

Une aventure pour 3 à 5 joueurs niveau 18

Le Fils Aîné

La boule sombre

Une boule sombre d'une cinquantaine de kilomètres de diamètre apparaît au petit jour dans le ciel printanier de Norworld.

De façon quasi instantanée, plusieurs rayons noirs en jaillissent. Les rayons ont un diamètre de 150 mètres environ. Ils viennent frapper le sol sur chaque château, palais et baronnie du royaume.

La quasi-totalité des seigneurs du royaume, y compris le roi et la plupart de ses conseillers sont tués sur le coup.

Là où les rayons ont frappé, il ne reste plus rien qu'une forte odeur d'ozone. Les constructions, la végétation, les êtres vivants ont tout simplement été comme annihilés.

Peu à peu des légions d'humanoïdes peu ragoutants apparaissent sur des champs de force de forme trapézoïdale. Les plateformes lévitent à environ 1000 mètres au dessus du sol, chacune d'elle supportant plusieurs centaines de créatures. On y trouve des gobs, orcs, gnoll et toutes autres bestioles du même genre. Il semble très probable que l'invasion soit pour bientôt.

Seuls quelques seigneurs ont survécu, le hasard les ayant conduits en pleine nature au moment de l'attaque.

Reste : Le groupe.
 Tarn feuille de chêne.
 Rolex le chronomancien.
 Snowl.
 Gurney Halleck.

Les PJ sont contactés par des disciples de Tarn qui se rendent aux abords des impacts. Les PJ sont priés de rejoindre Tarn au plus vite dans une profonde grotte dissimulée au cœur de la Forêt Elfique non loin de la Baronnie de Lorivade.

C'est quelques centaines de mètre sous terre que les PJ rencontrent ce qui reste des survivants.

Premières pistes

Les premières recherches donnent les informations suivantes :

Tarn :

Le frère aîné du roi, Amok le fourbe, semble être à l'origine de ce désastre. Après des décennies d'exil, il était venu il y a un an revendiquer le trône qui aurait du être à lui si son père ne l'avait pas jugé d'une moralité insuffisamment bonne.

Face au refus d'Erick, il avait promis de détruire le royaume en utilisant une arme divine ancestrale. A l'époque, personne n'avait pris ses menaces au sérieux, quel dommage.

Gurney :

L'arme utilisée pour créer cette immonde boule sombre s'appelle un trou noir. Quatre furent créés à l'origine des temps par les dieux chaotiques pour déstabiliser les mondes.

Ses recherches n'ont pu donner d'autres informations, les légendes traitant de ce thème sont peu nombreuses et tellement anciennes.

Cependant, nombres d'anciennes légendes de cette ère évoquent également l'existence de la bibliothèque éternelle. Cet édifice mythique accueillerait l'ensemble des livres jamais écrits dans l'ensemble des mondes.

Si Gurney parviens à trouver cette bibliothèque, il pourrait certainement trouver le moyen de contrer cette arme terrifiante.

Snowl :

Le méta prêtre a tenté plusieurs attaques directes contre la sphère sombre accompagné de quelques disciples. Toutes les tentatives de s'approcher suffisamment près de la source du mal ont été vaines et extrêmement dangereuses. Seule la toute puissance de son Dieu lui a évité l'annihilation, les attaques frontales sont plus que déconseillées.

Rolex :

Le Chronomancien à vu grand nombres d'avenir possibles. Presque tous évoquent le règne sombre d'Amok, chevauchant son royaume à la tête de ses hordes d'humanoïdes semant la terreur sur une terre affamée et en ruine.

Une fine lueur d'espoir lui est cependant apparue, un monde dans lequel Erik conservait son trône.

Deux jours lui seront encore nécessaires pour affiner ces investigations, d'ici là il serait peut être nécessaire de se préparer à un long périple, pour tenter de sauver le monde...Sacher cependant que chaque heure d'investigation temporelle lui coute 2 mois de sa vie, dans 48 heures, il aura vieilli de 8 ans !

Mise en garde de Snowl : Soyons discret, vu la taille et la puissance des rayons il ne s'agit pas que les quelques Seigneurs encore en vie que nous sommes se fasse repérés.

Rolex :

Après deux jours de voyage mental sur le plan temporel, Rolex, 8 ans plus vieux et totalement hirsute, a entrevu une solution possible même si les chances de réussites semblent bien minces.

Il faut remonter dans le passé, à l'origine des temps, là où les quatre trous noirs sont certainement encore accessibles, trouver la bibliothèque éternelle, y pénétrer et chercher des informations quant à leurs localisation.

Une fois localisés, il faudra détruire les 4 trous noirs. Espérons que le moyen d'anéantir ces horribles choses soit consigné dans un quelconque ouvrage et que nous puissions y avoir accès. Ces armes n'ayant jamais existées Norworld sera épargné car l'attaque ne se sera jamais produite.

Gurney :

Ces dernières quarante huit heures lui ont permis de trouver quelques renseignements quant à l'emplacement probable de la bibliothèque dans les temps anciens. Elle se situerait à l'actuel emplacement de Landfall, la cité des mendiants, il y a de cela quelques centaines de milliers d'années. Cette bibliothèque navigue de monde en monde et ne revient jamais deux fois sur le même monde.

La décision de Tarn :

En tant que plus haut représentant encore en vie de l'autorité royale, Tarn propose que les derniers Seigneurs encore debout de Norworld partent dans le passé détruire les quatre trous noirs. Le groupe sera composé de

- ✓ Rolex, chargé d'emmené le groupe dans le passé, et de le ramener dans le présent. Cet aller retour sera particulièrement éprouvant pour le chronomancien, qui ne plus ne présente pas de grande habilités à combattre et à se défendre.
- ✓ Snowl sera du voyage, il assurera la protection de Rolex pendant tout le temps du périple. Il pourra également venir au secours du groupe si celui-ci est mal en point.
- ✓ Gurney chargé de récolter toutes les informations grâce à sa grande connaissance des mythes et des légendes.
- ✓ Les PJ chargés :
 - De localiser la bibliothèque.
 - D'y accéder et de permettre à Gurney d'y trouver les ouvrages dont il aura besoin.
 - De détruire les quatre trous noirs.

Quant à Tarn, il reste à cette époque pour tenter d'organiser la survie de la population ainsi que la résistance aux légions qui ne devraient pas tarder d'envahir le royaume. De plus, certains autres seigneurs sont certainement encore en vie (Valentin, Gilbreth dont le royaume n'a pas été attaqué...).

La terre primale

Une sphère scintillante d'une douce lumière bleutée enveloppe le groupe après deux heures de farouche incantation prononcée par Rolex dans un langage d'outre tombe.

Quelques segments plus tard, l'obscurité envahit la sphère qui semble vibrer de pulsations propres.

Nul ne peut dire combien de temps dure le voyage, peut être une seconde ou un siècle. La perception temporelle s'estompe complètement dans la sphère.

Lorsque la sphère disparaît, Rolex s'écroule dans un coma proche de la mort en prononçant cette phrase totalement incohérente « *J'ai omis les œufs de caille, c'est une catastrophe* ». Vous pouvez alors découvrir le nouveau paysage qui vous entoure.

Les arbres de la forêt sont énormément plus gros qu'à votre époque, certains sont en feu, le ciel est chargé de nuages de poussière sombre, une pluie diluvienne s'abat sur vous.

Au loin, vous apercevez quelques volcans en pleine éruption qui crachent de la lave dans les cieux, obscurcissant encore un peu plus le ciel à proximité. Des cris étranges et perçant, d'un autre temps emplissent la forêt. Il fait jour, bien qu'il soit difficile de déterminer une heure.

Rolex sera opérationnel dans 24 heures à conditions que Snowl s'occupe de lui. Si les PJ décident de le déplacer dans son état, ces chances de survie sont seulement de 50 %, à tirer par un joueur.

Les PJ n'ont pas pu emmener de monture dans le voyage temporel. Ils devront se déplacer par d'autres moyens ou trouver des montures sur place.

Le milieu ambiant est particulièrement agressif :

- Attaque de dinosaures.
- Pluies de météorites.
- Homme néanderthalien.
- Ouverture de faille de grande largeur donnant dans la lave.

Faire intervenir ces événements au gré des envies du Maître. Pas d'attaque de monstre en présence des PNJ.

Les Vélocy Raptor :

Ils attaquent toujours en bande de 20 minimums. Ils prennent la fuite lorsque deux tiers des effectifs sont morts. Ces créatures sont doté d'une relative intelligence, leur attaque doit se passer en plusieurs vagues, ils chercheront au maximum à isoler les PJ.

HD 10 – PV 80 – AC 0 – TAC0 = 10-2xNb d'attaquant sur une même proie – AT 3 – Dmges 2/16 -2/16-3/18.

Les T-Rex :

Attaque en famille, le père, la mère et les enfants, un peu stupide mais tellement bourrin.

HD 30 – PV 240 – AC -3– TAC0 0 – AT 3 – Dmges 3/18-3/18-6/36 – Avale sur 20 naturel.

Les Néanderthaliens (50 + 1 Shaman)

HD 6 – PV 48 – AC 4– TAC0 10 – AT 1 – 1/10. Immunisés à toutes les formes possibles de magie Shaman idem + Commande aux pluies de météorites.

Pluies de météorites :

La pluie proprement dite est toujours précédée de quelques petites météorites isolées qui doivent permettre de prévenir le groupe pendant deux rounds. Sans moyen de protection particulière forte (un arbre ne sert à rien), les PJ subissent pendant les 7 rounds que dure la pluie :

- Jet sous la dextérité à 3d6 le 1^{er} round : 1d10 ou mort.
- Jet sous la dextérité à 4d6 le 2^{ème} round : 2d10 ou mort.
- Jet sous la dextérité à 5d6 le 3^{ème} round : 3d10 ou mort.
- Jet sous la dextérité à 6d6 le 4^{ème} round : 4d10 ou mort.
- Jet sous la dextérité à 5d6 le 5^{ème} round : 3d10 ou mort.
- Jet sous la dextérité à 4d6 le 6^{ème} round : 2d10 ou mort.
- Jet sous la dextérité à 3d6 le 7^{ème} round : 1d10 ou mort.

Ouverture de faille :

Lorsque s'ouvre une faille, les PJ ressentent de fortes secousses sismiques annonciatrices. Là encore, ils ont deux rounds pour réagir.

Si rien n'est fait (vol, téléporte) une faille béante de 150m de large environ s'ouvre sous leurs pieds. Les PJ ont alors droit à un JP vs souffle sans aucun bonus magique.

Si le jet est raté il tombe dans la faille.

Si le jet est réussi, le PJ bénéficie d'un round de plus pour réagir mais il n'aura pas droit à un autre JP et tombera systématiquement dans la faille au prochain round si rien n'est fait.

La mort est instantanée sauf si le PJ résiste au feu. Il pourra alors survivre tant que ses objets de protection ne seront pas détruits, tirer à chaque round.

La Bibliothèque éternelle

Au loin se dresse une immense tour circulaire s'élevant jusqu'aux nuages. Elle ne semble pas avoir de fin.

La tour présente un diamètre variable de façon aléatoire mais harmonieuse allant de 50m à 100m environ. Elle est construite d'un matériau inconnu des PJ sorte de mélange à cœur de métal et de roche durs.

Les abords de la tour sont parfaitement entretenus. Le sol est couvert d'un gazon ras d'un vert profond. Ca et là on peut voir des campements de tentes d'un blanc pur. Des oriflammes surmontent chaque tente.

Des groupes de cavaliers en armures full-plate étincelantes patrouillent aux abords de la tour. Un groupe se dirige calmement en direction du groupe.

Le seul accès possible à la tour est l'imposante porte en bois massif. Cette porte ne s'ouvrira que lorsque le mot de passe « Alphabet en elfe ancien » sera prononcé.

Tout autre moyen de pénétrer dans la tour se soldera par un échec.

Le capitaine des cavaliers donnera le mot de passe au groupe après que celui ci est défait une de ses sections en tournoi rangé.

Une fois le mot de passe connu, chaque PJ peut se rendre à volonté dans la bibliothèque.

Un immense mur de force vient se placer entre les PJ et les cavaliers pendant la préparation qui est de deux rounds.

Une fois les combattants prêts, le capitaine déclame **QUE LA JOUTE COMMENCE**

Les cavaliers (1 par PJ) :

Cavalier Niveau 18 – PV 180 – AC -10 – TAC0 -4 (-6 à cheval) – AT 3 – Dmges 1-8+10.

18-00 en force (+3/+6) - Kit +4 – Full Plate encaisse 48 points de dommage.

+2 jets illusion, Immunisé à la peur.

90% charme, domination, paralysie, hypnose, Magic jar, possession, sommeil, suggestion, Psionic Blast.

Charge : Dmges 1-8+10 - +1/ niveau touché et dégâts - Dommages x2 – Lance +4 de poursuite.

Lance de poursuite +4 : La lance diminue le temps de préparation de la charge à 2 rounds pour le premier passage. Une fois la cible choisie et la charge commencée, cette lance permet à son porteur de suivre sa cible ou qu'elle aille (Vol, sous l'eau, autres plan, ...) Si par exemple la cible se téléporte, le cavalier la rejoindra le round suivant. A chaque tentative d'évasion, la cible dispose d'un round libre pendant que le cavalier réaligne sa charge. La lance génère également une dissipation de la magie à 1,50 mètre devant elle permettant de dissiper les murs de feu par exemple (Dispel à 100% - 5% par niveau au dessus du 11ème).

Tuer la monture permet bien sur d'annuler les effets de cette charge.

Monture : HD 6 – PV 48 – AC 4– Immunisés à toutes les formes possibles de magie.

Le sergent :

Cavalier Niveau 20 – PV 200 – AC -10 – TAC0 -5 (-7 à cheval) – AT 4 – Dmges 1-8+11.

18-00 en force (+3/+6) - Kit +5 – Full Plate encaisse 60 points de dommage.

Le sergent interviendra ou non (à discrétion du Maître) pour maintenir le suspense jusqu'au bout du combat.

Le bibliothécaire est un gnome dénommé Alar'Malach. Étant d'essence divine rien de fâcheux en provenance du groupe ne peut l'affecté.

La bibliothèque est ouverte tous les jours de 09h00 à 11h50 et de 14h05 à 16h55 très précisément. Impossible d'y accéder en dehors des heures d'ouverture.

Alar Malach permettra aux PJ de consulter n'importe quel ouvrage de la bibliothèque. Le livre demandé se trouve toujours à portée de main du gnome.

Bien entendu, on ne peut emprunter les ouvrages. De même il est interdit de camper aux abords de la bibliothèque, domaine des cavaliers.

Les recherches effectuées par Gurney conduiront le groupe successivement :

- ✓ *A l'église des éléments.*
- ✓ *Au labyrinthe des Titans.*
- ✓ *Au père des volcans.*
- ✓ *Au bastion des âmes à naître.*

Chaque voyage entre les différents sites peut donner lieu à quelques attaques de dinosaures.

NORWOLD



L'église des éléments

L'Église des Éléments est une organisation vénérable dont tous les druides feront partie dans l'avenir. L'endroit abritera l'histoire et les connaissances de la société druidique et serait bâti là où, selon les légendes, aurait poussé le premier arbre. L'église est ouverte aux éléments puis qu'elle n'est constituée que d'obélisques et de menhirs.

La colline sur laquelle elle se dresse est située au cœur d'une forêt dense environ 600 km au sud de la bibliothèque (actuelle forêt Elfique non loin de Lorivade). Tout druide des environs saura en donner la direction.

Le périmètre des pierres levées bénéficie d'un effet permanent de sanctification (niveau 20 de lanceur de sorts) qui s'élève jusqu'à une hauteur de 60 mètres (une zone de vérité lui est associée).



Parmi l'anneau d'arbres faisant face à la colline, on compte douze sylvaniens (21 dés de vie). Habituellement, ces gardiens ne se montrent pas et ne constituent donc pas un danger.

Semphélon est un arbre mystique incroyablement ancien. Les druides le considéreront comme l'incarnation physique de la nature. De plus, il renfermera plusieurs siècles d'histoire druidique.

L'entretien de Semphélon est un grand honneur, un devoir dont les druides de haut niveau se porteront volontaires et se chargeront à tour de rôle.

Tout Druide rencontrant Semphélon gagne un niveau d'expérience et un savoir légendaire équivalent à celui d'un barde de même niveau.

La gardienne actuelle est Dorus, qui est accompagnée par un tigre sanguinaire, son compagnon. Dorus est l'interprète des questions posées à Semphélon. Tous deux communiquent via empathie (effet surnaturel). Aux yeux d'autrui, Semphélon n'est rien de plus qu'un simple arbre (qu'il est cependant difficile de blesser) avec lequel aucune forme de communication n'est possible.

Par l'intermédiaire de Dorus, Semphélon indiquera au PJ l'emplacement précis du trou noir. Il se situe dans un coffre sous la forme inactive d'une petite sphère noire de la taille d'une boule de pétanque.

Le coffre est fermé par trois serrures. Chaque clé se trouve sur un plan élémentaire ou para-élémentaire accessible par un seuil situé à proximité du coffre.

L'accès au coffre se fait par un escalier en colimaçon de faible largeur descendant sous terre situé dans le cercle de pierres.

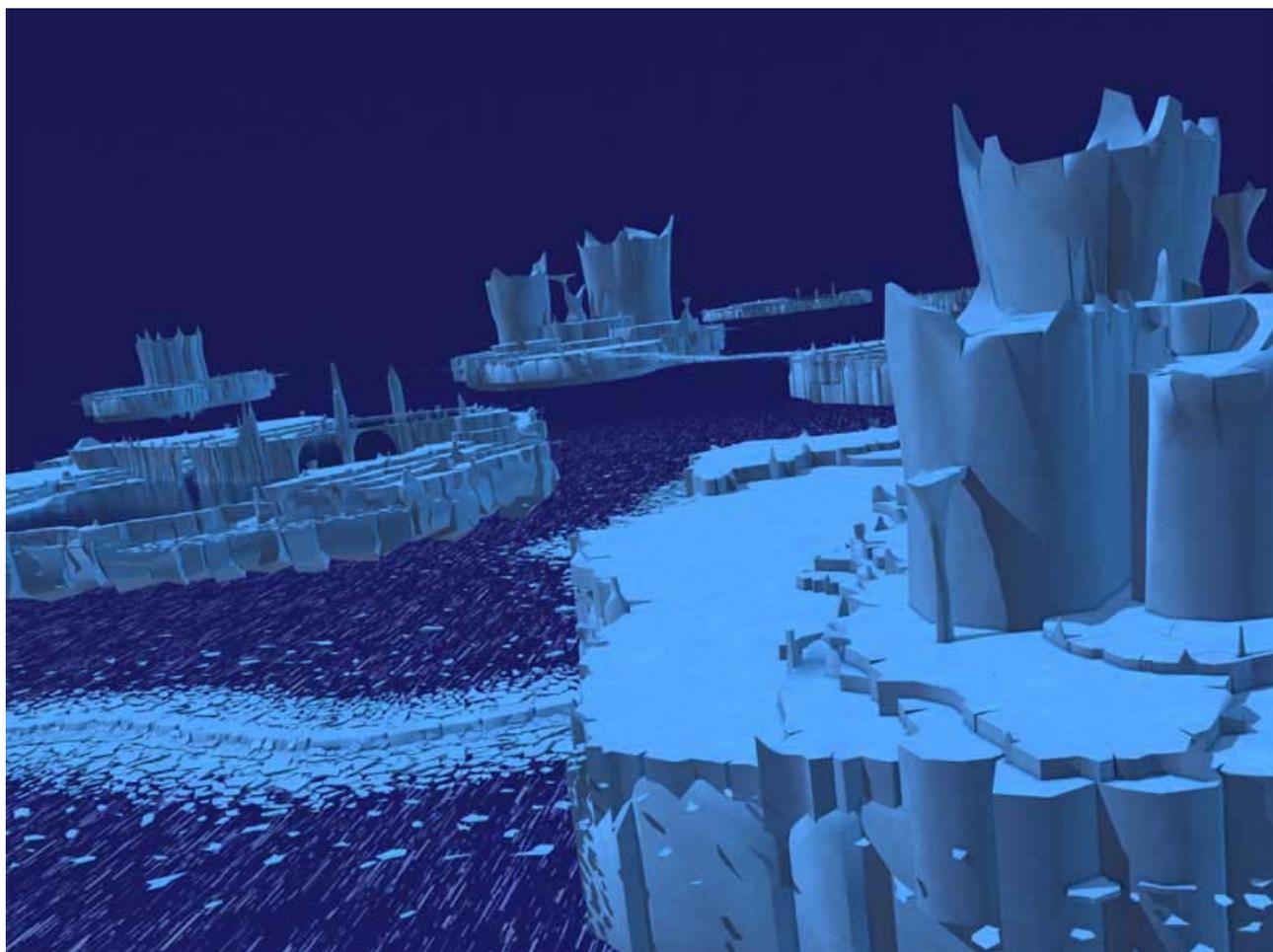
Après une descente de 50 mètres environ, le groupe se retrouve dans une caverne de petite taille au centre de laquelle un coffre de petites dimensions comportant trois serrures se trouve sur un autel.

Il n'y a pas d'autre façon de prendre le trou noir que celle consistant à ouvrir le coffre. Celui-ci n'étant d'ailleurs pas transportable d'une quelconque façon.

Trois seuils apparaissent sur les parois de la grotte.

- ✓ Une arche rectangulaire de couleur blanche (eau et glace).
- ✓ Une arche circulaire en feu.
- ✓ Une arche elliptique scintillant d'où souffle une forte brise.

D'eau et de glace



C'est dans ce décor improbable que le groupe devra trouver la clé blanche. Trois épreuves les attendent :

- ✓ Localiser la clé.
- ✓ Affronter un groupe de bonhommes de neige.
- ✓ Tuer le cerbère gardien de la clé.

La localisation de la clé est laissée à l'initiative du groupe. Cette clé est magique et a une valeur de 15 000 PO. Par exemple : détection de la magie, des trésors, savoir légendaire, communion avec la nature....

Si le groupe ne trouve pas, prévoir un kobold mutant marchand de glace qui leur donnera la position de la clé si chaque membre du groupe achète une glace à 1 000 PO. Le parfum du jour est fraise.

Après quelque temps passé sur la banquise, le groupe est attaqué par des bonhommes de neiges.

Les bonhommes de neige (2 par PJ) :

12 HD – PV 50 – AC 4.

Défenses spéciales :

Les bonhommes de neige ne peuvent être touchés que par des armes +4. Les armes tranchantes ne causent qu'un point de dégât par toucher.

Ils peuvent à volonté se dissoudre dans la neige et se reconstituer à une distance maximum de 150 mètres. Cette action dure un round et régénère complètement la créature.



Attaques spéciales :

Ils peuvent à volonté utiliser les sorts suivants (un par round).

Boule de neige de Snilloc

Évocation

"Snilloc's snowball "

Source : Aventures dans les Royaumes Oubliés

Portée : 20 mètres/ niveau

Éléments : V, S, M

Durée : instantanée

Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : une cible ou une créature

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée une boule de neige mystique dans la main du mage qui peut alors la lancer immédiatement contre n'importe quelle cible dans la portée. La boule de neige touche automatiquement, infligeant 1-3 points de dégâts par niveau soit 10 d3, ou 1-6 points de dégâts contre un adversaire utilisant le feu ou y résidant. La boule de neige frappe comme un *projectile magique* et peut être affectée ou repoussée de la même manière (une *broche bouclier* ou le sort *lance-tonnerre*, par exemple, donne la même protection contre les deux sorts).

La *boule de neige de Snilloc* est considérée par la plupart des mages comme une forme inférieure de *projectile magique*, bien qu'elle ait un avantage au niveau de la portée à haut niveau (par opposition à une frappe multiple) et qu'elle puisse être dirigée aussi bien contre un objet qu'une créature. Elle est également plus efficace contre les créatures ayant un rapport avec le feu.

Retour Enflammé de Gamalon

Enchantement,
Evocation

"*Gamalon's fiery backlash*"

Source: *Waterdeep, City of Splendors (box set)*

Portée: 120 mètres + 10 mètres / niveau
Éléments: V, S
Durée: 1 tour + 1 round / 2 niveaux
Temps d'incantation: 1
Zone d'effet: 1d4 cibles dans un rayon de 9 mètres
Jet de sauvegarde: annule

Une fois lancé, le *retour* établit des enchantements invisibles autour des cibles choisies par le lanceur. Quand la cible (que ce soit une créature vivante ou un objet) lance un sort basé sur le feu (*boule de feu*, *mains brûlantes*, etc.), le sort est immédiatement redirigé vers l'objet ou la créature le lançant avec ses effets normaux. Par exemple, un magicien sous l'effet d'un *retour* peut lancer une *boule de feu* mais se trouvera en être au centre, et sera assujéti aux dégâts (jet de sauvegarde pour la moitié des dégâts). Si des objets tels que des *bâtons de feu* sont le focus, ils devront réussir un jet de sauvegarde contre les feux magiques ou être détruit.

Nuée de Boules de Neige de Snilloc

Évocation

"*Snilloc's Snowball Swarm*"

Source : *Aventures dans les Royaumes Oubliés*

Portée: 10 mètres/niveau
Éléments: V, S, M
Durée: instantanée
Temps d'incantation: 2
Zone d'effet: rayon de 9 mètres
Jet de sauvegarde: ½

Le jeteur provoque par ce sort l'arrivée d'une rafale de boules de neige magique qui jaillissent d'un endroit situé dans la portée. Les boules de neige volent dans toutes les directions, touchant quiconque se trouvant dans la zone d'effets (y compris le jeteur) et infligeant 1-3 points de dégâts par niveau du jeteur (avec un maximum de 8d3).

Au contraire du sort de *boule de feu*, la *nuée de boules de neige* reste contenue dans les limites de sa zone d'effet. Les obstacles et les plafonds bas ne déforment pas le nuage de boules de neige — elles ne font que s'écraser contre les murs. Elles sont considérées comme des projectiles normaux au regard des sorts de protection

Cône de Froid

Évocation

"*Cone of cold*"

Source : *Manuel du Joueur*

Portée: 0
Éléments: V, S, M
Durée: instantanée
Temps d'incantation: 5
Zone d'effet: spéciale
Jet de sauvegarde: ½

Ce sort crée une zone de froid intense, partant de la main du magicien et s'étendant en un cône long de 2 mètres et de 30 cm diamètre, par niveau du magicien. Cet effet absorbe la chaleur et inflige 1d4+1 points de dégâts par niveau du magicien.

Transmutation de la Neige en Pierre ®

Altération, élémentaire eau,
élémentaire terre

Réversible

"*Transmute snow to stone*"

Source: *Ravenloft*

Portée: 10 mètres / niveau
Éléments: V, S, M
Durée: spéciale
Temps d'incantation: 5
Zone d'effet: 0,6 m³ / niveau
Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort fonctionne comme le sort *transmutation de la boue en pierre*. N'importe quelle neige naturelle peut être transformée en une pierre solide ressemblant un marbre poreux blanc. La pierre peut être taillée avec un marteau ou des ciseaux, mais les fragments redeviennent immédiatement de la neige. Pour des besoins de construction, la pierre créée avec ce sort peut être coupée ou portée comme de la pierre normale.

Des bâtiments ou d'autres objets créés à partir de neige peuvent être transformés en pierre, gardant leur forme.

L'inverse du sort transforme la pierre en neige. Si la pierre a la forme d'une statue ou d'une construction solide, il y a 50% de chance qu'il conserve sa forme. Sinon, il s'écroule en un tas de neige propre. Les escaliers et ponts transformés en neige s'écroulent immédiatement.

Les créatures se tenant sur la pierre lorsqu'elle redevient neige s'enfoncent d'une hauteur de 1d6 x 30 centimètres. Ils ne s'enfonceront plus dans les rounds suivants.

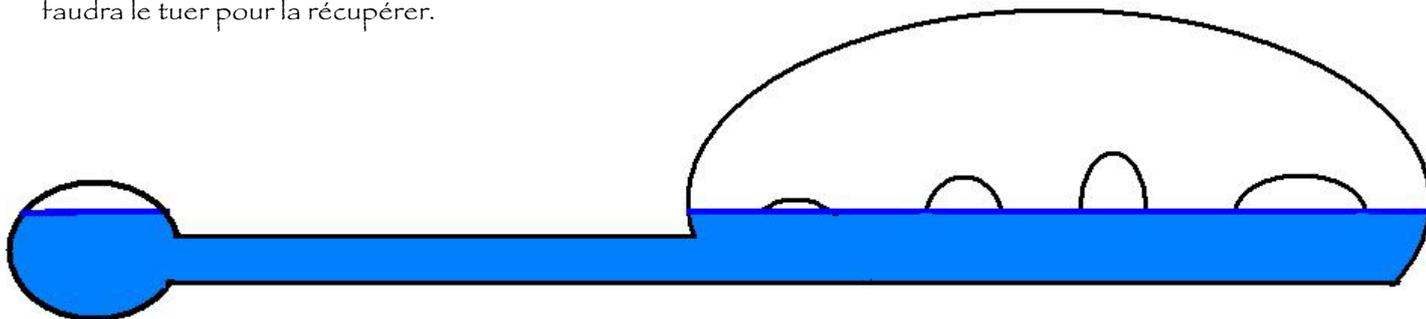
La pierre créée par ce sort peut être rechangée en neige avec une *dissipation de la magie* ou une *transmutation de la pierre en neige*. La pierre subie les effets de la chaleur comme le marbre.

La clé se trouve dans une cavité glaciaire accessible uniquement par un siphon d'eau glaciale de quelques centaines de mètres.

La voute est en glace, le sol est constitué d'eau d'où dépasse ça et là quelques îles de glace.

Sur une de ces îles se tient un chat blanc ronronnant de plaisir à l'idée de déguster la jolie frimousse décapitée d'une jeune elfe.

Le Chat est en réalité un diable des glaces nommé Narcisse, il est en possession d'une des clés. Il faudra le tuer pour la récupérer.



Narcisse se tient dans une grande grotte de glace au sein d'un des nombreux icebergs présents dans ce plan.

On y accède par un tunnel rempli d'eau glacée et sombre. De petites îles de glace dépassent ça et là de l'eau dans la caverne. Seules deux créatures maximum peuvent s'y tenir.

Lorsque Narcisse reprend sa véritable forme, la caverne semble s'emplier d'un ciel sombre et effrayant.

Narcisse, Diable des glaces majeur :

HD 30 – PV 300 – AC -10 - TAC0 0 – AT 4 – Dmges 1-8 + 11

Spéciales :

2 cimenterres vampiriques +5. Sur 17, 18, 19 & 20 le porteur récupère le double de la totalité des dommages infligés pendant tout le round avec l'arme.

MR : 80 %.

Vol, mur de glace, détection de la magie, détection de l'invisible, autométamorphose, téléportation sans erreur.

Immunisé au froid, demi dégâts sur feu et gaz.



La tour de feu

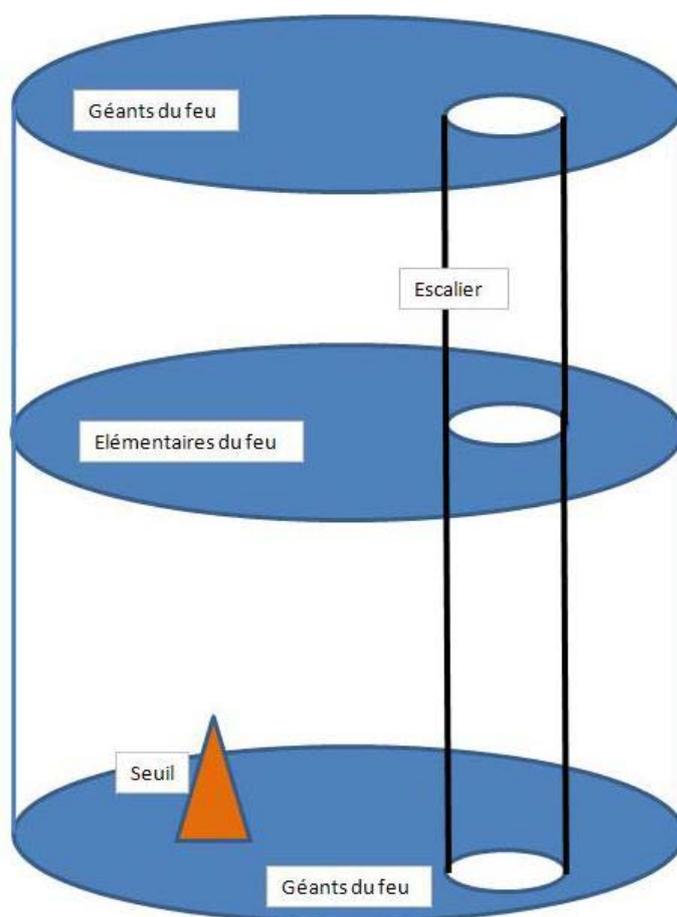
Une fois l'arche passée, les PJ se retrouvent dans une vaste plaine. Il n'y a aucune végétation. L'air est très chaud.

Un PJ ne résistant pas au feu devra subir 1 d 10 dommage par round.

Devant le groupe, une gigantesque tour se dresse tel un phare au milieu de la plaine. Elle est faite de pierre et semble supporter un incendie perpétuel. Les murs présentent cinq mètres d'épaisseur. Le sommet de la tour est bordé par des créneaux.

La tour mesure 100mètres de diamètre et 1000 mètres de haut et ne comporte aucune ouverture particulière.

La tour ne comporte que trois niveau de 330 mètres de haut environ. Chaque niveau est occupé par des monstres qui proviennent du seuil situé au rez de chaussée.



La tour est occupée par 20 géants du feu (10 tout en haut 10 tout en bas) et 10 élémentaires du feu au niveau intermédiaire. Chaque fois qu'un de ces monstres est tué, le seuil s'ouvre pour rétablir précisément le nombre de monstre. Le seuil ne peut pas « fournir » plus d'un monstre par round.

Un Prince géant se tient à proximité du seuil et en commande les ouvertures. C'est lui qui détient la clé recherchée par le groupe.

Un coffre également situé au rez de chaussée contient 160 000 Po en gemmes ainsi qu'une bouteille d'Effrit. L'effrit libéré accordera 3 souhaits à son libérateur (voir DMG p137). Laissez 10 minutes maximum montre en main pour lancer les souhaits

Géant du feu :

HD 16 – PV 100 – AC 3 - TAC0 3 – AT 1 – Dmgcs 5-30 + Jet de rochers pour 2-20 dommages.

Prince géant du feu :

HD 32 – PV 250 – AC -5 - TAC0 -3 – AT 2 – Dmgcs 6-36.

Elémentaires de feu :

HD 16 – PV 120 – AC 2 - TAC0 7 – AT 1 – Dmgcs 3-24.



Vive le vent

L'arche elliptique conduit sur une strate du plan élémentaire de l'air. Une fois l'arche franchie le PJ se retrouve dans le vide et tombe à la vitesse de 518" par round. $518" \times 9m = 4662 \text{ m/minute} = 280 \text{ km/heure}$.

Trois créatures(Harpies) sont en sustentation dans cet espace ou une forte brise souffle en permanence. Elles semblent dans le coma, enfermées dans une sphère semblable à une bulle de savon.

La bulle est en fait un mur de force. Détruire la bulle revient à réveiller la créature.

Chaque créature possède une clé bien visible lacée autour de son cou. Une seule clé permet d'ouvrir le coffre situé dans la caverne de l'église des éléments (A tirer au sort).

Harpies :

HD 3 – PV 20 – AC 5 – Pas d'attaque physique.

Spéciale :

Cri qui génère une dissipation de la magie à 110% (Enlever 5% par niveau au dessus du 11^{ème}). Le cri n'est pas un sort et ne doit pas être considéré comme tel. Les résistances à la magie, les retours de sorts et fonctions similaires ne fonctionnent donc pas.

Bien entendu, une Harpie morte se mettra à tomber avec sa clé autour du cou. Les chutes sont infinies.



Le labyrinthe des Titans

Les recherches menées par Gurney tendent à prouver que le second trou noir serait conservé au cœur du labyrinthe des Titans situé dans ce qui deviendra un jour le Royaume de Béram.

Ce labyrinthe enterré serait facilement repérable car l'accès est situé derrière une gigantesque cascade, source du premier fleuve de Norworld.

Franchir le rideau d'eau n'est pas facile, les quantités d'eaux sont si importantes que toute créature soumise à la chute de l'eau est instantanément pulvérisée.



L'entrée du labyrinthe des titans a été localisée par Gurney.

Le groupe devra trouver une solution pour franchir le rideau d'eau.

Le corps d'un PJ pris sous la chute d'eau est immédiatement disloqué.

Une fois le rideau d'eau franchi, le groupe se retrouve dans une grotte s'enfonçant dans la falaise tel un couloir aux dimensions titanesque (40 mètres de hauts, 10m de large).

Après 5 à 10 minutes de marche, la zone s'éclaircie naturellement d'elle-même. Une porte d'une taille incroyable faite de bois et de métal barre la route des aventuriers.

Sur un rocher, à proximité de la porte une jeune fille attachée supplie le groupe de l'aider.

Elle ne se rappelle plus comment elle est arrivée ici ni qui la faite prisonnière. Elle s'appelle Catherine et était danseuse au poisson frit (puise dans la mémoire des PJ).

Cette jeune fille est en fait Cathézare, un démon de chaînes, gardien du Labyrinthe.

Il est immunisé à toute forme de détection (Hors souhait) capable de révéler son identité (Déteçt alignement, déteçt lie...)

Si un PJ s'approche de trop près pour la libérer il subira l'attaque suivante :

2 harpons (qui fonctionnent comme des hameçons) viendront traverser le corps du PJ. Celui-ci sera empalé pour 140 dommages ou moitié (si JP vs souffle réussi) et sera frappé au sol à chaque round (6-36 Dmges). Cette action monopolise deux attaques au démon.





CATHEZARE, Démon de Chaines

HD 35 – PV 300 – AC -10- TAC0 -3 – AT 6 – Dmges 3-18.

Lorsque deux attaques touchent le même adversaire dans le même round celui-ci est « harponné » dans les mêmes termes que l'attaque initiale.

MR : 80 %.

Demi-dégâts sur feu, froid, foudre et gaz.

At will : Infravision, ténèbres, téléportation sans erreur.

Explosion de lumière noire de Nystul au 16^{ème} niveau (16d4) :

Portée: 10 mètres/niveau

Éléments: V, S, M

Durée: instantanée

Temps d'incantation: 4

Zone d'effet: sphère de 6 mètres de rayon

Jet de sauvegarde: spécial

Ce sort à risque engendre une explosion d'énergie du Plan Négatif pour un instant. Ceux qui se trouvent dans la zone d'effet subissent 1d4 points de dégâts par niveau du jeteur, ou la moitié si un JS contre la mort magique est réussi. Les créatures affectées qui échouent leur JS seront aussi ralenties (comme le sort) pour 1d4 rounds. Les créatures du Plan Positif ou des plans extérieurs prennent un point de dégât supplémentaire par niveau du jeteur, et leur JS est malusé de 2. De telles créatures qui ratent leur JS sont étourdies plutôt que ralenties. Il y a toujours 10% de chances que le mage perde le contrôle du sort et soit affecté par le sort, par un rayon qui vient le frapper lui aussi. Les morts-vivants ne sont jamais affectés par ce sort.

En cas de gros problème, Cathézare pourra utiliser un souhait majeur, mais il n'abandonnera pas la garde du labyrinthe.

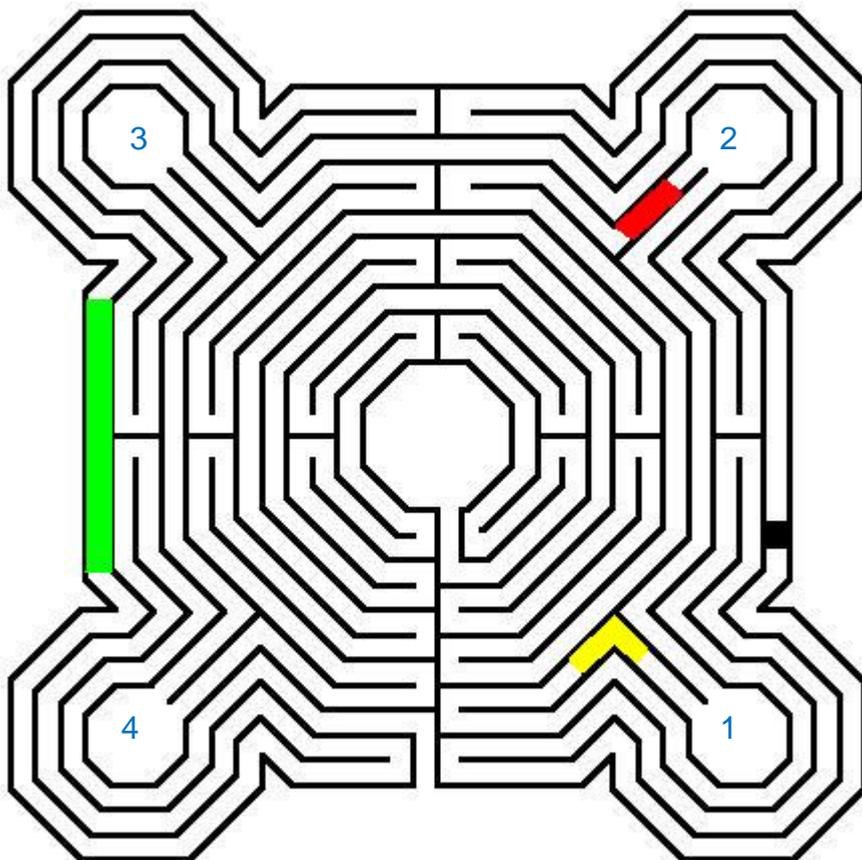
Cathézare possède un parchemin sur lequel figure le plan du Labyrinthe.

Une fois Cathézare vaincue, le groupe pourra pénétrer dans le labyrinthe à condition d'en ouvrir la porte. Seul un sort d'ouverture permet de le faire (Fermée magiquement).

Une fois à l'intérieur, les PJ pourront se rendre compte que les proportions du labyrinthe sont aussi impressionnantes que celles des couloirs qui y mènent. Les parois sont magnifiquement sculptées sur toute leur hauteur. Le sol est recouvert de dalle de marbre poli parfaitement propres. Les couloirs sont baignés d'une douce et faible lumière

Ce déplacer sans plan dans le labyrinthe conduit le groupe à se perdre après autant de round que la somme des intelligences de chaque membre. Même avec le plan il est indispensable de matérialiser très régulièrement des points de repères pour ne pas s'y perdre tant le sens de l'orientation est mis à rude épreuve. Laisser les PJ trouver le meilleur moyen de prendre des repères. Sans repère le groupe se perdra obligatoirement même en possession du plan.

Il n'est pas possible de traverser les murs, le sol et le plafond (Plan éthéré, passe muraille, désintégration..).



En jaune : Cuve d'acide.

En vert : Volée de flèche.

En noir : Catapultage de rochers + darkness.

En rouge : Trappe + pieux.

Cuve acide :

La zone jaunie sur le plan contient une immense quantité d'acide maintenue entre deux parois verticales de verre. Cette plaque de verre va réfléchir la lumière du groupe lors de son approche.

Le verre peut être brisé s'il encaisse plus de 100 points de dégâts et ce compte tenu de la pression exercée par l'acide.

Si le verre est brisé, le raz de marée d'acide qui s'en suivra (de chaque côté) aura plusieurs mètres de haut (Le couloir mesure 40 mètres de haut). Dans ces conditions, les PJ à moins de 15 mètres du verre n'auront aucune chance de ne pas être emportés par le flot.

Volée de flèches :

La zone est plongée dans un continual darkness. Sur toute la hauteur du couloir et sur une longueur de 150 mètres (2 rounds à 12") des flèches sortent des murs en très grand nombre. Chaque PJ traversant la zone subit 20 flèches par round (TAC0 : 5 – Dmges 1d6+4 + poison 3-18 ou Mort).

Catapultage :

La zone est plongée dans un continual darkness. Lorsque le groupe approche de la grande ligne droite, une bouche magique déclame « Alerte, Intrus ». A ce moment 8 catapultes tirent automatiquement et au hasard 1 rocher par round et ce dans le noir. Ces armes visent les PJ magiquement, ainsi elles ont un TAC0 de 5. Chaque rocher inflige 5-30 points de dommage. Il est très difficile de détruire ces machines. A noter qu'elles ne peuvent pas se retourner et qu'elles ne présentent aucun danger pour une créature se tenant à moins de 10 mètres.

Trappe et pieux :

Au passage du groupe, toute la zone s'affaisse. Les victimes font une chute de 10 mètres avant de se retrouver empalée sur une forêt de pieux métalliques (Distants de 30 cm) et empoisonnés (3-18 ou mort). La trappe se referme après une heure.

Tour N°1 :

Cette pièce gigantesque contient une immense fontaine de cristal parfaitement ouvragée. Il en coule une eau pure qui a les propriétés magiques d'une potion de guérison. Cette eau, une fois prélevée de la fontaine garde ses propriétés pour toujours.

Si une quantité supérieure à 5 fioles par PJ est prélevée, la fontaine se tarira pendant une semaine. On peut par contre en boire autant que l'on souhaite.

Tour N°2 :

Basilisk Greater x4 MM2 page p15

HD 10 – PV 80 – AC -2- TAC0 5 – AT 3 – Dmges 1-6 / 1-6 / 2-16

Haleine empoisonné (1,50m) : Sauvegarde a +2 ou mort à chaque round passé aux abords.

Regard pétrifiant (15m) : 10% de chance de lui renvoyer son regard avec un miroir à condition d'être situé à moins de 3 mètres

A noter que les 4 Basilisks patrouillent aux abords de la tour N°2 et attendent aux détours des couloirs environnant de façon à surprendre avec leur regard.



Tour N°3 :

Pièce vide. Lorsque tous les PJ sont rentrés deux énormes portes tombent en coulissant du plafond (Portes en pierre, épaisseur 2 mètres). Aussitôt un sifflement se fait entendre et le vide se fait dans la pièce. Les PJ ne disposent que d'un round de respiration.

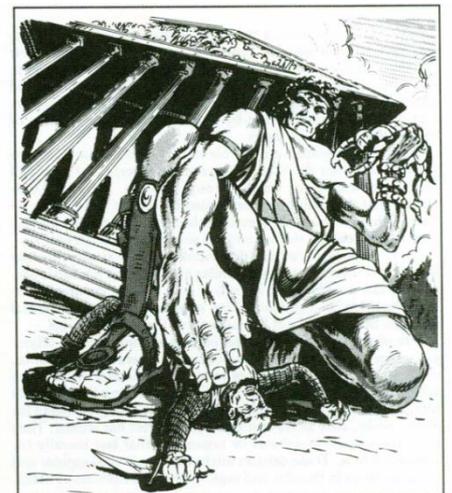
Tour N°4 :

Titans x 4 :

HD 22 – PV 180 – AC -6- TAC0 -2 – AT 1 – Dmges 8-48

Peut summoner un géant des tempêtes tous les 5 rounds – Quatre géants présents au début du combat.

MR : 50%



Sorts de mage :

Magic Missil x2
Image miroir x2
Dispel Magic x2
Porte dimensionnelle
Bouclier de feu

Sorts de prêtre :

Résistance au froid (actif)
Lumière
Résistance au feu (actif)
Silence
Dispel Magic x2
Soins majeurs x2

Psy :

Ajustement cellulaire (110 pv 2fois/jour)
Protection mentale (active)
Téléportation (2 fois par jour)

Géants des tempêtes

HD 17 – PV 140 – AC -2- TAC0 4 – AT 3 – Dmges 3d10 +12 - Foudre à 15d6 3 fois par jour, immunisé à l'électricité

Centre du labyrinthe :

Grande pièce vide renfermant un coffre contenant 400 000 PO ainsi que un trou noir. Lorsque les PJ s'emparent de celui-ci, une ouverture se crée au plafond. Le fleuve au dessus commence alors de remplir le labyrinthe avec une vitesse effrayante. Les nombreux virages empêchent cependant les eaux de couler à trop vive allure mais le débit reste extraordinaire et le labyrinthe se remplira en 20 rounds.

Préciser que PJ s'empare du Trou noir



La pièce se remplit en deux rounds, après le premier round il y a déjà 20 mètres d'eau dans la pièce. Les couloirs proches de la pièce centrale se remplissent en trois rounds.

Les PJ n'ont que 5 segments de temps de réaction avant d'être submerger.

Le père des volcans

On raconte que ce volcan fut le premier à apparaître en ce monde. Il aurait apporté la chaleur nécessaire au développement de la vie, mais ceci n'est certainement qu'une légende.

En tous les cas c'est en son sein que Gurney a localisé le troisième trou noir, au centre de l'île actuellement habitée par Jahman.

Cette île est entièrement recouverte d'une forêt dense sauf en son centre où les éruptions successives ont quelque peu minéralisé la zone.

De superbes plages bordent l'île sur toute sa périphérie.

La légende raconte que le gardien à qui le trou noir avait été confié s'est fâché avec le messager des Dieux venu lui confier l'arme. Celui-ci dut quitter précipitamment le gardien de peur de se faire anéantir. Il utilisa pour se faire une galerie souterraine qui le conduisit au cœur de la forêt.

Il fit ériger 3 statues symbolisant des dragons aux abords de l'entrée de la galerie.

Cette galerie serait aujourd'hui le seul moyen de pénétrer sous le volcan et de retrouver le trou noir mais son emplacement exact est inconnu bien que tout laisse penser dans les récits qu'elle se situe dans la partie nord de l'île.

Les PJ devront se débrouiller pour localiser l'entrée de la galerie.



L'entrée est protégée par des pseudos gorilles (x8 ou plus) qui considèrent la grotte comme sacrée. A noter que l'entrée de la grotte est close par une porte fermée magiquement.

Ils empêcheront le groupe d'y pénétrer par tous les moyens.

Ces créatures ne sont pas des animaux, elles descendent d'un croisement d'un démon mineur qui s'est accouplé avec un gorille géant. La race s'est ensuite développée.

HD 15 – PV 120 – AC -2- TAC0 -2 – AT 2 – Dmges 8-48

Etourdit son adversaire sur 17, 18, 19 & 20 – Si étourdit, incapable d'action précise (combat, sorts...) pendant 2-5 rounds. Si deux attaques touchent à 17 et plus, l'adversaire est assommé et inconscient pendant 4 rounds.

Demi-dégâts sur feu, froid, foudre et gaz - At. Will : Détection de l'invisibilité,

Ces créatures sont parfaitement à l'aise dans la forêt, Elles se déplacent à 24", sont camouflées à 75 % à un round de déplacement et à 100 % à deux rounds et plus. Elles naviguent très facilement entre la terre ferme et les arbres.

Une fois débarrassé des pseudos gorilles, le groupe pourra alors pénétrer dans la galerie menant aux entrailles du volcan (improviser plan d'une galerie traversant une succession de cavernes de taille différente).

A mesure de leur progression, les PJ pourront apercevoir de plus en plus de champignon de toute taille et de tous types.

Caverne N°1

Cette caverne est remplie de champignons rouges à points blancs de 1,50m de hauteur environ.

Un groupe de trois trolls a stupidement élu domicile dans cette caverne. Ils ne peuvent plus en sortir et sont coincés ici depuis des années survivant en se nourrissant de champignon et ne survivant que par leur faculté de régénération. Ils sont à moitié endormis et semble idéalement placé pour une attaque à la boule de feu par exemple. Prévoir un envol de chauve souris agressives si le piège ne fonctionne pas du premier coup mais ne pas s'acharner.

Les champignons ne présentent aucun danger tant qu'aucun sort basé sur le feu n'est lancé dans la pièce.

Si une boule de feu (ou pilier de feu, mur de feu...) est lancée dans la pièce, les sports présents dans l'air s'enflamment instantanément. Alors les effets du sort sont à appliquer dans la totalité de la caverne, tous les membres du groupe sont donc touchés.

Les champignons sont quant à eux immunisés au feu car ils s'en nourrissent, ils ne présentent aucun autre danger et peuvent facilement être détruit par tous les moyens habituels. Les attaquer ou les détruire libère évidemment de grandes quantités de spores.

Caverne N°2

L'accès à cette grotte est bordés par des criards. Ces champignons sont sans danger et se contentent de crier au passage du groupe ce qui avertira les Myconid de leur arrivée.

Myconid (Fungus Man) x 20

HD 6 – PV 45 – AC 10- TAC0 13 – AT 1 – Dmges 6-24



Chaque Myconid peut lancer 6 fois par jour au choix des nuages de spores ayant les effets suivants

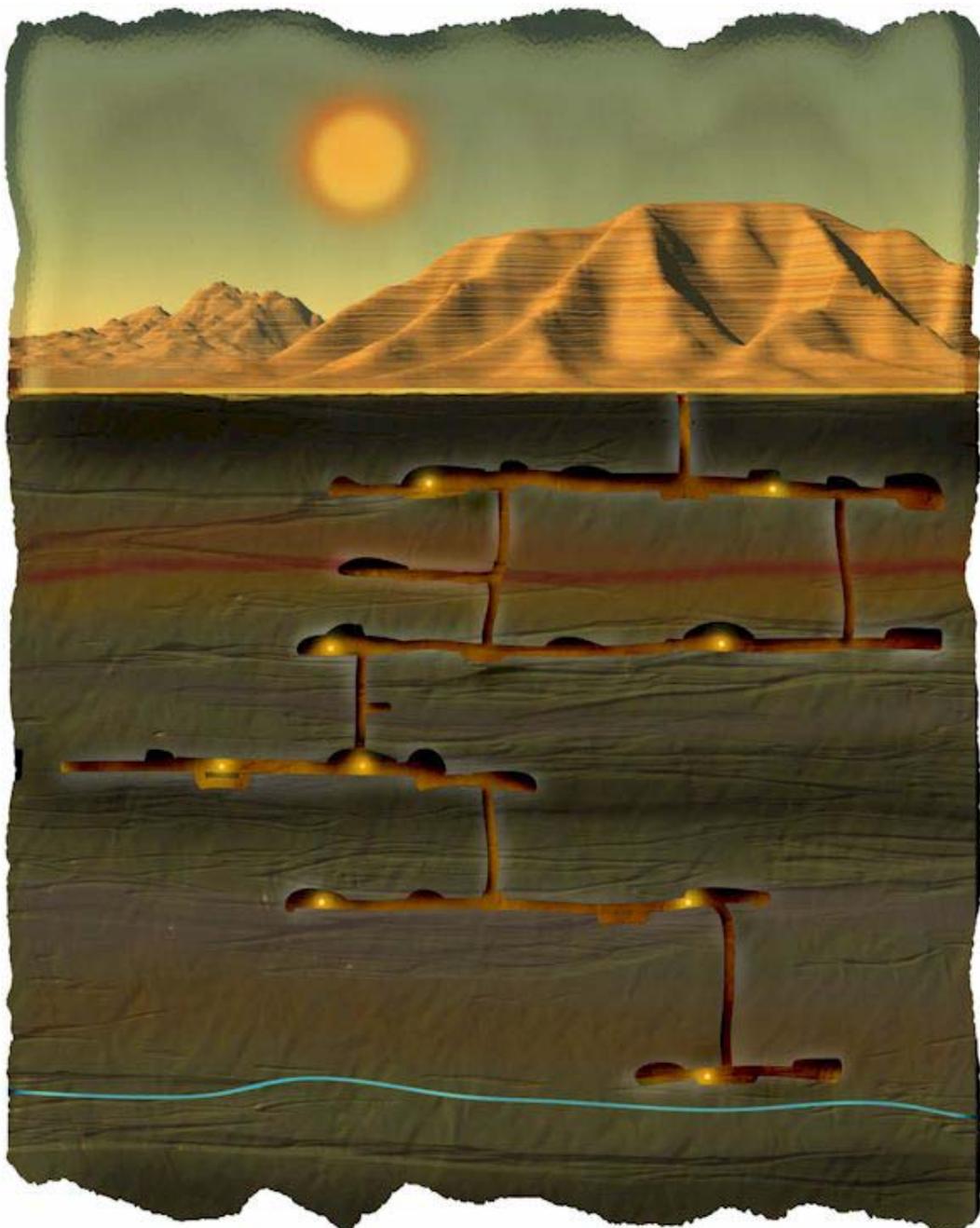
Spores pacifiants : Si sauvegarde ratée vs poison le PJ se retrouve dans une situation totalement passive y compris s'il est attaqué. Dure 6 rounds.

Spores hallucinogènes : Si sauvegarde à -2 ratée vs poison, le PJ est soumis à des hallucinations qui lui font attaquer à mort la créature la plus proche de lui avec toute la puissance dont il dispose. Dure 6 tours.

Spores hémorragiques : Si sauvegarde à -4 vs poison ratée, la victime se met à saigner par tous ses orifices (oreilles, yeux, cul...). Son sang est particulièrement liquide. Le PJ perd alors 25% de ses points de vie par round et meurt donc en 4 rounds.

Une fois passée cette grotte (le combat étant en grande partie évitable), le groupe continuera son chemin en direction du volcan.

La température augment de façon sensible et les PJ non protégés subiront des dommages liés à la chaleur soit 3 d6 par round.



Le groupe accède au réseau de galeries par la partie basse. Les éruptions de lave en provenance du centre de la terre sont cycliques et à imaginer comme des vagues successives. Il y a une vague toute les douze heures environ et elle dure une heure.

Lorsqu'une éruption se prépare la lave remplit tous les conduits de bas en haut jusqu'à l'éruption au sommet du volcan. A ce moment toutes les galeries sont remplies de lave sous pression qui va vers la surface. L'arrivée d'une éruption est clairement perceptible pour quiconque se tiens dans les galeries.

Puis la lave qui n'a pas été expulsée du volcan redescend doucement. Les galeries sont alors praticables même si de nombreuses poches de laves de grande taille subsistent ça et là.

C'est au détour d'une de ces poches que le groupe fera la rencontre du gardien du trou noir très mécontent d'être dérangé.



Le dragon de lave possède un trou noir dans une de ses dents creuses. Il est aisément localisable par une détection de la magie une fois le dragon tué.

Ce dragon s'est associé les services de 4 Magman magicien qui lui sont dévoués.

La tactique principale de défenses consiste pour les Magman à lancer un cône de froid sur les victimes du souffle de lave. La lave collante sera alors pétrifiée ce qui conduit à l'immobilisation du PJ dans une gangue de pierre.

Dragon de lave :

HD 60 – PV 500 – AC -10- TAC0 -7 – AT 3 – Dmges 8-48

Souffle de la lave pour 40 d6 ou moitié si JP vs soufflé réussi. La lave « colle » au PJ et inflige encore la moitié des dégâts au second round. Si cette lave est refroidie au cours du second round, le PJ est immobilisé. Un anneau de libre action conduira à un ralentissement du PJ.

Sorts utilisables par le dragon au 20^{ème} niveau :

Magic Missil x2

*Image miroir
Web*

*Dispel Magic x2
Rafale de vent
Foudre*

Stone Skin x2

Protection d'esprit

Magman x4 :

HD 6 – PV 45 – AC -1- TAC0 13 – AT 2 – Dmges 1-8

Les Magman viennent assister le Dragon dans sa défense du trou noir. Ils fuient tout combat rapproché, ils ne lancent que des sorts. Leur meilleure tactique consiste à refroidir les créatures recouvertes de lave après le souffle.

Les Magman peuvent marcher sur la lave mais pas s'enfoncer à l'intérieure. Si le combat tourne au désavantage du Dragon les Magman fuient.

Sorts utilisables par les Magman :

Dispel Magic x3

Cône de Froid x3
Boule de feu x3

Téléportation x3



Le bastion des âmes à naître

Gurney a identifié la position du quatrième trou noir, il s'agit d'un lieu mystérieux dénommé le bastion des âmes à naître. Il se situe approximativement à l'actuelle position d'Alphatia.

Le Bastion des Âmes à Naître est une fontaine d'âmes préincarnées, créée avant l'apparition des dieux et existant en dehors de leur sphère d'influence.

Les dieux tentent, avec plus ou moins de succès, de prendre le contrôle d'une âme dès qu'elle s'incarne, puis lorsque meurt son enveloppe corporelle, mais ils ne savent décidément pas d'où elles viennent. Il s'agit donc d'un grand mystère à leurs yeux, d'autant plus obscur qu'aucun ne cherche à en apprendre davantage de peur d'être victime du fameux Interdit.

Des bandes de cristaux de plusieurs kilomètres de long et de quelques dizaines de mètres de large sont animées d'une pulsation lumineuse et languissante. L'ensemble évoque un flocon de neige gigantesque dont seuls les bords sont apparents puisque la masse de la structure est perdue dans une lumière éblouissante. Des taches d'obscurité s'agglutinent au cœur de plusieurs de ces bandes.

Les PJ parviennent jusqu'au Bastion en traversant l'amas blanchâtre et bouillonnant constituant l'essence même du plan de l'énergie positive.

L'apparence extérieure du Bastion change constamment. De loin, on dirait un flocon de neige large de plusieurs kilomètres et composé de cristal frémissant.

Un tour complet du Bastion révélera qu'il fait une quinzaine de kilomètres de diamètre et que plus on se rapproche du centre, plus la fractale est complexe. Tout effort visant à observer ce qui se trouve à l'intérieur conduit à penser que la structure est parfaitement pleine.

Cependant, les points noirs visibles au loin sont des créatures physiques qui se sont réunies autour d'un vaste portail, si bien qu'on pourrait croire l'intérieur creux.



F1 - Entrée du Bastion

Au centre de la couronne périphérique, là où convergent de nombreuses bandes de cristal, la structure renferme une irrégularité, un amas circulaire de cristal opaque de 12 mètres de diamètre.

Quand les PJ arrivent au contact des éperons cristallins, ils comprennent que les taches sombres visibles au loin sont des créatures. (Vaporighu)

Le cristal opaque est la seule entrée du Bastion des Âmes à Naître. L'un des motifs ciselés sur le portail semble familier. Un test d'Intelligence (4 d6 sous l'intelligence) révélera qu'il s'agit d'une représentation complète du corps d'un homme et qu'un humain doit le toucher. Si un humain entre en contact avec le motif, la porte disparaît. Le passage reste alors ouvert pendant 3 rounds puis la porte reprend sa place.

Vaporighu (x2)



HD 10 – PV 80 – AC 0- TAC0 7 – AT 2 – Dmgcs 1-6

MR = 40%

Sauvegarde vs sorts ou fuite pendant 1-6 rounds.

Gonfle à 150% de sa taille et émet en se dégonflant un nuage létal (Sauvegarde vs poison ou mort – Ø 3mètres).

Attaque qui touche = Dépose d'un fluide sur la victime (30% de chance de s'en rendre compte). Si pas nettoyé en moins d'une heure, destruction progressive des vêtements et armures. Les objets magiques (armure, robe...) ont droit à une sauvegarde vs acide.

Toucher seulement par les armes basées sur le froid (Frost brand...).

Sorts utilisables par les Vaporighu (At Will):

Sphère Fumeuse d'Otiluke

Bain d'Huile Bouillante d'Otiluke
Nuage puant
Mur de force

Nuage Acide d'Otiluke

Téléportation sans erreur

Sphère Fumeuse d'Otiluke

Evocation

"Otiluke's smoky sphere"

Source : *Greyhawk Adventures*

Portée: 18 mètres

Éléments: V, S, M

Durée: 1 round

Temps d'incantation: 1

Zone d'effet: globe de 3 mètres de rayon

Jet de sauvegarde: annulé

Le sort conjure dans la main du lanceur une petite sphère cristalline remplie d'une brume grise. La sphère de fumée peut être lancée jusqu'à 20 mètres du lanceur comme une grenade. La sphère se brise quand elle touche, emplissant une zone de 3 mètres de rayon d'une fumée irritante. À moins en de réussir un jet de sauvegarde contre le poison, les créatures dans la zone souffriront une quinte de toux, suffocant et toussant pendant 1d4 +1 rounds. Les créatures affectées attaquent et font leur jet de sauvegarde avec une pénalité de -2 jusqu'à ce que la toux passe, et tout sort ayant une composante vocale à 30% de chance d'échouer quand il est incanté par un lanceur toussant. Le nuage de fumée perd ses effets agressifs après un round. La sphère doit être lancée dans les trois après son incantation ou la substance devient inerte et inutile, et la sphère cristalline se désintègre. Si la sphère de fumée est cassée avant d'être lancée, le nuage de fumée affectera le lanceur.

Bain d'Huile Bouillante d'Otiluke

Évocation / Conjuraton

"Otiluke's boiling oil bath"

Source : Greyhawk Adventures

Portée: 60 mètres

Éléments: V, S, M

Durée: 1 segment

Temps d'incantation: 2

Zone d'effet: une créature

Jet de sauvegarde: annulé

Ce sort crée un conteneur de force ayant la forme d'un chaudron rempli d'huile bouillante, qui apparaît au-dessus de la tête de la victime. Le chaudron se renversera et fera couler son contenu sur la créature à moins qu'un jet de sauvegarde contre les Sorts ne soit réussi. Une réussite indique que la victime s'aperçoit de la présence du chaudron et bondit de côté pour éviter l'huile. Un échec signifie qu'elle reçoit l'huile bouillante sur la tête, subissant ainsi 3d4 points de dégâts.

Nuage Acide d'Otiluke

Évocation

"Otiluke's acid cloud"

Source : Greyhawk Adventures

Portée: 60 mètres

Éléments: V, S, M

Durée: 1 round/2 niveaux

Temps d'incantation: 3

Zone d'effet: globe de 10 mètres d'arête

Jet de sauvegarde: spécial

Ce sort crée une petite sphère cristalline remplie d'une brume jaune-brun. Le cristal peut être tenu aussi longtemps que le désire le jeteur, mais le contenu devient inerte au bout de trois rounds. La sphère peut être jetée jusqu'à 20 mètres comme une grenade. Lorsqu'elle se brise, la brume est libérée, remplissant l'air de fumées acides jaunâtres dans une zone de trois mètres de rayon. Quiconque se trouve dans la zone d'effet subit 4d4 points de dégâts d'acide immédiatement, aucun JS n'étant autorisé, et subira 1d4 points de dégâts pour chaque round additionnel d'exposition dans la fumée. Tous les objets touchés par la fumée doivent jeter un JS contre l'acide ou être rongé. Pour chaque round additionnel d'exposition, un JS doit être jeté. Le bain d'acide atmosphérique restera en existence un round pour tous les deux niveaux du magicien, mais tout vent, pluie ou condition atmosphérique turbulentes annuleront le sort. **Prévoir un jet de protection global vs sorts pour définir si les objets sont affectés ou non**

F2. Bienvenue au Bastion

Les cristaux à facettes produisent des teintes émeraude, saphir et rubis. Des arbres cristallins aux troncs épais poussent un peu partout, chargés de points blancs et lumineux.

Les feuilles de cristal qui se frôlent sans cesse produisent un bruit de carillon. Nombres de cristaux sont néanmoins brisés et noircis, si bien que des éclats multicolores jonchent le sol.

Des feux brûlent également, conçus à l'aide d'éclat de cristaux, au dessus desquels cuisent les carcasses d'étranges créatures.

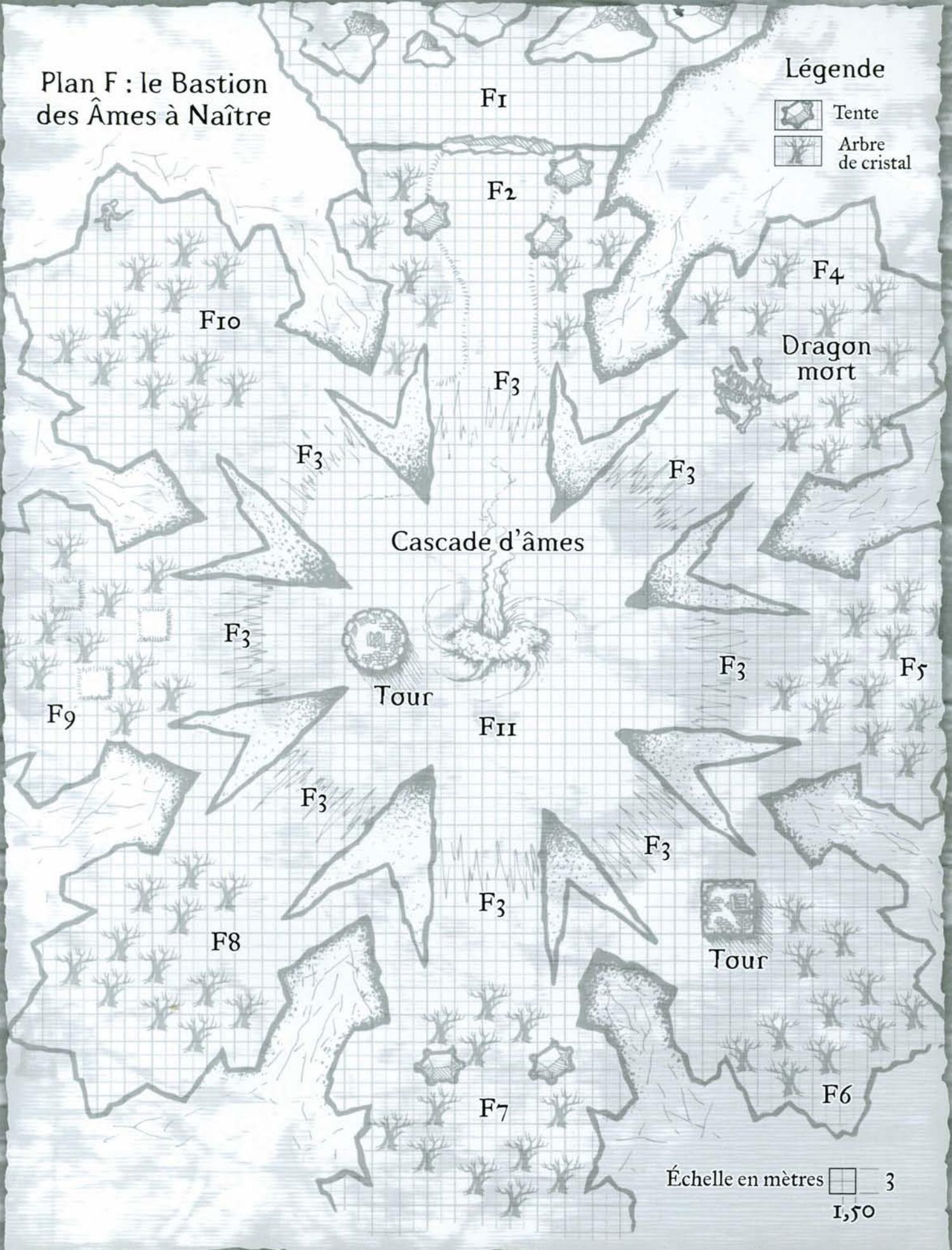
Trois tentes déchirées ont été montées dans la pièce. Les trois tentes installées au bord du chemin renferment des paillasses usées, plu sieurs mois de nourriture pour une créature de taille moyenne et de nombreuses bouteilles de vin vides. Ce campement a servit aux mages/dragons rebelles lors de l'élaboration de leur complot.

Un couloir défriché et large de 9 mètres permet de passer de F1 en F3. Cette pièce propose trois sorties, la plus large s'enfonce dans un brasier de lumière, mais elle est aussi flanquée de deux passages plus étroit.

Plan F : le Bastion des Âmes à Naître

Légende

-  Tente
-  Arbre de cristal



Échelle en mètres  3
1,50

F3. Une voie lumineuse

Ce large passage est empli d'une lueur aveuglante qui l'emplit telle une brume.

Le Bastion des Âmes à Naître renferme des centaines, voir des milliers, de Nodes, également qualifiés de Centres (F11 est un de ces lieux). Chaque Node est situé légèrement hors de phase avec le reste du Bastion et du plan de l'énergie positive.

Les créatures tangibles et intangibles qui souhaitent accéder à un Node doivent donc élever leur « niveau d'énergie » afin d'être en harmonie avec celui-ci.

Une créature non harmonisée tentant de pénétrer la brillance ne trouve pas le Node. Ses yeux sont emplis de lumière et 1d4 rounds après être entrée dans la zone, elle se retrouve de l'autre côté de la masse lumineuse. Si plusieurs créatures y pénètrent en même temps, chacune finit de l'autre côté 1d4 rounds après. Chaque passage expédie le voyageur vers une pièce déterminée au hasard (lancez 1d8).

Par exemple, une créature non harmonisée située en F2 tentant d'entrer en F3 «saute» la zone F11 et finit aléatoirement de F2 à F10, à côté de la masse lumineuse, 1d4 rounds après avoir essayé d'y pénétrer.

Harmonisation :

Chacune des huit pièces adjacentes au Node (pièces F2 et F4–F10) palpite d'énergie positive, chacune à un niveau différent. Si une créature traverse chacune de ces pièces, l'énergie cumulée des huit salles l'harmonise. Pour être en harmonie, une créature doit passer 1 minute dans chaque pièce.

Notez que le plan propose deux chemins pour passer d'une pièce à une autre. Une créature peut donc être harmonisée en allant de salle en salle via ces sorties sans jamais passer en F3.

Les créatures qui pénètrent dans plus de deux pièces ont droit à un test de Sagesse (4d6 sous la sagesse) chaque fois qu'elles entrent dans une nouvelle pièce. En cas de succès, elles ont conscience d'un « sentiment d'harmonisation. » Les effets de l'harmonisation progressive sont permanents, sauf si l'on quitte le Bastion, auquel cas il faut recommencer le processus. Dès lors que survient l'harmonisation, toutes les créatures déjà présentes dans le Node sont conscientes qu'une nouvelle créature est désormais harmonisée. Les individus situés en son sein ne voient ni n'entendent au dehors. Une créature harmonisée qui entre en F3 se retrouve au bord de la pièce F11.

Les effets du plan positif engendrent une guérison à chaque changement de salle.

F4. Les mangeurs de cristaux

La densité des arbres de cristal est plus élevée ici. La cime de certains effleure le plafond situé à 18 mètres du sol. Les notes discordantes de carillon se mêlent au sein du bosquet. La carcasse d'un dragon rouge de 3 mètres de long saute aux yeux, la peau détendue autour de son squelette, comme si on en avait aspiré le contenu.

Le cadavre est celui d'un mage/dragon rebelle tué par Le Prime Magister lors de leur fuite.

L'écosystème naturel du Bastion n'est pas sans rappeler celui du plan Matériel. Les arbres de cristal et les âmes préincarnées servent de pâturages à certains monstres, qui sont eux-mêmes les proies d'autres créatures.

On trouve en ce lieu 6 Crysmal belliqueux

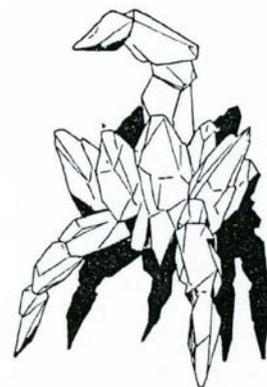
Crysmal x6 :

HD 7 – PV 50 – AC -4 - TAC0 1 – AT 1 – Dmges 3-12

Lance missiles de cristal - 3 missiles à 1d8+8 dommages Cf. Magic Missile.

Immunisé feu et froid et foudre demi dommage.

Peut se fondre dans le sol pour réapparaître ailleurs (2 rounds).



F5 - Le Bastion et Oyalui

La forêt de cristal est dense et le bruit de carillon très fort, bien plus que dans les autres chambres. Les dimensions de cette salle sont bien supérieures à celles des autres. En fait, vous n'en distinguez même pas les murs. Cette pièce fait plusieurs dizaines de mètres de diamètre au bas mot, mais une brume rayonnante semble en dissimuler les dimensions exactes.

Comme le montre le plan, cette pièce s'étend au-delà du plan (comme F7 et F9). À l'instar des pièces plus modestes, elle borde le Node (FII). La salle F5 et ses jumelles sont reliées à une myriade d'autres pièces, chacune abritant un bosquet d'arbres de cristal portant des âmes préincarnées.

Les PJ désireux d'explorer ces vastes étendues réaliseront que des pièces s'étendent dans toutes les directions, à un point tel que l'intérieur du Bastion est certainement plus grand que ne le laisse penser l'extérieur. Le modèle de salles figurant sur le plan se répète sans doute à l'infini, mais le seul Node se situe en FII.

Le reste de l'édifice n'abrite donc que des bosquets. Évidemment les personnages peuvent réussir à entrer en F5, F7 ou F9 en faisant le tour, mais il leur faudra visiter l'ensemble des pièces adjacentes à F11 pour être prêts à y entrer.

Oyalui constitue une rencontre intéressante pour les PJ, qui croiseront sa route s'ils s'éloignent des sentiers battus. Vous pouvez vous en servir à la place d'une rencontre aléatoire, si les PJ s'éloignent trop du Node ou dès que l'envie vous prend.

Oyalui est un satyre/demi-dragon qui a poussé son exploration trop loin et s'est perdu. Cet état de fait ne semble cependant pas le déranger plus que ça. En fait, il apprécie la majesté de la végétation de cristal et le dédale sans fin que constitue le Bastion.

Lors de leur première rencontre avec ce PNJ, les PJ commencent par entendre la musique entêtante de sa flûte se dégageant des bruissements des feuilles de cristal. En suivant le son de cette flûte, les héros découvriront donc le satyre.

Un homme cornu aux pattes de dragon est assis sur les branches d'un arbre de cristal, Il a les cheveux roux, des cornes rouges et de belles écailles marbrent sa peau. Il joue de la flûte de Pan et vous offre une belle mélodie.

Toutes les âmes lumineuses situées dans un rayon de 15 mètres vibrent au son de la musique.

Oyalui racontera les récents événements au groupe :

5 mages/dragon rebelles ont volé l'âme du fils du Prime Magister dans le but de le contraindre à leur révéler les secrets de la magie originelle.

Quiconque possède se savoir acquiert un pouvoir quasi divin.

Le Prime Magister s'est battu contre les rebelles, il réussi à en tuer un mais les quatre autre se sont enfuis. Il semble que le Prime Magister, gardien du bastion, n'est pu poursuivre les voleurs.

Oyalui n'en sait pas plus.

F6. La tour des traîtres

La moitié des arbres en cristal de cette pièce ont été brisés, créant ainsi une ligne de mire entre les trois sorties. Une tour de 6 mètres de haut constituée de cristaux cassés et taillés se dresse au beau milieu de la pièce. Elle semble dépourvue d'entrée, mais chacun de ses flancs abrite trois meurtrières. Des pieux, eux aussi en cristal, en protègent le toit.

C'est en ce lieu que les mages/dragon rebelles ont tenté de résister au Prime Magister mais celui-ci a réussi à pénétrer dans la tour les contraignant à fuir en dehors du bastion.

Une fouille attentive de la tour permettra de trouver le trésor suivant :

F7. Une famille à l'abri

La végétation de cristal située près des trois sorties a été détruite créant ainsi une ligne de mire. Deux grandes tentes de peau se tiennent ~ la lisière de la forêt de cristal. Les traces d'un campement, dont les restes calcinés d'un grand feu de joie, sont également visibles. Dans le camp se tiennent une humaine et un imposant dragon rouge.

Il s'agit de Myra cœur de dragon la compagne du prime Magister ainsi que de Paraselson, le frère de Myra.

Ils disparaîtront immédiatement pour rejoindre le prime magister au centre du bastion à la vue des P.J.

F8. Les mangeurs de cristaux

La densité des arbres de cristal est plus élevée ici. La cime de certains effleure le plafond situé à 18 mètres du sol. Les notes discordantes de carillon se mêlent au sein du bosquet.

L'écosystème naturel du Bastion n'est pas sans rappeler celui du plan Matériel. Les arbres de cristal et les âmes préincarnées servent de pâturages à certains monstres, qui sont eux-mêmes les proies d'autres créatures.

On trouve en ce lieu 6 Crysmal

Crismal x6 :

HD 7 – PV 50 – AC -4 - TAC0 1 – AT 1 – Dmges 3-12

Lance missiles de cristal - 3 missiles à 1d8+8 dommages Cf. Magic Missil.

Immunisé feu et froid, foudre demi dommage.

Peut se fondre dans le sol pour réapparaître ailleurs (2 rounds).



F9. Parasites cristallins

Les hurleurs cristallins sont des créatures bizarres qui se nourrissent d'âmes préincarnées, ce sont des êtres tangibles composés de cristal vivant. Ils se nourrissent en brisant de petits bosquets d'arbres de cristal avant d'avaler les âmes préincarnées qui en tombent.

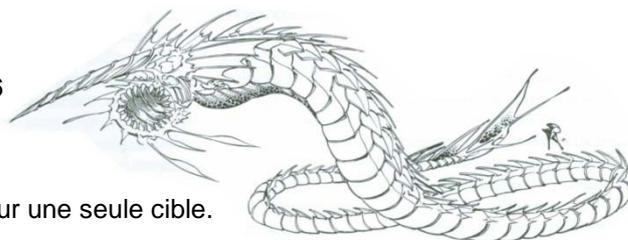
Les PJ qui entrent dans la pièce sont leurs cibles, ils sont attirants et leur âme a l'air fort goûteuse.

Hurleur cristallin x2 :

HD 40 – PV 320 – AC -4 - TAC0 -10 – AT 1 – Dmges 6-36

MR 70%.

Hurlerment sonore tout les trois rounds : 18d6 ou moitié sur une seule cible.



F10. Un bosquet paisible

Les PJ ne courent ici pas le risque de faire des rencontres aléatoires déplaisantes, comme c'est le cas dans les régions inexplorées du Bastion.

F11 Le Node

Les créatures qui traversent chaque pièce du Bastion (F2–F10) sont harmonisées (cf. F3) jusqu'à ce qu'elles quittent l'endroit. Dès lors que l'harmonisation a lieu, les sujets savent qu'ils sont en mesure de franchir le flux et de pénétrer dans le Node en F11 (les créatures qui s'y trouvent pouvant revenir en n'importe quelle zone F3). Toutefois, les créatures harmonisées déjà présentes dans le Node prennent conscience de toute nouvelle harmonisation.

Les PJ se trouvent dans le Node, également qualifié de Centre. La matière spirituelle est constituée de la trame même du plan de l'énergie positive et se rassemble dans ce réservoir d'où elle va ensuite nourrir les arbres de cristal portant les âmes préincarnées.

Le groupe y rencontre le Prime Magister mi mage-mi dragon

« Bienvenue à la Fontaine de la Vie, le Node, du Bastion des Âmes à Naître. Expliquez-moi les raisons de votre intrusion et peut-être vous laisserai-je la vie sauve. ». Il connaît chaque PJ ainsi que la mission du groupe.

. « Mon cœur va mal, dans tous les sens du terme, mais surtout parce que je suis en train de le perdre. Des traîtres ont volé l'âme de mon fils qui n'est pas encore né et l'on enfermée dans une abominable amulette. Je n'ai pu les empêcher de fuir et je peux quitter le bastion.

Ramenez moi cette amulette et je vous donnerai ce que vous êtes venu chercher.

Le PrimeMagister est à la source de toute magie dans les âmes à naître. Dans le Bastion, il peut lancer at. will tous les sorts de magie connus (1 par round) en un segment et sans chasame.

Si les PJ acceptent ils seront envoyés par souhait aux abords immédiat d'un campement en plein désert.

S'ils réussissent la mission, Le Prime Magister leur accordera en plus soit un souhait majeur dans un anneau, soit, pour les magiciens, la possibilité de lancer 9 niveau de sort en un segment sans chasamer y compris dans une zone de bulle anti magie ou similaire.

Le campement des mages

Le groupe apparaît quelque part en plein désert, et en pleine nuit a proximité d'une chaumière de Leomund (Sphère opaque de l'extérieur).

Seulement trois mages se reposent dans la chaumière. Le quatrième monte la garde en autométamorphose sous la forme d'une chauve souris. Il a 20% de chance par round d'apercevoir le groupe et 100% dès que le groupe se situe à 2 rounds la chaumière.

Magicien x4

Niveau 16 – PV 180 (Dragon) – AC -5 (dragon)

<i>Premier Niveau</i>	<i>Second Niveau</i>	<i>Troisième Niveau</i>
Altération des feux normaux	Atome Noir de Nystul	Bâton Rayonnant de Nystul
Bouclier	Bain d'Huile Bouillante d'Otiluke	Blink
Charme Personne	Cécité	Boule de Feu
Compréhension des langages	Corde enchanté	Conjuration monstre 1
Détection de la Magie	Dague de Cristal de Nystul	Dissipation de la magie
Effacement	Fleche acide de Melf	Extincteur Expéditif de Nystul
Feu Follet Dansant de Nystul	Image miroir	Foudre
Flash de Nystul	Irrésistible rire de Tasha	Nuage Acide d'Otiluke
Flottabilité Bouillonnante d'Otiluke	Nuage puant	Parapluie de Force d'Otiluke
Glisse	Ouverture	Poignard de Cristal de Nystul
Monture (Griffon)	Rayon Flamboyant de Nystul	Protection projectiles normaux
Projectiles Magiques	Toile d'araignée	Rafale de vent
Sphère Fumeuse d'Otiluke	Vocalise	Révélation Dorée de Nystul
		Sceau du serpent Sépia
<i>Quatrième Niveau</i>	<i>Cinquième Niveau</i>	<i>Sixième Niveau</i>
Abri sur de Leomund	Arche Radiante de Nystul	Bulle anti magie
Auto métamorphose	Chien fidele de Mordenkainen	Chain Lightning
Black Evard's Tentacles	Cône de froid	Conjuration d'animaux
Bouclier de feu	Débilité mentale	Contingence
Charme Monstre	Écran de Radiance d'Otiluke	Désintégration
Confusion	Écran Dissipant d'Otiluke	Écran Atroce d'Otiluke
Ecran Dispersif d'Otiluke	Écran Electrique d'Otiluke	Écran de Diamant d'Otiluke
Explosion de Lumière de Nystul	Écran Polaire d'Otiluke	Globe d'invulnérabilité
Explosion de Lumière Noire de Nystul	Immobilisation des monstres	Holographie
Globe mineur invulnérabilité	Main de Bigby	Main impérieuse de Bigby
Maladresse	Mur de fer	Orbe de Contenance d'Otiluke
Mémorisation de Rary	Mur de force	Quête
Mur de glace	Mur de pierre	Répulsion
Sphère de Vapeur d'Otiluke	Nuage mortel	
Stone Skin	Suspension	
	Télékinésie	
	Téléportation	
	Tempus Fugit	
	Ténèbres Enveloppantes de Nystul	
	Transmutation pierre en boue	

Septième Niveau

Boule de feu à retardement
Conjuration instantanée de Drawmij
Duo dimension
Écran de Mort d'Otiluke
Epée de Mordenkainen
Feu et Glace d'Otiluke
Gravité inversée
Manoir Somptueux de Mordenkainen
Mot de pouvoir
ETOURDISSEMENT
Poigne de fer de Bigby
Souhait mineur
Sphère de Siège d'Otiluke
Statue
Téléportation sans erreur
Vrai nom

Huitième Niveau

Annuler la Domination
Bateau Nuage
Conjuration de monstre VI
Danse irrésistible d'Otto
Emprisonnement de l'âme
Flétrissure abominable d'Abi Dalzim
Homoncule bouclier
Labyrinthe
Poing de Bigby
Protection d'Esprit
Simulation de Compétence
Sphère Télékinésique d'Otiluke

Chaque Mage/dragon lance à volonté les sorts ci-dessus à raison de un par round avec un casting time normal. Ils ne peuvent prendre leur forme draconique en ce lieu.