

Fort Ardraco



UNE AVENTURE POUR DES PERSONNAGES DE NIVEAU 1 À 5



fort Ardraco

Un scénario d'Ed Greenwood

Crédits

Direction éditoriale et conception de la gamme DRAGONS

Joëlle 'Iris' Deschamp et Nelyhann

Coordination éditoriale du livre AVENTURIERS

Dominique 'Doudou' Lacrouts ; Joëlle 'Iris' Deschamp ; Nelyhann

Retrouvez l'univers d'Ed Greenwood :

www.OfficeEdGreenwood.com

Direction éditoriale et conception de la gamme

Dragons

Joëlle 'Iris' Deschamp et Nelyhann

Coordination éditoriale du supplément fort

Ardraco

Dominique 'Doudou' Lacrouts ; Joëlle 'Iris' Deschamp ; Nelyhann

Auteur

Ed Greenwood

Développements additionnels

Clovis Frémont ; Dominique 'Doudou' Lacrouts ; Joëlle 'Iris' Deschamp

Traduction

Clovis Frémont

Relecteurs

Amnèsya ; François Delpéuch ; Frédéric Leroy ; Frédéric 'Atorgael' Pilling ; Fredrik Andersson ; Ginkoko ; Jeremy Loscheider ; João Bento ; Kevin Dombrowski ; Laurent 'Elcath' Catinaud ; Richard Pratt ; Taylor White ; Travis Shelton ; Sara Grocott ; Stéphane 'J2N' Roy

Cartographie

Ed Greenwood ; Olivier 'Akae' Sanfilippo

Direction artistique

Nelyhann

Maquette

Delphine 'GinL'

Illustration de couverture

Nicolas Jamme

Illustrations intérieures

Delphine 'GinL' ; Frédéric Pinson ; Olivier 'Akae' Sanfilippo ; Yvan 'Gawain' Villeneuve



Studio
AGATE

Basé en France, le studio Agate est spécialisé dans la création de mondes imaginaires.

Il produit notamment des livres de jeux de rôle sous le label Agate RPG, des albums de musique et des jeux vidéos. Retrouvez l'actualité et les dernières publications du studio : www.studio-agate.com

Copyright © 2017 Agate RPG

Agate RPG et Studio Agate sont des marques d'Agate Éditions

Agate Éditions, 7 avenue Joseph Froment 92250 La Garenne Colombes

Contact, question, distribution : esteren@agate-editions.com

Les illustrations, textes, logo sont Copyright © Agate Editions. Dépôt légal : 2017 - ISBN : 978-2-919256-37-2 - Imprimé en Europe. Tous droits de reproduction, d'adaptation et de traduction strictement réservés. « Le Code de la propriété intellectuelle et artistique n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article L.122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite » (alinéa 1er de l'article L. 122-4). « Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal. »

Table des matières

Fort Ardraco	3	Oubliettes	25
Crédits	4	Deuxième sous-sol	25
Table des matières	5	Horoth	27
Fort Ardraco	6	La légende de l'Horoth	28
Introduction	6	Suites	29
Mise en place de l'aventure	6	Annexe	30
Épisode 1 : tentative d'enlèvement	7	Araignée géante	30
L'embuscade	7	Bandit	30
Équipement particulier	7	Brute	30
Et si les PJ ne cherchent pas à en savoir plus ?	8	Cheval de trait	31
Capture	8	Destrier	31
Conclusions possibles	8	Éclaireur	31
En quête d'informations	9	Ettercap	32
Une vérité au gré du meneur	9	Etin	32
Que s'est-il vraiment passé ?	9	Loup	32
Les motivations de l'Horoth	9	Loup sanguinaire	33
Les sectateurs : des idiots utiles	10	Manticore (vieille)	33
Qu'est-il advenu des précédentes victimes	10	Minotaure	33
Dans quel état peut-on retrouver une victime infestée ?	10	Molosse diabolique	34
Comment découvrir la vérité ?	10	Nuée de serpents venimeux	34
Épisode 2 : la forêt Ardraco	10	Ours-hiboux affamé	34
Vision populaire du fort Ardraco	10	Strige	35
Une forêt sauvage	11	Vétéran	35
Perdus dans la forêt	11		
Le poste de guet des brigands	12		
Les monstres de défense	12		
Attaquer les guetteurs	12		
Sonner l'alerte	13		
Dernier recours : des araignées géantes	13		
Épisode 3 : le corps de garde	13		
Pénétrer dans l'enceinte	14		
Un château gardé par des illusions	14		
D'où provient la magie qui imprègne les lieux ?	15		
Le hall d'entrée	16		
La statue parlante	17		
Les enchantements de la statue	17		
Combat dans le hall d'entrée	17		
Poursuivre l'exploration	19		
La salle de garde	19		
Salle de réception ouest	19		
Salle de réception est	19		
Hall des festins	20		
Cuisine	20		
Étage du donjon	20		
Salle rituelle	20		
Qeldra	23		
Qui est vraiment Qeldra ?	24		
Sous-sol	24		

Fort Ardraco

Introduction

Fort Ardraco est prévu pour un groupe d'un maximum de 6 personnages, de niveau 5 ou moins. La difficulté des rencontres peut être ajustée en ajoutant ou en retirant des adversaires, ainsi qu'en augmentant ou en diminuant les dégâts infligés par lesdits adversaires. Une fois que les Personnes Joueurs (PJ) auront atteint le fort en lui-même, si une rencontre s'avère trop dangereuse pour le groupe, le meneur peut l'interrompre ou la faciliter par l'effondrement d'une section de toit ou d'un pan de mur, ce qui désorganisera ou endommagera les ennemis, ou formera des obstacles à base de piles de rocailles et de débris qui les sépareront des PJ.

Mise en place de l'aventure

Alors que les PJ passent pour la première fois par une ville ou par une auberge isolée ou bien, qu'au terme d'une aventure, ils retournent à une taverne ou une boutique qu'ils ont l'habitude de fréquenter, ils entendront une conversation de ce genre :

Rumeurs d'enlèvements

« Envolé ! On a trouvé la porte forcée, et la fenêtre aussi ! D'après Jereth, ils ont utilisé la technique « défoncer la porte, rentrer par la fenêtre, et l'attaquer par derrière au saut du lit pendant qu'il va voir ce qui se passe ». Bref, le magicien a disparu. Ils n'ont pas touché à son argent ou à la nourriture dans son garde-manger, rien. Sur la porte d'entrée fracturée, ils ont laissé un symbole écrit avec du sang : une espèce de dragon fait d'ailes de chauve-souris traversées par un « S » inversé formant une queue barbelée en bas et se terminant par une tête de crocodile hérissée de dents en haut.

– Alors Kuldur aussi s'est fait enlever ? Maintenant ça fait quoi, trois magiciens et quatre prêtres ? Et à chaque fois, on a retrouvé la marque du dragon dessinée avec du sang sur le lieu de l'enlèvement ! Qu'est-ce que ça peut bien signifier ? »

Que les PJ se renseignent ou qu'ils passent du temps dans une auberge ou une taverne fréquentée, ils entendront un autochtone bavard (un ébéniste ex-aventurier) raconter à une jeune femme curieuse (une boutiquière) que de nombreux lanceurs de sorts ont été kidnappés dans les parages. Sur le lieu de chaque disparition, on a trouvé un étrange symbole draconique peint avec du sang sur un mur, sur un poteau ou sur un pavé : deux ailes de chauve-souris traversées par une queue barbelée et coiffées d'une tête de crocodile hérissée de dents.

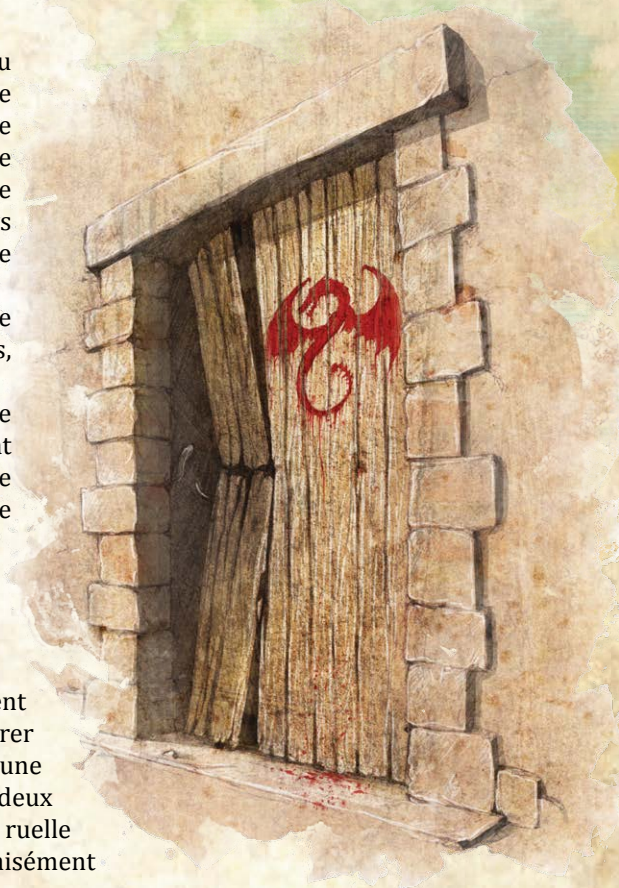
Comme le vieil ébéniste sera ravi de l'expliquer, cet emblème est une copie approximative du blason de la maison Ardraco, dont le fort en ruines, envahi par la végétation, se situe dans une forêt non loin.

La maison Ardraco s'est éteinte il y a un siècle, et cela fait une soixantaine d'années que le château est resté vide, depuis que les brigands qui y avaient élu résidence ont été dévorés par l'Horothe, une créature draconique monstrueuse et corrompue assoiffée de sang. On l'appelle désormais le « fort du Dragon défunt », et nul n'ose l'approcher.

Car l'Horothe a faim...

Pris pour cible

Peu importe la façon dont les PJ réagissent à ces rumeurs (qu'ils décident de partir aussitôt explorer le fort en ruines ou qu'ils préfèrent se consacrer à d'autres affaires), ils seront impliqués dans cette aventure par une embuscade prenant pour cible les lanceurs de sorts du groupe, dès que deux d'entre eux ou plus seront dans une rue. De préférence, il s'agira d'une ruelle étroite cantonnée par une enfilade continue de murs de façon à pouvoir aisément couper toute retraite.



Épisode 1 : tentative d'enlèvement

L'embuscade

Des « fumants » sont jetés à chaque extrémité de la ruelle, de façon à masquer la scène aux observateurs proches, et à ce que les PJ ne puissent pas distinguer la nature et l'emplacement précis de leurs agresseurs.

Au milieu des émanations de fumée, les brigands surgissent, armés de gourdins, de capuchons d'immobilisation et de filets lestés. Leur but est de capturer les PJ lanceurs de sorts, de les assommer pour les enlever, tout en neutralisant les autres PJ. Les brigands sauront en avance quels personnages sont des lanceurs de sorts et s'efforceront de tous les capturer, mais ils n'auront connaissance d'aucun des objets magiques du groupe, à l'exception de ceux dont il sera fait usage au cours du combat.

Équipement particulier

Fumants

C'est là le nom donné à des pots en verre ou en argile contenant des feuilles de tharrack. Il s'agit de feuilles vertes, longues, larges et collantes, provenant d'une mauvaise herbe qui pousse à foison dans les forêts et dans les bosquets. Elles sont en forme de cœur et émettent une épaisse et abondante fumée blanche quand on les brûle. Un fumant contient également de l'huile et une mèche qu'il suffit d'allumer avant de le jeter à terre, produisant rapidement un écran de fumée se traduisant par une zone grandement voilée de 3 mètres de côté qui persiste pendant plusieurs minutes, sauf si un effet de type vent modéré ou plus violent la disperse.

Liens de Xonim

Les liens de Xonim sont des objets magiques, bénis par la dame de la nuit, qui privent un arcaniste ou un adepte menotté de sa capacité à lancer des sorts. Sous forme de chaînes ou de menottes, ils sont relativement communs dans le monde d'Eana et sont utilisés par les forces de l'ordre pour les arrestations ou la capture d'individus rendus dangereux par leur maîtrise de la magie. Des vols ou des découvertes accidentelles dans des ruines peuvent permettre à des personnes non autorisées d'en obtenir et de s'en servir. En l'occurrence, les brigands ont tout intérêt à en faire usage. Pour lier une victime, il faut qu'elle subisse au préalable l'état préjudiciable agrippé, entravé ou neutralisé. Une bonne coordination et une tactique soignée permettent de capturer même des lanceurs de sorts de niveau assez élevé.



Note au meneur : les liens de Xonim sont des objets magiques spécifiques à Eana qui trouvent un usage dans ce scénario. Leur présence peut rendre le combat plus difficile pour les PJ.

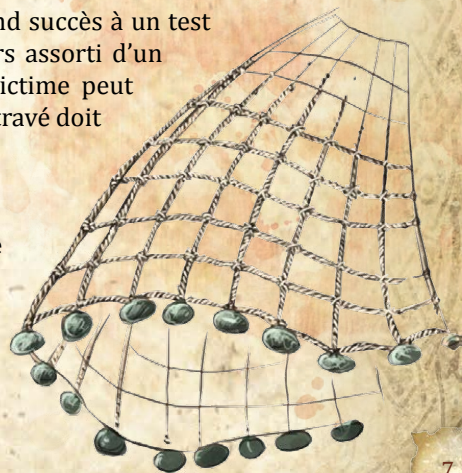
Capuchons d'immobilisation

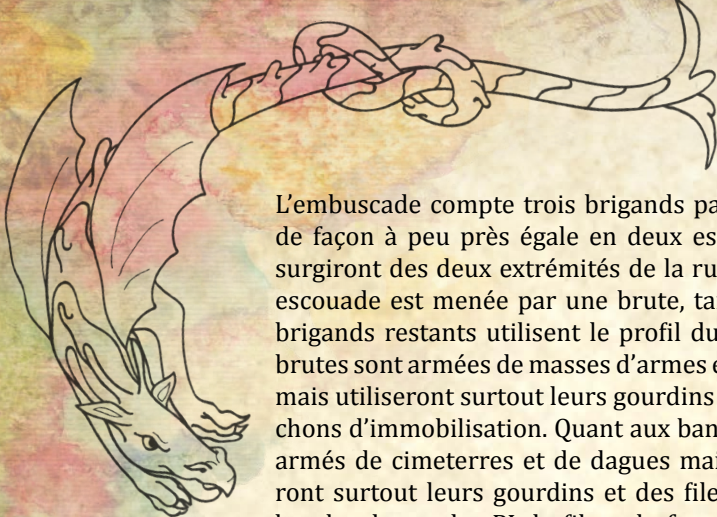
De gros sacs de tissu sombre dotés de cordons doublés de renforts. L'usage des capuchons consiste à rapidement en recouvrir une cible depuis la tête jusqu'à la taille pour la priver de l'usage de ses bras, l'aveugler et la priver d'air. Il suffit ensuite de tirer les cordons et de les attacher aux renforts de façon à ce que la personne soit immobilisée pour pouvoir alors l'assommer ou la mener au moyen d'un lacet noué au niveau du cou.

En termes de jeu, cette manœuvre est simulée par un test de lutte. En cas de succès, le capuchon permet à son utilisateur d'infliger l'état aveuglé au lieu de l'état agrippé, auquel la victime peut se soustraire comme dans le cas d'une lutte ordinaire. Une fois la victime aveuglée par un capuchon d'immobilisation, un second succès à un test de lutte permet d'ajouter l'état entravé, et tout jet visant à s'y soustraire est alors assorti d'un désavantage. Si personne ne maintient le capuchon activement, un allié de la victime peut mettre fin à l'un ou l'autre de ces états en réussissant un test de Dextérité DD 10 (entravé doit forcément être retiré en premier).

Filets lestés

Ces filets consistent en une toile resserrée de 3,50 mètres sur 6 mètres, faite de chanvre noué, lestée par des poids de plomb de 1 kg répartis sur le pourtour de la toile. Ils sont d'ordinaire employés pour la chasse aux gros oiseaux ou pour attraper des poissons, des crabes et des homards en eau peu profonde. Les effets sont les mêmes que ceux d'un filet normal, si ce n'est que le DD du test de Force pour s'en dégager est de 8 au lieu de 10, étant donné que ces filets ne sont pas prévus pour des cibles humanoïdes.





L'embuscade compte trois brigands par PJ, divisés de façon à peu près égale en deux escouades qui surgiront des deux extrémités de la ruelle. Chaque escouade est menée par une brute, tandis que les brigands restants utilisent le profil du bandit. Les brutes sont armées de masses d'armes et de dagues, mais utiliseront surtout leurs gourdins et des capuchons d'immobilisation. Quant aux bandits, ils sont armés de cimenterres et de dagues mais ils utiliseront surtout leurs gourdins et des filets lestés. Ils bombarderont les PJ de filets de façon à ce qu'ils puissent se jeter à plusieurs sur des adversaires en position de faiblesse, les désarmer et les assommer. Les brutes mènent initialement l'assaut mais se tiennent ensuite à l'écart afin de laisser les bandits se ruier sur les PJ. Elles se tiennent simplement prêtes à intervenir si jamais un PJ vient porter assistance à un autre.

Les assaillants sont tout aussi incommodés par la fumée que les PJ, mais ils ont pris note de la position de leurs adversaires au moment de lancer les fumants. Ils se jettent directement sur eux et sont en terrain familier, connaissant l'emplacement d'éventuels débris, flaques et pavés disjoints. De plus, ils se servent d'une astuce consistant à surveiller principalement les mouvements de pieds. En effet, la fumée de tharrack monte très rapidement, laissant dans un premier temps visible ce qui est au niveau du sol.

Le meneur peut considérer qu'en vertu de la préparation des brigands, la zone produite par les fumants n'est pour eux que légèrement voilée lors du premier round.

☒ Capture


Les PJ capturés sont désarmés et bâillonnés, puis les brigands leur bandent les yeux et leur lient les poignets, les chevilles et les genoux. Ensuite, ils leur ligotent les bras contre le torse et les poi-

gnets dans la ceinture (les brigands disposent de bandes de tissu pour attacher les poignets de tout PJ qui n'aurait pas de ceinture). Enfin, les brigands leur bandent les mains avec des morceaux de tissu pour maintenir les doigts serrés de façon à empêcher le lancement de sorts, puis les PJ sont parqués dans des chariots fermés et enroulés dans des couvertures, avec la tête à l'air libre, mais de nouveau couverte quand ils auront besoin d'être sortis. Les PJ sont alors considérés comme paralysés.

Le chariot, tiré par une mule, est mené aussi rapidement que possible jusqu'au fort. Tout PJ qui se débat se fera cogner à répétition la tête contre le plancher du chariot jusqu'à ce qu'il cesse de s'agiter ou finisse assommé.

☒ Conclusions possibles

Si les brigands parviennent à capturer des lanceurs de sorts parmi le groupe, ils se dépêcheront de les mener à travers la forêt, ce qui contraindra le reste des PJ à s'y aventurer également s'ils veulent sauver leurs compagnons. Si les brigands l'emportent sur l'ensemble du groupe, ils prendront tous les PJ avec eux, mais il est alors conseillé au meneur de laisser aux joueurs la possibilité de se libérer et de combattre leurs ravisseurs dans le hall d'entrée du fort. Cependant, il est nettement plus probable que les PJ prennent le dessus. Dès que la partie semble perdue pour les brigands, ceux-ci jettent leurs filets, directement sur les PJ ou au sol pour tenter de les ralentir (terrain difficile), puis s'enfuient en laissant derrière eux les blessés et les morts. Si les PJ tentent d'interroger les blessés, ils s'apercevront qu'ils sont saisis d'un état de délire qui ne disparaîtra qu'au bout de quelques heures, peu importe les moyens utilisés. Cet état est causé par une boisson, mélangée à de la salive de l'Horoth, que les sectateurs ont bue (voir la description de l'Horoth page 27).

 Par défaut, les prisonniers potentiels sont d'ardents croyants de la secte. Ils croient donc en la supercherie mise au point par Qeldra (cf. « Entrée en scène de Qeldra »). Leur loyauté et leur ignorance permettent au meneur de filtrer les informations. Si toutefois les PJ se montrent habiles, ils peuvent apprendre le plus court chemin menant au fort ainsi que la présence de nombreuses illusions et pièges. Ces informations pourront leur donner, le moment venu, l'avantage aux tests de Sagesse (Perception) et d'Intelligence (Investigation).

☒ Et si les PJ ne cherchent pas à en savoir plus ?

Peu après l'embuscade, les PJ entendront parler de PNJ prêtres (Andamarl Sangpur, Daskalan Maethur et Orrvrin Telécu) et magiciens (tels que Sedmrund aux Sept Sortilèges et Nelvarra « la Sorcière nocturne ») qui se sont fait enlever et emporter. Encore une fois, on a retrouvé la marque du dragon peinte avec du sang sur les lieux des crimes. S'ils ne réagissent pas à ces rapt, les PJ seront rapidement engagés par des collègues désespérés des prêtres enlevés. Ils promettront au groupe un salaire appréciable (50 po par PJ, voire plus si le meneur le juge bon), des soins offerts, et même des rappels à la vie gratuits si les PJ parviennent à ramener leurs confrères vivants (si ceux-ci sont morts, la récompense sera moindre).

En quête d'informations

Si les PJ se tiennent au courant des rumeurs sur les enlèvements et autres disparitions suspects, ils apprendront les choses suivantes :

- ☞ Un terrible « culte du dragon » se réunit dans les ruines du fort Ardraco. Certains de ses membres se font passer pour d'innocents marchands et fermiers « du coin », mais contribuent au culte par des dons et des services en échange de son aide et d'un soutien financier. D'autres membres sont des « fidèles véritables de la voie du dragon » qui ont entamé un long et douloureux processus à base de chirurgie et de rituels magiques pour graduellement se transformer en dragons. Ces derniers habitent le fort ou, si le meneur souhaite faire de ce scénario une composante d'un arc narratif plus étendu, se terrent dans d'autres places fortes du culte dans la région. La plupart de ces personnes altérées possèdent des écailles, et certains arborent même des crocs, des griffes et des embryons de queues ou de naseaux. Si leurs métamorphoses ne sont pas trop marquées, ils les masquent avec des vêtements amples, des gants et autres accessoires, mais dans le cas contraire, ils ne quittent la forêt que de nuit, pour se repaître d'animaux sauvages et d'imprudents (ou du moins, c'est ce que les rumeurs les plus échevelées prétendent).
- ☞ Les lanceurs de sorts qui « font ce qu'il faut » dans leurs tractations avec le culte peuvent, grâce à de sombres rituels, obtenir le pouvoir du souffle du dragon, acquérant ainsi la capacité de cracher des gerbes élémentaires et des effets magiques plus terribles encore.
- ☞ Quiconque se joint au culte du dragon et se comporte en fidèle dévoué est récompensé par des pièces d'or issues de trésors de dragon accumulés.
- ☞ Le culte se voue à grossir les rangs des créatures draconiques et à accroître la puissance du culte en se faisant des alliés draconiques et en transformant des sectateurs volontaires en dragons.
- ☞ À travers le monde, nombre de familles qui possèdent ou croient posséder du sang de dragon œuvrent en tant qu'espions, alliés et partenaires occultes de la secte.
- ☞ Le culte se nomme l'Eirderreth (prononcé « Éardé-ress »), en l'honneur du dragon du même nom qui l'a fondé. On dit qu'il était si vieux et si magiquement puissant qu'il est devenu un fantôme invisible qui parcourt le monde, guettant et murmurant des menaces (aux ennemis du culte), des conseils utiles (aux membres du culte) ou des encouragements (à ceux qu'il veut intégrer au culte). Le culte a pu prospérer grâce à Eirderreth qui anticipe toute trahison ou dissension interne et élimine sans pitié quiconque s'adonne à de pareilles manigances.

Une vérité au gré du meneur

La part de vérité dans ces rumeurs est entièrement au gré du meneur. À sa discrétion, le culte peut devenir une menace à long terme pour les PJ. Des villageois, paysans, marchands et autres personnes banales auxquelles les PJ auront affaire au cours de cette aventure et par la suite pourraient alors s'avérer être des sectateurs. Ils observent discrètement les PJ afin de les jauger, sans pour autant s'impliquer dans ce scénario.

Que s'est-il vraiment passé ?

Les motivations de l'Horoth

Les brigands n'ont pas enlevé des lanceurs de sorts dans leur propre intérêt (quand bien même les sorts qu'ils ont été contraints de jeter ont bien servi à renforcer les défenses du fort) mais dans celui de l'Horoth. Ce dernier ne s'en nourrit pas, se contentant pour cela d'humanoïdes quelconques (ou de pièces de bétail, ou de toute autre viande que le culte lui fournit) ; il s'en sert pour se reproduire. Au moyen de son aiguillon caudal, il implante par l'oreille de la victime un rejeton larvaire de lui-même, lequel parasite le cerveau de la personne pour apprendre de ses pensées, de ses souvenirs et de ses expériences.

Par la suite, quand les conditions lui semblent propices (c'est-à-dire que l'individu est dans une position relativement sûre et avantageuse, avec une certaine autorité et de la nourriture à disposition), le rejeton se met à croître, prenant le contrôle du cerveau de l'humanoïde et par conséquent de ses actions.

Vient ensuite la phase finale, hideuse métamorphose durant laquelle le rejeton transforme le corps de la personne en celui d'un nouvel Horoth, croissant en taille et en puissance jusqu'à parvenir à sa forme adulte.

Les sectateurs : des idiots utiles

Une partie des serviteurs de l'Horoth croit sincèrement appartenir à un célèbre et puissant culte draconique. Ceux-ci ne sont pas rares sur Eana et sont même courants dans les régions tropicales sous influence drakéide.

Au gré du meneur, le volet sectateur de l'aventure peut être plus ou moins développé, entre fanatisme et cruelle désillusion. À quoi servent les sectateurs pour les brigands et l'Horoth ?

☞ **Rapporter de l'argent.** Tout sectateur mène une double vie, entre rites occultes et quotidien durant lequel il dissimule son adhésion au groupuscule. Il faut également verser une dîme à la secte, ce qui constitue pour elle une source régulière d'enrichissement.

☞ **Des informateurs.** Tout sectateur est appelé à faire remonter à ses supérieurs la présence de lanceurs de sorts, ainsi qu'un maximum d'informations sur eux, leurs compagnons, leur puissance, etc.

☞ **De la nourriture.** Si jamais les brigands ne parviennent pas à trouver suffisamment à manger pour l'Horoth, un sectateur se voit promettre une initiation transcendante (et mortelle). Les sectateurs commençant à douter de la sincérité du culte risquent également d'être ainsi éliminés.

Qu'est-il advenu des précédentes victimes ?

Le sort des précédentes victimes dépend du choix du meneur.

☞ Rechercher les lanceurs de sorts enlevés peut devenir l'objet d'une campagne, les PJ utilisant des documents découverts dans le donjon comme pistes (correspondances, journal de Qeldra...) pour une enquête qui les mènera aux quatre coins du monde.

☞ *A contrario*, si le meneur souhaite fermer l'arc narratif des disparitions, les PJ peuvent découvrir les cadavres des victimes dans les oubliettes.

Malgré les efforts de l'Horoth pour se reproduire, les implantations dans le cerveau des victimes ont échoué. L'explication réside dans l'identité de l'une des victimes : Nelvarra « la Sorcière nocturne » était une tieffeline et, de ce fait, bénéficiait de la bienveillance de la déesse Xonim, la dame de la nuit. Au moment de subir l'infestation du parasite, la magicienne réussit à lancer une malédiction qui eut pour effet de réduire à néant la « fertilité » de l'Horoth.

Dans quel état peut-on retrouver une victime infestée ?

Une fois parasité par un rejeton de l'Horoth, un lanceur de sorts continue pendant quelque temps de garder ses compétences et une partie de son libre arbitre.

L'effet sur son esprit est comparable à certaines tumeurs cérébrales : des moments de confusion, des réactions étranges, des absences, des céphalées...

En pratique, toute victime contaminée est très sensible à la suggestion venant de l'Horoth ou d'un de ses proches serviteurs. Ceci explique en partie comment les brigands ont pu si facilement contraindre leurs captifs à créer et renforcer les enchantements protégeant leur repaire.

Comment découvrir la vérité ?

En dernier ressort, la découverte du journal halluciné de Qeldra peut servir à fournir des explications aux PJ.

Si le meneur ne souhaite pas donner de réponses détaillées à toutes les questions qui seraient soulevées, il peut user de métaphores cryptiques dirigeant vers la suite des aventures qu'il prépare.

Épisode 2 : la forêt Ardraco

La forêt Ardraco est un territoire sauvage, ancien et densément boisé, entrecoupé de sentiers de chèvre. Il n'est pas rare de voir des arbres parasités à mort par du lierre étrangleur, ou encore des arbres morts qui ont pourri, se sont effondrés et se sont écrasés contre leurs congénères vivants qui retiennent ainsi leur chute. Chaque coup de vent menace leur équilibre précaire dans un concert de craquements et de grondements. Les abords de la forêt offrent quelques clairières déboisées par les bûcherons locaux, mais l'intérieur est sombre, foisonnant et peu visité. Seules quelques routes sinueuses laissent assez de place pour le passage d'une charrette.

Vision populaire du fort Ardraco

Selon la légende locale, au cœur de la forêt Ardraco se tient le lugubre fort Ardraco, château désert fait de pierre noire. C'est une forteresse dominée par une imposante tour en angle sur le devant, à la droite du portail. Elle est entourée de douves sèches, et ses quartiers sinistres sont le lieu d'habitation de prédateurs monstrueux, redoutables et affamés.

Les PJ pourront obtenir ces informations auprès de n'importe quelle personne du cru, mais lorsqu'il s'agit de définir les monstres susmentionnés, les récits varient largement. Chacun jurera dire la vérité (et le croira sincèrement), mais les affirmations concordent rarement.

Une forêt sauvage

Si les PJ s'aventurent dans la forêt, ils trouveront des sous-bois faits d'épineux, de lierre grimpant et d'arbres aussi bien vivants que morts. Les plus petits de ces derniers ont une fâcheuse tendance à s'écraser sur quiconque passe à leur proximité, comme de véritables pièges naturels. À moins de se cantonner aux sentiers et aux chemins, la végétation sera si dense qu'il sera quasiment impossible de progresser. Il faudra alors se frayer un chemin pas à pas, ce qui sera tout aussi bruyant qu'épuisant, et exposera les PJ à un terrain encombré, aux griffures d'épineux ou de branches hérissées, et potentiellement à une attaque de striges, attirées par le bruit et l'agitation.

Perdus dans la forêt

Si le meneur souhaite inclure un test de compétence à cette phase, il peut demander aux PJ de faire un test de Sagesse (Survie) DD 15. En cas d'échec, ils se perdent dans la forêt, s'éloignent du sentier et progressent à l'aveuglette jusqu'à pouvoir retrouver leur chemin par un autre test de Sagesse (Survie) du même DD.

Cette phase de l'aventure peut également être pimentée par l'une des rencontres suivantes, tirée par un d20 :

Jet de 1d20	Rencontre
1-4	2 nuées de serpents venimeux dont les PJ dérangent la tanière.
5-8	Une harde de 6 loups menés par 2 loups sanguinaires.
9-12	Une patrouille de la secte composée de 1 vétéran, 1 éclaireur et 2 brutes. Ils tenteront si possible de capturer les lanceurs de sorts du groupe, mais si le combat tourne mal, ils essaieront de fuir pour prévenir leurs comparses de la présence des PJ.
13-16	1 ettin en maraude.
17-20	3 ettercaps en embuscade.

Les sentiers de chèvre ont tendance à serpenter de façon confondante, allant d'avant en arrière et zigzagant au mépris apparent de toute logique. Les routes sont plus larges et plus fiables, mais entrecoupées de détours qui rejoignent trois chemins caravaniers, lesquels convergent depuis différents abords de la forêt Ardraco pour se croiser devant le fort en ruines.

À ce carrefour, les PJ découvriront une route nette qui contourne d'épais bosquets d'arbres anciens et atteint le fort lui-même. Campés sur des collines en pente douce, les arbres cachent le fort à la vue de ceux qui arrivent par la croisée des chemins.



Le poste de guet des brigands

C'est ici que les brigands ont installé un poste de guet à une altitude de plus de 20 mètres. Il s'agit d'une plate-forme soutenue par trois arbres penchés qui se rejoignent presque à cette hauteur. Les tours de garde se partagent en quatre quarts de 6 heures chacun. Deux brutes surveillent la route depuis un perchoir doté d'une rambarde. L'installation est presque invisible depuis le sol, camouflée par des grappes de lierre et de branchages. Les brutes sont armées de dagues, de cimenterres et d'arbalètes lourdes prêtes à l'emploi contre tout PJ faisant mine de lancer un sort.

Leur stratégie habituelle est cependant de rester cachées et de ne pas se faire repérer pendant que leurs monstres combattent à leur place. À moins que les PJ ne soient particulièrement furtifs, aucun jet n'est nécessaire pour que les guetteurs les repèrent. À l'inverse, une Perception passive de 17 est requise pour remarquer le perchoir, du fait de son camouflage. Les brutes sont postées ici pour décourager toute personne extérieure au culte de s'approcher du fort Ardraco, au moyen de monstres en cage prêts à être relâchés.

Ceci est exécuté en tirant sur des câbles qui passent par des ouvertures aménagées dans la plate-forme, lesquels peuvent être maintenus en place par de grosses cales de bois. Il y a deux câbles, un par cage, et les activer ne requiert pas un grand effort du fait d'un astucieux système de poulies.

Les monstres de défense

Une vieille manticore

Le premier câble soulève la « porte d'entrée » d'une vieille cage rouillée, mais toujours solide, faite de barreaux de fer massifs. Celle-ci est placée derrière une colline toute proche (que le sentier menant au fort contourne) et contient une **manticore** affamée. La créature est également d'un âge avancé et le manque de nourriture ainsi que de vieilles blessures l'ont grandement affaiblie. Elle n'a que 44 points de vie, est incapable de voler et sa queue ne compte que 3 pointes caudales, la régénération de celles-ci étant désormais très lente. Elle a été conditionnée à se diriger vers le sentier par les sectateurs qui, à maintes reprises, l'ont aiguillonnée avec des lances émoussées avant de battre en retraite dans cette direction. Elle chargera donc droit sur les PJ, cherchant à tuer et à dévorer toute cible sur laquelle elle tombera.



Un ours-hibou affamé

Le second câble soulève le couvercle de bois bardé de fer d'une cage creusée sous terre, juste derrière le trio d'arbres des guetteurs. La cage a été couverte de terre et de plantes forestières pour la masquer, et dotée de tubes de bois pour permettre à son prisonnier de respirer. Lorsque la voie sera libre, un **ours-hibou** également conditionné et affamé s'extirpera sans peine de la cage et attaquera la cible la plus proche.

Attaquer les guetteurs

Il n'est, à dessein, pas facile d'atteindre les guetteurs, la voie d'accès la plus aisée consistant en une échelle constituée de plaques de bois clouées au sein du trio d'arbres. Les arbres sont si resserrés que l'ours-hibou ou toute autre créature de taille G ne peut y grimper, et tout humanoïde qui glisse en grim pant a de bonnes chances de buter contre l'arbre derrière lui et de pouvoir se rattraper à un barreau plutôt que de tomber jusqu'en bas. De plus, sur les 6 derniers mètres, les barreaux sont absents, remplacés par des bandes de cuir imbibées d'huile extrêmement glissante. Depuis la plate-forme, il est possible de trancher les lanières qui maintiennent les bandes fermées, étant donné que leurs extrémités s'étendent jusque dans le perchoir lui-même. Un personnage qui tombe ainsi par surprise doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14 pour se rattraper sous peine de subir 6d6 dégâts contondants au terme de sa chute. Le seul moyen de monter ou descendre les 6 derniers mètres consiste en l'usage de cordes suspendues depuis le haut de la plate-forme. Bien entendu, les guetteurs auront eu soin de remonter les cordes, et ne se priveront pas de tirer sur tout grimpeur tout au long de son ascension, ce qui leur conférera un avantage aux jets d'attaque contre une cible aussi exposée.

☒ Sonner l'alerte

Les guetteurs disposent également de cors pour prévenir les occupants du fort de l'approche d'ennemis (deux coups longs) ou du lâcher des monstres de défense (trois coups brefs). Pour avertir leurs compagnons de la nécessité de relâcher les monstres de secours, ils peuvent souffler un coup très long ou jeter depuis la plate-forme une « boîte à bruit » (un tonneau rempli de vieux bouts de métal et de verre qui éclatera au sol dans un vacarme retentissant).

☒ Dernier recours : des araignées géantes

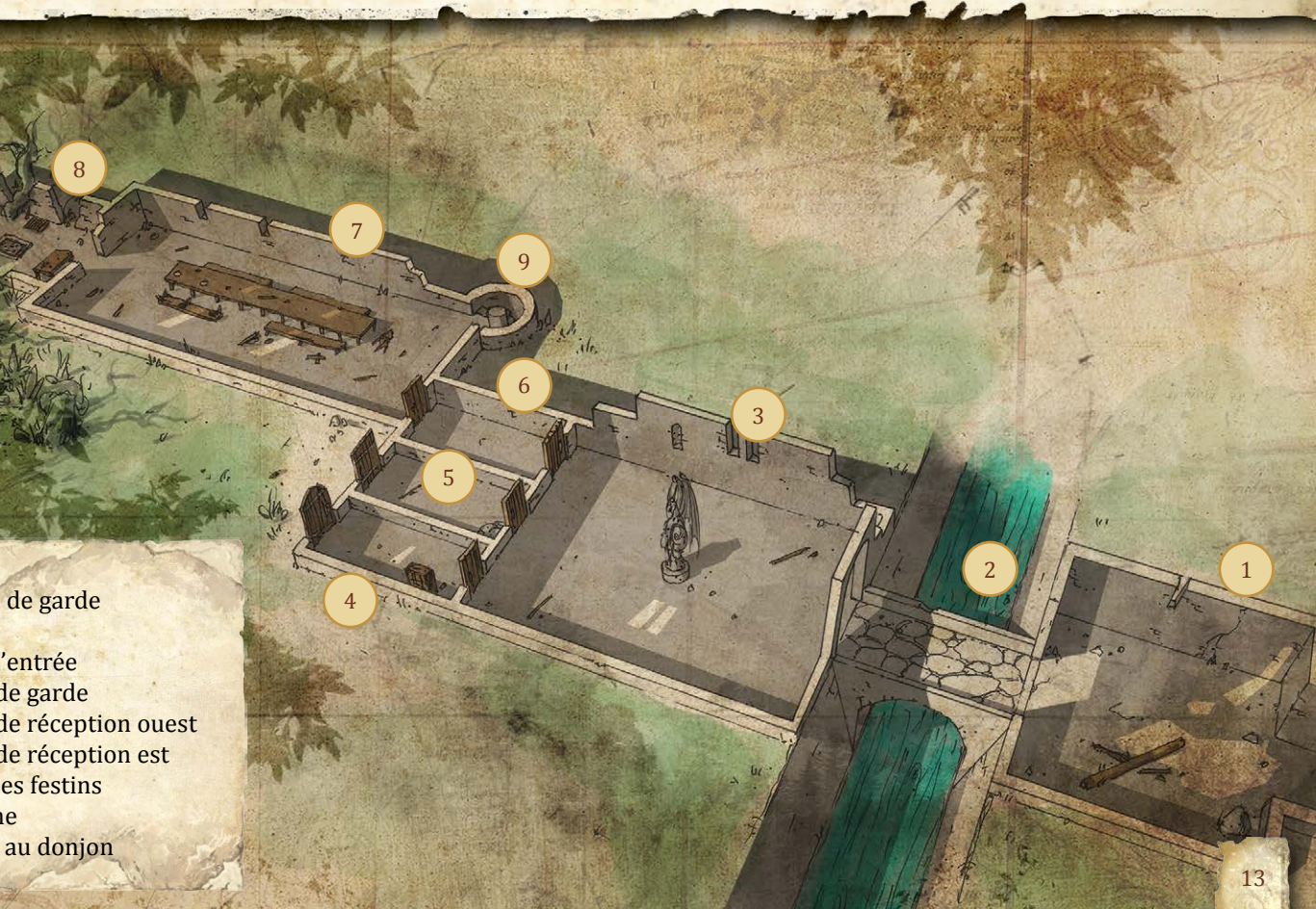
Il s'agit là d'une tactique de dernière extrémité à laquelle les membres du culte n'ont recours que face à un grand nombre d'adversaires ou dans le cas où des intrus déterminés ont pénétré dans les ruines et sont en train d'en repartir (si tant est qu'il reste des sectateurs qui ont la possibilité et une raison de le faire). Si la secte n'utilise ces monstres qu'en dernier recours, c'est parce qu'ils sont aussi dangereux pour ses membres que pour les PJ.

Il s'agit de **trois araignées géantes**, chacune emprisonnée dans une cage séparée, faite d'un étroit maillage de fer et masquée par du lierre. Chaque cage est fixée à l'arrière d'un arbre sur le bas-côté des trois sentiers qui rejoignent le carrefour, une pour chaque route, juste avant que les sentiers ne se rassemblent à l'intersection.

Ainsi, chacune de ces araignées géantes furieuses et affamées bloquera la voie près de laquelle elle est placée. En toute logique, les sectateurs se contenteront d'observer depuis une cachette et de relâcher uniquement l'araignée correspondant au sentier sur lequel les PJ s'aventureront. Toutefois, si les PJ décident de battre en retraite jusqu'à l'intersection pour prendre un autre sentier, une deuxième araignée puis une troisième pourront être lâchées.

Épisode 3 : le corps de garde

Une fois que les PJ l'auront emporté sur les guetteurs et leurs monstres gardiens, ils se rendront compte que le fort Ardraco n'est pas la forteresse intacte que la légende décrit. Il a jadis subi un incendie qui l'a réduit à une ruine privée de toit, que la végétation sauvage a depuis complètement recouverte, du moins à la surface.

- 
1. Corps de garde
 2. Pont
 3. Hall d'entrée
 4. Salle de garde
 5. Salle de réception ouest
 6. Salle de réception est
 7. Hall des festins
 8. Cuisine
 9. Accès au donjon

✪ Pénétrer dans l'enceinte

Les douves sont, elles, toujours présentes, et consistent en un fossé profond et abrupt d'à peu près 12 mètres de largeur pour une profondeur double, au fond hérissé de rochers pointus. Au fil des ans, la pluie a transformé l'essentiel du sol en boue gluante recouverte d'une fine couche d'eau croupie. Le seul moyen de franchir cet impressionnant gouffre consiste en un pont de pierre (il ne s'agit pas d'un pont-levis) étroit et dénué de rambarde, mais toujours solide. Il part du corps de garde dans la forêt et s'enfonce jusque dans l'imposante arche d'entrée du fort lui-même. Le mur de façade est intact, mais l'immense tour qui dominait jadis le paysage s'est depuis longtemps effondrée en un tas de pierres et de gravats envahi par la végétation.

Le corps de garde a spécifiquement été construit pour empêcher tout accès au pont. Le seul moyen de l'outrepasser serait d'envoyer un grappin et une corde (ou bien un carreau d'arbalète lourde attaché à une corde) de l'autre côté du pont, puis de parvenir à faire tenir suffisamment bien la corde pour s'en servir pour atteindre le pont. Un sort adapté peut également résoudre le problème. Cela dit, si les PJ se désintéressent maintenant du

corps de garde, ils risquent d'y avoir affaire en sortant du fort, dans des circonstances moins à leur avantage. Il se peut en effet qu'ils soient alors plus pressés qu'à leur arrivée.

Le pont lui-même est robuste et massif. C'est un immense rectangle de pierre, au recto aplani et poli, mais au verso grossier, arrondi et irrégulier. On dirait qu'il a été apporté d'un seul tenant et posé sur des supports de pierre (désormais enfouis) par un géant... et c'est exactement ce qui s'est passé.

Par le passé, le corps de garde a dû avoir de l'allure. Il faisait plus de deux cents mètres carrés, ses murs étaient constitués de blocs de pierre massifs, et il possédait une tour de belle taille au toit en tuiles, ainsi qu'une arche dotée d'une herse de part et d'autre, toutes deux assez hautes et larges pour laisser passer les carrosses les plus majestueux.

De la tour, il ne reste qu'un moignon éventré dont les tuiles jonchent désormais le sol. Les deux herses ont été abaissées afin de bloquer le passage, et c'est dans cette position qu'elles ont rouillé. Voilà cependant bien des années qu'il n'en reste plus que des fragments décrépits.

✪ Un château gardé par des illusions

Lorsque les PJ atteindront le corps de garde, il leur paraîtra clair que le moyen d'accès reste stable et solide : il leur suffit de franchir le pont pour parvenir jusqu'à une arche aménagée dans le mur de façade du château, dont les portes en bois massives cerclées de fer ont également fini par s'écrouler. Il leur paraîtra tout aussi clair que de la magie est à l'œuvre sur le corps de garde, car des « lueurs grisâtres incertaines », étranges et changeantes, émergent sans fin de la construction, obstruant le champ de vision. Il leur semblera cependant distinguer des formes massives aller çà et là dans un silence étrange et absolu.

Si quelque sort que ce soit est lancé sur le corps de garde, la lueur grise s'évanouit. Il apparaîtra qu'il devait s'agir d'une sorte de barrière ou d'écran, car sa disparition révèle la présence de six **minotaures**, grandes haches en main. Ceux-ci chargent aussitôt en direction des PJ, faisant trembler la terre de leurs sabots, toujours dans un silence inexplicable. En fait, ces minotaures ne sont que du bétail volé et magiquement cloisonné dans le corps de garde. Des lanceurs de sorts du culte ont utilisé des illusions sur ces têtes de bétail pour leur donner l'apparence de minotaures, ainsi que pour étouffer tout bruit et les inciter à charger.

Si les PJ ne s'écartent pas et tentent de tenir leur position pour se battre, ils se feront piétiner, subissant les mêmes effets que la Charge écrasante d'un **destrier**.

Cependant, s'ils se contentent de s'écarter, les « minotaures » continueront de foncer droit devant, jusqu'à ce que les illusions disparaissent pour laisser voir leur véritable nature, c'est-à-dire de simples vaches. En même temps que le déguisement s'évanouit, le silence et l'incitation magiques s'effacent également, laissant les bovidés reprendre leur calme dans un concert de meuglements étonnés, sous les yeux des PJ.

Cette mise en scène vise à laisser les PJ gaspiller leurs sorts sous les yeux vigilants de sectateurs camouflés, afin également d'identifier les lanceurs de sorts parmi eux. Le corps de garde ne contient plus rien d'intéressant, à l'exception d'un seau en métal tout à fait ordinaire, si ce n'est qu'il a miraculeusement échappé à la rouille.

Note au meneur : à partir de ce stade, et dans tout le rez-de-chaussée du fort, tous les adversaires que les PJ rencontrent sont magiquement déguisés en d'autres créatures.

Les brigands ont tous l'apparence de squelettes humains et les monstres ont l'aspect d'autres monstres. Dès le premier coup infligé, l'illusion s'efface, mais se reconstitue en quelques rounds, disparaissant complètement à la mort de son bénéficiaire. Cet effet illusoire d'ensemble ne s'étend pas au sous-sol du fort.



☒ D'où provient la magie qui imprègne les lieux ?

Un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15 permet de comprendre que les illusions qui se manifestent ici sont étonnamment puissantes, amples et durables. Les caractéristiques de ces illusions sont les mêmes que celles du sort du 5e niveau faux-semblant. Les anomalies peuvent provenir soit de la nature des lieux, soit de la présence d'un artefact. Le meneur peut choisir l'option qu'il juge la plus appropriée à sa campagne, l'une ouvrant vers de nouvelles aventures, l'autre limitant les péripéties à ce seul scénario.

Artefact « L'Orbe des illusions »

Au cours de ses pérégrinations, Qeldra explora une ruine de la civilisation des Voyageurs avec d'autres aventuriers. Elle les trahit et les abandonna à une mort certaine, emportant avec elle l'Orbe des illusions.

Cet objet magique apparemment unique renferme 10 points arcaniques et a pour effet de donner accès à une métamagie rare et oubliée : « Sort lunaire ». S'il jette un sort ayant une durée de 1 minute ou plus, un lanceur de sorts peut dépenser 1 point arcanique de l'orbe pour que les effets correspondants durent un cycle lunaire de Mélancolia.

Qeldra a étudié l'orbe lunaire et travailler à la défense du fort lui a permis d'éprouver les pouvoirs et les limites de l'objet. Malheureusement pour elle, la magie de Mélancolia provoque insidieusement l'apparition de folies et la jeune femme perd de plus en plus la raison. D'où provient l'Orbe des illusions ? Qui a financé l'expédition à laquelle Qeldra a participé ? Faut-il craindre qu'elle soit poursuivie par les agents de son ancien commanditaire, en quête du puissant artefact ?



Courants de magie

Sur Eana, les courants de magie sont irréguliers. Certaines régions ont une magie très dense, d'autres beaucoup moins. Les variations peuvent être assez soudaines, larges ou localisées. Il arrive qu'elles aient des effets différents selon les écoles de magie utilisées. Dans le cas présent, les lanceurs de sorts du château ont remarqué que les sorts d'illusion, lancés selon certaines règles, devenaient ici plus puissants et durables.

Si le meneur souhaite encourager un style tactique qu'on pourrait qualifier de « l'arroseur arrosé » (en utilisant des illusions contre l'ennemi), il peut laisser les PJ lanceurs de sorts découvrir ces règles en examinant la présence de restes de composantes dans la cour du château. Il peut s'agir de feuilles d'ortie ou d'épines de ronce, par exemple ; en tous cas, d'une composante que les PJ pourront se procurer sans grande difficulté. Quand un sort d'illusion est lancé avec la composante matérielle supplémentaire, il s'avère plus puissant. Chaque sort d'illusion a un ou deux bonus qui lui sont propres et sont déterminés par le meneur : augmentation du nombre de cibles ou de la durée, hausse de la portée, bénéfique d'un effet comparable à l'option de Métamagie Sort jumeau, etc. Le meneur peut utiliser cette aptitude à l'avantage des PJ pour leur permettre d'affronter des adversaires normalement trop puissants pour eux.

Le hall d'entrée

En approchant de l'arche d'entrée béante, les PJ pourront voir que le silence et les ténèbres règnent à l'intérieur. Des marques de brûlures sur les créneaux hauts du mur frontal du fort Ardraco laissent voir qu'un feu terrible a dévasté sa toiture, il y a longtemps. Le mur fait à peu près la taille d'un bâtiment de quatre étages. Le lierre a poussé en abondance un peu partout, atteignant par endroits l'épaisseur d'un arbre et décorant les lieux de verdure sauvage. Tout semble paisible.

Comme dans le cas de la herse du corps de garde, tout ce qui subsiste de celle de l'arche d'entrée ne consiste qu'en quelques tronçons verticaux de fer rouillé encore accrochés au plafond. Le moindre contact les pulvérise en poussière rouge et il est impossible d'en faire quoi que ce soit d'utile.

Au-delà de l'arche large de 6 mètres se trouve une large pièce rectangulaire dénuée de toit. Le hall d'entrée fait 18 mètres de large sur 24 de long. Son sol est constitué d'un dallage usé, fendu et craquelé par les frimas d'hiver, ainsi que par les arbustes, les mauvaises herbes et les buissons qui poussent çà et là.

L'endroit est dominé par une statue centrale de 6 mètres de haut d'allure plus récente, représentant un homme à tête de dragon. Lorsque les PJ y pénètrent, la pièce est vide de toute créature vivante et contient deux coffres imposants (environ 1,20 mètre de hauteur et de largeur pour 1,80 mètre de long ; assez pour contenir deux corps humains) faits de bois, fermés, aux couvercles arrondis et cerclés de métal, du genre qu'on associe aux coffres de pirate. Il y en a un au fond à gauche et un autre à droite.

Dans le mur du fond, trois portes en bois espacées de façon égale sont visibles. Elles font 3 mètres de large et sont d'allure solide.

Une puanteur morbide règne, émanant de six cadavres humains étendus pêle-mêle, vêtus d'armures de cuir, mais dénués d'armes, de casques ou de boucliers. Ils n'ont ni bourse ni ceinture, et ont manifestement été tués par des armes tranchantes et perforantes. À la discrétion du meneur, il peut s'agir aussi bien d'aventuriers que de brigands déloyaux ou de forestiers trop curieux. Le culte a tué ces intrus et laissé leurs corps en évidence afin de décourager d'éventuels autres importuns. Ce sont tous des hommes et leurs corps ont été attaqués par les mouches, les corbeaux, les vautours, les rats et autres vermines forestières : leurs yeux ont été dévorés et l'essentiel de leurs entrailles a été déchiqueté et mangé.

La statue au centre du hall est faite de pierre grise lisse, taillée avec art. Elle représente un homme à tête de dragon, la gueule ouverte, bras et doigts écartés. Bien que restant tout à fait immobile, elle s'adressera aux PJ en commun. En réalité, la gueule de la statue est munie d'un tube relié au sous-sol situé directement sous le hall d'entrée, qui permet à un sectateur de parler aux nouveaux arrivants par ce biais. Une bonne douzaine de petits trous astucieusement aménagés dans les failles du dallage permettent également d'observer le hall d'entrée depuis le sous-sol.



☒ La statue parlante

Lorsque les PJ pénètrent dans le hall, la statue les interpelle d'une voix puissante et impérieuse en ces termes : « Qui êtes-vous, vous qui faites face au Dieu Dragon ? Que venez-vous faire en ces lieux ? »

Ensuite, le sectateur engage la conversation avec les PJ, s'efforçant d'en apprendre un maximum sur leur identité, leur profession, leurs capacités, leurs ressources magiques et leurs intentions. Il n'avouera pas être un humain, prétendant être « un serviteur immortel du Dieu Dragon », affirmant ne pas avoir de nom et n'être qu'un outil de « la volonté invisible du dragon divin tout puissant Eirderreth qui guide et inspire chacun de nous ».

La statue dit être présente pour accueillir les alliés du culte (qu'elle nomme « les fidèles d'Eirderreth ») et ceux qui désirent le rejoindre. Si les PJ se montrent intéressés, elle leur donnera les instructions suivantes : « Passez par la porte centrale, allez jusqu'au fond du couloir, laissez vos armes sur la table parmi les autres, et passez par la porte du fond pour rencontrer sœur Amrathra qui vous accueillera parmi les suivants du Dragon. » Tout cela est en réalité un mensonge, car les véritables alliés du culte et ceux qui veulent le rejoindre sont reçus ailleurs. De surcroît, ils ne sont les bienvenus au fort qu'une fois leur loyauté assurée et après avoir rendu bien des services au culte.

Si les PJ interrogent la statue au sujet des cadavres, elle répondra qu'il s'agit des « corps d'infidèles désormais rendus à la nature, comme il se doit ». Elle leur dira également de ne pas ouvrir les coffres ni les deux autres portes ou même de s'en approcher. Du moment que les PJ se contentent d'inspecter les lieux ou même les cadavres, la statue ne réagira pas. En revanche, si les PJ lui manquent de respect, la défient, l'ignorent, lancent un sort ou se mettent à vandaliser les lieux, le sectateur passera à l'attaque.

Sans s'y prendre de façon trop directe ou évidente, il conviendra que le meneur fasse en sorte de déterminer l'emplacement de chaque PJ au moment où la statue attaque : tout le monde est-il dans le hall d'entrée ? Où chacun s'est-il positionné ? Cela sera important au moment des tirs d'arbalète (voir ci-dessous).

☒ Les enchantements de la statue

À l'intérieur de sa tête, la statue possède une « gemme » spéciale (il s'agit en réalité d'un morceau de cristal de roche enchanté), magiquement reliée à quiconque détient la pierre correspondante ; en l'occurrence, le sectateur dans le sous-sol en contrebas.

L'enchantement permet à quiconque active une baguette ou un bâton tout en touchant la pierre de manifester les pouvoirs de l'objet magique via l'autre pierre. Ainsi, les pouvoirs d'une baguette ou d'un bâton émanent des yeux ou de la bouche de la statue. Pour atteindre la pierre logée dans la statue, il sera nécessaire de briser la tête, ce qui sera compliqué à faire sans endommager la pierre (laquelle, enchantements mis à part, vaut 50 po).

Les enchantements associés à la statue transforment aussi toute voix qui en émane, lui donnant un timbre grondant de dragon, ce qui aide également à masquer la présence du sectateur en sous-sol.

☒ Combat dans le hall d'entrée

Tactiques de combat de la statue

Une fois les hostilités engagées, le sectateur utilisera les baguettes suivantes :

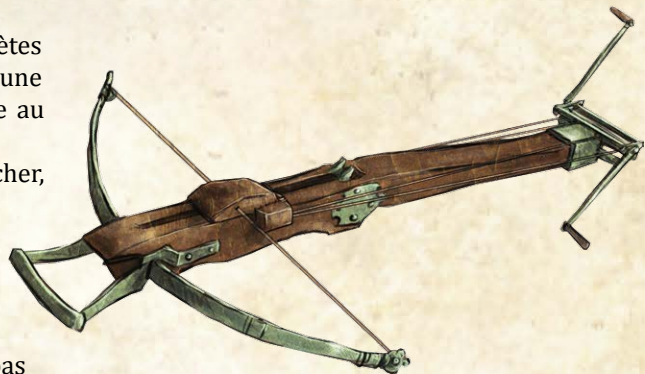
- ☒ **Premier round** : une *baguette de projectiles magiques* dotée de 7 charges, servant à utiliser le sort *projectile magique* au 5^e niveau pour un total de 7 projectiles infligeant chacun 1d4+1 dégâts.
- ☒ **Deuxième round** : une *baguette de métamorphose* dotée de 1 charge, dont la cible doit réussir un JS Sagesse DD 15 pour ne pas être transformée en scarabée. Le sectateur visera en priorité les PJ lanceurs de sorts ou agressifs.
- ☒ **Troisième round** : les 2 dernières charges de la *baguette de projectiles magiques*, soit 4 projectiles infligeant chacun 1d4+1 dégâts.
- ☒ **Quatrième round** : une *baguette des merveilles* dotée de 1 charge, ciblant le PJ le plus isolé. Le meneur peut lancer le d100 ou décider d'office que la peau du PJ devient d'un bleu éclatant pour une durée de 1d10 jours.

La statue cessera d'attaquer si les PJ la supplient ou essaient de négocier, mais reprendra s'ils font à nouveau preuve d'hostilité. Le sectateur s'efforcera de rester calme tout au long des échanges, mais demeurera muet une fois qu'il aura épuisé ses moyens d'attaque. C'est à ce moment qu'il fera signe à ses collègues proches de passer aux tirs d'arbalète par de brefs signaux de lanterne que les PJ dotés d'une valeur de Perception passive d'au moins 16 pourront remarquer.

Tirs d'arbalètes

Six **brutes** passent à l'attaque au moyen d'arbalètes lourdes. Deux d'entre eux remontent du sous-sol via une trappe secrète et apparaissent par la porte centrale au fond de la pièce.

L'un ouvre la porte pour que le second puisse décocher, puis l'ouvreur ramasse son arbalète chargée et tire à son tour tandis que le premier se positionne sur la porte. Une fois qu'ils ont tous les deux tiré, ils referment la porte et s'empressent de repartir par la trappe de la salle de garde. Par conséquent, à moins d'être sur leurs talons, les PJ ne les verront pas partir et trouveront la salle vide.



S La situation peut être corsée par l'intervention de combattants supplémentaires. Ils peuvent avoir été précédemment en patrouille dans la forêt, ou bien partis chercher du ravitaillement, ou encore jaillir de passages secrets remarquablement dissimulés.

Les quatre autres brutes arrivent par le corps de garde. S'il reste des PJ à l'extérieur du fort, les brutes les ciblent en priorité, ainsi que sur tout PJ visible dans le hall d'entrée depuis l'arche. Si tous les PJ ont pénétré dans le château, ils se précipitent jusqu'à l'arche et tirent vers le hall d'entrée pour prendre les PJ par-derrière, avant de s'enfuir en direction de

la forêt. Si les PJ se lancent à leur poursuite et qu'il reste des monstres qui n'ont pas été relâchés plus tôt, les sectateurs saisiront cette occasion pour les lâcher sur les PJ.

Étant exécutées à l'arbalète lourde par des brutes, les attaques bénéficient d'un bonus de +2 pour toucher, ont une portée de 30/120 mètres et infligent (5) 1d10 dégâts perforants. Il s'agit là d'une tactique d'escarmouche, et à moins que les PJ soient visiblement en très mauvaise posture, aucun des brigands ne s'attardera à les combattre.



L'ultime assaut

S **Note au meneur** : le sectateur qui contrôle la statue depuis le sous-sol n'est pas seul. Il a avec lui un partenaire qui va de trou en trou au niveau du plafond. Son rôle est d'étudier les PJ et de décider quand ouvrir les portes du fond à droite et à gauche, au moyen de câbles à poulies, pour relâcher les monstres, normalement à la suite des tirs d'arbalète. Les PJ dotés d'une valeur de Perception passive d'au moins 16 pourront entendre le sectateur s'activer sous leurs pieds (avec un désavantage s'ils sont au milieu d'un affrontement ou de toute autre activité bruyante).

Les deux coffres dans le hall d'entrée sont verrouillés. Si l'un des PJ crochète la serrure, il entendra un « clac » sonore du fait de l'activation d'un mécanisme. Les deux coffres possèdent en effet un piège à fléchettes empoisonnées, mais ils sont depuis longtemps à court de munitions. L'un des deux coffres tirera simplement une fléchette époincée (qui sert à ajuster le tir de ce genre de mécanisme) qui s'écrasera sur le PJ, mais ne causera pas de dégâts.

Un bout de papier est accroché à la fléchette, sur lequel est écrit : « Vous êtes condamnés ». Les coffres sont vides et n'ont été placés ici par les sectateurs qu'en tant qu'appâts, pour attirer les intrus à proximité des pièces où les monstres sont gardés emprisonnés.



✠ Poursuivre l'exploration

Les trois portes au fond du hall d'entrée sont identiques. Elles font chacune 3 mètres de large et de haut, et sont déverrouillées; leurs gonds sont situés à gauche par rapport au hall d'entrée et elles s'ouvrent vers l'intérieur. La porte centrale mène à la salle de garde et les autres à des salles de réception.

✠ La salle de garde

Cette longue pièce de 6 mètres sur 12 aux murs de pierre présente un plafond intact. Au centre du mur du fond se trouve une porte fermée, juste à côté de laquelle trône une table de bois grossière et solide où reposent trois cimenterres polis et luisants. Ces derniers ne sont pas magiques mais ils sont tout à fait réels et d'une facture supérieure qui porte leur valeur à 50 po chacun.

La porte du fond mène à une portion du château complètement en ruines et envahie par la végétation. Rien de la configuration d'origine du fort n'a subsisté, à l'exception des douves proches.

Tout le plafond de la salle de garde est fait de portes de bois auxquelles des plaques de pierre ont été collées pour leur donner l'aspect d'un plafond en pierre. Lestées par la pierre, les portes sont lourdes et sont suspendues à des cordes soutenues par des poulies en surplomb (attachées à des poutres aménagées par les sectateurs). Les cordes, passant par des cavités dans les murs entre la salle de garde et les salles de réception, sont reliées à des plaques de pression sur le sol de la salle de garde.

Ces plaques sont de larges dalles en pierre qui s'enfoncent de quelques centimètres lorsqu'elles sont soumises à un poids de 30 kilogrammes ou plus. Ainsi, un simple caillou ne suffit pas et le poids cumulé des deux coffres du hall d'entrée est nécessaire pour en activer une. Lorsqu'il est déclenché, le mécanisme provoque la chute des portes en surplomb; autrement dit, de tout le plafond, à l'exception de la zone au niveau de la table. Un PJ qui inspecte la salle en entrant peut remarquer les plaques de pression en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) DD 15.

Seuls les 3 premiers mètres à partir de la porte du hall d'entrée ne sont pas constitués de plaques de pression (le plafond y tombe toutefois bel et bien). À la gauche de ces 3 premiers mètres se trouve une trappe secrète qui donne accès au sous-sol en contrebas.

Si le piège est déclenché, tout personnage se trouvant dans les 3 premiers mètres de la salle de garde peut tenter un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11 pour sortir à temps de la pièce. En cas d'échec ou si le personnage est trop engagé dans la pièce, la chute des portes lui inflige (5) 1d10 dégâts contondants.

✠ Salle de réception ouest

Cette pièce de 6 mètres sur 12 aux murs de pierre présente un plafond intact et une porte en bois fermée dans le mur du fond. Elle renferme une créature qui ressemble à « un lion puissant (quatre pattes griffues et une queue) dont le haut du corps est celui d'une belle femme, dotée de bras humanoïdes et d'yeux étincelants. » Il ne s'agit toutefois que de l'illusion magique d'une lamie qui dissimule l'apparence véritable d'un **molosse diabolique**, lequel utilisera son souffle de feu sur quiconque ouvrira la porte. Si les PJ se dépêchent de fermer la porte, le chien d'enfer se jettera dessus inlassablement, mais il devra s'acharner longtemps pour parvenir à la défoncer. Hormis son occupant, la pièce est vide, et comme celle de la salle de garde, la porte du fond mène à des ruines envahies par la végétation.

✠ Salle de réception est

Cette pièce de 6 mètres sur 12 aux murs de pierre présente un plafond intact et une porte en bois fermée dans le mur du fond. Elle renferme une créature qui ressemble à « un humanoïde d'allure malveillante, au corps écailleux bleu sombre doté de plusieurs nageoires et finissant en une puissante queue de poisson. Ses deux bras se terminent par des mains griffues, sa bouche est hérissée de quatre barbillons... et il semble flotter dans l'air ! »

Derrière cette illusion difficilement crédible d'un merrow se dissimule un **minotaure** (eh oui, contrairement à ceux du corps de garde, celui-ci est bien réel) qui s'empressera de charger cornes en avant quiconque ouvrira la porte. Il était maintenu en sommeil magique jusqu'à l'arrivée des PJ, et si ceux-ci essaient de refermer la porte sur lui, il n'aura pas beaucoup de mal à défoncer la porte pour s'en prendre ensuite à eux.

Du reste, la pièce est vide.

La porte du fond mène au hall des festins et c'est cette voie que les PJ devront emprunter pour poursuivre leur exploration du fort du Dragon défunt.

Hall des festins

Cette pièce dénuée de fenêtres et de plafond présente d'impressionnants murs de plus de 20 mètres de haut. Elle forme un rectangle de 15 mètres de largeur pour 36 mètres de longueur et la porte qui y mène depuis la salle de réception est située dans son recoin inférieur gauche. Une arche de 2 mètres de large est située dans le recoin inférieur droit, et le mur du fond comprend en son centre une porte en bois de 2 mètres de largeur.

La pièce est occupée par quatorze **squelettes de destriers**, mais il s'agit d'une illusion qui masque quatorze vaches volées par le culte. Les bêtes restent placidement à remuer la queue et à observer les PJ, au milieu d'abondantes piles de bouse et de meules de foin.

Ces « redoutables monstres » se contenteront de ruminer, de grogner et de meugler de temps en temps s'ils sont laissés en paix. En revanche, s'ils sont attaqués, ils se mettront à mugir, à donner des coups de sabot, à se bousculer et à piétiner, s'empressant de battre en retraite dans le fond de la pièce.

Il s'agit là du garde-manger des brigands. Au besoin, utilisez le profil d'un **cheval de trait**.

L'arche du mur est constituée en une alcôve de 2 mètres sur 2, trop étroite pour qu'une des vaches puisse y passer autre chose que la tête. Elle donne sur un escalier de pierre en spirale qui descend sur une vingtaine de mètres pour aboutir dans un environnement froid, humide et terreux bâti également en pierre : le sous-sol du château. Plus précisément, l'escalier débouche sur la salle rituelle.

La porte du fond du hall des festins donne sur une cuisine en piteux état et souillée de sang.

Cuisine

Cette pièce de 9 mètres de large pour 15 mètres de long n'a plus de toit et a connu de meilleurs jours : plusieurs sections du mur se sont effondrées, du fait des incendies qui ont ravagé le château il y a longtemps. Tout est imbibé de sang, aussi bien sous forme de résidus noirâtres que de taches vieilles de plusieurs mois, sans compter des flaques rougeâtres et visqueuses plus récentes. La puanteur de la mort est omniprésente, de même que les mouches. Les murs nord et sud présentent chacun une porte de 2 mètres de large en leur centre, et l'ancienne structure d'une porte se distingue dans le mur ouest à moitié éventré. Au sud de la cuisine se situe le hall des festins. Les trois autres côtés menaient à des réserves de nourriture et autres pièces annexes, mais il n'en reste plus qu'une forêt sauvage qui a entièrement repris le dessus. Au milieu des amas d'arbustes, de lierre et de buissons, on distingue trois zones noircies où de grands feux ont été allumés. Sur l'un de ces emplacements, on trouve deux tripodes de fer soutenant une énorme broche.

Au centre du sol de pierre, une grosse dalle carrée de plus d'un mètre de côté se démarque par la présence d'un anneau de fer massif et rouillé, mais toujours solide, dans lequel une solide branche a été enfoncée en guise de levier. En empoignant chacun un côté, deux personnes costaudes peuvent sans trop de peine soulever la dalle de pierre. La retirer révèle un grand puits privé de lumière, d'une profondeur d'au moins 12 mètres (18 mètres précisément, jusqu'au deuxième sous-sol, où réside l'Horoth).

C'est ici que les brigands du culte abattent le bétail parké dans le hall des festins, pour ensuite le cuire à la broche. Lorsqu'il s'agit de nourrir l'Horoth, toutefois, ils font directement descendre la viande crue jusqu'à son antre via le puits.

Étage du donjon

Salle rituelle

Cette impressionnante salle souterraine de 21 mètres de côté et d'une hauteur de plafond de 6 mètres est faite de pierre peinte d'un noir mat. Ses murs et son plafond sont vitrifiés d'une pellicule noire, afin de leur donner une apparence lisse et luisante.

Les lieux sont dominés par un autel de bois noir à hauteur de taille. Ses angles sont renforcés par des poteaux également en bois noir qui s'élèvent une soixantaine de centimètres plus haut, surmontés d'une griffe de dragon momifiée aux serres ouvertes. Le reste des poteaux est couvert de bas en haut de griffes de dragon superposées, et des tissus noirs tombant jusqu'au sol sont fixés aux angles de la table.

La table elle-même est recouverte de cire noire accumulée par les centaines de grosses bougies noires qui y ont brûlé au fil du temps. Elles soulignent une zone en forme de X où un corps humain a été attaché, bras et jambes étendus.

Des rideaux noirs épais allant du plafond au sol ont été suspendus à 1,20 mètre du mur opposé à l'entrée, et s'étendent sur toute la largeur de la salle en tentures individuelles qui se chevauchent. Ainsi, quelqu'un peut facilement les écarter afin d'accéder au mur qu'elles dissimulent, et en même temps, elles sont trop lourdes pour bouger lorsque quelqu'un se meut à proximité sans les toucher.



1. Escalier vers le rez-de-chaussée
 2. Salle rituelle
 3. Sous-sol
 4. Oubliettes
 5. Deuxième sous-sol

La magie de la chapelle

Cette chapelle du culte du dragon est une mise en scène visant à impressionner les crédules, afin de recruter des membres pour servir le culte en tant qu'alliés, pourvoyeurs ou espions. En vérité, il n'y a pas de culte du dragon, juste des brigands qui servent le monstre connu sous le nom d'Horoth (voir le profil en fin de chapitre) pour leur profit mutuel. Toutefois, cette chapelle a été conçue (et améliorée par les divers lanceurs de sorts capturés au fil des mois précédents) pour faire une forte impression aux nouveaux arrivants. Un sort de *défense magique supérieure* (une version plus durable et puissante du sort *défense magique*) y a été lancé, ce qui baigne la pièce entière d'une aura magique et produit les effets suivants :

☞ Seuls les sorts jetés sur soi-même ou sur toute autre créature désignée à l'incantation (ce qui ne peut donc pas comprendre un objet ou une zone) fonctionnent normalement. Tout autre sort est « bu » par la *défense magique supérieure*, ce qui en prolonge la durée, laquelle est déjà de 1 mois au moment où les PJ arrivent au fort.

☞ Au moment où de nouveaux venus pénètrent dans la pièce, l'illusion d'une tête de dragon de près de 3 mètres de long (surmontant un cou qui semble faire au moins le triple de cette longueur) apparaît dans les airs au-dessus de l'autel, comme si elle venait de traverser le plafond, et observe les arrivants. Le dragon est couvert d'écailles violettes et noires, avec un long museau, des yeux d'or et d'obsidienne et deux cornes frontales, et il ne s'agit pas d'un type ou d'une espèce de dragon que les PJ pourront précisément identifier. Le dragon n'émet aucun son et ne réagit pas aux actions des PJ, à moins qu'un objet solide (par exemple, une arme) ne pénètre dans la zone où il

se manifeste. Il hoche alors la tête comme de dépit et part, disparaissant comme il est apparu. Si rien n'est fait pour l'interrompre, il fait le tour de la salle du regard, acquiesce légèrement de la tête et se recule, s'évanouissant progressivement.

☞ Une *bouche magique* a été placée en dessous de l'autel, de façon à être dissimulée par les tissus.

Si l'un des PJ touche l'autel, elle s'exclamera d'une voix profonde, grondante et tonitruante, « Vous vous tenez dans l'ombre du Grand dragon ! Vénérez-moi, et vous prospérez ! Défiez-moi, et vous périrez ! »

☞ Une autre *bouche magique* a été placée sur le mur du fond de la pièce, derrière les tentures noires. Si l'un des PJ s'approche à moins de 1 mètre des rideaux, elle dira d'une voix froide, « Une mort horrible vous attend si vous osez continuer ! Vous profanez le Grand dragon ! »

☞ Tous les pièges de cette salle (voir ci-dessous) sont dissimulés par la *défense magique supérieure*. Il est impossible de les repérer, sauf par des approches spécifiquement décrites par les joueurs (consistant par exemple à marteler une zone avec une arme ou un objet). Ainsi, un PJ ne pourra pas détecter les pièges en disant simplement « Je vais chercher s'il y a des pièges » avec un jet de dé à la clé. Il doit détailler ce qu'il fait ; par exemple, « Je vais jeter mon bouclier sur le sol devant moi pour voir s'il se passe quelque chose. »

Le meneur peut avertir les joueurs que les jets de dés sont ici inopérants pour les inciter à imaginer les dangers dissimulés.

Qeldra ayant été désignée comme exception à la *défense magique supérieure* lors de son incantation, elle voit à travers les illusions, n'est pas incommodée par le sort, et n'en active pas les effets.

Les pièges

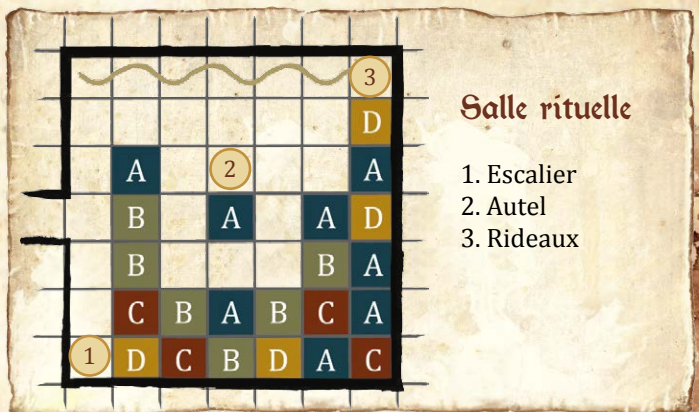
Ci-dessous, la description des pièges que contient la pièce (se référer au plan pour l'emplacement des pièges, suivant les lettres associées) :

A. Lance-fléchettes : une plaque de pression qui, sous un poids suffisant, s'affaisse pour révéler brièvement un mécanisme à ressort qui projette une fléchette sur la ou les victimes. Le piège effectue un jet d'attaque à +8 contre le personnage le plus proche dans les 3 mètres autour du piège. S'il y a plus d'une cible à portée, le piège attaque jusqu'à deux cibles. Chaque fléchette inflige (2) 1d4 dégâts perforants en plus des effets de l'huile de taggit : jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine de se retrouver inconsciente pendant 24 heures ou jusqu'à subir des dégâts.

B. Croque-jambes : si une personne active cette plaque de pression, elle s'enfoncé et des barres de métal à dents de scie issues des dalles adjacentes se referment brutalement, infligeant (2) 1d4 dégâts contondants à la victime. La victime doit également effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14 pour ne pas se retrouver *entravée*, auquel cas un test de Force (Athlétisme) DD 16 (de sa part ou de celle d'un allié) est alors nécessaire pour la libérer.

C. Fosse d'emprisonnement : il s'agit d'une fosse dissimulée (jet de sauvegarde de Dextérité DD 16 pour y échapper sous peine d'y chuter et de subir (3) 1d6 dégâts) dotée d'une trappe montée sur ressorts qui se referme au-dessus de quiconque y tombe. Pour libérer la victime, il faut soit effectuer un jet de Force (Athlétisme) DD 20 ou détruire la trappe (CA 17, 33 pv). Il est impossible de « déverrouiller » le mécanisme, même depuis l'intérieur de la fosse.

D. Chute de pierre : la plaque de pression présente ici provoque la chute d'un bloc de pierre relié à une chaîne. Le recevoir de plein fouet inflige (5) 1d10 dégâts contondants tandis qu'un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 permet d'éviter le gros de la masse et réduit les dégâts à 1. Une fois tombé, le bloc remonte à l'intérieur du plafond grâce à un ingénieux mécanisme, de nouveau prêt à s'abattre.



Entrée en scène de Qeldra

Derrière les rideaux, patiente silencieusement une femme svelte et tête nue, vêtue d'une armure de cuir noire (avec gorgerin de métal, chevillères de métal par-dessus ses bottes, où se terminent ses hauts-de-chausses, et gantelets de cuir noir lui couvrant tout l'avant-bras). Ses cheveux d'un noir profond sont brillants d'huile ; lourds, ils tombent jusqu'à la taille et se meuvent d'un seul tenant. Sa peau a la couleur du bouleau ; ses yeux d'ambre attentifs sont surmontés de sourcils noirs autoritaires et son nez menu et pointu rebique à son extrémité, lui donnant un air malicieux.

Elle se déplace avec grâce et agilité (et c'est une actrice consommée).

Il s'agit là de **Qeldra**, meneuse des brigands complices de l'Horoth et recruteuse habile pour son culte draconique fantoche grâce à ses talents de comédienne, sa façon sûre de jauger autrui et beaucoup de pratique.

Dissimulée derrière les rideaux, elle épie les PJ tandis que ceux-ci pénètrent dans la pièce et l'explorent, s'efforçant d'en apprendre le plus possible sur leurs intentions et leurs ressources. Cependant, si les PJ se mettent à vandaliser les lieux, sont sur le point de la découvrir ou font mine de partir de la pièce, elle se dévoilera.

Qeldra tentera d'impressionner les PJ en leur faisant miroiter la grande puissance du culte (dénombrant des centaines de membres) et son influence (dissimulée, basée sur des éminences grises). Elle fera en sorte de les recruter en tant que force de frappe au service du culte, en échange d'un salaire de 50 po par mois pour chacun d'entre eux, sans compter la permission de garder tout butin qu'ils pourront trouver. Elle prétendra également (mensongèrement) que :

« Nous, les fidèles du sage et bienveillant Eirderreth, devons parfois faire des choses qui peuvent choquer, mais qui sont nécessaires si nous voulons accomplir ce qui doit l'être. Nous vénérons Eirderreth afin qu'il puisse continuer de se manifester par-delà la mort pour nous guider. Eirderreth pressent un futur prospère pour celles et ceux qui suivent sa voie. Nous mettrons à bas les chefs cruels, ceux qui oppressent et n'écoutent que leur avidité. Eirderreth œuvre à un avenir meilleur pour tous les peuples piliers, afin que l'harmonie règne, et que soient éradiqués les orcs, les trolls, les ogres, et tous ceux qui volent et tuent éhontément. Joignez-vous à nous, aventuriers, et vous jouerez de l'assistance du dragon défunt ainsi que de l'aide et du soutien de ses fidèles ! Opposez-vous à nous et je me verrai à regret forcée de me dresser contre vous ! »

Si les PJ acceptent d'œuvrer pour le culte, Qeldra leur assignera une aventure au choix du meneur de façon à les envoyer ailleurs se mettre en danger. S'ils demandent à prendre le temps de réfléchir à son offre, Qeldra les congédiera poliment et les laissera partir, afin qu'ils s'exposent aux autres embûches du fort. S'ils l'attaquent, Qeldra leur fera face avec ses sorts et sa masse d'armes. Elle connaît exactement l'emplacement de tous les pièges de la salle ainsi que leur fonctionnement, et se positionnera de façon à entraîner les PJ sur un maximum de ces pièges.

Qeldra

Humanoïde (humaine) de taille M, chaotique mauvais

- Classe d'armure 13 (armure de cuir)
- Points de vie 63 (14d8)
- Vitesse de déplacement 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	12 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	18 (+4)	16 (+3)

- **Jets de sauvegarde** Sag +7
- **Compétences** Arcanes +6, Intuition +7, Perception +7, Religion +6, Tromperie +6
- **Sens** Perception passive 17
- **Langues** commun, draconique
- **Facteur de puissance** 5 (1 800 PX)

Équipement particulier. En plus de sa *masse d'armes de paralysie*, Qeldra possède un *anneau de barrière mentale* et porte un parchemin de sort d'*animation des morts* (dans un tube en os dans sa botte gauche, la droite recelant une dague), ainsi que deux *potions de guérison supérieure* (dans des éprouvettes en acier attachées à sa ceinture par des compartiments dédiés dissimulés sous ses hauts-de-chausses ; chaque fiole rend 4d4 + 4 points de vie).

Sorts. Qeldra est une lanceuse de sorts de niveau 7. Sa caractéristique magique est la Sagesse (DD de sauvegarde des sorts : 15, +7 pour toucher avec ses attaques de sort). Elle a préparé les sorts de prêtre suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : flamme sacrée, lumière, réparation, thaumaturgie

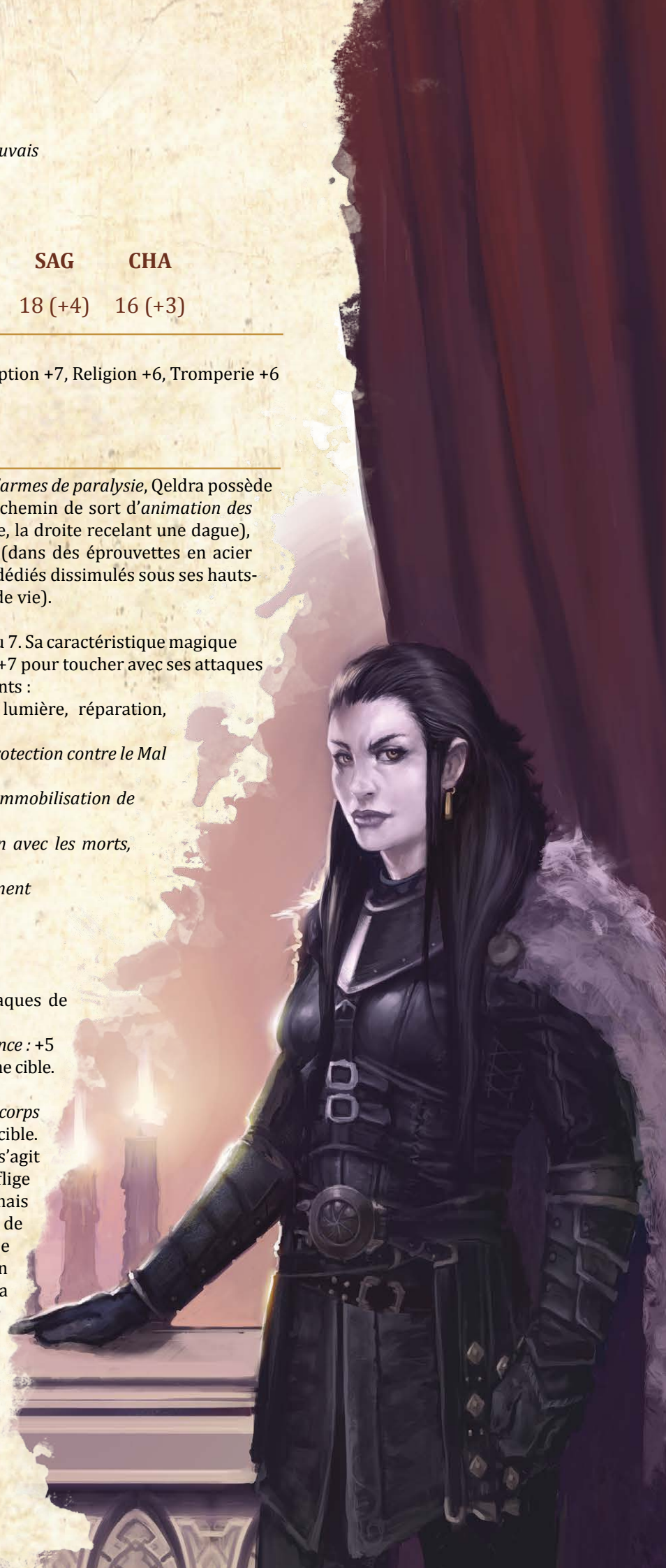
- 1^{er} niveau (4 emplacements) : *éclair traçant, protection contre le Mal et le Bien, sanctuaire, soins*
- 2^e niveau (3 emplacements) : *cécité/surdité, immobilisation de personne, protection contre le poison*
- 3^e niveau (3 emplacements) : *communication avec les morts, délivrance des malédictions, malédiction*
- 4^e niveau (1 emplacement) : *liberté de mouvement*

Actions

Attaques multiples. Qeldra effectue deux attaques de *masse d'armes de paralysie* ou de dague.

Dague. *Attaque d'arme de corps à corps ou à distance* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. Réussite : 4 (1d4+2) dégâts perforants.

Masse d'armes de paralysie. *Attaque d'arme de corps à corps* : +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Réussite : 2 (1d6-1) dégâts contondants. Il s'agit d'une arme de métal d'un seul tenant, qui inflige les dégâts d'une masse d'armes ordinaire, mais Qeldra peut en plus dépenser une des charges de l'arme (lorsque les PJ rencontrent Qeldra, l'arme dispose de 7 charges) par réflexe (aucune action requise) lorsqu'elle touche un adversaire. La cible subit alors les effets d'une *baguette de paralysie*. Lorsqu'elle combat plusieurs adversaires, Qeldra s'en prend rarement à ceux qu'elle a paralysés, préférant attaquer ceux qui sont toujours valides (et c'est la stratégie qu'elle utilisera contre les PJ).



☒ Qui est vraiment Qeldra ?

L'identité et l'histoire de Qeldra dépendent des suites que le meneur souhaite donner à cette aventure. Son symbole religieux, un journal intime ou des correspondances de la prêtresse pourraient mener les PJ vers de nouvelles aventures.

☒ **Prêtresse d'un dieu mort.** Dans le cas d'une utilisation de l'option « Orbe des illusions », Qeldra est devenue prêtresse en ayant connu une forme d'illumination dans les ruines de l'orbe. Elle a servi les fragments d'une divinité neutre ou mauvaise souhaitant revenir à la vie. La jeune femme ne sait pas forcément comment y parvenir, et tâtonne, en quête de pouvoir, de richesses et de connaissances. Les PJ découvriront sur elle un curieux symbole religieux. Si l'un d'eux se l'approprie (pour l'identifier par exemple), il pourrait recevoir par la suite d'étranges visions de la divinité proposant bien des récompenses en échange de sa collaboration.

☒ **Prêtresse de Tamerakh.** Le destructeur apprécie le chaos que peuvent semer des individus créatifs en quête de pouvoir. Si le meneur choisit cette option, il peut faire de Qeldra une adepte formée en Cyrillane. Ce pays est actuellement en proie à une guerre civile, les sectes qui adorent les divinités mauvaises aggravant une situation déjà terrible. Avant de devenir chef d'une secte et de chercher à s'enrichir tout en gagnant en pouvoir grâce à une association avec l'Horoth, Qeldra fut peut-être encouragée par ses pairs à déstabiliser la Cité franche et les terres proches ?

☒ **Prêtresse de Xonim.** La dame de la nuit est une déesse aux desseins complexes et aux interventions sinueuses. Elle s'intéresse volontiers aux ambitieux dont le parcours la distrait du fait des nombreuses embûches et trahisons qu'ils rencontrent inévitablement. Il est également possible qu'elle ait voulu saper l'influence des cultes draconiques qu'elle ne semble guère apprécier. Cette interprétation limite les suites du scénario et est donc commode si le meneur souhaite en faire une aventure restreinte.

☒ **Une victime de l'Horoth.** Quelle que soit l'option choisie, Qeldra peut également être la première victime de l'Horoth, perdant lentement la raison tout en étant convaincue de devoir s'associer au monstre, voire de le servir, tandis qu'un rejeton grandit dans sa tête. Cette infestation peut avoir eu lieu lorsque Qeldra a exploré les ruines où l'Horoth était emprisonné. Elle l'a libéré ou bien l'Horoth a profité de la curiosité de Qeldra envers certains phénomènes pour s'en prendre à elle et en faire une disciple utile. Avec cette option de jeu, le meneur peut confronter les PJ victorieux à un ver s'extrayant du cadavre, afin de les éclairer aussi sur ce qui se passe ici. Cette vision d'horreur impose de réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 sous peine de causer une folie passagère.

☒ Sous-sol

Il s'agit d'une grande pièce de stockage humide faite de blocs de pierre, de 18 mètres de large (est-ouest) pour 27 mètres de long (nord-sud) avec une hauteur sous plafond de plus de 6 mètres, soutenue en son centre par une rangée de colonnes solides.

La salle est occupée par deux sectateurs (voir la description du hall d'entrée et de la salle de garde) qui surveillent le hall d'entrée grâce aux ouvertures discrètes aménagées dans le plafond et défendent le fort des intrus.

Les sectateurs, **brutes** armées de masses d'armes et de dagues, se nomment Rorand et Thaerand.

Le long du mur ouest de la salle a été disposée une rangée de douze paillasses avec couvertures en fourrure et pots de chambre (heureusement vides). Un banc en bois solide accolé à une table à l'extrémité nord de la rangée complète l'ameublement. Sur l'une des paillasses somnole Glyve, un rat domestique qui s'éloignera des PJ, puis s'approchera d'eux, puis courra dans tous les sens. Il est à moitié aveugle et édenté, uniquement capable de suçoter au lieu de mordre, mais ses mouvements erratiques et sa vitesse lui confèrent une CA de 20. Il s'agit d'une phase que le meneur pourra jouer comme humoristique : Glyve se faufile dans les vêtements et les affaires des PJ, galope le long de leurs armes, s'accroche à leur visage en se soulageant de peur, etc. Glyve n'a que 2 pv. S'il est tué, les PJ pourront distinguer dans son corps quelque chose qu'il avait avalé : une émeraude brillante et finement travaillée d'une valeur de 2 000 po.


❧ Oubliettes

Cette pièce aux murs de pierre de 6 mètres sur 9 n'est pas éclairée et pue les ordures pourrissantes et les déjections humaines. L'odeur révoltante émane du boyau central de 3 mètres de diamètre pour 30 mètres de profondeur, ceint d'une margelle haute de 1 mètre. Il s'agissait jadis du puits du fort, mais il s'est asséché de longue date et sert depuis de dépotoir. Les 10 derniers mètres sont remplis d'ordures compactées, surmontées de 3 mètres d'immondices liquides, gluantes et spongieuses.

La puanteur qui émane du puits ouvert est étouffante et écœurante. La pièce contient quelques pieds humains masculins nus et momifiés tranchés au niveau de la cheville, le reste des corps ayant probablement été jeté dans le puits il y a longtemps. Enfin, l'unique mobilier consiste en un tabouret à trois pieds en bois. Si les PJ le retournent ou l'examinent de près, ils pourront trouver 6 po collées en dessous par une substance fortement adhésive à base de sève de plante.

Le fond du puits est habité par des créatures fongoides ambulantes qui se repaissent des ordures. Elles sont dénuées d'intelligence mais s'agitent en présence de lumière ou de bruit, animant la surface des immondices de gargouillements et de vaguelettes, comme si un monstre submergé s'y activait. Les champignons ressemblent à de grosses morilles difformes, brunâtres et mouchetées qui se déplacent à l'aide d'un tentacule marron pareil à un escargot. Un champignon qui se déplace ou réagit à une attaque sortira son tentacule des immondices et se mettra à gigoter, frappant les murs du puits et la surface du liquide poisseux, comme si un gros monstre doté de tentacules émergeait avec bruit.

Mais au bout du compte, cette salle ne contient aucun danger pour les PJ, aucun monstre à combattre. Si les PJ s'acharnent à fouiller le puits, ils ne trouveront rien de valeur, hormis un pied-de-biche rouillé, mais toujours solide, ainsi qu'une épée à deux mains dans le même état (son fourreau a complètement pourri).

 **Note au meneur :** si cette aventure fait partie d'une campagne, cette pièce est l'endroit idéal pour que les PJ découvrent un squelette immergé tenant une carte, un message cryptique, des clés ou tout autre objet qui conduirait vers de nouvelles aventures. Si le meneur souhaite étendre le fort, une porte secrète peut mener vers des niveaux inférieurs, s'ouvrant d'elle-même à l'approche de quiconque tient l'objet détenu par le squelette.



❧ Deuxième sous-sol

C'est au plus profond du fort, dans son ancienne salle au trésor, qu'a élu domicile l'Horoth, une créature rare douée d'intelligence, de mèche avec les brigands qui ont fondé le culte fantoche. L'Horoth voit le culte comme un moyen d'étendre son influence en poussant des humanoïdes à le servir, prenant le rôle de « la Voix d'Eirderreth. »

En descendant dans le deuxième sous-sol, les PJ parviendront dans une salle de 15 mètres de côté avec une hauteur sous plafond de 6 mètres, éclairée par une douce lumière ambrée provenant du sort *lueur féérique* (quand bien même l'Horoth n'a pas besoin de lumière pour voir). À 3 mètres du mur d'en face, le reste de la pièce est à moitié masqué par une sorte de paravent en bois laqué de 9 mètres de large. Le bas du paravent est au même niveau que le sol et chaque angle possède un large pied. Le panneau est d'un noir lustré par-dessus lequel ont été peintes des scènes fantastiques de dragons volants et rugissants se crachant des jets de flammes brillantes tandis qu'ils s'élèvent et virevoltent.

Devant le paravent se trouve une lourde table très solide, constituée de quatre blocs de pierre massifs surmontés d'un épais rectangle de granit. Le tout pèse près d'une tonne et se montre donc inébranlable à moins d'employer de grands moyens ou que les PJ n'unissent leurs efforts. Elle est éclaboussée de vieux sang... de beaucoup de vieux sang. C'est en effet sur cette table que l'Horoth mange ses repas, crus.

En ce moment même, la table n'est pas occupée par un repas, mais par les armes de l'Horoth : deux grandes haches, deux épées à deux mains et une fine baguette de métal segmentée, chaque segment présentant une sorte de protubérance annelée, ainsi que des aiguillons de métal pour les deux derniers segments. Une pierre précieuse d'un bleu vif (un saphir) y a été sertie, taillée en forme de flammèche bleue (il s'agit d'une *baguette de projectiles magiques*).

Dès l'arrivée des PJ, avant que l'un d'entre eux n'ait le temps de s'avancer dans la pièce, l'Horoth sort de derrière l'écran, se saisit de la baguette, puis se positionne derrière la table d'où il pourra aisément attraper ses armes tandis qu'il s'adresse aux PJ.

Coffres et pièges

Le long des murs ont été disposés douze coffres en bois aux couvercles arrondis et cerclés de laiton (du genre « coffre de pirate »), chacun haut de 1,20 mètre, large de 1 mètre et long de 1,50 mètre.

Étant lui-même immunisé contre le poison, l'Horoth s'entoure de ces coffres. En effet, ils sont tous vides, déverrouillés et piégés : soulever le couvercle d'un coffre déclenche l'éjection de trois fléchettes empoisonnées, chacune exécutant un jet d'attaque à distance à +8 contre une cible au hasard dans un rayon de 3 mètres (s'il n'y a personne à portée, les fléchettes se brisent contre le plafond). Toute cible touchée

subit (2) 1d4 dégâts perforants et doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, subissant (11) 2d10 dégâts en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Chaque coffre se recharge une unique fois si le couvercle est refermé, ce qui permet de tirer deux volées de trois fléchettes empoisonnées.

Autour des coffres trônent des piles de centaines de « pièces d'or ». Il s'agit en réalité de disques de bois couverts de peinture dorée, lesquels font office de monnaie au sein du culte. Cependant, n'importe qui d'extérieur au culte ne verra là que de l'argent factice peu convaincant.

L'anatomie de l'Horoth

L'Horoth est un gros serpent grassouillet dont les écailles sont plus sombres sur le dos et les côtés, et plus claires au niveau du bas-ventre (comme un naga). Ses écailles dorsales sont d'un châtain luisant, tandis que son bas-ventre est d'un bordeaux qui décline vers le vert pâle en son centre. Les muscles puissants de son torse ophidien roulent lorsqu'il se déplace. Sa queue s'achève en un aiguillon, tandis que sa tête cornue ressemble à celle d'un cheval aux mâchoires hérissées de crocs.

Autour et juste sous cette tête, l'Horoth possède quatre bras d'allure humaine, aussi adroits et capables de manipulations précises (comme pour de l'artisanat ou du crochetage) que ceux d'un humain adulte fort et habile. Ils sont également suffisamment massifs et puissants pour porter une arme d'hast ou surdimensionnée (par exemple, une épée qui serait considérée comme « à deux mains » pour un humain) sans malus. Ils sont espacés et ont des articulations scapulaires très libres, ne se gênant ainsi pas les uns les autres.

Enfin, l'Horoth présente une langue violet pâle rétractable de plus de 1 mètre, fourchue, collante et préhensile. Il peut s'en servir pour se nettoyer avec aisance, crocheter des serrures ou des mécanismes, et ramasser de petits objets tels que des clés ou des pièces de monnaie.

La rencontre avec l'Horoth

Si les PJ engagent la conversation avec l'Horoth plutôt que de passer directement à l'assaut ou de battre en retraite, il se présentera en tant que Voix d'Eirderreth et affirmera être une créature bienveillante et généreuse ayant à cœur de se faire de nouveaux amis et de bien s'entendre avec l'humanité en général. Il offrira aux PJ des postes au sein du culte ainsi qu'une mission : trouver un humain nommé Avrath Hondolym et le lui ramener. Il le décrira comme un « odieux criminel » qui « ourdit de sombres rituels à l'encontre de l'humanité tout entière », et prétendra que les « fidèles d'Eirderreth » doivent en apprendre plus sur lui de façon à contrecarrer ses vils sortilèges. Il dira Avrath capable de « tourmenter les enfants avant même leur naissance » et de « flétrir les esprits et la volonté des gens jusqu'à ce qu'ils ne soient plus que de misérables larves ».

Il va sans dire que tout cela est faux. En réalité, l'Horoth est un prédateur impitoyable et calculateur qui se nourrit d'humains et de toute autre viande fraîche qu'il peut obtenir.

L'écran de l'Horoth

L'écran de l'Horoth peut paraître fragile au point d'être facilement renversable, mais chacune de ses jointures est munie d'une vis qui s'enfonce dans le sol de pierre de la salle de façon à le maintenir solidement en place. Pour le franchir, il faut le soulever (avec au moins une personne de chaque côté) ou le détruire... ou bien tout simplement passer sur les côtés, ce que les PJ feront probablement.

Derrière l'écran, des piles de coussins ont été entassées pour servir de lit à l'Horoth. Chaque coussin est légèrement différent, et le dessous de la plupart d'entre eux a commencé à moisir à cause de l'humidité. L'un de ces coussins, enseveli au plus profond de la pile, présente une ouverture juste assez grande pour en faire sortir un coffret de bois contenant 86 po, ainsi qu'une petite boîte en laiton cachée au cœur de l'oreiller, contenant 4 rubis d'une valeur individuelle de 3 000 po, enveloppés chacun dans un carré de soie pour éviter tout dégât.

☒ Horoth

Créature monstrueuse de taille G, chaotique mauvais

- Classe d'armure 15 (armure naturelle)
- Points de vie 75 (10d10+20)
- Vitesse de déplacement 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

- **Jets de sauvegarde** Dex +6, Con +5, Sag +5, Cha +6
- **Immunités (dégâts)** poison
- **Immunités (états)** charmé, empoisonné
- **Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
- **Langues** commun, draconique
- **Facteur de puissance** 5 (1 800 XP)

Lueur féérique perpétuelle. L'Horoth peut générer à volonté l'effet du sort *lueur féérique*.

Salive démentielle. L'Horoth peut sécréter une substance salivaire qui est mélangée à du vin et partagée entre les participants lors des cérémonies draconiques du faux culte. Son effet ne se déclenche que lorsque le buveur est sous l'effet d'un stress intense ; par exemple terrorisé d'avoir été capturé. Dans ce cas, le sujet est étourdi durant 4d6 heures.

Actions

Attaques multiples. L'Horoth effectue jusqu'à 6 attaques : une attaque de morsure ou de cornes, 4 attaques d'armes ou de griffes et une attaque de queue ou d'aiguillon.

Morsure. *Attaque d'arme de corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Réussite* : 7 (1d6+4) dégâts perforants.

Cornes. *Attaque d'arme de corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Réussite* : 9 (2d4+4) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme de corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Réussite* : 7 (1d6+4) dégâts tranchants.

Grande hache. *Attaque d'arme de corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Réussite* : 10 (1d12+4) dégâts tranchants.

Épée à deux mains. *Attaque d'arme de corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Réussite* : 11 (2d6+4) dégâts tranchants.

Coup de queue. *Attaque d'arme de corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Réussite* : 13 (2d8+4) dégâts contondants.

Aiguillon. *Attaque d'arme de corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Réussite* : 7 (1d6+4) dégâts perforants. La cible doit également effectuer un JS Constitution DD 13 et subir 10 (3d6) dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.



Combattre l'Horoth

L'Horoth est armé de deux grandes haches et de deux épées à deux mains (qu'il récupérera directement sur la table, étant donné qu'il ne porte ni armure, ni baudrier, ni harnais auxquels accrocher ses armes), ainsi que d'une *baguette de projectiles magiques* dotée de 7 charges. L'Horoth s'en saisira dès l'instant où les PJ pénétreront dans son antre, mais il ne s'en servira que s'il se sent menacé, l'activant alors charge par charge, pour l'équivalent de *projectile magique* lancé au 1er niveau (ce qui projette trois fléchettes magiques infligeant chacune 1d4+1 dégâts, lesquelles peuvent être réparties sur plusieurs cibles).

Si le combat tourne en défaveur de l'Horoth, il battra en retraite derrière l'écran, cherchant à inciter les PJ à l'attaquer depuis une seule direction. Il utilisera

également sa queue pour entasser des coussins derrière lui afin de former un obstacle encombrant, voire quasi infranchissable, sous lequel il plongera en cas de besoin pour émerger de l'autre côté, séparé des PJ. La tactique par défaut de l'Horoth sera de neutraliser en priorité des lanceurs de sorts pour ensuite frapper d'autres adversaires sans cesser de bouger, s'efforçant de perturber tout placement stratégique de ses adversaires. Son intuition première est d'attaquer tous azimuts, et il ne s'attardera sur une cible en particulier que s'il estime que ses autres adversaires ne constituent pas un grand danger. Il sait que pour maintenir un sort en activité, tout lanceur de sorts a généralement besoin de garder sa concentration, et tâchera donc de leur infliger des dégâts pour les déstabiliser.

La légende de l'Horoth

L'Horoth est une créature rare, dont les PJ peuvent éventuellement avoir entendu parler s'ils réussissent un test d'Intelligence (Arcanes ou Histoire) DD 20. Le groupe pourrait aussi découvrir opportunément des informations sur le monstre dans un journal appartenant à Qeldra. Au gré du meneur, son histoire ouvre sur une campagne ou se clôt dans ce scénario :

⊕ **Libéré des ruines.** Qeldra a découvert l'Horoth en stase dans ce qui était une prison pour cette créature, au cœur de ruines de la civilisation des Voyageurs. Pressentant que le monstre serait trop dangereux, elle l'a confiné là, sans doute pour l'y étudier. Désormais, si les rejetons de l'Horoth parviennent à maturité et ont l'occasion de poursuivre l'œuvre de leur géniteur, les résultats pourraient être catastrophiques. Les aventuriers parviendront-ils à y mettre un terme, quitte à partir en croisade contre une espèce maléfique ?

⊕ **Péril exotique.** L'aire habituelle de répartition de l'Horoth se situe dans des contrées chaudes et ensoleillées, telles que les jungles de l'Agagar ou les déserts de Ghardat. Le hasard voulut qu'un magicien infesté soit réduit en esclavage et que ses péripéties le mènent dans les environs de la Cité franche. L'hôte périt et laissa place à l'Horoth qui chercha à établir une nouvelle population de ses semblables dans ces régions moins clémentes. Si le meneur décide que les tentatives de reproduction de l'Horoth sont infructueuses, l'action courageuse des PJ et la mort des précédentes personnes enlevées auront mis un terme définitif à ces terribles projets.

Les paroles de l'Horoth pourraient donner aux PJs des indications quant au fait que l'histoire soit bien achevée ou qu'elle risque de se poursuivre.



Si les PJ prennent le dessus sur l'Horoth, ce dernier tentera de fuir hors de son repaire pour se rendre dans les oubliettes où il plongera dans le puits fétide, se frayant un chemin jusqu'à un passage secret menant à un refuge qu'il a aménagé. Cette cachette est dénuée d'immondices et l'air y est respirable. L'Horoth y patientera un jour, voire davantage, dans l'espoir que les PJ s'en iront pendant ce temps. Il y a entreposé six fioles d'acier, *potions de guérison suprême* (chacune rend 8d4+8 pv) dont il fera usage s'il est grièvement blessé.



Suites

Le culte avait beau être fantoche et le « fort du Dragon défunt » n'être qu'un surnom, le château en ruines est bel et bien hanté par le fantôme d'un dragon. Celui-ci s'intéressera aux PJ et les suivra où qu'ils aillent, leur transmettant des conseils dans leurs rêves, et parfois lorsqu'ils seront en grand danger ou à court d'idées. Le fantôme les « adoptera », les traitant comme des animaux de compagnie qui l'amuse et qu'il veut voir prospérer. Il sera réticent à révéler son nom ou sa véritable nature, aussi le meneur peut-il se servir de ces éléments pour mettre à l'épreuve la patience et la ruse des PJ.

Annexe

Araignée géante

Bête de taille G, non aligné

- Classe d'armure 14 (armure naturelle)
- Points de vie 26 (4d10 +4)
- Vitesse de déplacement 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	11 (0)	4 (-3)

- **Compétences** Discrétion +7
- **Immunités (états)** assourdi, aveuglé
- **Sens** vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
- **Langues** —
- **Facteur de puissance** 1 (200 PX)

Pattes d'araignée. L'araignée peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans devoir effectuer de test de caractéristique.

Perception des toiles. Tant qu'elle est en contact avec une toile, l'araignée connaît la position exacte de toutes les créatures qui touchent cette même toile.

Arpenteur de toiles. L'araignée n'est pas soumise aux contraintes de déplacement imposées par les toiles.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme de corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Réussite* : 7 (1d8 +3) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un JS Constitution DD 11. La cible subit 9 (2d8) dégâts de poison en cas de sauvegarde ratée et la moitié en cas de réussite. Si ces dégâts de poison font tomber la cible à 0 pv, celle-ci est en état stable, mais se retrouve empoisonnée pendant 1 heure, même si elle récupère des pv. Elle reste également paralysée tant qu'elle est intoxiquée par ce venin.

Toile (*recharge 5-6*). *Attaque d'arme à distance* : +5 pour toucher, portée 9/18 m, une créature. *Réussite* : la cible est maîtrisée par la toile. Au prix d'une action, elle peut tenter un test de Force DD 12 pour faire céder la toile. Il est également possible d'attaquer directement la toile (CA 10 ; pv 5 ; vulnérabilité aux dégâts de feu ; immunité aux dégâts contondants, psychiques et de poison).

Bandit

Humanoïde (espèce au choix) de taille M, alignement autre que loyal au choix

- Classe d'armure 12 (armure de cuir)
- Points de vie 11 (2d8 +2)
- Vitesse de déplacement 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

- **Compétences** Discrétion +4
- **Sens** Perception passive 10
- **Langues** une au choix (généralement le commun)
- **Facteur de puissance** 1/8 (25 PX)

Actions

Cimeterre. *Attaque d'arme de corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Réussite* : 4 (1d6 +1) dégâts tranchants.

Arbalète légère. *Attaque d'arme à distance* : +3 pour toucher, portée 24/92 m, une cible. *Réussite* : 5 (1d8 +1) dégâts perforants.

Brute

Humanoïde (espèce au choix) de taille M, alignement autre que bon au choix

- Classe d'armure 11 (armure de cuir)
- Points de vie 32 (5d8 +10)
- Vitesse de déplacement 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

- **Compétences** Discrétion +2, Intimidation +2 (+4 si basé sur la seule Force)
- **Sens** Perception passive 10
- **Langues** une au choix (généralement le commun)
- **Facteur de puissance** 1/2 (10PX)

Tactique de meute. La brute bénéficie d'un avantage aux jets d'attaque contre les créatures situées à 1,50 m ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé.

Actions

Attaques multiples. La brute effectue deux attaques de corps à corps.

Masse d'armes. *Attaque d'arme de corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Réussite* : 5 (1d6 +2) dégâts contondants.

Arbalète lourde. *Attaque d'arme à distance* : +2 pour toucher, portée 30/120 m, une cible. *Réussite* : 5 (1d10) dégâts perforants.

Cheval de trait

Bête de taille G, non aligné

- Classe d'armure 10
- Points de vie 19 (3d10 +3)
- Vitesse de déplacement 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

- Sens Perception passive 10
- Langues —
- Facteur de puissance 1/4 (50 PX)

Actions

Sabots. *Attaque d'arme de corps à corps* : +6 pour toucher; allonge 1,50 m, une cible. Réussite : 9 (2d4 + 4) dégâts contondants.

Destrier

Bête de taille G, non aligné

- Classe d'armure 11
- Points de vie 19 (3d10 +3)
- Vitesse de déplacement 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

- Sens Perception passive 11
- Langues —
- Facteur de puissance 1/2 (100 PX)

Charge écrasante. Si le destrier se déplace d'au moins 6 m en ligne droite vers une créature et qu'il la touche avec une attaque de sabots au même tour de jeu, la cible doit réussir un JS Force DD 14 sous peine de se retrouver à terre. Si elle est à terre, le destrier peut aussitôt lui porter une attaque de sabots au prix d'une action bonus.

Actions

Sabots. *Attaque d'arme de corps à corps* : +6 pour toucher; allonge 1,50 m, une cible. Réussite : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

Éclaireur

Humanoïde (espèce au choix) de taille M, alignement au choix

- Classe d'armure 13 (armure de cuir)
- Points de vie 16 (3d8 +3)
- Vitesse de déplacement 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

- **Compétences** Discrétion +6, Nature +4, Perception +5, Survie +5
- Sens Perception passive 15
- Langues trois au choix
- Facteur de puissance 1/2 (100 PX)

Ouïe fine et vision perçante. L'éclaireur bénéficie d'un avantage aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'ouïe ou la vue.

Actions

Attaques multiples. L'éclaireur effectue deux attaques de corps à corps ou deux attaques à distance.

Épée courte. *Attaque d'arme de corps à corps* : +4 pour toucher; allonge 1,50 m, une cible. Réussite : 5 (1d6 +2) dégâts perforants.

Arc long. *Attaque d'arme à distance* : +4 pour toucher; portée 45/180 m, une cible. Réussite : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Ettercap

Ravageur de taille M, neutre mauvais

- Classe d'armure 13 (armure naturelle)
- Points de vie 44 (8d8 +8)
- Vitesse de déplacement 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	8 (-1)

- **Compétences** Discrétion +4, Perception +3, Survie +3
- **Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
- **Langues** — (comprend parfois le commun, mais ne parle pas)
- **Facteur de puissance** 2 (450 PX)

Arpenteur de toiles. L'ettercap n'est pas soumis aux contraintes de déplacement imposées par les toiles.

Perception des toiles. Tant qu'il est en contact avec une toile, l'ettercap connaît la position exacte de toutes les créatures qui touchent cette même toile.

Éleveur d'araignées. L'ettercap a une compréhension profonde des araignées. Il se fait comprendre d'eux sans effort et elles lui obéissent au mépris de leur instinct naturel. Il est capable de faire cohabiter plusieurs espèces qui normalement ne partageraient pas le même environnement.

Ettin

Ravageur de taille G, chaotique mauvais

- Classe d'armure 12 (armure naturelle)
- Points de vie 85 (10d10 +30)
- Vitesse de déplacement 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	8 (-1)	17 (+3)	6 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

- **Compétences** Perception +4
- **Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
- **Langues** (une au choix du meneur)
- **Facteur de puissance** 4 (1 100 PX)

Bicéphale. L'ettin bénéficie d'un avantage aux tests de Sagesse (Perception), ainsi qu'aux jets de sauvegarde visant à éviter d'être aveuglé, charmé, assourdi, effrayé, étourdi, ou plongé dans l'inconscience.

Loup

Bête de taille M, non aligné

- Classe d'armure 13 (armure naturelle)
- Points de vie 11 (2d8 +2)
- Vitesse de déplacement 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

- **Compétences** Discrétion +4, Perception +3
- **Sens** Perception passive 13
- **Langues** —
- **Facteur de puissance** 1/4 (50 PX)

Pattes d'araignée. L'ettercap peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans devoir effectuer de test de caractéristique.

Actions

Attaques multiples. L'ettercap effectue deux attaques : une de morsure et une de griffes.

Morsure. *Attaque d'arme de corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Réussite* : 6 (1d8 +2) dégâts perforants plus 4 (1d8) dégâts de poison. La cible doit réussir un JS Constitution DD 11 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. Une créature peut réitérer le JS à la fin de chacun de ses tours de jeu et met un terme à l'effet en cas de réussite.

Griffes. *Attaque d'arme de corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Réussite* : 7 (2d4 +2) dégâts tranchants.

Toile (recharge 5-6). *Attaque d'arme à distance* : +4 pour toucher, portée 9/18 m, une créature de taille G ou inférieure. *Réussite* : la créature est prise dans la toile et maîtrisée. Au prix d'une action, la créature maîtrisée peut tenter un test de Force DD 11 pour se libérer de la toile. L'effet prend également fin si la toile est détruite. Celle-ci présente le profil suivant : CA 10, 5 pv, vulnérabilité aux dégâts de feu, immunité aux dégâts contondants, de poison et psychiques.

Veilleur. Quand l'une des têtes de l'ettin est endormie, l'autre reste éveillée.

Folie. La transformation d'un ogre ou d'un géant en ettin laisse des traces. Chacune des têtes est atteinte d'une folie permanente.

Actions

Attaques multiples. L'ettin effectue deux attaques : une de hache d'armes et une de morgenstern.

Hache d'armes. *Attaque d'arme de corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Réussite* : 14 (2d8 +5) dégâts tranchants.

Morgenstern. *Attaque d'arme de corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Réussite* : 14 (2d8 +5) dégâts perforants.

Ouïe fine et flair. Le loup bénéficie d'un avantage aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'ouïe ou l'odorat.

Tactique de meute. Le loup bénéficie d'un avantage aux jets d'attaque contre les créatures situées à 1,50 m ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme de corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Réussite* : 7 (2d4 +2) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un JS Force DD 11 sous peine de se retrouver à terre.

Loup sanguinaire

Bête de taille M, non aligné

- Classe d'armure 14 (armure naturelle)
- Points de vie 37 (5d10 +10)
- Vitesse de déplacement 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

- **Compétences** Discrétion +4, Perception +3
- **Sens** Perception passive 13
- **Langues** —
- **Facteur de puissance** 1 (200 PX)

Ouïe fine et flair. Le loup sanguinaire bénéficie d'un avantage aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'ouïe ou l'odorat.

Tactique de meute. Le loup sanguinaire bénéficie d'un avantage aux jets d'attaque contre les créatures situées à 1,50 m ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme de corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Réussite* : 10 (2d6 +3) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un JS Force DD 13 sous peine de se retrouver à terre.

Manticore (vieille)

Monstruosité de taille G, loyal mauvais

- Classe d'armure 14 (armure naturelle)
- Points de vie 44
- Vitesse de déplacement 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

- **Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
- **Langues** commun
- **Facteur de puissance** 3 (700 PX)

Repousse des pointes caudales. La manticore possède trois pointes caudales. Celles qu'elle a utilisées repoussent lorsqu'elle a passé trois repos long.

Actions

Attaques multiples. La manticore effectue trois attaques : une de morsure et deux de coup de griffe, ou trois de pointe caudale.

Morsure. *Attaque d'arme de corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Réussite* : 7 (1d8 +3) dégâts perforants.

Coup de griffe. *Attaque d'arme de corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Réussite* : 6 (1d6 +3) dégâts tranchants.

Pointe caudale. *Attaque d'arme à distance* : +5 pour toucher, portée 30/60 m, une cible. *Réussite* : 7 (1d8 +3) dégâts perforants.

Minotaure

Monstruosité de taille G, chaotique mauvais

- Classe d'armure 14 (armure naturelle)
- Points de vie 76 (9d10 +27)
- Vitesse de déplacement 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	6 (-2)	16 (+3)	9 (-1)

- **Compétences** Perception +7
- **Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 17
- **Langues** abyssal
- **Facteur de puissance** 3 (700 PX)

Charge. Si le minotaure se déplace d'au moins 3 m en ligne droite vers sa cible et qu'il la touche avec une attaque d'embrochage au même tour de jeu, la cible subit 9 (2d8) dégâts perforants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un JS Force DD 14 sous peine d'être repoussée de 3 m et de se retrouver à terre.

Mémoire des labyrinthes. Le minotaure se rappelle parfaitement tout chemin qu'il a emprunté.

Téméraire. Au début de son tour, le minotaure peut obtenir l'avantage à tous les jets d'attaque d'arme de corps à corps qu'il effectue durant le tour, mais tous les jets d'attaque qui le prennent pour cible bénéficient également d'un avantage jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Actions

Grande hache. *Attaque d'arme de corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Réussite* : 17 (2d12 +4) dégâts tranchants.

Embrochage. *Attaque d'arme de corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Réussite* : 13 (2d8 +4) dégâts perforants.

Molosse diabolique

Fiélon de taille M, loyal mauvais

- Classe d'armure 15 (armure naturelle)
- Points de vie 45 (7d8 +14)
- Vitesse de déplacement 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	6 (-2)	13 (+1)	6 (-2)

- **Compétences** Perception +5
- **Immunités (dégâts)** feu
- **Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 15
- **Langues** comprend l'infernal, mais ne peut pas parler
- **Facteur de puissance** 3 (700 PX)

Ouïe fine et flair. Le molosse diabolique bénéficie d'un avantage aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'ouïe ou l'odorat.

Tactique de meute. Le molosse diabolique bénéficie d'un avantage aux jets d'attaque contre les créatures situées à 1,50 m ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé.

Nuée de serpents venimeux

Nuée de taille M de bêtes de taille TP, non aligné

- Classe d'armure 14
- Points de vie 36 (8d8)
- Vitesse de déplacement 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	18 (+4)	11 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

- **Résistances (dégâts)** contondants, perforants, tranchants
- **Immunités (dégâts)** charmé, effrayé, agrippé, paralysé, pétrifié, à terre, maîtrisé, étourdi
- **Sens** vision aveugle 3 m, Perception passive 10
- **Langues** —
- **Facteur de puissance** 2 (450 PX)

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une autre créature et réciproquement. La nuée peut se déplacer dans tout passage suffisant pour laisser passer un serpent de taille TP. La nuée ne peut pas récupérer de pv ni gagner de pv temporaires.

Ours-hibou affamé

Monstruosité de taille G, non aligné

- Classe d'armure 13 (armure naturelle)
- Points de vie 59 (7d10 +21)
- Vitesse de déplacement 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

- **Compétences** Perception +3
- **Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
- **Langues** —
- **Facteur de puissance** 3 (700 PX)

Vue perçante et flair. L'ours-hibou bénéficie d'un avantage aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir la vue ou l'odorat.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme de corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Réussite* : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de feu.

Souffle enflammé (recharge 5-6). Le molosse diabolique crache un cône de feu de 4,50 m. Chaque créature prise dans cette zone d'effet doit effectuer un JS Dextérité DD 12 et subir 21 (6d6) dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Actions

Morsures. *Attaque d'arme de corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 0 m, une créature occupant l'espace de la nuée. *Réussite* : 7 (2d6) dégâts perforants ou 3 (1d6) dégâts perforants si les pv actuels de la nuée sont inférieurs ou égaux à son maximum. La cible doit effectuer un JS Constitution DD 10. Elle subit 14 (4d6) dégâts de poison en cas de sauvegarde ratée et la moitié en cas de réussite.

Actions

Attaques multiples. L'ours-hibou effectue deux attaques : une de bec et une de griffes.

Bec. *Attaque d'arme de corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Réussite* : 10 (1d10 + 5) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme de corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Réussite* : 14 (2d8 + 5) dégâts tranchants.

Strige

Ravageur de taille TP, non aligné

- Classe d'armure 14 (armure naturelle)
- Points de vie 2 (1d4)
- Vitesse de déplacement 3 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	6 (-2)

- **Sens vision dans le noir** 18 m, Perception passive 9
- **Langues** —
- **Facteur de puissance** 1/8 (25 PX)

Vétéran

Humanoïde (espèce au choix) de taille M, alignement au choix

- Classe d'armure 17 (clibanion)
- Points de vie 58 (9d8 +18)
- Vitesse de déplacement 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	12 (-0)	12 (+1)	10 (+0)

- **Compétences** Athlétisme +5, Intimidation +2, Perception +3
- **Sens** Perception passive 13
- **Langues** trois au choix (généralement le commun)
- **Facteur de puissance** 3 (700 PX)

Vaillant. Le vétéran bénéficie d'un avantage aux jets de sauvegarde contre l'état préjudiciable effrayé.

Actions

Absorption de sang. *Attaque d'arme de corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Réussite* : 5 (1d4 +3) dégâts perforants, et la strige se fixe à la cible. Tant qu'elle reste fixée, la strige n'attaque pas, mais la cible perd 5 (1d4 +3) pv au début de chacun des tours de jeu du monstre en raison de l'hémorragie.

La strige peut se détacher au prix de 1,50 m de son déplacement. Elle le fait après avoir absorbé 10 pv ou quand la cible meurt. N'importe quelle créature, y compris la cible, peut déloger la strige au prix d'une action.

Actions

Attaques multiples. Le vétéran effectue deux attaques d'épée longue. S'il a dégainé une épée courte, il peut également porter une attaque avec cette arme.

Épée longue. *Attaque d'arme de corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Réussite* : 7 (1d8 +3) dégâts tranchants, ou (1d10 +3) dégâts tranchants si utilisée à deux mains.

Épée courte. *Attaque d'arme de corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Réussite* : 6 (1d6 +3) dégâts perforants.

Arbalète lourde. *Attaque d'arme à distance* : +3 pour toucher, portée 30/120 m, une cible. *Réussite* : 6 (1d10 +1) dégâts perforants.





OPEN GAME LICENSE Version 1.0a The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc («Wizards»). All Rights Reserved.

Definitions: (a) «Contributors» means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) «Derivative Material» means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) «Distribute» means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) «Open Game Content» means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) «Product Identity» means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) «Trademark» means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) «Use», «Used» or «Using» means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) «You» or «Your» means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or coadaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content. 9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

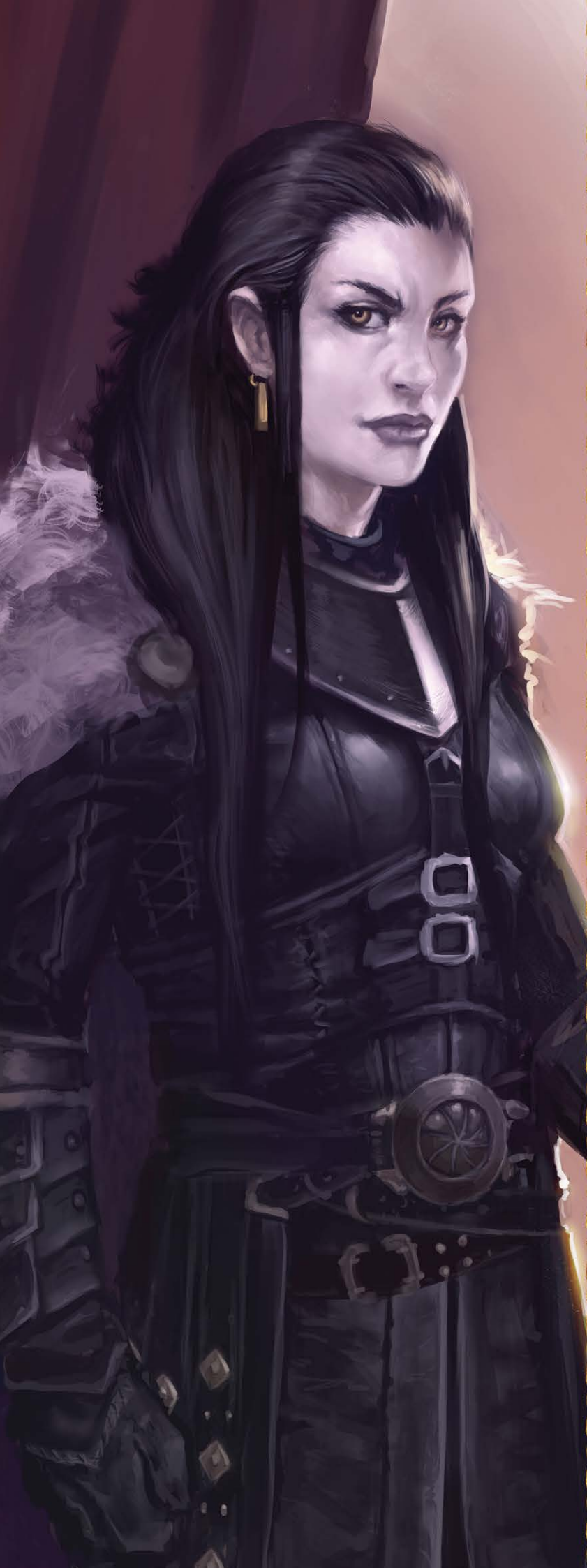
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC. System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.





« Alors Kuldur aussi s'est fait enlever ? Maintenant ça fait quoi, trois magiciens et quatre prêtres ? Et à chaque fois, on a retrouvé la marque du dragon dessinée avec du sang sur le lieu de l'enlèvement ! Qu'est-ce que ça peut bien signifier ? »

Cet emblème ressemble à l'ancien blason de la maison Ardraco, éteinte depuis bien longtemps. Sa demeure ancestrale en ruine est au cœur de nombreuses rumeurs dans la région. Perdu au milieu d'une forêt dense et sinistre, le fort attend que des aventuriers viennent lever le voile sur ses mystères.

Fort Adraco est une aventure pour un groupe de personnages de niveau 1 à 5, comportant au moins un lanceur de sort éveillé à la magie. Elle utilise les règles de la 5^e édition du plus mythique des jeux de rôle. Écrit par le légendaire Ed Greenwood, ce module peut être joué de manière autonome ou utilisé par le meneur comme un point de départ pour une campagne plus vaste.

DRAGONS
◆ LE JEU DE RÔLE ◆



Prix public TTC : _€