

EODRACO, LA PREMIÈRE LIGNÉE



LA LIBÉRATION

1 TABLE DES MATIÈRES

1	TABLE DES MATIÈRES	2
2	POUR LE MAÎTRE	2
2.1	LES ÉTAPES	ERREUR ! SIGNET NON DÉFINI.
2.2	IDÉES.....	2
2.3	EODRACO	4
2.3.1	<i>Explication</i>	4
2.3.2	<i>Eodraco</i>	4
2.3.3	<i>Ignidraco</i>	5
2.3.4	<i>Le concile</i>	6
2.4	LA CONVOCATION DU CONCILE	6
2.4.1	<i>La mission est simple</i>	7
2.4.2	<i>L'aide du concile</i>	7
2.4.3	<i>L'orbe blanc</i>	8
2.4.4	<i>L'orbe noir</i>	9
2.4.5	<i>L'orbe vert</i>	10
2.4.6	<i>L'orbe chromatique</i>	10
2.5	LA CHRONOLOGIE DES ÉVÉNEMENTS DE LA FAMILLE IGNIDRACO.....	13
3	IGNIDRACO	14
3.1	LE REVEIL DES IGNIDRACO.....	14
3.2	DANS LA FAMILLE IGNIDRACO	14
3.2.1	<i>Standard Divine Abilities</i>	14
3.2.2	<i>Lesser Powers</i>	14
3.2.3	<i>Je voudrais le père</i>	15
3.2.4	<i>Je voudrais la mère</i>	16
3.2.5	<i>Je voudrais le fils</i>	17
3.2.6	<i>Je voudrais la fille</i>	17
4	LES MONSTRES	18
4.1	LES DRAGONS.....	18
4.2	LE PHOENIX.....	20
4.3	TITAN DES GLACES	21
4.4	WYVERN	29
4.5	KUROSAWA KUROSAKI	31

2 POUR LE MAÎTRE

2.1 Chronologie des événements

Le nord pour constater le départ de deux autres dragons, combat avec les titans et le fils,

Allez chercher les orbes pour pouvoir agir sur les dragons

2.2 Idées

Salle pleine de miroirs piègeur de vie, rempli chacun par un monstre, les monstres essaient de prendre le joueur dans le miroir et le combat dans le miroir. Si le joueur gagne, il ressort du miroir qui éclate pour 10d4+10 dommages.

Dieu pour l'armure du Phoenix

Baguette d'annulation pour les sphères

Disjonction

Flèches à têtes de dragon

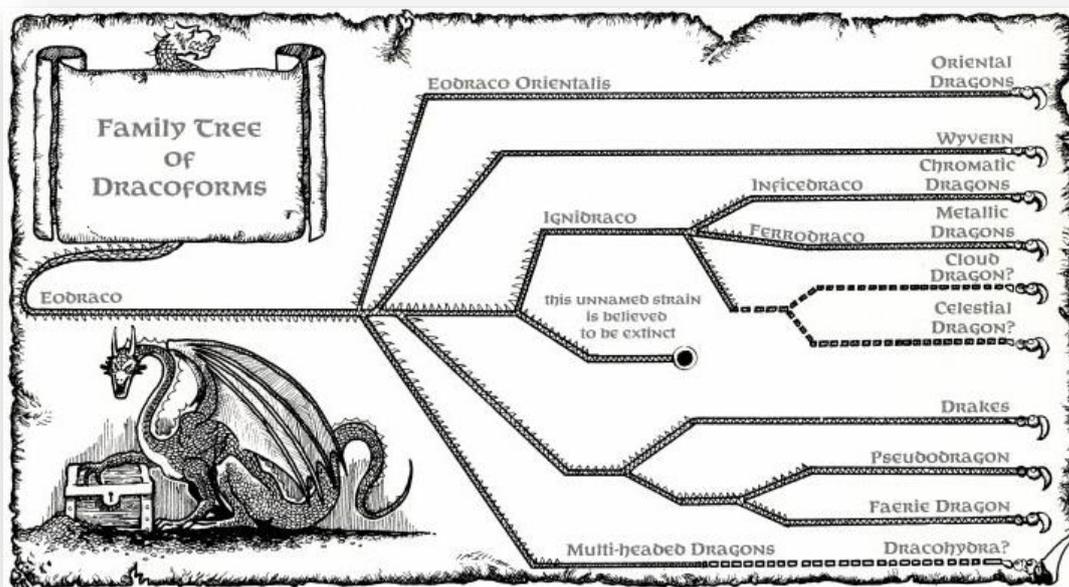
Faire tomber l'auberge du poisson frit par le plan éthéré.

2.3 Eodraco

Explication

Eodraco est la première branche de la lignée des dragons, celle qui a donné naissance à tous les dragons connus à ce jour. Cette lignée est considérée comme "préhistorique" par la plupart des archéologues et des dresseurs de dragons.

Personne n'a jamais retrouvé la moindre trace de cette lignée et quasiment aucun écrit n'existe à ce jour détaillant précisément l'écologie de ce dragon. Les rares traces remontent à la lignée des Ignidraco, la lignée qui maîtrise le feu.



Eodraco

Cette branche est considérée comme éteinte : à tort. Les Eodraco n'ont jamais été plus d'une centaine dans toute leur existence. Il n'y avait qu'un seul mâle et toutes les autres étaient des femelles. Le mode de reproduction est si violent qu'il arrive souvent que la femelle meurt dans l'assaut. Ces dragons sont en sommeil depuis des millénaires et il vaudrait mieux qu'il le reste.

Quand la femelle est fécondée, son œuf reste en gestation pendant 4 ans. Quand l'œuf est pondu, il est couvé pendant 1 à 10 ans. Alors le petit dragon sort de l'œuf et au bout d'une semaine, il est capable de se nourrir tout seul. Il gagne son souffle au bout de 15 à 20 ans, et déploie ses ailes au bout de 30 à 40 ans.

Cette lignée est 100 fois plus puissante et dangereuse que les sous races actuelles. De ce fait, la lignée s'est séparée en plusieurs autres branches plus autonomes, ayant intégré un processus de gestation ovipare, plus rapide et plus prolifiques.

La forme de ce dragon se rapproche beaucoup des actuels Dragons Orientaux, dont la lignée s'est très peu éloignée de la lignée primaire. Les petites ailes de ces dragons ne leur permettant pas de voler, la magie prend le relai pour leur permettre une sustentation dans l'air.

Le souffle ne leur vient pas d'une glande de sécrétion mais principalement de leur magie. Ils sont donc capables de souffler ce qu'ils veulent et avec une aire d'effet quasiment malléable à volonté (cône, multi cône, boule, multi boule, bifilaire, nuage, cube, souffle fractionné, ...). La seule restriction vient du fait qu'ils ne peuvent pas souffler plus de 2 fois la même chose dans la même heure.

Aucune description n'est disponible aujourd'hui, et il vaut mieux ne jamais en voir un jour. En effet, le réveil d'un seul de ces monstres entrainerait une vague de destruction que même les dragons actuels craignent, car ils disparaîtraient certainement de la surface de la terre. Alors pour ce qui est de la race humaine ou humanoïde, il va sans dire qu'il ne resterait plus personne dans le monde connu en très peu de temps.

Ignidraco

Cette branche est la principale branche restante des dragons, celle qui a donné l'ensemble des dragons les plus connus, depuis les dragons de couleurs jusqu'aux dragons métalliques.

Ces dragons sont en sommeil également. Ils sont encore nombreux mais personne n'en a jamais vu. Pour la plupart, ils se sont enfouis depuis longtemps sous les plus grandes chaînes montagneuses du Plan, recroquevillés dans une gangue de pierre et de métaux précieux leur permettant de passer inaperçu. Les deux branches descendantes sont apparues quand les hommes sont apparus sur le PMP: certain souhaitait entretenir des relations amicales avec eux tandis que les autres ne souhaitaient que les élever pour en faire un garde-manger. Certains dragons de cette lignée dorment depuis longtemps sous la chaîne des Dents du Dragon, qui portent ce nom pour cette raison particulière. Une grande famille y séjourne, gardée sans le savoir par toutes les tribus des races actuelles de dragon.



Ces dragons sont moins puissants que les Eodraco, mais reste bien plus puissant que les Great Wurm actuel. Leur mode de reproduction est ovipare, ce qui leur a permis de proliférer plus rapidement que leurs ancêtres et donner cet héritage aux actuelles races. Leurs pouvoirs magiques ont quelque peu diminué, mais leurs ailes se sont développées. Leur magie est toujours une magie runique ancestrale, mais moins puissante que celle de leur père. Leur souffle est pourtant resté puissant, permettant de souffler ce qu'ils veulent, une fois tous les deux rounds, avec la possibilité de moduler le souffle en différent volume.

Le concile

Les 4 émissaires des 4 alignements draconiques opposés se sont réunis pour la première fois depuis des siècles pour essayer de régler un problème important: stopper une troupe de nains sous la montagne, qui creuse trop profondément et pourrait bien réveiller une famille d'Ignidraco enfermée ici depuis des millénaires. Ces nains cupides creusent les Dents du Dragon, et les peuples dragons ont peur que leurs fouilles ne finissent par atteindre l'endroit où somnoient leurs ancêtres. "Laissons les dormir encore un peu !". Il est donc nécessaire de stopper les nains dans leur folie, coûte que coûte.

Ce concile a donc pour la 5^{ème} fois fait appel à un groupe d'aventurier pour raisonner les nains. Rien n'y a fait. Ils ont donc donné ordre à ce petit groupe de stopper les nains, coûte que coûte. Mais ils ont remplis leur mission trop tard. Deux Ignidraco, un Old et un Great Wyrm se sont échappés de leurs gangues de sommeil pour déferler sur les dents du Dragon. Il est temps de faire appel à plus lourd.

Pendant ce temps, le mâle et son fils sont parti à vive allure pour libérer le reste de la petite famille, la mère et sa fille. Après les avoir libéré, ils partiront tous vers le royaume de je sais plus qui pour prendre possession du pic de nuage. Ils mettront à bas le nid du dragon qui y réside pour s'y installer. Le mâle partira ensuite en quête d'un orbe magique qu'il souhaite récupérer. Cet orbe est en la possession du dernier Eodraco encore présent sur ce PMP, mais cet orbe se trouve sous la protection .

Le dragon délogé partira de suite chercher de l'aide vers le royaume de Norwold et prévenir les dragons de la présence d'Ignidraco.

2.4 La convocation du concile

Le concile des dragons est représenté par Flashburn (Rouge CE), Bahamut (Platine LG), Tiamat (5 couleurs LE), Lux (Rouge CN, CG)

Les joueurs seront donc contactés chacun par un émissaire dragon différent, tous great wyrm :

- 1 dragon d'or, représentant de Bahamut, se rendra chez Valentin,
- 1 dragon noir, représentant de Tiamat, trouvera Duncan,
- 1 dragon rouge, représentant de Flashburn, montée par Gareth, se rendra chez Algaric,
- 1 dragon de bronze, représentant de Lux, se rendra chez Milandrine,
- 1 dragon noir, représentant de Tiamat, se rendra chez Viktor Lebon,
- 1 dragon de fer, représentant de Lux se rendra chez Peck pour l'emmener au concile.

Les 4 dragons sont présents et se sont remis de leur rencontre avec les Ignidraco.

Flashburn commence le discours, repris par Bahamut, appuyé par Tiamat, conclut par Lux.

Flashburn (CE) commence : "Le concile des seigneurs dragons s'est de nouveau réuni, mais trop tard. Nos tentatives pour éviter le réveil de nos ancêtres s'est avéré un échec."

Bahamut (LG) reprend : "Nos ancêtres sont éveillés et notre tentative pour les repousser dans leur prison est un fiasco. L'avenir de notre monde est incertain et repose encore une fois entre vos mains."

Tiamat (LE) appuie : "Il est nécessaire que nos efforts ne soient pas resté vain. Il faut retrouver leurs traces et les éliminer. Vos différences ne doivent pas entraver votre réussite."

Lux (CN, CG) conclut : "Vous êtes parmi les plus puissants de ce royaume. Vos divergences d'opinions ne nous intéressent pas et devront être un avantage, pour vous comme pour nous. Vous devez retrouver nos ancêtres et les détruire à jamais."

Les seigneurs dragons répondront alors aux questions des joueurs, dans la mesure de leur connaissance sur leurs ancêtres.

La mission est simple

Retrouver et tuer tous les Ignidraco réveillés.

Les joueurs se verront proposés à chacun un dragon du type qu'il souhaite, great wyrm, pour faire le voyage vers le nord. Les joueurs pourront monter le dragon pendant la journée et reprendre la route après chaque nuit.

Bon s'ils choisissent de se téléporter, là, évidemment. La bonne question est : où ?

L'aide du concile

Le concile donnera les 2 orbes magiques, l'un d'essence bon appartenant à Bahamut, l'autre mauvais et appartenant à Flashburn. Mais ces deux reliques ne peuvent pas être mise en présence l'une de l'autre sans une 3^{ème}, neutre absolue, et permettant le contrôle des deux autres.

La troisième relique ayant été rapportée, les deux orbes peuvent être mis en présence. Cette 3^{ème} relique doit être contrôlée par une personne neutre absolue, n'ayant aucun penchant particulier pour le bien ou le mal. Sa présence dans le groupe permettra un équilibre fragile. Elle donnera assez de puissance aux joueurs pour contrôler les deux autres.

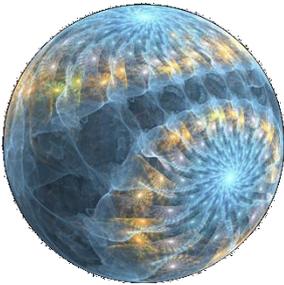
Ces orbes ont été créés principalement pour le contrôle des dragons de la dernière lignée, et ne permet pas de contrôler les Ignidraco ou les Eodraco. Ils permettent toutefois de gagner en puissance contre ceux-ci.

Lorsqu'un personnage prendra possession d'un des orbes, il devra effectuer une sauvegarde sous chaque case des JP : il devra en réussir au moins 4 pour prendre le contrôle de l'orbe.

Tous les orbes sont enchantés au niveau 30 pour ce qui concerne les Dispel Magic et les MR.

2.5 Les orbes

L'orbe blanc



L'orbe blanc ne peut être remis qu'à un personnage bon, assez puissant pour le contrôler. Il permet d'augmenter la puissance magique d'attaque ou de défense sur les dragons mauvais ou neutre.

L'orbe n'accepte pas d'être touché par un personnage d'une autre moralité que bonne. Si un personnage non bon touche l'orbe, il subit 100 points de dommage et doit faire une sauvegarde par case à JP -5, MR applicable à -25% MR.

Il octroie les pouvoirs suivants :

1. Permet d'atteindre un Ignidraco avec des sorts, au niveau du contrôleur, MR applicable,
2. Permet de prendre le contrôle d'un Great Wyrn bon de tout type métallique, MR au niveau du contrôleur, JP à -10, hors unique,
3. Permet d'invoquer un Great Wyrn Bon, une fois par semaine,
4. Permet de faire une *Régénération*, une *Restauration*, une *Résurrection*, 1 fois par semaine,
5. Donne un bonus de +3 à toute sauvegarde, et une sauvegarde à 17 pour les sorts sans sauvegarde,
6. Donne un bonus de +3 / +3 au TACo et dommage,

La contrepartie pour l'utilisation de ces pouvoirs est la suivante :

1. Pour un personnage bon, elle cherche à prendre possession de son ego pour contrôler le personnage, avec une sauvegarde par jour à -1% de MR cumulatif par jour et un JP à -2, malus doublé chaque semaine. Un contrôle réussit permet à l'orbe de donner des ordres dans son intérêt.
2. Le contrôle ne dure que 10 ans, au terme duquel le dragon se retourne invariablement contre son contrôleur,
3. Perte de 10 point de force, récupérable dans la nuit, mais doit également lancer une sauvegarde contre les souffles pour contrôler le dragon à son arrivée.
4. Fait perdre 50% des points de vie du possesseur.
5. Sans contrepartie
6. Sans contrepartie

Si un dragon contrôle l'orbe, elle permet également :

1. De souffler tous les rounds au maximum de sa capacité (maxi dégâts),
2. D'ajouter 10% de MR sur les attaques faites par des dragons,
3. D'ajouter 25% de MR sur les attaques faites par des non dragons,
4. De doubler ses sorts utilisables par jour.

L'orbe noir



L'orbe noir ne peut être remis qu'à un personnage mauvais, assez puissant pour le contrôler. Il permet d'augmenter la puissance magique d'attaque ou de défense sur les dragons bons ou neutre.

L'orbe n'accepte pas d'être touché par un personnage d'une autre moralité que bonne. Si un personnage non bon touche l'orbe, il subit 100 points de dommage et doit faire une sauvegarde par case à JP -5, MR applicable à -25% MR.

Il octroie les pouvoirs suivants :

1. Permet d'atteindre un Ignidraco avec des sorts, au niveau du contrôleur, MR applicable,
2. Permet de prendre le contrôle d'un Great Wyrn mauvais de toute couleur, MR au niveau du contrôleur, JP à -10, hors unique,
3. Permet d'invoquer un Great Wyrn mauvais, une fois par semaine,
4. Permet de faire une *Régénération*, une *Restauration*, une *Résurrection*, 1 fois par semaine, avec des effets potentiellement mauvais (inversé),
5. Donne un bonus de +3 à toute sauvegarde, et une sauvegarde à 17 pour les sorts sans sauvegarde,
6. Donne un bonus de +1 PV par niveau du personnage qui contrôle l'orbe,

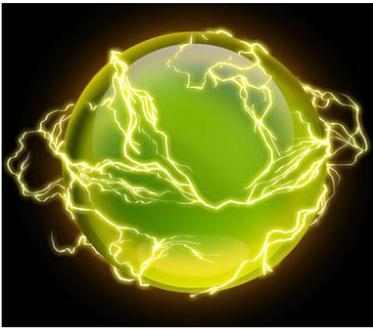
La contrepartie pour l'utilisation de ces pouvoirs est la suivante :

1. Pour un personnage mauvais, elle cherche à prendre possession de son ego pour contrôler le personnage, avec une sauvegarde par jour à -1% cumulatif par jour de MR, et un JP à -2, malus doublé chaque semaine. Un contrôle réussit permet à l'orbe de donner des ordres dans son intérêt.
2. Le contrôle ne dure que 10 ans, au terme duquel le dragon se retourne invariablement contre son contrôleur,
3. Perte de 10 point de force, récupérable dans la nuit, mais doit également lancer une sauvegarde contre les souffles pour contrôler le dragon à son arrivée.
4. Fait perdre 50% des points de vie du possesseur.
5. Sans contrepartie
6. Sans contrepartie

Si un dragon contrôle l'orbe, elle permet également :

1. De souffler tous les rounds au maximum de sa capacité (maxi dégâts),
2. D'ajouter 10% de MR sur les attaques faites par des dragons,
3. D'ajouter 25% de MR sur les attaques faites par des non dragons,
4. De doubler ses sorts utilisables par jour.

L'orbe vert



L'orbe vert ne peut être remis qu'à un personnage neutre pur, assez puissant pour le contrôler. Il permet d'augmenter la puissance magique d'attaque ou de défense sur les dragons mauvais ou bon. Mais il a surtout la capacité de créer une aura de neutralité dans un rayon de 1500 mètres permettant de contrôler tous les orbes en présence, les empêchant de se détruire.

L'orbe n'accepte pas d'être touché par un personnage d'une autre moralité que bonne. Si un personnage non bon touche l'orbe, il subit 100 points de dommage et doit faire une sauvegarde par case à JP -5, MR applicable à -25% MR.

Il octroie les pouvoirs suivants :

1. Permet d'atteindre un Ignidraco avec des sorts, au niveau du contrôleur, MR applicable,
2. Permet de prendre le contrôle d'un Great Wyrn de toute nature,
3. Permet d'invoquer un Great Wyrn Neutre, une fois par semaine,
4. Permet de lancer une *Guérison* sur 500m sur toute personne, 1 fois par jour,
5. Permet de faire une *Régénération*, une *Restauration*, une *Résurrection*, 1 fois par semaine, sans contrepartie,
6. Permet de faire un seul *Souhait*,
7. Donne un bonus de +3 à toute sauvegarde, et une sauvegarde à 17 pour les sorts sans sauvegarde,
8. Donne un bonus de +3 / +3 au TACo et dommage,
9. Donne un bonus de +1 PV par niveau du personnage qui contrôle l'orbe,

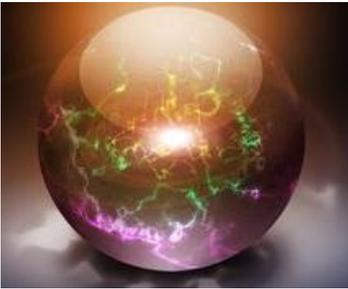
La contrepartie pour l'utilisation de ces pouvoirs est la suivante :

1. Pour un personnage neutre, elle cherche à prendre possession de son ego pour contrôler le personnage, avec une sauvegarde par jour à -5% de MR et un JP à -2, malus doublé chaque semaine. Un contrôle réussit permet à l'orbe de donner des ordres dans son intérêt.
2. Le contrôle ne dure que 10 ans, au terme duquel le dragon se retourne invariablement contre son contrôleur,
3. Perte de 10 point de force, récupérable dans la nuit, mais doit également lancer une sauvegarde contre les souffles pour contrôler le dragon à son arrivée.
4. Fait perdre 50% des points de vie du possesseur.
5. Fait perdre tous les points de vie du possesseur sauf 4d4
6. Sans contrepartie
7. Sans contrepartie

Si un dragon contrôle l'orbe, elle permet également :

1. De souffler tous les rounds au maximum de sa capacité (maxi dégâts),
2. D'ajouter 15% de MR sur les attaques faites par des dragons,
3. D'ajouter 35% de MR sur les attaques faites par des non dragons,
4. De doubler ses sorts utilisables par jour.

L'orbe chromatique



Cet orbe est la propriété de l'Eodraco. C'est la relique draconique la plus puissante jamais conçue de tous les temps. Eodraco dort toujours au cœur de la montagne de Fukushima. Il ne peut être réveillé que par la mort de son serviteur, un samouraï de grande renommée que les joueurs devront donc abattre pour espérer le réveil de l'Eodraco.

L'orbe n'est pas en sommeil auprès de l'Eodraco mais dans un autre endroit que la petite famille connaît. Les joueurs arriveront trop tard pour reprendre l'orbe et devront donc entreprendre le réveil de l'Eodraco pour espérer reprendre l'initiative.

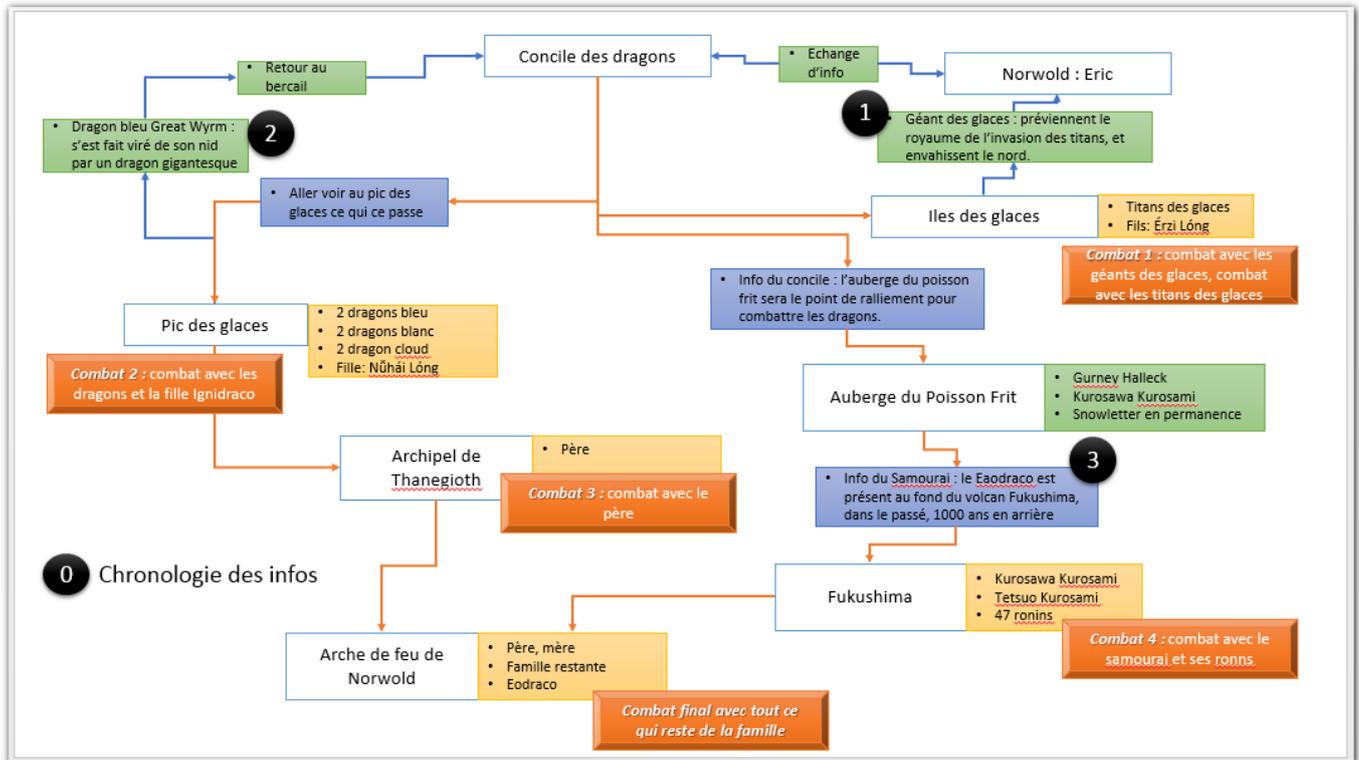
Il octroie les pouvoirs suivants :

1. Permet d'atteindre toute la lignée de l'Eodraco avec des sorts, au niveau du contrôleur, sans MR applicable,
2. Permet de prendre le contrôle d'un Great Wyrm, de toute nature, sans sauvegarde, sans MR,
3. Permet de prendre le contrôle d'un Ignidraco, de toute nature, sans sauvegarde, MR applicable,
4. Permet d'invoquer un Great Wyrm de toute nature, 3 fois par jour,
5. Permet de lancer une *Guérison* sur 500m sur tout dragon, 2 fois par jour,
6. Permet de faire une *Régénération*, une *Restauration*, une *Résurrection*, 1 fois par jour, sans contrepartie,
7. Permet de faire un *Souhait*, une fois par jour, at will pour Eodraco,
8. Permet de transformer l'orbe en sphère d'annihilation, de contrôler les sphères en sa présence, de les absorber en 2 rounds,
 - a. Permet de transformer la sphère d'annihilation en tempête d'énergie négative,
 - i. **Round 1** : Commence par se diviser en 10 petites sphères, JP pour désintégration + 80 points de dommages avec JP sous la dextérité,
 - ii. **Round 2** : Se divise en 100 plus petites sphères, JP vs souffles pour 20d4+1,
 - iii. **Round 3** : Se divise pour finir en 1000 plus petites sphères qui tournoient dans un rayon de 50 mètres pour faire 40d4+2 dommages, + JP spéciaux vs mort magique,
 - iv. **Round 4** : Revient ensuite à sa forme originale, JP sous la dextérité pour ne pas se reprendre une des boules à son retour pour 40 points de vie sans sauvegarde.
 - b. Permet de transformer une magie puissante en mineure sphère d'annihilation :
 - i. Permet d'absorber un magicien, un prêtre ou un paladin pour en faire une sphère moyenne d'annihilation, MR au niveau du porteur, JP à Niv/2,
 - ii. Permet d'absorber un guerrier, un voleur, un assassin, un moine ou autre classe en une sphère mineure d'annihilation, MR au niveau du porteur, JP à Niv/2.
9. Donne un bonus de +6 à toute sauvegarde, et une sauvegarde à 17 pour les sorts sans sauvegarde,
10. Donne un bonus de +6 / +6 au TACo et dommage,
11. Donne un bonus de +2 PV par niveau du personnage qui contrôle l'orbe,

2.6 Table des rumeurs

1. Des hordes de géants des glaces descendent du Nord. C'est inhabituel, ils doivent y être poussés par quelque chose.
2. Un immense dragon est passé dans le ciel en direction du Nord, accompagné par son petit.
3. Les pères du Royaume sont tous partis, ils nous ont abandonnés à notre triste sort.
4. Le roi Eric a levé son armée : cavaliers, lanciers, arbalétriers, archers, magiciens sont sur le pied de guerre.
5. Le bien, le mal, on ne voit jamais l'un sans l'autre.
6. Il paraît que les dragons viennent de l'Isle du levant. Leur maître est un shogun je crois.
7. L'origine des dragons vient de l'aube des temps. Leur puissance est énorme, aucun dragon actuel ne peut leur tenir tête à ce qu'il paraît.
8. La magie d'autrefois était beaucoup plus puissante, et même un magicien de haut niveau ne peut pas rivaliser sans aide.
9. Le royaume d'orient détient la clef de la réussite.
10. J'ai entendu dire que les orbes draconiques étaient des objets dangereux, qu'il fallait les respecter et les manipuler avec précaution.
11. Le mont Fukushima ne se réveille pas souvent mais en ces temps étranges, je ne serai pas surpris qu'il gronde.
12. Les jumeaux veillent sur le père des dragons.

3 LA CHRONOLOGIE DES EVENEMENTS DE LA FAMILLE IGNIDRACO



4 IGNI DRACO

4.1 *Le réveil des IgniDraco*

Les deux IgniDraco se sont réveillés et sont aujourd'hui parti à tire d'aile vers les terres arides et froides du territoire des géants du froid. La femelle adulte et une jeune adulte y sont piégés dans une gangue de glace. Le mâle va les libérer afin que la femelle puisse se rendre disponible pour pondre ses œufs millénaires. La fille restera ensuite avec son frère pour assurer la progression des titans de glaces.

La femelle partira ensuite vers le pic des glaces avec son mâle pour élire un nouveau domicile. La fille quittera le nord pour rejoindre sa mère et surveiller la ponte et la naissance. Le fils restera pour conduire les titans vers le sud.

4.2 *Dans la famille Ignidraco*

At birth, Ignidraco are *immune to fire, electricity and acid*, take *half damage from cold*. They have a very hard skin which allows them to *decrease damage by 35% points per attacks*, and take no damage from first attack, as for *stoneskin*. They may not be hurt by *weapon below magic +4*.

They *regenerate at a rate of 10-40 PV per round*.

IgniDraco are considered as Lesser Power and have abilities according to this status.

Standard Divine Abilities

Astral travel, Command, Continual light / darkness, Cure (*blindness, disease, insanity, fear, deafness, feeblemind, curse, paralysis*), *Detect* (*balance, evil/good, invisibility, life, poison, alignment, charm, illusion, lie, magic, traps*), Ethereal travel, Enlarge, Geas, Levitate, Polymorph self, Protection vs cantrips, Protection vs evil / good, Sending, *Teleport without error*, Understand languages / tongues, *Vocalize*.

Lesser Powers

At will: Alter self, *Improved invisibility*, *Improved phantasmal force*, *Mirror image*.

4 times a day : *Anti-magic shield*, Cure serious wounds, Dispel evil / good, Dispel illusion, *Dispel magic*, Enthrall, *Minor globe of invulnerability*, Polymorph others, Quest, Summon, *True seeing*.

Once a day : *Death spell*, Gate, Holy / unholy word, *Restoration*, *Resurrection*, *Symbol* (all), Grant a *wish*, Vision, Spell immunity, *Heal*.

Je voudrais le père



IGNIDRACO, Fùqīn Lóng, GREAT WYRM, (AC: -22; Mv: 24, Fl36 (B), Jp 6, Sw 12 (15); HD: 60 (PV 1576); Taco : -15; #Att : 3 + special; Dmg : 6-36/6-36/5-60+20, sur touché +5 les pates attrapent les joueurs pour les écraser (comme un bigby's crushing hand), sur 20 naturel, la gueule avale le joueur qui se retrouve dans un zone anti-magique complète en 1 segment.

Souffle : 30d12+30; Peut souffler ce qu'il veut une fois tous les deux rounds, dans les volumes suivants : deux flux partant de la bouche, une boule, un cône, un cube, un souffle continu circulaire.

Size : 1350'; **MR** : 170%; **Sorts** : 250 points de sorts, à utiliser dans la liste des sorts, voir ci-dessous).

Abilities: Young: *Polymorph self* three times a day. (Each change in form lasts until the dragon chooses a different form. Reverting to the dragon's normal form does not count as a change.). **Juvenile:** *wall of fog* once a day. **Young Adult** : *wall of fire*. **Adult:** *heat metal* 7 times per day. **Mature adult:** *luck bonus* once a day. **Old:** *weather summoning* once a day. **Very Old:** *wall of lightning* . **Venerable:** *wall of force*. **Wurm:** *meteor swarm*. **Great Wurm:** *wish* once per day.

Je voudrais la mère



IGNIDRACO, Nǚhái Lóng, WYRM, (AC: -20; Mv: 24, Fl36 (B), Jp 6, Sw 12 (15); HD : 50 (PV 1496); Taco : -13; #Att : 3 + special; Dmg : 6-24/6-24/5-50+20, sur touché +5 les pates attrapent les joueurs pour les écraser (comme un bigby's crushing hand), sur 20 naturel, la gueule avale le joueur qui se retrouve dans un zone anti-magique complète en 2 rounds;

Souffle : 25d12+30; Peut souffler ce qu'il veut une fois tous les deux rounds, dans les volumes suivants : deux flux partant de la bouche, une boule, un cône, un cube, un souffle continu circulaire.

Size : 1200'; **MR** : 150%; **Sorts** : 250 points de sorts, à utiliser dans la liste des sorts, voir ci-dessous).

Abilities: Young: *Polymorph self* three times a day. (Each change in form lasts until the dragon chooses a different form. Reverting to the dragon's normal form does not count as a change.). **Juvenile:** *wall of fog* once a day. **Young Adult:** *wall of fire*. **Adult:** *heat metal* 7 times per day. **Mature adult:** *luck bonus* once a day. **Old:** *weather summoning* once a day. **Very Old:** *wall of lightning* . **Venerable:** *wall of force*. **Wurm:** *meteor swarm*.

Je voudrais le fils



IGNIDRACO, Érzi Lóng, OLD, (AC : -18; Mv : 18, Fl36 (C), Jp 6, Sw 12 (15); HD : 46 (PV 1060); Taco : -8; #Att : 3 + special; Dmg : 2-24/2-24/5-60+20, sur touché +5 les patés attrapent les joueurs pour les écraser (comme un bigby's crushing hand), sur 20 naturel, la gueule avale le joueur qui se retrouve dans un zone anti-magique complète en 2 rounds;

Souffle : 25d8+20; Peut souffler ce qu'il veut une fois tous les deux rounds, dans les volumes suivants : deux flux partant de la bouche,

Size : 500'; **MR** : 130%; **Sorts** : 150 points de sorts, à utiliser dans la liste des

sorts, voir ci-dessous).

Abilities : **Young**: *Polymorph self* three times a day. (Each change in form lasts until the dragon chooses a different form. Reverting to the dragon's normal form does not count as a change.). **Juvenile**: *wall of fog* once a day. **Young Adult** : *wall of fire*. **Adult**: *heat metal* 7 times per day. **Mature adult**: *luck bonus* once a day. **Old**: *weather summoning* once a day.

Je voudrais la fille



IGNIDRACO, Nǚhái Lóng, OLD, (AC : -16; Mv : 18, Fl36 (C), Jp 6, Sw 12 (15); HD : 40 PV 996); Taco : -8; #Att : 3 + special; Dmg : 2-24/2-24/5-60+20, sur touché +5 les patés attrapent les joueurs pour les écraser (comme un bigby's crushing hand), sur 20 naturel, la gueule avale le joueur qui se retrouve dans un zone anti-magique complète en 2 rounds.;

Souffle : 25d8+20; Peut souffler ce qu'il veut une fois tous les deux rounds, dans les volumes suivants : deux flux partant de la bouche,

Size : 500'; **MR** : 120%; **Sorts** : 150 points de sorts, à utiliser dans la liste des sorts, voir ci-dessous).

Abilities : **Young**: *Polymorph self* three times a day. (Each change in form lasts until the dragon chooses a different form. Reverting to the dragon's normal form does not count as a change.). **Juvenile**: *wall of fog* once a day. **Young Adult** : *wall of fire*. **Adult**: *heat metal* 7 times per day. **Mature adult**: *luck bonus* once a day. **Old**: *weather summoning* once a day.

5 LES MONSTRES DES JOUEURS

5.1 Les dragons

DRAGON D'OR, GREAT WYRM, (AC : -16; Mv : 12, Fl40 (C), Jp 3, Sw 12 (15); HD : 28 (PV 336); Taco : -7; #Att : 3 + special; Dmg : 1-10/1-10/3-36 +12; Souffle : 24d12+12; Size : 308'; MR : 70%; Treasure Type : H, R, Tx3; Sorts : W 2 2 2 2 1 / P 2 2 1). At birth, gold dragons have *water breathing* ability, can *speak with animals* freely, and are immune to fire and gas. They can also *polymorph self* three times a day. Each change form lasts until the dragon chooses a different form; reverting to the dragon's normal form does not count as a change. A gold dragon's natural form has wings. However, they sometimes choose a wingless form to facilitate swimming, gaining the higher swimming rate listed above. A gold dragon in any wingless form can fly at a speed of 6 (MC E).

Abilities : Young: *bless* three times a day. **Juvenile:** *detect lie* three times a day. **Adult:** *animal summoning* once a day. **Mature adult:** *animal summoning* once a day. **Mature adult:** *luck bonus* once a day. **Old:** *quest* once a day, and *detect gems* three times a day. (This allows the dragon to know the number and kind of precious stones within a 30' radius, duration is one minute). **Great Wurm :** *wish* once per week.

The *luck bonus* power of mature adults is used to aid good adventurers. By touch the dragon can enchant one gem to bring good luck. The gem is usually one which has been embedded in the dragon's hide. When the dragon carries the gem, it and every good creature in a 10' radius per age category of the dragon receives a +1 bonus to all Saving Throws and similar dice rolls, cf. *stone of good luck*. If the dragon gives a gem to another creature only the bearer gets the bonus. The enchantment lasts three hours per age category of the dragon. plus 1-3 hours. The enchantment ends if the gem is destroyed before its duration expires.

DRAGON DE BRONZE, GREAT WYRM, (AC : -12; Mv : 9, Fl30 (C), Sw 12; HD : 26 (PV 312); Taco : -4; #Att : 3 + special; Dmg : 1-8/1-8/4-24 +12; Souffle : 24d8+12; Size : 244'; MR : 55%; Treasure Type : H, S, Tx3; Sorts : W 2 2 2 2 1 / P 2 2 1). At birth, bronze dragons have a *water breathing* ability, can *speak with animals* at will, and are immune to electricity. **Abilities : Young:** *create food and water and polymorph self* three times a day. (Each change in form lasts until the dragon chooses a different form. Reverting to the dragon's normal form does not count as a change.) **Juvenile:** *wall of fog* once a day. **Adult:** *ESP* three times a day. **Mature adult:** *airy water* three times a day in a 10' radius per age category of the dragon. **Old:** *weather summoning* once a day.

DRAGON ROUGE, GREAT WYRM, (AC : -13; Mv : 9, Fl30 (C), Jp 3; HD : 27 (PV 324); Taco : -5; #Att : 3 + special; Dmg : 1-10/1-10/3-30 +12; Souffle : 24d10+12; Size : 354'; MR : 65%; Treasure Type : H, S, Tx3; Sorts : W 2 2 2 2 / P 2 1). **Abilities : Young:** *affect normal fires* three times per day. **Juvenile:** *pyrotechnics* three times per day. **Adult:** *heat metal* once per day. **Old:** *suggestion* once per day. **Very old:** *hypnotism* once per day. **Venerable:** *detect gems, kind and number* in a 100' radius three times a day.

DRAGON VERT, GREAT WYRM, (AC : -10; Mv : 9, Fl30 (C), Sw 9; HD : 23 (PV 276); Taco : -1; #Att : 3 + special; Dmg : 1-8/1-8/2-20 +12; Souffle : 24d6+12; Size : 220'; MR : 55%; Treasure Type : Hx3; Sorts : W 5 4). **Abilities : Juvenile:** *water breathing*. **Adult:** *suggestion* once a

day. **Mature adult:** *warp wood* three times a day. **Old:** *plant growth* once a day. **Very old:** *entangle* once a day. **Wurm:** *pass without trace* three times a day.

5.2 *Le phoenix*

PHOENIX, (AC : -12; Mv : 12, FI324 (B), HD : 30 (PV 350); Taco : -9; #Att : 3; Dmg : 3-18/3-18/4-24; Flame : 25 pts of damages per round; Size : L 60' + wingspread; MR : Regenerate 5 pv per round, +4 weapon melt in fire; Treasure Type : Hx2.

The phoenix was said to exist and be watching at the time of the creation of the universe, and it stands for everlasting life beyond even the power of gods to attain. It **regenerates 5 points** per melee round and no **magical spell can affect** the creature. The bird is constantly burning, and anything within 10 yards of it takes **25 points of fire damage per melee round** (no saving throw) even if resistant to fire and heat. Any weapon less than +4 will melt when striking the body of the creature, doing no damage.



If assaulted the phoenix will defend itself, attacking as a 12 hit dice monster with its wings (for 3-18) and its beak (4-24), plus its heat damage.

If killed, the phoenix's body is consumed by its own flames in a great explosion of heat that incinerates everything within 5". If creatures within this radius save vs. breath weapons, or magical fire, if an object, they only take 10-100 points of damage from the explosion.

3-18 rounds after its death, the phoenix will be reborn whole from its own ashes. There is no way by which the phoenix can be killed permanently. Even if its ashes are destroyed, it will rise again, seemingly out of nothingness.

5.3 Titan des glaces



Titans are gargantuan, almost godlike men and woman. They, quite simply, look like 35' tall people of great physical strength and beauty. They are commonly dressed in traditional Greek garb, favoring togas, loincloths, and such. They wear rare and valuable jewelry and in other ways make themselves seem beautiful and overpowering. In addition to speaking their own language, titans are able to speak the six main dialects of giants. All titans are also conversant in the common tongue as well as that commonly spoken by forest creatures, as these giants have close ties with nature.

Combat: The basic attack of titans is their great maul (maul of the titans). These monstrous beings are capable of attacking twice in a melee round and inflicting 7-42 points of damage per hit.

Titans may choose to make a single other attack in a round. This form of special attack is so destructive and deadly, that a titan will use it only if there are no other options left open. The form of each titan's attack will be different (some kick, some punch, others use a breath attack, lightning, etc.), but the effect is the same for each. The special attack inflicts 10-60 points of damage per hit and can be used every other round. These mighty attacks have been known to destroy buildings and sink ships.

Titans can become ethereal twice per day. All titans are able to employ both mage or priest spells (dependent on the individual titan -- only one, not both) as a 20th-level spell caster. In addition, all titans have the following spell-like powers, at 20th level of spell use, usable once per round, one at a time, at will:

Intelligence: Supra-genius to godlike (19-21+)

Treasure: E, Q (x10), R

Alignment: Chaotic neutral

No. Appearing: 1-10

Armor Class: -12

Movement: 36

Hit Dice: 30 (300 PV)

THAC0: -5

No. of Attacks: 2

Advanced illusion

Alter self

Animal summoning II

Astral spell

Bless

Charm person or mammal

Commune with nature

Cure light wounds

Eye bite

Ice storm

Hold person

Hold monster

Hold undead

Invisibility

Levitate

Light

Mirror image

Pass without trace

Damage/Attack: 7-42 (7d6) weapon +14 (strength bonus)

Special Attacks: See below

Special Defenses: See below

Magic Resistance: 95%

Size: G (35+' tall)

Morale: Fanatic (17-18)

XP Value: 21,000 (see below)

Produce ice

Protection from evil, 10' radius

Remove fear

Remove curse

Shield

Speak with plants

Summon insects

Whispering wind

Ice Titan : they are able to control weather and decrease the temperature under -40°C, and fare above if 3 of them are concentrating on the action. They control every spell based on ice and can cast them in 2 segments and once a round at will. This includes : *Ice Knife, Icelance, Ice Storm, Cone of cold, Wall of ice, Otiluke's fire and ice, Ice blight, Frostrune's restraints, Ice Swarm.*

Titans are not affected by attacks from nonmagical weapons.

Ice titan are very sensible to fire damage, make JP at -3, and take +2 damages per dice on fire based spells.

They regenerate 50PV per round in contact with ice.

COUPEAU DE GLACE / ICE KNIFE (INVOCATION / EVOCATION)

Niveau	2	Livre	CH - Complete Handbook *
Portée	spéciale	Composantes	V,S,M
Durée	instantanée	Temps d'incantation	1 round
Zone d'effet	spéciale	Sauvegarde	annule

Description :

Ce sort projette une dague de glace vers une victime. Le jeteur fait un jet de toucher normal pour un projectile (30/20/10). Une réussite inflige 2-8 points de dégâts. Si le couteau de glace rate sa cible, consulter la table concernant les missiles se comportant comme des grenades pour déterminer où elle atterrit. Lorsqu'un couteau de glace frappe un objet solide ou une créature, le couteau se brise, relâchant un froid intense. Toutes les créatures se trouvant à moins de 1,5 mètres doivent lancer un jet de sauvegarde vs. Paralyse ou subir 1-4 points de dégâts de froid et être engourdies pour 1-3 rounds. Les créatures engourdies se déplacent à la moitié de leur vitesse et leur chance de toucher un adversaire est réduite de 2. La proximité d'une source de chaleur, comme un feu de camp, fournit un bonus de +2 au jet de sauvegarde. Un couteau de glace qui rate sa cible ou qui est perdu ne peut être récupéré par le jeteur pour être relancé. S'il est touché, il se brise instantanément, libérant la vague de froid dont les effets sont décrits ci-dessus. Si un couteau de glace perdu n'est pas touché, il fond un round après avoir été créé; cette fonte survient quelle que soit la température environnante. Les éléments matériels sont une goutte d'eau provenant de neige fondue et une minuscule dague d'argent.

LANCE DE GLACE / ICELANCE (ALTÉRATION)

Niveau	3	Livre	RO - Royaumes Oubliés
Portée	10 mètres / niveau	Composantes	V,S,M
Durée	spéciale	Temps d'incantation	3 segments
Zone d'effet	spéciale	Sauvegarde	aucune

Description :

Ce sort fonctionne s'il y a de la glace en quantité suffisante, en général pas moins de 5 kg, bien que les restes d'une tempête de glace soient suffisants. Le sort provoque la restructuration des éclats de glace en une longue lance de glace magique, qui se dirige ensuite dans la direction indiquée par le jeteur contre une cible particulière qu'il a choisie. La lance frappe avec le THACO du jeteur +4 et inflige 5d6 points de dégâts. De plus, la cible doit réussir un JS contre les sorts sous peine d'être étourdie pendant 1-4 rounds. La lance de glace se déplace en ligne droite. Elle se désagrègera en ses particules de glace si elle rate sa cible ou si elle en frappe une autre que celle prévue. Le sort ne crée qu'une seule lance de glace.

TEMPÊTE GLACIALE / ICE STORM (INVOCATION / EVOCATION)

Niveau	4	Livre	PH - Player Handbook
Portée	10 mètres / niveau	Composantes	V,S,M
Durée	Spéciale	Temps d'incantation	4 segments
Zone d'effet	Spéciale	Sauvegarde	Aucune

Description :

Ce sort peut avoir deux effets possibles au choix: soit de gros grêlons qui tombent pour un round dans une aire de 13 mètres de diamètre infligeant 3d10 points de dégâts à toute créature s'y trouvant; soit une neige dense tombe dans un diamètre de 25 mètres pour un round par niveau du mage. La neige aveugle les créatures dans la zone pour la durée du sort et entraîne un sol verglacé réduisant les déplacements de 50% et créant 50% de chances que toute créature voulant se déplacer tombe. La neige éteint toute torche et petit feu.

Notez que ce sort annule les effets du sort métal brûlant.

Les éléments matériels pour ce sort sont une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau.

MUR DE GLACE / WALL OF ICE (INVOCATION / EVOCATION)

Niveau	4	Livre	PH - Player Handbook
Portée	10 mètres / niveau	Composantes	V,S,M
Durée	1 tour / niveau	Temps d'incantation	4 segments
Zone d'effet	Spéciale	Sauvegarde	Aucune

Description :

Ce sort peut être invoqué de trois manières différentes: plan ancré, hémisphère, ou plaque horizontale tombant sur les victimes avec la force d'une tempête de glace.

A) Plan de glace. Lorsque ce sort es invoqué, une plaque de glace dure et résistante est créée. Ce mur, surtout défensif, peut stopper des poursuivants, etc. Il a 3 cm d'épaisseur par niveau du magicien et couvre une zone carrée de trois mètres de côté par niveau (un magicien de niveau 10 peut donc créer un mur de 10 mètres de long sur 3 de large). Toute créature défonçant la glace reçoit 2 points de dégâts par 3 cm d'épaisseur, celles qui utilisent naturellement le feu reçoivent 3 points de dégâts par 3 cm et celles qui utilisent naturellement le froid n'en reçoivent qu'un. Le plan de glace peut être orienté comme désiré tant qu'au moins l'un de ses côtés est ancré.

B) Hémisphère. Cette version du sort crée un hémisphère dont le rayon maximal est égal à un mètre plus 30 cm par niveau du mage. Un magicien de niveau 5 peut donc créer un hémisphère de 2m50 de rayon. Il est possible, quoique difficile, d'emprisonner des adversaires en mouvement sous l'hémisphère.

C) Plaque de glace. Cette version du sort fait s'abattre sur les adversaires une plaque de glace horizontale de surface carrée de 3 mètres de côté par niveau du magicien qui a les mêmes effets que les grêlons d'une tempête de glace — 3d10 points de dégâts.

Un mur de glace ne peut se former dans une zone occupée par des objets physiques ou des créatures; lors de sa création, sa surface doit être lisse et ininterrompue. Les feux magiques tels que boule de feu ou souffle de dragon de feu font fondre un mur de glace en un round, bien que le processus crée un grand nuage de brouillard vaporeux d'une durée d'un tour. Les feux normaux ou magiques d'intensité moindre ne peuvent faire fondre un mur de glace. L'élément matériel est un petit morceau de quartz ou de roche cristalline similaire.

FEU ET GLACE D'OTILUKE / *OTILUKE'S FIRE AND ICE* (INVOCATION / EVOCATION)

Niveau	7	Livre	PM - Monde Particulier
Portée	50 mètres	Composantes	V,S,M
Durée	instantanée	Temps d'incantation	7 segments
Zone d'effet	globe de 3 mètres de rayon	Sauvegarde	spéciale

Description :

Quand ce sort est lancé, une sphère de cristal rouge apparaît immédiatement devant le lanceur, puis se met à s'envoler vers la zone ciblée. Une demi seconde après, une sphère de cristal bleue apparaît et suit rapidement la sphère rouge. Quand la sphère rouge atteint la zone choisie par le lanceur, elle explose en une boule de feu de 9 mètres de rayon, infligeant 4d4 points de dégâts à tous ceux qui se trouvent dans la zone d'effet. Un jet de sauvegarde réussi réduira les dégâts de moitié. Une demi seconde après, la sphère bleue explose dans la même zone d'effet, faisant 4d4 points de dégâts à tous ceux qui se trouvent dans un cercle de 9 mètres de rayon. Ceux qui réussissent leur jet de sauvegarde contre le feu subiront aussi seulement la moitié des dégâts de la déflagration de froid, ceux qui ont ratés leur jet de sauvegarde subiront les pleins dégâts du froid. Le plus grand effet de cette combinaison d'attaques est le choc énorme infligé aux objets inanimés par le changement radical en température. Tous les objets dans la zone d'effet doivent faire un jet de sauvegarde comme des objets non magiques. Echouer ce jet de sauvegarde fera probablement apparaître des craquelures ou fera éclater l'objet. Les éléments matériels sont une pincée de phosphore et un petit cristal de quartz.

CLOQUE DE GLACE (REVERSIBLE) / **ICE BLIGHT** (INVOCATION / EVOCATION)

Niveau	7	Livre	PM - Monde Particulier
Portée	0	Composantes	V,S,M
Durée	1 jour / niveau	Temps d'incantation	1 tour
Zone d'effet	600 mètres de diamètre / niveau	Sauvegarde	aucune

Description :

Ce puissant sort convoque des vents glacials et terrifiants, de la glace et de la neige dans la zone d'effet. Une fois lancé, des nuages gris se rassemblent et une pluie commence à tomber. La température commence à chuter de façon abrupte — 22 degrés en un seul jour. Les vents commencent à souffler, doucement au début, mais gagnant progressivement de la puissance. Chaque jour, les conditions empirent. Les nuages s'épaississent, la pluie tombe plus drue, l'air devient plus froid et les vents plus violents. La température ne peut tomber en dessous de -29°. Dans des conditions polaires et hivernales, la neige commence à tomber après 6 heures. Sous des climats tempérés, la neige commence à tomber à la fin des premières 24 heures. Dans des régions désertiques, elle tombe au bout de 36 heures, alors que dans des régions tropicales, elle apparaît au bout de 2 jours. Ensuite, la neige continue à tomber à une vitesse de 2,5 cm par heure, jusqu'à un maximum de 1m20 d'épaisseur. Les vents soufflent la neige et forment des congères (1m50 à 4 mètres ou plus) et la froideur du vent est extrême. Durant la chute de neige, la visibilité est réduite à 60 mètres et les vitesses de déplacement sont réduites au quart.

Les créatures exposées à ces conditions climatiques sans vêtements chauds, feu et abris subissent 1d8 points de dégâts chaque tour. Des sorts de contrôle du climat ne peuvent annuler les effets de la cloque de glace, mais peuvent être utilisés pour adoucir ses effets en élevant un peu la température, ralentissant la chute de neige et brisant les nuages.

L'inverse de ce sort annule les effets de celui-ci. Il a d'autre part des effets similaires à cloque de glace, élevant la température et asséchant le sol plutôt qu'en le couvrant de neige. Lorsqu'il est lancé, les nuages s'éparpillent. La température s'élève de 11 degrés par jour, jusqu'à un maximum de 50° de jour et 38° de nuit. Les champs deviennent durs et craquelés après 4 jours, les petits ruisseaux s'assèchent après 6 jours, et les puits les plus profonds s'assèchent au bout de 10 jours, les petites rivières deviennent des rus en 14 jours et des filets d'eau en 20 jours. Le 25ème jours de sécheresse, seuls les puits les plus profonds auront toujours de l'eau.

Les plantes souffriront en fonction de leur taille et de leur habitat normal. Les plantes du désert remarqueront à peine la sécheresse alors que les plantes tropicales mourront rapidement. Les créatures normales fuiront la zone, y revenant seulement quand des conditions normales y seront retrouvées. Les créatures exposées à la chaleur du soleil pendant toute la journée subiront 2d6 points de dégâts si elles ne trouvent pas d'ombre et d'eau. Les personnages en armures volumineuses et métalliques perdront 1-3 points de vie par tour par déshydratation et fatigue. Comme pour la cloque de glace, les effets peuvent être adoucis par un contrôle du climat.

Lancer cloque de glace ou son inverse est une entreprise très difficile pour le magicien. Il cherche à contrôler des énergies magiques suffisamment puissantes pour affecter une grande zone. En prononçant la dernière syllabe du sort, une déflagration d'énergie mystique s'échappe du magicien, ravageant son corps et son esprit. Le magicien oublie instantanément tous les sorts mémorisés au moment où le sort est lancé. Sa Force et son énergie sont brisées, lui ôtant tout sauf un point de vie. Toutes ses caractéristiques sont temporairement réduites de 3 points et il doit immédiatement s'aliter. Chaque jour de repos, le magicien regagne 1 point dans chaque caractéristique. Seulement quand ses capacités seront revenues à 50% ou plus de la normale pourra-t-il recommencer à regagner des points de vie. De la même manière, aucun sort ne peut être mémorisé tant que ses attributs ne sont pas revenus à la normale.

L'élément matériel est un morceau de glace pour la cloque de froid, tandis que sécheresse demande un poignée de sable du désert.

ENTRAVES DE FROSTRUNE / *FROSTRUNE'S RESTRAINTS* (ΕΠΧΑΝΤΗΜΕΝΤ / CHARME / ΠΕΚΡΟΜΑΝCΙΕ)

Niveau	8	Livre	RO - Royaumes Oubliés
Portée	5 mètres	Composantes	V,S,M
Durée	spéciale	Temps d'incantation	8 segments
Zone d'effet	1 créature	Sauvegarde	spéciale

Description :

Ce sort envoie une boule d'énergie brillante vers une cible et entoure une créature de liens magiques créés spécifiquement pour enchaîner des magiciens et empêcher toute incantation. L'énergie magique des liens est liée directement à la force de vie de la créature, les rendants très dangereux à rompre.

Quand le sort est lancé, la victime peut lancer un jet de sauvegarde contre les sorts avec une pénalité de -2. Si le jet de sauvegarde est réussi, l'énergie lumineuse ne fait que luire les mains de la victime pendant 1d4 rounds, rendant toute incantation difficile (ajoutez 4 à tous les temps d'incantation et il y a 30% de chance de mal lancer le sort et de le rater). Quand la durée a passé, la lueur disparaît et les incantations reprennent normalement.

Si le sort prend tous ses effets (p. ex., le jet de sauvegarde est raté), l'énergie forme des globes d'énergie aux extrémités de la victime (mains, pieds, mais pas la tête), les tirants aussi loin que possible les uns des autres et laissant la cible dans une position totalement étendue. Les globes lévitent la victime à environ 1,5 mètres au-dessus du sol, et la personne piégée peut être déplacée par les ordres mentaux du lanceur ou par une force physique (vent, télékinésie, ou une simple poussée). Les entraves empêchent la victime de bouger ses mains pour incanter, et ne permettent pas l'utilisation d'objets. Les extrémités dans les globes sont paralysées jusqu'à la fin du sort.

Si les globes sont rapprochés les uns des autres, la victime est parcourue de douleurs et des arcs d'énergie parcourent les globes. La victime peut consciemment bouger les autres parties de son corps en dehors des entraves, cependant cela pourra s'avérer douloureux. Une façon de casser le sort est de réussir un test de tordre les barreaux afin de casser les entraves; un autres est d'obliger les globes à se toucher ou à les fracasser contre une surface dure. Toutes ces méthodes entraînent d'horribles douleurs à la victime, ainsi qu'à ceux qui se trouvent autour d'elle. Fracasser l'une des entraves provoque 4d8 points de dégâts +1 point par deux niveaux du lanceur – les entraves de Priamon (Magicien 27) sur Halaster font de 17 à 45 (4d8 + 13) points de dégâts à Halaster si elles sont cassées. De plus, l'explosion des entraves magiques provoque 1 point de dégât par deux niveaux du lanceur à tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 3 mètres du centre de l'explosion. Pour ces deux effets, un jet de sauvegarde contre les sorts réussi réduit les dégâts de moitié.

Si l'on ne résiste pas au sort et que la victime reste immobile, il dure 8 heures + 1 heure par niveau du lanceur. A la fin de cette période, les entraves disparaissent tout simplement, ne faisant aucun dégât à la victime. Les entraves peuvent aussi être annulées par une dissipation de la magie ou par le toucher d'une lame +3 ou d'un enchantement supérieur.

PLUÉE DE GLACE / ICE SWARM (INVOCATION / EVOCATION)

Niveau	9	Livre	PH - Player Handbook
Portée	40 mètres + 10 mètres / niveau	Composantes	V,S
Durée	instantanée	Temps d'incantation	9 segments
Zone d'effet	spéciale	Sauvegarde	1/2

Description :

Voici un sort spectaculaire et très puissant, ressemblant par bien des traits à boule de glace. Lorsqu'il est invoqué, quatre sphères de 60 cm (ou huit sphères de 30 cm) de diamètres jaillissent de la main tendue du magicien et filent en droite ligne jusqu'à la limite de la portée. Toute créature se trouvant dans le chemin d'un ou plusieurs de ces projectiles en subit le plein impact, sans bénéficier de jet de sauvegarde. Chaque météore laisse dans son sillage des gerbes de glace, et explose à la manière d'une boule de glace. Les grandes sphères infligent 10d4 points de dégâts, et explosent tandis qu'elles forment un motif en forme de losange ou de carré. La zone d'effet de chaque météore est de 10 mètres. Les sphères n'étant distantes les unes des autres que de 7 mètres, leurs zones d'effets se chevauchent et le centre du motif est soumis aux quatre explosions. Les petites sphères ont un diamètre (5 mètres) et un potentiel de dégâts (5d4) inférieur de moitié aux précédentes. Elles explosent en formant un motif de carré contenu dans un losange (ou l'inverse), chacune des arêtes extérieures mesurant 7 mètres. Notez que quatre zones d'effet se chevauchent au centre du motif et deux en de nombreux points périphériques. Un jet de sauvegarde pour chaque zone d'effet déterminera si les victimes reçoivent la totalité ou la moitié des dégâts sauf en cas d'impact, comme noté précédemment.

5.4 Wyvern

Intelligence:	Low (5-7)
Treasure:	E
Alignment:	Neutral (evil)
No. Appearing:	1-6
Armor Class:	3
Movement:	6, Fl 24 (E)
Hit Dice:	7+7
THAC0:	13
No. of Attacks:	2
Damage/Attack:	2-16/1-6
Special Attacks:	Poison
Special Defenses:	Nil
Magic Resistance:	Nil
Size:	G (35' long)
Morale:	Very steady (14)



A distant cousin to the dragon, the wyvern is a huge flying lizard with a poisonous stinger in its tail. The 35-foot-long dark brown to gray body of the wyvern is half tail. Its leathery batlike wings are over 50 feet from tip to tip. The head alone is 4 feet long and filled with long, sharp teeth. Unlike the dragon, it has only hind legs, using them the same way a hunting bird would. The tip of the tail is a thick knot of cartilage from which a 2-foot-long stinger protrudes, very much like that of a scorpion. The eyes are red or orange. A wyvern does not have a strong odor, although its lair might smell of a recent kill. These beasts can make two sounds: a loud hiss, which sounds like a hot sword plunged into water, and a low, deep-throated growl, much like that of a bull crocodile.

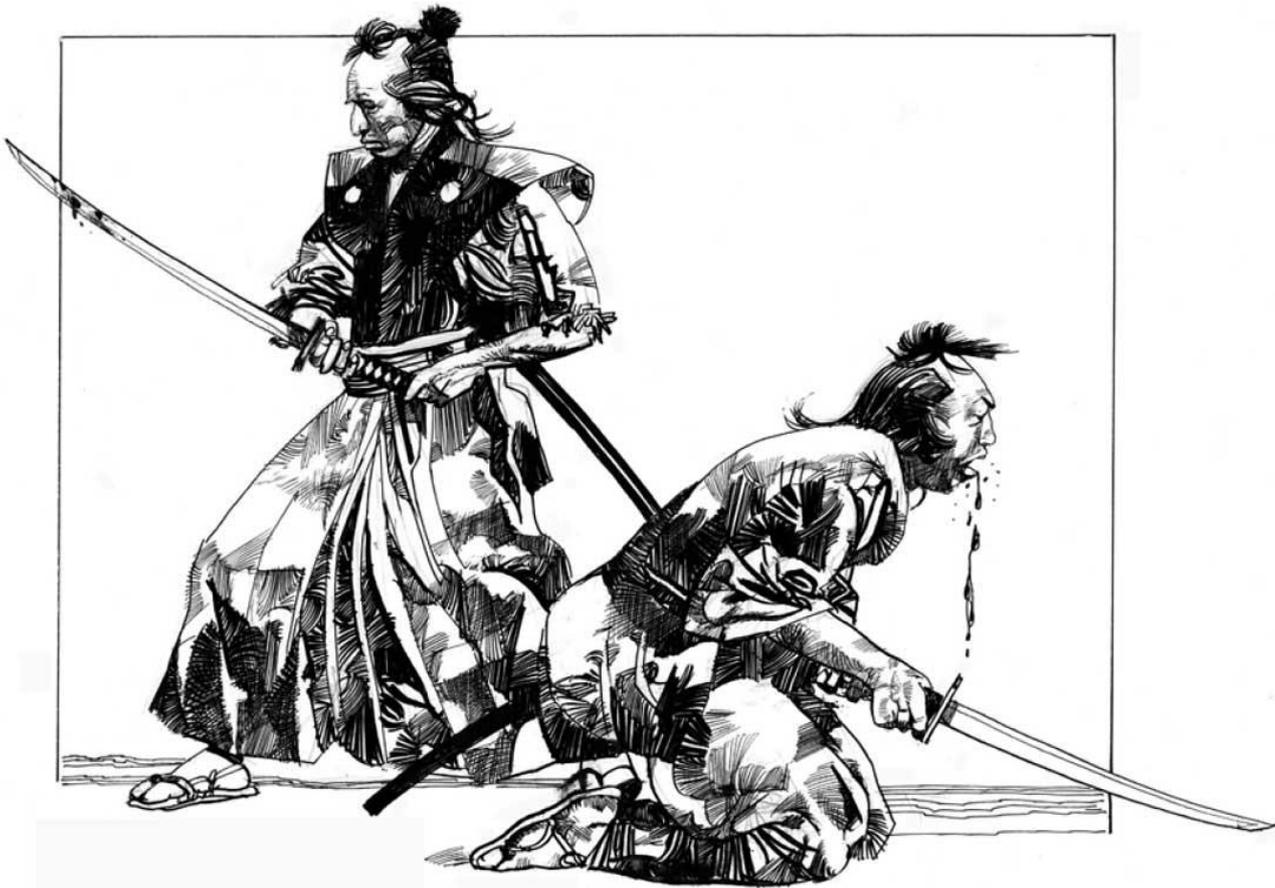
Combat: Rather stupid, but aggressive, wyverns will nearly always attack. In combat, the wyvern always prefers to be flying, and will seize any opportunity to take flight and continue combat. If trapped on the ground it will bite (2-16 points of damage) and use its stinger (1-6 points of damage), attacking the most convenient target or targets. The tail is very mobile, easily striking over the back of the wyvern to hit an opponent to its front. The stinger injects poison (type F) into the wound, against which the victim must make a save vs. poison or die. Even if the saving throw is successful, the victim suffers 1-6 points of physical damage from the sting.

From the air the wyvern is a far more deadly opponent. It dives upon ground targets, attempting to snatch them up in its two taloned claws (1-6 points of damage each) and fly off. Man-sized victims are snatched if at least one talon hits for damage. Large victims require both talons to hit in order to snatch them up. The wyvern cannot fly while carrying anything bigger. After a dive, it takes the wyvern a full round to circle around. On the next round it can dive again. Once airborne with prey in its talons, the wyvern stings and

bites each round, both at +4 to hit, until the victim is motionless. In aerial combat, the wyvern will make a pass during which it will either bite or sting. Then it will land and feast, not hunting again until the next day.

As a hunter, the wyvern is cunning. It will avoid letting its shadow fall across its prey as a warning. The final approach of the dive is done in complete silence, imposing a -2 surprise modifier on the target. It trails its prey from downwind whenever possible. A mature wyvern often waits for the right moment to strike, and is willing to let prey go that is too powerful or within easy reach of cover. Such a wyvern understands that men, particularly those armed in bright metal, are stronger than their size would indicate. Given a perfect opportunity, it will attempt to snatch up an unarmored member and fly out of range.

5.5 Kurosawa et Tetsuo Kurosami



Kurosawa Kurosami est un puissant Samouraï, plus que millénaire. Il garde le mont Fukushima depuis plusieurs centaines d'années. Il vit ici et n'a jamais fait allégeance au shogun. Celui-ci semble d'ailleurs en avoir peur et laisse ce triste sire à ses occupations dans les monts Fukushima.

Cette montagne aux neiges éternelles est d'ailleurs interdite d'accès depuis des siècles : la légende dit qu'elle abrite un monstre endormi et qu'il n'est pas bon de le réveiller. Chaque fois qu'il a été dérangé, de terribles tremblements de terre ont eu lieu, des déluges d'éléments se sont abattus sur les terres et ses habitants.

Kurosawa a un frère jumeau, Tetsuo, mort depuis longtemps, mais toujours présent sous la forme d'un tween auprès de Kurosawa. Tetsuo a vécu il y a 1000 ans.

Pour les joueurs, le tween n'a pour le moment pas été directement identifié. Gurney Halleck a vu une forme semblable au samouraï et le samouraï lui-même. Il se ressemble forcément, puisqu'ils sont jumeaux.

Le samouraï pourra donner les informations nécessaires pour remonter le temps et réveiller l'Eodraco.

Il est nécessaire que les joueurs se rendent 1000 ans dans le passé pour tuer les deux jumeaux. Tetsuo est le gardien d'Eodraco avec ses 47 Rônins, et son frère jumeau est prisonnier du plan éthéré. Le jumeau peut être tué sur le plan éthéré, ce qui enlèvera le bonus tween aux deux samouraï.

Les deux Samouraï agissent comme deux jumeaux, avec les effets des tweens pour chacun : ils lancent deux fois les dés pour tous ce qu'ils font et prennent le dé le plus avantageux. Tous ceux qui se trouvent à moins de 10 mètres d'eux lancent deux fois le dé et prennent le plus désavantageux.

Kurosawa Kurosami

Il s'agit d'un Samourai N20 / Moine 10

PV: 220 / CA : -14 / Att : 3 / Dmgs : 1-10/1-12 + 10	Les objets du Samourai
F : 18 +1/+2 , 1100 , 1/3 , 16% / I : 14 S : 16 +2 / D : 18 +3 , +3 , -4 / C : 18 +4 , 99% , 100% / Ch : 12 , +20% , +25% / Com : 10	Katana +5 1-10/1-12, devient berserk dans les mains d'une autre personne Collier d'adaptation
<u>Pouvoir du samourai</u>	<u>Pouvoir du moine</u>
Détection du bien / mal à 20m à 80% sur concentration Détection du danger à 100 m à 95% A : récupère <i>20 PV IPV/heure</i> de repos B : Kaï JP à -2 ou étourdit pendant 1 round / Malus de -1 / 3niv sup à adversaire (75% de chance de l'utiliser) C : +10 au dommage D : <i>18/00 20 round</i> par heure E : Evite les <i>missiles JP vs pétrification</i> F : Masque son esprit 45% G : Resist cold et heat naturel H : resist faim 12 jours -2 au touché cumulé par jour I : Kaï 10% de tuer ss JP<10 niv, sinon -7 +1/niv au dessus du 10 ^{ème} J : tranche comme sharpness à 13 K : préscience +3 à l'init -2 à la CA	+5 <i>dmg</i> avec une arme Etourdit 1d6 round + 2% de chance de tuer Move 20 '' Attaque mains nues 5/2 pour 3-12 dmgs Peut détourner les projectiles magiques et normaux JP vs pétrification <i>½ ou rien sur les zones d'effet</i> 16% de chance seulement d'être surpris A : Feign Death B : Masquer <i>son esprit 22%</i> C : Speak with animals D : Self Healing (<i>Heal une fois par jour</i>), <i>immunité</i> aux maladies, immunité aux sorts <i>de rapidité et ralentissement</i> E : <i>Equilibre corporel 1F/J pendant 10 rounds</i> F : Empathy G : <i>Invisibilité psy</i> H : <i>Manipulation moléculaire</i> I : <i>Résistance aux charmes et paralysies</i> J : long years, immunité aux poisons et aux quêtes
Capacité de voleurs Niveau 8	
Crochetage : 57% Détection des pièges : 55% Déplacement silencieux : 62%	Dissimulation dans l'ombre : 49% Acuité auditive : 25% Escalade : 96%

Tetsuo Kurosami

Il s'agit d'un Samourai N20

PV: 220 / CA : -14 / Att : 3 / Dmgs : 1-10/1-12 + 10	Les objets du Samourai
F : 18 +1/+2 , 1100 , 1/3 , 16% / I : 14 S : 16 +2 / D : 18 +3 , +3 , -4 / C : 18 +4 , 99% , 100% / Ch : 12 , +20% , +25% / Com : 10	Katana +5 1-10/1-12, devient berserk dans les mains d'une autre personne Collier d'adaptation
<u>Pouvoir du samourai</u>	<u>Capacité de voleurs Niveau 8</u>
Détection du bien / mal à 20m à 80% sur concentration Détection du danger à 100 m à 95% A : récupère <i>20 PV IPV/heure</i> de repos B : Kaï JP à -2 ou étourdit pendant 1 round / Malus de -1 / 3niv sup à adversaire (75% de chance de l'utiliser) C : +10 au dommage D : <i>18/00 20 round</i> par heure E : Evite les <i>missiles JP vs pétrification</i> F : Masque son esprit 45% G : Resist cold et heat naturel H : resist faim 12 jours -2 au touché cumulé par jour I : Kaï 10% de tuer ss JP<10 niv, sinon -7 +1/niv au dessus du 10 ^{ème} J : tranche comme sharpness à 13	Crochetage : 57% Détection des pièges : 55% Déplacement silencieux : 62% Dissimulation dans l'ombre : 49% Acuité auditive : 25% Escalade : 96%

K : présience +3 à l'init -2 à la CA

Les 47 Ronins de sa garde personnelle

Il s'agit de 7 Samourai N16

PV: 150 **CA : -6** **3 att / round**

F : 18 +1/+2 1100 1/3 16%

I : 15 +4 langue

S : 13 /

D : 16 +1 +1 -2

C : 18 +4 99% 100%

Ch : 10 4 N N

Com : 13 /

Détection du bien / mal à 20m à 80% sur concentration

Détection du danger à 100m à 95%



Pouvoir des gardes.

A : récupère 16 PV 1PV/heure de repos

B : Kaï JP à -2 ou étourdit pendant 1 round / Malus de -1 / 3niv sup à adversaire (48% de chance de l'utiliser)

C : +8 au dommage

D : 18/00 16 round par heure

E : Evite les missiles JP vs pétrification

F : Masque son esprit 37%

G : Resist cold et heat murel

H : resist faim 7 jours -2 au touché cumulé par jour

I : Kaï 8% de tuer ss JP<10 niv, sinon -7 +1/niv au dessus du 10^{ème}

J : tranche comme sharpness à 17

K : présience +1 à l'init -2 à la CA

Leurs armes

Katana +4 1-10/1-12

Hamidashi +4 1-4(+1)/1-4

Il s'agit de 40 Samourai N7

PV: 80 **CA : 3** **3 att / round**

F : 18 +1/+2 1100 1/3 16%

I : 15 +4 langue

S : 13 /

D : 16 +1 +1 -2

C : 18 +4 99% 100%

Ch : 10 4 N N

Com : 13 /

Détection du bien / mal à 20m à 40% sur concentration

Détection du danger à 100m à 55%

Pouvoir des gardes.

A : récupère 7 PV 1PV/heure de repos

B : Kaï JP à -2 ou étourdit pendant 1 round / Malus de -1 / 3niv sup à adversaire (48% de chance de l'utiliser)

C : +4 au dommage

D : 18/00 7 round par heure

E : Evite les missiles JP vs pétrification

F : Masque son esprit 25%

G : Resist cold et heat murel

Leurs armes

Katana +2 1-10/1-12

Hamidashi +2 1-4(+1)/1-4

6 LIMITATIONS

6.1 *Ethéré profond*

1 round passe pour 10 round dans l'éthéré profond : donc un personnage dans l'éthéré profond fera 10 actions pendant que les autres n'en feront qu'une.

Les dommages se font avec la force, la dext, et la magie s'il en reste. Le poison n'agit pas tant que le corps est en éthéré, mais les JP s'applique car le poison agit de retour dans le PMP.

Les mouvements se font par la volonté de se déplacer.

Les limitations de sorts

	Clerc et Druides	Magie et Illusion
Abjuration	<4	<5
Conjurations / Summonings	Ne peut pas invoquer des créatures du PMP, des outers, de l'astral	
Divinations	En gros marche mal, mais à voir	
Enchantements / Charms	No limit	
Evocations / Invocations	Seulement si le dieu est accessible	No limit
Illusions / Phantasms	Fonctionne encore après la fin du sort	
Necromantics	Aucune limitation, prendre en compte le temps	
Combinations	Dépend des limitations des autres écoles	

Magie : tous les objets perdent +1.

Voire pour le paladin et ses pouvoirs