâts nécrotiques à la place.

Secret martial (interruption immédiate, lorsque la créature est touchée par une attaque de corps à corps ou de proximité ; à volonté)
La créature dont l'attaque a déclenché ce pouvoir refait le jet d'attaque avec un malus de -2.

Conditionnement (mineure ; utilisable uniquement en étant adjacent à un ennemi immobilisé ; rencontre)
Jusqu'à la fin de la rencontre, la créature peut au prix d'une action simple effectuer deux attaques de base de corps à corps contre les ennemis immobilisés. Tant que ce pouvoir est actif, la créature ne peut effectuer que des attaques de base. La créature peut mettre fin à ce pouvoir à tout moment au prix d'une action libre.

Alignement non aligné **Langues** commun, draconique,universel
Compétences Arcanes +18, Histoire +18, Intuition +20, Religion +18
For 22 (+14) **Dex** 16 (+11) **Sag** 20 (+13)
Con 28 (+17) **Int** 20 (+13) **Cha** 22 (+14)

TACTIQUE

Les brutes torves se ruent sur les aventuriers en faisant des attaques de *grande hache* dès que possible. Si l'un d'eux a la possibilité de coincer plusieurs cibles en renversant des étagères, il le fait aussitôt (voir "Particularités de la zone").

Le naga osseux utilise son *balancement mortel* lorsqu'il est sûr de ne pas prendre un de ses maîtres exégètes dans l'explosion (les torves aveugles et les victimes, dont les yeux sont bandés, sont immunisées). S'il peut s'avancer de manière à se retrouver adjacent à un ennemi immobilisé, il utilise *conditionnement* puis effectue deux *morsures* contre cet adversaire à chaque round.

L'exégète gardien engage l'adversaire qui semble le plus robuste et tente de l'immobiliser avec *épée de garde*. Il utilise son *blason de gardien* dès qu'il en a la possibilité.

L'exégète inquisiteur se tient à l'écart du combat en immobilisant les personnages avec *j'ai les moyens de vous faire parler* avant d'enchaîner avec *soumis à la question*.

Exégète inquisiteur (I) **Contrôleur de niveau 18**
Humanoïde ombreux de taille M — 2 000 px

Initiative +12 **Sens** Perception +10 ; vision nocturne
Murmures asservissants aura 5 ; les ennemis dans l'aura sont ralentis et subissent un malus de-2 à leurs jets de sauvegarde.
Pv 172 ; **péril** 86
CA 32 ; **Vigueur** 30, **Réflexes** 32, **Volonté** 30
Résistances 10 nécrotique
VD 6

⊕ **Poigne inquisitrice** (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
+22 contre Réflexes ; 2d8 + 7 dégâts psychiques, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin du prochain tour de l'inquisiteur.

J'ai les moyens de vous faire parler (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
Distance 10 ; +22 contre Réflexes ; 1d10 + 7 dégâts psychiques, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Soumis à la question (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **charme, psychique**
Distance 10 ; vise une créature immobilisée ; +22 contre Volonté ; la cible subit 15 dégâts psychiques continus et est maîtrisée (sauvegarde annule les deux). Une cible réduite à 0 point de vie ou moins par les dégâts continus de cette attaque est dominée par l'inquisiteur. Une créature dominée ne tombe pas inconsciente et n'a pas besoin d'effectuer de jets de sauvegarde contre la mort. Elle meurt uniquement lorsque ses points de vie atteignent une valeur négative égale à sa valeur de péril. Si la cible sous le contrôle de l'inquisiteur regagne suffisamment de points de vie pour ne plus être mourante, ou si l'inquisiteur est réduit à 0 point de vie, le contrôle de l'inquisiteur sur la cible cesse.

Alignement mauvais **Langues** abyssal, commun, universel
Compétences Arcanes +21, Diplomatie +19, Intuition +15
For 12 (+10) **Dex** 16 (+12) **Sag** 12 (+10)
Con 20 (+14) **Int** 24 (+16) **Cha** 20 (+14)

Exégète gardien (G) **Soldat (meneur) de niveau 17**
Humanoïde ombreux de taille M — 1 600 px

Initiative +14 **Sens** Perception +13 ; vision dans le noir
Autorité de la Main blanche aura 2 ; au début du tour de jeu de l'exégète, un allié mort-vivant pris dans l'aura peut effectuer une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre.
Pv 167 ; **péril** 83
CA 33; **Vigueur** 30, **Réflexes** 28, **Volonté** 29
Résistances nécrotique 10
VD 6

⊕ **Épée de garde** (simple ; à volonté) ✦ **arme, psychique**
+24 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts plus 1d8 dégâts psychiques, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du gardien.

Exquise vulnérabilité (mineure ; à volonté 1/round)
Distance mire ; affecte un allié mort-vivant adjacent à un ennemi immobilisé. La prochaine fois que la cible effectue un jet pour recharger un pouvoir, elle peut faire un jet supplémentaire au prix d'une action libre.

Blason du gardien (simple ; rencontre)
Chaque allié situé à 5 cases ou moins du gardien effectue une attaque de base contre un ennemi immobilisé au prix d'une action libre, à condition qu'il soit en mesure de voir et d'entendre le gardien.

Secret martial (interruption immédiate, lorsque le gardien est touché par une attaque de corps à corps ou de proximité ; rencontre)
La créature dont l'attaque a déclenché ce pouvoir refait le jet d'attaque avec un malus de -2.

Alignement mauvais **Langues** abyssal, commun, universel
Compétences Arcanes +16, Diplomatie +16, Intuition +18
For 21 (+13) **Dex** 19 (+12) **Sag** 20 (+13)
Con 23 (+14) **Int** 16 (+11) **Cha** 16 (+11)
Équipement épée longue

Particularités de la zone

Éclairage : éclairage faible procuré par les centaines de bougies disposées sur chaque étagère de la pièce et dans de petites alcôves dans les murs.

Plateforme : il s'agit de la plateforme utilisée pour descendre depuis la **Rencontre TNS2**.

Grande table : la grande table près du centre de la pièce est encombrée de tout un matériel d'alchimie. Les aventuriers peuvent récupérer des ingrédients pour une valeur de 10 000 po.

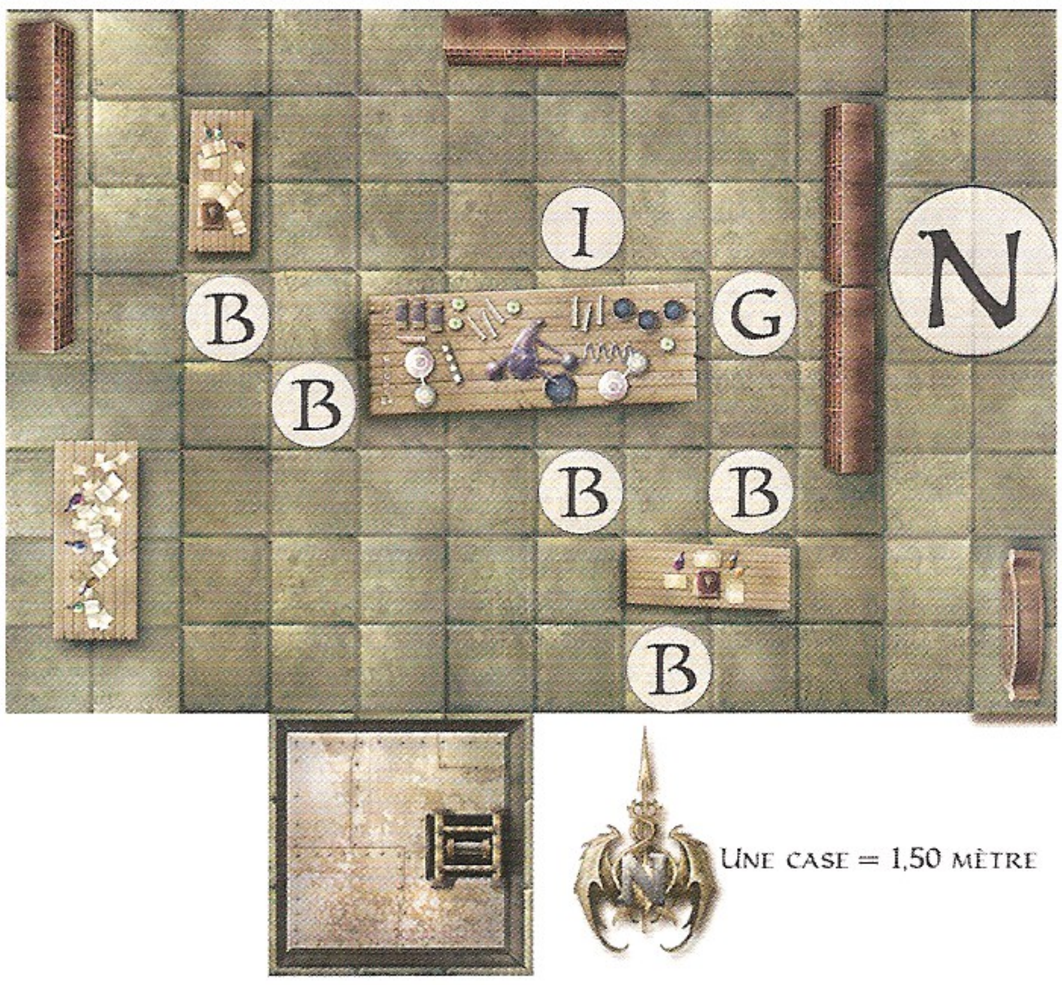
Petites tables : les trois petites tables sont utilisées pour la momification. Chacune a une victime humanoïde sanglée dessus.

Victimes : les victimes sont partiellement enveloppées de bandelettes, et il manque à chacune quelques-uns de ses organes les moins importants (préservés dans des jarres posées sur la table). Dès que le combat commence, les victimes commencent à hurler et à se tordre de douleur. Tout dégât infligé à une victime la tue.

Étagères : ces étagères contiennent de nombreux parchemins et livres rares, pour un total de 10 000 po.

Une étagère peut être renversée au prix d'une action simple (test d'Athlétisme DD 13 pour les courtes ou DD 18 pour les longues). Traitez cela comme une attaque de corps à corps contre toutes les créatures adjacentes à l'étagère du côté vers lequel elle est renversée : +20 contre Réflexes ; 2d6 + 5 dégâts, et la cible est jetée à terre.

Armoire : l'armoire dans le coin de la pièce est fermée (Larcin DD 25 pour l'ouvrir ; l'inquisiteur en porte une clé). À l'intérieur se trouvent les diverses possessions des précédentes victimes du Dévoilement, dont un objet magique de niveau 19.



Une case = 1,50 mètre

CHAPITRE 6

NOUVEAUX MONSTRES

DAVE ALLSOP

LE MONDE qui s'étend sous le monde est le domaine d'horreurs qui se nourrissent de chair, de sang, d'esprit et d'âme. Les tunnels tortueux et les étendues d'eau, sombres et infinies, de l'Outreterre conduisent les explorateurs dans l'antre de créatures qui n'ont jamais vu, ni même rêvé du soleil.

Ce chapitre présente de nouveaux monstres et donne de plus amples informations sur les créatures existantes natives de l'Outreterre.

EN CREUSANT UN PEU...

Si vous souhaitez mettre en place des rencontres avec des créatures qu'on trouve couramment dans certaines régions de l'Outreterre, vous avez de nombreuses possibilités. Voici une liste de monstres issus des ouvrages *Bestiaire Fantastique* (*BF*), *Bestiaire Fantastique 2* (*BF2*), *Draconomicon : Dragons Chromatiques*, *Outre-Tombe : les Secrets des Morts-Vivants* (*OT*), *Le Fort de Gisombre* (*H1*), *Le Labyrinthe du Pic du Tonnerre* (*H2*), *Le Roi du Dédale des Trolls* (*P1*), *L'Enclave de la Reine Démoniaque* (*P2*), *Assaut sur le Forteresse du Dragon de Nuit* (*P3*), *Aux Portes de la Mort* (*E1*), *Le Royaume des Goules* (*E2*) et *La Revanche des Géants* (*RG*) qui complète les créatures décrites dans ce chapitre.

Ces monstres apparaissent également dans le *D&D Compendium* et dans le *D&D Monster Builder*, des ressources en ligne accessibles aux abonnés D&D Insider. Rendez-vous sur www.dndinsider.com pour plus de détails.

Bas-fonds

Brutacien : *BF2*
Duergar : *BF2*, *H2*
Gobelin : *BF*, *BF2*
Humain : *BF*, *BF2*
Kruthik : *BF*
Nain : *BF*
Troglodyte : *BF*, *BF2*, *P1*

Profondeurs

Aboleth : *BF*
Balhannoth: *BF*
Dragon, adamantium : *BF2*
Dragon, violet : *Chromatique*
Drow : *BF*, *P2*, *RG*
Flagelleur mental : *BF*
Gobelin de Lolth : *P2*
Krasse abolethique : *BF2*
Kuo-Toa : *BF*
Ombre des roches : *BF*
Torve : *BF*
Tyrannœil : *BF*, *BF2*, *E1*
Ver pourpre : *BF*

Outreféerie

Cyclope : *BF*, *BF2*
Dragon, noir : *BF*
Dragon, vert : *BF*
Drake : *BF*, *BF2*, *Chromatique*, *P1*, *RG*
Fomorian : *BF*, *BF2*, *P1*
Gnome : *BF*, *BF2*
Horreur grimpante : *BF*
Hydre : *BF*, *BF2*, *E2*
Myconide : *BF2*
Spriggan : *BF2*
Tertre errant : *BF*

Ombrebasse

Âme-en-peine : *BF*, *OT*, *Chromatique*, *H3*, *P3*, *E1*, *E2*
Bodak : *BF*, *P3*
Éclipse des roches : *BF*
Hydre d'ombre : *P3*
Liche : *BF*, *OT*, *P2*
Mante obscure : *BF2*
Obscur : *BF*
Serpent d'ombre : *BF*
Spectre : *BF*
Ténébreux : *BF*, *E1*
Zombie : *BF*, *OT*, *Chromatique*, *P2*

EXÉGÈTE

Au nom de Vecna, seigneur des secrets, les mystérieux exégètes collectent le savoir à travers les plans, et exhument les connaissances enfouies dans les cités cachées des profondeurs de l'Outreterre.

Exégète imprécateur

En tant qu'initié des plus sombres secrets, l'exégète imprécateur peut venir à bout des adversaires les plus redoutables.

Exégète imprécateur **Artilleur niveau 16**
Humanoïde ombreux de taille M 1 400 px

Initiative +15 **Sens** Perception +10 ; vision nocturne
Murmures de haine aura 1 ; tout ennemi qui commence son tour de jeu dans l'aura est poussé de 2 cases.
Pv 123 ; **péril** 61
CA 28 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 29, **Volonté** 27
VD 6

⊕ **Poigne inquisitrice** (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
+21 contre Réflexes ; 2d6 + 4 dégâts psychiques, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'imprécateur.

Malédiction du doute insidieux (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
Distance 20 ; +21 contre Réflexes ; 3d6 + 5 dégâts psychiques.

Malédiction de l'incertitude fatale (simple ; rencontre)
L'imprécateur lance deux attaques de *malédiction du doute insidieux*. Si les deux attaques touchent la même cible, cette cible est immobilisée (sauvegarde annule). La cible subit un malus de -2 aux jets de sauvegarde pour mettre fin à cet état préjudiciable.

Tempête maudite (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **périmètre, psychique**
Explosion de zone 3 à 20 cases ou moins ; +21 contre Réflexes ; 1d10 dégâts psychiques, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule). L'explosion crée un périmètre de bandelettes funéraires animées qui persiste jusqu'à la fin de la rencontre. Le périmètre constitue un terrain difficile. Toute créature qui termine son tour de jeu dans le périmètre est immobilisée (sauvegarde annule).

Secret martial (interruption immédiate, lorsque l'exégète imprécateur est touché par une attaque de corps à corps ou par une attaque de proximité d'arme ; rencontre)
La créature dont l'attaque a déclenché ce pouvoir refait le jet d'attaque avec un malus de -2.

Alignement mauvais **Langues** abyssal, commun, universel
Compétences Arcanes +15, Diplomatie +18, Intuition +15
For 18 (+12) **Dex** 24 (+15) **Sag** 14 (+10)
Con 21 (+13) **Int** 14 (+10) **Cha** 20 (+13)

Tactique de l'exégète imprécateur

L'exégète imprécateur compte sur son aura de *murmures de haine* pour tenir les attaquant de corps à corps en respect, et il utilise *tempête maudite* et *malédiction de l'incertitude fatale pour immobiliser ses adversaires.*

Exégète meurtrier

Drapé dans un linceul en lambeaux, l'exégète meurtrier utilise ses lames pour réduire en charpie la volonté de ses adversaires.

Exégète meurtrier **Chasseur niveau 16**
Humanoïde ombreux de taille M 1 400 px

Initiative +16 **Sens** Perception +10 ; vision nocturne
Pv 124 ; **péril** 62
CA 30 ; **Vigueur** 29, **Réflexes** 27, **Volonté** 29
VD 6

⊕ **Dague inquisitrice** (simple ; à volonté) ✦ **arme, psychique**
+21 contre CA ; 2d4 + 9 dégâts psychiques, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du meurtrier.

Exhumation des secrets (simple ; nécessite une dague ; recharge ⚄ ⚅ ⚅) ✦ **arme, charme, psychique**
Vise une créature immobilisée ; +19 contre Volonté ; 2d4 + 4 dégâts plus 5d6 dégâts psychiques. Une cible réduite à 0 point de vie ou moins par cette attaque est dominée par l'exégète meurtrier. Une cible dominée ne tombe pas inconsciente et n'a pas besoin d'effectuer de jets de sauvegarde contre la mort. Elle meurt lorsqu'elle est réduite à un nombre de points de vie négatifs égal à sa valeur de péril. Si la cible contrôlée par le meurtrier regagne suffisamment de points de vie pour ne plus être mourante, ou si le meurtrier tombe à 0 points de vie, la domination du meurtrier sur la cible prend fin.

Secret martial (interruption immédiate, quand l'exégète meurtrier est touché par une attaque de corps à corps ou par une attaque de proximité d'arme ; à volonté)
La créature dont l'attaque a déclenché ce pouvoir refait le jet d'attaque avec un malus de -2.

Alignement mauvais **Langues** abyssal, commun, universel
Compétences Arcanes +17, Discrétion +17, Intuition +15
For 21 (+13) **Dex** 19 (+12) **Sag** 15 (+10)
Con 22 (+14) **Int** 19 (+12) **Cha** 23 (+14)
Équipement dague

Exégète gardien

L'exégète gardien démultiplie le pouvoir de ses alliés morts-vivants pendant qu'ils attaquent à son commandement.

Exégète gardien **Soldat (meneur) niveau 17**
Humanoïde ombreux de taille M 1 600 px

Initiative +14 **Sens** Perception +13 ; vision dans le noir
Autorité de la Main blanche aura 2 ; un allié mort-vivant situé dans l'aura au début du tour de jeu de l'exégète gardien peut effectuer une attaque de base de corps à corps en action libre.
Pv 167 ; **péril** 83
CA 33 ; **Vigueur** 30, **Réflexes** 28, **Volonté** 29
Résistances nécrotique 10
VD 6

⊕ **Épée de garde** (simple ; à volonté) ✦ **arme, psychique**
+24 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts plus 1d8 dégâts psychiques, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du gardien.

Exquise vulnérabilité (mineure ; à volonté 1/round)
Distance mire ; vise une créature morte-vivante alliée adjacente à un ennemi immobilisé. La prochaine fois que la cible effectue un jet pour recharger un pouvoir, elle peut effectuer un jet supplémentaire en action libre.

Blason du gardien (simple ; rencontre)
Chaque allié situé à 5 cases ou moins du gardien effectue une attaque de base contre un ennemi immobilisé en action libre, à condition que l'allié puisse à la fois voir et entendre le gardien.

Secret martial (interruption immédiate, lorsque le gardien est touché par une attaque de corps à corps ou de proximité ; rencontre)
La créature dont l'attaque a déclenché ce pouvoir refait son jet d'attaque avec un malus de -2.

Alignement mauvais **Langues** abyssal, commun, universel
Compétences Arcanes +16, Diplomatie +16, Intuition +18
For 21 (+13) **Dex** 19 (+12) **Sag** 20 (+13)
Con 23 (+14) **Int** 16 (+11) **Cha** 16 (+11)
Équipement épée longue

Tactique de l'exégète meurtrier

Le *secret martial* du meurtrier l'aide à ignorer les attaquants au corps à corps pendant qu'il se sert de son attaque de *dague inquisitrice*. Il utilise *exhumation des secrets* aussi souvent que possible, espérant retourner un adversaire tombé au combat contre ses propres alliés.

Tactique de l'exégète gardien

Un exégète gardien compte sur son aura d'*autorité de la Main blanche* et son pouvoir *exquise vulnérabilité* pour aider ses alliés morts-vivants, créant un cordon sanitaire autour de lui tout en concentrant ses attaques d'*épée de garde* sur ses adversaires peu armurés.

Exégète inquisiteur

Au simple contact de sa magie noire, n'importe quel adversaire peut voir sa vie et son âme anéanties par l'exégète inquisiteur.

Exégète inquisiteur **Contrôleur niveau 18**
Humanoïde ombreux de taille M 2 000 px

Initiative +12 **Sens** Perception +10 ; vision nocturne
Murmures asservissants aura 5 ; les ennemis pris dans l'aura sont ralentis et subissent un malus de -2 aux jets de sauvegarde.
Pv 172 ; **péril** 86
CA 32 ; **Vigueur** 30, **Réflexes** 32, **Volonté** 30
Résistances nécrotique 10
VD 6

⊕ **Poigne inquisitrice** (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
+22 contre Réflexes ; 2d8 + 7 dégâts psychiques, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'inquisiteur.

J'ai les moyens de vous faire parler ! (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
Distance 10 ; +22 contre Réflexes ; 1d10 + 7 dégâts psychiques, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Soumis à la question (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **charme, psychique**
Distance 10 ; vise une créature immobilisée ; +22 contre Volonté ; la cible subit 15 dégâts psychiques continus et est maîtrisée (sauvegarde annule les deux). Une cible réduite à 0 point de vie ou moins par les dégâts continus de cette attaque est dominée par l'inquisiteur. Une cible dominée ne tombe pas inconsciente et n'a pas besoin d'effectuer de jet de sauvegarde contre la mort. Elle meurt lorsqu'elle est réduite à un nombre de points de vie négatifs égal à sa valeur de péril. Si la cible contrôlée par l'inquisiteur regagne suffisamment de points de vie pour ne plus être mourante, ou si l'inquisiteur tombe à 0 point de vie, la domination de l'inquisiteur sur la cible prend fin.

Alignement mauvais **Langues** abyssal, commun, universel
Compétences Arcanes +21, Diplomatie +19, Intuition +15
For 12 (+10) **Dex** 16 (+12) **Sag** 12 (+10)
Con 20 (+14) **Int** 24 (+16) **Cha** 20 (+14)

Tactique de l'exégète inquisiteur

Un exégète inquisiteur emploie son attaque *j'ai les moyens de vous faire parler !* lorsqu'il est loin du combat, puis utilise *soumis à la question* sur un adversaire immobilisé. Il reste à proximité des cibles immobilisées pour que son aura de *murmures asservissants* puisse prolonger cet état préjudiciable.

Connaissance des exégètes

Arcanes DD 20 : les exégètes forment une race froide et calculatrice d'humanoïdes dédiés à dérober le savoir où qu'il soit, sur les rayonnages poussiéreux des librairies oubliées ou dans les âmes mêmes des victimes qu'ils capturent en Ombrebasse.

JAKE MASBRUCH

Arcanes DD 25 : en tant qu'agents de Vecna, les exégètes se servent d'un sombre rituel appelé Dévoilement pour fouiller la mémoire des cadavres récemment assassinés. Les cadavres corrompus par ce rituel, après avoir été enveloppés de bandelettes de lin, se relèvent sous la forme de squelettes morts-vivants.

Rencontres de groupe

Les exégètes s'allient avec des morts-vivants intelligents, mais ils préfèrent ne pas s'associer avec les goules, les vampires ou toute créature qui se nourrit de cadavre ou de sang.

Rencontre de niveau 15 (6 600 px)
- 1 exégète gardien (soldat de niveau 17)
- 1 exégète meurtrier (chasseur de niveau 16)
- 1 seigneur momie (contrôleur d'élite de niveau 13, cf. *BF* 190)
- 1 nécrophage exterminateur (brute de niveau 18, cf. *BF* 196)

Rencontre de niveau 18 (11 200 px)
- 1 exégète inquisiteur (contrôleur de niveau 18)
- 2 exégètes imprécateurs (artilleurs de niveau 16)
- 2 momies géantes (brutes de niveau 21, cf. *BF* 191)

FAUCHEUR AILÉ

LES FAUCHEURS AILÉS VOLENT DANS LES CAVERNES les plus profondes de l'Outreterre, en quête de proies ou des reliques convoitées par leur peuple.

Faucheur ailé trancheur

Le faucheur ailé trancheur utilise ses attaques de *lame brachiale* avec une précision mortelle, sillonnant le champ de bataille en laissant libre court à sa fureur.

Faucheur ailé trancheur **Chasseur niveau 23**
Humanoïde aberrant de taille M 5 100 px

Initiative +23 **Sens** Perception +17 ; vision nocturne
Pv 166 ; **péril** 83
CA 37 ; **Vigueur** 35, **Réflexes** 36, **Volonté** 34
VD 6, vol 10 (stationnaire)

⊕ **Lame brachiale** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +28 contre CA, 3d6 + 9 dégâts (critique 9d6 + 27 dégâts).

Esquive du trancheur (interruption immédiate, quand le faucheur ailé trancheur est touché par une attaque ; recharge ⚄ ⚃) ✦ **illusion, téléportation**
Le faucheur ailé trancheur devient invisible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, et se téléporte de 5 cases. S'il est marqué, la marque prend fin.

Fureur du trancheur (simple ; se recharge quand le trancheur utilise *esquive du trancheur*)
Le faucheur ailé trancheur effectue une attaque de lame brachiale contre chaque ennemi à portée.

Alignement mauvais **Langues** profond
Compétences Discrétion +24, Endurance 22

For 24 (+18)	**Dex** 26 (+19)	**Sag** 22 (+17)
Con 22 (+17)	**Int** 12 (+12)	**Cha** 10 (+11)

Tactique du faucheur ailé trancheur

Un faucheur ailé trancheur compte sur son *esquive du trancheur* pour éviter les attaques, se téléportant au milieu du combat pour déchiqueter ses adversaires avec *fureur du trancheur*.

Faucheur ailé découpeur

Les faucheurs ailés découpeurs attaquent en masse, encerclant et tailladant leurs adversaires avec leurs attaques de *lame brachiale*.

Faucheur ailé découpeur **Sbire franc-tireur de niveau 28**
Humanoïde aberrant de taille M 3 250 px

Initiative +24 **Sens** Perception +21 ; vision nocturne
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire ; cf. aussi *dispersion de l'essaim*.
CA 43 ; **Vigueur** 41, **Réflexes** 40, **Volonté** 39
VD 6, vol 10 (stationnaire)

⊕ **Lame brachiale** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +33 contre CA, 14 dégâts (critique 20), et la cible est à terre.

Dispersion de l'essaim (interruption immédiate, quand le faucheur ailé découpeur tombe à 0 point de vie)
Tous les faucheurs ailés découpeurs adjacents à ce découpeur peuvent se décaler de 5 cases en action libre.

Alignement mauvais **Langues** profond
Compétences Discrétion +27, Endurance +26

For 28 (+23)	**Dex** 26 (+22)	**Sag** 25 (+21)
Con 25 (+21)	**Int** 10 (+14)	**Cha** 12 (+15)

Tactique du faucheur ailé découpeur

Les faucheurs ailés découpeurs attaquent par groupe de deux ou plus, profitant des avantages de la *dispersion de l'essaim* lorsqu'un découpeur meurt.

Connaissance des faucheurs ailés

Exploration DD 24 : les faucheurs ailés ne chassent pas uniquement pour le sport et pour se sustenter, ils collectionnent les reliques, les armes, les effets personnels, voire les mains, des créatures qu'ils traquent.

Rencontres de groupe

Pour les faucheurs ailés, toutes les créatures sont des proies potentielles, ils s'allient donc rarement avec d'autres races.

Rencontre de niveau 28 (68 700 px)
- 6 faucheurs ailés découpeurs (sbires francs-tireurs de niveau 28)
- 2 faucheurs ailés trancheurs (chasseurs de niveau 23)
- 2 faucheurs ailés nobles (francs-tireurs de niveau 26, cf. *BF* 114)
- 3 faucheurs ailés (soldats de niveau 25, cf. *BF* 114)

JAKE MASBRUCH

FLAGELLEUR MENTAL

SI L'AGONIE D'AUTRUI FAIT LE DÉLICE de tout flagelleur mental, le tourmenteur flagelleur mental a élevé ce penchant pervers au rang d'art.

Tourmenteur flagelleur mental **Artilleur niveau 20**
Humanoïde aberrant de taille M 2 800 px

Initiative +14 **Sens** Perception +20 ; vision dans le noir
Pv 148 ; **péril** 74
CA 32 ; **Vigueur** 31, **Réflexes** 32, **Volonté** 32
VD 7, téléportation 5

⊕ **Tentacules** (simple ; à volonté)
+26 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts, et la cible est étreinte (jusqu'à évasion).

⊗ **Lance mentale** (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
Distance 20 ; +25 contre Volonté ; 3d8 + 5 dégâts psychiques, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du tourmenteur.

⸸ **Fouissage cérébral** (simple ; à volonté)
Cible étreinte ou étourdie uniquement ; +25 contre Vigueur ; 4d10 + 5 dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). Si ce pouvoir fait tomber la cible à 0 point de vie ou moins, le tourmenteur flagelleur mental lui dévore le cerveau. Ceci tue la cible instantanément et recharge tous les pouvoirs de recharge du tourmenteur. Cf. aussi *projection de tentacules*.

↝ **Projection de tentacules** (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **psychique**
Distance 10 ; +25 contre Volonté ; 4d10 + 5 dégâts psychiques, et la cible est maîtrisée (sauvegarde annule). Tant que le tourmenteur flagelleur mental maîtrise une cible avec ce pouvoir, il peut effectuer son attaque de *fouissage cérébral* en attaque à distance comme si la cible était étreinte, avec une portée de 10 cases.

✧ **Sensation d'agonie** (simple ; recharge ⚅) ✦ **psychique, téléportation**
Explosion de proximité 3 ; vise les ennemis ; aucun jet d'attaque ; 1d8 + 1 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). Si la cible est déjà hébétée, elle devient alors étourdie (sauvegarde annule). Le tourmenteur flagelleur mental se téléporte de 5 cases après l'attaque.

Alignement mauvais **Langues** profond, télépathie 20
Compétences Arcanes +22, Intimidation +22, Intuition +20, Religion +22

For 16 (+13)	**Dex** 19 (+14)	**Sag** 20 (+15)
Con 22 (+16)	**Int** 24 (+17)	**Cha** 24 (+17)

TACTIQUE DU TOURMENTEUR FLAGELLEUR MENTAL

Un tourmenteur flagelleur mental prend soin de rester derrière d'un mur d'esclaves ou d'alliés, attaquant avec *lance mentale* en attendant l'occasion de viser un meneur ou un combattant à distance avec *projection de tentacules*. Dès que ce pouvoir étreint un adversaire, le tourmenteur utilise son attaque de *fouissage cérébral* à distance. Il effectue ses attaques de *fouissage cérébral* au corps à corps contre tout adversaire étreint ou étourdi qui passe à sa portée.

CONNAISSANCE DES TOURMENTEURS FLAGELLEURS MENTAUX

Exploration DD 27 : connu pour sa capacité à pouvoir dévorer le cerveau de ses adversaires à distance, le tourmenteur solitaire est certainement l'un des flagelleurs mentaux les plus craints.

RENCONTRES DE GROUPE

Un tourmenteur flagelleur mental voyage toujours escorté d'esclaves ou d'alliés.

Rencontre de niveau 18 (10 400 px)
- 1 tourmenteur flagelleur mental (artilleur de niveau 20)
- 1 garde de bataille (contrôleur de niveau 17, cf. *BF* 122)
- 12 brutes torves (sbires brutes de niveau 18, cf. page 154)

KIERAN YANNER

GNOME

Les cavernes de l'outreféerie abritent une importante population gnome. Imprégnés de la sombre folie qui règne dans les ténèbres, ces gnomes de l'Outreterre portent toutefois le comportement malicieux de leurs cousins de la surface à un tout autre niveau, bien plus tordu et perfide.

Caravanier gnome

Les caravaniers gnomes font le serment de protéger les biens et les personnes qui voyagent en Outreterre. Bien armés et armurés, ils attaquent toute créature qui les menace, eux ou leur cargaison.

Caravanier gnome — **Soldat niveau 13**
Humanoïde féerique de taille P — 800 px

Initiative +12 **Sens** Perception +10 ; vision nocturne
Pv 132 ; **péril** 66
CA 29 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 24, **Volonté** 24
VD 5

Pic de guerre (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+20 contre CA ; 2d8 + 5 dégâts (critique 4d8 + 21), et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du caravanier gnome.

Frappe asservissante (simple ; nécessite un pic de guerre ; à volonté) ✦ **arme**
+18 contre Réflexes ; 2d8 + 5 dégâts (critique 4d8 + 21). De plus, la cible est marquée jusqu'à ce qu'elle finisse son tour de jeu dans une case qui n'est pas adjacente au caravanier. Tant que la marque persiste, la cible ne peut se décaler à moins de terminer son décalage dans une case adjacente au caravanier.

Appel de la pierre (mineure ; rencontre)
Distance 5 ; +18 contre Réflexes ; la cible est tirée de 4 cases.

Effacement (réaction immédiate, quand le caravanier gnome subit des dégâts ; rencontre) ✦ **illusion**
Le caravanier gnome devient invisible jusqu'à ce qu'il attaque ou jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Fusion avec la pierre (mouvement ; rencontre)
Le caravanier gnome se déplace de 3 cases ou se décale de 1 case, et peut traverser des cases occupées par des obstacles en pierre. Si l'obstacle est plus grand que cette distance, le caravanier peut finir son déplacement dans la case. Dans ce cas, il reste en vie et est conscient de son environnement mais il ne peut être vu ou attaqué. La seule action qu'il peut entreprendre est d'effectuer un test de Perception ou de se décaler de 1 case dans une case inoccupée au prix d'une action de mouvement.

Discrétion réactive
Si le gnome bénéficie d'un abri ou d'un camouflage lorsqu'il effectue son test d'initiative au début d'une rencontre, il peut effectuer un test de Discrétion pour se cacher.

Alignement non aligné **Langues** commun, elfique, profond
Compétences Athlétisme +17, Endurance +16
For 23 (+12) **Dex** 19 (+10) **Sag** 18 (+10)
Con 20 (+11) **Int** 15 (+8) **Cha** 16 (+9)
Équipement cotte de mailles, pic de guerre

Tactique du caravanier gnome

Un caravanier gnome tend des embuscades grâce à *fusion avec la pierre* et *effacement*, puis utilise *appel de la pierre* pour attirer un ennemi à lui, à portée de son *attaque de pic de guerre*.

Gnome marchepierre

Les marchepierres s'aventurent profondément en Outreterre et les murmures de l'Outreféerie se répercutent dans les grottes et les tunnels qu'ils arpentent.

Gnome marchepierre — **Franc-tireur niveau 13**
Humanoïde féerique de taille P — 800 px

Initiative +11 **Sens** Perception +12; vision nocturne
Pv 128 ; **péril** 64
CA 27 ; **Vigueur** 24, **Réflexes** 25, **Volonté** 26
VD 5

Marteau de lancer (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+18 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts.

Marteau de lancer (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+18 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts.

Marche fracassante (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Le gnome marchepierre effectue une attaque de base de corps à corps, se décale de 1 case, effectue une attaque de base de corps à corps contre une nouvelle cible, et se décale de 1 case.

Frappe déroutante (simple ; nécessite un marteau de lancer ; à volonté) ✦ **arme**
+16 contre Réflexes ; 2d6 + 5 dégâts, et si le marchepierre est marqué, cet état préjudiciable prend fin.

Effacement (réaction immédiate, quand le gnome marchepierre subit des dégâts ; rencontre) ✦ **illusion**
Le caravanier gnome devient invisible jusqu'à ce qu'il attaque ou jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Fusion avec la pierre (mouvement ; rencontre)
Le gnome marchepierre se déplace de 3 cases ou se décale de 1 case, et peut traverser des cases occupées par des obstacles en pierre. Si l'obstacle est plus grand que cette distance, le marchepierre peut finir son déplacement dans la case. Dans ce cas, il reste en vie et est conscient de son environnement mais il ne peut être vu ou attaqué. La seule action qu'il peut entreprendre est d'effectuer un test de Perception ou de se décaler de 1 case dans une case inoccupée au prix d'une action de mouvement.

Discrétion réactive
Si le gnome bénéficie d'un abri ou d'un camouflage lorsqu'il effectue son test d'initiative au début d'une rencontre, il peut effectuer un test de Discrétion pour se cacher.

Marchepierre (mineure ; recharge ⚅ ⚄ ⚃) ✦ **téléportation**
Le gnome marchepierre se téléporte de 3 cases. Ses cases de départ et d'arrivée doivent toutes les deux être adjacentes à de la pierre, ou doivent avoir un sol de pierre.

Alignement non aligné **Langues** commun, elfique, profond
Compétences Exploration +17
For 18 (+10) **Dex** 17 (+9) **Sag** 23 (+12)
Con 16 (+9) **Int** 20 (+11) **Cha** 14 (+8)
Équipement armure de peau, 2 marteaux de lancer

Tactique du gnome marchepierre

Un marchepierre reste en mouvement sur le champ de bataille pour éviter de se faire coincer, utilisant *frappe déroutante* pour filer entre ses adversaires sans crainte des représailles. Un marchepierre utilise *effacement* et *fusion avec la pierre* pour frapper par surprise si c'est possible, en comptant sur *marchepierre* afin d'échapper aux pires situations.

Gnome rochelier

Un gnome rochelier est profondément enraciné dans l'Outreterre, il fait appel à la puissance de la terre, voire à celle de la pierre vivante qui s'anime sous ses pieds, lorsqu'il attaque.

Gnome rochelier **Contrôleur niveau 14**
Humanoïde féerique de taille P 1 000 px

Initiative +10 **Sens** Perception +10 ; vision nocturne
Pv 140 ; **péril** 70
CA 26 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 26, **Volonté** 27
VD 5

⊕ **Poing de pierre** (simple ; à volonté)
+19 contre CA ; 2d8 + 4 dégâts.

✲ **Séisme localisé** (simple ; à volonté)
Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; vise les ennemis; +18 contre Réflexes ; 1d6 + 2 dégâts, et la cible est à terre.

✲ **Cercle de pierre** (simple ; à volonté)
Explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +18 contre Réflexes ; 2d6 + 4 dégâts. *Effet :* chaque case prise dans l'explosion constitue un terrain difficile jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du gnome rochelier.

✲ **Appel des esprits de la pierre** (mineure ; rencontre) ✦ **périmètre**
Explosion de zone 1 à 5 cases ou moins ; l'explosion crée un périmètre de terrain difficile qui persiste jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du rochelier. En action simple, le rochelier peut utiliser *poing de pierre* contre toute cible située dans le périmètre. En action de mouvement, le rochelier peut se déplacer dans le périmètre de 5 cases. *Maintien (mineure) :* l'effet persiste.

Effacement (réaction immédiate, quand le gnome rochelier subit des dégâts ; rencontre) ✦ **illusion**
Le gnome rochelier devient invisible jusqu'à ce qu'il attaque ou jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Fusion avec la pierre (mouvement ; rencontre)
Le gnome rochelier se déplace de 3 cases ou se décale de 1 case, et peut traverser des cases occupées par des obstacles en pierre. Si l'obstacle est plus grand que cette distance, le rochelier peut finir son déplacement dans la case. Dans ce cas, il reste en vie et est conscient de son environnement mais il ne peut être vu ou attaqué. La seule action qu'il peut entreprendre est d'effectuer un test de Perception ou de se décaler de 1 case dans une case inoccupée au prix d'une action de mouvement.

Discrétion réactive
Si le gnome bénéficie d'un abri ou d'un camouflage lorsqu'il effectue son test d'initiative au début d'une rencontre, il peut effectuer un test de Discrétion pour se cacher.

Alignement non aligné **Langues** commun, elfique, profond
Compétences Arcanes +17, Diplomatie +18
For 14 (+9) **Dex** 16 (+10) **Sag** 16 (+10)
Con 20 (+12) **Int** 20 (+12) **Cha** 23 (+13)

Tactique du gnome rochelier

Un rochelier utilise *fusion avec la pierre* pour se dissimuler et surprendre sa proie, il utilise ensuite *appel des esprits de la pierre* une fois que le combat a commencé. Il fait ensuite les attaques *cercle de pierre* et *séisme localisé* pour blesser et gêner les combattants de corps à corps. Il se repose sur *effacement* pour, au besoin, battre rapidement en retraite.

Connaissance des gnomes

Arcanes DD 18 : les gnomes de l'Outreterre sont de proches cousins des gnomes de la Féerie et du monde naturel. Les gnomes de l'Outreféerie peuvent être différenciés de leurs parents de la surface par leurs yeux plus grands et par la pâleur translucide de leur peau.

Arcanes DD 23 : la culture des gnomes de l'Outreterre est souvent teintée de folie et de sadisme, même si la plupart des gnomes gardent l'essentiel de leur cruauté pour les étrangers. De nombreux gnomes de l'Outreféerie sont particulièrement hostiles à l'encontre des gnomes de la surface.

Rencontres de groupe

En plus des nombreuses bêtes de l'Outreterre à leur service, les gnomes utilisent des élémentaires comme gardes du corps et comme troupes de choc.

Rencontre de niveau 10 (2 700 px)
- 1 gnome marchepierre (franc-tireur de niveau 13)
- 2 arcanophages (francs-tireurs de niveau 11, cf. *BF2* 179)
- 1 basilic œil-de-pierre (soldat de niveau 12, cf. *BF* 31)

Rencontre de niveau 13 (4 400 px)
- 3 caravaniers gnomes (soldats de niveau 13)
- 1 gnome rochelier (contrôleur de niveau 14)
- 5 colonnes de grain siliceux (francs-tireurs sbires de niveau 13, cf. *BF2* 105)

AMELIA STONER

KUO-TOA

Sur les mers privées de soleil de l'Outreterre, les kuo-toas aux écailles visqueuses sont la proie d'une noire folie qu'ils sont les seuls à pouvoir appréhender.

Garde-chiourme kuo-toa

Les garde-chiourmes kuo-toas déferlent frénétiquement sur leurs adversaires, leurs lances déchiquetant les chairs tel des crocs aiguisés.

Garde-chiourme kuo-toa **Sbire artilleur niveau 11**
Humanoïde naturel (aquatique) de taille M 150 px

Initiative +8 **Sens** Perception +5 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 23 ; **Vigueur** 24, **Réflexes** 23, **Volonté** 23
VD 6, nage 6

Lance (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+18 contre CA ; 5 dégâts.

Javeline (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 10/20 ; +18 contre CA ; 8 dégâts.

Manœuvre glissante (mouvement ; à volonté)
Un kuo-toa adjacent à un ennemi se décale dans toute autre case adjacente à celui-ci.

Alignement mauvais **Langues** profond
Compétences Athlétisme +14
For 19 (+9) **Dex** 16 (+8) **Sag** 11 (+5)
Con 15 (+7) **Int** 11 (+5) **Cha** 17 (+8)
Équipement lance, 3 javelines

Tactique du garde-chiourme kuo-toa

Les garde-chiourmes kuo-toas restent, au début du combat, à bonne distance pour lancer leurs javelines, ils ne rentrent dans la mêlée que lorsqu'ils en reçoivent l'ordre. Une fois au corps à corps, ils tentent de submerger des cibles choisies, en les prenant en tenaille afin de placer des attaques de lance tout en jouissant d'un avantage de combat.

Piquier démoniaque kuo-toa

Spécialement entraîné et endurci par une vie tout entière dédiée au combat, le piquier démoniaque kuo-toa est une véritable tornade de mort sur le champ de bataille.

Piquier démoniaque kuo-toa **Brute niveau 12**
Humanoïde naturel (aquatique) de taille M 700 px

Initiative +10 **Sens** Perception +9 ; vision dans le noir
Pv 152 ; **péril** 76
CA 24 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 24, **Volonté** 23
VD 6, nage 6

Pique (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +15 contre CA ; 2d10 + 6 dégâts.

Moulinet de la pique infernale (simple ; nécessite une pique ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **arme**
Explosion de proximité 2 ; vise les ennemis ; +13 contre Réflexes ; 2d8 dégâts, et la cible est à terre. *Échec :* demi-dégâts.

Manœuvre glissante (mouvement ; à volonté)
Un kuo-toa adjacent à un ennemi se décale dans toute autre case adjacente à celui-ci.

Alignement mauvais **Langues** profond
Compétences Athlétisme +15
For 19 (+10) **Dex** 18 (+10) **Sag** 17 (+9)
Con 22 (+12) **Int** 11 (+6) **Cha** 8 (+5)
Équipement pique

Tactique du piquier infernal kuo-toa

Les piquiers infernaux se ruent dans la mêlée, utilisant *manœuvre glissante* pour se placer au milieu du plus grand nombre d'adversaires possible. Ils peuvent alors se servir de leur *moulinet de la pique infernale* pour faire un véritable carnage.

Marmonneur kuo-toa

Drapé de noir, le marmonneur kuo-toa n'a qu'à grommeler quelques sons indistincts pour convoquer de terrifiants pouvoirs et des secrets indicibles.

Marmonneur kuo-toa **Chasseur d'élite (meneur) niveau 13**
Humanoïde naturel (aquatique) de taille M 1 600 px

Initiative +16 **Sens** Perception +9 ; vision dans le noir
Balbutiement démentiel (psychique) aura 2 ; toute créature dépourvue du mot-clé aquatique qui pénètre dans l'aura ou qui y débute son tour de jeu subit 5 dégâts psychiques.
Pv 206 ; **péril** 103
CA 27 (29 contre les attaques d'opportunité) ; **Vigueur** 25, **Réflexes** 27, **Volonté** 24
Jets de sauvegarde +2
VD 6, nage 6
Points d'action 1

Lance (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+18 contre CA ; 2d8 + 5 dégâts.

Lance vicieuse (simple ; nécessite une lance ; à volonté) ✦ **arme**
Vise une créature aveuglée ; +18 contre CA ; 3d8 + 8 dégâts.

Révélation terrifiante (aucune action ; quand *syllabe des âges de la démence* prend fin)
Explosion de proximité 3 ; vise les ennemis ; +16 contre Volonté ; la cible est aveuglée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du marmonneur.

Manœuvre glissante (mouvement ; à volonté)
Un kuo-toa adjacent à un ennemi se décale dans toute autre case adjacente à celui-ci.

Syllabe des âges de la démence (mineure ; recharge ⚄ ⚅ ⚅)
Jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, le marmonneur kuo-toa bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses, et les alliés situés à 10 cases ou moins de lui bénéficient d'un bonus de +2 bonus en Vigueur et en Volonté.

Alignement mauvais **Langues** profond
Compétences Athlétisme +14, Discrétion +17
For 16 (+9) **Dex** 22 (+12) **Sag** 17 (+9)
Con 19 (+10) **Int** 17 (+9) **Cha** 14 (+8)
Équipement lance

Tactique du marmonneur kuo-toa

Le marmonneur kuo-toa attend que le combat arrive jusqu'à lui et compte sur son *balbutiement démentiel* pour le protéger des attaquants au contact. Il se sert de sa *syllabe des âges de la démence* pour aveugler un adversaire, puis utilise *révélation terrifiante* afin de préparer son attaque de *lance vicieuse*.

Léviathan kuo-toa

Emporté par une folie sans limite, certains kuo-toas subissent une transformation physique et mentale qui les transforment en monstrueux prédateurs bestiaux.

Léviathan kuo-toa **Brute d'élite niveau 15**
Humanoïde naturel (aquatique) de taille TG 2 400 px

Initiative +12 **Sens** Perception +11 ; vision dans le noir
Pv 358 ; **péril** 179
CA 27 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 27, **Volonté** 26
Jets de sauvegarde +2
VD 8, nage 8
Points d'action 1

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
Allonge 3 ; +18 contre CA ; 3d8 + 6 dégâts, et la cible est à terre.

⸸ **Morsure sanguinaire** (simple ; à volonté)
Vise une créature en péril ; +18 contre CA ; 3d8 + 6 dégâts, et la cible glisse de 3 cases et subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule).

⸸ **Morsure soudaine** (simple ; à volonté)
Le léviathan kuo-toa effectue deux attaques : +18 contre CA ; 3d8 + 6 dégâts, et la cible glisse de 3 cases.

↭ **Rugissement démentiel** (libre, quand le Léviathan est en péril pour la première fois ; rencontre) ✦ **psychique, tonnerre**
Décharge de proximité 5 ; +16 contre Volonté ; 1d8 + 5 dégâts psychiques et de tonnerre, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Alignement mauvais **Langues** profond
Compétences Athlétisme +18

For 23 (+13)	**Dex** 21 (+12)	**Sag** 18 (+11)
Con 19 (+11)	**Int** 5 (+4)	**Cha** 7 (+5)

Tactique du léviathan kuo-toa

Un léviathan kuo-toa attaque furieusement avec *morsure soudaine* ou déchiquette les cibles lointaines grâce à l'allonge de ses attaques de griffes. Les cibles d'une *morsure soudaine* ou d'une *morsure sanguinaire* sont déplacées jusqu'à une position avantageuse pour les alliés du léviathan, tandis que ce dernier reste au cœur du combat pour tirer le meilleur profit de son *rugissement démentiel*.

Connaissance des kuo-toas

Nature DD 18 : la folie conduit certain kuo-toas à développer de redoutables capacités psychiques. Ces marmonneurs kuo-toas sèment la mort et la confusion chez leurs ennemis, et sont souvent à la tête de bandes ou de meutes de pillards kuo-toas.

Nature DD 23 : la folie inhérente à cette race produit un changement physique et mental chez quelques rares kuo-toas qui se transforment en terribles léviathans. Les clans kuo-toas contrôlent et entraînent ces créatures pour en faire des bêtes de somme ou des machines de guerre vivantes.

Rencontres de groupe

Les kuo-toas n'ont pas d'alliés naturels en Outreterre, mais leurs troupes armées comprennent souvent des créatures d'autres races, asservies ou soumises à leur volonté.

Rencontre de niveau 13 (4 450 px)
- 1 marmonneur kuo-toa (chasseur d'élite de niveau 13)
- 2 piquiers démoniaques kuo-toas (brutes de niveau 12)
- 5 garde-chiourmes kuo-toas (sbires artilleurs de niveau 11)
- 1 maraudeur kuo-toa (franc-tireur de niveau 12, cf. *BF* 172)

Rencontre de niveau 17 (9 600 px)
- 2 léviathans kuo-toas (brutes d'élite de niveau 15)
- 1 batailleur cyclope (franc-tireur de niveau 17, *BF* 54)
- 1 ricaneur fomorian (chasseur d'élite de niveau 17, *BF2* 112)

AMELIA STONER

MYCONIDE

CES HORRIBLES CHAMPIGNONS ONT QUITTÉ il y a bien longtemps la Féerie, se répandant partout dans les cavernes de l'Outreterre.

SPORE GAZEUSE MYCONIDE

La spore gazeuse en suspension dans l'air fait office d'espion et de première ligne de défense pour les colonies myconides isolées.

Spore gazeuse myconide **Sbire franc-tireur niveau 4**
Bête féerique (plante) de taille M 44 px

Initiative +5 **Sens** Perception +3 ; vision aveugle 10
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire ; cf. aussi *explosion de spores*.
CA 18 ; **Vigueur** 17, **Réflexes** 15, **Volonté** 15
VD 0, vol 2 (stationnaire)

⊕ **Coup acide** (simple ; à volonté) ✦ **acide**
+9 contre CA ; 5 dégâts d'acide.

↯ **Explosion de spores** (lorsque la spore gazeuse tombe à 0 points de vie) ✦ **guérison, poison**
Explosion de proximité 3 ; vise les non-plantes ; +7 contre Vigueur ; 5 dégâts de poison. *Effet* : chaque créature plante prise dans l'explosion regagne 5 points de vie.

Alignement non aligné **Langues** –
For 6 (+0) **Dex** 13 (+3) **Sag** 13 (+3)
Con 16 (+5) **Int** 1 (-3) **Cha** 8 (+1)

TACTIQUE DE LA SPORE GAZEUSE MYCONIDE

Les spores gazeuses vont au combat en rangs serrés. Une spore gazeuse frappe violement avec *coup acide*, restant au cœur de la mêlée pour profiter au maximum de l'effet de son *explosion de spores*.

NUÉE DE COLONIE MYCONIDE

Ces armées de champignons carnivores se dressent pour défendre les colonies myconides.

Nuée de colonie myconide **Artilleur niveau 5**
Bête féerique (nuée, plante) de taille G 200 px

Initiative +6 **Sens** Perception +4 ; perception des vibrations 10
Attaque de nuée (poison) aura 1 ; tout ennemi qui commence son tour de jeu dans l'aura subit 3 dégâts de poison.
Pv 51 ; **péril** 25 ; cf. aussi *pourriture putréfiante*
CA 17 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 18, **Volonté** 16
Résistances demi-dégâts contre les attaques de corps à corps et à distance ; **Vulnérabilités** 10 contre les attaques de proximité et de zone
VD 4

⊕ **Nuée de coups** (simple ; à volonté)
+12 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts.

↣ **Spores voraces** (simple ; à volonté) ✦ **poison**
Distance 10/20 ; +10 contre Vigueur ; 1d10 + 5 dégâts de poison, et chaque créature non-féerique ou non-ombreuse adjacente à la cible subit 5 dégâts de poison.

↯ **Pourriture putréfiante** (lorsque la nuée de colonie tombe à 0 points de vie) ✦ **nécrotique, périmètre**
Explosion de proximité 2 ; l'explosion crée un périmètre de gelée noirâtre putride qui persiste jusqu'à la fin de la rencontre. Le périmètre constitue un terrain difficile. Toute créature non-féerique ou non-ombreuse qui débute son tour de jeu dans le périmètre subit 5 dégâts nécrotiques.

Alignement non aligné **Langues** –
For 10 (+2) **Dex** 18 (+6) **Sag** 15 (+4)
Con 15 (+4) **Int** 2 (-2) **Cha** 10 (+2)

TACTIQUE DE LA NUÉE DE COLONIE MYCONIDE

Une nuée de colonie libère ses *spores voraces* à distance, et a recours à *nuée de coups* lorsqu'elle est en péril ou encerclée.

CONNAISSANCE DES MYCONIDES

Arcanes DD 12 : les myconides créent des spores gazeuses et des nuées de colonie pour se constituer des périmètres de défense mobiles autour de leur colonie. Ces prédateurs à la croissance rapide se répandent facilement dans les différentes zones de l'Outreterre, où elles tombent souvent sous le joug d'autres créatures.

RENCONTRES DE GROUPE

Les spores gazeuses et les nuées de colonie se trouvent à proximité des colonies myconides ou en lisière des campements d'autres habitants de l'Outreterre.

Rencontre de niveau 3 (801 px)
- 4 spores gazeuses myconides (sbires francs-tireurs de niveau 4)
- 1 rampant obscur (franc-tireur de niveau 4, cf. *BF* 197)
- 3 molosses tombal (brutes de niveau 3, cf. *BF* 274)

Rencontre de niveau 6 (1 350 px)
- 2 nuées de colonie myconide (artilleurs de niveau 5)
- 1 imprécateur troglodyte (contrôleur de niveau 8, cf. *BF* 256)
- 2 punisseurs troglodytes (brutes de niveau 7, cf. *BF2* 205)

STEVE PRESCOTT

ŒIL ÉLÉMENTAIRE

AYANT JURÉ DE DÉTRUIRE LA REINE ARAIGNÉE, les membres du Culte de l'Œil élémentaire Ancestral évoluent en marge de la société drow, et se vouent à Tharizdun et à la destruction du monde.

SECTATEUR DE L'ŒIL ÉLÉMENTAIRE

Les exclus de la société drow cherchent à intégrer le Culte de l'Œil élémentaire Ancestral.

Sectateur de l'Œil Élémentaire **Sbire soldat niveau 11**
Humanoïde féerique de taille M, drow — 150 px

Initiative +9 **Sens** Perception +7
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 25 ; **Vigueur** 25, **Réflexes** 23, **Volonté** 22
VD 7

⊕ **Chaîne cloutée** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +18 contre CA ; 8 dégâts, et la cible est marquée et affaiblie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du sectateur.

Alignement mauvais **Langues** commun, elfique
For 23 (+11) **Dex** 18 (+9) **Sag** 14 (+7)
Con 16 (+8) **Int** 11 (+5) **Cha** 16 (+8)
Équipement chaîne cloutée

TACTIQUE DES SECTATEURS DE L'ŒIL ÉLÉMENTAIRE

Les sectateurs de l'Œil élémentaire se placent au milieu du plus grand nombre d'adversaires possible, utilisant leur attaque de *chaîne cloutée* pour protéger leurs maîtres.

LUCIO PARRILLO

PRÊTRE DE L'ŒIL ÉLÉMENTAIRE

Ces prêtres, investis du pouvoir conféré par le Dieu Enchaîné, inspirent une loyauté absolue à ceux qui servent le culte.

Prêtre de l'Œil Élémentaire **Contrôleur niveau 14**
Humanoïde féerique de taille M, drow — 1 000 px

Initiative +11 **Sens** Perception +13 ; vision dans le noir
Pv 132 ; **péril** 66
CA 28; **Vigueur** 26, **Réflexes** 25, **Volonté** 27
VD 7

⊕ **Chaîne cloutée** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +19 contre CA ; 4d4 + 5 dégâts.

Chaîne de destruction (simple ; utilisable uniquement en péril ; nécessite une chaîne cloutée ; à volonté) ✦ **arme, électricité, tonnerre**
Allonge 2 ; +19 contre CA ; 4d4 + 5 dégâts, et la cible subit 5 dégâts d'électricité et de tonnerre continus (sauvegarde annule tout).

Trait d'acide brûlant (simple ; à volonté) ✦ **acide, feu**
Distance 20 ; +19 contre CA ; 2d10 + 4 dégâts d'acide et de feu, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Noirfeu (mineure ; rencontre)
Distance 10 ; +18 contre Réflexes; jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du prêtre de l'Œil Élémentaire, la cible confère un avantage de combat à tous les attaquants, et la cible ne peut bénéficier de l'invisibilité ou du camouflage.

Cri du Dieu Enchaîné (simple ; recharge ⚅) ✦ **psychique**
Décharge de proximité 5 ; vise les ennemis ; +18 contre Volonté ; 1d10 + 5 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Chaînes du Maître (mineure ; à volonté)
Le prêtre de l'Œil Élémentaire transfère un effet qu'une sauvegarde peut annuler qui l'affecte sur un allié situé à 5 cases ou moins de lui.

Alignement mauvais **Langues** abyssal, commun, elfique
Compétences Bluff +16, Discrétion +16, Intimidation +16, Intuition +18, Religion +14
For 20 (+12) **Dex** 19 (+11) **Sag** 23 (+13)
Con 12 (+8) **Int** 15 (+9) **Cha** 19 (+11)
Équipement cotte de mailles, chaîne cloutée

TACTIQUE DU PRÊTRE DE L'ŒIL ÉLÉMENTAIRE

Un prêtre de l'Œil élémentaire utilise son *trait d'acide brûlant* à bonne distance, et lâche son *cri du Dieu Enchaîné* contre au moins deux ennemis. Une fois en péril, le prêtre plonge dans la mêlée avec *chaîne de destruction*.

CONNAISSANCE DES YEUX ÉLÉMENTAIRES

Pour plus d'informations sur le culte de l'Œil élémentaire Ancestral, reportez-vous à l'encart de la page 72.

Religion DD 16 : les sectateurs de l'Œil élémentaire se considèrent eux-mêmes comme un mouvement de résistance qui cherche à renverser la tyrannie de Lolth.

Religion DD 21 : les sectateurs de l'Œil élémentaire Ancestral vénèrent secrètement Tharizdun le Dieu Enchaîné et veulent non seulement renverser Lolth mais également engendrer la fin apocalyptique de toute vie.

QUAGGOTH

Toutes les races constituent des proies potentielles pour les terribles quaggoths, féroces habitants de l'Outreterre qui suivent la voie des esprits primaux.

Berserker quaggoth

Les berserkers quaggoths se battent sans quartier à la moindre occasion, ne reculant jamais devant un combat.

Berserker quaggoth **Brute niveau 9**
Humanoïde naturel de taille M 400 px

Initiative +8 **Sens** Perception +6
Pv 117 ; **péril** 58
CA 21 ; **Vigueur** 22, **Réflexes** 21, **Volonté** 19
VD 7

⊕ **Massue de pierre** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+12 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts, et le berserker quaggoth bénéficie d'un bonus de +2 bonus aux jets d'attaque et de dégâts jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Fureur du quaggoth (libre, quand le berserker quaggoth touche avec une attaque ; rencontre)
Le berserker s'inflige 5 dégâts pour infliger 3d6 dégâts supplémentaires à la cible touchée par l'attaque en question.

Alignement non aligné **Langues** profond
Compétences Athlétisme +14

For 20 (+9)	**Dex** 19 (+8)	**Sag** 15 (+6)
Con 17 (+7)	**Int** 8 (+3)	**Cha** 10 (+4)

Équipement massue de pierre

Tactique du berserker quaggoth

Un berserker quaggoth se rue au corps à corps avec ses attaques de *massue de pierre*, réservant sa *fureur du quaggoth* pour un adversaire en péril.

Shaman quaggoth

Un shaman quaggoth se recouvre la peau de scarifications, invoquant le pouvoir primal lorsqu'il mène ses troupes à l'assaut.

Shaman quaggoth **Contrôleur (meneur) niveau 11**
Humanoïde naturel de taille M 600 px

Initiative +8 **Sens** Perception +10
Restauration aura 5 ; lorsqu'un ennemi pris dans l'aura dépense une récupération, tous les alliés quaggoths du shaman situés dans l'aura rechargent leur pouvoir de *fureur du quaggoth*.
Pv 114 ; **péril** 57
CA 25 ; **Vigueur** 23, **Réflexes** 22, **Volonté** 24
VD 7

⊕ **Griffes primales** (simple ; à volonté)
+16 contre CA ; 2d6 + 4 dégâts, et la cible subit un malus de -2 à toutes les défenses jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du shaman.

Totem du vent (simple ; à volonté) ✦ **focaliseur**
Décharge de proximité 4 ; vise les ennemis ; +15 contre Vigueur; 1d6 + 2 dégâts, et la cible glisse de 2 cases.

Chant de guerre (réaction immédiate, quand un ennemi situé à 5 cases ou moins du shaman dépense un point d'action ; rencontre)
Un allié situé à 5 cases ou moins du shaman peut effectuer une action simple en action libre.

Fureur du quaggoth (libre, quand le shaman touche avec une attaque ; rencontre)
Le shaman s'inflige 5 dégâts pour infliger 3d6 dégâts supplémentaires à la cible touchée par l'attaque en question.

Alignement non aligné **Langues** commun, profond
Compétences Exploration +15, Nature +15

For 14 (+7)	**Dex** 16 (+8)	**Sag** 20 (+10)
Con 18 (+9)	**Int** 12 (+6)	**Cha** 16 (+8)

Équipement totem

Tactique du shaman quaggoth

Les *griffes primales* du shaman affaiblissent d'abord les défenses de ses ennemis. Il utilise *totem du vent* pour empêcher un adversaire de l'attaquer ou pour l'amener à proximité de ses alliés.

Connaissance des quaggoths

Nature DD 14 : les quaggoths, une race particulièrement sauvage de l'Outreterre, considèrent toutes les autres races comme des proies potentielles.

Nature DD 19 : la société nomade des clans quaggoths est fondée sur la vénération des esprits primaux, ses membres sont à la recherche des sources de pouvoir primal de l'Outreterre.

Rencontres de groupe

Les quaggoths font de bien piètres alliés, mais ils apprivoisent et dressent de nombreuses bêtes de l'Outreterre.

Rencontre de niveau 9 (2 400 px)
- 1 shaman quaggoth (contrôleur de niveau 11)
- 3 berserkers quaggoths (brutes de niveau 9)
- 1 arcanophage (franc-tireur de niveau 11, cf. *BF2* 179)

CARL CRITCHLOW

REJETON DE LA SOUFFRANCE

LES CRÉATURES SUPPLICIÉES DANS LES ANTRES DE TORTURE de Torog renaissent sous la forme des terribles rejetons de la souffrance, récompensés de leurs tourments par une vie éternelle de dévotion absolue au Roi Rampant.

REJETON DE LA SOUFFRANCE ARMURÉ

Ces immondes créatures mènent les assauts des fidèles de Torog, protégées par des armures greffées directement sur leur chair et leurs os.

Rejeton de la souffrance armuré **Soldat niveau 13**
Humanoïde immortel de taille M 800 px

Initiative +12 **Sens** Perception +15 ; vision dans le noir
Supplice sanguinaire aura 2 ; chaque ennemi en péril situé dans l'aura subit un malus de -4 à ses jets de sauvegarde.
Pv 132 ; **péril** 66
CA 30 ; **Vigueur** 25, **Réflexes** 24, **Volonté** 24
Résistances psychique 10
VD 5

⨭ **Marteau de guerre** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+20 contre CA ; 2d10 + 4 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du rejeton de la souffrance armuré.

⨭ **Coup puissant** (simple ; nécessite un marteau de guerre ; rencontre) ✦ **arme**
+20 contre CA ; 3d10 + 4 dégâts, et la cible est marquée et ralentie (sauvegarde annule les deux).

Tortures renouvelées (réaction immédiate, quand un ennemi adjacent au rejeton de la souffrance armuré réussit un jet de sauvegarde ; à volonté)
Le rejeton de la souffrance armuré se décale de sa VD. *Coup puissant se* recharge, et le rejeton de la souffrance l'utilise à nouveau contre une cible autre que l'ennemi en question.

Alignement mauvais **Langues** commun, profond
For 18 (+10) **Dex** 18 (+10) **Sag** 19 (+10)
Con 20 (+11) **Int** 10 (+6) **Cha** 8 (+5)
Équipement pièces de harnois, grand bouclier, marteau de guerre

TACTIQUE DU REJETON DE LA SOUFFRANCE ARMURÉ

Le rejeton de la souffrance armuré essaye de mettre rapidement ses ennemis en péril pour pouvoir utiliser son aura de *supplice sanguinaire*. Un adversaire en péril est gardé à portée avec *coup puissant* jusqu'à ce qu'il réussisse sa sauvegarde ; le rejeton de la souffrance armuré se sert ensuite de *tortures renouvelées* pour choisir une nouvelle victime.

REJETON DISLOQUÉ DE LA SOUFFRANCE

Résultats avortés de l'ignoble rituel qui engendre leur espèce, les rejetons disloqués de la souffrance sont sacrifiés sans scrupule au combat pour protéger leurs congénères.

TACTIQUE DU REJETON DISLOQUÉ DE LA SOUFFRANCE

Le rejeton disloqué de la souffrance reste au milieu du combat, espérant affaiblir le plus d'adversaires possible avec ses attaques de *lance d'os* avant de succomber.

MICHAEL PHILLIPPI

Rejeton disloqué de la souffrance **Sbire contrôleur niveau 15**
Humanoïde immortel de taille M 300 px

Initiative +11 **Sens** Perception +12 ; vision dans le noir
Supplice sanguinaire aura 2 ; chaque ennemi en péril pris dans l'aura subit un malus de -4 à ses jets de sauvegarde.
Pv 1; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 29; **Vigueur** 29, **Réflexes** 26, **Volonté** 27
Résistances psychique 10
VD 5

⨭ **Lance d'os** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+20 contre CA ; 9 dégâts, et la cible est affaiblie jusqu'à ce que le rejeton de la souffrance tombe à 0 points de vie.

Alignement mauvais **Langues** commun, profond
For 24 (+14) **Dex** 18 (+11) **Sag** 21 (+12)
Con 20 (+12) **Int** 10 (+7) **Cha** 8 (+6)
Équipement lance d'os

Rejeton disloqué de la souffrance gardien **Sbire contrôleur niveau 28**
Humanoïde immortel de taille M 3 250 px

Initiative +21 **Sens** Perception +22 ; vision dans le noir
Supplice sanguinaire aura 2 ; chaque ennemi en péril pris dans l'aura subit un malus de -4 à ses jets de sauvegarde.
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 42 ; **Vigueur** 42, **Réflexes** 39, **Volonté** 40
Résistances psychique 15
VD 5

⨭ **Lance d'os** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+33 contre CA ; 15 dégâts, et la cible est affaiblie jusqu'à ce que le rejeton disloqué de la souffrance gardien tombe à 0 points de vie.

Alignement mauvais **Langues** commun, profond
For 30 (+24) **Dex** 24 (+21) **Sag** 27 (+22)
Con 25 (+21) **Int** 10 (+14) **Cha** 9 (+13)
Équipement lance d'os

Rejeton déchiqueté de la souffrance

Le corps des rejetons déchiquetés de la souffrance irradie une lueur malsaine et ses membres hérissés d'aiguilles d'os dures comme l'acier déchirent la chair de ses adversaires.

Rejeton déchiqueté de la souffrance **Contrôleur niveau 16**
Humanoïde immortel de taille M 1 400 px

Initiative +15 **Sens** Perception +12 ; vision dans le noir
Supplice sanguinaire aura 2 ; chaque ennemi en péril pris dans l'aura subit un malus de -4 à ses jets de sauvegarde.
Pv 157 ; **péril** 78
CA 30 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 30, **Volonté** 27
Résistances psychique 10
VD 6

⊕ **Aiguilles incrustées** (simple ; à volonté)
+21 contre CA ; 2d6 + 2 dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

† **Étreinte mortelle** (simple ; rencontre) ✦ **fiable**
+20 contre Réflexes ; la cible est retirée du quadrillage tactique et emprisonnée dans un espace extra-dimensionnel situé à l'intérieur du rejeton déchiqueté de la souffrance (sauvegarde annule). Tant qu'elle est emprisonnée, la cible est étourdie et subit 10 dégâts continus, et aucune créature n'a de ligne de mire ou d'effet sur elle. Quand la cible réussit sa sauvegarde, ou si le rejeton de la souffrance tombe à 0 points de vie, la cible revient dans un espace de son choix adjacent au rejeton de la souffrance. Tant qu'elle est emprisonnée, la cible est considérée comme étant prise dans l'aura de *supplice sanguinaire* du rejeton mais elle n'est pas adjacente au rejeton de la souffrance, ses jets de sauvegarde réussis ne déclenchent pas *hurlement de ressentiment*.

↬ **Hurlement de ressentiment** (réaction immédiate, quand un ennemi adjacent au rejeton déchiqueté de la souffrance réussit un jet de sauvegarde ; à volonté) ✦ **psychique**
Explosion de proximité 5 ; +20 contre Volonté ; 1d6 + 3 dégâts psychiques.

Alignement mauvais **Langues** commun, profond
For 18 (+12) **Dex** 24 (+15) **Sag** 19 (+12)
Con 21 (+13) **Int** 12 (+9) **Cha** 13 (+9)

Tactique du rejeton déchiqueté de la souffrance

Un rejeton déchiqueté de la souffrance vise les personnages lourdement armurés avec son *étreinte mortelle*, puis attaque ses autres adversaires avec *aiguilles incrustées* tant qu'il maintient en lui une créature prisonnière.

Rejeton écorché de la souffrance

Tortionnaire d'élite et assassin au service de Torog, le rejeton écorché de la souffrance coordonne les assauts incessants de ses congénères.

Tactique du rejeton écorché de la souffrance

Au combat, un rejeton écorché de la souffrance se tient derrière les premières lignes de combattants, immobilisant les protecteurs ou les cogneurs avec son *fouet barbelé*. Le rejeton de la souffrance garde un adversaire immobilisé à côté de lui au cas où un ennemi déclencherait *souffrance et discorde*.

Rejeton écorché de la souffrance **Contrôleur niveau 25**
Humanoïde immortel de taille M 7 000 px

Initiative +21 **Sens** Perception +19 ; vision dans le noir
Supplice sanguinaire aura 2 ; chaque ennemi en péril pris dans l'aura subit un malus de -4 à ses jets de sauvegarde.
Pv 226 ; **péril** 113
CA 39 ; **Vigueur** 36, **Réflexes** 39, **Volonté** 37
Résistances psychique 15
VD 8, vol 8

⊕ **Fouet barbelé** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +30 contre CA ; 3d8 + 7 dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du rejeton de la souffrance.

† **Souffrance et discorde** (réaction immédiate, quand un ennemi adjacent au rejeton écorché de la souffrance réussit un jet de sauvegarde ; à volonté)
Vise l'ennemi en question ; +29 contre Volonté ; la cible effectue une attaque de base contre la créature choisie par le rejeton de la souffrance en action libre.

↬ **Loyauté trahie** (simple ; recharge ⚅ ⚄ ⚃) ✦ **charme, psychique**
Explosion de proximité 5 ; +29 contre Volonté ; 1d10 dégâts psychiques. De plus, la cible est affectée par loyauté trahie (sauvegarde annule). Tant qu'elle est affectée par loyauté trahie, la cible ne peut pas prendre en tenaille avec ses alliés, ne peut pas utiliser de pouvoirs qui confèrent des bonus à ses alliés, et ne peut utiliser de pouvoirs qui permettent aux alliés de gagner des points de vie, des points de vie temporaires, ou de dépenser une récupération.

Alignement mauvais **Langues** commun, profond
For 22 (+18) **Dex** 29 (+21) **Sag** 25 (+19)
Con 18 (+16) **Int** 14 (+14) **Cha** 14 (+14)
Équipement fouet barbelé

Connaissance des rejetons de la souffrance

Exploration ou Religion DD 18 : les rejetons de la souffrance sont les instruments fidèles de Torog, créés à partir des corps des victimes suppliciées dans ses antres de torture. Chaque rejeton de la souffrance est un assemblage de morceaux prélevés sur diverses créatures humanoïdes, liés entre eux par des rituels obscènes de magie noire.

Rencontres de groupe

Les rejetons de la souffrance participent aux raids organisés par Torog et font partie de ceux qui gardent ses antres de torture, combattant aux côtés des autres serviteurs du Roi Rampant.

Rencontre de niveau 15 (6 900 px)
- 2 rejetons de la souffrance armurés (soldats de niveau 13)
- 5 rejetons disloqués de la souffrance (sbires contrôleurs de niveau 15)
- 1 rejeton déchiqueté de la souffrance (contrôleur de niveau 16)
- 3 yeux de lynx maléficiés yuan-tis (artilleurs de niveau 13, cf. *BF* 269)

Rencontre de niveau 26 (51 650 px)
- 6 rejetons disloqués de la souffrance gardiens (sbires contrôleurs de niveau 28)
- 2 rejetons écorchés de la souffrance (contrôleurs de niveau 25)
- 3 anges suprêmes (soldats de niveau 24, cf. *BF2* 10)

TORVE

PEUPLE ABJECT DE SAUVAGES AVEUGLES, les torves rôdent en Outreterre, massacrant et dévorant les créatures assez inconscientes pour croiser leur chemin.

CONNAISSANCE DES TORVES

Nature DD 18 : des clans de torves sauvages se terrent dans toutes les régions de l'Outreterre, et de nombreux torves sont réduits en esclavage par les puissants habitants de ces régions.

Nature DD 23 : même si le peuple torve est connu pour ses mœurs barbares, quelques rares torves parviennent à un degré d'intelligence un peu plus élevé et réussissent à régner sur ces clans dégénérés. Beaucoup de ces chefs abandonnent cependant leur peuple pour devenir ceux qu'on appelle les gardes du corps torves, et se mettent au service, plus rentable, de flagelleurs mentaux, de fomorians ou d'autres maîtres puissants.

GARDE DU CORPS TORVE

Possédant de formidables aptitudes psychiques et martiales, les gardes du corps torves sont à la tête des principaux clans torves ou sont au service de puissants maîtres.

TACTIQUE DU GARDE DU CORPS TORVE

Un garde du corps torve concentre ses attaques sur les ennemis bien armurés, notamment sur les cogneurs et les protecteurs. Un garde du corps reste constamment en mouvement avec *frappe et file* et *décalage du garde du corps*, et compte sur *marque du garde* et *cinglement mental* pour prémunir ses alliés des attaques.

Garde du corps torve **Soldat niveau 14**
Humanoïde naturel (aveugle) de taille M 1 000 px

Initiative +14 **Sens** Perception +11 ; vision aveugle 10
Pv 139 ; **péril** 69
CA 30 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 26, **Volonté** 25
Immunités regard
VD 6

⊕ **Épée à deux mains** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+21 contre CA ; 2d10 + 4 dégâts.

↓ **Frappe et file** (simple ; à volonté)
Le garde du corps torve effectue une attaque de base de corps à corps puis se décale de 1 case. Cf. aussi *décalage du garde du corps*.

↯ **Cinglement mental** (interruption immédiate, lorsqu'un ennemi marqué par le garde du corps torve et situé à 5 cases ou moins de lui effectue une attaque qui n'inclut pas le garde du corps ; à volonté) ✦ **psychique**
Explosion de proximité 5 ; vise l'ennemi en question ; pas de jet d'attaque ; 10 dégâts psychiques.

Décalage du garde du corps
Lorsqu'un garde du corps torve se décale, il peut se décaler dans une case occupée par un ennemi marqué par lui. Le garde du corps fait glisser cet ennemi de 1 case en action libre et termine son décalage dans une case libérée par l'ennemi.

Marque du garde
Tout ennemi adjacent au garde du corps torve à la fin de son tour de jeu est marqué par le garde du corps jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'ennemi. Un ennemi marqué par le garde du corps torve ne jouit pas d'un avantage de combat lorsqu'il le prend en tenaille.

Alignement mauvais **Langues** commun, profond

For 23 (+13)	**Dex** 20 (+12)	**Sag** 19 (+11)
Con 19 (+11)	**Int** 11 (+7)	**Cha** 11 (+7)

Équipement harnois dépareillé, épée à deux mains

KIERAN YANNER

Convocateur sombre torve

Le convocateur sombre est le shaman des tribus torves, il fait appel aux esprits des ténèbres pour tourmenter ses ennemis.

Tactique du convocateur sombre torve

Le convocateur sombre déteste toutes les sources de lumière. En dépit de sa cécité, toute forme de lumière lui brûle la peau comme un feu. Il utilise *appel des ténèbres* au début de chaque bataille, aveuglant les habitants de la surface pendant que le reste de la tribu passe à l'attaque. Il utilise alors *nuée d'ombres* pour harasser ses ennemis, en comptant sur les guerriers pour encercler un ennemi et l'empêcher d'échapper à l'emprise aveuglante de la nuée.

Convocateur sombre torve **Contrôleur niveau 15**
Humanoïde naturel (aveugle) de taille M 1 200 px

Initiative +10 **Sens** Perception +13 ; vision aveugle 10
Pv 148; **péril** 74
CA 29 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 26, **Volonté** 28
Immunités regard
VD 6

⊕ **Bâton** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+20 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts.

Ténèbres éternelles (simple ; à volonté) ✦ **focaliseur, psychique**
Distance 10 ; +19 contre Vigueur ; 1d10 + 5 dégâts psychiques, et la cible ne peut pas voir à plus de 1 case (sauvegarde annule).

Appel des ténèbres (mineure ; rencontre)
Explosion de proximité 10 ; toutes les sources de lumières prises dans l'explosion s'éteignent.

Nuée d'ombres (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **nécrotique, périmètre**
Explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +19 contre Volonté ; 2d8 +5 ; l'explosion devient un périmètre de nuée d'ombres qui persiste jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du convocateur sombre. Une créature située dans le périmètre est aveuglée jusqu'à ce qu'elle sorte du périmètre.

Alignement mauvais **Langues** commun, profond
Compétences Arcanes +13, Religion +13
For 19 (+11) **Dex** 17 (+10) **Sag** 23 (+13)
Con 20 (+12) **Int** 13 (+8) **Cha** 14 (+9)
Équipement armure de peau, bâton

Mastodonte torve

Les mastodontes torves sont des monstres barbares qui constituent les premières lignes de défense de nombreux clans torves, affrontant les adversaires les plus redoutables sans la moindre peur.

Tactique du mastodonte torve

Au combat, un mastodonte torve se rue sur les adversaires les plus forts avec ses attaques d'*étoile faucheuse*. Il cible les adversaires en péril dès qu'il le peut, espérant les achever rapidement grâce à sa *fureur sanglante*.

Mastodonte torve **Brute de niveau 16**
Humanoïde naturel (aveugle) de taille M 1 400 px

Initiative +12 **Sens** Perception +12 ; vision aveugle 10
Pv 190; **péril** 95
CA 28 ; **Vigueur** 30, **Réflexes** 27, **Volonté** 27
Immunités regard
VD 6

⊕ **Morgenstern** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+19 contre CA ; 2d10 + 7 dégâts, et la cible est à terre.

Étoile faucheuse (simple ; nécessite un Morgenstern ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **arme**
Explosion de proximité 1 ; vise les ennemis ; +19 contre CA ; 1d10 + 7 dégâts, et la cible est poussée de 1 case et est à terre.

Fureur sanglante
L'arme du mastodonte torve inflige 1d10 dégâts supplémentaires contre les cibles en péril.

Alignement mauvais **Langues** commun, profond
Compétences Athlétisme + 20, Endurance +18
For 24 (+15) **Dex** 19 (+12) **Sag** 19 (+12)
Con 20 (+13) **Int** 7 (+6) **Cha** 9 (+7)
Équipement morgenstern

Brute torve

La subtilité qui fait défaut aux brutes torves pendant les combats est amplement compensée par leur témérité et leur supériorité numérique.

Tactique de la brute torve

Les brutes torves combattent sur deux rangs et tiennent bon au combat, empêchant ainsi leurs ennemis de s'en prendre à leurs alliés plus puissants.

Brute torve **Sbire brute niveau 18**
Humanoïde naturel (aveugle) de taille M 500 px

Initiative +14 **Sens** Perception +14 ; vision aveugle 10
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 30 ; **Vigueur** 31, **Réflexes** 29, **Volonté** 29
Immunités regard
VD 6

⊕ **Grande hache** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+21 contre CA ; 12 dégâts (14 dégâts contre une cible en péril).

Alignement mauvais **Langues** commun, profond
For 24 (+16) **Dex** 20 (+14) **Sag** 21 (+14)
Con 14 (+11) **Int** 7 (+7) **Cha** 9 (+8)
Équipement grande hache

Rencontres de groupe

Qu'ils soient en bandes armées œuvrant pour leur clan ou au service de créatures plus puissantes, les torves représentent toujours une menace mortelle.

Rencontre de niveau 15 (6 500 px)
- 1 garde du corps torve (soldat de niveau 14)
- 1 mastodonte torve (brute de niveau 16)
- 2 berserkers torves (brutes de niveau 13, cf. *BF* 255)
- 10 sbires torves (sbires de niveau 14, cf. *BF* 255)

Rencontre de niveau 18 (11 000 px)
- 2 gardes du corps torves (soldats de niveau 14)
- 10 brutes torves (sbires brutes de niveau 18)
- 1 cerveau flagelleur mental (contrôleur d'élite de niveau 18, cf. *BF* 116)

VASE SANGLANTE

NÉES DU SANG DE TOROG, ces vases voraces rampent inlassablement le long de la Voie du Roi en quête de proies.

TACTIQUE DE LA VASE SANGLANTE

Une vase sanglante se rue d'elle-même en plein combat, en utilisant *repas vaseux* pour étreindre le plus d'adversaires possible. Elle s'appuie sur sa *réaction émotive* pour se prémunir des attaques et elle utilise *vil crachat* pour viser des adversaires éloignés. Lorsqu'un cogneur ou un protecteur est en péril, la vase utilise *infiltration du sang* pour pénétrer dans le corps de sa victime. La vase retourne alors la créature dominée contre les personnages légèrement armurés tout en continuant ses attaques habituelles.

CONNAISSANCE DES VASES SANGLANTES

Exploration ou Religion DD 16 : une vase sanglante est un horrible amas de pus et de sang, qui aurait été créé à partir du sang de Torog à la fin de la grande bataille livrée par ce dieu à Gargash. Une vase sanglante rampe dans l'Outreterre en quête de créatures vivantes à ingérer.

Exploration ou Religion DD 21 : le simple contact d'une vase sanglante est toxique pour les chairs vivantes, mais ces créatures sont surtout redoutées pour leur capacité à s'insinuer dans un hôte vivant. Une vase sanglante peut retourner l'un de ses adversaires contre ses alliés tout en dévorant l'infortunée créature de l'intérieur.

RENCONTRES DE GROUPE

Une vase sanglante n'a pas d'allié. En revanche, des morts-vivants et d'autres créatures que la vase ne peut manger peuvent se joindre au combat dans l'espoir de s'emparer d'une proie en périphérie du combat.

Rencontre de niveau 13 (4 200 px)
- 1 vase sanglante (contrôleur solo de niveau 11)
- 6 goules de horde (sbires de niveau 13, cf. *BF* 118)

Vase sanglante **Contrôleur solo niveau 13**
Bête immortelle (aveugle, vase) de taille G 3 000 px

Initiative +8 **Sens** Perception +9; perception des vibrations 10

Absorption de sang (guérison) aura 2 ; chaque créature qui commence son tour de jeu dans l'aura subit 10 dégâts (ou 20 si la vase sanglante est en péril), et la vase sanglante regagne 10 points de vie.

Pv 448 ; **péril** 224

CA 25 ; **Vigueur** 24, **Réflexes** 22, **Volonté** 23

Immunités regard ; **Résistances** nécrotique 10, poison 10

Jets de sauvegarde +5

VD 5

Points d'action 2

Caresse fétide (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique, poison**
Allonge 2 ; +15 contre Réflexes ; 2d6 + 3 dégâts nécrotiques plus 1d6 dégâts de poison.

Infiltration du sang (mineure ; rencontre) ✦ **charme, fiable, nécrotique, poison**
Allonge 2 ; vise une créature en péril ; +15 contre Vigueur ; 3d6 + 6 dégâts nécrotiques, et la vase sanglante se liquéfie jusqu'à immerger entièrement la cible. La vase sanglante occupe le même espace que la cible, et les attaques qui infligent des dégâts à la vase infligent des dégâts égaux à la cible. La cible est dominée et subit 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule les deux). *Effet secondaire :* 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule). Lorsque la cible réussit sa sauvegarde contre cet effet secondaire, la vase sanglante quitte la cible et se répand dans l'espace inoccupé le plus proche.

Putréfaction du sang (mineure ; se recharge quand la vase est en péril pour la première fois) ✦ **nécrotique, poison**
Allonge 2 ; +15 contre Vigueur ; 1d6 + 2 dégâts nécrotiques, la cible subit 10 dégâts de poison continus, et toutes les créatures bénéficient d'un camouflage contre la cible (sauvegarde annule les deux).

Réaction émotive (lorsque la vase sanglante est touchée par une attaque ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Explosion de proximité 1 ; pas de jet d'attaque ; 5 dégâts nécrotiques.

Repas vaseux (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **nécrotique**
Explosion de proximité 1 ; +15 contre Réflexes ; 2d6 + 3 dégâts nécrotiques, et la cible est étreinte jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la vase. *Maintien (libre) :* la vase sanglante maintient l'étreinte, et la cible subit 2d6 + 3 dégâts nécrotiques.

Vil crachat (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique, poison**
Décharge de proximité 5 ; +15 contre Réflexes ; 1d6 + 5 dégâts nécrotiques et de poison.

Alignement non aligné **Langues** –

For 16 (+8)	**Dex** 16 (+8)	**Sag** 18 (+9)
Con 21 (+10)	**Int** 6 (+3)	**Cha** 10 (+5)

AMELIA STONER

TOROG

Dieu de la torture, de la captivité et de l'Outreterre, Torog est le Dieu Rampant. Son statut de divinité est étroitement lié à son royaume souterrain, et c'est en y résidant qu'il peut maintenir son pouvoir. Des légions de créatures difformes et sadiques peuvent surgir des ténèbres à son ordre, prêtes à soumettre le monde à la volonté de leur maître.

Connaissance de Torog

Religion DD 10 : Torog est le dieu maléfique de la torture et de la captivité. Le simple fait de prononcer son nom à haute voix est censé porter malheur dans d'innombrables cultures, et la plupart des gens parlent de lui en l'appelant "le Roi Rampant". Pendant des millénaires, Torog a fait s'effondrer de vastes portions du monde de la surface en Outreterre, et la plupart des habitants de la surface craignent d'attirer la colère du dieu et de mettre leur propre demeure et leurs terres en danger.

Religion DD 15 : Torog a de grands pouvoirs en Outreterre, où il garde de nombreux repaires connus sous le nom d'antres de torture. Le Dieu Rampant a un dominion sur l'Outreterre, mais ignore tout des affaires du monde de la surface.

Religion DD 20 : Torog préfère maintenir ses exarques à côté de lui dans un état de souffrance mystique, plutôt que de les envoyer au loin en tant qu'agents. Alors que les autres dieux s'appuient sur leurs exarques pour transmettre leurs commandements aux mortels, Torog s'en charge lui-même ou utilise des serviteurs mineurs.

Religion DD 25 : contrairement à la plupart des divinités, Torog ne crée pas d'aspect mineur imitant son apparence et ses pouvoirs. Même si personne ne connaît la vraie raison de ce choix, de nombreux érudits pensent qu'il est lié au fait que Torog rechigne à partager sa puissance d'une quelconque manière.

Tactique de Torog

Torog a l'habitude d'affronter ses ennemis en personne – la plupart du temps dans l'antre de torture de Gargash, et toujours précédé d'une nuée d'anges et d'autres serviteurs.

Le Dieu Rampant ouvre les hostilités avec *chaînes du captif* pour attirer ses ennemis à lui, puis attaque avec *épée longue dentelée* tout en utilisant *serpe d'agonie* à chaque round. Lorsqu'un protecteur ou un cogneur subit des dégâts continus, Torog dépense un point d'action pour utiliser *lien du tourment* contre cet adversaire, forçant la cible à choisir si elle préfère partager la souffrance de Torog ou si elle préfère être consumée par la volonté du dieu. Le dieu reste constamment en mouvement pendant le combat, se servant de son pouvoir *sang rampant* pour engendrer une nuée rampante de sang à chaque round.

Normalement, Torog quitte le combat en se désincarnant lorsqu'il passe en péril. Quoi qu'il en soit, même s'il est confronté à une défaite certaine, c'est à vous de décider si Torog préfère fuir ou combattre jusqu'à la mort. Reportez-vous à l'encart "Désincarnation de Torog" pour plus d'informations.

Torog **Chasseur solo niveau 34**
Humanoïde immortel de taille TG 195 000 px

Initiative +26 **Sens** Perception +27 ; vision dans le noir

Tourment partagé (**psychique**) aura 10 ; quand un ennemi pris dans l'aura effectue un jet de sauvegarde contre la mort, chaque ennemi conscient situé dans l'aura subit 10 dégâts psychiques.

Torture éprouvante aura 10; quand un ennemi pris dans l'aura effectue un jet de sauvegarde contre des dégâts continus, cet ennemi est affaibli jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Les ennemis situés dans l'aura peuvent choisir de ne pas effectuer leurs jets de sauvegarde contre les dégâts continus pour éviter cet effet.

Pv 1 232 ; **péril** 616 ; cf. aussi *désincarnation*

CA 48 ; **Vigueur** 47, **Réflexes** 45, **Volonté** 46

Immunités attaques des personnages d'un niveau inférieur au niveau 20 ; **Résistances** psychique 20

Jets de sauvegarde +5 ; lorsqu'une attaque inflige un effet qu'une sauvegarde peut annuler à Torog, il effectue immédiatement le jet de sauvegarde. Torog effectue également ses jets de sauvegarde normalement, à la fin de chacun de ses tours de jeu.

VD 6 (déplacement tellurien), escalade 6

Points d'action 2

⊕ **Épée longue dentelée** (simple ; à volonté) ✦ **arme, feu**
Allonge 2 ; +39 contre CA ; 3d12 dégâts, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Serpe d'agonie (mineure 1/round ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; vise une créature qui n'est pas en péril ; +39 contre CA ; 3d10 dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Lien du tourment (mineure ; se recharge quand aucune créature n'est affectée par ce pouvoir) ✦ **charme, psychique**
Distance 20 ; vise un ennemi qui subit des dégâts continus ; +39 contre Volonté ; chaque fois que Torog subit des dégâts, la cible subit des dégâts psychiques égaux à la moitié des dégâts infligés à Torog. Chaque fois que la cible subit des dégâts à cause de cet effet, elle peut utiliser une réaction immédiate pour mettre fin à cet effet en devenant volontairement dominée par Torog (sauvegarde annule).

Chaînes du captif (simple ; à volonté)
Explosion de proximité 20 ; vise un, deux ou trois ennemis ; +37 contre Réflexes ; 1d10 + 10 dégâts, et la cible glisse de 5 cases et est maîtrisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Torog.

Chaînes de torture cinglantes (réaction immédiate, quand Torog est touché par une attaque ; à volonté)
Explosion de proximité 20 ; vise l'attaquant en question ; +37 contre Réflexes ; 1d10 + 10 dégâts, et la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Torog.

Sang rampant (mouvement ; à volonté)
Torog se déplace à hauteur de sa VD ou se décale de 1 case, et une nuée rampante de sang (cf. le profil) apparaît sur une case qu'il a quittée.

Désincarnation (quand en péril pour la première fois ; rencontre)
Quand Torog passe en péril, il se désincarne et est incapable de prendre une forme physique pendant un certain temps. Cf. l'encart "Désincarnation de Torog".

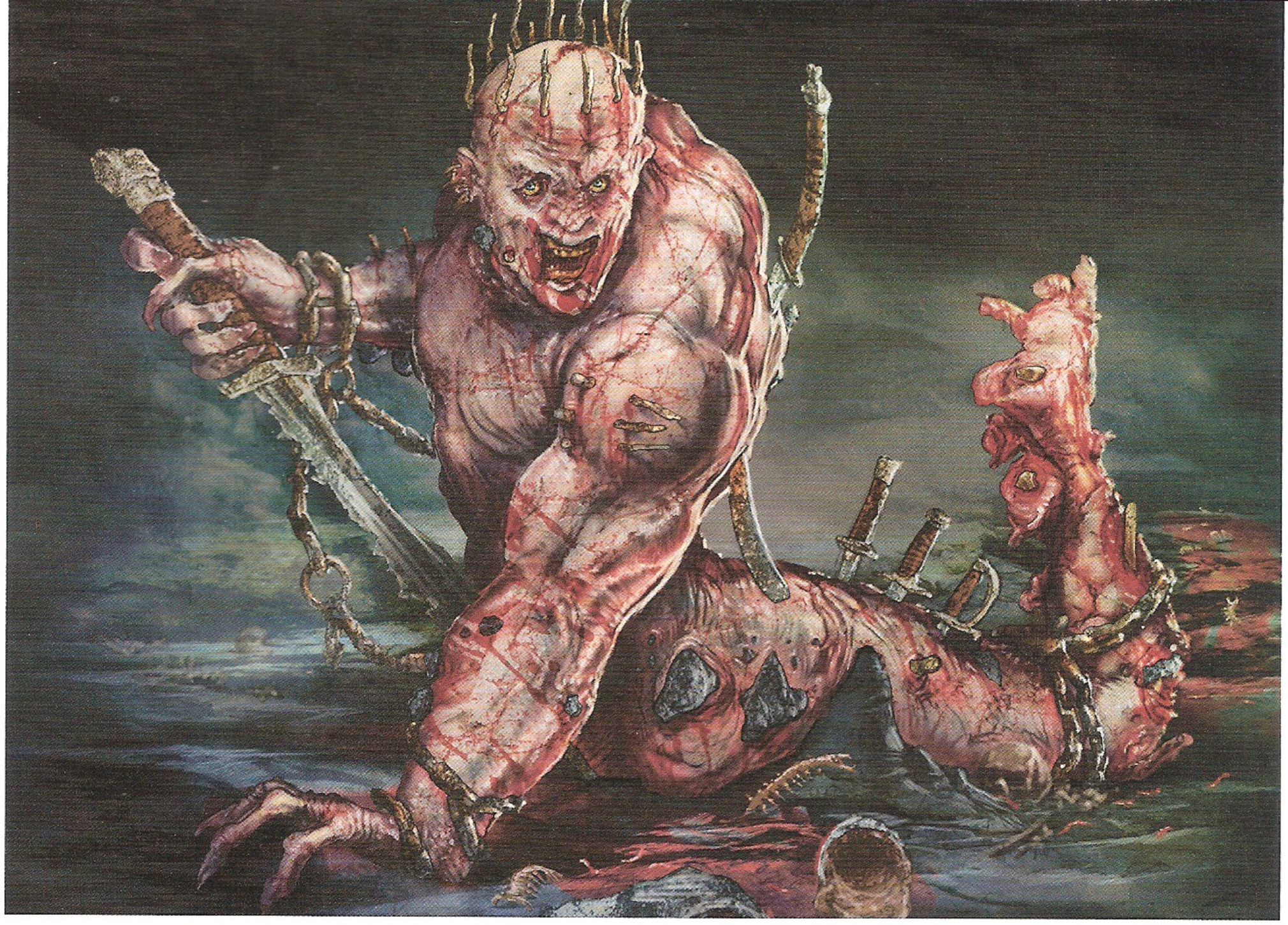
Rampant perpétuel
Torog ne peut être mis à terre. Il ne subit aucun malus lié à ses jambes disloquées, et rampe de sa VD.

Alignement mauvais **Langues** tous, télépathie 20

Compétences Endurance +31, Exploration +32, Intimidation +35

For 33 (+28)	**Dex** 20 (+22)	**Sag** 30 (+27)
Con 28 (+26)	**Int** 28 (+26)	**Cha** 27 (+25)

Équipement épée longue dentelée, serpe d'agonie



DÉSINCARNATION DE TOROG

Lorsqu'une divinité est en péril, son esprit quitte son corps, et elle devient incapable de revêtir une forme physique pendant un certain laps de temps. Cette désincarnation peut durer de quelques mois à plusieurs années, au cours desquels la puissance du dieu est diminuée mais pas anéantie.

Parce qu'il tire son pouvoir de l'Outreterre et non de la Mer Astrale, Torog ne se désincarne pas de la même façon que les autres dieux : il se transforme en une nuée de millions d'insectes venimeux et de sangsues qui se disperse rapidement dans l'ombre.

Les personnages qui veulent définitivement tuer un dieu doivent accomplir certaines tâches, spécifiques au dieu et à votre campagne. Si ces conditions spécifiques sont remplies, la déité ne peut pas se désincarner, et passe en péril normalement. Quelques exemples de quêtes pour venir à bout de Torog sont décrits ci-dessous. Torog est cependant un cas unique chez les dieux puisqu'il est animé d'une pulsion suicidaire irrationnelle. Ainsi, le Roi Rampant est capable de volontairement échapper à la désincarnation pour combattre jusqu'à la mort.

Exécutions à la chaîne : les personnages qui veulent tuer Torog peuvent essayer de le faire mais le combat doit avoir lieu au crâne de Gargash. Depuis cet antre de torture principal, Torog envoie ses adversaires combattre ses exarques dans d'autres antres de torture. Une fois les exarques terrassés, Torog peut être tué.

Les sept morceaux : lorsque Torog a surgi pour la première fois de l'Outreterre dans l'Ombrebasse, l'aspect divin de la mort a mis son corps en lambeaux et a disséminé des fragments de son esprit, de son cœur, de ses poumons, de ses tripes, de ses os, de son sang et de sa bile. Torog a cependant réussi à rassembler ses restes, en les plaçant dans des jarres, réparties dans divers antres de torture. Les personnages qui entreprendront une quête pour détruire ces reliques maléfiques gagneront le pouvoir de tuer le dieu mutilé.

ARNIE SWEKEL

NUÉE RAMPANTE DE SANG

Le sang divin de Torog s'écoule perpétuellement de ses plaies ouvertes. Des créatures immondes à l'apparence de mille-pattes, de cafards et de sangsues jaillissent constamment de ce sang putride. Les légendes prétendent que les plus répugnantes créatures de l'Outreterre sont nées du sang de Torog.

Nuée rampante de sang **Sbire franc-tireur niveau 34**
Bête immortelle (nuée) de taille M
9 750 px (ou 0 si rencontrée avec Torog)

Initiative +30 **Sens** Perception +27 ; vision dans le noir
Attaque de nuée aura 1 ; chaque ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 5 dégâts plus 5 dégâts supplémentaires par nuée rampante de sang adjacente à l'ennemi.
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 48 ; **Vigueur** 45, **Réflexes** 47, **Volonté** 46
Résistances 20 aux attaques de corps à corps et à distance
VD 3, escalade 3 (pattes d'araignée)
⊕ **Nuée de mandibules tortionnaires** (simple ; à volonté)
+39 contre CA ; 10 dégâts continus (sauvegarde annule).
Contagion du sang
Si une nuée rampante de sang est adjacente à une créature en péril à la fin du tour de jeu de la nuée, une autre nuée rampante de sang apparaît dans un espace adjacent à la créature en péril.
Alignement mauvais **Langues** –

For 12 (+18)	**Dex** 33 (+28)	**Sag** 30 (+27)
Con 28 (+26)	**Int** 1 (+12)	**Cha** 22 (+23)

Le Rampant

L'exarque connu sous le nom de Rampant sillonne constamment la Voie du Roi pour prouver sa valeur à Torog. Même si le Rampant rode souvent dans les Profondeurs, sa mission peut le conduire dans les autres régions de l'Outreterre.

Le Rampant **Brute d'élite niveau 18**
Humanoïde immortel de taille G 4 000 px

Initiative +15 **Sens** Perception +14 ; vision dans le noir
Supplice sanguinaire aura 2 ; chaque ennemi en péril pris dans l'aura subit un malus de -4 à ses jets de sauvegarde.
Pv 430 ; **péril** 215 ; cf. aussi *le prix de l'échec*
CA 30 ; **Vigueur** 31, **Réflexes** 30, **Volonté** 29
Résistances psychique 10
Jets de sauvegarde +2
VD 6
Points d'action 1

⊕ **Chaîne de rasoirs** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 3 ; +21 contre CA ; 2d10 + 3 dégâts, et la cible subit 5 dégâts continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux).

⸸ **Double attaque** (simple ; à volonté)
Le Rampant effectue deux attaques de *chaîne de rasoirs*.

⸸ **Supplice des ongles** (simple ; se recharge lorsqu'aucune créature n'est affectée par ce pouvoir)
Allonge 2 ; +19 contre Réflexes ; 5d6 + 7 dégâts, le Rampant fait glisser la cible sur une case qui lui est adjacente, et la cible est maîtrisée (sauvegarde annule). À chaque fois que la cible tente un jet de sauvegarde contre l'état maîtrisé, elle subit 10 dégâts. Chaque fois que le Rampant se déplace tandis que la cible est maîtrisée, il peut faire glisser la cible sur une case qui lui est adjacente. Un seul ennemi à la fois peut être maîtrisé par ce pouvoir.

Choix cruel (mineure ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **psychique**
Distance 5 ; aucun jet d'attaque ; la cible peut effectuer un jet de sauvegarde. Si le jet de sauvegarde est réussi, la cible subit 3d6 + 7 dégâts psychiques.

Le prix de l'échec (quand en péril pour la première fois ; rencontre) ✦ **psychique**
Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +19 contre Volonté ; 2d6 + 7 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Alignement mauvais **Langues** commun, profond
Compétences Endurance +21, Exploration +19, Intimidation +16, Religion +17

For 21 (+14)	**Dex** 22 (+15)	**Sag** 20 (+14)
Con 25 (+16)	**Int** 16 (+12)	**Cha** 15 (+11)

Équipement chaîne de rasoirs

Connaissance du Rampant

Religion DD 20 : le Rampant est un exarque de Torog qui parcourt l'Outreterre, essayant de retracer la route empruntée par Torog lorsque ce dernier essaya de s'échapper de ce royaume. Torog fait appel au Rampant pour appliquer sa volonté, qu'il s'agisse d'éteindre une éruption volcanique ou de mettre fin à une guerre souterraine. On prétend que les ordres de la déité sont gravés sur le dos de créatures asservies qui servent de messagers, ou écrits dans un flot de sang dégoulinant le long de la Voie du Roi.

Tactique du Rampant

Livré à lui-même, le Rampant ignore habituellement les aventuriers et autres créatures rencontrées hors de la Voie du Roi. Torog envoie souvent le Rampant en mission contre des aventuriers de haut niveau qui explorent l'Outreterre.

Le Rampant embroche ses adversaires les plus proches avec *supplice des ongles*, ou utilise sa double attaque de *chaîne de rasoirs*. Il se sert de *choix cruel* aussi souvent que possible, en aidant un allié à réussir un jet de sauvegarde contre un effet incapacitant ou en « aidant » un adversaire à infliger des dégâts.

Serviteurs de Torog

Divers anges, esclaves, sadiques, exarques et serviteurs créés de toutes pièces maintiennent l'influence de Torog et exécutent ses plans.

Les anges : comme tous les dieux, Torog est à la tête d'une armée d'anges. Si les anges servent Torog avec dévotion, ils sont dans l'incapacité d'agir en Outreterre avec autant de liberté qu'ils le feraient dans les autres royaumes. Lorsqu'ils sont loin de Torog ou de l'un de ses lieux de pouvoir, les anges perdent leur capacité *présence séraphique* (ou les capacités similaires qui les rendent plus puissants tant qu'ils ne sont pas en péril). Par conséquent, les anges au service de Torog œuvrent surtout comme gardes et comme tortionnaires, ou comme messagers. Ils agissent comme des guerriers en première ligne si le besoin s'en fait sentir mais, comparés aux gardes rapprochées des autres dieux, ils adoptent plutôt un rôle de soutien en arrière-plan.

Les anges sont peut-être la preuve que le pouvoir de Torog a des limites. Puisque les anges servent les dieux fidèlement et volontairement, obéiraient-ils à Torog s'ils étaient pleinement soumis aux tortures infinies que les autres serviteurs du dieu doivent endurer ? Torog n'a jamais tenté de tirer au clair cette question. S'il sent un jour que son pouvoir est assuré, il laissera peut-être libre court à sa curiosité.

Les pions mortels : seuls les sadiques et les masochistes les plus dépravés et les plus déterminés de toutes les races et de toutes les cultures servent Torog en Outreterre. Ils gardent ses antres, traquent de nouvelles victimes et divertissent leur maître en flattant ses penchants sadiques.

Tous les mortels qui entrent au service de Torog commencent en étant eux-mêmes torturés. Les plus forts survivent et obéissent, les autres meurent. Torog ne fait aucune autre discrimination. Humains, dévas, minotaures, drows renégats, duergars ou fomorians sont tous les bienvenus, que ce soit pour s'engager volontairement dans les troupes de Torog ou pour être les victimes de ses esclavagistes.

Un passage célèbre des litanies de Torog dit : « Au service de Torog, tous sont égaux. » La triste ironie de ces litanies est que les mortels qui entrent au service de Torog en se pliant aux rites initiatiques des antres de torture perdent tout ce qui fait leur identité : personnalité, profession, aptitudes et race. Les instruments de torture du dieu brisent et remodèlent physiquement et mentalement les mortels les plus forts. En effet, Torog compense le fait d'avoir été tenu à l'écart de la perfection de la création par les autres dieux en remodelant les créatures mortelles à sa guise.

Le résultat de ces manipulations est une « race », qui prend divers aspects difformes et pervertis, collectivement dénommée « rejeton de la souffrance » (cf. page 151). Il a ainsi créé différents types de créatures pour servir différents objectifs. Torog considère les rejetons de la souffrance comme de simples outils à son service.

Les rejetons de la souffrance peuvent être rencontrés en train de chasser ou de rôder dans la plupart des régions de l'Outreterre. Ils sont une menace constante le long de la Voie du Roi et ils se regroupent en masse autour de chaque antre de torture. À peine capables de penser par eux-mêmes, les rejetons de la souffrance n'agissent efficacement que lorsqu'ils suivent des instructions précises, ce qui fait d'eux d'excellents gardes, tortionnaires et pillards, mais de bien piètres espions, messagers ou officiers.

Les exarques de Torog

Les exarques des autres divinités sont leurs plus fidèles – ou du moins leur plus puissants – serviteurs. C'est peut-être vrai des exarques de Torog, mais rien n'est moins sûr. Selon votre point de vue, les traitements que Torog inflige à ses exarques peuvent être le symptôme de sa démence ou de ses penchants malveillants, ou un élément qui fait partie d'un plan machiavélique élaboré sur des millénaires.

Torog exige de tout demi-dieu ou diable qui souhaite devenir son exarque qu'il prouve sa valeur en endurant des siècles de torture. Cette exigence ne surprendra pas les fidèles de Torog. Les exarques sont respectés pour leur volonté de prouver leur foi en acceptant des tourments éternels, et non pour les bienfaits qu'ils pourraient apporter aux serviteurs corrompus du Dieu.

La durée exacte du temps nécessaire pour retrouver sa liberté n'est pas définie. Jusqu'à maintenant, aucun exarque n'a été libéré. Chaque exarque ou postulant exarque est emprisonné quelque part dans le royaume de Torog ou dans une cachette extra-dimensionnelle. Malgré cela, il y a toujours quelques volontaires qui postulent pour devenir exarques toutes les décennies ou tous les siècles. Quelques rares exarques sont connus, mais la plupart sont au secret dans des lieux que Torog est le seul à connaître. Ses exarques étant dans l'incapacité d'agir, Torog utilise comme agents des anges de haut niveau ou des rejetons de la souffrance (cf. page 151).

L'Abnégateur : l'Abnégateur est l'un des premiers originels à être volontairement entré au service de Torog. Il a été soumis aux pires tortures avant d'être découpé en plusieurs morceaux encore frétillants et d'être enterré, constituant ainsi les Amas sans repos.

Le Rampant : ce demi-dieu a reçu l'ordre de reproduire le parcours épique effectué par Torog à la création de la Voie du Roi. C'est une tâche impossible, notamment parce que les pouvoirs du Rampant sont de loin inférieurs aux capacités physiques et surnaturelles de Torog.

Duon l'anguille, le trois fois meurtri : ce héros de la guerre de l'Aube a été rongé par les remords après avoir commis de terribles atrocités. Aujourd'hui, après avoir subi les épreuves de Torog, il est à nouveau le complice d'actes abominables, envers lui-même et envers la nature. On dit que Duon l'anguille a été libéré lorsque les drows sont descendus en Outreterre, mais il aurait été enfermé dans une poche dimensionnelle depuis lors.

Jerran : autre exarque disparue, Jerran a été un rejeton de la souffrance dont le pouvoir est devenu tel qu'elle est devenue l'instrument d'une caste appelée « les chaînes ». Quand Jerran est devenue digne de devenir exarque, Torog lui a rendu son identité et son vrai nom, avant d'ordonner aux autres membres de la caste de la torturer afin de la mener à l'apothéose qui lui permettra de devenir pleinement exarque. On ne sait pas où Jerran est tourmentée. Certains pensent qu'elle est dissimulée dans un antre de torture ou dans une autre dimension. Si les membres de la caste des "chaînes" venaient à réapparaître en Outreterre, cela voudrait certainement dire que les tourments de Jerran l'ont élevée à un rang supérieur et qu'elle est désormais capable de servir Torog en tant qu'agent.

Nouveaux monstres

Les nouveaux monstres de ce manuel sont listés ci-dessous, classés par niveau, par rôle et par ordre alphabétique. Les monstres meneurs sont indiqués par un (M).

Monstre	Niveau et rôle	Page
Spore gazeuse myconide	4 Sbire franc-tireur	148
Nuée de colonie myconide	5 Artilleur	148
Putricogneur myconide	5 Brute	51
Nécromant rampant obscur	5 Franc-tireur d'élite	54
Berserker quaggoth	9 Brute	150
Sauvage troglodyte	9 Franc-tireur	30
Vase sanglante	11 Contrôleur solo	155
Shaman quaggoth	11 Contrôleur (M)	150
Garde-chiourme kuo-toa	11 Sbire artilleur	146
Sectateur de l'œil élémentaire	11 Sbire soldat	149
Piquier démoniaque kuo-toa	12 Brute	146
Marmonneur kuo-toa	13 Chasseur d'élite (M)	146
Gnome marchepierre	13 Franc-tireur	144
Caravanier gnome	13 Soldat	144
Rejeton de la souffrance armuré	13 Soldat	151
Sombrefiélon porte-crocs	14 Chasseur	99
Gnome rochelier	14 Contrôleur	145
Prêtre de l'œil élémentaire	14 Contrôleur	149
Garde du corps torve	14 Soldat	153
Léviathan kuo-toa	15 Brute d'élite	146
Convocateur sombre torve	15 Contrôleur	154
Rejeton disloqué de la souffrance	15 Sbire contrôleur	151
Exégète imprécateur	16 Artilleur	140
Mastodonte torve	16 Brute	154
Exégète meurtrier	16 Chasseur	140
Naga osseux exégète	16 Contrôleur d'élite	136
Rejeton déchiqueté de la souffrance	16 Contrôleur	152
Exégète gardien	17 Soldat (M)	140
Le Rampant	18 Brute d'élite	158
Exégète inquisiteur	18 Contrôleur	141
Brute torve	18 Sbire brute	154
Tourmenteur flagelleur mental	20 Artilleur	143
Faucheur ailé trancheur	23 Chasseur	142
Rejeton écorché de la souffrance	25 Contrôleur	152
Rejeton disloqué de la souffrance gardien	28 Sbire contrôleur	151
Faucheur ailé découpeur	28 Sbire franc-tireur	142
Torog	34 Chasseur solo	156
Nuée rampante de sang	34 Sbire franc-tireur	157

VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

Aucune contrée du monde de D&D© ne stimule autant l'imagination que l'Outreterre. Ce gigantesque dédale souterrain, infesté de drows, de flagelleurs mentaux, de dragons et de bien d'autres créatures redoutables, recèle des myriades de possibilités d'aventure et de dangers mortels. Ses ramifications sont si vastes que des campagnes entières peuvent se dérouler dans ses profondeurs débordant de richesses.

Outreterre contient tout ce dont votre Maître du Donjon a besoin pour créer des aventures ou des campagnes dans les souterrains qui serpentent sous la surface de son univers de jeu. Vous y trouverez notamment le descriptif de l'Outreterre le plus approfondi qui soit de toute l'histoire de D&D©, mais également de nouveaux pièges et monstres, des rencontres prêtes-à-jouer, des repaires de créatures et des informations détaillées sur ceux qui tirent les ficelles tapis dans la pénombre.

Cet ouvrage est compatible avec les produits de référence de la 4e édition de DUNGEONS & DRAGONS® :

Manuel des Joueurs® *Bestiaire Fantastique®*

Guide du Maître®

Jeu de figurines D&D® *Plans de donjon D&D™*

GET MORE AT
D&D INSIDER™
www.dndinsider.com

d20 SYSTEM™

OFFICIAL Wizards LICENSED PRODUCT

Licensed By:
Hasbro™

PLAY FACTORY