

WIZARD QUEST

MRYNN LA FABULEUSE,

LA MERVEILLEUSE,

LA FREUDREUSE,

LA SULFUREUSE



1 BACKGROUND

1.1 HISTOIRE (DM)

Au début des temps, un combat faisait rage entre deux princes élémentaires qui se disputaient le territoire présent. Le prince élémentaire de l'Eau essayait de maintenir sa domination sur le plus grand fleuve du plan, contre le prince élémentaire de Magma qui voulait ériger un volcan au beau milieu des flots. Le prince de l'Eau remporta le combat après 500 ans de lutte, mais la terre et le fleuve en gardèrent des traces.

Un gigantesque glissement de terrain, entraîné par la disparition de **Chlimbia**, créa une dépression de plusieurs centaines de mètres de haut. Le fleuve y tomba avec fracas en créant un tumulte et un vacarme assourdissant. Seul un piton rocheux de 1 km de diamètre placé au beau milieu du fleuve et dépassant de 100m tient encore tête au fleuve, séparant le flux de l'eau en deux. Pendant près de 10000 ans, rien ne vint troubler ce statut quo. Mais les choses changent.

1.2 BACKGROUND (DM)

Il y a maintenant près de 2500 ans, un groupe de magicien entropique est venu s'installer sur le piton rocheux et y ont installé leur école de magie. Un complexe de tours et de remparts fut construit pour accueillir les colloques de l'école et les magiciens de l'ordre. Cette cité fut protégée de l'eau et du bruit par un sort puissant, entretenue par la force des mages et avec l'aide du prince élémentaire de l'eau, qui voyait en cette entreprise un moyen de laisser des gardiens sur ces lieux. L'ordre a vécu ainsi près de 1400 ans en accueillant ses adeptes et en enrichissant sa bibliothèque de milliers de livres traitant de la magie sous toutes ses formes.

Et puis un jour, un Drow vint en secret pour dérober des ouvrages. Il fut découvert par les gardes de la cité, plongé dans les ouvrages, oubliant de s'enfuir avec. Ils lui amenèrent de quoi se restaurer et lui proposèrent de s'installer dans une des tours pour la durée de ses recherches. Depuis ce jour, tous les magiciens des royaumes sont accueillis de la sorte par la confrérie et peuvent consulter librement les ouvrages.

En deux siècles, la cité s'est agrandie au fur et à mesure que les magiciens sont restés et se sont installés. Elle rassemble aujourd'hui toutes les écoles de magie connues, toutes les races, tous les alignements. Une règle de non agression dans la cité en fait un havre pour les magiciens recherchés; de toute manière, le premier qui crée des problèmes se met l'ensemble des autres à dos. Et puis les connaissances qu'ils peuvent en retirer suffisent largement à les rendre sociables au delà de toutes leurs différences.

La cité de Mrynn fut de plus protégée par ce sort de protection :

- Détection de toute sorte, permettant aux gardiens de retrouver instantanément toute personne recherchée,
- Téléportation sur Mrynn sans avoir le droit de le faire,
- Téléportation dans Mrynn sans avoir le droit de le faire,
- Drawmij sans avoir reçu le droit de le faire, (remplacer le diamant par une émeraude)
- Destruction massive comme tremblement de terre, raise water, move earth, etc..

Le tout, dépassant les protections de sorts ou d'objets de toutes sortes. Sauf bien sur les bénédictions divines.

Au cours des siècles, les magiciens ont magiquement creusé et aménagé les sous sols du piton rocheux, jusqu'à arriver aux cavernes de lave se trouvant à près de 2 km de profondeur. Les investigations ont été stoppées là, et les galeries ont été consolidées afin d'accueillir les bibliothèques, les salles d'expérience, les salles d'invocation.

Aussi n'est-il pas rare de voir deux magiciens d'alignements différents et souvent contraires, discuter de l'effet de tel ou tel sort afin de confronter leurs idées d'amélioration du sort. Il arrive même qu'un drow de Lolth discute avec un magicien de l'Ordre du Dragon d'Or de l'avenir du monde, même si la discussion fini dans la dispute. Mais les bagarres sont très très rares dans Mrynn. La milice intervient rapidement en cas de débordement trop intempestif.

Tout le monde a le droit de venir faire des recherches ici, dès le moment où il peut justifier de talent de magicien. Malgré tout, il y a un droit d'entrée dans la cité :

- Le magicien doit fournir aux instances régentes un sort ou un objet magique inconnu à la cité. Les magiciens régents pourront alors étudier le sort ou l'objet afin de mettre ces connaissances en bibliothèque, avant de rendre le sort ou l'objet au magicien, au terme d'un délai plus ou moins long d'étude, sans risque pour la caution.
- Le magicien doit également s'acquitter d'un droit vénal d'un montant 50.000 PO, lui permettant de jouir de l'ensemble des bienfaits de la cité à vie.
- S'il veut construire une tour dans la cité, il devra payer 50000 Po supplémentaire pour le droit d'emplacement. La construction est à la discrétion du nouveau locataire dès le moment où il respecte les règles de construction en vigueur.
- La dernière contribution du mage habitant à Mrynn est mensuelle et consiste à devoir lancer pendant 8 heures un sort qui est fourni par les régents, permettant de maintenir le Dwoemer qui protège la ville.

1.3 LA RÉGENCE (DM)

La régence est tenue par un concile d'archimage de chaque classe et de chaque école de magie, donc 13 membres permanents, qui tiennent conseil tous les 6 mois. Ce concile permet de remonter les besoins ou soucis de chacune des écoles de magie et de faire savoir quels ont été les majeurs apports de chacune d'elle.

Au dessus de ce concile se tient un conseil des sages, composé lui de chaque représentant des principaux alignements présents dans la cité. Ils sont donc 9 à voter les principales décisions de la cité.

Le premier d'entre eux est l'Archi mage, Maire de la cité, Hornung, qui gouverne depuis plus de 758 ans dans Mrynn. Il est humain, hors d'âge et bien portant pour autant.

1.4 LE PROBLÈME (DM)

La cité est aujourd'hui protégée par un sort mis en place il y a 2500 ans et maintenu par les magiciens résidant de la cité. Le **Prince Élémentaire de l'Eau, Ben-Hadar**, n'y voyait aucun inconvénient, vu que la cité était gardée par les plus grands magiciens du royaume, jusqu'à ce que son vieil ennemi ne refasse son apparition. La **Princesse du Magma** est revenue dans les cavernes et essaie de reprendre le chemin de la surface. Et rien ne pourra la retenir sinon le prince de l'eau.

Mais celui-ci ne pourra rien faire tant que le sort restera actif. Alors il a commencé à s'y attaquer pour le faire tomber. Il s'acharne plus que de coutume sur le piton rocheux et la magie habituelle ne suffit plus pour maintenir une sécurité suffisante. D'ici un an, le sort tombera et la cité disparaîtra.

Hornung connaît la légende entourant s cité. Il sait quelle est la source du pouvoir qui se déchaîne sur la cité. Aussi a-t-il réussi à prendre contact avec le **Prince Élémentaire de l'eau** pour lui demander de stopper ses attaques. Mais celui-ci est resté inflexible et a juste donné ses raisons et un conseil.

"La princesse du magma est dans les cavernes.

La lutte reprend pour le contrôle de la région.

Si vous voulez garder votre cité, allez la tuer."

Aussi l'archimage a entrepris avec les résidents de déménager un maximum de livres et de grimoires. Il a également contacté les joueurs pour descendre dans les cavernes péter la gueule de la princesse.

Il a également découvert l'endroit des cavernes où se trouve la dalle scellée permettant d'accéder aux sous sols.

1.5 DESCRIPTION (MD & PJ)

La très fabuleuse cité magique de Mrynn est située sur un piton rocheux surplombant une chute d'eau de 300 mètres de haut sur plusieurs kilomètres de large. L'excroissance rocheuse fait près de 1 km de diamètre et plus de 300 mètres de haut. La chute d'eau provoque un tumulte et une écume impressionnante, qui soulève de l'eau sur 150 mètres. Le cours du fleuve reprend sa tranquillité seulement après 2 km de remous terrifiants.

Une immense barrière d'eau surplombe la cité sur plus de 300 mètres de haut et menace d'engloutir la ville. Le bruit y est également assourdissant et impressionnant. Seul un sort puissant empêche l'eau de s'abattre sur les tours. Ce sort est maintenant en place depuis plus de 2500 ans et a deux fonctions principales : maintenir l'eau à distance de la cité et maintenir la cité dans un calme serein. Et tous les magiciens qui habitent dans la cité participe à son entretien, quelque soient leur école ou leur alignement. C'est le prix modeste à payer pour pouvoir résider dans la cité.

Des dizaines de tours de fer, de pierre, de marbre de toutes les couleurs, de granit, certaines mêmes en verre ou en cristallin, sont dressées sur ce piton sur une hauteur de 200 mètres. Les sous terrains de ce rocher sont troués de galerie renfermant bibliothèques, salles d'expérience, et autres cavernes.

Le bruit dans la cité est depuis des millénaires aussi calme qu'un petit ruisseau en montagne; calme et apaisant. Mais depuis maintenant 31 ans, le bruit est devenu beaucoup plus fort, du niveau d'une cascade importante, et continue de monter. Les régents se sont aperçu de la baisse de la puissance du sort et en ont cherchés la raison. Hornung a pris contact avec le prince de l'eau et est revenu avec l'air inquiet et résolu.

Il a contacté tous les magiciens qui ont un jour fait des recherches dans la cité et les a engagé pour déménager les livres et les grimoires. 500 d'entre eux ont répondu à l'appel et aide efficacement les 760 élèves se trouvant dans la cité. Les livres sont entreposés dans des coffres de contenance pouvant contenir plus de 1000 livres et au centre d'un pentacle dans une salle tenue secrète. Le pentacle, si la ville devait tombée, sera activé et l'ensemble des coffres seront alors transportés dans un autre lieu.

1.6 LA PRISE DE RENSEIGNEMENTS

S'ils n'utilisent pas le parchemin et la description, ils mettront deux semaines à localiser le lieu où ils doivent se rendre, et encore, à +/- 1000 km près, reste alors à s'y rendre par des moyens divers. La recherche par miroir ou boule de cristal ne permet pas de préciser la zone dans laquelle se trouve le fleuve. La question par sort faite par les clercs ne permet pas plus de donner des renseignements sur la localisation du fleuve, autrement que des directions et des distances.

Hornung :

- Humain
- Né il y a plus de 3000 ans
- Entropiste de renom
- Ordre connu pour être entropiste

Mrynn :

- cité mythique qui fut construite il y a plus de 2500 ans
- la magie
- le secret

2 DÉBUT DU JEU

2.1 LA CONVOCATION

Valentin, en tant que grand Archimage du Royaume de Norwold et de renommée internationale, reçoit un jour une missive par coursier spécial : un hibou grand duc, survolant la tour de Valentin, laisse tomber un petit tube contenant le parchemin suivant :

« *Cher Collègue,*

Notre mythique cité de Mrynn est en péril et nécessite une aide importante et rapide. Votre renommé est arrivée à nos oreilles depuis de nombreuses années maintenant, et a même été vantée par Drawmij et Abi-Dalzim en personne.

Votre présence est requise pour une mission des plus urgentes pour la sauvegarde des connaissances magiques. Le rendez vous est fixé dans deux jours à l'endroit décrit par le parchemin.

Vous trouverez ci joint une description détaillée de l'endroit où vous devez vous rendre ainsi que le moyen de vous y rendre.

Vous êtes attendus en compagnie de vos habituels compagnons.

Hornung, Archi mage et Régent de Mrynn »

Les premiers joueurs reçoivent la missive d'Hornung ainsi que la liste des personnages à réunir pour l'aventure. Les joueurs se démmerdent pour faire le voyage. Ils reçoivent un dessin précis de l'endroit où ils doivent se rendre, une description très détaillée et un parchemin de *teleport without error*.

2.2 L'ARRIVÉE DES JOUEURS (PJ)

1 Ce que voient les joueurs en arrivant sur la corniche.

L'arrivée des joueurs se fait sur la rive gauche du fleuve, à 1km environ de la cité. Ce petit promontoire est en partie protégé du bruit par un sort, mais seulement sur la partie centrale. Depuis le bord du promontoire, les joueurs peuvent se rendre compte du bruit assourdissant que fait l'eau bouillonnante en se jetant dans la chute. Rester trop longtemps sur le bord entraîne un surdité de 1-4 heures. JP pour moitié.

La cité magique de Mrynn est située sur un piton rocheux surplombant une chute d'eau de 300 mètres de haut sur plusieurs kilomètres de large. L'excroissance rocheuse fait près de 1 km de diamètre et plus de 300 mètres de haut. La chute d'eau provoque un tumulte et une écume impressionnante, qui soulève de l'eau sur 150 mètres. Le cours du fleuve reprend sa tranquillité seulement après 2 km de remous terrifiants.

Une immense barrière d'eau surplombe la cité sur plus de 300 mètres de haut et menace d'engloutir la ville. Le bruit y est également assourdissant et impressionnant. Un miracle semble maintenir la barrière d'eau hors de portée de la cité.

Des dizaines de tours de fer, de pierre, de marbre de toutes les couleurs, de granit, certaines mêmes en verre ou en cristairain, sont dressées sur ce piton sur une hauteur de 500 mètres.

2 Où arrivent les joueurs !

Si les joueurs utilisent le parchemin, ils arriveront sur la rive gauche du fleuve, sur un petit promontoire. Là les attends deux magiciens un elfe Drow (Gromph, Archimage de Mezzoberranzan) et un humain (Merlin, Grand Magicien de la cour du Roi Arthur) qui les emmèneront par *teleport* dans la salle où les attend Hornung.

Les deux magiciens sont en train de jouer aux cartes quand les joueurs arrivent. Les joueurs pourront se rendre très vite compte que les magiciens les attendent sans aucune intention de les attaquer. Quand tout le monde aura rejoint la plate-forme, les deux archimages lanceront en même temps un sort de *téléportation sans erreur* en emmenant tous les joueurs.

« Bonjour Messieurs, nous vous attendions avec impatience. Si vous le désirez, nous vous accompagnerons pour la fin de votre voyage. N'ayez pas de crainte, la téléportation est sans danger. »

3 L'accueil

Les joueurs arrivent, dans le même round, dans la salle de réception d'Hornung. Celui-ci les reçoit en personne dans la tour principale de la cité. Il est assis sur un siège simple mais qui semble bouger par lui-même pour s'adapter à son occupant.

" Bonjour mes Seigneurs et soyez les bienvenues dans la fabuleuse cité de Mrynn. Je vous remercie d'avoir répondu à mon appel. Vous êtes ici mes invités personnels. Je me nomme Hornung et je suis Archimage d'un ordre vieux de plusieurs milliers d'années et qui vint s'installer sur ce rocher il y a fort longtemps. La magie règne ici en maître et rien n'y vient jamais la mettre en péril... jusqu'à aujourd'hui en tout cas.

Je vous présente **Gromph, Archimage en titre de Mezzoberranzan** et **Merlin, conseiller personnelle du Roi Arthur**. Je vous invite à me suivre dans la salle de réception où nous pourrions manger et nous désaltérer à volonté. Il s'y trouve également d'autres personnes que je souhaite vous présenter et qui, pour certaines, sont impatientes de vous voir, ou de vous revoir...."

Hornung reçoit les joueurs de manière somptueuse. Une table pour 13 personnes est dressée dans la salle attenante à la salle de réception. Il présente les 6 autres magiciens en train d'attendre et de discuter dans la salle. Se trouve présent dans la salle :

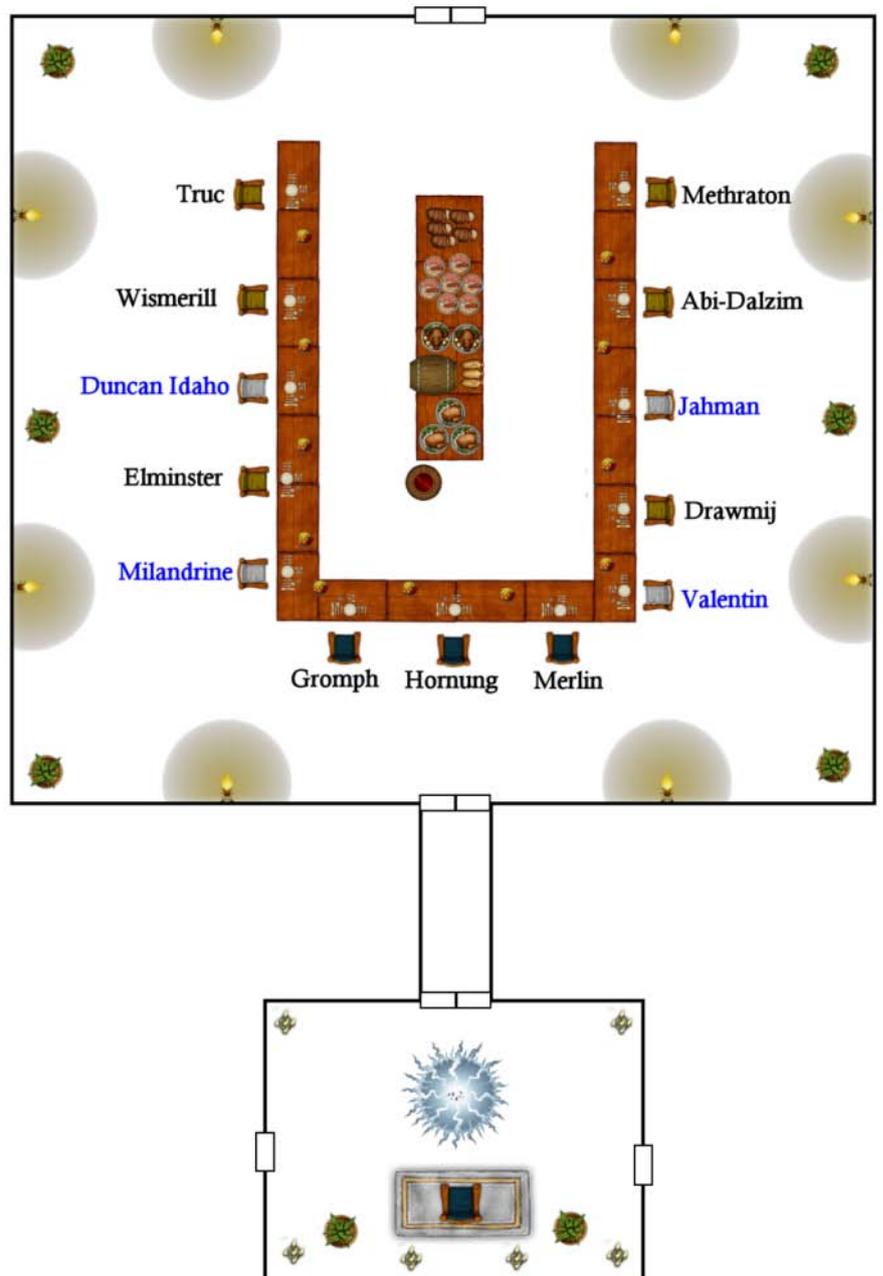
Methraton, Mage Ultime de l'ordre Divinatoire
Abi-Dalzim, Grand Nécromant
Drawmij, Prestidigitateur
Elminster, Grand Mage des Royaumes Oubliés
Rary,
Wishmerill,

NOM DU MAGE	ALIGNEMENT	ECOLE DE MAGIE PRINCIPALE	RACE CONNUE
HORNUNG	CN	ENTROPIE	HUMAIN
GROMPH	CM	EVOCATION / INVOCATION	DROW
MERLIN	NB	ILLUSION / PHANTASME	HUMAIN / DIABLE?
METHRATON	N	DIVINATION	HUMAIN / SERPENT?
ABI-DALZIM	NM	NECROMANCIE	HUMAINE /MORT VIVANT?
DRAWMIJ	LB	CONJURATION	ELFE GRIS
ELMINSTER	LN	ABJURATION	ELF HAUT
WISHMERILL	LM	ENCHANTEMENT / CHARME	1/2 EFLE GRIS
RARY	CG	ALTERATION	HUMAIN

"Veuillez prendre place à cette table et restaurez vous comme il vous plaira."

Les joueurs sont invités à prendre place à la table d'Hornung et de l'assemblée de Mrynn.

« Je déclare l'assemblée ouverte. »



2.3 LA MISSION

1 La mission

La mission consiste à descendre dans les sous terrains de la cité afin de rechercher la dalle qui fut scellée il y a quelques milliers d'années. En effet, tout souvenir en a été effacé au cours du temps et même Hornung ne se souvient plus où se trouve cette dalle.

- ne peut se faire qu'en y allant et en cherchant par des moyens magiques, rien ne peut les aider dans la cité même.

Arrivés là, les joueurs devront trouver le moyen de détruire le sceau qui scelle cette dalle.

- Les moyens d'y arriver se trouve dans la cité, **si peut que les joueurs cherchent un minimum**, ce qui concerne la dalle, les indices sont les suivants :
 - Un livre révèle que le sort fut créé par un certain Confucius, de l'école d'altération.
 - La seule personne connue ayant ce sort aujourd'hui dans son livre de sort se trouve être Wishmerill. Il donnera facilement ce sort au joueur mais ne dispose pas de la composante nécessaire pour lancer ce sort.
 - La composante matérielle de ce sort se trouve être les deux mains droites des « Caryatid Column », composantes se trouvant dans les sous sols.
 - Une des salles du dernier niveau des sous-terrains renferme un objet d'une grande valeur et reste constamment protégé par des "Caryatid Column Spécial"
- Trouver Chlimbia, la Princesse du Magma et la chasser d'ici, voir la détruire définitivement.
- Remonter et sceller de nouveau la dalle et isoler les cavernes.

2 La récompense et la contrepartie.

Après avoir expliqué la mission aux joueurs, viendra le grand moment où Hornung devra leur expliquer les conditions particulières de la cité, auxquelles se sont pliés tous les habitants de ce lieu : [ils ont tous fournis un objet magique ou un sortilège de grand pouvoir à des fins d'étude](#). Cet objet a été prêté quelque fois à contrecœur et souvent avec méfiance et défiance. Mais tous l'on fait, et tous ont retrouvé leur objet intact après une période plus ou moins longue, mais n'ayant jamais excédé plus d'un an. Puisque les joueurs acceptent la mission, cette taxe ne leur est pas demandée dès aujourd'hui, mais ils ne pourront pas visiter les bibliothèques, sauf s'ils fournissent un objet pour étude en échange.

La récompense sera demandée collégalement ou individuellement (au choix du joueur) à l'ensemble de l'assemblée. Chacun des membres aura le droit de refuser ce qui est demandé par le joueur et ils feront tous attention à ne pas mettre leur congrégation, leur peuple, leur école de magie, leur monde en danger en acceptant un souhait qui serait un risque fort dans le futur pour eux. Seule une requête ne prenant pas en compte directement des intérêts communautaires sera acceptée sans discussion.

La principale récompense, pour un magicien, sera certainement d'être accepté comme résident dans la cité avec le droit de se construire une tour de taille moyenne. Il devra bien évidemment souscrire à la condition N°1 : [fournir un objet magique hors du commun pour étude](#).

1. La cité offre des connaissances infinies, que peut de gens connaissent complètement. Les connaissances emmagasinées dans cette cité permettent probablement de tout faire, pour peu que l'on y passe le temps nécessaire et que l'on y mette les moyens. Elle permet à quiconque est bien intentionné de faire les recherches qu'il veut, dès le moment qu'il se plie aux règles suivantes :
 - a. Ne jamais recopier un sort dans son livre de sort.
 - b. Ne jamais sortir un ouvrage de l'endroit où il se trouve sans autorisation.
 - c. Ne jamais faire une expérience sans assistance particulière.

- d. Ne jamais partir avec un livre de la cité
2. Fournir un objet magique donne droit à venir dans la cité quand bon lui semble, en passant par le cercle de contrôle de la rive gauche. La *téléportation* directe reste impossible sans devenir un résident permanent de la communauté
3. Fournir un objet magique et demander la résidence dans Mrynn autorise le magicien à se *téléporter* directement dans sa tour. En contrepartie, le magicien fait le serment devant l'assemblée de ne jamais divulguer le lieu ni la nature de cette cité. Il s'agit là d'un pacte que le magicien signe de son nom et qui l'engage devant tout ceux qui sont résident de la cité. (Des trahisons ont déjà eut lieu, et les traîtres sont tous morts)
4. Pour les non magiciens, voir au moment de la demande. Tout est possible dans la limite du raisonnable.

Si les joueurs sont disposés à prêter un objet magique de grande valeur, alors l'assemblée sera disposée à leur laisser un plus grande autonomie dans la cité, dans l'objectif de mieux mener à bien leur mission.

2.4 LA VILLE / LES SOUS SOLS

1 Conditions particulières de la ville

1. Il est impossible de la repérer, ni de s'y rendre par aucun moyen magique, tant que le sort la protégera. La téléportation (sous toutes ses formes) n'est pas possible dans la cité.
2. La cité est indestructible par les sorts élémentaires de terre (sauf qu'aujourd'hui ces sorts marchent bien, à cause de la présence de Chlimbia, para-élémentaire princesse du magma)
3. Les expériences se faisant dans la cité sont toujours faites en présence d'un apprenti magicien, voir même d'un magicien si le besoin est important.(notamment si l'expérience est dangereuse pour le mage ou pour la ville)

2 La cité

La cité est constituée de nombreuses ruelles et petits passages qui mènent rapidement d'un point névralgique à un autre sans trop de difficulté. Les trajets ne sont pas faits pour faciliter le tourisme mais pour optimiser les recherches des magiciens qui l'habitent.

Les nombreux magasins vendant ce qui est utile aux magiciens se trouvent sur les chemins principaux ainsi qu'au rez-de-chaussée des tours officielles.

Des chemins aériens existent également pour permettre de se rendre rapidement en haut de quelques tours principales.

3 La bibliothèque

Elle est composée de 5 étages dans les sous sols, couvrant la moitié de la surface de la cité. Les livres sont tous rangés dans des compartiments "étanches" hexagonaux, à l'abri du feu ou de tout autre désastre du genre. La seule catastrophe qui perdrait tous les livres serait un affaissement de terrain ou un irruption volcanique.

Toutes les salles sont hexagonales et sont reliées ensemble par des escaliers qui couvrent au maximum 3 étages sur la hauteur. Ils permettent de passer d'un hexagone à l'autre rapidement. Mais ils forment avec les salles un labyrinthe monstrueux que seul les 15 bibliothécaires connaissent. (cf "Le Nom de la Rose" pour la référence à la bibliothèque)

Les bibliothécaires connaissent parfaitement l'emplacement de chaque ouvrage et peuvent donc indiquer à chaque magicien comment se rendre à l'endroit où ils trouveront le livre convoité. La téléportation n'est pas encore possible pour ouvrir des portes directes vers les HEX identifiés.

Dans la bibliothèque se trouve aujourd'hui :

1. 100% des connaissances de tout ce que l'on peut lire dans le Player Handbook, l'Arcana, le Tome of Magic et le Dungeon Master Guide, et permettant de le recréer.
2. 90% des connaissances permettant des manipulations mineures de ce qui concernent le point 1, et permettant de changer une composante du sort/objet.
3. 75% des connaissances permettant des manipulations majeures de ce qui concernent le point 1, et permettant de changer de 1 à 3 composantes du sort/objet.
4. 50 % des connaissances permettant de créer de nouveaux sorts/objets basés sur un principe existant. (Pas de création majeure)
5. 25 % des connaissances permettant de créer de nouveaux sorts/objets basés sur un principe nouveau (Création majeure)
6. 5% des connaissances nécessaires à la création de sorts puissants/d'objets puissants*
7. 1% des connaissances nécessaires à la création de sorts surpuissants/d'artefact*

* : La puissances des sorts et des objets que le joueur souhaite créer sont à l'entière appréciation du maître de jeu et ne doit en aucun cas être divulgué au joueur.

4 Les salles de recherche

Ce sont de petits labos dans lesquels les magiciens peuvent emporter les livres afin de les étudier et faire des expériences mineures, i.e. composer de nouvelles mixtures avec des composantes qu'ils ne connaissent pas. Elles sont à la disposition de tous les résidents de la cité sur simple demande. Les apprentis s'occupent de la préparation de la salle et de la disponibilité de l'ensemble des composantes nécessaires pour la recherche.

Les composantes standard sont apportées et payées sur le compte personnel du magicien.

Les composantes spéciales, donc très chères, sont commandées spécialement et doivent être payées cash par le magicien.

Les salles de recherche sont différentes des salles d'expérience.

5 Les salles d'expériences

Elles sont toutes "étanches", ce qui veut dire que tout ce qui va se passer dedans et qui tournera mal restera dans l'enceinte de la salle. Un apprenti est dans la salle pour aider le magicien si nécessaire mais aussi pour sceller la salle s'il se rend compte que l'expérience a raté et que la cité risque d'être en grand danger.

L'expérience qui est mené par le magicien reste la propriété du magicien, l'apprenti étant incapable de comprendre de qu'il voit.

Si l'expérience tourne mal et que le mal est scellé dans la salle, le magicien doit se débrouiller seul pour se sortir de sa merde.

Les seules expériences interdites sont celles concernant la manipulation de masse des éléments du feu ou de la terre, car elles mettraient à coup sûr en danger la survie de la cité.

2.5 LES CAVERNES

Les cavernes n'ont pas été visitées depuis plus de 1000 ans par les magiciens. Elles sont aujourd'hui occupées par toute une troupe de monstres de lave amenés ici par le prince élémentaire de magma. Ils préparent la remontée du prince et son combat avec le prince de l'eau.

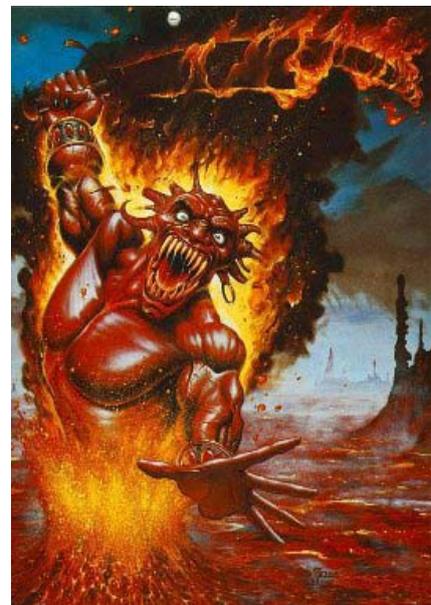
Les cavernes sont situées sur un puits de lave descendant directement dans les entrailles de la terre. La poussée de cette lave ne peut pas être déclenchée par la princesse tant que les scellés magiques n'ont pas été détruits. Mais la magie est puissante et le labeur est dur.

La poussée de lave ne se fera pas instantanément après l'ouverture de la dalle. Le puits est profond de plusieurs kilomètres et devra donc se remplir avant d'arriver en surface. Par contre, de nombreuses galeries trouent le puits sur les cotés, permettant aux créatures de **Chlimbia** de vivre dans les cavernes. Ces trous permettront aux joueurs de se frayer un chemin jusqu'à la caverne principale où vit **Chlimbia**.

Dans ces cavernes se trouvent les monstres suivants :

1 Para élémentaire de Magma

<i>AC</i>	-10
<i>HD</i>	18,24 (double les PV en contact avec la lave, double à nouveau dans le domaine de Chlimbia)
<i>THAC0</i>	3, -3
<i>Att #</i>	1
<i>Damage</i>	7-42, 8-48
<i>SA</i>	See below, jet de boule de magma pour 7-42, 8-48 + niveau de feu
<i>SD</i>	+2 better arme pour toucher, dispel magic au touché
<i>MR</i>	0
<i>Move</i>	6" 2 segments dans la lave
<i>Terrain</i>	Lava
<i>Climate</i>	Hot
<i>INT</i>	Low
<i>Align</i>	N
<i>Treasure</i>	Nil
<i>Size</i>	L
<i>XP</i>	16100



ATTAQUE SPECIALE : La chaleur d'un para élémentaire de Magma est similaire au sort de druide Métal Brûlant sur 6 m de rayon. Le 1^{er} round les métaux s'échauffent. Le 2^{ème}, les armures et armes métalliques font 1-4 dommages. Au 3^{ème} et round suivants, les personnes utilisant du métal prennent 2-8 dommages et les autres 1-4 dommages. Quitter la zone permet de faire descendre les dommages d'un niveau par round. Les para-élémentaires de magma seront toujours présents dans des zones de lacs de magma. Ils resteront toujours en contacts avec le magma, ce qui leur permet de retrouver ½ de leur point de vie en 1 round.

The fists of a magma para-elemental, while not as hard as an earth elemental's, are fired by internal heat. The amount of damage is based on the hit dice of the para-elemental. All damage against airborne and waterborne opponents is halved. Against creatures who have fire-based attacks or immunity to fire (including from magical items) take 1 point per die less damage. In addition, any flammable object struck by a magma para-elemental must save vs. magical fire or immediately begin to burn.

2 Lava Bat

AC	6
HD	8
THAC0	10
Att #	1
Damage	2d4
SA	Crache des projectiles de lave pour 2-8 dommages
SD	Immune to fire
MR	0
Move	6"/20" (MC:B)
Terrain	Subterranean
Climate	Any
No App	10-100
Activity	
INT	Semi
Align	NE
Treasure	I
Size	S (3' de long)
XP	1625



ATTAQUE SPECIALE : Les Lava Bat essaient de s'accrocher sur leur victime pendant 3 round (le round de succès de l'attaque + 2 autres rounds). Après le 1^{er} round, elles font les dommages automatiquement. Après le 3^{ème} round elles repartent dans leur taverne.

Elle détecte l'invisible et peuvent l'attaquer sans pénalité grâce à leur radar sonique très performant.

DEFENSE SPECIALE : Quand elles meurent, elles explosent dans une boule de lave de 1 mètre pour 4d6 dommages de feu et de coup, 2d6 dommages de coup sans sauvegarde, 2d6 dommages de feu avec sauvegarde et résistance applicable.

3 Fire Bat

<i>AC</i>	8
<i>HD</i>	4
<i>THACO</i>	10
<i>Att #</i>	1
<i>Damage</i>	2d4
<i>SA</i>	Crache des projectiles de feu pour 1-4 dommages
<i>SD</i>	Immune to fire
<i>MR</i>	0
<i>Move</i>	6"/20" (MC:B)
<i>Terrain</i>	Subterranean
<i>Climate</i>	Any
<i>No App</i>	100-1000
<i>INT</i>	Semi
<i>Align</i>	NE
<i>Size</i>	S (3' de long)
<i>XP</i>	220



Les fire bats attaquent en grand groupe. Elles fondent sur les ennemis en crachant des projectiles de feu similaire à des magiques missiles, la moitié essaie alors de mordre l'ennemi pendant que l'autre moitié reprend son envol. Elles alternent ensuite le round suivant. Quand une fire bat mord son ennemi, elle reste accroché et continue de faire 1d4 dommages par round pendant 3 rounds. Ensuite elle reprend son envol et repart dans sa tanière.

4 Lava Salamander

<i>AC</i>	-5
<i>HD</i>	14
<i>THACO</i>	7
<i>Att #</i>	1
<i>Damage</i>	4d10
<i>SA</i>	Bave de la lave quand elle mord, laissant des dommages de 1d6 par round pendant 3 rounds
<i>SD</i>	Immune to fire
<i>MR</i>	50%
<i>Move</i>	24"
<i>Terrain</i>	Subterranean
<i>Climate</i>	Any
<i>No App</i>	20-30
<i>INT</i>	Semi
<i>Align</i>	CE
<i>Size</i>	M (7' long)
<i>XP</i>	5270



Ce sont les montures préférées des Magmans, qui les utilisent pour se déplacer à grande vitesse et remonter les puits de lave. Ce ne sont que des animaux pas très intelligents, mais qui font preuve d'obéissance quand ils sont montés.

5 Magman

<i>Climate/Terrain:</i>	Paraelemental Plane of Magma
<i>Intelligence:</i>	Low
<i>Alignment:</i>	Chaotic neutral
<i>Armor Class:</i>	2
<i>Movement:</i>	9 (6)
<i>Hit Dice:</i>	5
<i>THAC0:</i>	19
<i>No. of Attacks:</i>	1
<i>Damage/Attack:</i>	3d8
<i>Special Attacks:</i>	Combustion touch
<i>Special Defenses:</i>	+1 or better weapon to hit; immune to fire-based attacks
<i>Magic Resistance:</i>	Nil
<i>Size:</i>	S (3' tall)
<i>XP Value:</i>	380



Magmen are creatures of the Paraelemental Plane of Magma. They stand 3 feet tall and are glowing, humanoid creatures, much like fire-cloaked gnomes or goblins. Small puffs of flame constantly burst from their skin, as if they are perspiring kerosene that ignites when enough accumulates. Magmen radiate heat like small bonfires, rendering the area near them quite uncomfortable to most nonfire-loving creatures. Their faces are almost always twisted with malicious glee.

COMBAT: Magmen are not really interested in fighting, but they are capricious little creatures who cause havoc by their very natures. Whenever they encounter an unfamiliar creature, which - their being from the plane of Magma - is almost anything else, they try to set it on fire, just for fun. Perhaps they do not understand that others fear their flames, or perhaps they do and don't care. Any attempt to reason them out of this course of action is almost certainly doomed to fail. At best, a creature might bribe them off with another target or a choice bit of burning food.

In combat, they attack simply with a touch. Their flaming fingers ignite the flammable items (clothing, hair, etc.) of any creature they hit, inflicting 1d8 points of damage per round for 1d4 + 2 rounds. Note that extraordinarily flammable carried items - flasks of oil and the like - must successfully save vs. normal fire or they, too, will ignite and cause their own, additional damage. This check is made once per round until the flames are out or the victim discards the item. Also, combustible magical items (scrolls, etc.) must make their own successful saving throws or be destroyed. Again, the check is made once each round unless the item is discarded.

Magmen aren't fighters and, if attacked and actually hurt, their first choice is to run away - not too far away, but far enough to be out of immediate danger. Once safe, they are curious and foolish enough to return. If cornered, magmen will defend themselves, striking with a molten fist and inflicting 3d8 points of damage upon a successful hit. Fire-resistant creatures, including those protected by magic, suffer only half damage from such an attack.

Magmen are not easy to hurt, however. A weapon of +1 or better enchantment is required to hit them. In addition, weapons of less than +2 enchantment must save vs. magical fire upon every successful hit. If the save is failed, the weapon melts into useless slag. Not surprisingly, magmen are immune to all fire-based attacks. Conversely, cold-based attacks inflict double damage and prompt morale checks.

6 Lava children

<i>AC</i>	-5
<i>HD</i>	15
<i>THACO</i>	4
<i>Att #</i>	3
<i>Damage</i>	3d6/3d6/6d6
<i>SA</i>	Oui
<i>SD</i>	Oui
<i>MR</i>	0
<i>Move</i>	12" in lava
<i>Terrain</i>	Subterranean
<i>Climate</i>	Any
<i>No App</i>	3-18
<i>Activity</i>	Night
<i>INT</i>	8-10
<i>Align</i>	N
<i>Treasure</i>	Q
<i>Size</i>	M
<i>XP</i>	8250



DÉFENSE SPÉCIALE : immune to metal (metal passes thru them & they ignore all metal armor), immune to fire & earth magic, extra dmg from air & water (1 pts per level of caster)

7 Mephit, Fire

<i>AC</i>	-6
<i>HD</i>	10
<i>THACO</i>	11
<i>Att #</i>	2
<i>Damage</i>	3d8+1/3d8+1
<i>SA</i>	Oui
<i>SD</i>	Oui
<i>MR</i>	0
<i>Move</i>	12, Fl 24 (C)
<i>Terrain</i>	Any
<i>Climate</i>	Any
<i>No App</i>	1
<i>Activity</i>	Any
<i>INT</i>	5-7
<i>Align</i>	N
<i>Treasure</i>	N
<i>Size</i>	M
<i>XP</i>	3350



ATTAQUE SPÉCIALE : generate extreme heat 30', claws cause 1 hp+1d8 heat melts or burns most material, BW-(1/3 rnds (8 max)- lava blob 10' (1 victim) 1d6 no save

DÉFENSE SPÉCIALE : regenerate ½ PV/rnd in lava, can shape shift into a 3' dia x 6" dp lava pool, gate (1/hr) 1d2 lava mephits, water (large) can slow

WEAKNESS : sensitive to insults

8 Mephit, Magma

<i>AC</i>	-6
<i>HD</i>	10
<i>THACO</i>	11
<i>Att #</i>	2
<i>Damage</i>	3d8+1/3d8+1
<i>SA</i>	Oui
<i>SD</i>	Oui
<i>MR</i>	0
<i>Move</i>	12, Fl 24 (C)
<i>Terrain</i>	Any
<i>Climate</i>	Any
<i>No App</i>	1
<i>Activity</i>	Any
<i>INT</i>	5-7
<i>Align</i>	N
<i>Treasure</i>	N
<i>Size</i>	M
<i>XP</i>	3350



ATTAQUE SPÉCIALE : generate extreme heat 30', claws cause 1 hp+1d8 heat melts or burns most material, BW-(1/3 rnds (8 max))- lava blob 10' (1 victim) 1d6 no save

DÉFENSE SPÉCIALE : regenerate ½ PV/rnd in lava, can shape shift into a 3' dia x 6" dp lava pool, gate (1/hr) 1d2 lava mephits, water (large) can slow

WEAKNESS : sensitive to insults

9 Effrit

<i>AC</i>	-4
<i>HD</i>	10
<i>THACO</i>	11
<i>Att #</i>	1
<i>Damage</i>	3d8
<i>SA</i>	See below
<i>SD</i>	See below
<i>MR</i>	50%
<i>Move</i>	9, Fl24(B)
<i>INT</i>	Very
<i>Align</i>	LE
<i>Treasure</i>	Nil
<i>Size</i>	L(12' tall)
<i>XP</i>	4850



Efreet

The efreet (singular: efreeti) are genies from the elemental plane of Fire. They are enemies of the djinn and attack them whenever they are encountered. A properly summoned or captured efreeti can be forced to serve for a maximum of 1,001 days, or it can be made to fulfill three *wishes*. Efreet are not willing servants and seek to pervert the intent of their masters by adhering to the letter of their commands. The efreet are said to be made of basalt, bronze, and solid flames. They are massive, solid creatures.

Combat: An efreeti is able to do the following once per day: grant up to three *wishes*; use *invisibility*, *gaseous form*, *detect magic*, *enlarge*, *polymorph self*, and *wall of fire*; create an *illusion* with both visual

and audio components which will last without concentration until magically dispelled or touched. An efreeti can also produce flame or use *pyrotechnics* at will. Efreet are immune to normal fire-based attacks, and even an attack with magical fire suffers a -1 penalty on all attack and damage rolls.

Efreet can carry up to 750 pounds on foot or flying, without tiring. They can also carry double weight for a limited time: three turns on foot or one turn aloft. For each 150 pounds of weight under 1500, add one turn to either walking or flying time permitted. After tiring, the efreeti must rest for one hour.

10 Ooze, Lava

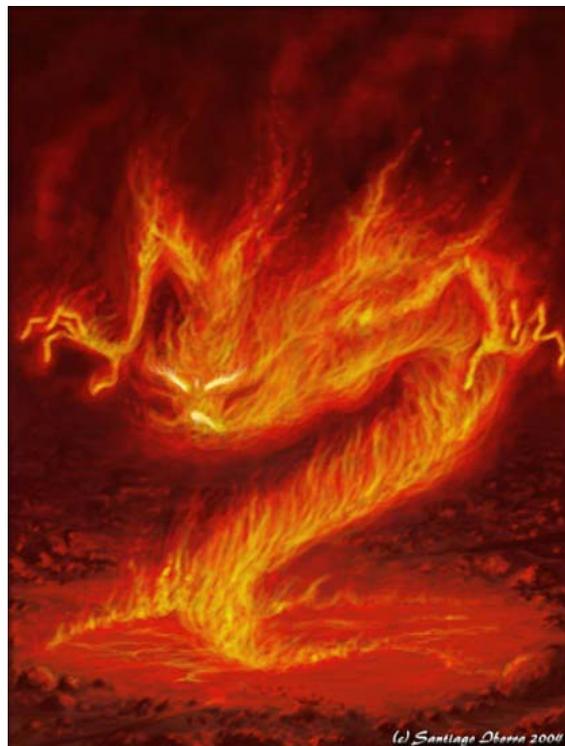
<i>AC</i>	0
<i>HD</i>	9
<i>THAC0</i>	12
<i>Att #</i>	3
<i>Damage</i>	4d6
<i>SA</i>	Oui
<i>SD</i>	Oui
<i>MR</i>	0
<i>Move</i>	9
<i>Terrain</i>	Mountains
<i>Climate</i>	Any
<i>No App</i>	1-3 (2-8)
<i>Activity</i>	Any
<i>INT</i>	0
<i>Align</i>	CN
<i>Treasure</i>	Nil
<i>Size</i>	L
<i>XP</i>	1980



shapeless puddle or stream of hot molten rock 10'x10', live near volcanos, sense vibrations 60', pass thru small holes & cracks, strike opponents up to 15' away, each hit causes dmg & lava remains on victim 1d4 rnds causing 3d6 dmg per rnd (duration cumm), immune: fire & mind affecting, double dmg from cold, attacks until destroyed

11 Fire elemental

<i>AC</i>	-5
<i>HD</i>	24 (240 PV)
<i>THAC0</i>	-3
<i>Att #</i>	1
<i>Damage</i>	10d6
<i>SA</i>	Oui
<i>SD</i>	Oui
<i>MR</i>	0
<i>Move</i>	12
<i>INT</i>	0
<i>Size</i>	L
<i>XP</i>	13400



12 Lava Gargoyle

<i>AC</i>	-7
<i>HD</i>	20 (180PV)
<i>THAC0</i>	1
<i>Att #</i>	5
<i>Damage</i>	1-10x5, 2-20
<i>SA</i>	Oui
<i>SD</i>	Oui
<i>MR</i>	0
<i>Move</i>	9 (Fl12 B)
<i>INT</i>	0
<i>Size</i>	L
<i>XP</i>	14000



Les lava gargouilles ont pour particularités de brûler en permanence. Dans un environnement de lave, un cordon relie le monstre et la lave, créant ainsi une connexion lui permettant de récupérer ses points de vie perdus.

13 Dragon de Magma

CLIMATE/TERRAIN:	Lava Cavern
INTELLIGENCE:	Genius 25
ALIGNMENT:	Chaotic evil
ARMOR CLASS:	-20
MOVEMENT:	9, Fl 48 (B), Jp 3
HIT DICE:	30 (base)
THAC0:	1
NO. OF ATTACKS:	3+special
DAMAGE/ATTACK:	3-18/3-18/6-60 Combat modifier+8 / +12
SPECIAL ATTACKS:	Souffle de lave : 24d12+24 / ½ pierre, ½ feu
SPECIAL DEFENSES:	Récupère 75% des PV dans la lave
MAGIC RESISTANCE:	100%
SIZE:	G (48' base)
XP VALUE:	28100



Sorts : 2 2 2 2 2 1 / 2 2 1 : il peut lancer ses sorts en se déplaçant et en se battant, pas en soufflant.

Niv 1	2	Magic Missile, Magma Shield,
Niv 2	2	Image Mirroir, Nuage Puant
Niv 3	2	Heat Wave, Dispel Magic
Niv 4	2	Lava Wave, Lava Heat Tentacles, Fire Shield
Niv 5	2	Cone of Fire, Lava Pool, Mur de Roc, Teleport,
Niv 6	1	Fire Maze, Wall of Magma, Repulsion, Glissement de terrain, Mur de Lave, Mur de Force, Yeux de Feu
Niv 1	2	Endure Cold,
Niv 2	2	
Niv 3	1	

14 Magma Genasi

"Slow, but burning with intense energy" is the description often used to describe the Explorers of the Lava.



<i>AC</i>	-10
<i>HD</i>	15
<i>THACO</i>	4
<i>Att #</i>	2
<i>Damage</i>	See below
<i>SA</i>	Oui
<i>SD</i>	Oui
<i>MR</i>	65%
<i>Move</i>	18"
<i>INT</i>	0
<i>Align</i>	CN
<i>Treasure</i>	Spell Book
<i>Size</i>	L
<i>XP</i>	8250

Like their close cousins the Earth Genasi, Magma Genasi tend to be ponderous and deliberate in their outward motions. However, this slow, monolithic movement disguises a fiercely active and intelligent mind. As a consequence, the curiosity typical of all Para- and Quasi-Genasi manifests in Magma Genasi as a desire to explore, investigate, and truly understand the Multiverse. For many Lawfully inclined Magma Genasi, this draws them towards the Guvners. But regardless of the Faction to which they belong, Magma Genasi are always among their Faction's most profound philosophers due to their constant inquiry and introspection into the nature of their beliefs and the Multiverse.

On a less political note, Magma Genasi almost always become active planewalkers. Hopping from plane to plane and exploring the vast variety of the Multiverse is certainly one way to learn more about it, after all. Other Magma Genasi have gone on to become noted naturalists and researchers, such as Braus Horfand, who wrote the seminal work on the ecology of the Lower Planes.

Appearance-wise, Magma Genasi tend to be thick and bulky, but more rounded than their Earth Genasi counterparts. Additionally, Magma Genasi may have one or more of the following:

- Black or dark brown skin laced with streaks of red or bright orange
- Skin that's warm (even hot) to the touch
- A mild odor of heated rock
- The faint rumbling of a volcano in their voice

Magma Genasi add +1 to their Intelligence because of their inquisitive natures, but lose -1 from their Charisma since they prefer researching interesting minutiae about the Multiverse instead of learning standard social graces. Magma Genasi are completely unaffected by either normal fire or by lava, and could swim, breathe, and live in an active volcano if they felt like it (and some do just to keep away unwanted visitors). Furthermore, Magma Genasi gain a +1 bonus per every 5 levels applied to their saving throws vs. magical fire- or lava-based attacks. Finally, Magma Genasi can *Heat Rock* once per day as though they were a 5th-Level Priest. Aside from the fact that it affects rock instead of metal, *Heat Rock* is identical to the 2nd-level Priest spell *Heat Metal*.

Magma Genasi who become specialist mages must specialize in either Elemental Earth or Elemental Fire. Magma Genasi can be of any alignment.

Stromboli, Magma Genasi est un magicien élémentaliste, appartenant au dragon de magma. Il est Niveau 30, avec une particularité : il a des sorts comme un magicien et révise sur un livre de sorts, mais il possède 298 points de magie, qu'il peut utiliser comme bon lui semble pour lancer des sorts. Il lance tous ses sorts en 1d4 segments, quelque soit le niveau du sort.

Les points sont utilisés à raison de 1 par niveau du sort lancé. Le magicien peut lancer autant de fois les sorts qu'il a révisé, en décomptant le niveau sur son maximum par jour.

Stromboli a des sorts permanents sur lui tant qu'il reste en contact avec la lave : Fire Shield (flamme chaude), Stoneskin (régénère le round suivant une attaque réussie).

<i>Niv 1</i>	7	Small Fire Ball, Magic Missile, Magma Shield,
<i>Niv 2</i>	7	Cyrene'Lhei's Flame Whip, Raul's Fiery Circle, Image Mirroir, Nuage Puant
<i>Niv 3</i>	7	Alpha's Comet, Cyrene'Lhei's Flare, Heat Wave, Molten Ground, Wall of Heat, Fireball, Dispel Magic
<i>Niv 4</i>	7	Cyrene'Lhei's Heat Sphere, Firebolt, Incandescent Spheres, Lava Wave, Lava Heat Tentacles, Stoneskin, Fire Shield
<i>Niv 5</i>	7	Cone of Fire, Cyrene'Lhei's Pyroblast, Lava Pool, Mur de Roc, Teleport,
<i>Niv 6</i>	7	Cyrene'Lhei's Immolation, Fire Encasement, Fire Maze, Wall of Magma, Repulsion, Glissement de terrain, Mur de Lave, Mur de Force, Yeux de Feu
<i>Niv 7</i>	7	Cyrene'Lhei's Fireshove, Seeker, Duo Dimension,
<i>Niv 8</i>	6	Conjured Delayed Fireball, Cyrene'Lhei's Pyric Ring, Leurocian's Magma Ball, Sink, Labyrinth, Volley,
<i>Niv 9</i>	6	Cyrene'Lhei's Dimensional Firehole, Phoenix, Nuée de météores, Souahit majeur, Sphère prismatique, Mordenkainen's Disjunction



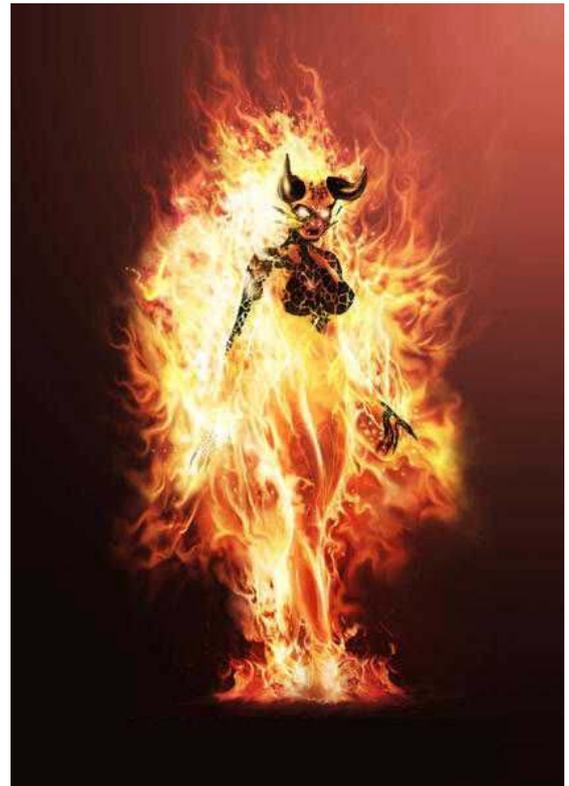
All Elemental Princes share these powers, at 20th level of use:

*Detect Invisible, Detect Magic, **Dispel Magic**, Infravision, Know alignment, suggestion (duration 12 hours), and teleport without error at will. They can also converse with any creature using Telepathy, 3 times per day they can read languages and read magic. They can also use telekinetic 1/day with up to 6,000 GP in weight (or 600 lbs.)*

The XP value shown is for killing the power on the Prime Material Plane.

Killing them on there home plane (where their hit points are 10x's that listed, and powers jump to 40th level) they are worth 10x's that listed.

CLIMATE/TERRAIN:	Plane of Magma,Lava Cavern
FREQUENCY:	Unique
ORGANIZATION:	Solitaire
ACTIVITY CYCLE:	Constant
DIET:	Mineralvore
INTELLIGENCE:	Supra- genius (20)
TREASURE:	H, S, T
ALIGNMENT:	Lawfull evil
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	-10
MOVEMENT:	48" in lava or instant
HIT DICE:	30 (250 PV)
THAC0:	-9
NO. OF ATTACKS:	3+special
DAMAGE/ATTACK:	3d60, 3d60 + special*
SPECIAL ATTACKS:	Special
SPECIAL DEFENSES:	Special
MAGIC RESISTANCE:	100% in lava, 80% else
SIZE:	G (50 mètres)
MORALE:	Fearless (20)
XP VALUE:	45.000



Chlimbia of Magma (Female)

Chlimbia, the Elemental Princess of Magma, is the offspring of Imix, the Prince of Evil Fire Creatures, and a powerful Athasian Earth Elemental Priestess. She is arguably the most powerful Para-Elemental Prince (Cryonax would argue this, but should be noted has avoided fighting with her), having inherited much of both of her parents powers, including her mothers awesome Psionic powers.

Chlimbia has two forms. Her "true" form is that of a 10' tall magma woman, with coloration ranges matching humans, but in hues of Orange, Yellow and Red. Her eyes look human in this form.

Her "second" form is that of a beautiful 5'6 tall Half-Elven woman. In this form, she has the following statistics:

Str: 19, Int: 20, Wis: 17, Dex; 16, Con: 20, Cha: 25. In this form, she can control her powers from being a Elemental Princess.

ATTAQUE SPÉCIALE

Chlimbia has the following powers, which are always active or at will when in magma form, except in her human form:

HEAT METAL, 10' radius

BLISTERING HEAT, 30' radius (save or take 2d6 points of heat damage each round)

Chlimbia has the following powers, usable at will, at 15th level

MAGMA BOLT: (20d6, 10d6 de coup & 10d6 de feu, made of Magma)

MAGMA BALL: (20d6, 10d6 de coup & 10d6 de feu, made of Magma)

WALL OF FIRE :

WALL OF IRON : The Iron is superheated and radiates heat as she does

Chlimbia can also cast Priest spells as a 20th level priest, and has the following Psionic's as a 20th level Psionicist with 400 PSP.

PROJECTION DE LAVE : Elle est capable de lancer une énorme quantité de lave pendant 3 segments ; la cible doit réussir un jet de protection contre les sorts ou être entièrement recouverte de lave. Le round suivant la lave se fige instantanément. Puis elle se liquéfie de nouveau au rythme de 1-4 rounds. Les dommages sont de 16d8 de coup et de feu. Une protection contre le feu permet de diviser les dommages de feu mais pas les dommages physiques. La projection peut être dirigée et projetée à façon, de manière à recouvrir un ennemi, sans forcément le toucher, sous un dôme par exemple.

TELEPORTATION : par la lave en 1 segments : elle coule dans la lave et ressort de la lave où elle le souhaite.

PILIER DE LAVE : peut lancer depuis la lave, en 2 segments, un pilier de 5 mètres de diamètre et de 300 mètres de haut. Le pilier atteint la hauteur souhaitée en 1 segment et retombe aussitôt, faisant 6d8 dommages de feu au joueur qui est visé par le pilier. La chute ensuite est proportionnelle à la hauteur du pilier.

INVOCATION D'ELEMENTAIRE : elle est capable d'invoquer 2-12 para élémentaire de lave 24 dés qui arrivent le round suivant.

EPEE "LONGUE" METAL BLADE ET SPELL SUCKER : Cette épée fait 20m de long pèse plus de 790 kg. De plus, elle est à une température très élevée qui nécessite d'avoir une protection contre le feu doublée pour ne pas être brûlée en la touchant; le mieux étant d'être immunisé.

Elle a les pouvoirs suivants:

- 1) Bulle anti magie 3 fois par jour
- 2) Metal Blade : Ignore le métal comme s'il n'existait tout simplement pas.
- 3) Mur prismatique : à chaque coup donné, la lame laisse derrière elle une traînée prismatique dont les effets (destructeurs seulement) doivent être tirés au sort et ne durent qu'un round.
 - Sur 1 à 7 elle fait les couleurs dans l'ordre
 - ◇ Rouge : 10 points de dégâts
 - ◇ Orange : 20 points de dégâts
 - ◇ Jaune : 40 points de dégâts
 - ◇ Vert : JP vs poison ou mort
 - ◇ Bleu : JP vs pétrification ou transformé en pierre
 - ◇ Indigo : JP vs baguette ou folie
 - ◇ Violet : JP vs la magie ou envoyé sur un autre Plan
 - Sur 8 elle fait les 3 premières couleurs
 - ◇ 70 points de dégâts
 - Sur 9 elle fait les 4 dernières couleurs

- ◇ 4 sauvegardes dans l'ordre
 - Sur 10 elle fait toutes les couleurs
 - ◇ 70 points de dégâts et 4 sauvegardes dans l'ordre
- 4) Spell Sucker : pour chaque coup qui touche, la lame absorbe un sort ou une capacité potentielle se trouvant en possession physique du joueur (c'est à dire pas les objets). Il n'y a pas de sauvegarde. Le sort ou la capacité est alors stockée dans la lame jusqu'à utilisation, au niveau pris et fait pas le lanceur. Quand la capacité est utilisée, le joueur retrouve celle-ci le round suivant.

DEFENSE SPECIALE

REGENERATION : Il régénère ½ de ses points de vie en 1 round tant qu'elle est en contact avec la lave, et elle est toujours en contact avec la lave.

IMMUNITE : Elle est immunisé à toutes les sortes de feu, elle prend moitié dommages de coup, elle a une MR contre les attaques magiques pures de 100%, et de 25% incompressibles pour tout le reste, cause fear, charm person, command, friends, hypnotism, forget, hold person, ray of enfeeblement, scare, beguiling, domination, fear, charm monster, confusion, emotion, fumble, suggestion, chaos, feeblemind, hold, monster, magic jar, quest, geas, mass suggestion, rod of rulership, antipathy/sympathy, death, spell, mass charm, illusion de tous les niveaux.

WEAKNESS

SORTS BASES SUR LE FROID, L'EAU OU L'AIR : tous les sorts basés sur le froid, l'eau ou l'air lui font double dommage.

PIERRE EN BOUE lui fait perdre 1 round pendant lequel elle doit se recomposer.

2.6 LES PNJ

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom Hornung

Classe	Magicien entropiste	Titre	Archimage	Niveau	40
Race	Humain	Sexe	M	Age	3789 ans
Dieu		Talents acquis		Poids	65 kg
				Taille	1m60
Couleur de peau	Normale	Couleur des yeux	Chauve	Couleur des cheveux	Autres
Signes particuliers	Vieux, très très vieux				
Vision		Ecoute		Langues	Commun, Alignement, Elfes, Hobbit, Nain, Gnômes,
Détection	Magie à 20m	Beauté	24	Humanoides	
	Ecole de magie	Résistances	Toutes ces données par 25 en sagesse		
Possession	1400000 PO	Bourse	5 PP, 25 PO, 10 PA, 20 PE	Gemmes	20 gemmes de 100 PO, 3 gemmes de 50 PO
Alignement	Neutre				

Force

F 14	F 14	Ajustement	toucher	dommages	Ajustement poids	55 / 170	Défonçage porte	8	Torsion barreau	7%
			N	A						

Intelligence

I 19	I 25	langues additionnelles	20	Chance de connaître les sorts	100%	Min. de sorts/niv.	Tous	Max. de sorts/niv.	Tous
-------------	-------------	------------------------	----	-------------------------------	------	--------------------	------	--------------------	------

Sagesse

Immunité à toutes les illusions										
S 14	S 23	Ajustement d'attaque magique	+5	Bonus sorts	1er niveau	2ème niveau	3ème niveau	4ème niveau	Echec sorts	\

Dextérité

D 18	D 19	Ajustement réaction	+3	Ajustement projectiles	+3	Ajustement classe d'armure	-4
-------------	-------------	---------------------	----	------------------------	----	----------------------------	----

Constitution

C 11	C 13	Ajustement point de vie	0	Choc métabolique	93%	Chance de résurrection	90%	Nbre de résurrections	0
-------------	-------------	-------------------------	---	------------------	-----	------------------------	-----	-----------------------	---

Charisme

Ch 20	Ch 25	Nbre max. de suivants	50	Ajustement loyauté	100%	Ajustement réaction	70%
--------------	--------------	-----------------------	----	--------------------	------	---------------------	-----

Talents d'Entropiste

Classe d'armure

Armure portée	Bracelet A0	CA	0
Boudier portée	Protection vs missiles normaux	Bonus	-2
Autres	Anneau +6	Bonus	-6
Dextérité		Bonus	-4
CA de Dos		-12	
CA de Face		-12	
CA Optimale		-12	

Jets de protection

Poison/Mort magique	8	Bonus magique
Pétrification/Paralyisie	5	+5
Souffle	3	+6 anneau
Baton/Baguette/Batonnet	7	Bonus dextérité
Sorts	4	+3
Psionic Blast	Insensible aux attaques	

Armes utilisées

Toucher ACO	Att./Round	Arme	Force	Magie	P/M	G	Force	Magie	Commentaires
5	3/2	Baton			1-3	1-3			
		Dart			2-8	3-18			
To hit	Dmg				1-4	1-4			
Pénalité de non-maîtrise		-2			1-6	1-6			

Points de vie

Tiré : !47

Ajustement

Vitesse de déplacement

Pied	Vol	Nage
12"	"	"

Aptitudes Spéciales

3 LA DESCENTE AUX ENFERS

3.1 LES SALLES DU SOUS SOL : LA DALLE SCELLÉE ET LES CARIATIDES COLONNES

1 La salle de la dalle scellée

La salle de la dalle scellée fait environ 150 mètres de circonférence et 100 mètres de haut. Au centre celle-ci se trouve une vasque d'eau pure au fond de laquelle est visible le couvercle sceau menant dans le puits. L'eau qui alimente cette vasque vient d'un ruisseau qui jaillit de la base de la paroi de pierre, une ouverture de 15cm de large et de 77cm de haut. L'eau s'écoule en permanence dans la vasque qui ne se remplit jamais plus que le bord, l'eau semblant disparaître comme par magie. La température dans cette salle atteint facilement 45°C. Le sol est en pierre et semble avoir été fondu avant de se solidifier. La vasque est parfaitement ronde et ne dispose d'aucune aspérité sur sa surface. La vasque fait presque 50 mètres de diamètre et est complètement remplie d'eau. La dalle scellée au fond de la vasque semble être faite de métal et est entièrement revêtue de runes, et dispose de deux immenses anneaux à chaque côté. Le poids de cette dalle semble être colossal et seule une force surhumaine ou magique semble à même de soulever cette masse.

La salle de la dalle scellée est connue des magiciens, mais personne n'a jamais osé y venir depuis bien longtemps. Elle fait environ 150 mètres de circonférence et 100 mètres de haut. Au centre celle-ci se trouve une vasque d'eau pure au fond de laquelle est visible le couvercle sceau menant dans le puits. L'eau qui alimente cette vasque vient d'un ruisseau qui jaillit de la base de la paroi de pierre, une ouverture de 15cm de large et de 77cm de haut. Derrière cette paroi de 15 mètres de profondeur, se trouve une petite caverne dans laquelle coule la cascade, et trônent les cariatides colonnes.



2 La grotte de la cascade

Cette salle est entourée par une grande aura de puissance. Dans cette salle se trouve une cascade d'eau, jaillissant de la roche à près de 250 mètres de hauteur. La cascade remplit entièrement un petit lac au pied du mur, qui déverse un torrent d'eau pur au travers du mur de 15 mètres séparant la cascade et la vasque. Au pied de cette cascade, 2 immenses statues de 20 mètres de haut semblent garder 5 objets en parfaite lévitation sous le flot d'eau : 1 bouclier, frappé des armoiries des Nains sous la montagne, 2 dagues de factures Gnômes flamboyant d'une luminescence verte et jaune, une paire de bottes, semblant léviter sur la surface de l'eau, un fléau d'armes rutilant, faisant trembler le sol chaque fois que les deux sphères se touchent, et un torque.

Cette salle n'a pas été découverte par les magiciens. Elle est entourée par une grande aura de puissance et reste gardée par 2 statues gigantesques. Elle renferme 1 relique d'une grande puissance placée là par le prince élémentaire de l'eau au début des temps, ainsi que 4 artefacts. Ils ont un unique but : détruire la Princesse Élémentaire de la Lave. Cet objet n'est utilisable que par un Druide et ne peut être utilisé que contre Chlimbia. Si l'objet est utilisé avec succès sur Chlimbia, alors elle sera détruite à jamais. Les objets se situant sous la cascade enchantent l'eau qui coule dessus et rempli la vasque. Quand l'eau rempli entièrement la vasque, il est impossible de plonger au fond pour atteindre le couvercle : une force gigantesque pousse les joueurs à la surface, sans aucune possibilité de vaincre ce pouvoir. L'eau enchanté magiquement ne laisse aucune magie humaine agir. Lorsque les joueurs les auront retirés, l'eau commencera doucement à perdre sa magie protectrice. Cela laissera encore plusieurs jours aux joueurs pour arriver à leur fin.



Mais la cascade devra être stoppée afin de permettre l'ouverture du passage. De plus, si la cascade continue de couler, les flots s'engouffreront dans le puits et Chlimbia sera avertie beaucoup trop tôt de l'ouverture du passage. Elle commencera alors de faire monter les flots de lave dans le puits et les joueurs n'auront pas le temps de se rendre dans son antre pour la stopper.

Les flots peuvent être stoppés facilement en scellant le haut de la cascade avec des murs de pierre par exemple. La pression de l'eau n'est pas suffisante pour faire lâcher les murs avant plusieurs jours. Cela laissera suffisamment de temps aux joueurs pour aller dans la grotte tuer Chlimbia.

Les joueurs peuvent décider de lâcher les eaux dans le puits de lave, mais il y aura deux effets néfastes à cette initiative : la première, citée ci-dessus, précipitera la réaction de Chlimbia, et il ne restera plus que 24 heures aux joueurs pour l'atteindre. La seconde, les flots engendreront une vapeur brûlante qui envahira toutes galeries, obstruera la vue et cuira les joueurs.

Caryatide Colonne :



Les cariatides colonnes sont de magnifiques constructions de pierre, ressemblant à n'importe quelle structure d'architecture. Elles ont la forme de magnifiques colonnes représentant 2 femmes, d'une hauteur de près de 20 mètres de hauteur, portant une immense épée dans la main gauche. Les deux colonnes gardent le pied de la cascade, sous laquelle se trouvent 5 objets en lévitation : un bouclier, 2 dagues, des bottes, un torque et un fléau d'armes.

Dès que les joueurs se trouvent à moins de 30 mètres de la source, les colonnes se mettent en animation. La pierre se colore et les mains des statues s'animent, la main droite s'emparant de l'épée de la main gauche. Les yeux des colonnes s'allument d'une lueur blanche, et les épées se transforment en armes d'acier.

INTELLIGENCE:	Supra- genius (20)
TREASURE:	H, S, T
ALIGNMENT:	Lawfull evil
NO. APPEARING:	2
ARMOR CLASS:	-10
MOVEMENT:	12"
HIT DICE:	30 (300 PV)
THAC0:	-9
NO. OF ATTACKS:	1 + special
DAMAGE/ATTACK:	10-100 + special*
SPECIAL ATTACKS:	Special
SPECIAL DEFENSES:	Special
MAGIC RESISTANCE:	50 % imcompressible
SIZE:	G (20 mètres)
MORALE:	Fearless (20)
XP VALUE:	6.500

Les armes non

magiques ne font pas de dommages, et les armes magiques ne font que

les dommages du dé avec ½ du bonus de l'arme et de la force. Il y a 25% de chance qu'une épée frappant une cariatide colonne se brise dessus. Il faut réduire ce % de 5% par bonus de l'arme, mais la force augmente le % de briser la lame sur la colonne de 5% supplémentaire par point de force au dessus de 18.00.

A stone to flesh, transmute rock to mud, or stone shape spell destroys the column instantly if it fails its saving throw.

Si les cariatides colonnes sont tuées, alors elles redeviennent pierre, et tombent en poussière après 2d6 round. Seules les deux mains droites resteront aux sols : elles font at the end of which time it crumbles into dust.

Les colonnes attaquent avec une seule attaque, un immense coup d'épée, d'une violence telle, que si elle touche, elle envoie voler l'ennemi. Sur un touché de 15 à 18, les ennemis sont projetés à 50 mètres de la statue. Sur un touché de 19 et 20, les ennemis sont projetés à 50 mètres de la statue et perdent un membre.

Les cariatides colonnes sont de magnifiques constructions de pierre, ressemblant à n'importe quelle structure d'architecture. Elles ont la forme de magnifiques colonnes représentant 2 femmes, d'une hauteur de près de 20 mètres de hauteur, portant une immense épée dans la main gauche. Les deux colonnes gardent le pied de la cascade, sous laquelle se trouvent 5 objets en lévitation : un bouclier, 2 dagues, des bottes, un torque et un fléau d'armes.

Lorsque les joueurs se sont rapprochés à moins de 30 mètres des colonnes, celles-ci semblent prendre vie et se tourne vers eux l'arme à la main.

Lorsqu'elles meurent, elles se figent à nouveau en pierre, et tombent en poussière après quelques rounds. Seuls restent sur le sol la main droite d'une statue et la main gauche de l'autre.

Les objets ont tous une fonction dans la destruction de Chlimbia. Il est nécessaire que les forces soient coordonnées pour frapper Chlimbia le même round, les objets devant être utilisés pour cela. Les pouvoirs seront dévoilés au fur et à mesure de l'avancement dans les profondeurs des cavernes.

Les 4 objets sont en lévitation sous la cascade et semble s'illuminer d'une lueur particulière à l'approche de chacun. Le bouclier semble gronder à l'approche de Scytale, les dagues sifflent à l'approche de Peck, les bottes dansent à proximité de Jahman, et le torc brille à la présence de Valentin.

Le bouclier a les pouvoirs suivants :

- Donne 25 en force, dans le domaine de Chlimbia,
- Buckler knife +3, +10 vs Chlimbia,
- Donne une protection contre la pierre, i.e. réduit de 2 par dés les dommages des jets de pierre ou de lave en créant un bouclier déflecteur,
- Etourdi la cible pendant 1 round sur 20 naturel.

Les bottes ont les pouvoirs suivants :

- Donne 25 en dextérité, dans le domaine de Chlimbia,
- Permet : *air walk, fire walk, lava walk*,
- Donne au porteur la possibilité de grandir de 500% pendant 1 tour, 2 fois par jour,
-

Les dagues ont les pouvoirs suivants :

- Donne 25 en constitution, dans le domaine de Chlimbia,
- Donne un bonus de +4 en backstab et double les dommages sur 17-20 au touché,
- Les dagues ne quittent jamais les mains du porteur en backstab, i.e. le voleur ne perd pas ses armes sur 1 en backstab,
- Permet une téléport et un backstab dans le même round, 3 fois / J.

Le torque a les pouvoirs suivants :

- Donne 25 en sagesse et 24 en intelligence, dans le domaine de Chlimbia,
- Permet de créer 3F/J un bouclier / écran permanent d'eau autour du porteur, réduisant les dommages de la lave de 2 par dés,
- Permet de lancer les pouvoirs suivants 3 fois / jour : *télékinésie (poids indéterminé), pierre en boue, souffle de froid pour 20d6 dommages, Lame de glace*

3.2 LA DALLE SCÉLÉE

La dalle scellée est un couvercle d'airain entièrement recouvert de runes magiques. Deux anneaux de chaque côté semblent avoir été prévus pour soulever le couvercle. Le seul poids des anneaux est impressionnant.



La dalle scellée est un couvercle d'airain entièrement recouvert de runes magiques garantissant une fermeture magique de nature divine. Aucun sort ou objet classique ne saurait ouvrir cet dalle. Deux emplacements sont prévus pour les deux mains droites des caryatides colonnes. Les mains doivent être mise dans les ouvertures placées de chaque côté du sceau : alors elles se refermeront magiquement et commenceront à soulever le couvercle : il ne bougera pas tant que le sort d'ouverture spécial n'aura pas été prononcés. Alors le couvercle explosera en des milliers de morceaux et les nuées de créatures seront vomies du puits. Des milliers de chauve souris du feu, des dizaines de méphits, des élémentaires de feu, des magman montés sur des salamandres de feu.

Lorsque les deux mains sont positionnées à proximité des anneaux, elles se saisissent des anneaux et commencent à tirer vers le haut. Lorsque le sort d'ouverture a été prononcé, le couvercle se soulève de quelques centimes et explose alors en des milliers de fragments. Jailli alors du puits des dizaines, des centaines de monstres, semblant être vomis du trou et

L'explosion du couvercle fera les dommages suivants : 10d6 pour ceux se trouvant à moins de 3 mètres du couvercle, 6d6 pour ceux se trouvant dans la vasque, 3d6 pour les autres.

Le combat ne prendra fin que quand tout ce qui sort du puits sera exterminé.

Fire bat : 500	Fire Méphits : 100	Fire élémentaire : 20	Effrit : 5
HP 32	HP 80	HP 160 ::	HP 160
Tc0 16	Tc0 11	Tc 1	Tc 6
AC : 8	AC : 2	AC -5	
Dmg2-8	Dmg 2x3-8+1	Dmg 2x4-40	Dmg 3d8 + spécial
NIL	NIL		
Spé : 1-4 fire bolt			wall of fire et fire tempest

	Fire Bat	Fire Mephit	Fire Elemental	Effrits
Round 1	200 fire bat sont vomis du puits	20 fire méphits sortent du puits	10 fire elementals surgissent du puits	4 effrits sortent invisibles, 1 autres sous forme gazeuse
Round 2	200 fire bat sont vomis du puits, 200 attaquent les joueurs	20 fire méphits sortent du puits	Les 10 premiers lancent des boules de feu, 10 autres fire elementals surgissent du puits	les 4 invisibles posent une tempête de feu dans la pièce, l'autre se rapproche de la personne la plus exposée
Round 3	100 fire bat sont vomis du puits, 400 attaquent les joueurs	30 fire méphits sortent du puits	Les 10 premiers vont aux combats, les 10 autres lancent des boules de feu	les 4 effrits visibles posent une tempête de feu dans la pièce, les 2 posent un mur de feu sur les magiciens
Round 4	500 firebats attaquent les joueurs	30 fire méphits sortent du puits		Les effrits continuent de générer des murs de feu pour obscurcir la visibilité.
Round 5				
Round 6				
Round 7				

3.3 LE Puits

Le puits fait 30 mètres de large et quelques (8) kilomètres de profondeurs. La chaleur dans ce trou atteint facilement 100°C et aucun moyen n'est permis de toucher les parois sans se brûler atrocement.

Descendre sur toute sa profondeur emmène directement les joueurs vers la base du puits, où se trouve une lave sous pression prête à être lâchée. Au fond, il n'y a pas possibilité d'agir, n'y a de boucher l'ouverture. Si les joueurs essaient, ils se retrouveront directement en face de Chlimbia, qui agira immédiatement pour faire gronder et monter le niveau de la lave de plusieurs centaines de mètres en 2 rounds.

Le seul moyen d'atteindre Chlimbia est de passer dans une des galeries débouchant directement dans le puits. A partir de ce moment, il n'est plus possible de poser un pied par terre sans se brûler atrocement, sans oublier les objets en contact avec le sol ou les murs. Il est nécessaire pour les joueurs de trouver un moyen de marcher ou voler en permanence dans ce milieu.



La descente dans le puits permet aux joueurs de se rendre compte de la taille du trou. La chaleur devient de plus en plus insoutenable. En regardant de plus près la paroi, ils s'apercevront rapidement que des couloirs débouchent sur le puits, certains restant impraticables, d'autres, plus larges permettent de s'aventurer dans les cavernes de lave.

Fire bat : 100	Lava Salamander :10	Magman : 10	Lava Ooze :10
HP 32	HP 140	HP 50	HP 90
Tc0 : 16	Tc0 : 7	Tc0 : 15	Tc0 : 12
AC : 8	AC : -5	AC : -2	AC : 5
Dmg2-8	Dmg 4d10 +2x2d8	Dmg 3d8	Dmg 3x 4d6
NIL	MR 50%		
Spé : 1-4 fire bolt	Bave de lave 1d6 pdt 3rounds		

	Fire Bat	Lava Salamander	Magman	LavaOoze
Round 1	100 fire bat montent du fond du puits vers les joueurs	10 lava salamander foncent sur les joueurs	10 magman chargent sur les salamandres	Les lava oozes sortent des murs à hauteurs des joueurs
Round 2	100 fire bat attaquent les joueurs	10 lava samander sautent sur les joueurs pour coller leurs ventouses sur eux	10 magman attaquent les joueurs	Les lava oozes attaquent les joueurs
Round 3	100 fire bat attaquent les joueurs	10 lava samander attaquent les joueurs	10 magman attaquent les joueurs	Les lava oozes attaquent les joueurs
Round 4	100 fire bat attaquent les joueurs	10 lava samander attaquent les joueurs	10 magman attaquent les joueurs	Les lava oozes attaquent les joueurs
Round 5				
Round 6				
Round 7				

3.4 LES CONDUITS

La température ici est de 100°C. Les murs sont chauds et rougeoyant, certains sont faits de pierre ou de lave, d'autres sont en fer portés au rouge par la température ambiante et la lave qui coule souvent derrière.

A une centaine de mètres du bord du puits, les joueurs découvrent une faille très petite dans la paroi. Celle-ci fait à peine 5 centimètres de large sur 15 centimètres de hauteur. Le conduit de 500 mètres de long mène à une petite caverne de 50 mètres de longueur, de 40 mètres de largeur et de 30 mètres de hauteur. Rien dans cette caverne ne laisse supposer qu'elle est habitée. Elle pourrait faire un excellent campement.

Deux conduits extrêmement difficiles à trouver se trouvent sur le chemin des joueurs. Les ouvertures sont très fines et seul un passage magique permet de pénétrer dans ces conduits – forme gazeuse, rétrécissement, passwall, etc...-. Ils mènent tout deux dans une petite caverne vide et où la température n'est pas trop importante. Il est possible d'y établir un camp de fortune pour les moments difficiles. Dans ces cavernes, il n'y a que 10% de chance que les joueurs soient découverts par des monstres. S'ils sont découverts, ils seront attaqués par des lava ooze, les seuls à pouvoir passer par les conduits.

<i>AC</i>	0
<i>HD</i>	9 (PV90)
<i>THACO</i>	12
<i>Att #</i>	3
<i>Damage</i>	4d6
<i>SA</i>	Oui
<i>SD</i>	Oui
<i>MR</i>	0
<i>Move</i>	9



LavaOoze	
Round 1	Les lava oozes sortent des murs à hauteurs des joueurs
Round 2	Les lava oozes attaquent les joueurs
Round 3	Les lava oozes attaquent les joueurs
Round 4	Les lava oozes attaquent les joueurs
Round 5	
Round 6	
Round 7	

A près de 1700 mètres du bord du puits, les joueurs découvrent un conduit plus large, à taille humaine, mais pas suffisamment large pour tenir à deux de front. Le conduit semble s'enfoncer sans fin dans les ténèbres et la chaleur. Les murs sont chauds et rougeoyant, certains sont faits de pierre ou de lave, d'autres sont en fer portés au rouge par la température ambiante et la lave qui coule souvent derrière.

Le troisième conduit est plus large et laisse passer les joueurs debout. Il ne permet toutefois pas de passer à 2 de front. Le conduit fait près de 1 kilomètre de long et descend encore de 250 mètres. Sur le chemin, les joueurs sont attaqués par des magman chargeant sur des salamandres, collés sur les parois du conduit.

Lava Salamander :10		Magman : 10	
HP 140		HP 50	
Tc0 : 7		Tc0 : 15	
AC : -5		AC : -2	
Dmg 4d10 +2x2d8		Dmg 3d8	
MR 50%			
Bave de lave 1d6 pdt 3rounds			




	Lava Salamander	Magman
Round 1	10 lava salamander foncent sur les joueurs	10 magman chargent sur les salamandres
Round 2	10 lava samander crachent de la bave laveuse sur les joueurs	10 magman attaquent les joueurs
Round 3	10 lava samander attaquent les joueurs	10 magman attaquent les joueurs
Round 4	10 lava samander attaquent les joueurs	10 magman attaquent les joueurs
Round 5		
Round 6		
Round 7		

3.5 LA PREMIÈRE CAVERNE

Il fait près de 100°C ici et les joueurs ont du mal à respirer. Après environ 1 kilomètre de marche chaotique, les joueurs arrivent aux abords d'une caverne assez vaste dans laquelle se trouvent une colonie de magman et de salamandres. A l'entrée des joueurs dans la caverne, celle-ci se remplit de lava bat, toutes venant du plafond et attaquant les joueurs, donnant l'alerte par la même occasion.

Lava Salamander :20		Magman : 20	
HP 140		HP 50	
Tc0 : 7		Tc0 : 15	
AC : -5		AC : -2	
Dmg 4d10 +2x2d8		Dmg 3d8	
MR 50%			
Bave de lave 1d6 pdt 3rounds			




	Lava Salamander : 20	Magman : 20	Lava Children : 10	Lava Bat : 50
Round 1				50 lava bat surgissent du plafond et donnent l'alarme
Round 2	10 lava salamander foncent sur les joueurs	10 magman chargent sur les salamandres		Les lava bat attaquent les joueurs
Round 3	10 lava samander crachent de la bave laveuse sur les joueurs	10 magman attaquent les joueurs	10 lava children apparaissent auprès des joueurs	Les lava bat attaquent les joueurs
Round 4	10 lava samander attaquent les joueurs	10 magman attaquent les joueurs	Attaquent des joueurs	Les lava bat attaquent les joueurs
Round 5	10 lava samander attaquent les joueurs	10 magman attaquent les joueurs		
Round 6				

<i>AC</i>	-5
<i>HD</i>	15
<i>THACO</i>	4
<i>Att #</i>	3
<i>Damage</i>	3d6/3d6/6d6
<i>SA</i>	Oui
<i>SD</i>	Oui
<i>MR</i>	0
<i>Move</i>	12" in lava



3.6 LE LONG CHEMIN

Le chemin vers la caverne de Chlimbia monte progressivement la température à 250°C. Le rapprochement du royaume de la Princesse commence à se faire sentir, les zones où l'on peut poser les pieds par terre sont de plus en plus rares. Les attaques sont de plus en plus rapprochées et les pièges de plus en plus nombreux. Les murs de fer ont 20% de chance de cacher un lava children qui n'aura aucun mal à passer à travers du fer.

Une embuscade est prévue dans le couloir avec 20 lava children et 10 lava lava mephit. Ils surprendront les joueurs.

	Lava Children :20	Lava mephit : 10	
	HP 150	HP 100	
	Tc0 : 4	Tc0 : 11	
	AC : -5	AC : -6	
	Dmg 3d6/3d6/6d6	Dmg 3d8+1/3d8+1	

Le chemin croise un fleuve de lave d'une largeur de près de 5 mètres et qui descend progressivement à une vitesse folle.

Le chemin parcourt près de 10 kilomètres pour descendre de 1 kilomètre dans les profondeurs de la terre. Il est coupé en deux vers la moitié : alors que le chemin poursuit sur 500 mètres tout droit, un fleuve de lave incandescent le coupe perpendiculairement. Ce fleuve mène en direct vers la seconde caverne, à une vitesse vertigineuse. L'arrivée est assez brutale et amène les joueurs quasiment au premier quart de la caverne.

3.7 LA SECONDE CAVERNE

La température ici est de 450°C. Les murs sont chauds et rougeoyant. La caverne entière n'est qu'un grand lac de lave en fusion, projetant des effusions de lave un peu partout. A partir de cette caverne, il ne sera plus possible pour les joueurs de poser les pieds par terre. Le centre de cette caverne est occupé par une sorte de château de lave, dans lequel semble vivre toute sorte de monstres. La caverne est le réservoir de remplissage du puits, elle récolte la lave se trouvant plus en amont du fleuve. Deux conduits partent ensuite, l'un vers le puits directement, l'autre vers la caverne de Chlimbia.

La température de cette salle est insoutenable et atteint les 450°C. La caverne entière n'est qu'un grand lac de lave en fusion, projetant des effusions de lave un peu partout. Au centre se trouve une sorte de château de lave, formé de tours et remparts, le tout enflammé, rugissant dans les tempêtes de feu et les effusions de lave.



	Lava Elementaire : 25	Lava Bat : 50	Magma Mephit : 10	Lava Ooze : 50
Round 1				
Round 2				
Round 3				
Round 4				
Round 5				
Round 6				

3.8 LE DERNIER COULOIR

Le dernier couloir partant de la caverne propulse de la lave à la vitesse de 90 km/h. La température monte rapidement à 500°C. La durée de la navigation sera de près de 20 minutes pendant lesquelles les joueurs se feront attaqués au passage par des lava ooze. Le couloir prends fin abruptement pour précipiter la lave dans un puits de 10 mètres, et qui plonge pour les 7 kilomètres restant. L'arrivée se fait en plein centre de celle-ci, après une chute de 50 mètres dans le vide. Là se trouve le comité d'accueil.

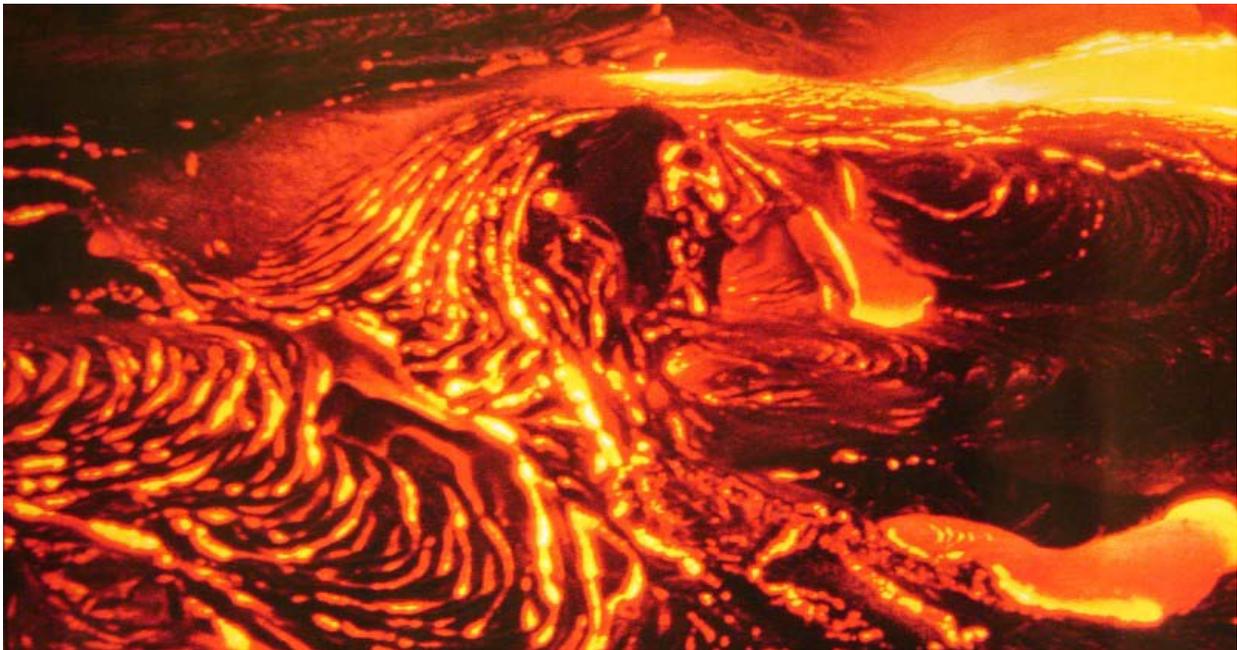
La coulée de lave part du centre de la paroi de la caverne et propulse un torrent de lave dans un conduit de 10 mètres. La vitesse de ce fleuve de lave est vertigineuse et semble descendre encore un peu plus dans les entrailles de la terre.

Après 20 minutes d'une descente ultra rapide, la vitesse et la pente semblent encore augmentées. Après une accélération de près de 3 minutes et un vacarme de plus en plus assourdissant, le fleuve chute brutalement dans un puits de 10 mètres de diamètre. La lave emplit presque entièrement le puits, ne laissant que peu de place entre la lave et la paroi. La chute dure environ 2 minutes.

3.9 LA CAVERNE DE CHLIMBIA : LE DOMAINE DE CHLIMBIA

La température dans cette caverne est insupportable et atteint facilement 750°C. L'air est quasi inexistant et la respiration n'est pas possible sans aide magique. La création de l'eau est impossible ici, ce qui implique que les sorts basés sur l'eau ou le froid auront un impact limité. Les cônes de froid ne feront que moitié dommage car ils se dissipent immédiatement. Les autres sorts comme par exemple tempête de glace se dissipent immédiatement.

La caverne entière n'est qu'un grand lac de lave en fusion, projetant des protubérances de lave à plusieurs dizaines de mètres de hauteurs. Il est difficile de rester au même endroit sans être pris dans une projection de lave.



DANS SON DOMAINE, CHLIMBIA ACCORDE LES SOUHAITS EXPRIMES, OU NON.

Toutes les caractéristiques des monstres évoluent de la manière suivante dans le domaine de Chlimbia : (adapter en fonction des combats précédents)

- AC : descend de -4
- PV : doublée
- Dommages : x2
- Tous JP à +4
- Récupère 25% des PV par round, +50% en contact avec la lave

Toutes les caractéristiques des joueurs évoluent de la manière suivante dans le domaine de Chlimbia :

- Tac0 : les objets magiques perdent 2 points de magie
- JP vs Fire à -4
- Perdent la (1) résistance au feu : i.e. que la température est telle dans le domaine de Chlimbia, que les sorts de résistance sont inefficaces, les sorts Endure Heat sautent tous (s'il en reste), que les anneaux et autres objets perdent leur pouvoir. Les double protections tombent à une protection simple.

1 Le comité d'accueil

Chlimbia n'est pas dans cette caverne au moment de l'arrivée des joueurs. Elle n'apparaîtra qu'après quelques rounds de combats, voir après la fin du premier combat.

La caverne est occupée par les monstres suivants, menés par le magma genasi.

	Lava Elementaire : 20	Lava Children : 10	Magma Mephit : 50	Lava Ooze : 20	Magma Gargoyle : 10
Round 1					
Round 2					
Round 3					
Round 4					
Round 5					
Round 6					

2 Le combat final

Chlimbia, le dragon de magma, 4 effrits vizirs, 20 lava elementaire, 20 magma Gargoyle.

En présence de Chlimbia, la lave se mettra à bouillonner de plus bel, projetant des gerbes de lave de 20 mètres de haut sous les joueurs. Il y a 10 % de chances que les joueurs soient pris dans une gerbe chaque round, leur faisant 10d6 dommages.

Chlimbia peut élever la hauteur de la lave dans la caverne de 100m en 1 round. Si sa concentration est brisée la lave redescend. Elle peut également projeter une vague de lave de 100 mètres sur 10 mètres de haut.

Les Effrits quand à eux se contenteront de faire des tempêtes de feu, des whirlpool et des puits de lave. Ils feront également 3 souhaits si besoins.

4 MAGMA GENASI

”SLOW, BUT BURNING WITH INTENSE ENERGY” IS THE DESCRIPTION OFTEN USED TO DESCRIBE THE EXPLORERS OF THE LAVA.

Like their close cousins the Earth Genasi, Magma Genasi tend to be ponderous and deliberate in their outward motions. However, this slow, monolithic movement disguises a fiercely active and intelligent mind. As a consequence, the curiosity typical of all Para- and Quasi-Genasi manifests in Magma Genasi as a desire to explore, investigate, and truly understand the Multiverse. For many Lawfully inclined Magma Genasi, this draws them towards the Guvners. But regardless of the Faction to which they belong, Magma Genasi are always among their Faction's most profound philosophers due to their constant inquiry and introspection into the nature of their beliefs and the Multiverse.

On a less political note, Magma Genasi almost always become active planewalkers. Hopping from plane to plane and exploring the vast variety of the Multiverse is certainly one way to learn more about it, after all. Other Magma Genasi have gone on to become noted naturalists and researchers, such as Braus Horfand, who wrote the seminal work on the ecology of the Lower Planes.

Appearance-wise, Magma Genasi tend to be thick and bulky, but more rounded than their Earth Genasi counterparts. Additionally, Magma Genasi may have one or more of the following:

- Black or dark brown skin laced with streaks of red or bright orange
- Skin that's warm (even hot) to the touch
- A mild odor of heated rock
- The faint rumbling of a volcano in their voice

Magma Genasi add +1 to their Intelligence because of their inquisitive natures, but lose -1 from their Charisma since they prefer researching interesting minutiae about the Multiverse instead of learning standard social graces. Magma Genasi are completely unaffected by either normal fire or by lava, and could swim, breathe, and live in an active volcano if they felt like it (and some do just to keep away unwanted visitors). Furthermore, Magma Genasi gain a +1 bonus per every 5 levels applied to their saving throws vs. magical fire- or lava-based attacks. Finally, Magma Genasi can *Heat Rock* once per day as though they were a 5th-Level Priest. Aside from the fact that it affects rock instead of metal, *Heat Rock* is identical to the 2nd-level Priest spell *Heat Metal*.

Magma Genasi can be fighters, mages, specialist mages, specialty priests, or a multiclassed fighter/mage or fighter/priest character. Note that Magma Genasi can't be standard Clerics, since their desire to investigate and understand the Multiverse makes them gravitate towards specific diets. Magma Genasi who become specialist mages must specialize in either Elemental Earth or Elemental Fire. Specialty priests must pick a Power of Fire, Earth, or Lava.

Magma Genasi can be of any alignment.

5 STROMBOLI ELEMENTAL SPELLS

1st-Level Spells

Small Fire Ball - (Elemental-Fire, Evocation) - 1st level

Range: 5 yards + 5 yards/level

Components: V, S, M

Duration: Instantaneous

Casting Time: 2

Area of Effect: 1 target

Saving Throw: 1/2

This is similar to a normal Fireball spell with the following exceptions: only one target is affected (the wizard chooses the target and the Fireball expands until the target is engulfed), damage is 1d4 HP per level and exposed items receive a +2 on their saving throws.

The material components for this spell are a bit of burning incense, and any gems worth at least 5 GP; both are consumed with the casting.

2nd-Level Spells

Cyrene'Lhei's Flame Whip - (Elemental-Fire, Invocation/Evocation) - 2nd level

Range: 0

Components: V, S, M

Duration: 1 round + 1 round per level

Casting Time: 2

Area of Effect: Caster

Saving Throw: Special

This spell conjures a whip made of flickering flames into the hand of the caster. The whip of fire deals no damage to the caster for summoning it, but can be used, for all intents and purposes, as a normal whip.

It has all the usual statistics that a normal whip does, and if the caster has no proficiency in the whip, she has no proficiency in the flame whip, either, and suffers the normal penalties. The flame whip strikes

for the normal 1d2/1 points of damage, and with the usual speed rating (8). However, on a successful strike, the target must make a saving throw vs. spells or suffer 2d4 points of fire damage.

As a final use of the spell, the caster can whirl the whip overhead in a circle, and then release the whip with a crack at a single target within 20 yards. The whip will flare at the target, dealing 3d6 points of fire damage (save for half), then extinguish itself once striking.

All attacks with the whip use the caster's THAC0, but for every 5 levels of the caster, the whip grants a +1 to hit (no bonus to damage).

The material component for this spell is a piece of burned leather.

Raul's Fiery Circle - (Elemental-Fire, Alteration) - 2nd level

Range: 0

Components: V, S

Duration: Instantaneous

Casting Time: 2

Area of Effect: Caster

Saving Throw: 1/2

When the wizard casts this spell, his hands must be held together, thumbs touching, fingers spread. Then, with a sweeping gesture, the caster moves his hands apart and around, forming a jet of searing flame, much like the Burning Hands spell, but in a full, complete 360 degree circle, five feet in length. Any creature in the area of the flames suffers 1d3 points of damage, plus 1 point of damage for every level of experience (to a maximum of 1d3+20 points damage). Those successfully making a saving throw vs. spell receive half damage. Flammable materials touched by the fire burn. Such materials can be extinguished in the next round if no other action is taken.

3rd-Level Spells

Alpha's Comet - (Elemental-Fire, Elemental-Earth, Conj., Evocation) - 3rd level

Range: 10 feet + 5 feet/level

Components: V, S, M

Duration: Instantaneous

Casting Time: 3

Area of Effect: Special

Saving Throw: None

This spell creates a flaming missile with a trail of superheated noxious gasses. The comet unerringly strikes one target, the impact causing 3d6 points of damage and the flames an additional 3d6. Furthermore, any creature within 5 feet of the comet's path will suffer 2d4 points of fire damage. All those within 5 feet of the point of impact will suffer 3d4 points of damage. Anyone who suffers damage from this spell is also considered to have been engulfed in the noxious fumes, and will be at -2 on all rolls (10% spell failure chance) for 1d6 rounds due to coughing, choking, and blurred vision.

The material component is a ball of pitch mixed with sulfur and phosphorus.

Cyrene'Lhei's Flare - (Elemental-Fire, Invocation/Evocation) - 3rd level

Range: 0

Duration: 1 round per 5 levels of the caster

Components: V, S, M

Casting Time: 3

Area of Effect: 1 or more spells cast by caster

Saving Throw: None

This spell, created by the famous elven warrior/wizard, was used to help her compensate against the flame-wizards she sought to outdo in magical combat. While the Flare spell is active, all non-instantaneous fire elemental spells cast last 1 round longer per 4 levels of the caster. Also, any fire spells that cause damage, whether instantaneous or not, gain a bonus of +1 per die of damage rolled. A fireball cast by a 9th level mage normally inflicts 9d6 damage. If cast while Flare is in effect, it deals 9d6+9 points of damage.

Flare lasts 1 round for every 5 levels of the caster.

This spell is a modified Augmentation I spell, except by narrowing the focus of the spell's effects to fire spells only, the wizard found she could affect any level of fire spell she knew. At higher levels the mage can even extend the duration of the Flare spell and get off two, three, or four fire spells with added benefit.

The material component is a piece of coal from a fire started by any magic (including a simple cantrip), that is consumed in the casting.

Heat Wave - (Elemental-Fire, Evocation) - 3rd level

Range: 20 yards + 5 yards/level

Components: V, S, M

Duration: Instantaneous

Casting Time: 3

Area of Effect: Special

Saving Throw: 1/2

Upon casting this spell, the wizard releases a rippling wave of heat that inflicts 1d4+1 points of damage per level of the spellcaster to each creature within its area of effect. A successful saving throw vs. spell reduces this damage to half (round fractions down). The wave begins at a range and height decided by the caster, and streaks outward in a direct line from the casting wizard. The wave can begin up to 20 yards + 5 yards/level away. The heat wave is visible as a visual distortion of hot air (a rippling effect).

The heat wave may ignite very dry combustible substances (straw, paper, etc.). An item saving throw vs. fire is used to determine if the object catches on fire. Wood may smolder and blacken, but will not burst into flame.

The heat wave ends if it strikes a solid surface (wall, ceiling, door, etc.). The heat wave's area of effect is chosen by the spellcaster: either a wave ten feet in width and 40 feet in length, or a wave five feet in width, and 80 feet in length.

The material components for this spell are a piece of wax from a once-lit candle, a piece of gold, orange, or yellow ribbon, and a piece of flint. All are consumed in casting.

Molten Ground - (Elemental-Magma, Alteration) - 3rd level

Range: 20 feet

Components: V, S, M

Duration: 1 round/level

Casting Time: 1 round

Area of Effect: 1-foot/level radius circle

Saving Throw: none

This spell causes an area of the earth to bubble up molten lava in its area of effect. After the wizard spends one round casting, using up material components of sulfur and lava rock, the spell begins. In the first round the ground tremors slightly, and those not wearing heavy feet covering such as metal boots can feel a slight warmth. In the second round of the spell the heat becomes very pronounced, and will ignite paper, cloth, and dry vegetation touching the ground. If the people in the area of effect did not announce that they were moving in this round, they are going to be injured. In the third round the ground becomes molten lava, wooden furniture bursts into flames, and metals with low melting points start to soften. Anyone in the area of effect takes 3d6 points of damage, 2d6 this round only if wearing thick shoes. In each additional round spent in the area of effect a person takes 3d6 points of damage, and any items carried by the person must save vs. fire or be destroyed. The intense heat of the lava may cause structural damage to walls that are near or in the area of effect. Wooden walls will be destroyed by fire just like

wooden furniture. Protection from Fire will protect a person but not his items from this spell. Note that lava rock is hard to obtain in most medieval settings, and that the lava generated by this spell will not work as a component for later casting (it's marked by magic).

Wall of Heat - (Elemental-Fire, Evocation) - 3rd level

Range: 5 yards per level

Components: V, S, M

Duration: Special

Casting Time: 3

Area of Effect: Special

Saving Throw: None

The wall of heat spells brings forth an immobile curtain of magical heat, visible only as a shimmering distortion of hot air amidst cooler air (as seen over deserts and the like). Visibility through the wall of heat is good enough so that there are no penalties to combat or visibility in any way, though fine details are fuzzy and hard to determine.

The spell either brings forth a sheet of heat up to one 10 foot square per level of the caster, or a ring with a radius of up to 5 ft plus 5 ft per 2 levels of the caster. In either form, the wall of heat is 20 feet high.

The wall of heat must be cast so that it is vertical with respect to the caster. Those within 15 feet of the wall (either side) must make a saving throw every round or suffer 1d4 points of heat damage. Those within 5 feet of the wall will take 2d4 points of heat damage, with a saving throw for half. If any creature passes through the wall of heat, it will take 2d4 points of damage, plus one per level of the caster, with a saving throw for half damage. Note that trying to catch a creature with a wall of heat is difficult at best, the creature is allowed to make a saving throw vs. spell. Success meaning the creature is not caught, and is on a side of the heat wall that makes sense due to its direction and speed.

The wall of heat will last as long as the caster concentrates. If the caster chooses not to concentrate while casting the spell, the spell will last 1 round per level.

The material component for this spell is a lump of charcoal.

4th-Level Spells

Cyrene'Lhei's Heat Sphere - (Elemental-Fire, Evocation) - 4th level

Range: 0

Components: V, S

Duration: Up to 10 rounds

Casting Time: 3

Area of Effect: 5' radius/2 levels

Saving Throw: 1/2

This spell creates intense heat from around the caster, who is not affected by the heat. The spell lasts one round for every two caster levels. On the first round, the spell deals 1d4 damage to all those within 5 feet. On the second round, the spell deals 2d4 to those within 5 feet, and 1d4 to those within 10 feet. On the third round, the spell deals 3d4 to those within 5 feet, 2d4 to those within 10 feet, and 1d4 to those within 15 feet. On the fourth and consecutive rounds, the spell deals 1d4 more damage to those within 5 feet, and losing 1d4 damage for every 5 feet away from the caster the creature is thereafter. At the end of the spell, all heat dissipates.

The caster must maintain a fair level of concentration to keep the spell building. If at any time the caster is hit for combat damage, or casts another spell, or is knocked unconscious, the spell begins to falter, losing 1d4 worth of heat damage each round or until the normal duration of the spell would play out. The maximum duration is 1 round per 2 levels of the caster, up to 10 rounds total.

The intense heat harms all creatures within range, though each round all within range may save vs. spells for half- damage, and at damage levels of 3d4 or higher, flammable objects may ignite if very dry (such as paper, or thatch).

Firebolt - (Elemental-Fire, Evocation) - 4th level

Range: 20 yards + 5 yards/level

Components: V, S, M

Duration: Instantaneous

Casting Time: 4

Area of Effect: Special

Saving Throw: 1/2

The spell creates a powerful bolt of fire that inflicts 1d8 points of damage per level to those in its area of effect (maximum damage is 12d8). This bolt is 60' long by 5' wide. It can not be forked. It streaks outward much like the spell lightning bolt. It does not reflect, however. If the firebolt hits a wall, the fire spreads out in a 5' radius hemisphere, causing damage to any in the hemisphere. Thus it is possible to hit someone standing near a wall twice with the firebolt, once with the bolt and once with the back-blast. The firebolt automatically sets fire to anything combustible in the path or in the hemisphere. It has the same penetration ability as a lightning bolt.

The material components are a stick, a bit of sulfur, and a dab of honey.

Incandescent Spheres - (Elemental-Magma, Invocation/Evocation) - 4th level

Author:

Range: 70 yards

Components: V, S, M

Duration: Instantaneous

Casting Time: 4

Area of Effect: 50' radius

Saving Throw: Half

With this spell the caster creates 2 balls of lava for every 4 levels of experience. Every sphere, when hurled, causes 1d8 point of damage and ignites flammable materials upon contact. A creature gets to save only once against the spheres that hit him, and only on the round of impact. If successful then the damage will be halved and on the next round he will suffer another 1d4 points of damage, with no save allowed. If the save is failed then the damage will continue for two more rounds as the magma continues to burn his skin and flesh. In these rounds he will suffer 1d6 and 1d4 respectively, again no save is granted against this.

The caster can designate all the spheres to strike a single target or he can distribute them among as many enemies as he wants, as long as all opponents are within a 50' radius, whose center is no more than 70 yards away from him.

The material component is a piece of coal or obsidian.

Lava Wave - (Elemental-Magma, Conjunction/Summoning) - 4th level

Range: 10 yards per level

Components: V, S, M

Duration: Instantaneous (see below)

Casting Time: 4

Area of Effect: One 20'x40' rectangle or 30' square

Saving Throw: Special

This spell is similar to lava bolt except that it conjures a wave of molten lava over the given area. All creatures within take 1d6 per 2 levels of the caster; unless a successful saving throw is made, this damage will continue, at the rate of 3d6 per round, for 1 round per 3 levels of the caster beyond fourth.

The material component is 4 ounces of volcanic rock, and an open flame of any kind (the flame is not extinguished in the casting).

5th-Level Spells

Cone of Fire - (Elemental-Fire, Evocation) - 5th level

Author: wrathgon@hotmail.com

Range: 5 feet/level

Components: V, S, M

Duration: Instantaneous

Casting Time: 5

Area of Effect: Special

Saving Throw: 1/2

When this spell is cast, it causes a cone-shaped area of fire originating at the wizard's hand and extending outwards in a cone 1/2-inch long per level of the wizard. It causes inflammable objects to catch on fire, and great heat in nonflammable objects. Damage is 1d4 + 1 per level of the wizard. For example, a tenth-level wizard would cast a Cone of Fire causing 10d4+10 points of damage. Its material component is a red garnet worth at least 100 gp.

Cyrene'Lhei's Pyroblast - (Elemental-Fire, Evocation) - 5th level

Range: 10 yards + 10 yards per level

Components: V, S, M

Duration: Instantaneous

Casting Time: 4

Area of Effect: 10' cube + 5' cube/level

Saving Throw: 1/2

This spell, invented by the fire-wielding Rothar elf Cyrene, creates billowing blasts of fire that can streak out a maximum of 10 yards + 10 yards per level at = targets within a 10' cube + 5 cubic feet per level of each other.

The pyroblast has a damage potential of 1d6 per caster level, to a single pyroblast maximum of 10d6, but each pyroblast can only hit and damage one creature. The caster chooses to divide up the dice as he pleases; thus a 12th level wizard could fire off 3 pyroblasts: 4d6, 3d6 and 5d6, or any other combination that adds to 12d6. A 16th level caster would be able to create a 10d6 pyroblast and a 6d6 pyroblast, but could not create a 16d6 pyroblast, as the maximum for one blast is 10d6.

For each die in a given pyroblast beyond the first, the damage gains a +1 bonus. Thus, the examples above would create these pyroblasts: 4d6+3, 3d6+2 and 5d6+4; and 10d6+9 and 6d6+5.

The pyroblasts strike as per the caster's THAC0, with a +3 bonus to hit as well as any missile attack adjustments. The material component for this spell is a needle made of fine gold, and one inch of golden thread per single pyroblast created by the spell.

All creatures hit by a pyroblast may make a saving throw vs. spells to incur half damage.

Lava Pool – (Elemental-Magma, Alteration) - 5th level

Range: 5 yards/level

Components: V, S, M

Duration: 1 turn

Casting Time: 5

Area of Effect: 40' radius

Saving Throw: None

This spell causes a 40' radius of earth to change into lava with the middle of the lava being 10' deep. The lava is formed at the end of the 3rd round, stays fully formed for 4 rounds and reverts back to earth in the start of the 8th round. Movement through the magma is half the normal. On the 1st and 10th round the pool causes 1d4 points of damage. On the 2nd and 9th rounds it causes 2d4 damage. On the 3rd and 8th round it causes 3d4 points of damage. And on the 4th through 7th rounds the lava inflicts 4d4 points of damage per round.

The material component is a small golden drop worth at least 20 GP. The golden drop is not consumed in the casting of the spell.

6th-Level Spells

Cyrene'Lhei's Immolation - (Elemental-Fire, Evocation) - 6th level

Author: nburgoin@chat.carleton.ca

Range: 10 yards/level

Components: V, S, M

Duration: Instantaneous

Casting Time: 6

Area of Effect: Special

Saving Throw: Special

At the casting of this spell, the wizard chooses up to one creature per caster level, all within a range of 10 yards per level. The creatures must all be within a 15' cube of each other (per caster level). At the casting of the spell, all creatures chosen burst into flame.

The creatures each make a saving throw vs. spells, consulting the chart below.

Creatur e's Hit Die	Save failed	Save succeeded
Under 2	Explo de	Explod e
2 to 4	Explo de	Die
4+1 to 6+3	Die	Damag e
6+4 to 8+3	Dama ge	Half Damage
Over 8+3	Half Damage	No Effect

Creatures that explode are slain and leave no body behind. They also deal 4d6 points of fire damage to all within 10 feet of the explosion, with a saving throw vs. spells for half damage. Creatures that die are charred to a cinder by the flames of this spell, and all those within 5 feet suffer 2d6 points of heat damage, save vs. spells for half damage. Creatures that are listed as 'Damage' take 8d6 points of fire damage. 'Half Damage' means they take 4d6.

The material component for this spell is a ruby worth no less than 500 gp, which shatters upon casting the spell.

This spell has no effect on creatures made of fire, native to the elemental plane of fire, or protected from fire damage. Any creature vulnerable to fire is treated as having only 3/4 its real Hit Die for the purposes of determining the effects of the spell, rounded down.

Fire Encasement - (Elemental-Fire, Evocation) - 6th level

Range: 10 feet/level

Components: V, S, M

Duration: 2 rounds/level

Casting Time: 6

Area of Effect: One creature

Saving Throw: Neg.

This spell encases one creature on ANY size that fails their save. It prevents creature from attacking or moving at all. Every round it takes 10 damage for 10 rounds. Get save every round for half damage.

The material component is a small fire inside a glass case. During the casting the case is thrown on the ground.

Fire Maze - (Elemental-Fire, Evocation) - 6th level

Range: 60 yards

Components: V, S, M

Duration: Special

Casting Time: 1 round

Area of Effect: Special

Saving Throw: Special

This spell creates a maze of opaque fire 20' high and up to 30' square per level of the caster. There can be 3 types of mazes that the caster may use. A circular maze, a square maze, or a garden maze. The circular and square mazes both start at the center and work their way out by a constant expansion to an exit. The garden maze is square but it has walls that dead-end or walls with only one exit from the inner section to the next wall out. The exits are 10 ft wide and distinguished with a dark glow around them. There is ultimately one exit from all three mazes that the victims can use to escape. The walls in all three mazes are 10 ft apart and inflict 2d4 points of damage per round. If the creature passes through a wall not using the true door they receive 2d6 points of damage, plus 1 point of damage per level of the spell caster. If the creature passes through more than two walls not using the doorways, they receive full damage from any remaining walls they pass through. Any creature that is within 5' of the outside wall of the maze must make a saving throw. If they make it, they are outside the effect of the maze. If they miss they are placed in the outer most wall of the maze. Any creature inside the maze that is close to a wall when it first appear

gets a saving throw to see if they are moved closer to the center or moved away from the center of the maze.

The material component for this spell is phosphorus and a model of a maze.

Wall of Magma - (Evocation, Elemental-Magma) - 6th level

Range: 5 yards/level

Components: V, S, M

Duration: Special

Casting Time: 4

Area of Effect: Special

Saving Throw: None

A combination of the more common *wall of fire* and *wall of stone* spells, *wall of magma* brings forth a wall of blazing rock, still hot and partially melted. Essentially, a wall of cooling lava which the caster can place anywhere between 2 rock surfaces, adjoining them. The thickness of the wall never changes, and will always be 1 foot thick. However, its surface may reach up to 25 square feet per level.

Differing from its original component spells, *wall of magma* radiates heat to both sides, and does not need to be placed vertically to the positioning of the caster. Furthermore, the damage it does is much greater: 1d6 points of heat damage to those 15 feet away, 2d6 to those within 10 feet of the wall, and 3d6 points of damage to all those within 5 feet of the wall.

Since the wall isn't completely solid, it is still physically possible to walk through it, albeit with difficulty - it is similar to walking through hardening cement, if one can ignore the heat. All those who attempt such a feat, without magical protections from heat and fire, will suffer 6d6 points of fire damage.

The duration of the spell, however, greatly differs from other "wall" spells, within the first 15 rounds of the spell, the caster may decide for the *wall of magma* to burn out in 1d4 rounds after the decision, thus the wall may disappear from where it was placed. If the wizard chooses not to, or fails to decide on time, the wall will harden to a granite rock wall - identical to the *wall of stone* spell.

The material components for this spell are a block of cement made with pieces of granite and phosphorus.

7th-Level Spells

Cyrene'Lhei's Fireshove - (Elemental-Fire, Alteration) - 7th level

Range: 60 yards

Components: V, S, M

Duration: Permanent

Casting Time: 5

Area of Effect: 1 creature

Saving Throw: Special

This spell weakens the dimensional integrity between the prime material plane and the elemental plane of fire, and more specifically, does so next to the creature chosen by the caster. The caster points at the creature, and the creature must then make a saving throw vs. spells. If the creature fails, it is given a one-way shove into the plane of elemental fire, and most likely killed (as per the DM's desires, and the abilities of the creature). In any case, the spell provides no way back, and such creatures can usually at least be counted on as not returning any time soon after the casting of the spell. If the creature makes its save vs. spells, it is not shoved into the plane of elemental fire at all.

In either case, the dimensional weakening allows tendrils of flame and heat to break through to the prime material plan. And all those within 5 yards of the target (including the target itself should it make its save and remain on the prime material plane) will take 3d8 points of fire damage. All creatures except for the target gaining a saving throw vs. spells for half-damage.

The material component for this spell is a gold gauntlet, made to fit the caster's hand, worn while casting. It is not consumed in casting, however, the caster must also have a ruby worth at least 250gp, which he holds in the gauntlet wearing hand, and which he crushes to dust upon casting the spell.

Seeker - (Elemental-Magma, Evocation) - 7th level

Range: 300 feet

Components: V, S, M

Duration: Special

Casting Time: 7

Area of Effect: 20' radius

Saving Throw: 1/2

This spell follows a chosen living target that is in the range of spell. If mage does not say which target, it goes after a random target. The ball of fire flies at 15 and will explode on contact on a hard, solid object or living being. It looks like a 3' diameter ball of liquid lava. When contacts does 1d6+1/level (Max 15d6+15).

Material components are Bat crap, Sulfur, Arrow of Seeking. (Not used up)

8th-Level Spells

Conjured Delayed Fireball - (Elemental-Fire, Conjunction) -8th level

Author: wrathgon@hotmail.com

Range: 10 feet/level

Components: V, S, M

Duration: 1 round/3 levels

Casting Time: 8

Area of Effect: special

Saving Throw: None

This spell opens a portal to the elemental plane of fire for a number of rounds. While the portal is open it is open at the center of a fireball. The fireball does 15d6+15 and on the next round the portal opens and the plane spill out to fill any empty space at a rate of 70 feet a round. Any in area of effect must save vs. death or be vaporized unless protected from fire. If a save is successful the creature takes 5d6 points of fire damage. Every round a save vs. death must be made.

Material is fire from fire plane.

Cyrene'Lhei's Pyric Ring - (Elemental-Fire, Evocation) - 8th level

Range: 0

Duration: Instantaneous

Components: V, S, M

Casting Time: 8

Area of Effect: 5' radius/2 levels

Saving Throw: 1/2

This spell causes a blazing ring of fire to issue forth from around the caster, who holds her arms out at her sides to form the ring. The ring then flares off, growing, in a perfect circle, and lashes out to the full area of effect. The ring itself is as tall as the caster, but never actually touches the ground.

All in the path of the ring take 1d8 points of damage per 2 levels of the caster (Maximum of 10d8), but any 1s are re-rolled (thus damage is 20-80 points). Those making successful saving throws vs. spell take only half damage.

Further, all objects in the path of the pyric ring's wave must make saving throws vs. magical fire or be destroyed. Even if they make the save, they will at least be singed. Creatures who fail their saving throws must make item saving throws for all of their equipment vs. magical fire.

The pyric ring will stop if it hits walls that succeed in their saving throw, or any impassable barrier, forming a 'wedge' of safety behind it. Otherwise, the ring will expand to its maximum range. There is an 'eye' in the center of the ring that is under the control of the caster, but can be up to 1 ft in radius per 2 levels of the caster, thus the caster's companions might not be harmed.

Note that this spell is particularly nasty if cast in a forest.

The material component for this spell is a golden ring large enough to be placed on the caster's head as a tiara. It must also contain any number of red-hue gems worth 200 gp in total.

Leurocian's Magma Ball - (Elemental-Magma, Alteration, Evocation) - 8th level

Components: V, S

Range: 10 feet/level

Casting Time: 1

Duration: 1 round

Saving Throw: 1/2

Area of Effect: Special

This spell appears to transform the caster into a 3' diameter ball of molten lava and race toward a singular target. The caster takes 1d4 points of damage, so he can momentarily transport himself to an extra dimensional safe hold. Magical means can only heal this damage. On contact with the target, the magma ball explodes (very much like a Fireball) inflicting 60 hit points of damage. All other targets within a 20' radius of the blast receive 2d12 hit points of damage. After the explosion, the caster blinks within a 60' radius of the explosion and reappears at the end of the following round. During the round that the caster is in his safe hold, he may cast a spell, read a scroll, or prepare himself in anyway, before returning. However, the action must be completed within one round.

Note: the caster can also choose not to detonate the magma ball and still blink reappearing at the end of the following round.

9th-Level Spells

Cyrene'Lhei's Dimensional Firehole - (Elemental-Fire, Alteration) - 9th level

Range: 15 yards per level

Components: V, S, M

Duration: 1 round per level

Casting Time: 9

Area of Effect: 10 yards + 5 yards/level in radius

Saving Throw: Special

This spell opens a small hole between the prime material plane and the elemental plane of fire, spewing forth a spherical, blazing, magical flame in all directions. The full radius of the sphere is split into three, however, to determine the effects of the spell.

In the inner third of the spell, all items must save vs. magical fire at -4 each round or be destroyed. All creatures within the middle third of the spell are simply incinerated, with no save, unless they have magical protection against fire, in which case they may not be affected. The middle third of the sphere is less hot, though still incredible. Items must save vs. magical fire every round with a -2 penalty of be destroyed, and creatures are incinerated unless they make a saving throw vs. spells at -2, in which case they still take 10d8 points of fire damage. The outer third of the sphere is the least damaging, though still incredibly hot. Items must make a saving throw vs. magical fire every round or be destroyed, and all creatures take 10d8 points of damage, save vs. spells for half.

Walls and solid rock must make the saves required as any other item, however, the flame effect will NOT pass through walls that have yet to be destroyed. This spell, however, can destroy a decent chunk of a castle, and smoke and set fire to the rest.

The material components of this spell is a piece of red silk, a gold needle (which pierces the silk at the casting of the spell), and a ruby worth no less than 1000gp, all of which are consumed in casting.

Note that creatures able to withstand the heat and flame may make total use of the dimensional hole that appears in the center of the spell's target (it is 6 inches in radius per caster level) and this includes creatures on the elemental plane of fire. Nasty GMs can use this to punish players that abuse this spell (razing all the evil castles down to the ground, for example).

Phoenix - (Elemental-Fire, Necromancy, Alteration) – 9th level

Author: wrathgon@hotmail.com

Range: 0

Components: V, S, M

Duration: Special

Casting Time: 1 turn

Area of Effect: Special

Saving Throw: Special

This is a very powerful spell that activates only upon the death of the Arch-Mage. One round after death, the remains of the body become extremely hot igniting any nearby combustibles. The spell will not function if less than 50% of the remains exist, whatever shape they may be in, or if body parts are spread out over a 10-foot radius. During the next nine rounds, the remains will continue to magically burn. At the end of one turn, the flames will erupt bursting into a huge fireball. The size of which is 1/4" radius sphere per level of the caster. The blast will cause d6 damage per level to anyone or anything - 1/2 damage if a saving throw is made. Any remaining possessions of the Arch-mage or objects within 20 feet are totally destroyed in the blast.

From the flames, the spell enables the soul of the deceased to create a firebird - a flaming roc-like bird described below. The main objective is to fly home to a specially prepared nest to be reborn. However, the Arch-Mage can use her new form to attack her enemies. She has a potent new body to fight with, but there is a price for quick revenge. Every round that is not spent flying towards the nest will reduce the chance of rebirth by 5%. (See example below)

The nest is usually located in some secret place known only to the caster. The location is usually stockpiled with water, clothes and a spare spell book, and is carefully warded against intruders. The nest is composed of chunks of jet (at least 10%) and stones from the Arch-Mage's homeland stacked together in an oval shape. The size of which is about 5-6 feet long and 2-3 feet wide. The nest's bottom is sprinkled with 10,000gp worth of diamond dust and one pint of the caster's dried blood. When the firebird arrives at this nest, it immolates itself.

Within the ashes, an egg is formed and lies incubating. The egg incubates and grows a number of days equal to the number of levels the Arch-Mage had. Note: the caster's egg is very vulnerable to attack during this time. At the end of the last day, the Arch-Mage must make a system shock survival roll. Example: the recently deceased Arch-Mage had a 12 constitution and spent 8 rounds fighting before flying away. Thus she needs to roll $(80 - 40 = 40)$ 40% or less to live again. If she flew directly to the nest and didn't fight, her chance of making the system shock roll is 80%.

In addition, the spell must be renewed with ritual utterances every new moon. The spell is cast into a golden amulet shaped like a phoenix with deep blood red ruby eyes. The minimum value of which is 15,000gp. It must be worn singly (other magical amulets, medallions or necklaces will negate its effects) at the time of death for the spell to take effect.