

# *Trouver la relique*

*(Le Ministère des Vents)*



# 1 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 somnolent 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<sup>ème</sup> 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 vers le nord.

## 1.1 La convocation du concile

Les joueurs seront donc contactés chacun par un émissaire dragon différent (Hormis Valentin), tous greatwyrms :

- VELADORN DESPANA se rendra chez Valentin,
- 1 dragon d'or, représentant de BAHAMUT, trouvera SCYTALE,
- 1 dragon rouge, représentant de FLASHBURN, se rendra chez ALGARIC,
- 1 dragon de bronze, représentant de Lux, se rendra chez MILANDRINE et SCYTALE,

D'autres dragons seront mandatés pour quérir d'autres Seigneurs (GILBRETH, SNOWL, DUNCAN, GURNEY...) qui participeront également au concile.

Les 4 dragons sont présents mais ne sont pas en bon état. BAHAMUT n'a apparemment que des blessures superficielles, mais il n'a plus que 4 petits oiseaux qui volètent autour de lui. Lux a une aile complètement déchirées et une patte tordue. FLASHBURN a perdu une corne majeure et semble en mauvais état. Mais le plus impressionnant reste l'état de santé de TIAMAT : elle a perdu une de ses têtes, la verte, qui commence à repousser, et la blanche a du mal à tenir droite.

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 après des siècles, 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."

**TIAMAT (LE)** appuie : "Il est nécessaire que nos efforts ne soient pas resté vain. Il faut retrouver leur trace et les éliminer."

**LUX (CN, CG)** poursuit : "Vous êtes parmi les plus puissants de ce royaume. Vos divergences d'opinions seront et devront être un avantage. Vous devez retrouver nos ancêtres et les détruire à jamais."

**BAHAMUT (LG)** reprend : "Pour cela, Flashburn et moi-même possédons les deux orbes draconiques les plus puissantes qui soient. Ils vous seront nécessaires pour vaincre nos ancêtres. »

**FLASHBURN (CE)** conclut : "Mais ils ne peuvent pas être mis en présence l'un de l'autre sans provoquer un désastre. Il vous faut l'orbe Primale de Gaia. Avec cet Orbe fabuleux, vous pourrez contrôler les deux autres et tenter de détruire nos ancêtres."

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

## 1.2 La mission est simple

La mission des jeunes joueurs est donc de retrouver cet orbe et de la rapporter au plus vite au concile.

Les joueurs se verront proposés à chacun un dragon du type qu'il souhaite, adulte, pour faire les voyages plus rapidement : L'aide du concile.

Les PJ pourront également solliciter les Seigneurs pour diverses choses (Soins, parchemins...).

GURNEY sera chargé de localiser la relique, les PJ seront donc invités à séjourner au Poisson Frit pendant qu'il mènera ses recherches. Durant ces quelques jours ils auront également et exceptionnellement accès aux miroirs pour préparer leur quête.

## 1.3 L'orbe Primale de GAIA

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 500 mètres permettant de contrôler tous les orbes en présence, les empêchant de se nuire. Les pouvoirs de la relique ne sont pas communiqués au PJ.

## 1.4 Le savoir légendaire de GURNEY

L'orbe vert est en la possession d'un dragon très rare qui n'est pas sous la coupe des seigneurs dragons conventionnels. Il s'agit d'un dragon des forêts, qui vit actuellement dans une forêt mythique connu sous le nom de forêt MIRKWOOD situé sur un plan élémentaire végétal.

Ce dragon est unique, immortel et n'a pas d'âge. Il fait corps avec sa forêt et n'a pas réellement de points de vie. Le dragon garde cet orbe depuis des millénaires et n'est pas disposé à la remettre à quiconque; il faudra donc probablement aux joueurs **voler l'orbe**.



GURNEY, à son retour, annonce qu'il a trouvé dans d'anciens textes la trace d'une baguette permettant d'ouvrir un seuil sur ce plan. Celle-ci serait en possession des membres du ministère des vents situé dans la petite ville d'AL'NEBHIR dans le comté de DININ NAERTH (N°16).

Il leur remet en complément une fresque débusquée dans les vieux grimoires qui conte un vieux combat oublié d'un groupe contre ce dragon...

## 1.5 Le voyage vers le ministère des vents

Les dragons peuvent les conduire à une journée de marche de cette ville en 4 jours de vol. GURNEY remet à chaque PJ une **baguette de succor** qui leur permettra de revenir directement au concile des dragons une fois leur mission accomplie.

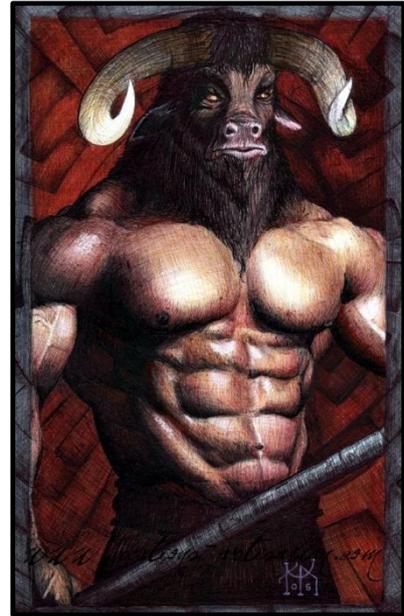
Prévoir pour chauffer les dés l'attaque d'un groupe de minotaures (1 par PJ +1) en cours de nuit, faire intervenir les dragons si nécessaire.

### Minotaures Arthésiens

**HD : 12**            **PV 96**            **AC : 0**            **TACO : 5**  
**AT : 2**            **DMG : 2-16/2-16**

### Att. Spéciale :

Se téléporte at. will et sans erreur à vue. Leur tactique consiste à attaquer une cible à la fois et de changer d'en changer une fois celle-ci abattue.



## 2 LE MINISTERE DES VENTS - INTRODUCTION

En plein cœur de la ville se trouve un étrange édifice. Tout le monde le connaît, ou plutôt, chacun sait qu'il existe. Toujours est-il que personne ne semble vraiment avoir beaucoup plus d'informations sur cette structure de granit, si ce n'est qu'elle n'a ni fenêtre ni porte et qu'elle est entourée par un vent tourbillonnant. La plupart des gens l'appelle l'obélisque des vents. On raconte des légendes sur ses secrets, mais aucune ne semble détenir la vérité.

### 2.1 L'histoire

Le Ministère des Vents était un puissant groupe de quatre lanceurs de sorts qui construisent l'Obélisque des Vents. Ils vécurent dans cet endroit il y a plus de 200 ans, s'emmurant par la suite dans l'obélisque et ses souterrains pour se protéger d'une apocalypse qu'ils croyaient imminente.

Des années plus tard, lorsque des explorateurs du nom de NAREV et JUSTINA pénétrèrent par les égouts dans les souterrains. Les esprits des membres originels du Ministère, certains maintenant que le désastre qu'ils avaient craint un temps était écarté, exercèrent leur influence sur les deux individus afin d'en prendre le contrôle.

Lorsque NAREV et JUSTINA entrèrent dans l'obélisque, ils activèrent ces mémoires qui s'emparèrent d'eux. Toutefois cette possession ne se reproduira plus. Les PJ ne seront pas contrôlés par les mémoires-esprits du Ministère. D'un autre côté, n'étant pas vraiment mortes-vivantes, les mémoires et volontés possessives des membres originaux du Ministère ne peuvent pas être renvoyées par un prêtre ou affectées par les sorts s'appliquant aux mort-vivants.

Emprisonnés, les membres originels du ministère ont totalement perdu pied avec la réalité. Les fantasmes de leurs esprits tordus les conduisant maintenant à vouloir exploiter la puissance des vents pour prendre le contrôle de la ville à la surface.

C'est à cette fin que NAREV et JUSTINA ont invoqués quatre élémentaires d'air afin que les esprits puissent reprendre une forme physique. Une fois fait, les élémentaires tuèrent les deux aventuriers.

Le Ministère à nouveau au complet, les quatre individus déments peuvent à nouveau comploter et fomenter.

### 2.2 Les rumeurs

Si les PJ prennent le temps de poser des questions autour d'eux, ils peuvent tenter d'obtenir d'avantage d'informations :

- Une porte apparaît occasionnellement à la base de l'obélisque, lorsque les vents faiblissent. Personne n'a jamais été assez courageux pour ouvrir la porte.
- Les vents surnaturels tourbillonnant autour de l'obélisque faiblissent lorsque les véritables vents soufflent fortement sur la ville.
- Il y a bien longtemps, un groupe se faisait appeler le Ministère des Vents. Ce sont les quatre lanceurs de sorts qui constituaient ce groupe qui ont construit l'obélisque.
- S'il existe un complexe souterrain sous l'obélisque, il rejoint probablement le système d'égout quelque part dans la ville.

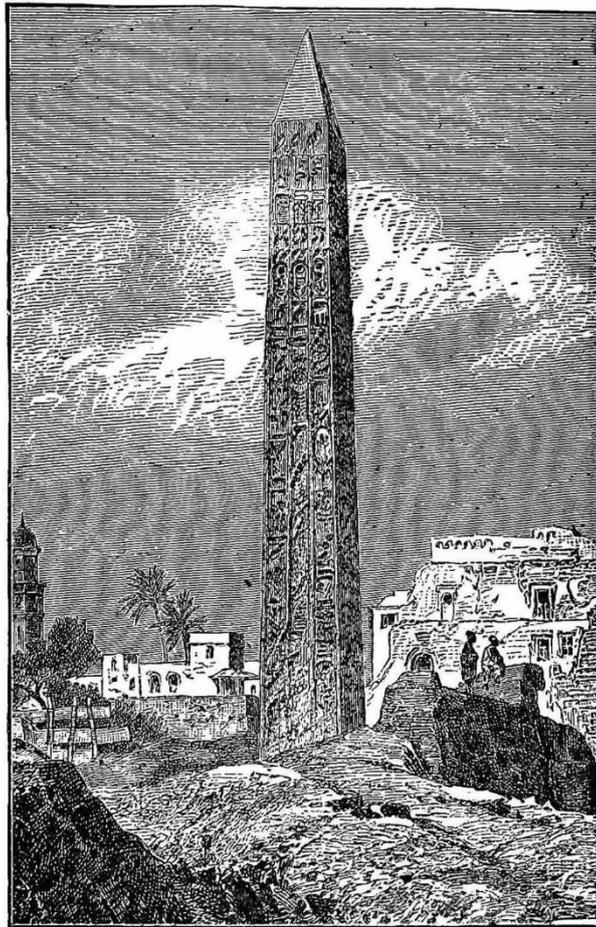
### 3 A L'EXTERIEURE L'OBELISQUE

*L'obélisque s'élève sur une hauteur d'environ 70 mètres et mesure à peu près 24 mètres de côté pour se resserrer légèrement en son sommet. La pierre est un granite chiné de gris et de brun sans aucun artifice. Comme vous l'aviez entendu, on ressent ici une forte brise, comme si des vents entouraient cet étrange édifice en tourbillonnant.*

Les murs de l'obélisque des Vents sont lisses et épais de 2,40 m. Pour l'escalader il faut réussir un test d'escalade à -25%.

Si un véritable vent souffle (il y a 1 chance sur 12 par heure que cela arrive pour un jour donné), les vents entourant l'obélisque faiblissent et une porte apparaît à sa base (Fermée magiquement). Elle est faite de la même pierre que l'obélisque et scellé par un sort de fermeture. La rafale de vent qui a fait apparaître la porte s'arrête au bout de seulement 1d4 rounds.

Un sort de rafale de vent dirigé sur l'obélisque permet également de faire apparaître la porte. Dans ce cas, la porte reste apparente durant 2d4 rounds.



## 4 NIVEAU 1 : L'ENTREE

*Cette salle sombre fait un petit peu plus de 6 mètres de diagonale. Les murs de pierre sont couverts de reliefs complexes. Le sol est lisse, et on discerne le plafond très haut dans l'obscurité.*

L'examen des reliefs sur les murs révèle qu'ils sont un système d'anciens pictogrammes combinant des récits des événements historiques, il ne s'agit que d'éloges poétiques et vantardes au sujet de la puissance des quatre vents (un pictogramme pour chaque direction cardinale).

Ceux qui sont impliqués dans ces recherches peuvent également effectuer une recherche de porte secrète. La réussite de ce jet signifie que le personnage trouve un endroit où les reliefs sont assez profonds pour permettre à quelqu'un d'escalader le mur (vers le niveau 2). Le test d'escalade est à -10%.

Par ailleurs, quiconque fouille le sol peut découvrir une trappe secrète mal dissimulée qui se soulève et coulisse pour laisser apparaître un escalier en colimaçon s'enfonçant dans le sol.

## 5 NIVEAU DEUX : L'OBSERVATEUR

*A 48 mètres au-dessus du sol du hall d'entrée, une petite ouverture mène au niveau supérieur de l'obélisque. Cette étrange pièce révèle un secret intéressant. A ce niveau, les murs de pierre de l'obélisque paraissent transparents, de cette hauteur vous pouvez voir la ville s'étendre tout autour de vous! Toutefois, avant que vous puissiez apprécier la vue, vous réalisez que vous n'êtes pas seul.*

*Une étrange créature aux écailles rougeâtre, à tête mandibulaire et disposant de quatre bras est assise sur une chaise surélevée au centre de la pièce et écrit sur un morceau de parchemin.*

*Elle garde à portée de mains ses armes, des lames dentelées. Des centaines, sinon des milliers de feuilles de parchemins jonchent le sol éparpillés tout autour de la créature.*

La chaise surélevée trône à 1,80 mètre du sol sur une estrade en bois. La transparence des murs à sens unique est un effet magique permanent.

**Créature :** SSIIGG est un XILL civilisé, mais contrairement à la plupart de ses congénères, il n'est pas terriblement violent et sanguinaire. En fait, il se contente d'observer les événements de la ville et de les inscrire. Le Ministère des Vents le fournit en parchemins, et il leur indique les choses essentielles qu'il observe en veillant implacablement. Si les PJ ne font pas connaître leur présence, SSIIGG n'arrête pas d'écrire. S'ils l'interrompent de quelque manière que ce soit, il saute de sa chaise et attaque. Il combat jusqu'à la mort.

**HD : 30    PV 280    AC : -9    TACO : 4**

**AT : 4    DMG : 2-16 x4 + Sharpness sur 18-19-20**

**Spéciales :** Passe en éthéré et se reforme à côté de sa cible en un 1 segment : 90% de surprise.  
Charme-personne à volonté.

**Trésor :** 10 parchemins de sorts de magie et 10 de cleric à tirer au sort dans le PH.



## 6 NIVEAU SOUTERRAIN

Toutes les portes de ce niveau sont faites d'un type de bois robuste. Les plafonds se trouvent à 4,50 mètres.

### 6.1 Zone 1 : Les nuages

*L'escalier en colimaçon débouche dans la partie sud d'une salle pratiquement circulaire d'environ 9 mètres de diagonale. Les murs, le sol et le plafond en dôme ont été peint en blanc et en bleu ciel, évoquant un ciel nuageux. Cependant, certainement des décennies après que ce travail ait été terminé, la peinture paraît maintenant terne et écaillée.*

Cette pièce est vide.

### 6.2 Zone 2 : Hall de l'histoire

*Ce hall d'aspect étrange comporte de grandes alcôves curvilignes. Les murs sont recouverts d'un étrange mélange de reliefs abstraits et d'une myriade de minuscules fresques.*

Ces reliefs sont faits du même langage à base de pictogrammes trouvés au Niveau 1. Cela raconte l'histoire ancienne des environs et parle de l'influence importante du Ministère des Vents dans toutes les affaires. Une traduction suggère que tout ceci n'est qu'une exagération grossière et arrogante.

Un examen approfondi indique que certains reliefs, situés à l'extrémité ouest, sont très récents. S'ils sont traduits, elles relatent qu'après un long déclin, le Ministère des Vents rejailli alors et conquerra bientôt les terres qui sont apparues durant leur absence. Ces gravures ont été réalisées par JUSTINA avant sa mort.

### 6.3 Zone 3 : Le hall du vent sacré

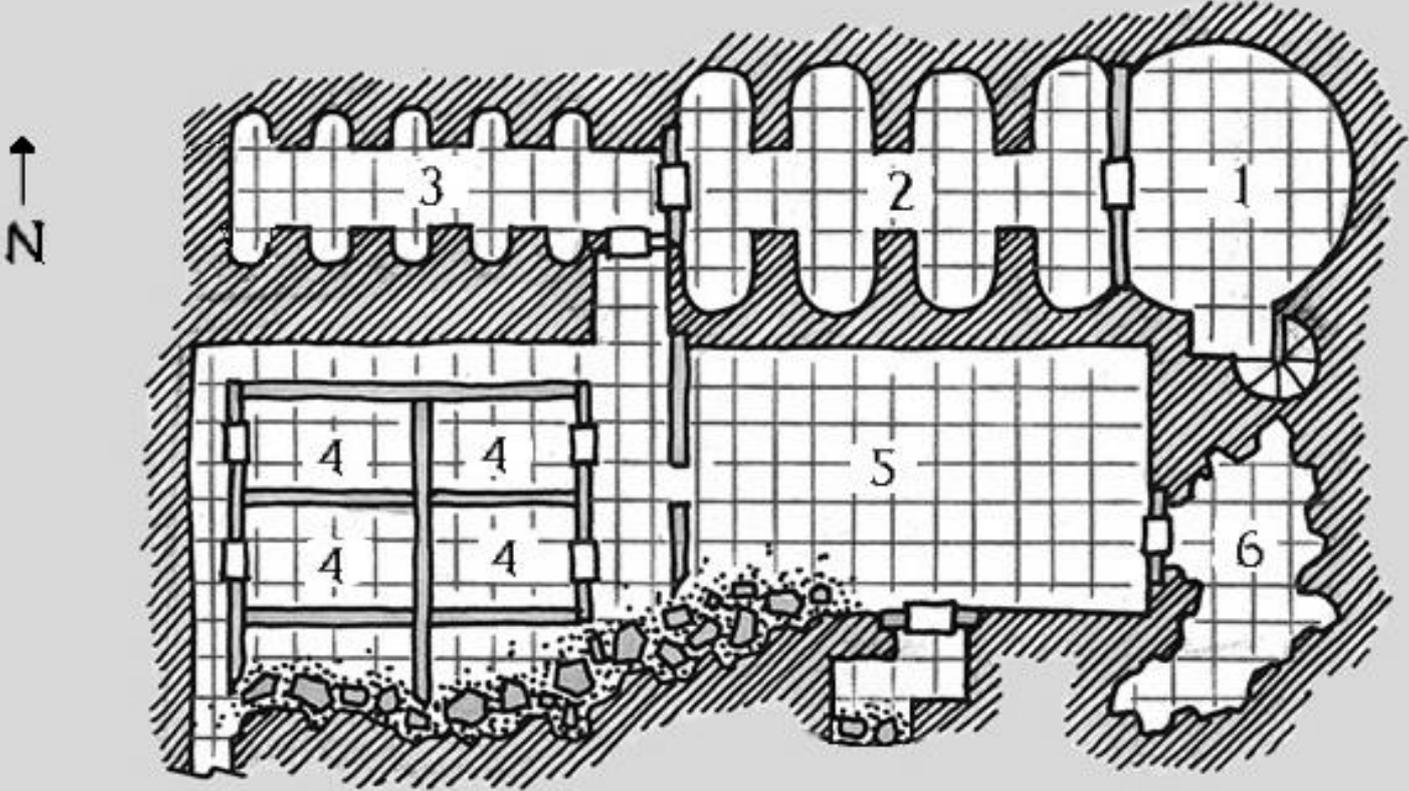
*Des vents puissants soufflent dans ce vestibule d'ouest en est. Il y a 10 petites alcôves, qui dissimulent chacune une forme humanoïde chancelantes. Ces créatures commencent à tituber hors des cavités dans le hall balayé par le vent, leurs aspect est des plus effrayants.*

Les vents magiques continus de ce hall sont tels que les personnages doivent effectuer un **jet de sauvegarde à +2** en entrant dans la pièce ou subir quelques désagréments soit :

- Impossibilité de lancer des sorts avec composantes matérielles et/ou somatiques.
- Combat avec un malus de -2 au touché et -2 au dégât.

Si quelqu'un tente de dissiper le vent, considérer cet effet comme celui créé par un lanceur de sort de niveau 15.

**Prévoir d'agrandir** la salle pour faciliter les combats. Les Inquisitor's non tués se reformeront en salle 5.



**One Square = 5 Feet**

**Inquisiteur x10 :****HD : 14    PV 120    AC : -4    TACO : 8****AT : 2                    DMG : Fouet 2-8/Griffes 2-12****Spéciales :**

**Aura de peur :** JP vs paralysation ou fuite pendant 1d6 rounds.  
Si le jet est raté malus de -2 att & dmg même après les effets de la peur.

**Fouet paralysie :** Si le fouet touche et JP à -2 raté : Paralysie pendant 1d4 rounds, donc cible attachée et torturée.

**Griffe sommeil :** Si la griffe touche et JP à -2 raté le PJ s'endort et Sera donc attaché et torturé.

**Torture :** Le but du monstre est de capturer un PJ puis de la placer dans une alcôve (Il y a des chaines) et le torturer... Le PJ perd alors un point de charisme/4 rounds et 1d4 pv/round.

**Immunisé** à tous les sorts qui affectent l'esprit : Charme, paralysie, quête...

**6.4 Zone 4 : Appartements du Ministère**

Il y a quatre chambres, chacune étant l'ancienne chambre personnelle d'un membre du Ministère des Vents.

Le texte qui suit décrit toutes ces pièces; la chambre nord se glorifie d'un éclairage par lampes à pétrole en plus du mobilier standard. La partie sud de ces pièces ainsi que la zone 5 se sont effondrées il y a bien longtemps en raison de leur ancienneté. Les membres du ministère ont dégagé tous les décombres mis à part ceux indiqués sur la carte.

*Cette chambre comporte un lit, une petite table, deux chaises et des affaires diverses portant à croire que c'est une chambre à coucher qui n'a pas été utilisée depuis longtemps.*

Le passage sud mène aux égouts de la ville. C'est de cette manière que les membres du Ministère se déplacent dans les environs. Les personnages qui se renseignent sur une éventuelle entrée par les égouts et étudient par la suite le moyen d'arriver par ce passage ont peu de chance d'alerter le Ministère.

**Créatures - Les élémentaires - Se réveillent dès qu'une porte est ouverte**

Ce sont les membres actuels du Ministère des Vents. Chaque élémentaire est possédé par un ancien esprit qui les guide mais qui n'altèrent néanmoins pas leurs caractéristiques. Les esprits possesseurs permettent à ces créatures de travailler ensemble dans l'objectif commun de conquérir les terres environnantes. C'est, bien entendu, un objectif totalement insensé pour ses quatre individus, mais les esprits possesseurs sont trop aliénés pour le réaliser.

## Les élémentaires d'air



**HD : 20**      **PV 160**      **AC :-2**  
**TAC0 : 4**  
**AT : 1**      **DMG : 5-30**

### Spéciales :

Arme +3 pour toucher.

Tourbillon à 5-40 dommages.

Dissipation de la magie au 16<sup>ème</sup>.

Ils peuvent lancer un tourbillon chacun en même temps.

**Trésors :** Ces chambres contiennent quelques affaires, mais aucun autre trésor. Tous les objets de valeur sont maintenus dans la chambre forte.

## 6.5 Zone 5 : Salle de réunion

*Par le passé, cette longue salle arborait sur ses murs de magnifiques tapisseries, mais maintenant elles pendent en lambeaux. Au fond à l'Est se trouve une table rectangulaire entourée de quatre chaises; une lanterne est posée dessus et ne brille plus depuis longtemps.*

En dehors de la table et des chaises, cette salle est vide. La table présente des morceaux de papiers griffonnés en langage Commun par l'un des membres du Ministère, décrivant comment le Ministère des Vents originel s'empara jusqu'à ce que NAREV et JUSTINA arrivent et les ramènent à cette nouvelle vie, mais ils devinrent rapidement en pures folies des grandeurs.

La porte en fer menant vers la Zone 6 est verrouillée et blindée.

## 6.6 Zone 6: La chambre forte

La porte de cette chambre forte est blindée. Elle est également protégée par un piège magique qui se déclenche si quelqu'un ouvre la porte sans dire en premier lieu le mot de passe « Le règne suprême des quatre vents ».

**Glyphe de garde :** Foudre à 16 d6 - Une fois la porte et le piège passé, les PJ peuvent librement accéder à la chambre forte.

**Trésor dans un grand coffre fermé magiquement + Glyphe dito porte :** 240 000 PO – Baguette de Fireball (30 ch/12d6) – Cube de force – Choisir 2 belles armes selon PJ – Lentilles d'aigle – 2 doses de poussière de disparition – Cape +4 – Cape de la raie Manta – Sac de contenance – Manuel exp armes – Anneau de 2 souhaits – Anneau + 4 – Jeu de cartes merveilleuses complet – Cape de déplacement – Bouclier +4 – Robe des yeux – Tapis volant 3 places – Anneau de sorcellerie niv. 5 – 8 potions à tirer Arcana – Maille +4 – Miroir d'opposition – Collier d'adaptation – Longue+4 voleuse de vie – Bottes de lévitation - Forteresse instantanée de Daern – Gantelets force d'ogre – Parchemins : 6 mago/6 clercs/6 druide/6 illu.

## 6.7 Le seuil vers le plan végétal

Parmi le trésor on trouve une branche de chêne qui, bien que là visiblement depuis de très longues années, a conservé toute ces feuilles et sa verdure. Le mot forêt y est gravé en elfique. Prononcer ce mot en tenant la baguette ouvre le seuil sur la forêt de MIRKWOOD.

## 7 LA FORET DE MIRKWOOD



L'orbe est situé au centre de l'île du lac de STONE CAIRN. **Il n'y a pas de constructions** dans cette forêt contrairement à ce qu'indiqué sur la carte.

Les PJ devront se renseignés par quelques moyens que ce soit sur la position de l'Orbe que l'on trouvera au sommet de l'arbre de vie légendaire qui culmine à 540 mètres de hauteur.

De même, des informations leurs seront communiquées quant au Dragon. Celui-ci passe le plus clair de son temps à dormir dans les branches de l'arbre à surveiller son trésor. Il se réveille de temps à autres au hasard de ses envies et lorsque des évènements inhabituels de grande ampleur surviennent.

Le dragon doit se reposer en s'intégrant dans la forêt après avoir perdu 350 PV.

Ces indications pourront être communiquées par un **groupe de Nymphes** rencontrées au hasard à conditions que les PJ n'aient pas un comportement agressif ou visiblement mauvais.

En cas d'échec, les mêmes informations pourront être communiquées par un **groupe de Dryades**.

Le ciel est peuplé de Wyvern, le déplacement aérien est donc très peu recommandé si on veut rester discret (Et vivant...).



## Images pour les joueurs

### 7.1 Le dragon

Le dragon des forêts a l'équivalent des pouvoirs des hiérophantes dans sa forêt : immunité à tous les poisons, à toutes les maladies des plantes.

**At will** : *Animal friendship, Faérie Fire, Invisibility to animals, Locate animals, Pass without trace, Predict weather, Purify water, Speak with animals, Charm mammal, Create water, Heat metal, Locate plants, Obscurement, Warp wood, Plant growth, Protection from fire, Spike growth,*



**At will**, : *Control temperature, Hallucinatory forest, Hold plant, Plant door, Speak with plants, Animal growth, Anti-plant shell, Commune with nature, Control winds, Pass plant, Anti-animal shell, Liveoak, Transport via plants, Turn wood, Weather summoning,*

**At will** : *Mort rampante, Control weather, Transmute metal to wood.*

**Le souffle du Dragon** : ce dragon souffle de toutes petites échardes comme une grande langue, balayant devant lui sur un arc de 120°, sur une longueur de 50 mètres. Les dommages ne sont que des coups et aucune protection ne peut réduire le montant du souffle. Les bonus au JP peuvent prendre les objets et la dextérité. Les dommages sont de 25d6+25.

**HD : Infini    PV Infini mais doit se ressourcer en dormant au Cœur de la forêt après perte de 350.**

**AC : -10**

**TAC0 : -5**

**AT : 3**

**DMG : 4-24/4-24/6-48**

**MR 80%**

**Tous sorts de mage Cf. mago Niveau 20**

Il passe le plus clair de son temps à dormir dans les branches de l'arbre à surveiller son trésor. Il se réveille de temps à autres au hasard de ses envies et lorsque des évènements inhabituels de grande ampleur surviennent.

Cependant, comme tout dragon, il est particulièrement attentif à ses biens. Si le groupe fait le moindre faut pas il se réveillera immédiatement et en tous les cas dès qu'une partie de son trésor sera volée... Surtout l'Orbe !

Son trésor est d'une très grande valeur, disséminé un peu partout dans l'arbre. Il ne sera pas aisé de localiser l'orbe dans tout ce fatras.

Le dragon peut commander et être en relation avec la quasi-totalité des créatures de cette forêt.

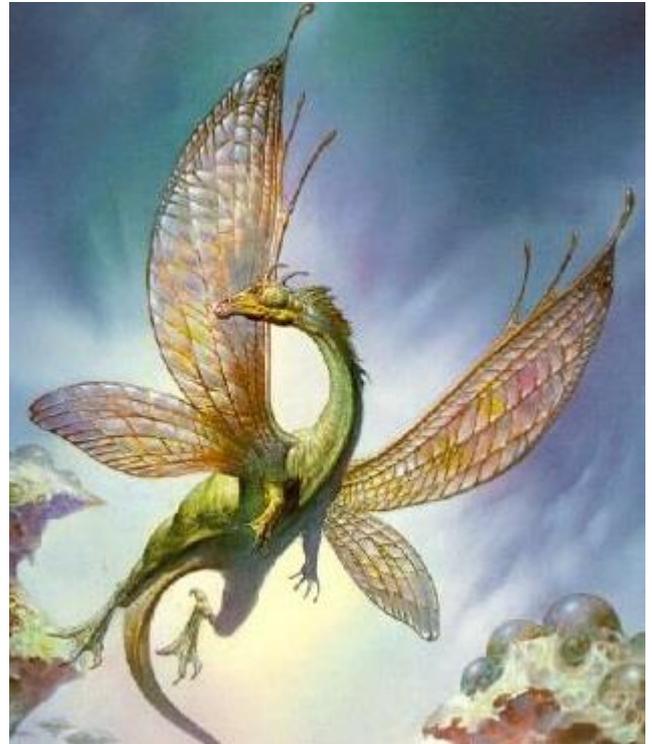
Son trésor contient tous les objets de l'Arcana... A voir comment au gère.

Les Seigneurs de Norworld pourront venir en aide au PJ's en cette fin d'aventure si ça tourne au vinaigre.

## 8 LES MONSTRES DE LA FORET

### 8.1 Dragonet, Faerie Dragon

<b>Intelligence:</b>	Genius (17-18)
<b>Treasure:</b>	S, T, U
<b>Alignment:</b>	Chaoticgood
<b>No. Appearing:</b>	1
<b>Armor Class:</b>	0 (-4 when invisible)
<b>Movement:</b>	6, Fl 24 (A)
<b>Hit Dice:</b>	150 PV
<b>THAC0:</b>	13
<b>No. of Attacks:</b>	1
<b>Damage/Attack:</b>	1-2
<b>Special Attacks:</b>	Breath weapon, spells (M12, P12)
<b>Special Defenses:</b>	Invisibility
<b>Magic Resistance:</b>	80%
<b>Size:</b>	T (1'-1 _' long)
<b>Morale:</b>	Steady (11)
<b>XP Value:</b>	3,000
<b>Elder</b>	3,000



A chaotic offshoot of the pseudodragon, the faerie dragon lives in peaceful, tangled forests and thrives on pranks, mischief, and practical jokes. Faerie dragons resemble miniature dragons with thin bodies, long, prehensile tails, gossamer butterfly wings, and huge smiles. Their colors range through the spectrum, changing as they age, from the red of a hatchling to the black of a great wyrm (see chart). The hides of females have a golden tinge that sparkles in the sunlight; males have a silver tinge.

All faerie dragons can communicate telepathically with one another at a distance of up to 2 miles. They speak their own language, along with the language of sprites, pixies, elves, and the birds and animals in their area.

**Combat:** Faerie dragons can become invisible at will, and can attack, use spells, and employ breath weapons while invisible. They attack as 4-HD monsters, biting for 1-2 points of damage. The two most common spells of faerie dragons are *water breathing* and *legend lore*; other favorites include *ventriloquism*, *unseen servant*, *forget*, *suggestion*, *distance distortion*, *limited wish*, *obscurement*, *animal growth*, and *animate rock*.

A faerie dragon usually begins its attacks by turning invisible and using its breath weapon, a 2-foot-diameter cloud of euphoria gas. A victim failing a saving throw vs. breath weapon will wander around aimlessly in a state of bliss for the next 3d4 minutes, during which time he is unable to attack and his Armor Class is decreased by 2. Even though he is unable to attack, the victim can keep his mind on the situation if he succeeds on an Intelligence check (by rolling his Intelligence score or less on 1d20) each round; if he fails an Intelligence check, he completely loses interest in the matters at hand for the duration of the breath weapon's effect.

Une ramification chaotique de la pseudodragon , le dragon de féerie vit dans les forêts paisibles , enchevêtrées et se nourrit de farces , les méfaits et les farces . Faerie dragons ressemblent aux dragons miniatures avec les corps minces , longtemps, prehensiletails , ailes de papillon gaze, et de grands sourires .

Leurs couleurs vont à travers thes pectrum , en changeant comme ils l'âge, du rouge d'une éclosion à la noire d'un grand wrym ( voir graphique). Les peaux de femelles ont une teinte dorée qui brille dans la lumière du soleil ; maleshave une teinte argentée .

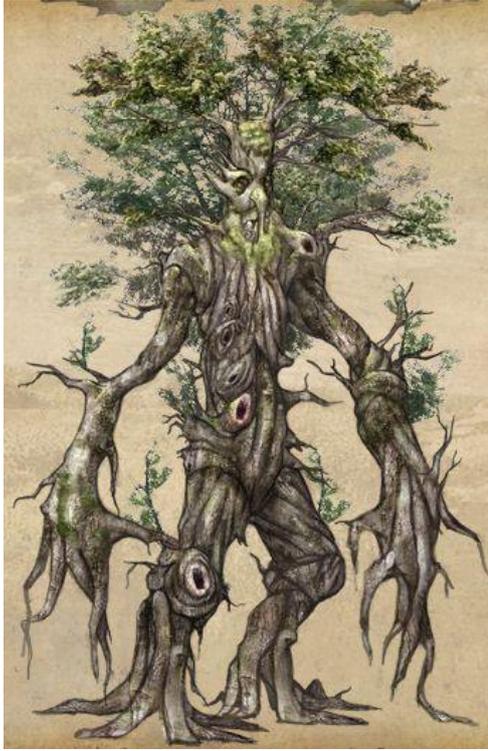
Tous les dragons féeriques peuvent communiquer par télépathie avec l'autre à une distanceof jusqu'à 2 miles. Ils parlent leur propre langue , avec la langue de lutins, lutins, elfes , et les oiseaux et les animaux dans leur région.

Combat: Faerie dragons peut devenir invisible à volonté, et peut attaquer , utiliser des sorts , et employer des armes à souffle tout invisible. Ils attaquent comme des monstres 4 HD , mordant pour 1- 2points de dégâts. Les deux périodes les plus courantes de dragons féeriques sont la respiration de l'eau et les traditions de la légende , d'autres favoris incluent la ventriloquie , serviteur invisible, oublier , suggestion , une distorsion de la distance , souhait limité , occultation , la croissance des animaux , et le rock animé .

Un dragon de féerie commence généralement ses attaques en tournant invisible et l'aide de son arme de souffle, un nuage de 2 pieds de diamètre de gaz euphorie. Une victime défaut d'un jet de sauvegarde contre arme de souffle va errer sans but dans un état de béatitude pour les prochaines minutes 3d4 , période durant laquelle il est incapable d'attaquer et de sa classe d'armure est réduite de 2. Eventhough il est incapable d'attaquer , la victime peut garder son esprit sur la situation s'il réussit sur un test d'Intelligence (par roulement son score d'Intelligence ou moins sur 1d20 ) à chaque tour , et s'il échoue à un test d'Intelligence , il perd complètement l'intérêt pour l' les questions à portée de main pour la durée de l'effet du souffle arme .

## 8.2 Treant

<b>Intelligence:</b>	Very (11-12)
<b>Treasure:</b>	Q (x5), X
<b>Alignment:</b>	Chaotic good
<b>No. Appearing:</b>	1-20
<b>Armor Class:</b>	0
<b>Movement:</b>	12
<b>Hit Dice:</b>	7-12
<b>THAC0:</b>	9 (11-12 HD)
<b>No. of Attacks:</b>	2
<b>Damage/Attack:</b>	Variable
<b>Special Attacks:</b>	Seebelow
<b>Special Defenses:</b>	Never surprised
<b>Magic Resistance:</b>	Nil
<b>Size:</b>	H (13'-18')
<b>Morale:</b>	Champion (15-16)
<b>XP Value:</b>	
<b>7 HD</b>	2,000 (+1000 per Hit Die)



**Combat :** The combat ability of treants varies with their size. Young treants (13 or 14 feet) have 7 or 8 Hit Dice and inflict 2-16 points of damage per attack. Middle-aged treants (15 or 16 feet) have 9 or 10 Hit Dice, respectively, and inflict 3-18 points of damage per attack. Elder treants (17 or 18 feet) have 11 or 12 Hit Dice and inflict 4-24 points of damage per attack.

Due to their tough, barklike skin, treants have a superior Armor Class rating against almost all weapons. Their only weakness is fire. Any fire-based attack against a treant is at +4 to hit and +1 damage. In addition, treants save against all fire-based attacks at -4. This weakness to fire also applies to animated trees controlled by a treant.

Treants have the ability to animate normal trees. One treant can animate up to two trees. It takes one round for a normal tree to uproot itself. Thereafter the animated tree can move at a rate of 3 per turn and fights as a full-grown treant (12 Hit Dice, two attacks, 4-24 points of damage per attack). A treant must be within 60 yards of the tree it is attempting to animate. Animated trees lose their ability to move if the treant who animated them is incapacitated or moves more than 60 yards away.

Treants (regardless of size) and treant-controlled trees can inflict structural damage when attacking a building or fortification.

Combat: La capacité de combat de treants varie en fonction de leur taille. Jeunes treants ( 13 ou 14 pieds ) ont 7 ou 8 dés de vie et infligent 2-16 points de dégâts par attaque. Treants d'âge moyen ( 15 à 16 pieds) ont 9 ou 10 dés de vie , respectivement, et infligent 3-18 points de dégâts par attaque. Treants personnes âgées (17 ou 18 pieds) ont 11 ou 12 dés de vie et infligent 4-24 points de dégâts par attaque.

En raison de leur peau dure et barklike , treants ont une armure note de classe supérieure par rapport à presque toutes les armes. Leur seule faiblesse est le feu. Toute attaque par le feu contre un treant est à +4 au toucher et +1 dégâts. En outre, treants gagner contre toutes les attaques basées sur le feu à -4 . Cette faiblesse au feu s'applique aussi aux arbres animés contrôlés par un treant .

Treants ont la capacité d' animer des arbres normaux. Un treant peut animer jusqu'à deux arbres. Il prend un tour pour un arbre normal de se déraciner . Par la suite, l'arbre animé peut se déplacer à une vitesse de 3 par tour et se bat comme un treant à maturité ( 12 dés de vie , deux attaques, 4-24 points de dégâts par attaque). A treant doit être dans les 60 mètres de l'arbre, il tente d' animer. Arbres animés perdent leur capacité à se déplacer si le treant qui animait sont incapables ou se déplace de plus de 60 mètres.

Treants (indépendamment de la taille) et des arbres treant contrôlés peuvent infliger des dommages structurels lors de l'attaque d'un bâtiment ou fortification.

## 8.3 Nymph

<b>Intelligence:</b>	Exceptional (16)
<b>Treasure:</b>	Q (Qx10, X)
<b>Alignment:</b>	Neutral (good)
<b>No. Appearing:</b>	1-4
<b>Armor Class:</b>	9
<b>Movement:</b>	12
<b>Hit Dice:</b>	3
<b>THAC0:</b>	17
<b>No. of Attacks:</b>	0
<b>Damage/Attack:</b>	Nil
<b>Special Attacks:</b>	Seebelow
<b>Special Defenses:</b>	Seebelow
<b>Magic Resistance:</b>	50%
<b>Size:</b>	M (4'-6')
<b>Morale:</b>	Unsteady (7)



So beautiful that a glimpse can blind or even kill a man, the nymphs are the embodiment of loveliness, a triumph of nature.

A nymph's beauty is beyond words -- an ever-young woman with sleek figure and long, thick hair, radiant skin and perfect teeth, full lips and gentle eyes. A nymph's scent is delightful, and her long robe glows, hemmed with golden threads and embroidered with rainbow hues of unearthly magnificence. A nymph's demeanor is graceful and charming, her mind quick and witty. Nymphs speak their own musical language and the common tongue.

**Combat:** Neutral in their alliances and cares, nymphs do not fight, but flee if confronted by an intruder or danger. Nymphs are able to cast *dimension door* once per day, and can employ druidical priest spells at 7th ability level, giving a nymph four 1st, two 2nd, two 3rd, and one 4th level spell once per day. Looking at a nymph will cause permanent blindness unless the onlookers save versus spell. If the nymph is nude or disrobes, an onlooker will die unless a saving throw versus spell is successful.

La beauté d'une nymphe est au delà des mots - une constante jeune femme avec la figure mince et cheveux longs et épais, une peau radieuse et des dents parfaites, pleines lèvres et les yeux doux. L'odeur de Une nymphe est délicieuse, et ses longues brille à vêtements, ourlés de fils d'or et brodé avec des reflets arc en ciel de magnificence surnaturelle. Le comportement d'un nymphe est gracieux et charmant, son esprit vif et plein d'esprit. Nymphes parlent leur propre langage musical et la langue commune.

Combat: Neutre leurs alliances et les soucis, les nymphes ne se battent pas, mais fuir en cas de confrontation par un intrus ou un danger. Les nymphes sont en mesure de jeter la porte de dimension une fois par jour, et peuvent employer des sorts de prêtre druidiques au 7ème niveau de capacité, donnant une nymphe quatre 1er, deux 2e, 3e à deux, et un sort de niveau 4 fois par jour. En regardant une nymphe va provoquer la cécité permanente à moins que les spectateurs de sauvegarde contre sort. Si la nymphe est nue ou se déshabille, un spectateur va mourir, sauf si un jet de sauvegarde contre sort est réussi.

## 8.4 Satyr

<b>Intelligence:</b>	Very (11-12)
<b>Treasure:</b>	I, S, X
<b>Alignment:</b>	Neutral
<b>No. Appearing:</b>	2-8 (2d4)
<b>Armor Class:</b>	5
<b>Movement:</b>	18
<b>Hit Dice:</b>	5
<b>THAC0:</b>	15
<b>No. of Attacks:</b>	1
<b>Damage/Attack:</b>	2-8 or by weapon
<b>Special Attacks:</b>	See below
<b>Special Defenses:</b>	See below
<b>Magic Resistance:</b>	50%
<b>Size:</b>	M (5' tall)
<b>Morale:</b>	Elite (13)



**Combat :** Satyrs have keen senses, so they gain a +2 bonus on surprise rolls. They can be almost silent, and can blend with foliage so as to be 90% undetectable; this gives opponents a -2 penalty to surprise rolls. Satyrs have infravision to a distance of 60 feet.

A satyr attacks by butting with its sharp horns. Some (20%) use +1 magical weapons, especially long or short swords, daggers, or short bows. Before resorting to combat, a satyr often plays a tune on its pipes, an instrument only a satyr can use properly. Using these pipes, the satyr can cast *charm*, *sleep*, or *cause fear*, affecting all within 60 feet, unless they make a successful saving throw vs. spell.

Usually, only one satyr per band has pipes. If comely females (Charisma 15+) are in a group met by satyrs, the piping will be to *charm*. Should the intruders be relatively inoffensive, the piping casts *sleep*, and the satyrs steal all of the victims' choice food and drink, as well as weapons, valuables, and magical items. If intruders are hostile, the piping is used to *cause fear*. The effects of the piping lasts 1d6 hours or until dispelled. Any creature that saves vs. piping is not affected by additional music from the same pipes in that encounter. A bard's singing can nullify the pipe's music before it takes effect.

Combat: satyres ont sens aiguisés, ils gagnent un bonus de +2 aux jets de surprises . Ils peuvent être presque silencieux, et peuvent se fondre avec le feuillage de façon à être 90% indétectable, ce qui donne adversaires un malus de -2 pour surprendre petits pains. Satyres ont infravision à une distance de 60 pieds.

Un satyre attaque par butée avec ses cornes acérées . Certains ( 20% ) utilisent +1 armes magiques , épées particulièrement longues ou courtes , des poignards, ou des arcs courts. Avant de recourir à un combat , un satyre joue souvent un air sur ses tuyaux , un instrument seulement un satyre peut utiliser correctement . L'utilisation de ces tubes , le satyre peut lancer charme , le sommeil ou font peur , affectant tous les moins de 60 pieds , sauf si elles font une économie fructueuse jeter contre les sorts .

Habituellement, seul un satyre par bande a tuyaux. Si les femmes avenantes ( Charisme 15 +) sont dans un groupe réuni par des satyres , la tuyauterie sera à son charme. Si les intrus être relativement inoffensive, la tuyauterie jette sommeil, et les satyres voler tout de choix de nourriture et de boissons , ainsi que des armes , des objets de valeur de la victime , et des objets magiques. Si les intrus sont hostiles , la tuyauterie est utilisé pour provoquer la peur. Les effets de la tuyauterie dure 1d6 heures ou jusqu'à ce que dissipés . Toute créature qui sauve vs tuyauterie n'est pas affectée par la musique supplémentaire dans les mêmes tuyaux dans cette rencontre . Le chant d'un barde peut réduire à néant la musique du tuyau avant qu'elle ne prenne effet .

## 8.5 Gnarled Tree

<b>Intelligence:</b>	Very (11-12)
<b>Treasure:</b>	Q (x5), X
<b>Alignment:</b>	ChaoticNeutre
<b>No. Appearing:</b>	1
<b>Armor Class:</b>	-4
<b>Movement:</b>	0
<b>Hit Dice:</b>	24
<b>THAC0:</b>	2
<b>No. of Attacks:</b>	8
<b>Damage/Attack:</b>	2-16 (x4) / 2-12 (x4)
<b>Special Attacks:</b>	Blunt, Sling
<b>Special Defenses:</b>	Barrier of protection, immune to blow weapon, hard to arrow
<b>Magic Resistance:</b>	Nil
<b>Size:</b>	H (21')
<b>Morale:</b>	Champion (15-16)
<b>XP Value:</b>	
<b>7 HD</b>	3,000



**Combat :** Cet arbre apparait comme un chêne classique mais d'une grande taille. Il a 8 branches énormes avec beaucoup de sous branches. Son seul point faible est sa fragilité au feu : toute attaque base sur le feu se fait +4 au touché et +1 au dommage, et ses sauegardes se font à -4. Sa plus grande force est dans ses branches : 4 d'entre elles se transforment en puissants maillets, les 4 autres en long fouets. Si une attaque est réussie de plus de 5 sur le D20, les maillets projettent l'ennemi dans les airs à plus de 50 mètres pour 3d6 dommages de chutes, et les fouets s'enroulent autour de l'ennemi pour l'étouffer pour 2d6 dommage par round.

## 8.6 Centaur

<b>Intelligence:</b>	Low to average (5-10)
<b>Treasure:</b>	M, Q (D, I, T)
<b>Alignment:</b>	Neutral or chaotic good
<b>No. Appearing:</b>	1-8
<b>Armor Class:</b>	2 (0 en charge)
<b>Movement:</b>	18
<b>Hit Dice:</b>	8
<b>THAC0:</b>	13
<b>No. of Attacks:</b>	3
<b>Damage/Attack:</b>	1-10/1-10 and weapon
<b>Special Attacks:</b>	Charge
<b>Special Defenses:</b>	Nil
<b>Magic Resistance:</b>	Nil
<b>Size:</b>	L(8'-9' tall)
<b>Morale:</b>	Elite (13-14)
<b>XP Value:</b>	350



**Combat :** A band of centaurs is always armed, and the leaders carry shields. Half of the centaurs will be wielding oaken clubs (the equivalent of morning stars), one quarter will carry composite bows and have 10-30 arrows (either flight or sheaf, depending on the current state of affairs in the area). The remainder of the band will be leaders (AC4; HD5) using medium shields and medium horse lances. Centaurs make 3 attacks each round in melee: once with their weapons and twice with their hooves.

**Combat:** Une bande de centaures est toujours armé, et les dirigeants portent boucliers. La moitié des centaures sera brandissant clubs de chêne (l'équivalent des étoiles du matin), un quart portera arcs composites et avoir 10-30 flèches (soit vol ou gerbe, en fonction de l'état actuel de la situation dans la région). Le reste du groupe sera dirigeants (AC4; HD5) à l'aide de boucliers et de lances moyenne de chevaux moyenne. Centaures font 3 attaques par round au corps à corps: une fois avec leurs armes et deux fois avec leurs sabots.

## 8.7 Dryad

<b>Intelligence:</b>	High (13-14)
<b>Treasure:</b>	M (x 100), Q (x 10)
<b>Alignment:</b>	Neutral
<b>No. Appearing:</b>	1 or 1-6
<b>Armor Class:</b>	9
<b>Movement:</b>	12
<b>Hit Dice:</b>	2
<b>THAC0:</b>	19
<b>No. of Attacks:</b>	1
<b>Damage/Attack:</b>	1-4 (knife)
<b>Special Attacks:</b>	Charm
<b>Special Defenses:</b>	Seebelow
<b>Magic Resistance:</b>	50%
<b>Size:</b>	M (5' tall)
<b>Morale:</b>	Steady (12)
<b>XP Value:</b>	975



Dryads are beautiful, intelligent tree sprites. They are as elusive as they are alluring, however, and dryads are rarely seen unless taken by surprise -- or they wish to be spotted.

The dryad's exquisite features, delicate and finely chiseled, are much like an elf maiden's. Dryads have high cheek bones and amber, violet, or dark green eyes. A dryad's complexion and hair color changes with the seasons, presenting the sprite with natural camouflage. During the fall, a dryad's hair turns golden or red, and her skin subtly darkens from its usual light tan to more closely match her hair color. This enables her to blend with the falling leaves of autumn. In winter, both the dryad's hair and skin are white, like the snows that cover the oak groves. When encountered in a forest during fall or winter, a dryad is often mistaken for an attractive maid, probably of elvish descent. No one would mistake a dryad for an elf maid during the spring and summer, however. At these times of year, a dryad's skin is lightly tanned and her hair is green like the oak leaves around her.

Dryads often appear clothed in a loose, simple garment. The clothing they wear is the color of the oak grove in the season they appear. They speak their own tongue, as well as the languages of elves, pixies, and sprites. Dryads can also speak with plants.

**Combat :** Dryads are shy, nonviolent creatures. They rarely carry weapons, but they sometimes carry knives as tools. Though a dryad can use this as a weapon in a fight, she will not resort to using a knife unless seriously threatened.

Dryads have the ability to throw a powerful *charm person* spell three times a day (but only once per round). This spell is so powerful that targets of the spell suffer a -3 penalty to their saving throws. A Dryad always uses this spell if seriously threatened, attempting to gain control of the attacker who could help her most against his comrades. Dryads will only attempt to charm elves as a last resort because of their natural resistance to this type of spell. The dryad's use of her ability to charm is not limited to combat situations, however. Whenever a dryad encounters a male with a Charisma of 16 or more, she usually tries to charm him. Charismatic victims of a dryad's attentions are taken to the tree sprite's home, where the men serve as

amorous slaves to their beautiful captors. There is a 50% chance that a person charmed and taken away by a dryad will never return. If he does escape from the dryad's charms, it will be after 1d4 years of captivity.

This tree sprite also has two other powers that are very useful in defense. Unless surprised, a dryad has the ability to literally step through a tree and then *dimension door* to the oak tree she is part of. She can also speak with plants (as the 4th-level priest spell). This enables the dryad to gather information about parties traveling near her tree, and even to use vegetation to hinder potential attackers.

Dryades sont belles , sprites d'arbres intelligents. Ils sont aussi insaisissables que séduisante , cependant, et dryades sont rarement vus à moins que pris par surprise - ou ils souhaitent être repéré .

Caractéristiques exquis de la dryade, délicates et finement ciselé , sont un peu comme un elfe de jeune fille de . Dryades ont pommettes saillantes et de l'ambre , violet, ou yeux vert foncé. Le teint de A dryade et couleur de cheveux change avec les saisons , présentant le sprite avec le camouflage naturel. Au cours de l'automne, les cheveux d'une dryade soit doré ou rouge , et sa peau s'assombrit subtilement de son brun clair d'habitude pour mieux correspondre à la couleur de ses cheveux. Cela lui permet de se fondre avec la chute des feuilles d' automne. En hiver, les cheveux et la peau de la dryade sont blancs , comme les neiges qui couvrent les chênaies . Lorsque rencontré dans une forêt en automne ou en hiver, une dryade est souvent confondu avec une fille attractive , probablement d'origine elfique. Personne ne confondra une dryade pour une bonne elfe au cours du printemps et de l'été , cependant. Au cours de ces périodes de l'année , la peau d'une dryade est légèrement bronzée et ses cheveux sont verts comme les feuilles de chêne autour d'elle.

Dryades apparaissent souvent vêtus d' un lâche , simple vêtement. Les vêtements qu'ils portent est la couleur de la chênaie dans la saison, ils apparaissent. Ils parlent leur propre langue, ainsi que les langues des elfes , lutins, et les sprites . Dryades peuvent aussi parler avec des plantes.

Combat: Dryades sont timides, créatures non-violentes . Ils portent rarement des armes, mais ils portent parfois des couteaux comme des outils. Même si une dryade peut l'utiliser comme une arme dans un combat, elle ne sera pas recourir à l'aide d'un couteau à moins sérieusement menacée .

Dryades ont la possibilité de lancer un puissant sort de charme personne trois fois par jour ( mais une seule fois par tour) . Ce sort est si puissant que les cibles du sort subissent une pénalité de -3 à leurs jets de sauvegarde . Une dryade utilise toujours ce charme si sérieusement menacée , en essayant de prendre le contrôle de l'attaquant qui pourrait l'aider plus contre ses camarades. Dryades ne pourront tenter d' elfes de charme comme un dernier recours en raison de leur résistance naturelle à ce type de sort. L'utilisation par la dryade de sa capacité à charmer n'est pas limité à des situations de combat , cependant. Chaque fois qu'une dryade rencontre un homme avec un charisme de 16 ans ou plus , elle tente généralement de le charmer . Victimes charismatiques des attentions d'une dryade sont prises à la maison de l'arbre sprite , où les hommes servent d' esclaves amoureuses dans leur belle ravisseurs. Il ya une probabilité de 50% qu'une personne charmés et emportés par une dryade ne reviendra jamais . S'il ne s'échappe par les charmes de la dryade , ce sera après 1d4 ans de captivité .

Ce sprite de l'arbre possède également deux autres pouvoirs qui sont très utiles en défense. Sauf surprise , une dryade a la capacité de prendre littéralement à travers un arbre , puis la porte de dimension du chêne , elle fait partie. Elle peut aussi parler avec des plantes (comme le sort de prêtre de niveau 4 ) . Cela permet à la dryade à recueillir des informations sur des groupes qui voyagent près de son arbre, et même d'utiliser la végétation pour empêcher les attaquants potentiels .

## 8.8 Wyvern

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

**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.

Un lointain cousin du dragon , le Wyvern est un énorme lézard volant avec un dard venimeux dans sa queue . Le 35 pieds de long , brun foncé corps gris de la Wyvern est la moitié de la queue. Ses ailes de chauve-souris coriaces ya plus de 50 pieds d'une extrémité à . Seule la tête est de 4 pieds de long et rempli avec de longues dents pointues . Contrairement au dragon, il ne dispose que de pattes de derrière, de les utiliser de la même manière un oiseau de chasse ferait. Le bout de la queue est un nœud d'épaisseur du cartilage à partir de laquelle une 2 - pieds de long dépasse stinger , très semblable à celui d'un scorpion.

Combat: plutôt stupide, mais agressif, vouivres seront presque toujours attaquer . En combat, le wyvern préfère toujours voler , et saisir toute opportunité de prendre la fuite et de continuer le combat. Si piégé sur le terrain, il va mordre ( 2-16 points de dégâts ) et utiliser son dard (1-6 points de dégâts ) , d'attaquer la ou les cibles plus commode. La queue est très mobile, facilement frappant sur le dos de la Wyvern de frapper un adversaire à sa face avant. Le dard injecte un poison (type F) dans la plaie contre laquelle la victime doit faire une sauvegarde contre le poison ou mourir. Même si le jet de sauvegarde est réussi, la victime souffre 1-6 points de dégâts de la piqûre .

De l'air le Wyvern est un adversaire beaucoup plus mortelle. Il plonge sur des cibles au sol , tentant d'arracher leur place dans ses deux griffes griffues (1-6 points de dégâts chacune) et s'envoler . Victimes de taille humaine sont arrachés si au moins un coups de griffes de dommages . Les grandes victimes exigent deux serres de frapper dans le but d'arracher leur place . Le Wyvern ne peut pas voler en portant rien de plus gros . Après une plongée , il faut le Wyvern un tour complet de cercle autour . Au tour suivant , il peut plonger à nouveau. Une fois en vol avec des proies dans ses serres , les piqûres et les morsures wyvern chaque tour, aussi bien à +4 pour frapper , jusqu'à ce que la victime est immobile . En combat aérien , le wyvern va faire une passe au cours de laquelle il sera soit morsure ou de piqûre . Puis elle va se poser et se régaler , pas la chasse jusqu'à ce que le lendemain.

Comme un chasseur, le wyvern est rusé . Elle permettra d'éviter de laisser sa chute d' ombre sur sa proie comme un avertissement. L'approche finale de la plongée se fait dans un silence complet , imposant un modificateur de -2 surprenant sur la cible. Il traîne sa proie du vent chaque fois que possible. Un wyvern mûr attend souvent le bon moment pour frapper , et est prêt à laisser aller proie qui est trop puissant ou à proximité de la couverture . Une telle wyvern comprend que les hommes , en particulier ceux armés de métal poli , sont plus forts que leur taille indiquerait . Étant donné une occasion parfaite , il va tenter d'arracher un membre non armé et voler hors de portée.

## 8.9 Giant, Wood (Voadkyn)

<b>Intelligence:</b>	High to exceptional (13-16)
<b>Treasure:</b>	E
<b>Alignment:</b>	Chaotic good
<b>No. Appearing:</b>	1-4
<b>Armor Class:</b>	8 (5 in armor)
<b>Movement:</b>	12
<b>Hit Dice:</b>	7+7
<b>THAC0:</b>	13
<b>No. of Attacks:</b>	1
<b>Damage/Attack:</b>	1-10 (weapon) +3 to +6 (Strength bonus)
<b>Special Attacks:</b>	-4 penalty to opponents' surprise rolls
<b>Special Defenses:</b>	Resistant to somespells
<b>Magic Resistance:</b>	Nil
<b>Size:</b>	L (9½' tall)
<b>Morale:</b>	Steady (11-12)



**Combat :** Voadkyn do not fight unless forced to defend themselves or allies. Their favorite weapon is their huge, non-magical long bow. They get a +1 bonus to attack rolls and 50% better range because of its unusual size. The matching arrows are over four feet long and cause 1d8 points of damage. Wood giants do not hurl rocks or boulders. If pressed into melee, they wield their two-handed swords with one hand. When encountered, the Strength of the voadkyn must be determined by rolling percentile dice. The resulting number is the 18/(roll) value for their strength. This gives them a +3 to +6 damage bonus. They do not receive any attack roll bonus for Strength. These giant-kin are usually in the company of 1d4 [wood elves](#) (60%), 1d4 [dire wolves](#) (30%), or both (10%).

Wood giants are 90% resistant to *sleep* and *charm* spells; they have infravision up to 90 feet.

The only magical skill voadkyn have is the ability to polymorph into any humanoid figure, from 3 to 15 feet in height. They cannot become a specific individual, only a typical specimen of that race. They have been known to use this ability to join a party and trick it out of treasure.

Wood giants can move silently in a forest, despite their great height, thus imposing a -4 penalty to opponents' surprise rolls. They can blend into forest vegetation, becoming effectively invisible. Only creatures able to detect invisible objects can see them. Although they are not invisible while attacking, they are extremely quick (Dexterity 16) and can move out of hiding, launch an arrow, and move back into hiding in the same round. These arrows seem to come from nowhere unless the target is looking at the wood giants' hiding spot.

Voadkyn ne se battent pas moins forcé de se défendre ou alliés. Leur arme favorite est leur immense arc long non-magique. Ils obtiennent un bonus de +1 aux jets d'attaque et 50% de mieux portée en raison de sa taille inhabituelle. Les flèches correspondant ya plus de quatre pieds de long et causent 1d8 points de dégâts. Géants en bois n'ont pas lancer des pierres ou des rochers. Si vous appuyez en mêlée, ils manient leurs épées à deux mains avec une seule main.

Lorsque rencontrée, la Force de la voadkyn doit être déterminée par des dés percentile. Le nombre résultant est le 18 / (rouleau) pour leur force. Cela leur donne un bonus de dégâts de 3-6. Ils ne reçoivent aucune prime de jet d'attaque pour la force. Ce géant-parents sont généralement en compagnie des elfes 1d4 bois (60%), des loups terribles 1d4 (30%) ou les deux (10%).

Géants en bois sont 90% résistants à dormir et les sorts de charme, ils ont Infravision jusqu'à 90 pieds.

Le voadkyn de compétences magiques ont seulement est la capacité de métamorphose en une figure humanoïde, de 3 à 15 pieds de hauteur. Ils ne peuvent pas devenir une personne en particulier, seulement un spécimen typique de cette race. Ils ont été connus pour utiliser cette capacité à adhérer à un parti et le tromper sur le trésor.

Géants en bois peuvent se déplacer silencieusement dans la forêt, en dépit de leur grande taille, imposant ainsi un malus de -4 aux rouleaux de surprise adversaires. Ils peuvent se fondre dans la végétation forestière, devenant effectivement invisible. Seules les créatures capables de détecter des objets invisibles peuvent les voir. Même si elles ne sont pas invisibles lors de l'attaque, ils sont extrêmement rapides (Dextérité 16) et peuvent sortir de la clandestinité, de lancer une flèche, et revenir se cacher dans le même tour. Ces flèches semblent venir de nulle part à moins que la cible est à la recherche à la cachette des géants en bois.

## 8.10 Will o'wisp

<b>Intelligence:</b>	Exceptional (15-16)
<b>Treasure:</b>	Z
<b>Alignment:</b>	Chaoticevil
<b>No. Appearing:</b>	1 or 1-3
<b>Armor Class:</b>	-8
<b>Movement:</b>	Fl 18 (A)
<b>Hit Dice:</b>	9
<b>THAC0:</b>	11
<b>No. of Attacks:</b>	1
<b>Damage/Attack:</b>	2-16
<b>Special Attacks:</b>	See below
<b>Special Defenses:</b>	See below
<b>Magic Resistance:</b>	See below
<b>Size:</b>	S (2'-4')
<b>Morale:</b>	Fanatic (17)



If they do not attack, will o'wisps are able to utterly blank out their glows, rendering them invisible to all those who cannot spot invisible objects, for 2-8 melee rounds.

**Combat:** As a rule, will o'wisps seek to avoid physical combat with other creatures, preferring to lead them to their deaths in the swamps around them instead. When pressed, however, they are dangerous adversaries who must be attacked with the greatest care. In combat, they glow blue, violet, or pale green.

Will o'wisps are very versatile flyers. They can hover in place without effort, often looking like lanterns or similar beacons to lure others toward them. When they decide to move, they can do so with rapid bursts of speed or slow drifting movements.

A will o'wisp's main weapon in combat is its ability to manifest a powerful electric charge. In melee, it swoops at its foe and attempts to brush against the victim, discharging the stored energy. A successful strike by one of these creatures will cause 2-16 points of damage.

Those attacking a will o'wisp with any form of physical weapon are able to inflict damage normally. Persons making use of magical attacks, however, will find their powers almost ineffective against them. As a rule, the only spells which have any effect on the will o'wisp are *protection from evil*, *magic missile*, and *maze*. A will o'wisp which is reduced to 5 or fewer hit points will attempt to escape. If it is unable to flee, the creature will surrender to its attackers and attempt to buy its safety by offering up any treasure which it may have. It is important to note, however, that the chaotic alignment of the will o'wisp can make any agreement with the creature uncertain.

Si ils n'attaquent pas , seront o'wisps sont capables de masquer totalement leurs lueurs, les rendant invisible à tous ceux qui ne peuvent pas repérer les objets invisibles , pour 2-8 rounds de mêlée .

Combat: En règle générale, seront o'wisps chercher à éviter le combat physique avec les autres créatures , préférant les conduire à leur mort dans les marais autour d'eux au lieu . Une fois pressé, cependant, ils sont des adversaires dangereux qui doit être attaqué avec le plus grand soin . En combat, theyglowblue , violet ou vert pâle .

Will o'wisps sont flyers très polyvalents. Ils peuvent planer en place sans effort , souvent ressemblant à des lanternes ou des balises similaires à attirer les autres vers eux. Quand ils décident de se déplacer, ils peuvent le faire avec des rafales rapides de vitesse ou de mouvements lente dérive .

Une volonté principale arme de o'wisp au combat est sa capacité à manifester une charge électrique puissant . En mêlée , il se précipite à son adversaire et tente de broser contre la victime , décharger l'énergie stockée. Une grève réussie par une de ces créatures causera 2-16 points de dégâts .

Ceux qui attaquent une volonté o'wisp avec toute forme d' arme physique sont capables d' infliger des dégâts normalement. Les personnes qui utilisent des attaques magiques , cependant, trouveront leurs pouvoirs presque inefficaces contre eux. En règle générale, les seuls sorts qui ont un effet sur la volonté o'wisp sont protection contre le mal , projectile magique , et un labyrinthe . Une volonté o'wisp qui est réduit à 5 ou moins de points de vie va tenter de s'échapper. Si elle est incapable de fuir , la créature va se rendre à ses attaquants et de tenter d'acheter sa sécurité en offrant un trésor dont il peut avoir. Il est important de noter, cependant , que l'alignement chaotique de la o'wisp de volonté peut faire un accord avec la créature incertaine.

## 8.11 Sprite

	<b>Grig</b>	<b>Pixie</b>
<b>Intelligence:</b>	Low to	Exceptional (15-16)
<b>Treasure:</b>	average (5-10)	R, S, T, X
<b>Alignment:</b>	M (X, Y)	Neutral
<b>No. Appearing:</b>	Neutral (good)	5-20
<b>Armor Class:</b>	2-12	5
<b>Movement:</b>	2	6, Fl 12 (B)
<b>Hit Dice:</b>	6, leap 12	½
<b>THAC0:</b>	½ +1	20
<b>No. of Attacks:</b>	20	1
<b>Damage/Attack:</b>	3 (darts) or 2 (swords)	By weapon
<b>Special Attacks:</b>	By weapon	Seebelow
<b>Special Defenses:</b>	Seebelow	Seebelow
<b>Magic Resistance:</b>	Seebelow	25%
<b>Size:</b>	30%	S (2 ½' tall)
<b>Morale:</b>	T (1 ½' tall)	Steady (11)



Sprites are shy and reclusive faerie people, related to other faerie-folk, like brownies and leprechauns. There are several varieties, including pixies and nixies. Most have small, semitransparent wings, and elven features.

Normal sprites have distinctly elven features and live in meadows and wooded glens. The wingless sea sprites make their homes on colorful coral reefs, living in harmony with the sea creatures, protecting the reefs' delicate environment, and frolicking in the waves. The naturally invisible pixies are perhaps the most intelligent and mischievous of the faeries; they dwell in idyllic woodlands and delight in harassing travelers with their pranks. Nixies are water sprites that live in freshwater lakes, and, while they harbor no grudges against humankind, they delight in enslaving men as their beasts of burden. Other sylvan creatures related to sprites include the swift atomies and the mischievous grigs, both forest-dwellers.

**Combat:** Sprites hate evil and ugliness, and are capable of stout militancy, should their secluded homes be invaded by orcs or worse. They fight with long, slim swords which do damage as a human-sized dagger, or their own special bows. Bows have a range half that of a human short bow and do only half as much damage (1-3 points). The tips of their arrows are coated with a special ointment concocted by the sprites. Any creature struck by the drugged arrows, regardless of level, race, or magic resistance, must make a saving throw vs. poison or fall into a deep sleep lasting 1d6 hours. Normally sprites do nothing more than take their victims to safe a place very far away (often confiscating their weapons in the process), though evil creatures may be slain.

Sprites haïr le mal et la laideur, et sont capables de militantisme stout, doivent leurs maisons isolées être envahis par des orcs ou pour le pire. Ils se battent avec des épées longues, minces qui infligent des dégâts comme un poignard à taille humaine, ou leurs propres arcs spéciaux. Arcs ont une demi-gamme que d'un arc court humaine et font seulement la moitié autant de dégâts (1-3 points). Les pointes de leurs flèches sont revêtus d'un onguent spécial concocté par les sprites. Toute créature frappée par les flèches drogués, indépendamment du niveau, de la race ou de la résistance magique, doit faire un jet de sauvegarde contre le poison ou tomber dans un profond sommeil durables heures 1d6. Normalement sprites ne font que prendre

leurs victimes à un endroit sûr très loin (souvent confisquer leurs armes dans le processus), mais des créatures maléfiques peuvent être tués.

### Sprite (standard)

Sprites usually speak only their own language, common, and elven, but seem to get along with woodland mammals and other creatures anyway. Humans often mistake sprites for butterflies at a distance, and it is guessed that the majority of forest creatures also think of the fair sprites in this way.

**Combat:**Sprites can become *invisible at will* and *detect good/evil* within 50 yards, so they are hard to deceive, evade, or capture. When invisible, sprites get +2 to attack rolls against opponents, who suffer a -4 penalty to hit the sprites.

### Pixie

Pixies stand about 2 ½ feet tall. When visible, they resemble small elves, but with longer ears. Pixies have two silver wings, like those of moths. They wear bright clothing, often with a cap and a pair of shoes with curled and pointed toes. Pixies speak their own language, Common, and the language of sprites.

**Combat:**Pixies carry sprite-sized swords and bows. They use three types of arrows, and shoot them with a +4 bonus to the attack roll. Besides standard sprite sleep-arrows, pixies use a war arrow, which inflicts 1d4+1 points of damage, and an arrow which does no physical harm to the target. Those hit by this arrow must make a successful saving throw vs. spell, or suffer complete loss of memory which can be restored only by a *heal* or a *limited wish*.

Pixies can, once per day, use each of the following magical powers, as if they were 8th-level mages: *polymorph self*, *know alignment*, *dispel magic*, *dancing lights*, and *ESP*. They can also do the following once per day: become visible for as long as they desire; create illusions with both aural and visual components; and cause *confusion* by touch. Their illusions require no concentration and last until magically dispelled. A creature attacked with *confusion* must make a successful saving throw vs. spell, or suffer its effects until a *remove curse* is applied. One pixie in 10 can use *Otto's irresistible dance*, also once per day.

Because pixies are normally invisible, opponents suffer a -4 penalty to attack rolls. A successful *dispel magic* against 8th-level magic makes any pixies, in its area of effect, visible for one round, then they automatically become invisible again. They attack while invisible without penalty.

Pixies portent des épées et des arcs de taille. Ils utilisent trois types de flèches, et leur tirer dessus avec un bonus de +4 au jet d'attaque. Outre la norme sommeil flèches, les lutins utilisent une flèche de guerre, qui inflige 1D4 +1 points de dégâts, et une flèche qui ne fait aucun mal physique à la cible. Ceux qui sont touchés par cette flèche doivent faire une sauvegarde réussie un jet contre les sorts, ou subir une perte totale de la mémoire qui peut être rétablie par un soin ou un souhait limité.

Pixies peuvent, une fois par jour, utiliser chacun des pouvoirs magiques suivants, comme s'ils étaient des mages de niveau 8: Métamorphose, savoir l'alignement, dissipation de la magie, lumières dansantes, et l'ESP. Ils peuvent également effectuer les opérations suivantes une fois par jour: devenir visible aussi longtemps qu'ils le désirent, de créer des illusions avec des composants à la fois AUDIAL et visuelle, et causer de la confusion par le toucher. Leurs illusions ne nécessitent pas de concentration et dureront jusqu'à ce que la magie soit dissipée. Une créature attaquée avec confusion doit faire une sauvegarde réussie un jet contre les sorts, ou subir ses effets jusqu'à ce qu'une malédiction supprimée est appliquée. Un lutin à 10 peut utiliser la danse irrésistible d'Otto, également une fois par jour.

Parce que les lutins sont normalement invisibles, les opposants subissent un malus de -4 aux jets d'attaque. Un succès de dissipation de la magie à la magie de niveau 8 rend toute pixie, dans sa zone d'effet visible pour un tour, puis ils deviennent automatiquement invisible à nouveau. Ils attaquent alors invisible sans pénalité.