

LA VENGEANCE D'UN FRÈRE



GILBRETH DROISSY DE HAUTE PLAINE

ROY DE BÉRAN

Sommaire

1	L'histoire	4
	Le Royaume	4
	Les Souterrains	4
2	Le couronnement	5
	Les invités	5
	Algaric, grand chevalier de l'ordre du Phoenix,	5
	Scytale, Seigneur des Nains de Taazar Dum, Baron de Norwold	5
	Gurney Halleck le Beau, Grand Troubadour, Aubergiste de renom, Grand copain de Cétautomatix (qui sent le poisson aussi), Sublime Philosophe Hermétique, Prince du Tabernacle, Chevalier du Triangle Lumineux, Baron de Norwold	5
	Thargélion Nervil de Montcalm, Baron de Norwold, Gardien de la dague de Malvaï,	5
	Snowl Edouard Hilaire, Métapâtre de l'ordre du Lotus d'Or, Chef d'état,	5
	Duncan Idaho, Comte de Norwold,	5
	Jahman, Baron de Norwold,	5
	Lorivade le Preux, Baron de Norwold	5
	Elena d'Eldoras, Baronne de Norwold,	5
	Amok, Baron de Norwold,	5
	Baron Samedi, Baron de Norwold,	5
	Odrade, Baronne de Norwold,	5
	Astree Palmyre, régente du royaume souterrain,	5
	La cérémonie	5
	L'attaque	6
	Les gargouilles des souterrains	7
	Les gargouilles en ville	7
3	Les recherches	8
	Astree Palmyre	8
	Moriack	8
	Le sceau	8
	La piste	8
4	La poursuite	9
	Les griffons	9
	Le combat en vol	9
	Les règles du combat en vol	9
5	En route vers les ruines de la ville	10
	Une garnison	10
	La ville	11
6	Vers la tour	14
7	La ville et la tour	16
8	Combat final	16
9	Les gargouilles	17
	Gargoyle	17
	Lava Gargoyle	19
	Demon Gargoyle	19
	Gardian Gargoyle	20
	Moriack	21
	Boucle Temporelle	22
	Altération, Temps	22
	"Time loop"	22
	Bouclier Etrange	22
	Evocation	22
	"Weirdshield"	22
	Main Flétrissante	22
	Évocation	22

"Withering palm"	22
Piège à Sorts	22
Altération/Abjuration	22
"Spelltrap"	22
Regard du Basilic	22
Altération	22
"Basilisk glare"	22
Vaporisation Prismatique	22
Conjuration	22
"Prismatic spray"	22
10 Les nains.....	23
11 Les griffons.....	23
12 Les Artefacts.....	24
L'épée de Tancrede	24
L'épée de Orghuz.....	25
Le sceau du Roy : Artefact de Béram	25
13 Le trésor de la fin	26

1 L'HISTOIRE

Après avoir réduit à néant les efforts d'Orghuz, Gilbreth Droissy des Hautes Plaines est sur le point d'être couronné Roy de Béram. Orghuz a été précipité dans les gouffres et le bouclier de Pancrède a repris son office de protection du Royaume. L'épée de Tancrède, Opale, est maintenant la propriété de Gilbreth, à son service pour la garde du Royaume.

Mais Gilbreth a également récupéré Polymorphia, l'épée miroir, créée par Orghuz pour contrer son frère. Dans les mains de son sang, cette épée se révélera aussi dangereuse qu'Opale. Mais Gilbreth ignore tout de son dessein.

Orghuz a eu un fils dans les gouffres, et l'épée lui est destinée pour reprendre le royaume. Son fils s'appelle Moriack et a été enfanté avec une démonsse. Il est de ce fait ½ humain, ½ démon, avec tous les pouvoirs de ces 2 races. Il a les mêmes droits que Gilbreth sur le trône de Béram et compte bien les faire valoir le jour de son couronnement.

Gilbreth ignore également que le couronnement ne suffit pas à lui seul pour devenir Roy. Opale, au même titre que Polymorphia, est un des éléments du pouvoir du Roy, mais le véritable pouvoir seigneurial vient du sceau royal de la famille : ce sceau fut fabriqué à la demande du paternel, père de Pancrède et de Orghuz, par un orfèvre des Flandres et a coûté 100 ducats, soit environ 15.000 PO. Il fut ensuite enchanté par le mage de la couronne.

Il est nécessaire que ce sceau soit porté au doigt de l'héritier pour qu'il devienne Roy à son tour.

Malheureusement, ce sceau est aujourd'hui perdu et personne ne sait exactement où le trouver.

LE ROYAUME

Le royaume a repris sa tranquillité d'autrefois sous l'autorité de Gilbreth. Tous attendent avec impatience l'annonce de la cérémonie du couronnement. Cela fait maintenant 1 an qu'Orghuz est mort et le royaume attend son Roy. L'effervescence s'est faite dans les villes et les villages de Béram, et nombre de paysans accourent à la capitale pour faire honneur à l' élu.

La capitale semble avoir doublée de surface, tant il y a de tentes posées à proximité des remparts de la ville. Le commerce a explosé depuis peu avec l'affluence de notable et la présence de grands dignitaires de Norwold. La délinquance a malheureusement également grimpé et la guilde des voleurs s'en donne à cœur joie en cette période.

Mais globalement la vie reste agréable dans toute cette agitation.

Cela ne va pas durer !!

LES SOUTERRAINS

Astrée Palmyre gouverne le royaume souterrain pour Gilbreth. Depuis la disparition d'Orghuz, les liens entre les deux peuples se sont resserrés et les échanges sont de plus en plus amicaux. Les sensitives, bien que refusant toujours de sortir des souterrains, acceptent le nouveau Roy et tentent de renouer des liens commerciaux avec la surface.

Le peuple sensitif a repris sa garde et sa vie paisible maintenant que le fléau est abattu, du moins pour le moment. Les Temples ont tous été reconstruit et les gardes reprennent comme avant. Le peuple a repris sa vie tranquille avec la satisfaction d'un avenir plus paisible.

Les nains quand à eux ont transformés les armures et les armes orcs forgés pendant des mois pour en faire de solides boucliers, haches, marteaux et épées. Les forges fonctionnent à plein régime, et le royaume s'est doté des armes de guerre les plus efficaces. Le peuple nain a décidé de rester ici pour assurer la défense des souterrains, et puis les veines d'acier sont prometteuses. Les galeries ont révélées avec le temps des veines plus profondes qui pourraient bien regorgées de gemmes ou d'or. La colonie est donc prospère et compte restée ici.

Les couvées de griffons ont données 24 griffons prometteurs, augmentant ainsi le nombre à 70 au total. Les nains ont forgés des protections adaptées pour 12 griffons adultes, près à être montés.

2 LE COURONNEMENT

LES INVITÉS

Algaric, grand chevalier de l'ordre du Phoenix,

Scytale, Seigneur des Nains de Taazar Dum, Baron de Norwold

Gurney Halleck le Beau, Grand Troubadour, Aubergiste de renom, Grand copain de Cétautomatix (qui sent le poisson aussi), Sublime Philosophe Hermétique, Prince du Tabernacle, Chevalier du Triangle Lumineux, Baron de Norwold

Thargélion Nervil de Montcalm, Baron de Norwold, Gardien de la dague de Malvai,

Snowl Edouard Hilaire, Métaprêtre de l'ordre du Lotus d'Or, Chef d'état,

Duncan Idaho, Comte de Norwold,

Jahman, Baron de Norwold,

Lorivade le Preux, Baron de Norwold

Elena d'Eldoras, Baronne de Norwold,

Amok, Baron de Norwold,

Baron Samedi, Baron de Norwold,

Odrade, Baronne de Norwold,

Astree Palmyre, régente du royaume souterrain,

Le Roy Eric et sa cour, Tarn Feuille de Chêne, le Haut Mage du Royaume, et quelques conseillers proches du Roy,

Les habitants de la capitale et des alentours.

LA CÉRÉMONIE

Le Roy a annoncé son couronnement il y maintenant 3 mois et les préparatifs vont bon train. Le sacre du Roy s'apparente plus à un banquet de 5 jours avec victuailles et viande saoule, qu'un couronnement religieux formel dans une église. Le couronnement aura lieu sous l'arbre le plus vieux de la capitale, se trouvant sur la place principale. Ce hêtre est 2 fois centenaire et possède la mémoire des évènements passés; il a la capacité d'alerte en cas de troubles à venir.

Un druide du panthéon d'Odin officiera le couronnement sous l'arbre, à la demande de Gilbreth, qui souhaite mettre un minium de solennité dans la cérémonie. Celle-ci sera brève, car l'apposition de la couronne sur la tête de Gilbreth n'aura pas l'effet escompté. Le peuple ne rentrera pas en liesse, comme

en attente d'un événement qui n'a pas eu lieu. Le Roy n'est pas reconnu par le peuple, le couronnement n'est pas.

L'arbre centenaire commencera alors à s'agiter frénétiquement, comme pour prévenir d'un danger approchant. A ce moment, les convives entendront les cris venant de l'extérieur de la ville et se rapprochant.

L'ATTAQUE

Elle sera menée à la fois en surface et dans le royaume souterrain, l'attaque étant surtout menée par les gargouilles de feu en souterrain, et les gargouilles classiques en surface. Les nains prendront les armes pour défendre les souterrains mais il leur sera nécessaire d'avoir du renfort afin de repousser les envahisseurs. En surface, les gargouilles sèmeront la panique dans les alentours, parmi la population marchande en dehors de la ville. Elles attaqueront en ville en cercle concentrique jusqu'à la place principale.

Un guerrier nain arrivera alors en courant, brûlé de toute part par le soleil, mais également couvert de blessures. Il expliquera que le royaume souterrain subit une attaque et qu'il est nécessaire d'envoyer des renforts afin de tenir les points de contrôle que ses hommes essaient de tenir.

Les gargouilles sont maintenant dans l'enceinte du château et continue de semer la panique.

Tout le monde est en attente des décisions du Roy de Béram !!!

Après avoir donné ses ordres, apparaîtra alors sur le toit du château, 7 autres gargouilles, jusque là sous forme de pierre, et qui déploieront leurs ailes. Parmi eux se trouve Moriack, démon, maître des gargouilles.

C'est à ce moment là que Moriack choisit de s'adresser à Gilbreth.

Salut p'tit frère. Tu n'espérais tout de même pas devenir Roy de Béram sans m'inviter à la cérémonie. Je vois que tout ne se déroule pas comme prévu. Tu m'en vois désolé.

Mais enfin Gilbreth ! Grand père ne t'a jamais parlé de moi ? Ah oui, il est vrai qu'il était mort depuis si longtemps, que tu n'étais même pas né. Tu n'a rien perdu de ne pas le connaître, c'était un vieux fou.

Si Gilbreth a sur lui l'épée Polymorphia, alors Moriack tendra le bras et l'épée jaillira du fourreau pour aller dans sa main. Elle prendra alors l'aspect d'un grand couteau animé d'une force interne.



Sinon, Moriack aura déjà pris soin d'aller chercher l'épée et la tiendra dans sa main.

Il a également repéré au doigt d'Astree Palmyre le sceau Royal. Elle ignore le pouvoir de ce sceau, puisqu'elle le porte depuis toute petite sans en avoir jamais compris la signification.



Apparemment, tu n'as pas encore toute les pièces du puzzle en mains. Devenir Roy ne se fait pas seulement en coiffant une petite couronne à la va vite. Bon, excuse-moi si je ne peux pas rester, mais je dois organiser ma cérémonie personnelle et il me manque 2-3 petites choses. Tu permets que je me serve ?

Si Astree Palmyre est dans l'assistance, il se téléportera à coté d'elle et disparaîtra avec elle le round suivant. Si Astree n'est pas dans l'assistance, Moriack ira dans les souterrains pour l'enlever. Les 6 autres gargouilles feront diversion en provoquant un darkness et une tempête de glace. Ensuite, elles poursuivront le combat pendant 3 rounds et partiront toutes en même temps vers le ciel.

Il restera alors à exterminer le reste des gargouilles qui sèment la terreur en ville et dans les souterrains.

Pendant l'attaque, le Roy ainsi que l'ensemble de ses conseillés ont pris la fuite dans un nuage de fumée. Seuls sont restés sur son ordre ses vassaux présents pendant la cérémonie, ainsi que Snowl.

Les gargouilles des souterrains

<i>AC</i>	-3
<i>HD</i>	10 (100PV)
<i>THACO</i>	1
<i>Att #</i>	5
<i>Damage</i>	1-6x5,1-10
<i>SA</i>	Oui
<i>SD</i>	Oui
<i>MR</i>	0
<i>Move</i>	9 (F112 B)
<i>INT</i>	0
<i>Size</i>	L
<i>XP</i>	3350



Les lava gargouilles ont pour particularités de bruler en permanence, faisant 3-18 dommages de feu dans un rayon de 3 mètres. Elles peuvent également cracher du feu pour 6d6 dommages 1 fois tous les 2 rounds.

Les gargouilles en ville

	Minor Demon Gargoyle
<i>AC</i>	-5
<i>HD</i>	15 (150PV)
<i>THACO</i>	1
<i>Att #</i>	5
<i>Damage</i>	1-10x4, 2-20
<i>SA</i>	Oui
<i>SD</i>	Oui
<i>MR</i>	25%
<i>Move</i>	9 (F124 B)
<i>INT</i>	0
<i>Size</i>	L
<i>XP</i>	8250



All demons have these **abilities** : Infravision, Teleport (no error) Darkness, Gate (depends), Darkness, Astral Travel, Control waether, flesh to stone, shape change, statue, symbol (pain, hopelessness, death), tongues, unholy word, wind walk
Immune to : Acid (ful); cold (half), electricity (half), fire (half).

3 LES RECHERCHES

ASTREE PALMYRE

Les recherches vont très rapidement amenées les joueurs sur la vie d'Astree Palmyre. Elle est en effet depuis sa naissance la gardienne secrète et ignorée du sceau ancestral de la famille royale de Béram. A sa mort, Tancrede confia son sceau à l'un de ses vassaux les plus loyaux afin de protéger sa lignée. Astree est la p'tite p'tite p'tite p'tite p'tite p'tite p'tite fillote de ce vassal. Elle a héritée de ce sceau sans savoir ce qu'il représentait car le secret a été perdu depuis plusieurs générations.

Malheureusement, Moriack connaissait l'existence de ce sceau et sa description. Sa présence pendant la cérémonie n'avait pas d'autre but que de repérer le sceau en espérant qu'il ne soit pas au doigt de Gilbreth. La capture d'Atrée Palmyre fut aisée.

MORIACK

Avec un peu de recherche, les joueurs arriveront rapidement à trouver le nom et la trace de ce démon : Moriack est un ½ homme, ½ démon né des amours d'Orghuz et d'une démonsse. Il a conclu un pacte avec Pazuzu afin de contrôler les gargouilles vivants dans les hautes montages de l'ouest. Il a conclut son pacte et s'est vu attribuer une légion de gargouilles de différents types, en échange des âmes de l'ensemble de s habitants des villes de Béram. Moriack a en partie honoré sa part du marché en détruisant complètement une petite ville des hauteurs de la chaine de montagne.

Moriack compte bien régner sur un peuple soumis, mais vivant. Aussi est-il partagé entre l'extermination totale et le maintient minimal d'une population soumise. Ses dernières négociations avec Pazuzu ne se sont pas trop mal passées : il accepte en effet la survie des plus faibles, avec l'espoir d'un massacre plus grand dans quelques décennies.

Moriack a pris place dans les montagnes hautes à l'ouest de Béram. La ville la plus importante a été complètement rasée et l'ensemble des habitants torturés et tués. Il a fait construire une tour un peu plus au nord dans laquelle il vit.

LE SCEAU

Ce que ne savent ni Gilbreth, ni Moriack, est qu'il est nécessaire de se trouver sous l'arbre centenaire pour que le sceau délivre sa puissance. Moriack espère se faire couronner Roy de Béram en ayant l'épée de son père et le sceau. Le sacrifice d'Astree Palmyre doit être un catalyseur pour le couronnement, mais il manque tout de même la présence de l'arbre.

Moriack ne s'en apercevra que trop tard.

LA PISTE

Les joueurs ont clairement vu le reste des gargouilles partir vers le sud ouest, en direction des Hautes Montagnes de l'Ouest. Il ne reste plus qu'a s'y rendre.

4 LA POURSUITE

Les joueurs devront enfourcher les destriers du royaume de Béram : 6 Griffons en armures et en condition pour être montés. Ils pourront se faire accompagner de 6 autres personnes, nains, gardes, guerriers, selon le choix de Gilbreth.

LES GRIFFONS

Treasure:	(C, S)
Alignment:	Neutral
No. Appearing:	2-12
Armor Class:	3
Movement:	12, Fl 30 (C, D if mounted)
Hit Dice:	7
THAC0:	13
No. of Attacks:	3
Damage/Attack:	1-4/1-4/2-16
Special Attacks:	Nil
Special Defenses:	Nil
Magic Resistance:	Nil
Size:	L (about 9' long)
Morale:	Steady (11-12)



LE COMBAT EN VOL

Les joueurs devront prendre les airs et partir vers les montagnes de l'ouest. Certaines gargouilles resteront en arrière pour attaquer les poursuivants éventuels. Les joueurs devront partir vers les montagnes à dos de griffons afin de poursuivre les gargouilles.

Les griffons sont équipés pour être montés, mais perdent une partie de leur manœuvrabilité. Les joueurs pourront facilement employer ce moyen de transport pour accéder aux hautes montagnes.

	Gargoyle Minor
Treasure:	M x 10 (C)
Armor Class:	5
Movement:	9, Fl 15 (C)
Hit Dice:	4+4
THAC0:	15
No. of Attacks:	4
Damage/Attack:	1-4/1-4/1-6/1-4
Special Attacks:	Nil
Special Defenses:	+1 or better weapon to hit
Magic Resistance:	Nil
Size:	M (6' tall)
XP Value:	405



LES RÈGLES DU COMBAT EN VOL

+2 init / +2 taco pour chaque lettre de différence dans la maniabilité en vol

-4 au touché à l'arc de près

-2 au touché au combat

Jet sous la dex en combat pour ne pas tomber : 4-5 D suivant l'arme utilisée, 7D si l'on ne tiens pas fermement les rênes ou le pommeau de la selle.

5 EN ROUTE VERS LES RUINES DE LA VILLE



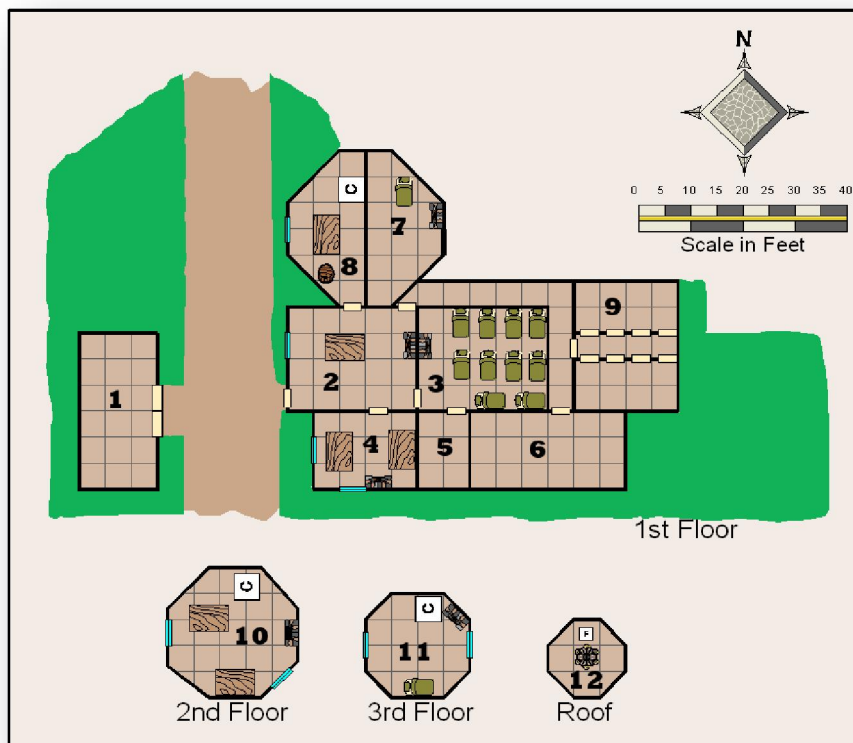
de gargouilles.

Les joueurs passeront obligatoirement à proximité d'une des tours de garde, et se feront attaqués par la garnison de gargouilles restée en défense.

UNE GARNISON

Les tours sont infestées de gargouilles mineures. Il n'y a plus rien à récupérer ici à part quelques armes et des flèches. Les gargouilles ont entièrement ravagé le village, brûlé les maisons et le château, et emmené tout ce qui avait de la valeur. Une gargouille Démon mineur fait sa garde en haut de la tour : dès qu'elle voit les joueurs arrivés, elle part en volant vers les ruines de la ville. Si elle est suivie, elle se téléporte.

La ville a entièrement été massacrée par les gargouilles. Les corps jonchent encore les rues de la ville. Les gargouilles occupent toujours la ville et protègent le passage vers la tour. Les tours à proximité de la ville renferment des hordes



- 1 Il s'agit d'un entrepôt partiellement brûlé, dans lequel peut-être récupéré 25 flèches, 25 mètres de corde, et divers bardas.
- 2 La salle de garde : elle a fait l'objet d'une lutte importante, la porte est complètement défoncée et 5 cadavres en putréfaction sont allongés sur le sol.
- 3 Le dortoir est dans le même état que la salle de garde. Il n'y a plus rien ici qui tient debout.
- 4 La salle à manger : elle a visiblement servi, mais plus pour manger les gardes. Ici se trouve encore quelques flèches, des lances, deux boucliers. Rien de magiques.
- 5 La cuisine : rien à signaler.
- 6 La salle d'entraînement : 2 gargouilles en pierre trônent ici. Elles attaqueront les joueurs dès leur entrée.
- 7 La chambre du capitaine des gardes. Il gît mort au pied de son armoire. Il a visiblement essayé de prendre quelque chose dans son armoire avant de se faire tuer.
- 8 Le bureau du capitaine mène vers l'escalier de la tour.
- 9 La prison : des cadavres sont encore tout chaud dans les geôles.
- 10 Une salle d'entraînement : un combat violent s'est tenu ici, visiblement par des intrus venant du haut de la tour.
- 11 La chambre du haut de la tour sert à celui ou ceux qui mont la garde.
- 12 Le toit est entièrement dévasté.

Gargoyle Minor

Intelligence:	Low (5-7)
Treasure:	M x 10 (C)
Alignment:	Chaotic evil
No. Appearing:	4-40
Armor Class:	5
Movement:	9, Fl 15 (C)
Hit Dice:	4+4
THAC0:	15
No. of Attacks:	4
Damage/Attack:	1-4/1-4/1-6/1-4
Special Attacks:	Nil
Special Defenses:	+1 or better weapon to hit
Magic Resistance:	Nil
Size:	M (6' tall)
Morale:	Steady (11)
XP Value:	405

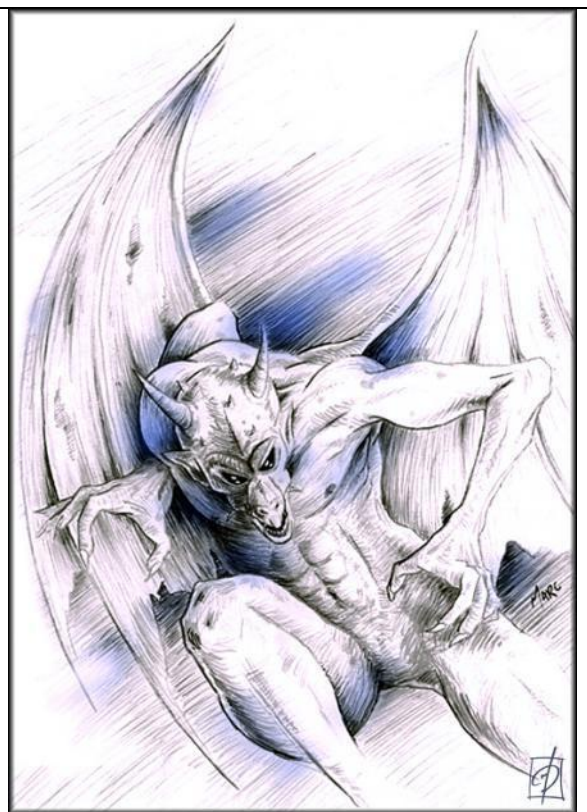


LA VILLE



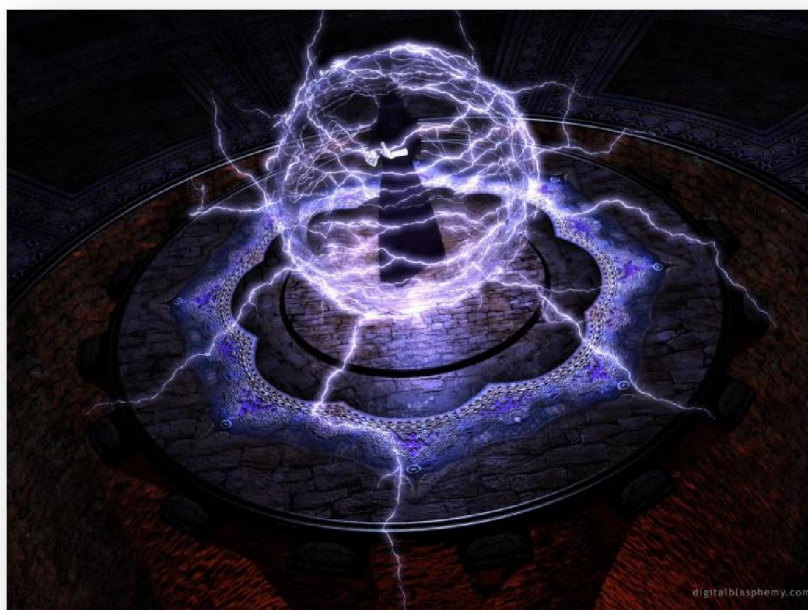
La ville est un champ ouvert pour une improvisation complète : prendre les monstres comme bon il semble et en faire un carnage.

	Gargoyle Minor	Gargoyle Major
Intelligence:	Low (5-7)	Low (5-7)
Treasure:	M x 10 (C)	M x 10 (C)
Alignment:	Chaotic evil	Chaotic evil
No. Appearing:	4-40	2-16
Armor Class:	5	2
Movement:	9, Fl 15 (C)	9, Fl 15 (C)
Hit Dice:	4+4	8
THAC0:	15	11
No. of Attacks:	4	4
Damage/Attack:	1-4/1-4/1-6/1-4	1-6/1-6/3-9/1-10
Special Attacks:	Nil	Nil
Special Defenses:	+1 or better weapon to hit	+2 or better weapon to hit
Magic Resistance:	Nil	Nil
Size:	M (6' tall)	M (6' tall)
Morale:	Steady (11)	Steady (11)
XP Value:	405	1625



Dans le château en ruine se trouve plusieurs dizaines de gargouilles gardiennes : elles gardent la porte d'entrée d'un immense corridor. Celui-ci mène à une immense salle dans laquelle se trouve l'oracle. L'oracle permet à l'héritier de poser plusieurs questions : Moriack a trouvé cette salle il y a plusieurs mois maintenant, ce qui lui a permis d'apprendre que le sceau porté par Astree lui est nécessaire pour devenir Roy. Il n'a pas appris qu'il devait également être au pied de l'arbre pour devenir Roy. L'anneau n'a donc pas rempli son œuvre. Seul un héritier peut poser des questions à l'oracle. Il pourra poser des questions précises pour lesquels il aura les réponses, sauf s'il s'agit de prédire l'avenir. Gilbreth entendra l'appel de l'oracle dans sa tête, ce qui le guidera vers les passages secrets accédant au corridor.

La salle est complètement vide, à l'exception d'un gigantesque cercle de pierre en son centre. La pièce irradie une magie puissante que les magiciens reconnaîtront comme de la divination. Quand Gilbreth entrera dans la pièce, un vent violent agitera l'intérieur de la pièce, jetant les autres joueurs au sol. La porte se fermera alors. L'oracle apparaîtra alors dans un fracas de verre brisé.




« Bonjour Gilbreth Droissy des Hautes plaines. Cela fait des mois maintenant que j'attends ta visite. Ton frère est déjà venu ici, mais il n'a pas posé toutes les bonnes questions. Les poseras tu, toi ? »

TRESOR : *Les joueurs trouvent en tout 200.000 Po, principalement en pillant les principales richesses, si le Roy l'autorise. Ils trouvent également :*

*1 objet à tirer par table, en commençant par les anneaux,
+1 objet de leur trésor, Ring of wizardry 2-4, Sunblade bastard sword, Wing of flying, Black arrow of Iuz +3, Peryapt of monk abilities, ongent de Keagtom
ainsi que 4 potions par personne et 4 potions de soins critique.*

6 VERS LA TOUR

Le trajet vers la tour doit se faire par griffons. Un déplacement par les chemins praticables prendrait beaucoup trop de temps. Le déplacement vers la tour n'est pas sans risques car l'espace aérien est complètement sous le contrôle des gargouilles. Il y a 10% de chance par heure que les gargouilles surprennent les joueurs de jour. De nuit, le pourcentage est doublé par la capacité de vue nocturne des gargouilles. Les joueurs ne seront attaqués au plus qu'une seule fois sur le trajet. L'attaque sera menée par un minor Devil gargouille, accompagné par 12 gargouilles majeurs.

	Minor Demon Gargoyle	Gargoyle Major	Gardian Gargoyle	
<i>AC</i>	-5	2	-8	
<i>HD</i>	15 (150PV)	9, Fl 15 (C)	15 (150PV)	
<i>THACO</i>	1	8	6	
<i>Att #</i>	5	11	5 (3 au sol + 2 ailes)	
<i>Damage</i>	1-10x4, 2-20	1-6/1-6/3-9/1-10	1-10x4, 2-20	
<i>SA</i>	Oui	Nil	Oui	
<i>SD</i>	Oui	+2 or better weapon to hit	+3 or better weapon to hit	
<i>MR</i>	25%	Nil	35%	
<i>Move</i>	9 (Fl24 B)	9, Fl 15 (C)	9 (Fl20 C)	
<i>Size</i>	L	M (6' tall)	0	
<i>XP</i>	8250	1625	L	

All demons have these **abilities** : Infravision, Teleport (no error) Darkness, Gate (depends), Darkness, Astral Travel, Control waether, flesh to stone, shape change, statue, symbol (pain, hopelessness, death), tongues, unholy word, wind walk

Immune to : Acid (ful); cold (half), electricity (half), fire (half).



7 LA VILLE ET LA TOUR



Les joueurs arrivent en volant au bord d'une petite ville fortifiée, forte il y a moins de 1 mois de plus de 5000 personnes, apparemment riche des bienfaits de ce que la montagne pouvait offrir en pierreries. Aujourd'hui partiellement détruite, la ville laisse toujours apparaître sa richesse cachée : les murs d'enceintes sont toujours debout et de belle facture : les tours de garde, malgré l'attaque des gargouilles gardent fière allure. Les maisons les plus riches ont visiblement été pillées, mais gardent un cachet des plus admirables.

Il n'y a plus rien de récupérable dans la ville, sinon des denrées non périssables. Pour le reste, tout a été détruit, les cadavres des villageois ont été empalés, crucifiés, cloués sur les portes des maisons.

Toutes les gargouilles sont invisibles à l'abord de la ville : elles sont toutes fondues dans le décor, et il est très difficile de savoir lesquelles font partie de la structure des bâtiments, de celles qui s'y sont intégrées. Il apparaît rapidement aux joueurs qu'il y en a des centaines, cachées au

quatre coins de la ville. Les gargouilles sont sensibles aux ondes et donc les personnages volant invisibles seront détectés rapidement. Une envolée de gargouille attaquera alors les intrus.

Seule la tour au centre de la ville semble être sous surveillance permanente : des gargouilles décollent à tout moment pour inspecter les environs et reviennent se poser sur la tour.

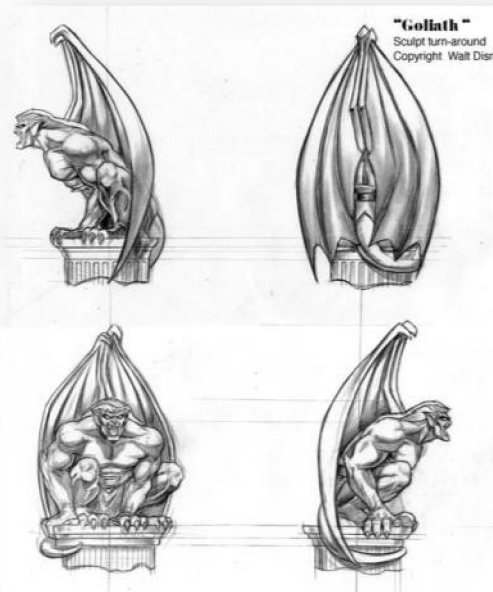
8 COMBAT FINAL

Moriack attendra les joueurs au sommet de sa tour. Il sera entouré de 4 gardian gargouilles de plusieurs Démon gargoyle. Derrière lui se tient Astree Palmyre, enchaînée, sanglante, un doigt en moins, inconsciente. Visiblement, elle a été torturée et un de ses anneaux a été enlevé à son doigt sanglant. Moriack porte d'ailleurs cet anneau à sa main gauche, ainsi que son arme au clair.

9 LES GARGOUILLES

GARGOYLE

	Gargoyle Minor	Gargoyle Major	Margoyle
Climate/Terrain:	Any land, subterranean, ocean		
Frequency:	Uncommon	Uncommon	Rare
Organization:	Tribe	Tribe	Tribe
Activity Cycle:	Any	Any	Any
Diet:	Carnivore	Carnivore	Carnivore
Intelligence:	Low (5-7)	Low (5-7)	Low (5-7)
Treasure:	M x 10 (C)	M x 10 (C)	Q (C)
Alignment:	Chaotic evil	Chaotic evil	Chaotic evil
No. Appearing:	4-40	2-16	2-8
Armor Class:	5	2	-1
Movement:	9, Fl 15 (C)	9, Fl 15 (C)	6, Fl 12 (C)
Hit Dice:	4+4	8	8
THAC0:	15	11	11
No. of Attacks:	4	4	4
Damage/Attack:	1-4/1-4/1-6/1-4	1-6/1-6/3-9/1-10	1-6/1-6/3-9/1-10
Special Attacks:	Nil	Nil	See below
Special Defenses:	+1 or better weapon to hit	+2 or better weapon to hit	+2 or better weapon to hit
Magic Resistance:	Nil	Nil	Nil
Size:	M (6' tall)	M (6' tall)	M (6' tall)
Morale:	Steady (11)	Steady (11)	Elite (13)
XP Value:	405	1625	1625



These monsters are ferocious predators of a magical nature, typically found amid ruins or dwelling in underground caverns. They have their own guttural language.

Combat: Gargoyles attack anything they detect, regardless of whether it is good or evil, 90% of the time. They love best to torture prey to death when it is helpless.

These winged creatures are excellent fighters with four attacks per round. Their claw/claw/bite/horn combination can inflict up to 16 points of damage, while their naturally tough hide protects them from victim's attacks.

Gargoyles favor two types of attack: surprise and swooping. Counting on their appearance as sculptures of some sort, gargoyles sit motionless around the rooftop of a building, waiting for prey to approach. Alternatively, a

gargoyle may pose in a fountain, or a pair of the horrid beasts sit on either side of a doorway. When the victim is close enough, the gargoyles suddenly strike out, attempting only to injure the victim rather than to kill it all at once. (To a gargoyle, inflicting a slow, painful death is best.) When on the move, gargoyles

sometimes use a "swoop" attack, dropping down suddenly from the sky to make their attacks in an aerial ambush. In this case, they can make either two claw attacks or one horn attack. To make all four of their attacks, they must land.



Habitat/Society: Gargoyles live in small groups with others of their kind, interested in little more than finding other creatures to hurt. Smaller animals are scarcely worth the trouble to these hideous monsters, who prefer to attack humans or other intelligent creatures.

Gargoyles often collect treasure from human victims. Individuals usually have a handful of gold pieces among them, with the bulk of their treasure hidden carefully at their lair, usually buried or under a large stone.

Ecology: Originally, gargoyles were carved roof spouts, representing grotesque human and animal figures. They were designed in such a way that water flowing down gutters would be thrown away from the wall, so as to prevent stains and erosion. Later, some unknown mage used a powerful enchantment to bring these horrid sculptures to life. The race of gargoyles has flourished, spreading throughout the world. Gargoyles do not need to eat or drink, so they can stand motionless for as long as they wish almost anywhere. The damage they do to other creatures is not for

sustenance, but only for their distorted sense of pleasure.

Because they are fairly intelligent and evil, they will sometimes serve an evil master of some sort. In this case, the gargoyles usually act as guards or messengers; besides some gold or a few gems, their unsavory payment is the enjoyment they get from attacking unwanted visitors.

The horn of the gargoyle is the more common active ingredient for a *potion of invulnerability* and can also be used in a *potion of flying*.

Margoyles

Margoyles are a more horrid form of gargoyle. They are found mainly in caves and caverns. Their skin is so like stone that they are only 20% likely to be seen when against it. They attack with two claws, a pair of horns, and a bite. They speak their own language and that of gargoyles. They are 20% likely to be found with the latter, either as leaders or masters.



LAVA GARGOYLE

<i>AC</i>	-3
<i>HD</i>	10 (100PV)
<i>THACO</i>	1
<i>Att #</i>	5
<i>Damage</i>	1-6x5,1-10
<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>	3350



Les lava gargouilles ont pour particularités de brûler en permanence, faisant 3-18 dommages de feu dans un rayon de 3 mètres. Elles peuvent également cracher du feu pour 6d6 dommages 1 fois tous les 2 rounds.

DEMON GARGOYLE

	Minor Demon Gargoyle	Major Demon Gargoyle
<i>AC</i>	-5	-7
<i>HD</i>	15 (150PV)	20 (200PV)
<i>THACO</i>	6	1
<i>Att #</i>	5	5
<i>Damage</i>	1-10x4, 2-20	1-10x4, 3-24
<i>SA</i>	Oui	Oui
<i>SD</i>	Oui	Oui
<i>MR</i>	25%	50%
<i>Move</i>	9 (Fl24 B)	9 (Fl24 B)
<i>INT</i>	0	0
<i>Size</i>	L	L
<i>XP</i>	8250	14600



All demons have these **abilities** : Infravision, Teleport (no error) Darkness, Gate (depends), Darkness, Astral Travel, Control waether, flesh to stone, shape change, statue, symbol (pain, hopelessness, death), tongues, unholy word, wind walk
Immune to : Acid (ful); cold (half), electricity (half), fire (half).

GARDIAN GARGOYLE

	Gardian Demon Gargoyle
<i>AC</i>	-8
<i>HD</i>	15 (150PV)
<i>THACO</i>	6
<i>Att #</i>	5 (3 au sol + 2 ailes)
<i>Damage</i>	1-10x4, 2-20
<i>SA</i>	Oui
<i>SD</i>	+3 or better weapon to hit
<i>MR</i>	35%
<i>Move</i>	9 (Fl20 C)
<i>INT</i>	0
<i>Size</i>	L
<i>XP</i>	9250



Les gargouilles gardiennes sont des Minor Demon Gargoyle, avec quelques capacités supplémentaires. Elles soufflent du froid pour 10d6+10 en cône et sont capable d'attaquer avec leurs ailes ultra coupantes: si les deux attaques font 19-20, alors elle coupe un member, et la tête pour deux 20 naturels, sans sauvegarde.

All demons have these **abilities** : Infravision, Teleport (no error) Darkness, Gate (depends), Darkness, Astral Travel, Control waether, flesh to stone, shape change, statue, symbol (pain, hopelessness, death), tongues, unholy word, wind walk

Immune to : Acid (ful); cold (half), electricity (half), fire (half).

MORIACK

<i>AC</i>	-10
<i>HD</i>	25 (350PV)
<i>THACO</i>	1
<i>Att #</i>	5
<i>Damage</i>	1-10x4, 2-20 ou 3 Att par arme (1-10+5 + spé) Les ailes : AC-2, 60PV, 2 Att pour 2-20+3
<i>SA</i>	Oui
<i>SD</i>	Oui
<i>MR</i>	55%
<i>Move</i>	12 (FI36 A)
<i>INT</i>	0
<i>Size</i>	L
<i>XP</i>	22850



All demons have these **abilities** : Infravision, Teleport (no error) Darkness, Gate (depends), Darkness, Astral Travel, Control weather, Flesh to stone, Shape change, Statue, Ssymbol (pain, hopelessness, death), tongues, Unholy word, Wind walk

Immune to : Acid (ful); cold (half), electricity (half), fire (half).

Sous sa forme de Gargouille, ses ailes peuvent se détacher pour lui permettre de se déplacer sous forme « humaine ». Ses ailes continuent de voler et peuvent attaquer les ennemis. Quand elles arrivent à 0 point de vie elles retournent dans le dos de Moriack pour se régénérer à raison de 1PV pour round.

Pouvoir de Polymorphia : elle crée une aire de résistance à la magie de 50% dans un rayon de 1.5 mètre, dissipe la magie dans un rayon identique au niveau de magie égal au niveau d'expérience de Moriack et inflige un bonus de 10 points de dégâts aux adversaires loyaux bon.

- Détection de la Magie (3 mètres rayon)
- Détection Invisibilité (3 mètres rayon)
- Voleuse de Vie (si touché à 15-20 et JP magie raté)
- Désintègre un membre sur 20 sans JP.

Anneau : protection +4, ring of the ram, Eyes of the eagle, Epée courte de pétrification,
JP 3 4 3 4 4

Magie : Moriack a acquis quelques connaissances magiques spécifiques aux gargouilles.

BOUCLE TEMPORELLE

Altération, Temps

"Time loop"

Source : FR 10: Old Empires

Portée: 0
Éléments: V, S, M
Durée: 1 round/niveau
Temps d'incantation: 7
Zone d'effet: cube de 6 mètres d'arête
Jet de sauvegarde: spécial

BOUCLIER ÉTRANGE

Evocation

"Weirdshield"

Source: Ruins of Myth Drannor

Portée: 10 mètres
Éléments: V, S, M
Durée: 5 rounds / niveau
Temps d'incantation: 7
Zone d'effet: spéciale
Jet de sauvegarde: spécial

MAIN

FLÉTRISSANTE

Évocation

"Withering palm"

Source : Oriental Adventures

Portée: toucher
Éléments: V, S
Durée: instantanée
Temps d'incantation: 4
Zone d'effet: créature touchée
Jet de sauvegarde: ½

PIÈGE À SORTS

Altération/Abjuration

"Spelltrap"

Source : Aventures dans les Royaumes Oubliés

Portée: 0
Éléments: V, S, M
Durée: 1 round/niveau
Temps d'incantation: 1 tour
Zone d'effet: spéciale
Jet de sauvegarde: aucun

REGARD DU BASILIC

Altération

"Basilisk glare"

Source: The Seven Sisters

Portée: 3 mètres / niveau
Éléments: V, S, M
Durée: 4 rounds
Temps d'incantation: 7
Zone d'effet: 1 créature / round
Jet de sauvegarde: annule

VAPORISATION

PRISMATIQUE

Conjuration

"Prismatic spray"

Source : Manuel du Joueur

Portée: 0
Éléments: V, S
Durée: instantanée
Temps d'incantation: 7
Zone d'effet: plan long de 25 mètres, 5 mètres de large à l'extrémité, 1m50 de large à la base
Jet de sauvegarde: spécial

d8	Couleur	Place	Effet du rayon
1	rouge	1er	Inflige 20 points de dégâts, JS contre les Sorts pour la moitié.
2	orangé	2ème	Inflige 40 points de dégâts, JS contre les Sorts pour la moitié.
3	jaune	3ème	Inflige 80 points de dégâts, JS contre les Sorts pour la moitié.
4	vert	4ème	JS contre le Poison ou mort; en cas de survie 20 points de dégâts sont dus au poison.
5	bleu	5ème	JS contre la Pétrification ou changé en pierre.
6	indigo	6ème	JS contre les Bâtons ou folie.
7	violet	7ème	JS contre les Sorts ou envoyé dans un autre plan.
8			Frappé par 2 rayons, faire un nouveau tirage et ignorer tout résultat 8

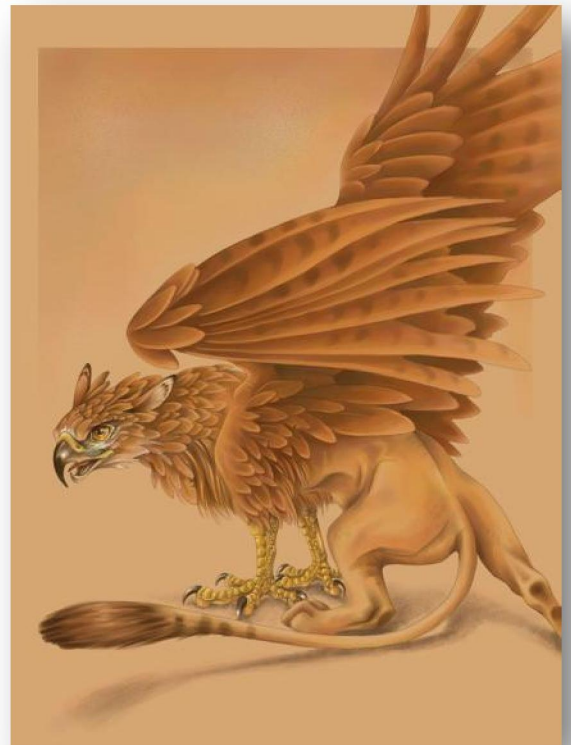
10 LES NAINS

Des nains quoi ! ils tapent fort ! les jouer comme des nains !



11 LES GRIFFONS

Climate/Terrain:	Temperate or subtropical/Hills or mountains
Frequency:	Uncommon
Organization:	Pride
Activity Cycle:	Day
Diet:	Carnivore
Intelligence:	Semi- (2-4)
Treasure:	(C, S)
Alignment:	Neutral
No. Appearing:	2-12
Armor Class:	3
Movement:	12, Fl 30 (C, D if mounted)
Hit Dice:	7
THAC0:	13
No. of Attacks:	3
Damage/Attack:	1-4/1-4/2-16
Special Attacks:	Nil
Special Defenses:	Nil
Magic Resistance:	Nil
Size:	L (about 9' long)
Morale:	Steady (11-12)
XP Value:	650



12 LES ARTEFACTS

L'ÉPÉE DE TANCRÈDE

OPALE: Epée Longue Gardienne Sainte Justicière +5

Forgée dans le Coeur de Flammes des Grottes de Minossadurr. Opale fut offerte par les Chevaliers Sensitifs au Noble Tancrede pour l'aider dans sa lutte contre le Mal.

L'épée répond aux désirs de son possesseur en ce qui concerne la lumière qu'elle émet: aucune ou un halo de 1.5 mètre à 9 mètres (idem sort de Lumière).

Ses capacités de gardienne, offrent à son possesseur le choix d'utiliser la totalité, une partie, ou aucun de ses +5 de bonus en défense contre n'importe quel adversaire utilisant une aune de mêlée : dague, masse d'armes, épieu (sans le lancer), épée, etc.

Lors du premier round de combat, le porteur peut, par exemple, choisir d'utiliser l'épée comme une aune +2 et de conserver les 3 autres points de bonus pour améliorer sa classe d'armure. Le choix peut être modifié à chaque round.

L'épée +5 Sainte Justicière est une arme sainte. Entre les mains de tout personnage autre qu'un paladin, elle se comporte uniquement comme une arme +2.

Toutefois, entre les mains d'un paladin, elle crée une aire de résistance à la magie de 50% dans un rayon de 1.5 mètre, dissipe la magie dans un rayon identique au niveau de magie égal au niveau d'expérience du paladin et inflige un bonus de 10 points de dégâts aux adversaires chaotiques-mauvais).

Intelligence: 15 (Parole), **Alignement:** Loyal Bon, **Ego:** 60, **Langues parlées:** Commun, Elfe, **Alignement**

Capacités (sortie du fourreau):

- Détection de la Magie (3 mètres rayon)
- Détection Invisibilité (3 mètres rayon)
- Désintégration des Morts-Vivants (si coup porté et JP Magie raté)



L'ÉPÉE DE ORGHUZ

POLYMORPHIA : Epée Longue Maudite Voleuse de Vie +5



Dans les mains de n'importe qui, cette arme +5 est enchantée de manière à prendre la forme de n'importe quelle arme : hache, arc, masse, épée, pieu, etc.. en fonction de la volonté de son porteur et des circonstances. Ce que ne sait pas Gilbreth, c'est que cette épée renferme une bien plus grande puissance.

Dans les mains de Moriaz, elle crée une aire de résistance à la magie de 50% dans un rayon de 1.5 mètre, dissipe la magie dans un rayon identique au niveau de magie égal au niveau d'expérience de Moriak et inflige un bonus de 10 points de dégâts aux adversaires loyaux bon.

Intelligence: 15 (Parole), **Alignement:** Chaotique Mauvais, **Ego:** 60, **Langues parlées:** Commun, Elfe Noir, Alignement

Capacités (sortie du founeau):

- Détection de la Magie (3 mètres rayon)
- Détection Invisibilité (3 mètres rayon)
- Voleuse de Vie (si touché à 17-20 et JP magie raté)
- Désintègre un membre sur 20 sans JP.

LE SCEAU DU ROY : ARTEFACT DE BÉRAM



Ce sceau fait de son porteur le Roy de Béram, si le sang de Pancrède ou de Orghuz coule dans ses veines, à partir du moment où il a été couronné Roy.

Pouvoir principal : Fait du porteur, de sang royal, le Roy de Béram, Suzeraineté (comme la baguette dans le royaume de Béram) et dans le royaume souterrain, Rappel à la vie 1 fois / semaine

Pouvoirs majeurs : Heal 1F/J, Remove curse au touché 7F/S, Vérité connue (dans le royaume de Béram)

Pouvoirs mineurs : Find traps 3F/semaine, Possessor need either eat or drink for up to 1 week,

Contrepartie : à trouver.

13 LE TRESOR DE LA FIN

Anneau de 3 souhaits (qui se désintègre quand il est vide)

Anneau de sustenance

Ailes de vol

Periapte of monk abilities

Bracelet AC3

Wizardry 2-4

Staffspear +3

Buckler wand (F, M, T)

Broche bouclier

Lyre of building

Dust of appearance

Figurine of wondrous power (Golden Lions)

Pipes of the sewers

Ongent de Keagthom (20 applications)

Scarabé de protection

Chapeau de déguisement

Pouch of accessibility

Elfin Chain mail+3

Chain mail +2

Quartersatff +5

Jambiya +2 X2

Dague +4 de jet boomrang.

Full plate armor +4

Epée courte +2

Sunblade Bastard

Hache +1

8 dart +2

Livre de sorts

Golden girgle of Urnst (Greyhawk) : created to protect a powerfull magic-user against malevolent warriors, this magical garment is made of red silk strewn with golden flakes. It is enchanted to give +3 armor class bonus against swords of any type, thought other weapons are unaffected. **X.P. value : 500 x.p** / **G.P. value : 3.000 p.o.**

Black arrow of Iuz +3: carved from the bone of a black dragon, this enchanted arrow strikes at +3 "to hit" and damage. The arrow reappears in the owner's quiver each dawn after it is used, i.e. this item is permanent unless lost to a special attack form, deliberately destroyed, etc. Once per day, an archer can call upon its deadly powers, causing the target to save versus death magic or die immediately. Good-aligned characters save at -2. This power must be summoned before the arrow is shot, and a miss wastes its killing magic for that day. **X.P. value : 750 x.p** / **G.P. value : 7.500 p.o.**