



LA MONTAGNE AU PLUMET BLANC

Une courte aventure pour quatre
personnages joueurs de niveau 7
comportant des éléments du livre
Weapons of Legacy

CREDIT

Version originale :

Conception originale : Lawrence Schick

Développement pour la 3^{ème} édition : Andy Collins, Gwendolyn F.M. Kestrel, James Wyatt

Relecture : Penny Williams

Composition : Nancy Walker

Cartographie : Rob Lazzaretti

Direction créative : Christopher Perkins

Production Web : Bart Carroll

Développement Web : Mark A. Jindra

Conception graphique : Sean Glenn, Cynthia Fliege et Jen Page

Version française :

Traduction : Pierre Balandier

Titre original : *White Plume Mountain*

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS®, créées par E. Gary Gygax et Dave Arneson et les nouvelles règles de DUNGEONS & DRAGONS, conçues par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker et Peter Adkison.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, le logo du d20 System et DUNGEON MASTER sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc., filiale de Hasbro, Inc. Les personnages décrits dans cet ouvrage, leur nom et leurs particularités sont des marques de Wizards of the Coast, Inc. Distribué en France par Asmodée Editions.



Le contenu de cet ouvrage est protégé par les lois de copyright en vigueur aux Etats-Unis d'Amérique. Toute reproduction complète ou partielle est expressément interdite, sauf sur permission écrite de Wizards of the Coast, Inc.

© 2005 Wizards of the Coast.
Tous droits réservés
Fabriqué aux Etats-Unis d'Amérique

Ce jeu produit par WIZARDS OF THE COAST ne contient aucun Contenu Ludique Libre (*Open Game Content*). Reproduction partielle ou totale interdite, sauf autorisation écrite. Pour plus d'informations sur la Licence Ludique Libre (*Open Gaming License*) et la Licence du Système d20 (*d20 System License*), rendez-vous à www.wizards.com/d20 (en anglais).

Pour d'avantage d'articles, aventures et informations sur DUNGEONS & DRAGONS visitez www.wizards.com/dnd



Weapons of Legacy ne propose pas seulement des règles de création d'armes dont la puissance augmente avec celle de leur porteur, mais l'ensemble du livre renferme également une foule d'armes de ce type, chacune accompagnée de caractéristiques détaillées. Les armes légendaires évitent que votre personnage n'ait constamment besoin de revendre ses armes pour s'offrir des objets plus en rapport avec sa puissance.

La *Montagne au Plumet Blanc* est une aventure de D&D pour quatre personnages joueurs (PJ) de niveau 7 utilisant le nouveau livre *Weapons of Legacy*. La première version de cette aventure a été écrite par Lawrence Schick. Par la suite, Bruce Cordell mit à jour le donjon original avec *Return to White Plume Mountain*. Aujourd'hui les concepteurs Andy Collins, Gwendolyn F.M. Kestrel et James Wyatt ont à nouveau actualisé et enrichi cette aventure faisant des trois illustres armes des armes légendaires.

L'action principale prend place dans un volcan connu sous le nom de la Montagne au Plumet Blanc, repère de l'ancien magicien Keraptis et de ses serviteurs. Les PJ devront tenter de localiser et de s'emparer d'une, de deux ou des trois armes légendaires.

Comme toujours, vous êtes libre de modifier cette aventure de façon à ce qu'elle s'adapte au mieux à votre campagne.

PREPARATION

Pour jouer cette aventure, vous (le MJ) aurez besoin des livres de base de D&D – le *Manuel des Joueurs*, le *Guide du Maître*, et le *Manuel des Monstres* ainsi que du livre *Weapons of Legacy*. Le scénario utilise également quelques éléments du livre *Stormwrack* et du *Guide du Voyageur Planétaire*. Les informations présentées ici utilisent les règles de D&D v3.5.

L'aventure est conçue pour un groupe de quatre personnages de niveau 7. Un groupe de cinq ou six personnages de niveau 6 devraient être à même de faire face aux défis, et trois PJ de niveau 8 devrait également être capable de triompher. En dessous du niveau 6 les personnages devraient trouver les épreuves de la montagne trop difficiles, et *a contrario*, ceux d'un niveau supérieur au 8^{ème} disposeront de trop de pouvoirs et de ressources pour y trouver une opposition stimulante.

Comme dans l'aventure originale, cette version de la Montagne au Plumet Blanc fait

appel au sens tactique des PJ ainsi qu'aux aptitudes mentales des joueurs. Si vos joueurs ne sont pas habitués à faire face à des situations où ils doivent effectuer des choix importants, ils pourront ressentir une certaine frustration en

jouant cette aventure. Cependant, ceux qui savent faire preuve de jugeote devraient y trouver un bon équilibre alliant action et résolution d'énigmes.

Lorsque vous décrivez les divers lieux à vos



joueurs, faites attention de ne pas leur fournir d'informations ou d'indices que leurs personnages ne sont pas censés connaître.

Faites des descriptions claires et appropriées et répondez aux questions faisant appel aux perceptions de leurs personnages, mais ne leur donnez pas de conseils s'ils n'en demandent pas (ou s'ils ne les méritent pas). Un groupe standard devrait pouvoir terminer l'une des trois parties de l'aventure en une seule exploration— et donc par extension, en une seule session de jeu. En fait, la gardienne près de l'entrée (voir en 2) encouragera cette façon de procéder. Chaque partie de l'aventure fournie une série d'épreuves se terminant par un combat contre un ennemi plus puissant conservant une des trois armes légendaires détenues par Keraptis.

Pour commencer, imprimez l'aventure ainsi que les cartes. Lisez le scénario au moins une fois pour vous familiariser avec la situation, les divers menaces et les PNJ principaux (particulièrement leurs motivations). Le texte apparaissant dans les cadres gris correspond aux informations à fournir aux joueurs que vous pouvez lire à haute voix ou paraphraser au moment opportun. Les caractéristiques des créatures ne se trouvant pas dans le *Manuel des Monstres* sont fournies, et pour les monstres plus classiques, les références des pages sont indiquées.

L'HISTOIRE

La Montagne au Plumet Blanc a toujours été un lieu de superstitions redoutées par les villageois alentours. Les gens parcourent de nombreux kilomètres pour venir contempler cette splendeur naturelle, bien que peu soient disposés à s'en approcher davantage, car elle a la réputation d'être le repaire de quelques démons et diables.

Les disparitions accidentelles de ceux qui s'en sont approchés de trop près renforcent d'ailleurs ces croyances.

Il y a treize cents ans, le sorcier Keraptis recherchait un refuge approprié dans lequel il pourrait se livrer à ses extravagances sans crainte d'interférences extérieures. Il prospecta la Montagne au Plumet Blanc, s'en approchant beaucoup plus que la plupart ne le firent jusqu'alors, et il découvrit un système de vieux conduits de laves parsemant le cône et les strates des roches primaires. Après quelques petites améliorations, pensa-t-il, cet endroit

serait parfaitement à son goût. L'endroit avait déjà mauvaise réputation et quelques artifices supplémentaires la rendraient encore plus épouvantable. Ainsi emmenant avec lui sa troupe dévouée de gnomes renégats, il disparu sous la Montagne au Plumet Blanc et se fit oublier de la mémoire des hommes. A présent, le nom autrefois redouté de Keraptis est devenu totalement méconnu même parmi les sages.

Il y a plusieurs semaines de cela, trois armes magiques de grande valeur portant les surnoms de *Vague*, *Déluge*, et *Rasoirnoir* ont disparu des chambres fortes de leurs propriétaires au beau milieu de la ville de Greyhawk (ou d'une métropole appropriée de votre monde). Des récompenses ont été placardées, les domestiques furent pendus et même le sanctuaire de la Guilde des Voleurs fut profané dans la recherche acharnée de ces armes inestimables, mais pas un seul indice ne fut découvert jusqu'à ce que les propriétaires des armes (tous de riches collectionneurs) reçurent chacun la copie d'une étrange note :

Que vous les recherchiez céans ou au fin fond,
Des trois vous ne trouverez trace
Hormis sans détour de suivre les instructions,
Car les armes sont en ma place.

Au Nord au-delà des fermes, champs et forêts
Vous atteindrez le mont plumeux.
Puis dans le sol loin du soleil vous plongerez –
Lumière, Vie et Bruit adieu !

Pour sauver Vague, vous devrez battre sans
peine
La Bête sous le bouillon.
Après la vaste grotte, où tintent les chaînes,
Gît Déluge, et deux projections.

Rasoirnoir pourtant attend d'être recueilli
Sous la ziggurat inversée.
Celles-ci rassemblées, oubliez avoir fini
Car vous serez pour lors piégé.

Je ne crains pas, valeureux anciens détenteurs,
Les héros que vous emploieriez.
Bien que puissant, chacun sera mon serviteur
Où finira alors brûlé.

K

La Montagne au Plumet Blanc a été identifié
comme ce qui pourrait être le « mont

*Que vous les recherchiez céans ou au fin fond,
Des trois vous ne trouverez trace
Hormis sans détour de suivre les instructions,
Car les armes sont en ma place.*

*Au Nord au-delà des fermes, champs et forêts
Vous atteindrez le mont plumeux,
Puis dans le sol loin du soleil vous plongerez
Lumière, Vie et Bruit adieu !*

*Pour sauver Vague, vous devrez battre sans peine
La Bête sous le bouillon.
Après la vaste grotte, où tintent les chaînes,
Gît Déluge, et deux projections.*

*Rasoirnoir pourtant attend d'être recueilli
Sous la ziggurat inversée.
Celles-ci rassemblées, oubliez avoir fini
Car vous serez pour lors piégé.*

*Je ne crains pas, valeureux anciens détenteurs,
Les héros que vous emploierez.
Bien que puissant, chacun sera mon serviteur
Où finira alors brûlé.*

Κ

plumeux » mentionné dans le poème. Les sages conviennent que la signature « K » se rapporterait à Keraptis, mais ils insistent d'avantage sur le fait que l'auteur doit certainement être un imposteur. Après tout, qui peut bien croire que la lettre vienne vraiment du magicien légendaire après 1300 ans ?

Les propriétaires de *Vague*, *Déluge* et *Rasoirmoir* ont chacun engagé un groupe de héros intrépides pour relever le défi. Les PJ représentent un de ces groupes—les autres sont assez loin derrière de façon à ne pas interférer dans l'aventure à moins que vous ne vouliez créer des groupes d'aventuriers PNJ rivaux.

SYNOPSIS

Les aventuriers sont contactés par l'un des trois collectionneurs dont les armes légendaires ont été volées. Pour retrouver l'objet désiré, ils devront pénétrer la Montagne au Plumet Blanc, localiser l'arme, triompher de ses gardiens, et revenir sain et sauf en sa possession. S'ils le souhaitent, ils pourront bien entendu essayer de retrouver également les autres armes légendaires.

DEVELOPPEMENT DE L'AVENTURE

La Montagne au Plumet Blanc ne comporte aucune enquête complexe et n'y va pas par quatre chemins propulsant directement les personnages dans le donjon sur le principe des

aventures classiques de D&D. Si vous préférez une approche plus nuancée, vous êtes libre de préparer une introduction plus progressive de ce scénario en utilisant les informations fournies dans le paragraphe précédent L'HISTOIRE. Vous pourriez, par exemple, imaginer la rencontre entre les PJ et leur employeur, en ajoutant quelques tests de Connaissance et de Renseignement pour trouver la destination de leur mission, inclure quelques rencontres isolées durant leur périple vers la montagne, etc. A l'inverse vous pouvez également couper court dans l'introduction et lire aux joueurs les informations du paragraphe DEBUTER L'AVENTURE au début de votre session de jeu, en remplaçant les noms de façon adéquate. A vous de juger.

LA MONTAGNE

La Montagne au Plumet Blanc se dresse dans une vaste et morne lande de fourrés enchevêtrés, colline volcanique pratiquement conique formée durant des millénaires par le lent écoulement de la lave. D'un diamètre de près de 1000 mètres à sa base, son sommet s'élève à environ 250 mètres au-dessus des terres environnantes. La plume blanche qui a donné son nom à la montagne et en a fait sa renommée est un geyser crachant continuellement en son sommet. Le jet est projeté à 100 m de haut, et s'étire vers l'est sous les vents dominants telle une grande plume blanche. L'eau du geyser retombe plus bas dans de nombreuses rigoles se rejoignant ensuite pour



créer un important cours d'eau.

Le plus proche village, Rivejaune, se trouve à 7 kilomètres de la montagne en bordure de la Rivière Jaune (appelé ainsi en raison des dépôts sulfureux le long de ses berges). Le village peut assurer les besoins élémentaires du groupe—raisons, pétrole pour lanterne et des potions et parchemins peu coûteux—entre chaque incursion, mais tout objet de plus de 200 po est introuvable ici. Les villageois connaissent la montagne et ses environs, ainsi que quelques détails sur l'unique entrée (voir **DEBUTER L'AVENTURE**, ci-contre) mais ils la situe en général dans un périmètre assez large. Tous les aventuriers assez audacieux pour se mettre en route pour la Montagne au Plumet Blanc seront considérés comme très courageux ou trop téméraire.

Des conduits de vapeur percent la montagne en divers endroits, mais aucun n'est assez grand pour pouvoir y pénétrer. La seule entrée praticable dans le cône volcanique est une caverne située sur la pente sud. Cette caverne connue sous le nom de la Bouche du Sorcier fait 2,5 mètres de diamètre et 12 mètres de profondeur. Au fond à proximité du plafond, on peut apercevoir une longue crevasse horizontale d'environ 30 cm de large. L'air est aspiré périodiquement à grande vitesse par cette fissure créant un fort sifflement et soufflant les torches. Au bout d'un instant, ce courant d'air ralentit, s'arrête durant 2 secondes, et l'air est alors expulsé dans un grand jet de vapeur. La vapeur n'est pas suffisamment chaude pour ébouillanter quelqu'un, mais elle rend l'atmosphère de la caverne insupportable, comme un sauna très chaud qui serait entrecoupé de courant d'air froid.

CONDITIONS GÉNÉRALES DANS LE DONJON

Sauf indication contraire lors de la description des lieux, toutes les zones à l'intérieur de la montagne partagent les caractéristiques suivantes :

Eclairage

Toutes les salles et couloirs sont sombres. La plupart des résidents disposent de la vision dans le noir ou d'un pouvoir similaire leurs permettant d'agir efficacement dans l'obscurité.

Température

La température ambiante est d'approximative-

ment 25°C et l'air est humide. Ces conditions n'ont aucune incidence particulière sur le jeu.

Les murs et les plafonds

Tous les plafonds se situent à 3 mètres de haut. Les salles et couloirs ont été creusés dans la roche brute—celle-ci paraît même fondue dans certains endroits. Grimper à un mur demande un test d'Escalade (DD 20), ce test passant à DD 25 lorsque la pièce est remplie d'eau en raison de la présence de boue et d'algues.

Les portes

Chaque porte dans la montagne fait 2,5 mètres carré et est constituée de bois de chêne ferré. Gonflée par l'humidité générale, les portes sont quelques peu difficiles à ouvrir.

Porte : Solidité: 5, pr: 20, DD 23 pour enfoncer, DD 8 de Force et une action de mouvement pour l'ouvrir.

L'eau

L'eau trouble et stagnante remplie de nombreuses salles sur une hauteur d'au moins 30 cm et est recouverte par des morceaux d'algues flottantes (Zones 1, 2, 5, 9, 10, 18, 19 et 20 incluses). Dans ces endroits chaque longueur de 1,50 m compte pour 2 cases de déplacement. L'eau facilite le repérage des personnes s'y déplaçant augmentant le DD des tests de Déplacement silencieux de +2. Les créatures invisibles se tenant dans l'eau sont aisément décelables par les remous et perturbations évidentes qu'elles créent, même si elles tirent toujours avantage de la dissimulation totale.

De plus l'eau est souillée. Toute personne y nageant ou y étant immergé s'expose à la Croupissure (Jet de Vigueur (DD16); incubation de 1d3 jours; 1d4 For; une victime perdant 2 points de For ou plus dû à la maladie doit effectuer un nouveau de Vigueur ou devenir aveugle de façon permanente). Bien que cette croupissure puisse ne pas affecter les personnages durant leur première incursion, ses effets pourraient apparaître soudainement lorsque le groupe entrera dans le donjon la seconde ou troisième fois.

DEBUTER L'AVENTURE

Avant de commencer la partie, déterminez laquelle des trois armes les PJ devront ramener à leur employeur (voir ci-après). Les personnages sont parfaitement libres de garder les autres s'ils

les trouvent (l'idéal étant que l'arme à restituer soit celle pour laquelle ils attachent le moins d'intérêt).

Lorsque les PJ sont prêt à explorer la Montagne au Plumet Blanc, fournissez aux joueurs une copie de la note que les propriétaires ont reçue (page 4) puis lisez ou paraphrasez l'information ci-dessous. Ce texte mène les personnages de leur lieu d'embauche jusqu'à la caverne décrite dans le paragraphe LA MONTAGNE. Si vous souhaitez jouer tout le voyage, arrêtez vous de lire aux endroits appropriés.

Lorsque Riikan Dack, un riche collectionneur d'objets d'arts, vous a embauché pour récupérer un objet qu'on lui a volé dans sa chambre forte, il vous a offert 10000 po—une récompense suffisamment conséquente pour vous dissuader de poser trop de questions. Il vous a montré la note hâbleuse déposé par le voleur—supposé être un ancien mage du nom de Keraptis—et vous a dit que ses sources indiquent précisément le lieu de destination (appelé dans la note le « mont plumeux ») comme étant un massif volcanique appelé la Montagne au Plumet Blanc.

Quelques jours plus tard, vous vous êtes retrouvé en train de gravir la pente sud de la montagne. Rapidement vous avez localisé l'entrée d'un tunnel dans la roche aboutissant dans une caverne qui semblait comme respirer, exhalant un grand nuage de vapeur, puis inhalant à nouveau lentement, comme un homme respirant par jour de grand froid.

A l'intérieur, le sol de la caverne était couvert de boue—due à l'évidence à la condensation ruisselante des murs et du plafond. Dissimulée sous cette boue, non loin du fond de la caverne, vous avez découvert une trappe toute simple munie d'un anneau de fer. Et, à présent, un puit de section carré vous invite à y descendre.

ENTRER DANS LA MONTAGNE

Cette section détaille la zone intérieure de la Montagne au Plumet Blanc juste après la caverne située à l'entrée.

L'ENTREE

Les personnages passeront certainement de nombreuses fois dans cette endroit durant leur



exploration du donjon sous la Montagne au Plumet Blanc. A moins qu'ils ne massacent la gardienne en 2, ils auront affaire à elle à chaque nouveau passage.

1 – L'ESCALIER EN COLIMACON

Cet escalier mène de l'entrée de la caverne jusqu'aux profondeurs du donjon proprement dit.

Un escalier rouillé descend en spirales dans une obscurité chaude et humide. Les marches semblent légèrement vibrer comme sous l'effet d'un grondement souterrain inaudible.

En dépit de son aspect délabré, l'escalier est stable. L'air, bien que fétide, reste respirable mais les torches et lanternes brûlent capricieusement en dégageant beaucoup de fumée. Les murs sont humides, tachetés de moisissures et d'algues vertes et blanches. Une eau vaseuse submerge le sol (voir les Conditions Générales dans le Donjon).

2 – LA GARDIENNE SPHINGE (ND 9)

La jonction des passages dans la montagne est



gardée par Etrusca, une malheureuse sphinge, plus quatre pièges magiques l'aidant à la protéger. Tout personnage s'approchant à moins de 3 mètres d'elle dans toute direction déclenche le *symbole* du couloir approprié (voir les Pièges ci-dessous).

Une créature crasseuse est étendue sur un monticule d'os de plus de 50 cm de haut occupant cette intersection. Le corps de la créature ressemble à celui d'un lion galeux munis de grandes ailes chiffonnées repliées sur ses flancs. Un visage féminin humanoïde vous dévisage sous une crinière de cheveux emmêlés qui lui couvre la tête.

L'eau boueuse inonde le sol sur une hauteur de 30 cm (voir les Conditions Générales dans le Donjon), mais le tas d'os offre à la sphinge un promontoire au sec. Le fait de pénétrer dans cette zone de 3 mètres sur 3 mètres occasionne un malus au déplacement d'une case supplémentaire dû à la hauteur et à la légère instabilité du monticule.

Pièges : Un sort de *Symbole* est gravé sur le plafond de chaque passage, à 3 mètres de la jonction ou est assise Etrusca. Chaque symbole est lisible à une distance de 18 mètres permettant aux personnages de les voir de loin. Chacun d'eux s'active lorsqu'une créature passe en dessous, à moins que celle-ci n'ait prononcé le mot de passe (la réponse à l'énigme correspondante ; voir ci-contre). La protection offerte par le mot de passe reste effective jusqu'à ce que la créature se soit éloignée de plus de 18 mètres du symbole. Étant donné que la gardienne sphinge est directement liée à ces symboles, elle est immunisée à leurs effets et ne peut pas les déclencher. Voir la description des quatre passages et de leurs pièges spécifiques.

Les PJ étant censés entrer *via* le passage sud lorsqu'ils pénètrent la première fois dans la Montagne au Plumet Blanc, ils seront probablement affectés par le piège à symbole s'y trouvant (voir Passage Sud ci-après) avant d'atteindre Etrusca.

Créature : La sphinge Etrusca garde cette intersection suite à un marché mal formulé avec Keraptis. Bien qu'elle ne porte pas le magicien dans son cœur, elle lui a rendu loyalement service durant de longues années.

Sphinge : pv : 52 ; voir *Manuel des Monstres*, page 231.

Tactique : Etrusca possède la vision dans le

noir, la vision nocturne, et un modificateur de +17 aux tests de Perception auditive et de Détection, ce qui la rend redoutable dans la détection d'intrus. Si ses sens naturels lui faisaient défauts, l'activation du *symbole d'étourdissement* dans le couloir sud (voir Passage Sud, ci-après) l'alertera de toute présence non autorisée.

La sphinge ne débutera pas les hostilités avec les PJ préférant négocier pacifiquement avec les intrus. Dès qu'elle perçoit quelqu'un qui approche, elle propose le marché suivant: tout groupe qui pourra répondre à son énigme pourra passer librement. Si les PJ acceptent son offre, elle demande alors quel passage ils souhaitent emprunter—ouest, nord ou est. Ce choix détermine quelle énigme elle va leur poser. Etrusca sait que chaque passage donne accès à l'une des trois armes légendaires, mais elle ne sait pas quel passage mène à telle ou telle arme.

Les trois énigmes sont présentées ci-dessous, avec les réponses entre parenthèses. Par concomitance, chaque énigme met en garde contre une menace se situant dans la même direction.

Passage Ouest

J'ai une bouche mais ne parle jamais
J'ai un lit mais ne dort jamais.
Je cours plus gracieusement que toute rime
J'aime tomber mais ne peut grimper.
(Réponse : une rivière.)

Passage Nord

Elle est ronde, mais plate comme une enseigne,
Autel des Seigneurs Lupin,
Bijou sur un velours noir, Perle dans la mer,
Inchangé mais changeante, éternellement.
(Réponse : la lune.)

Passage Est

Mon créateur ne me souhaite pas,
Et on m'achète souvent dans la crainte.
Ma froide étreinte est violemment combattue,
Et ceux qui ont besoin de moi ne le savent plus.
(Réponse : un cercueil.)

Si les personnages fournissent la réponse correcte à l'énigme, Etrusca demande à chaque personne du groupe de la répéter, car la réponse est également le mot de passe qui empêche le symbole correspondant de se déclencher. Elle leur permet de passer seulement ensuite. En aucune circonstance elle ne dira aux personnages que la réponse à l'énigme les

protège du symbole car ceux ne voyant pas l'intérêt de répéter la réponse déclencheront probablement le symbole à leur retour.

Si elle est attaquée, Etrusca combattra à nouveau au meilleur de ses capacités tout en proposant son marché aux PJ. Dès qu'ils seront d'accord, elle cesse le combat. Si ses points de vie sont réduits à moins de 25, Etrusca bat en retraite (de préférence au sec en bas du couloir nord, dans la zone 14), puis revient après que les PJ soient passés. Elle n'apportera aucune aide à un PJ affecté par les symboles.

Développement : En supposant que les PJ ont répondu à l'énigme plutôt que d'avoir combattu Etrusca ou de l'avoir évité discrètement, la sphinge redemandera à tout personnage qui revient vers elle de répondre à nouveau à l'énigme pour empêcher le symbole de se déclencher. Cette technique permet à Etrusca de punir qui que ce soit qui l'attaquerait après avoir répondu correctement à l'énigme.

En outre, si les PJ pourchassaient la sphinge plutôt que de répondre à l'énigme, elle trace alors un *symbole de mort* (comme le sort, mais un jet de Vigueur (DD 22) réussi annule) directement au dessus de l'intersection, espérant se venger de ses attaquants lorsqu'ils reviendront.

Ajustements aux PX : Chaque fois que les PJ répondent correctement à une énigme, récompensez les d'un tiers des PX qu'ils auraient gagné en terrassant la sphinge (ND 8). Si plus tard, ils remportent le combat contre elle, récompensez les avec le reste des PX (deux tiers s'ils ont répondu à une énigme, un tiers s'il ont répondu à deux énigmes, et rien s'ils ont déjà répondu aux trois).

Donnez des récompenses en PX pour avoir désamorcé ou survécu à chaque sort de symbole comme pour des pièges normaux. (ND 9 pour le *symbole de mort* ou *symbole d'aliénation mentale*, ND 8 pour le *symbole d'étourdissement*, et ND 6 pour le *symbole de douleur* ou le *symbole de sommeil*).

Passage Sud

Ce passage correspond à l'entrée que les PJ emprunteront probablement lors de leur première visite. Le couloir est protégé par un *symbole d'étourdissement*. L'activation de ce symbole donne le temps à Etrusca de proposer son marché avant que les intrus ne puissent l'attaquer.

Piège à Symbole d'étourdissement : ND 8 ;

sort ; sort à déclenchement ; réactivation automatique ; effet du sort (*symbole d'étourdissement*, magicien 15, étourdissement pour 1d6 rounds, sauvegarde Volonté (DD 22), annule) ; cible multiple (toutes dans 18m) ; Fouille (DD 32), Désamorçage/sabotage (DD 32).

Passage Ouest

Ce couloir est équipé d'un *symbole d'aliénation mentale*.

Piège à Symbole d'aliénation mentale : ND 9 ; sort ; sort à déclenchement ; réactivation automatique ; effet du sort (*symbole d'aliénation mentale*, magicien 15, souffre de façon permanente de l'effet du sort confusion comme le sort *Aliénation mentale*, sauvegarde Volonté (DD 22), annule) ; cible multiple (toutes dans de 18m) ; Fouille (DD 33), Désamorçage/sabotage (DD 33).

Passage Nord

Un *symbole de sommeil* protège ce couloir. Les créatures affectées peuvent être réveillées uniquement par des moyens magiques et ils commencent immédiatement à se noyer, à moins d'être tiré hors de l'eau (gérez cette situation comme s'ils n'avaient pas réussi à retenir leur souffle).

Piège à Symbole de sommeil : ND 6 ; sort ; sort à déclenchement ; réactivation automatique ; effet du sort (*symbole de sommeil*, magicien 15, fait plonger les créatures de 10 DV ou moins dans un sommeil catatonique pour 3d6x10 minutes, sauvegarde Volonté (DD 22), annule) ; cible multiple (toutes dans de 18m) ; Fouille (DD 30), Désamorçage/sabotage (DD 30).

Passage Est

Ce passage menant à l'est présente un *symbole de douleur*. Les effets de ce symbole se dissipent au bout d'1 heure après que les créatures affectées se soient déplacées à plus de 18 mètres du symbole (Vigueur (DD 22), annule).

Piège à Symbole de douleur : ND 6 ; sort ; sort à déclenchement ; réactivation automatique ; effet du sort (*symbole de douleur*, magicien 15, fait souffrir les créatures en les assaillant de douleurs imposant un malus de -4 au jet d'attaque, aux tests de compétence et de caractéristiques, sauvegarde Volonté (DD 22), annule) ; cible multiple (toutes dans de 18m) ; Fouille (DD 30), Désamorçage/sabotage (DD 30).

PARTIE 1 : DELUGE

Le couloir Est mène dans la partie du donjon où demeure *Déluge*, le légendaire marteau de guerre nain.

3 – LIMON VERT (ND 4)

Le couloir inondé s'ouvre devant vous. Les murs et le plafond sont couverts d'un mélange d'algue et de lichen.

Au plafond du couloir, à l'endroit indiqué sur la carte, se trouve une plaque de limon vert de 9 mètres de long. Il tombe du plafond lorsqu'il détecte un déplacement sous lui.

Limon vert : FP 4 ; le contact fait perdre 1d6 points de CON aux créatures et 2d6 points de dégâts aux objets ; voir le *Guide du Maître*, page 76.

Au premier round de contact, une créature peu gratter le limon par une action complexe, mais il est très probable que l'objet utilisé pour l'enlever soit alors détruit. Aux rounds suivants, le limon doit être gelé, brûlé ou arraché. La lumière du soleil, un sort de *guérison des maladies*, ou toute action occasionnant des dégâts de froid ou de feu détruit une plaque de limon vert. Arracher la chaire sur laquelle le limon est accroché demande un test de Premiers secours (DD 20) et occasionne 1d6 points de dégâts par point de Constitution que la victime a déjà perdue, mais cette méthode ne détruit pas le limon.

4 – LA CHAMBRE DES GLOBES (ND variable)

Une volée de marches mène hors de l'eau devant une porte de bois non verrouillée. Comme les autres portes dans la Montagne au Plumet Blanc, celle-ci est humide, et le bois a gonflé, rendant son ouverture difficile.

Une fois la porte ouverte, lire ou paraphraser le texte suivant :

Derrière la porte se trouve une pièce de 9 mètres carré. Au dessus du plancher boueux, neuf globes argentés sont suspendus au plafond par des fils.

La porte menant dans cette pièce se referme en claquant et se verrouille comme par magie 5 rounds après avoir été ouverte. Après s'être refermée de cette façon, elle peut être ouverte

uniquement de l'intérieur avec la bonne clé. La porte peut être détruite par les moyens habituels, cependant elle a subi un traitement magique la rendant plus résistante et se répare automatiquement chaque round (voir les caractéristiques ci-dessous). Une *Aura magique de Nystul* rend sa magie indétectable.

Porte : Solidité 10, pr 40, DD 43 pour enfoncer; un DD 8 de Force et une action de déplacement est nécessaire pour l'ouvrir ; réparation de 10 points de dégâts par round ; *Aura magique de Nystul* permanente.

Neuf globes de verre argenté, d'environ 60 cm de diamètre chacun, sont suspendus au plafond par des fils d'adamantium (solidité 20, pr 2) à 2 mètres du sol. A l'exception du Globe 6 (voir ci-après), le fait de les secouer révèle que chaque globe contient un ou plusieurs objets. Une inspection avec un sort de *détection de la magie* ou par des sorts de scrutation sera vouée à l'échec car l'intérieur des globes est recouvert d'un mince enduit de peinture de plomb.

Globes (9) : Solidité 1, pr 5.

Les Globes

Un bon coup sec donné avec une arme brisera n'importe quel globe, déversant son contenu dans la mince couche de boue de 5 centimètres qui couvre le sol. Retrouver un objet dans la gadoue demande de réussir un test de Fouille (DD 10).

Bien que chaque globe contienne une clé, seulement l'une d'entre elle correspond à la bonne clé de la porte de cette pièce. Certains globes contiennent également des créatures et/ou des objets magiques.

Afin de les repérer, les globes sont numérotés en spirale dans le sens des aiguilles d'une montre, de #1 dans le coin nord-ouest à #9 au centre. Aucun numéro ou marque d'aucune sorte n'apparaît à la surface des globes.

Globe 1 (ND 5) : Ce globe contient deux ombres, 300 pièces de plomb sans valeur et une fausse clé. Les ombres sont emprisonnées magiquement dans le globe mais attaquent immédiatement lorsqu'elles sont libérées.

Ombres (2) : pv 19 chacune ; voir *Manuel des Monstres*, page 208

Globe 2 : Ce globe contient une *potion de splendeur de l'aigle* et une fausse clé.

Globe 3 (ND 5) : La sphère renferme un élémentaire de l'air furieux, une *amulette*

d'armure naturelle +1, un chapelet de prière mineur avec 2 grains de bénédiction, et une fausse clé.

Elémentaire de l'air (Grand): pv 60 ; voir le *Manuel des Monstres*, page 97

Globe 4 : À l'intérieur de ce globe se trouvent une *potion de vol* et une fausse clé.

Globe 5 : Ce globe contient onze gemmes de verroterie sans valeur (Estimation (DD 10)) et une fausse clé.

Globe 6 (ND 4) : Une vase grise remplie entièrement ce globe. A la différence des autres globes, celui-ci ne fait pas de bruit lorsqu'on le secoue, mais semble plus lourd que les autres si on le soulève. Cinq bijoux flottent dans la vase (d'une valeur apparente de 50 po chacun, mais un test réussi d'Estimation (DD 10) révèle qu'il sont en réalité tous les cinq sans valeur) ainsi qu'une fausse clé.

Vase Grise : pv 31 ; voir *Manuel des Montres*, page 257.

Globe 7 : Cette sphère contient une *Baguette d'immobilisation des monstres* (1 charge) et une fausse clé.

Globe 8 : Ce globe contient un anneau magique et la vraie clé.

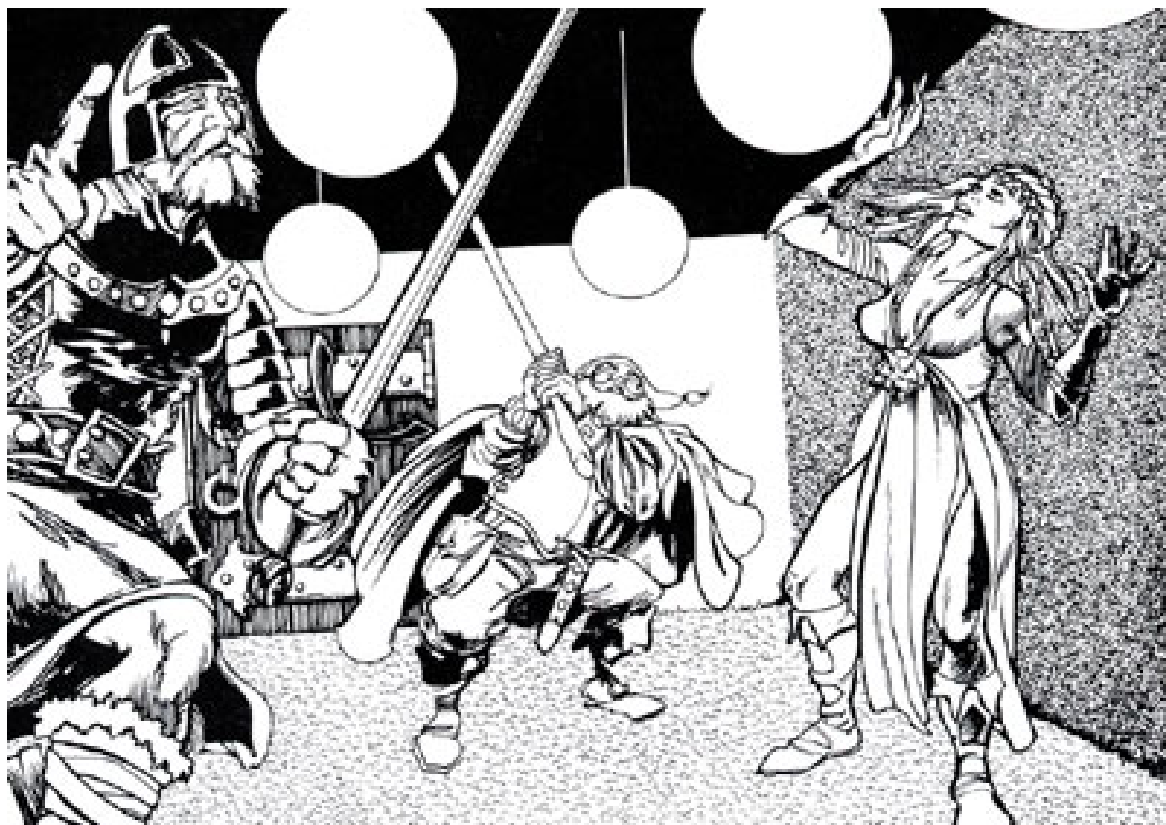
Une fois libéré, l'anneau parle à l'ensemble du groupe télépathiquement, délivrant le message

suisant : « Halte avant que vous me saisissiez. Je fonctionne comme un anneau d'invisibilité mais accorderai également à mon porteur un sort de souhait chaque année. Mon seul inconvénient est que je dois absorber de façon permanente 1 point de vie par an et qu'il ne peut y avoir qu'un seul porteur. Une fois que je suis retiré du doigt de celui qui me porte, tous mes pouvoirs sont à jamais perdus. Mais si vous souhaitez me posséder, vous devez m'enfiler avant de partir, car je ne pourrais quitter cette pièce qu'après avoir été utilisé. Aussi vous devez décider sur le champ lequel d'entre vous me portera à jamais. »

Lorsque les PJ sont dans la pièce, un sort de *détection de la magie* révèle une aura magique modérée sur l'anneau et un test d'Art de la magie (DD 18) révèle que c'est une magie de type illusoire—ce qui pourrait confirmer son histoire.

Cependant, l'anneau s'exprime sournoisement. Une fois que quelqu'un l'enfile ou l'emporte à l'extérieur de la pièce, l'anneau perd toute sa magie et ne parle même plus. Les paroles de l'anneau servent à tester d'une façon simple la loyauté et l'intelligence des PJ. Les membres du groupe vont-ils s'entretuer pour l'anneau ?

Globe 9 : La sphère contient un assortiment



de gemmes de 600 po (2 perles de 100 po, 4 turquoises de 50 po et un rubis de 200 po), ainsi qu'une fausse clé.

5 – UN CHOIX IMPORTANT (ND 7)

Une volée de marches mène hors de l'eau devant une porte de bois non verrouillée. Comme les autres portes dans la Montagne au Plumet Blanc, celle-ci est humide, et le bois a gonflé, rendant son ouverture difficile.

Une fois la porte ouverte, lire ou paraphraser le texte suivant :

Cinq cadavres de grande taille sont alignés contre le mur du fond. Chacun porte un nombre différent découpé dans la chair de sa poitrine. Au son de l'ouverture de la porte, l'un des corps tourne la tête et se met à parler : « *L'un de nous n'a aucun lien avec les autres* » dit-il. « *Si vous trouvez l'intrus, nous vous laisserons passer. Si vous choisissez le mauvais, nous vous tuerons. Vous avez 1 minute et une seule tentative* ».

Les cinq cadavres ressemblent à des golems de chair, cependant il y en a réellement qu'un. Les nombres inscrits sur eux sont 5, 7, 9, 11 et 13. Le corps qui parle (celui portant le numéro 5) communique par l'intermédiaire d'un sort de *bouche magique* (test d'Art de la magie (DD 21) pour identifier l'effet).

Permettez au joueurs de discuter entre eux de cette énigme pendant 1 minute réelle avant de vous fournir une réponse, car seule la première réponse donnée aux « golems » sera retenue. Le nombre n'ayant pas de lien avec les autres est le 9. Tous les autres sont des nombres premiers.

Créature : Le corps portant le chiffre 9 est un golem de chair. Si le temps imparti s'écoule, ou si les personnages ne répondent pas correctement, s'ils frappent un corps ou tentent de traverser la pièce sans répondre, le golem s'anime et attaque. S'ils répondent correctement, il ouvre la porte du fond et attend paisiblement à côté.

Golem de chair : pv 79 ; voir le *Manuel des Monstres*, p140

Trésor : Le numéro 9 est le véritable golem. Les quatre autres corps suturés devaient devenir des golems de chair, mais les opérations nécessaires pour les amener à la vie n'ont pas encore été effectuées. Les corps ont été assemblés et préparés avec les onguents et agrafes nécessaires (voir Création, *Manuel des*

Monstres, page 139). Pour quelqu'un possédant le don de Création d'Objet Merveilleux et les sorts appropriés, les corps pourraient avoir beaucoup de valeur. Chacun des corps des golems de chair récupéré intact et sans dommage peut être revendu 1000 po à une personne intéressée par la création de golems—généralement de puissants lanceurs de sorts d'alignement mauvais. Pour n'importe quel autre individu, ils n'ont strictement aucune valeur—et peuvent même être considéré comme impie.

Ajustement aux PX : Si les PJ fournissent la réponse correcte, récompensez les en PX comme s'ils avaient vaincu un adversaire de FP 5.

6 – LA HERSE (ND 4)

A cet endroit, une herse bloque le couloir.

Une volée de marches mène dans un couloir au sec bloqué par une herse de métal rouillé.

Créature : La herse est en réalité une mimique. Toute créature s'emparant d'elle (par exemple, pour la soulever) se retrouve immédiatement collé à moins de réussir un jet de lutte (opposé au bonus de lutte de +13 de la mimique).

Mimique : pv 52, voir *Manuel des Monstres*, page 191.

Trésor : Un trésor, constitué des restes d'une précédente victime, est enfoui dans le corps de la mimique, comprenant une flasque d'huile, une flasque d'eau bénite, un bâton éclairant, un étui à parchemin en métal contenant un parchemin de magie divine avec les sorts *guérison des maladies* et *neutralisation du poison*, ainsi qu'une flasque de feu grégeois.

7 – LES PLATEFORMES (ND 6)

Dans cette salle les personnages vont devoir emprunter un pont insolite passant au dessus d'un gouffre mortel de boue en ébullition.

Une corniche s'avance au-delà de la porte—courte avancée rocheuse en hauteur sur la paroi d'une immense caverne naturelle. Plus loin en contre bas s'étend un vaste gouffre de boue frémissante et bouillonnante. Une série de disques en bois suspendu au plafond par une imposante chaîne d'acier, forme un chemin de « dalles » traversant la caverne de part et d'autre.

Le plafond se situe à environ 15 mètres au dessus des plateformes. Le puit de boue bouillonnante est à environ 15 mètres en dessous du rebord.

Les Disques

Chaque disque de bois fait environ 1,20 mètres de diamètre et est suspendu à moins de 1 mètre de son voisin le plus proche. Chacun d'eux est attaché à une chaîne par un énorme anneau fixé au centre. Les disques se balancent librement et s'inclinent lorsqu'on place un poids dessus. Un résidu humide et glissant d'algues aquatiques et d'éléments organiques crachés par les geysers recouvre les disques, les chaînes, ainsi que les murs de la caverne. Cet enduit dégage une pâle lumière phosphorescente fournissant une faible lumière dans toute la salle (équivalente à la lumière du crépuscule).

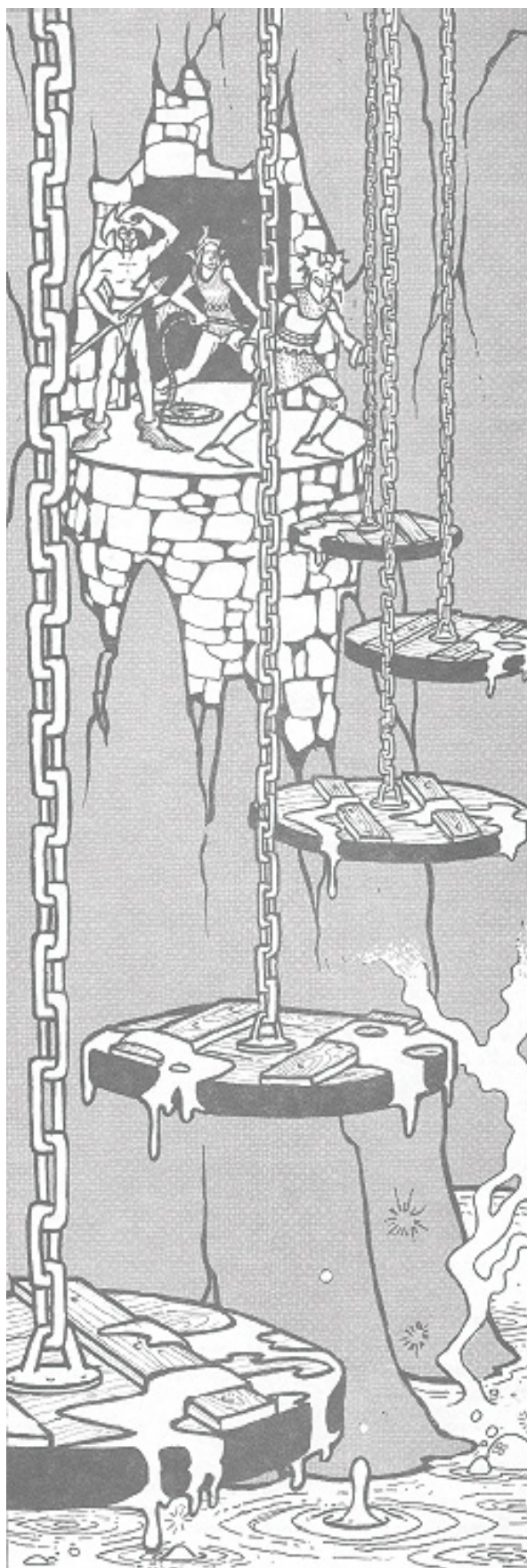
Les personnages peuvent traverser la caverne en effectuant des enjambés (ou en sautant) de disque en disque. Se déplacer sans risque d'un disque à un autre demande de réussir un test de Saut (DD 14). Un saut avec élan (réduisant de moitié tous nombres visés) est impossible sauf pour atteindre le premier disque.

Les PJ peuvent s'encorder pour traverser en réduisant les risques, mais si l'un d'eux tombe, celui se trouvant sur le disque doit réussir un test d'Équilibre (DD 15) ou tomber également. Le DD de ce test augmente de +2 pour chaque personnage tombant successivement. Consulter la table en page suivante pour déterminer le résultat d'un test de Saut dans la caverne.

Les Geysers

Les plateformes glissantes ne représentent pas le seul danger qu'offre cette caverne. Les points A et B indiquent l'emplacement de geysers de boue brûlante. Le Geysier A crache tous les cinq rounds (round 5, 10, 15 et ainsi de suite), tandis que le Geysier B crache tous les trois rounds (round 3, 6, 9, 12 et ainsi de suite). Veillez à bien mesurer le passage du temps de jeu, en commençant au round où la porte est ouverte.

Lorsqu'un geyser entre en éruption, il crée un cylindre de boue bouillante de 3 mètres de large qui atteint le haut de la caverne. Tout personnage se trouvant directement sur le chemin de ce geyser subit 10d6 points de dégâts. Une créature se tenant sur un disque ou une chaîne est seulement éclaboussée par la boue, et les dégâts occasionnés dépendent du disque sur lequel la créature s'accroche, comme



Test	Résultats
14+	Réussite. Le personnage a atterri sain et sauf au centre du disque suivant.
12-13	Réussite partielle. Le personnage a atterri sur le disque, mais celui-ci vacille dangereusement. Le personnage doit maintenant réussir un test d'Équilibre (DD 15) (le modificateur de +5 dû à une surface lisse est inclus) ou glisser du disque (le traiter comme un résultat de 10-11)
10-11	Réussite passable. Le personnage n'a pas pleinement atteint le disque mais peut en saisir le bord en réussissant un jet de Réflexes (DD 15). S'il réussit, il peut se hisser avec une action de mouvement et un test d'Escalade (DD 20) (le modificateur de +5 dû à une surface lisse est inclus. Si le jet de sauvegarde est raté, ou si le test d'Escalade est raté de 5 ou plus, le personnage tombe (le traiter comme un résultat de 9 ou moins)
9 ou moins	Echec. Le personnage manque totalement le disque suivant et tombe dans la boue en contrebas à moins qu'il ne soit fixé par une corde à un affleurement ou un autre personnage (voir ci-dessus). La chute provoque 1d6 points de dégâts létaux et 2d3 points de dégâts non létaux (comme lors d'une chute dans l'eau), mais le personnage prend ensuite 10d6 points de dégâts de feu par round d'immersion dans la boue brûlante.

indiqué sur la table en bas de la page suivante. Dans tous les cas, un jet de Réflexes (DD 15) réussi permet de ne prendre que la moitié des dégâts.

Disque (Geysers A)	Dégâts
2, 3	5d6
1, 4	3d6
5	1d6
Disque (Geysers B)	Dégâts
7, 8	5d6
6, 9	3d6

Rappelez-vous qu'un personnage en équilibre ou en train d'escalader qui prend des dégâts doit réussir un autre jet (avec le même DD) ou tomber.

Ajustement aux PX : Réussir à traverser la salle est équivalent à une rencontre de FP 6, et les personnages devront recevoir les points d'expériences correspondant.

8 – L'ANTRE DE CTENMIIR (ND 8)

Cette chambre est le lieu de repos du Nain vampire Ctenmiir, le porteur actuel de *Déluge*.

Il s'agit d'une chambre obscure dont le sol poussiéreux dallé est au sec.

La pièce est plongée dans l'obscurité par un sort de *ténèbre* permanent.

Créature : Le guerrier nain Ctenmiir était déjà le porteur de *Déluge* lorsqu'il a rencontré un puissant vampire avec ses compagnons. Ctenmiir s'écroula dans la bataille, mais ses compagnons s'échappèrent en emportant le marteau. Par la suite, ils le vendirent à un collectionneur d'armes rares. Ctenmiir, de son côté, se releva sous forme de vampire et resta au service de son maître des années durant. Lorsque Keraptis tua le maître vampire, le nain prêta allégeance au magicien. Maintenant à nouveau réuni avec *Déluge*, Ctenmiir est totalement dévoué à Keraptis. Ctenmiir apparaît comme un nain extrêmement pâle, portant une armure de plaques et brandissant un marteau de guerre.

Ctenmiir : pv 39 ; voir les caractéristiques ci-après.

Tactiques : Ctenmiir se réveille si des intrus entre dans la chambre au dessus de son cercueil. Il prend immédiatement forme gazeuse et s'insinue dans la pièce par les fissures du plancher (Détection (DD 24) pour remarquer le nuage). Après s'être condensé sous sa forme tangible, il attaque impitoyablement, frappant ses ennemis à coup de marteaux de guerre à deux mains y ajoutant occasionnellement une attaque de coup pour absorber l'énergie des PJ les plus mal protégés. Ctenmiir ne peut pas utiliser sa capacité d'appel de créatures des ténèbres car aucune créature de ce type ne vit à proximité. S'il est réduit à moins de 10 pv, il prend forme gazeuse et flotte jusqu'en zone 7 pour regagner des points de vie.

Trésor : Ctenmiir porte ses objets les plus importants. Il a placé ses autres trésors dans son cercueil qui gît sous des dalles descellées du sol (Fouille (DD 15) pour le dénicher)—principalement des objets dont il n'a plus l'utilité, comprenant deux *potions de soins modérés*, une *baguette de soins légers* (22 charges), et un parchemin profane de *bouche magique*, *dissipation de la magie* et *convocation de monstre III*. Le cercueil contient également un journal en lambeaux que Ctenmiir a gardé pendant toute sa vie. Toute personne le lisant attentivement trouvera une référence au marteau qu'il utilise, une heure de lecture étant équivalente à un test de Connaissance(Histoire)



(DD 15) réussi pour effectuer des recherches sur l'arme (voir la description de *Déluge* en Annexe).

CTENMIIR

FP 8

Gue 6, nain (m), vampire; mort-vivant (humanoïde altéré) de taille M; DV 6; PV 39; Init +8; VD 6m et 4,5m en escalade; CA 26 (contact 11, pris au dépourvu 25); BBA +6; Lutte +12; Att/Out *Déluge* (+13 corps à corps, 1d8+12) ou *Déluge* (+13 corps à corps, 1d8+9) et coup (+6 corps à corps, 1d6+3 plus absorption d'énergie de 2 niveaux); AS absorption de sang, création de rejetons, domination (portée 9 m, Volonté (DD14), annule); Part état gazeux, faiblesse de vampire (voir *Manuel des Monstres* p253), guérison accélérée (5), mort-vivant, pattes d'araignée, réduction des dégâts (10/argent et magie), résistance à l'électricité (10) et au froid (10), résistance au renvoi des morts-vivants (+4), transformation, vision dans le noir (18 m); AL CM; JS Réf +8, Vig +5, Vol +4; For 23, Dex 18, Con -, Int 12, Sag 14, Cha 12; Lang Commun, Nain;

Compétences Bluff +9, Déplacement silencieux +5, Détection +12, Discrétion +5, Equitation +13, Intimidation +10, Perception auditive +12, Psychologie +10

Dons Arme de prédilection (marteau de guerre), Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaques réflexes, Combat aveugle, Esquive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale

(marteau de guerre), Vigilance

Possessions 2 potions de bouclier de la foi +3, marteau de guerre « *Déluge* », harnois +1

Pouvoirs magique (Prêtre 5^{ème}) : Détection des géants à volonté.

Absorption de Sang Ctenmiir peut sucer le sang d'une victime vivante avec ses crocs en réussissant un jet de Lutte. S'il agrippe son ennemi, il lui absorbe le sang, l'affaiblissant d'1d4 points de Con par round tant qu'il est maintenu agrippé. A chaque fois qu'une telle attaque est réussie, Ctenmiir gagne 5 points de vie temporaire.

Création de rejetons (Sur) : Tout humanoïde ou humanoïde monstrueux tué par l'attaque d'absorption d'énergie ou d'absorption de sang de Ctenmiir se relève 1d4 jour plus tard sous forme de vampire ou de vampirien. Voir le paragraphe du vampire dans le *Manuel des Monstres* pour plus de détails.

Transformation (Sur) : Ctenmiir peut se transformer en chauve-souris, chauve-souris sanguinaire, loup ou loup sanguinaire ce qui lui coûte un action simple. Ce pouvoir est similaire au sort *métamorphose* lancé par un lanceur de sort de niveau 12 excepté que Ctenmiir ne peut pas regagner de points de vie et ne peut pas prendre d'autres formes que celles mentionnées ci-dessus. Une fois transformé, Ctenmiir perd son attaque naturelle de coup et son pouvoir de domination, mais il acquiert les armes naturelles et attaques spéciales extraordinaires de sa nou-

velle forme. Il conserve son apparence jusqu'à ce qu'il décide d'en changer ou jusqu'au lever du soleil.

Guérison accélérée (Ext) : Ctenmiir soigne 5 points de dégâts par round. S'il tombe à 0 point de vie ou moins, il adopte automatiquement son état gazeux et tente de s'enfuir. Il lui faut atteindre son cercueil dans les 2 heures s'il ne veut pas être détruit à jamais. Si Ctenmiir subit de nouveaux dégâts, ceux-ci n'ont aucun effet tant qu'il est sous forme gazeuse. Une fois dans son cercueil, Ctenmiir est sans défense. Il remonte à 1 point de vie après s'être reposé pendant 1 heure, après quoi il n'est plus sans défense et le processus de guérison accélérée reprend normalement à 5 points de vie par round.

Etat gazeux (Sur) : En une action simple, Ctenmiir peut se transformer en brume à volonté comme avec le sort *Etat gazeux* (niveau 5 de lanceur de sort), mais il peut rester dans cet état indéfiniment et bénéficie d'une vitesse de déplacement en vol de 6 mètres avec une manoeuvrabilité parfaite.

PARTIE 2 : VAGUE

Le couloir nord mène dans la section du donjon qui abrite *Vague* le trident légendaire.

9 – LE BASSIN (ND 2)

Une grande, alcôve circulaire d'environ 3 mètres de diamètre s'ouvre sur le côté droit du couloir. Le sol est recouvert de la même eau saumâtre présente dans le couloir sur une hauteur d'un mollet.

L'eau froide et fétide située au même niveau que le couloir dissimule un puit de 6 mètres de profondeur.

Tout personnage sondant devant lui peut facilement découvrir le puit en réussissant un test de Fouille (DD 10). Autrement, n'importe qui entrant dans l'alcôve doit réussir un jet de Réflexes (DD 20) pour ne pas tomber dans le puit. Une victime s'y retrouvant plongé s'expose à la Croupissure (voir les Conditions Générales dans le Donjon) et doit réussir un jet de Natation (DD 10) pour éviter de couler.

10 – LA PIECE D'EAU (ND 7)

Comme pour la zone 9, l'apparence de cette

chambre est trompeuse.

Le couloir s'ouvre dans une grande chambre remplie d'eau. De l'autre côté de la pièce, un large escalier grimpe hors de l'eau par une arche. Sur le mur Est se trouve une porte fermée.

Les escaliers mènent hors de l'eau et donnent dans un couloir. A partir de ce point, les pièces sont au dessus de l'eau saumâtre qui remplit les passages des sections précédentes du donjon. La porte fermée donne accès à la zone 10D (ci-après).

10A. Le Rebord

Un étroit rebord coure le long du côté ouest de la pièce au même niveau que sol du couloir. Etant donné que le rebord et le reste du sol (zone 10A) sont dissimulés sous l'eau opaque, la dépression ne peut pas être détecté sans sonder. A un peu plus de la moitié du mur ouest, le rebord présente un espace de 3 mètres qui est également caché par l'eau.

10B. Le Sol

La majeure partie du sol est située à 4,5 mètres en dessous du rebord. Les deux créatures qui résident dans la chambre se tiennent en embuscade dans cette zone, bénéficiant d'une dissimulation totale grâce à l'eau fétide et corrompue comme dans le reste de cette section du complexe (voir les Conditions Générales dans le Donjon).

Créatures : Une guenaude marine vie dans l'eau avec son « animal de compagnie »—un cthuul transformé et défiguré par un implant illithid. En réalité, la frontière entre l'animal de compagnie et le maître est assez floue—les deux créatures ayant une intelligence similaire, et le cthuul de limon [*slime chuul*] étant nettement plus fort.

Guenaude marine : pv 19 ; voir *Manuel des Monstres*, page 147

Ucthuulon [*Uchuulon*] : pv 71 ; voir *Stormwrack*, page 163, et les caractéristiques (ci-dessous).

Tactiques : Dès qu'ils détectent des intrus entrant dans la salle, la guenaude et l'ucthuulon se mettent en position d'attaque. L'ucthuulon attend au centre de la salle, alors que la guenaude émerge de l'eau près des escaliers à l'extrémité nord, où elle se tient à vue des PJ, espérant les affaiblir avec son aspect terrifiant et

probablement en hébéter au moins un avec son mauvais œil. En restant au loin, elle espère que certains PJ seront tenté de la charger, ce qui les ferait plonger dans l'eau profonde qui remplit une bonne partie de la salle les laissant en proie aux attaques de l'ucthuulon qui attend sous la surface.

La guenaude sait certainement qu'elle est plus faible et moins robuste que le cthuul, aussi essaye-t-elle d'éviter la mêlée. Si les personnages s'approche trop près d'elle, elle saute dans l'eau profonde et utilise sa nage rapide pour fuir aussi loin que possible. Pendant ce temps, l'ucthuulon se délecte du combat rapproché. Il utilise ses tentacules paralysants pour noyer le plus de personnage possible avant de les dévorer.

UCTHUULON (CTHUUL DE LIMON) FP 6 [Uchuulon, Slime Chuul]

Aberration (aquatique) de taille G; DV 11; PV 71; **Init** +5; **VD** 6m, natation 6m; **CA** 20 (contact 12, pris au dépourvu 19); **BBA** +8; **Lutte** +16; **Att** pince (+11 corps à corps, 2d6+4); **Out** 2 pinces (+11 corps à corps, 2d6+4); **Esp/all** 3m/1,5m; **AS** constriction (3d6+4), étreinte, tentacules paralysants; **Part** amphibie, immunité contre le poison, limon protecteur, résistance à la magie (16), vision dans le noir (18m); **AL** CM; **JS Réf** +4, **Vig** +5, **Vol** +8; **For** 18, **Dex** 12, **Con** 14, **Int** 10, **Sag** 12, **Cha** 3;

Compétences: Détection +10, Discrétion +11, Perception auditive +10, Natation +12, Saut +2

Dons: Attaques réflexes, Combat aveugle, Science de l'initiative, Vigilance

Amphibie (Ext): Bien que les ucthuulons soient aquatiques, ils peuvent survivre indéfiniment sur terre.

Constriction (Ext): Un ucthuulon inflige 3d6+4 points de dégâts s'il remporte un test de lutte opposé.

Etreinte (Ext): Pour utiliser ce pouvoir, l'ucthuulon doit réussir une attaque de pince. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il agrippe son adversaire et peut utiliser son pouvoir de constriction, ou il peut décider de transférer sa victime vers ses tentacules au round suivant.

Tentacules paralysants [paralytic tentacles] (Ext): Par une action de mouvement, l'ucthuulon peut transférer une victime agrippée de sa pince à ses tentacules. Les tentacules peuvent maintenir une créature avec autant de force que les pinces, mais elles n'infligent

pas de dégâts. Par contre, elles libèrent une sécrétion paralysante. La créature qu'elles emprisonnent doit réussir un jet de Vigueur (DD17) par round sous peine d'être paralysée pendant 6 rounds. Qu'elle soit paralysée ou non, la victime subit 1d8+2 points de dégâts par round, infligés par les mandibules de la créature.

Limon protecteur [protective slime] (Ext): L'ucthuulon exsude un mucus transparent lui conférant un bonus de parade de +2 à sa Classe d'Armure. Le limon suspend et protège si bien les organes vitaux de l'ucthuulon qu'il offre 50% de chance d'annuler une attaque critique effectuée contre la créature.

10C. Le Chambre Cachée

Un cercle de 1,50 m de diamètre s'ouvrant dans le sol de la pièce mène dans cette zone. Comme tout le reste dans cette chambre, elle est complètement dissimulée par l'eau. Cette petite zone est l'endroit où les occupants de la salle se reposent et mangent.

Trésor : Le trésor accumulé par les occupants de la salle est dispersé dans cette chambre. L'amas se compose d'une chemise de mailles en mithral et de pièces de monnaie et bijoux (330 po, 750 pa, et un anneau fin de corail d'une valeur de 95 po).

10D. Une Pièce Vide

La porte de cette chambre est placée de telle manière que sa base se situe au même niveau que l'entrée du couloir et du rebord marqué A.

11 – LE TUNNEL ROTATIF (ND 4)

Lorsque les PJ sont à environ 12 mètres de cette zone, lisez ou paraphrasez ceci à haute voix.

Le passage se prolonge d'environ 12 mètres, puis se rétrécit en un tunnel cylindrique qui semble tourner lentement.

Lorsque les personnages sont assez proches pour voir à l'autre extrémité du tunnel rotatif, lisez ou paraphrasez le texte supplémentaire suivant.

La surface du tunnel devant vous semble être enduite d'une substance humide brillante. Une fente est visible au delà du tunnel rotatif, mais cela semble être un cul de sac.



Tout personnage réussissant un jet en Détection (DD 15) remarque une petite meurtrière dans le mur au bout du couloir.

Le cylindre rotatif est lubrifié avec une huile glissante et inflammable rendant sa traversée assez difficile. Par une action de mouvement, un personnage peut tenter un test d'Équilibre (DD 17) pour avancer dans le tunnel à la moitié de sa vitesse, ou subir un malus de -5 sur son test s'il veut se déplacer à pleine vitesse. Un échec de moins de 5 points indique que le personnage ne progresse pas durant cette action ; un échec de 5 points ou plus signifie que le personnage glisse et tombe. Si un personnage tombe dans le tunnel avec une torche allumée, il met le feu à l'huile, provoquant 1d6 points de dégâts de feu à chaque personnage se trouvant dans le cylindre rotatif à ce moment là. L'huile brûle pendant 2 rounds, occasionnant les mêmes dégâts au cours du second round.

Créature : Aucune créature n'occupe le tunnel tournant mais Burket, le gardien de la zone 12, le surveille par la meurtrière au bout du couloir.

Burket : pv 34 ; voir zone 12 pour les caractéristiques

Tactiques : Dès qu'un personnage pénètre dans les 3 derniers mètres de la partie tournante, Burket tire un flèche enflammée dans le cylindre, mettant le feu à l'huile, qui brûle pour 2 rounds, infligeant 1d6 points de dégâts de feu par round à chaque personnage

s'y trouvant. Il place alors un cache sur la meurtrière, puis avertit Gruugna sa bien-aimée, une femme loup garou, de la présence des intrus, et se déplace pour défendre la porte dans la zone 12.

12- POSTE DE GARDE (ND 7)

Cette chambre sert de poste de garde d'où Burket peut regarder la section tournante du couloir (zone 11).

Cette pièce est aménagée avec une table de bois massif entourée de bancs. Une grande bougie goutte sur la table, projetant des ombres dansantes sur un grand livre ouvert posé derrière. Une autre issue se trouve sur le côté opposé.

En dehors de la bougie (qui procure une faible luminosité sur un seule case), la pièce ne contient aucune source de lumière. Gruugna préfère l'obscurité, et Burket a l'habitude de se déplacer ici sans lumière.

Créatures : Burket (un guerrier humain à l'intellect limité mais dont la loyauté est infaillible) et sa bien-aimée Gruugna (une ensorceleuse loup garou) habitent dans cette chambre et la suivante (zone 13). Burket est le dernier amant d'une série d'hommes que Gruugna a ramené dans la montagne pour rendre son travail ici plus agréable.



En plus de devoir combattre les intrus, ils sont chargés tous deux de s'assurer que l'ucthuulon et la guenaude marine de la zone 10 soient correctement nourri. Aucun d'eux n'a jamais emprunté les portes de la zone 14, si bien qu'ils ne savent absolument pas ce qui se trouve au-delà.

Burket : pv 34 ; voir les caractéristiques ci-après.

Gruugna : pv 30 ; voir les caractéristiques ci-après.

Tactiques : Burket combat avec son épée bâtarde, protégeant Gruugna du mieux qu'il le peut, pour lui permettre de lancer des sorts sans gêne. Gruugna combat sous forme humaine jusqu'à ce qu'elle soit complètement désespérée. Si Burket est tué ou si elle se retrouve en très mauvaise posture, elle passe sous forme hybride. Si elle en a la possibilité, alors elle boit sa *potion de rage*, qui lui confère 6 points de vie, un bonus de +1 au jet d'attaque au corps à corps (ainsi que sur les dégâts avec ses griffes), un bonus de +1 en Volonté, et un malus de -2 à sa CA pour 5 rounds. Sous forme hybride, elle ne peut lancer de sorts, mais peut utiliser sa baguette, qui s'avère plus efficace que ses armes naturelles. A aucun moment elle n'utilise sa forme animale.

Trésor : En plus des affaires que portent Burket et Gruugna, le livre posé sur la table peut avoir de la valeur pour ceux qui s'y intéresse. Le volume a trait à l'histoire locale qui est sans intérêt pour la plupart des gens, mais des érudits ou des marchands de livres seront prêts à payer 20 po pour l'avoir.

Le livre peut intéresser les personnages pour une autre raison. Ses pages contiennent un passage faisant référence au trident *Vague*, qui se trouve dans la zone 17. Après avoir trouvé le trident, un personnage lisant attentivement le livre trouve le passage après 1d3 heures de recherche lui révélant l'histoire de l'objet comme s'il avait réussi un test de Connaissance (Histoire) (DD 15). Voir la description de *Vague* en Annexe pour les informations spécifiques obtenues. Il est impossible d'en apprendre d'avantage sur l'histoire de l'arme pour un aventurier souhaitant débloquer ses pouvoirs ancestraux.

BURKET

FP 4

Gue 4, Humain (m); Humanoïde (humain) de taille M; DV 4; PV 34; Init +1; VD 6m; CA 20 (contact 10, pris au dépourvu 20); BBA +4; Lutte +7; Att épée bâtarde de maître (+7

corps à corps, 1d10+7/19-20) ou arc long composite de maître (limite bonus For +3) (+6 distance; 1d8+3/x3); AL CM; JS Réf +2, Vig +6, Vol +2; For 16, Dex 13, Con 14, Int 8, Sag 12, Cha 10; Lang Commun

Compétences: Détection +4, Intimidation +6, Perception auditive +2, Saut -8

Dons: Arme de prédilection (épée bâtarde), Attaque en puissance, Enchaînement, Maniement d'une arme exotique (épée bâtarde), Spécialisation martiale (épée bâtarde), Tir à bout portant

Possessions Armure à plaques de maître, *écu en acier* +1, épée bâtarde de maître, arc long composite de maître (limite bonus For +3) avec 20 flèches

Personnalité : « Oh, laissez tomber ! Et que diriez vous que je vous tue, tout simplement ? »

GRUUGNA (sous Forme Humaine)

FP 6

Ens 4, humain (f) loup-garou, Humanoïde (métamorphe) de taille M; DV 6; PV 30; Init +6; VD 9m; CA 15 (contact 13, Pris au dépourvu 13); BBA +3; Lutte +2; Part empathie avec les loups, odorat, transformation, vision nocturne; AL CM; JS Réf +6 Vig +5 Vol +7; For 08, Dex 14, Con 12, Int 13, Sag 12, Cha 15; Lang Commun, Géant

Compétences: Bluff +11, Concentration +6 (+10 en incantation sur la défensive), Déguisement +4 (+6 action), Déplacement silencieux +4, Détection +4, Diplomatie +6, Discrétion +4, Intimidation +6, Perception auditive +6

Dons Arme de prédilection(morsure), Magie de guerre, Persuasion, Pistage (S), Science de l'initiative, Volonté de fer (S)

Sorts d'ensorceleuse connus: (6/7/4; DD de base égal à 12 + niveau du sort); 0—*détection de la magie, illumination(DD13), lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, prestidigitation*; 1—*bouclier, glissement [slide](DD13), projectile magique*; 2—*flèche acide de Melf (contact à distance +5)*

Possessions: *potion de rage, baguette de rayon ardent* (+7 contact à distance, 4d6 feu, 30 charges), *anneau de protection* +1

Personnalité : Comme son nom l'indique peut être, Gruugna grogne beaucoup sous n'importe quelle forme.

Empathie avec les loups (Ext) : Quelque soit sa forme, Gruugna peut communiquer avec les loup ou les loups sanguinaires. Cela lui confère un bonus racial de +4 aux tests

visant à influencer l'attitude de ces animaux, tout en lui permettant de communiquer des concepts simple ("fuis", "attaque", "ennemi", etc) à ceux qui se montrent amicaux envers elle.

Transformation (Sur) : Gruugna peut se transformer en animal comme si elle employait le sort *métamorphose* (son équipement ne se transforme par avec elle, la transformation ne lui restitue aucun point de vie, et elle est limitée à sa forme de loup). Elle peut également prendre la forme hybride d'un bipède doté de mains préhensiles et aux traits de loup. Changer de forme se fait au prix d'une action simple. Lorsqu'elle est tuée, elle reprend automatiquement son apparence humaine, mais cela ne la ramène pas à la vie pour autant. Les membres tranchés restent sous forme animale. En temps que lycanthrope naturel Gruugna contrôle parfaitement son pouvoir.

former en animal comme si elle employait le sort *métamorphose* (son équipement ne se transforme par avec elle, la transformation ne lui restitue aucun point de vie, et elle est limitée à sa forme de loup). Elle peut également prendre la forme hybride d'un bipède doté de mains préhensiles et aux traits de loup. Changer de forme se fait au prix d'une action simple. Lorsqu'elle est tuée, elle reprend automatiquement son apparence humaine, mais cela ne la ramène pas à la vie pour autant. Les membres tranchés restent sous forme animale. En temps que lycanthrope naturel Gruugna contrôle parfaitement son pouvoir.

Transmission de lycanthropie (Sur) : Tout humanoïde ou géant mordu par l'attaque de morsure de Gruugna sous forme animale ou hybride doit réussir un jet de Vigueur (DD15) sous peine de contracter la lycanthropie. Si la taille de la victime est différente de plus d'une catégorie, elle ne contracte pas la maladie.

GRUUGNA (sous Forme Hybride)

FP 6

Ens 4, humain (f) loup-garou, Humanoïde (métamorphe) de taille M; DV 6; PV 30; Init +8 ; VD 9m; CA 17 (contact 15, Pris au dépourvu 13); BBA +3; Lutte +4; Att griffe (+3 corps à corps, 1d4); Out 2 griffes (+3 corps à corps, 1d4) et morsure (-1 corps à corps, 1d6); AS transmission de la lycanthropie; Part empathie avec les loups, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne; AL CM; JS Réf +8 Vig +7 Vol +7; For 10, Dex 18, Con 16, Int 13, Sag 12, Cha 15; Lang Commun, Géant

Compétences: Bluff +11, Concentration +8 (+12 en incantation sur la défensive), Déguisement +4 (+6 action), Déplacement silencieux +6, Détection +4, Diplomatie +6, Discrétion +6, Intimidation +6, Perception auditive +6

Dons Arme de prédilection (morsure), Magie de guerre, Persuasion, Pistage (S), Science de l'initiative, Volonté de fer (S)

Possessions: *potion de rage*, *baguette de rayon ardent* (+7 contact à distance, 4d6 feu, 30 charges), *anneau de protection +1*

Empathie avec les loups (Ext) : Quelque soit sa forme, Gruugna peut communiquer avec les loup ou les loups sanguinaires. Cela lui confère un bonus racial de +4 aux tests visant à influencer l'attitude de ces animaux, tout en lui permettant de communiquer des concepts simple ("fuis", "attaque", "ennemi", etc.) à ceux qui se montrent amicaux envers elle.

Transformation (Sur) : Gruugna peut se trans-

13 – SANCTUAIRE DE GRUUGNA (ND5)

Au début de son service avec Keraptis, Gruugna fit l'erreur de se plaindre auprès de l'archimage du manque de confort de l'ensemble des créatures vivant sous la Montagne au Plumet Blanc. Cette pièce en est le résultat.

Cette chambre vivement éclairée est décorée avec un goût exquis, contraste avec l'austérité de l'autre chambre. Le sol est recouvert de tapis finement tissés, et le plafond présente une mosaïque complexe dépeignant un ciel d'été parsemé de nuages cotonneux. De luxueuses tapisseries et rideaux chatoyant masquent les murs, donnant à la pièce une impression de chaleur et de confort à la différence du reste du donjon. Dans le coin opposé à la porte se tient un grand lit, abondamment couvert de couvertures et de coussins. Près du lit traîne une table basse présentant un buffet de gâteaux, de noix et de sucreries. De l'autre côté de la pièce repose un coffre de chêne cerclé de laiton.

Pour répondre à la continuelle frustration de Gruugna, une *image permanente* (18me niveau de lanceur de sort) a été placé dans une salle de pierres brutes, meublée d'une vieille paillasse et éclairée avec un sort de *Flamme éternelle* à chaque coin afin de lui donner cette beauté.

Le coffre est réel, mais la seule nourriture est

un plat journalier de rations de survie. Quiconque interagit avec l'ameublement de quelque façon que ce soit peut tenter un jet de Volonté (DD 21) pour refuser de croire à l'illusion, une réussite à ce jet révélant la triste réalité de la pièce qui apparaît presque nue. Gruugna a réussi son jet de sauvegarde depuis longtemps, et vie maintenant ici envahit d'un malaise qui est loin d'être apaisé par les artifices transparents qui recouvre la chambre.

Piège : Le coffre dans le coin nord ouest est le seul objet de la pièce qui apparaît tel qu'il est. Il est protégé par un sort de *piège à feu* que Gruugna lance depuis un parchemin.

Piège à feu : ND 5 ; pas de jet d'attaque nécessaire (1d4+7 de feu dans 1,50 mètres de rayon) ; Réflexes (DD 16), réduit de moitié ; Fouille (DD29) ; Désamorçage/sabotage (DD29).

Trésor : Le coffre contient une collection d'étranges onguent et pommades dans de délicats bocal de pierre (valeur 300 po), sept petites gemmes (valeur 75 po chaque), et un collier d'argent (valeur 675 po). La réunion de ces objets n'est pas une coïncidence car ils sont les éléments essentiels nécessaires à l'exécution du rituel légendaire de Maîtrise sur la Mer, libérant les pouvoirs légendaires mineurs du trident *Vague*. Gruugna a recherché *Vague* et sait qu'il est caché quelque part dans la montagne, et elle espère découvrir ses secrets magiques.

14 – LES PORTES ETANCHES

Cette section de couloir est bloquée par trois portes de fer, bien qu'une seule soit visible à la fois.

Le passage devant vous est bloqué par une grande porte de fer qui paraît plutôt épaisse et solide.

GLISSEMENT [SLIDE]

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : Une créature

Durée : Instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Fait glisser un sujet à la surface du sol sur une distance de 1,50 m dans n'importe quelle direction. Si la créature vol où n'est tout

Ces trois portes de fer sont espacées de 3 mètres dans cette partie du couloir. La face nord de chaque porte dispose d'une cornière pour empêcher son ouverture par toute force qui serait appliquée dans ce sens. Ce sont en fait des portes de sécurité prévues pour empêcher le lac en ébullition d'inonder le donjon si la bulle magique de la zone 17 éclatait.

Les portes sont étroitement encastrées, ce qui demande un test de Force (DD 21) pour l'ouvrir dans n'importe quelle sens. Sur la face nord des portes, des poignées permettent aux personnages de tirer pour les ouvrir, mais les portes n'en restent pas moins bloquées.

Portes de fer : 2,5 cm d'épaisseur, Solidité 10 ; pr 30 ; CA 5 ; DD 21 pour enfoncer ; Force (DD 21) pour l'ouvrir.

15 – LE LAC EN EBULLITION

Ce « lac » est en réalité une poche d'eau souterraine chauffée par l'activité du volcan. L'eau coule à l'ouest dans la caverne (au point marqué A sur la carte) et est quasiment portée à ébullition lorsqu'elle passe à proximité du magma sous la montagne. L'eau tourbillonne sauvagement sous l'effet de la chaleur et a creusé cette haute caverne au fil des ans suite à ce mouvement perpétuel.

16 – LE CONDUIT DE VAPEUR

L'eau s'écoule d'une poche d'eau situé près du sommet du côté Est de la caverne au point marqué B sur la carte. Là, elle tombe en cascade à plusieurs centaines de mètres en contrebas sur une série de conduits de lave. Environ 250 mètres plus bas, elle frappe la roche en fusion pour se vaporiser instantané-

ment pas sur le sol, elle est déplacée parallèlement au sol.

On ne peut pas faire glisser un individu dans un espace occupé par un allié, un ennemi ou un objet solide. Le sort s'arrête automatiquement si ceci est tenté malgré tout. On peut faire glisser un sujet assez rapidement pour éviter des intervalles dans le sol comme une fosse étroite. On ne peut pas le faire glisser vers le haut ou le bas, mais il est possible de le faire glisser par-dessus le bord d'une falaise ou équivalent. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Ce sort est extrait du *Miniatures Handbook*.

ment, s'élevant par de nombreux conduits de laves jusqu'au sommet du cône volcanique, formant ainsi le geyser continu de vapeur qui donne son nom à la Montagne au Plumet Blanc.

17 – LA CORNICHE

Cette chambre donne sur le lac en ébullition (zone 15).

Il règne dans cette zone une chaleur accablante. Ce passage assez étroit paraît déboucher sur une large et étrange caverne baignée d'une lumière miroitante, mais il continue en fait sur environ encore 9 mètres avant de déboucher sous une sorte de dôme. Les murs et le plafond n'ont pas l'aspect de la pierre; ils semblent être constitué d'eau lumineuse formant des voûtes. L'environnement brouillé visible au travers de ces murs d'eau suggère que le sol de cette zone est une corniche s'avancant au beau milieu d'une gigantesque caverne remplie d'eau. Ces étranges murs d'eau semblent être la seule barrière empêchant le flot d'affluer et d'inonder le donjon.

Cette corniche de pierre fait saillie jusqu'au milieu du lac bouillonnant à environ 15 mètres sous le plafond de la caverne et à 30 mètres au dessus du sol. L'eau du lac naturellement lumineuse fournit assez de lumière aux PJ pour voir normalement dans toute la zone.

Une membrane magique d'eau semi solide forme un tunnel et un dôme reposant sur la corniche, mais—comme les portes étanches de la zone 14 l'attestent—elle n'offre qu'une maigre protection contre la fureur de la masse d'eau bouillonnante qu'elle retient. La membrane a déjà éclaté par le passé, et elle éclatera certainement à nouveau—peut être dans les secondes qui suivront l'arrivée des PJ dans cette salle.

La membrane est souple, élastique et chaude au touché. Des sorts de zone ou des attaques intentionnelles peuvent facilement la perforer, libérant l'eau brûlante qui envahit tout espace disponible.

Membrane : Solidité 3, pr 3 points par zone de 1,50 mètres carré.

Si un personnage est assez stupide pour perforer la membrane avec une arme de mêlée, il prend 1d6 points de dégâts de feu dû au jet d'eau brûlant initial (Réflexe (DD 18), moitié) de même que chaque créature à moins de 1,50

mètres de la perforation. Ensuite, l'eau s'écoule rapidement à l'intérieur, la pression de l'eau sur le dôme expulsant l'air et faisant s'effondrer la membrane. Celle-ci s'affaisse complètement en 1d4+1 rounds, et l'eau brûlante envahit le couloir jusqu'à la première porte étanche de la zone 14.

Tout personnage immergé dans l'eau bouillonnante du lac subit 10d6 points de dégâts par round de contact.

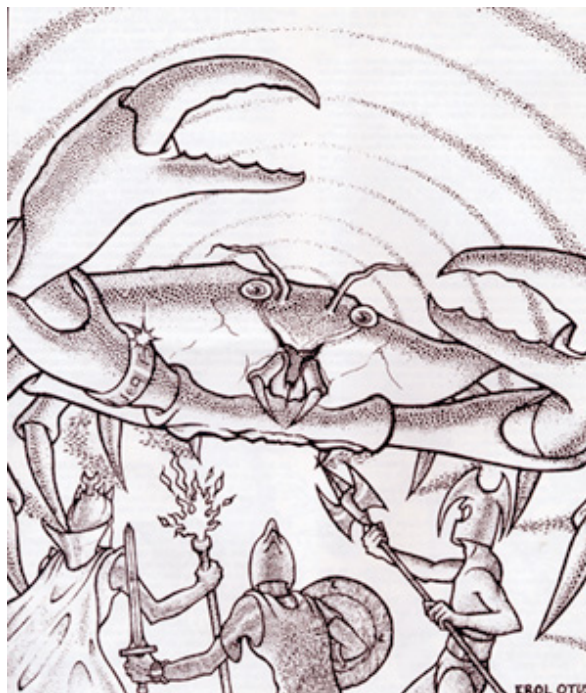
Créature : Le dôme est le nid d'un très grand crabe monstrueux qui garde *Vague*, l'arme légendaire. La créature reste à moins de 1,50 mètres des murs du dôme dans la mesure du possible, tandis qu'elle combat vigoureusement pour repousser tout intrus.

Très Grand Crabe Monstrueux : pv 107 ; voir *Stormwrack*, page 142, et l'encadré ci-dessous pour les caractéristiques.

Trésor : Sur le sol à l'extrême nord du dôme, se trouve un long coffre peu profond, entouré des os des précédents festins du crabe monstrueux. *Vague*, le trident légendaire repose à l'intérieur, ainsi qu'une *baguette de tempête de glace* (17 charges) et trois grosse gemmes (une paire d'émeraudes de 1000 po chacune, et une émeraude parfaite de 5000 po).

TRES GRAND CRABE MONSTRUEUX EVOLUE [ADVANCED HUGE MONSTROUS CRAB] FP 8

Vermine (aquatique) de taille TG; DV 16; PV 107; **Init** +0; **VD** 9m; **CA** 22 (contact 8, pris au dépourvu 22); **BBA** +12; **Lutte** +32; **Att** pince



(+18 corps à corps, 2d6+8); **Out** 2 pinces (+18 corps à corps, 2d6+8); **Esp/all** 4,5m/4,5m; **AS** constriction 4d6+8, étrointe; **Part** amphibie, odorat, vision dans le noir (18m), vision nocturne; **AL** neutre; **JS Réf** +5, **Vig** +12, **Vol** +5, **For** 26, **Dex** 11, **Con** 14, **Int** -, **Sag** 11, **Cha** 2; **Compétences**: Détection +10, Discrétion +11, Nage +12, Perception auditive +10, Saut +2
Dons: Robustesse

Amphibie (Ext): Bien que les crabes monstrueux évolués de taille TG soient aquatiques, ils peuvent survivre indéfiniment sur terre.

Constriction (Ext): S'il remporte un test de lutte opposé, un crabe monstrueux évolué de taille TG inflige des dégâts équivalents à deux fois les dégâts normaux de ses pinces plus son modificateur de force.

Etreinte (Ext): Pour utiliser ce pouvoir, un crabe monstrueux évolué de taille TG doit réussir une attaque de pince. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il agrippe son adversaire et peut utiliser son pouvoir de constriction.

PARTIE 3 : RASOIRNOIR

Le couloir ouest s'éloignant du poste de garde d'Etrusca donne accès à cette partie du donjon.

18 – LE PUIT CACHE (ND 2)

Lire ou paraphraser le paragraphe suivant à haute voix lorsque les PJ commencent à descendre ce couloir.

Le couloir inondé se prolonge devant vous. Des plaques d'algues et de lichens tapissent les murs et le plafond.

L'eau boueuse couvre le sol de ce couloir sur une hauteur de 30 centimètres (voir les Conditions Générales dans le Donjon)

Piège : L'eau peu profonde dissimule un puit de 3 mètres de long sur 3 mètres de profondeur. Tout personnage sondant devant lui peut facilement le découvrir avec un test de Fouille (DD 10) réussi. Sinon, quiconque entre dans l'alcôve doit réussir un jet de Réflexe (DD 20) ou y tomber immédiatement. Un personnage immergé dans l'eau s'expose à la Croupissure (voir les Conditions Générales dans le Donjon) et doit réussir un test de Natation (DD 10) pour éviter de couler. Ce piège ne pouvant être

désamorcé, les personnages doivent trouver un moyen de le traverser, en nageant (ce qui les expose à la Croupissure) ou par d'autres moyens.

Piège du puit d'eau: FP 2; mécanique; déclencheur d'espace; pas de réactivation; Réflexe (DD 20) annule; pas de dégâts, mais noyade potentielle Croupissure (voir ci-dessus); Fouille (DD 10); Désamorçage impossible.

Trésor : Tout personnage qui réussit un test de Fouille (DD 10) en examinant le fond du puit trouve un corps pourrissant portant un harnois rouillé. Une bourse pend à la ceinture du corps contenant encore 22 po et une *potion de soins modérés*.

19 – LE PIEGE BRÛLANT (ND 5)

Cette section du couloir est un piège élaboré.

Les murs de ce couloir rempli d'eau sont garnis de plaques de cuivre de 1,80 mètres carré.

L'eau boueuse couvre le sol de ce couloir à une hauteur de 30 centimètres (voir les Conditions Générales dans le Donjon).

Piège : Tout objet en métal passant entre les plaques situées de chaque côté du couloir devient brûlant. Toute personne qui se déplace entre les plaques en tenant ou en portant des objets métalliques se sent extrêmement incommode dès que son matériel se met à chauffer, mais la victime ne prend aucun dégât durant ce premier round.

Au début du second round consécutif passé entre les plaques de métal, tout individu portant un objet en métal prend 1d6 points de dégâts de feu (Vigueur (DD 20), moitié). Chaque round suivant, les dégâts occasionnés augmentent de 1d6 points, jusqu'à un maximum de 4d6. Ainsi, un personnage portant des objets métalliques prend 2d6 points de dégâts de feu au début du troisième round, 3d6 points au début du quatrième round, et 4d6 points au début du cinquième round et à chaque round suivant. Les objets métalliques ne souffrent d'aucun mauvais traitement dû à cette chaleur extrême.

Toute personne portant une armure en métal subit deux fois plus de dommages qu'un personnage portant simplement un objet en métal—c'est-à-dire, 2d6 points au second round, 4d6 points au troisième, 6d6 points au quatrième, et 8d6 points au cinquième et aux

rounds suivants. En outre, au commencement du troisième round, tout personnage portant une armure en métal doit réussir un jet de Réflexe (DD 15) chaque round ou prendre feu dû fait de la chaleur extrême (en supposant qu'il porte des vêtements inflammables), prenant 1d6 points de dégâts de feu supplémentaire ce round et à chaque round suivant jusqu'à ce que le feu soit éteint (voir Prendre Feu, *Guide du Maître*, page 302).

Noyer les flammes dans l'eau qui remplit la partie inférieure du couloir éteindra le feu mais ne réduira pas les dégâts occasionnés par l'équipement ou l'armure en métal du personnage. De plus, ce degré de contact avec l'eau expose le personnage à la Croupissure (voir les Conditions Générales dans le Donjon).

Les personnages peuvent enlever leur armure métallique et autre équipement pour les lâcher dans l'eau afin d'éviter tout dégât. L'équipement en métal à l'intérieur d'un *sac de contenance* ou dans tout espace extra dimensionnel similaire n'est pas affecté par le piège, mais les objets brûlent à travers un sac en tissu ou une corde au début du second round entre les plaques, ou également à travers un sac en cuir au début du troisième round.

Concernant le désamorçage, chaque paire de plaque est considérée comme un piège distinct. Quiconque attaque ou désamorce une plaque est considéré comme ayant passé ce round entre les plaques et est sujet aux dégâts appropriés.

Piège brûlant: mécanisme magique; déclen-

cheur d'espace; réactivation automatique; dégâts de feu cumulatif chaque round en commençant au second round; Vigueur (DD 20), moitié; Fouille (DD 20); Désamorçage/sabotage (DD 25).

Plaques de Métal : solidité 10, pr 100. Occasionner 5 points ou plus de dégâts de froid à une plaque donnée en un seul round la désactive pour 1 round. Les plaques ne peuvent être enlever des murs.

20 – L'EMBUSCADE DES GOULES (ND 5)

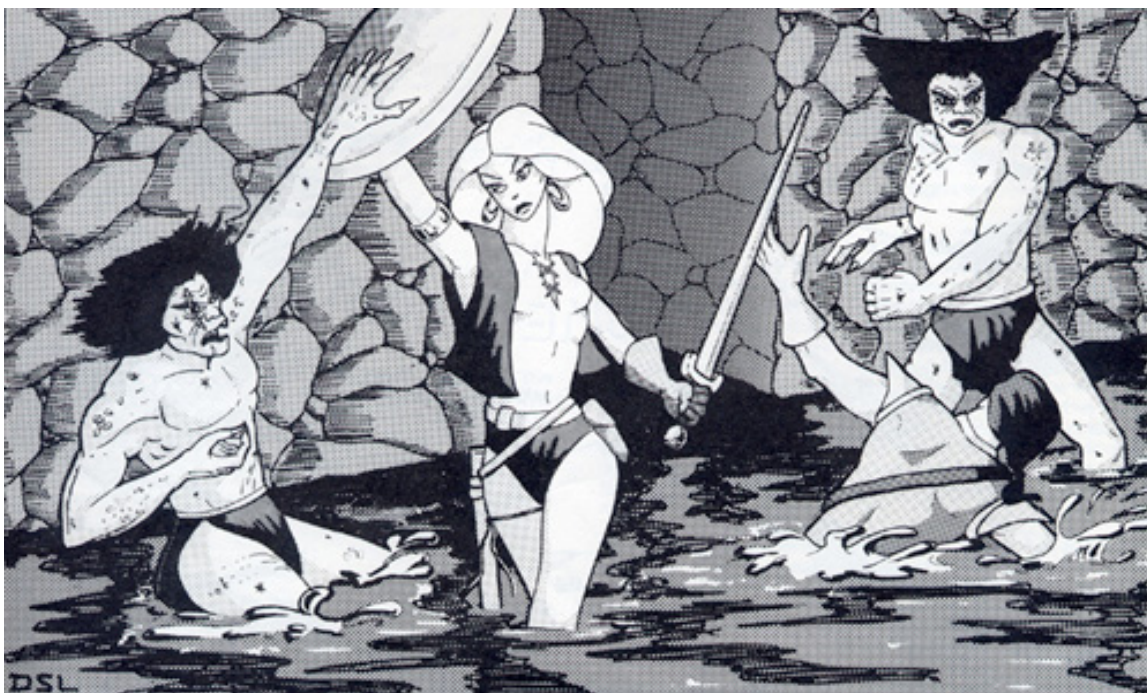
Des escaliers grimpent de l'autre côté de cette pièce inondée.

L'eau boueuse remplit cette chambre à une hauteur de 30 centimètres (voir les Conditions Générales dans le Donjon). Un test de Fouille (DD 20) réussi révèle une porte secrète dans le coin sud-est menant dans une autre chambre inondée inoccupée.

Créatures : Un groupe de trois goules dirigé par une blême guettent derrière la porte secrète.

Goules (3) : pv 13 chacune ; Perception auditive +4 (inclus l'ajustement pour la furtivité dans l'eau peu profonde) ; voir *Manuel des Monstres*, page 143

Blême : pv 29 ; Perception auditive +4 (inclus l'ajustement pour la furtivité dans l'eau peu profonde) ; voir *Manuel des Monstres*, page 143



Tactiques : Si les goules entendent les éclaboussures de qui que ce soit dans les environs de la chambre principale, elles se déplacent immédiatement pour attaquer, s'attendant à ce que leur proie soit affaiblie (et probablement désarmées et sans protection) par le piège de chaleur de la zone 19. Toute goule ou blême en proie à un renvoie de mort-vivant battra en retraite si possible par la porte secrète plutôt que de se précipiter dans le piège brûlant.

Trésor : L'amas de trésor des goules est dispersé sous l'eau qui remplit la chambre. (412 pa, 208 po, 32 pp, et une *potion de restauration mineur*). Une heure de travail (et un test de Fouille (DD 15)) permet de trouver la moitié de cet inventaire. Un test de Fouille (DD 25) permet de trouver la potion et le reste.

21 – LES ESCALIERS AU SEC

Cette zone mène dans une partie sèche du donjon.

Une volée de marches mène hors de l'eau vers un palier sec.

Les goules de la zone 20 poursuivent les personnages fuyant dans cette direction, mais les créatures mort-vivantes ne sont pas disposées à traverser la porte sur ce palier.

22 – LA PIÈCE SANS FROTTEMENT (ND 6)

Cette salle présente plusieurs difficultés.

La porte s'ouvre à l'extrémité Est d'une longue chambre de 6 mètres de large. Sur le mur opposé de la pièce se trouve une autre porte.

Cette chambre semble faire 6 mètres de large et 24 mètres de long, avec un plafond à 6 mètres et une porte à l'extrémité du mur nord. Cependant, le mur illusoire ouest cache encore une longueur de 3 mètres.

Trois embûches distinctes travaillent conjointement pour augmenter le niveau de risque de cette pièce. La harpie dissimulée à l'extrémité lointaine (zone 22C) entonne son chant captivant pour attirer les PJ vers elle, ce qui provoque la chute d'un ou plusieurs d'entre eux dans la première fosse (zone 22A). Ceux qui décident de sauter par-dessus la fosse atterrissent sur le sol sans frottement (zone 22B)

et glissent dans la seconde fosse (zone 22A). Chacun de ces pièges est détaillé dans les sections ci-dessous.

22A – Fosse piégée

Chaque point marqué d'un A indique une fosse de 3 mètres de large sur 3 mètres de profondeur avec des lames enduites de poison recouvrant le fond. Une trappe sournoisement ajustée dissimule la fosse et se déclenche sous le poids d'une créature de taille P ou supérieure. Un personnage debout doit effectuer normalement un jet de sauvegarde pour éviter d'y tomber, mais tout personnage glissant sur la trappe suite à une chute sur le sol sans frottement (voir zone 22B) subit un malus de -5 sur sa sauvegarde.

Puit piégé avec lames empoisonnées : FP 3 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; réactivation automatique ; Réflexes (DD 25), annule ; 3 mètres de profondeur (1d6, chute) ; lames au fond de la fosse: Att (+10 corps à corps, 1d4 lames par cible, chacune infligeant 1d4+1 de dégâts tranchant plus le poison) ; poison (poison de guêpe géante ; blessure ; Vigueur (DD 18), résiste, 1d6 Dex/1d6 Dex) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 25)).

22B – Sol glissant

La partie du sol marqué d'un B ne présente presque aucun frottement. Quiconque pose le pied dans cette partie de la salle doit réussir un test d'Équilibre (DD 20) chaque round pour rester debout sur ce sol incroyablement glissant. Même si un personnage réussit son jet de sauvegarde, il est lentement propulsé vers l'autre extrémité de la salle par son propre élan.

Un personnage qui atterrit sur cette surface après avoir sauté par-dessus la première fosse glisse automatiquement à une vitesse égale à son déplacement normal au sol, le mouvement se produisant au début de son tour. Un changement de direction est seulement possible en se repoussant à l'aide d'un mur, si bien qu'un personnage glissant déclenche presque obligatoirement l'ouverture de la seconde fosse piégée (voir zone 22A).

22C – La chambre cachée

Le mur apparent à l'opposé est en réalité une illusion—la salle se prolonge de 3 autres mètres. Une harpie perverse vie derrière ce mur illusoire, dans la zone 22C.

Créature : La harpie est perchée sur une corniche près du plafond dans le coin sud-ouest

de la zone 22C. Elle est connaît l'existence du mur illusoire et peut donc voir au travers normalement. Elle porte une *broche de défense* (reste 31 pv de protection).

Harpie : pv 31 ; voir *Manuel des Monstres*, page 150.

Tactiques : La harpie commence son chant captivant dès qu'un personnage au moins entre dans la salle. Chaque créature à moins de 90 mètres de distance (jusqu'aux coins de la pièce) doit réussir un jet de Volonté (DD 16) ou être captivé. Une créature captivée marche en direction du chant prenant le chemin le plus direct possible—dans notre cas, en direction de la fosse à l'est. Dès que la fosse est découverte, chaque autre personnage captivé peut tenter un nouveau jet de sauvegarde contre le chant en raison du danger présent sur la trajectoire empruntée.

La harpie continue son chant captivant tant qu'au moins un personnage paraît affecté. Dès qu'elle constate qu'elle ne peut rien faire de plus de cette façon, elle sort de sa cachette et attaque toutes les cibles vulnérables (par exemple des personnages se hissant hors d'une fosse ou gisant sans défense). Les personnages en équilibre font également de bonnes cibles, ceux-ci étant considéré comme pris au dépourvu à moins d'avoir un degré de maîtrise d'au moins 5 en Equilibre. Si un personnage en équilibre subit des dégâts alors qu'il se maintient en équilibre, il doit réussir un autre test d'Equilibre avec le même DD pour rester debout.

Trésor : Derrière le mur illusoire se trouve des os dispersés et un trésor, comprenant 149 pa, 29 po, 3 pp et un parchemin divin de *soins importants* et de *respiration aquatique*.

23 – LE COURS D'EAU AERIEN

La chose la plus étrange dans cette pièce est un cours d'eau surélevé par rapport au sol.

Un cours d'eau coule du côté opposé de cette pièce, mais au lieu de s'écouler normalement dans un creux du sol, il est suspendu dans l'air à plusieurs dizaines de centimètres au dessus du sol. L'eau entre et ressort de la pièce par deux tunnels étroits de 1,80 mètres de diamètre chacun et court rapidement d'ouest en est. Plusieurs planches rectangulaires sont appuyées contre le mur le plus proche.

L'eau ne remplit qu'à moitié les tunnels d'entrée et de sortie, laissant suffisamment d'espace pour manoeuvrer un radeau (voir ci-après).

Huit radeaux rectangulaires, chacun d'environ 1,50 mètres de long sur 60 centimètres de larges, sont adossés contre le mur sud. Ils sont assez larges pour être utilisé par un personnage de taille M ou deux personnages de taille P.

Mettre le radeau dans le cours d'eau et grimper dessus demande un action simple et un test de Dextérité (DD 12) (ou un test de Profession (marin) (DD 10) si une personne est entraîné dans cette compétence). Une fois dessus, un personnage doit réussir un test d'Equilibre (DD



5) au début de chaque tour pour éviter de se retourner avec le radeau. Tout individu tombant à l'eau peut sortir dans la pièce actuelle sur un test de Natation (DD 10) réussi; autrement il est entraîné par le courant.

L'eau coule vivement, se déplaçant à la vitesse de 9 mètres par round. Un radeau occupé se déplace au début du tour de celui qui le manœuvre, après qu'il ait effectué le test d'Equilibre requis. A moins de complications, il met 7 rounds de cette manière pour aller de la zone 23 à la zone 24.

Des personnages soupçonneux peuvent essayer d'éviter ce mode de transport évident. D'autres options sont certainement possibles, comme nager, marcher sur l'eau, ou même voler. Au MJ de juger si ces tentatives sont appropriées à cette situation. Toutefois, quiconque se déplace dans l'eau sans faire de remous, n'alertera pas les occupants de la zone 24.

24 – L'ATTAQUE DE LA RIVIERE (ND 8)

Le cours d'eau émerge dans cette pièce. Lire ou paraphraser le passage suivant lorsque les personnages entrent dans cette chambre.

Le cours d'eau émerge dans une pièce fortement éclairée qui présente des signes d'occupation. Cinq pailles sont dispersées sur le sol, ainsi que des ballots, des vêtements, un peu de nourriture dans des assiettes en fer blanc, et divers autres objets indiquant une occupation très récente. Deux radeaux sont appuyés contre un mur.

Les radeaux sont semblables à ceux de la zone 23. La lumière provient de torches éternelles placées à intervalles réguliers sous la rivière flottante.

Une porte secrète verrouillée dans le mur sud (voir zone 25) mène au couloir sud de la zone 23. Seigneur Bluto (voir ci-dessous) en garde l'unique clé. Il a l'intention d'utiliser le passage pour fuir rapidement si besoin est.

Créature : Seigneur Bluto le Sans Pitié, un guerrier/roublard, fut jadis un respectueux chevalier du royaume avant son accusation dans l'affaire du massacre de la Rivière de Sang. Après s'être échappé de la Prison Royale, ce chevalier devenu fugitif voyagea vers la Montagne au Plumet Blanc en quête de

richesse. Du moins, il se jeta aux mains des serviteurs de Keraptis et se mit au service du sorcier. Seigneur Bluto complotait secrètement contre Keraptis et projetait de récupérer un jour tout le complexe.

Seigneur Bluto dirige un groupe de quatre roublards humains de niveau 1. En plus de leur armement standard, deux d'entre eux sont armés de filets, et les deux autres de piques.

N'importe qui réussissant un test de Connaissance (local) (DD 15) ou Connaissance (noblesse et royauté) (DD 15) reconnaît Seigneur Bluto et se souviendra qu'une récompense de 1000 pièces d'or a été offerte pour sa capture—mort ou vif.

Seigneur Bluto le Sans Pitié : pv 39 ; voir l'encadré ci-dessous pour les caractéristiques.

Roublards (4) : pv 11 ; voir l'encadré ci-dessous pour les caractéristiques.

Tactiques : Si un personnage entre dans cette pièce en radeau ou en nageant dans le cours d'eau flottant, les occupants en sont avertis 2 rounds avant du fait des perturbations provoquées dans le cours d'eau, ce qui leur permet de se préparer. Si tous les personnages utilisent d'autres moyens (comme voler dans la partie supérieure du tunnel), ils n'auront pas le temps de se préparer.

En supposant qu'ils se soient préparés, les deux roublards lancent leurs filets sur les premiers personnages entrant dans la pièce (de préférence les PJ en armure). Ils ne maîtrisent pas les filets, et subissent donc un malus de -4 sur leur jet d'attaque, mais étant donné qu'ils doivent toucher uniquement la CA de contact, aucune grande compétence n'est vraiment nécessaire. Les roublards tiennent les cordes pour ramener les filets, s'assurant que toute créature prise au filet soit automatiquement éjectée de son radeau au début du tour suivant. Un personnage arraché de son radeau de cette façon tombe à terre sans défense. Les deux autres roublards utilisent leur pique contre les occupants des radeaux qui n'ont pas été attrapés par les filets, en tentant de les renverser.

Une fois que le combat de mêlée commence, les quatre roublards lâchent les armes qu'ils ont en main et dégainent leurs rapières. Ils essaient si possible de prendre les PJ en tenaille, utilisant leur compétence d'Acrobaties pour se placer. Seigneur Bluto préfère défier le membre du groupe le plus coriace. Quand il se trouve côte à côte avec un seul ennemi, il utilise son

don de Science de la feinte pour prendre au dépourvu son adversaire ce qui lui permet de placer une attaque sournoise. Lorsqu'il est à côté de plusieurs adversaires, il utilise son don d'Attaque en Rotation pour frapper tous les ennemis avoisinant. Il utilise son don d'Attaque éclair à bon escient durant tout le combat pour se placer en position de prise en tenaille puis revient en position sûre. Il utilise son don d'Expertise du combat seulement lorsqu'il fait face à un adversaire particulièrement facile à toucher, ou comme manoeuvre de retardement. Seigneur Bluto combat jusqu'à ce qu'il lui semble ne plus pouvoir vaincre, il tombe alors à la renverse, permettant à ses serviteurs de le couvrir, pendant qu'il ouvre la porte secrète et s'échappe par le passage.

Trésor : Les objets de valeur possédés par ces bandits sont décrits dans la ligne « possessions » de leur caractéristiques ci-contre. La pièce contient également l'équivalent d'un mois de rations pour cinq personnes. Ils prennent leur eau dans le cours d'eau qui se remplit tout seul magiquement.

SEIGNEUR BLUTO LE SANS PITIE **FP 6**

Gue 4 Rou 2, humain (m), humanoïde (humain) de taille M; **DV** 6; **PV** 39; **Init** +2; **VD** 9m; **CA** 22 (contact 11, pris au dépourvu 21); **BBA** +5; **Lutte** +8; **Att/Out** épée longue de maître (+10 corps à corps, 1D8+3/19-20); **AS** attaque sournoise (+1d6); **Part** esquive totale; recherche des pièges; **AL** NM; **JS Réf** +6, **Vig** +5, **Vol** +0; **For** 16, **Dex** 14, **Con** 12, **Int** 13, **Sag** 8, **Cha** 10; **Lang:** Commun, Céleste

Compétences: Bluff +9, Déguisement +0 (+2 jouer un rôle), Diplomatie +5, Dressage +7, Equitation +4, Intimidation +9, Perception auditive +8, Sauter +10

Dons: Arme de prédilection (épée longue), Attaque Eclair (se déplace d'un totale de 9 mètres avant et après l'attaque), Attaque en rotation (permet en une action complexe d'attaquer tous les ennemis à portée à l'épée longue), Esquive, Expertise du combat (échange un malus de -2 à l'attaque contre un bonus de +2 à la CA), Science de la feinte (permet par une action de mouvement et un test de Bluff de prendre au dépourvu un adversaire), Souplesse du serpent

Possessions: *Harnois+1*, écu en acier, épée longue de maître, *botte de sept lieues*, la clé de la zone 25, 117 po

Phrase type : « Bande d'idiots, vous ne m'aurez jamais vivant ! »

ROUBLARDS (4)

FP 2

Rou 2, humain (m); humanoïde (humain) de taille M; **DV** 2; **PV** 11; **Init** +6; **VD** 9m; **CA** 15 (contact 12, pris au dépourvu 13); **BBA** +1; **Lutte** +2; rapière de maître (+4 corps à corps, 1D6+1/18-20) ou pique de maître (+2 corps à corps, 1D8+1/x3) ou filet de maître (+0 contact à distance, aucun dégât); **AS** attaque sournoise (+1d6); **Part** esquive totale, recherche des pièges; **AL** NM; **JS Réf** +5, **Vig** +2, **Vol** +1; **For** 13, **Dex** 15, **Con** 14, **Int** 8, **Sag** 12, **Cha** 10; **Lang :** Commun

Compétences: Acrobaties +9, Crochetage +7, Déplacement silencieux +7, Détection +6, Discrétion +7, Equilibre +4, Escalader +6, Perception auditive +6, Saut +8

Dons: Attaque en Finesse, Science de l'initiative

Possessions: armure de cuir clouté de maître, filet de maître ou pique de maître, rapière de maître, 50 po

Phrase type : « C'est comme si on poignardait des canards sur un étang chef ! »

25 – LE PASSAGE SECRET

Ce passage secret mène du couloir sud de la zone 23 à la zone 25.

Un tunnel étroit et poussiéreux s'enfonce dans l'obscurité.

On peut accéder à ce couloir de 1,50 mètres de large uniquement par la porte secrète verrouillée de la zone 24 et par le couloir sud de la zone 23 (Fouille (DD 25) pour la trouver; Crochetage (DD 25) pour l'ouvrir). Seigneur Bluto porte la seule clé; aucun de ses hommes de mains ne connaît l'existence de la porte.

26 – LES TERRASSES FATALES (ND 6 PAR TERRASSE)

Cette salle offre une grande variété de défis.

Des sources de lumière invisibles illuminent une vaste salle. Un ensemble de paliers entourant la pièce crée un effet d'escalier, dont les larges bordures mènent à une zone centrale environ 12 mètres plus bas. D'étranges créatures rôdent sur chaque palier.

Cette immense salle est construite comme un ensemble de terrasses rectangulaires concentriques descendant par palier de 3 mètres jusqu'au sol 12 mètres en dessous de

l'entrée. Le niveau supérieur (26A) est nu et sans particularité, mais chaque niveau inférieur contient des créatures affamées prêtes à dévorer les PJ. Deux des terrasses (26B et 26D) sont remplies d'eau à ras bord, comme de gigantesques réservoirs. Une porte de sortie se trouve sur le mur opposé du niveau le plus bas (26E).

Chaque terrasse est entourée par un mur et un plafond de 15 centimètres d'épaisseur construit dans un métal qui a été rendu transparent et qui a subi un traitement magique. Cette structure transforme tout simplement chaque terrasse en un couloir de 3 mètres de large sur 3 mètres de haut qui encercle la salle. L'unique accès à une terrasse est un sas vertical entre chacune d'elles. Ces points d'accès sont marqués des lettres minuscules "b", "c", "d" et "e" sur la carte.

Mur des terrasses : Solidité 20 ; pr 360 par section de 1,50 mètres ; DD 66 pour enfoncer. Si les personnages parviennent d'une façon ou d'une autre à créer une brèche dans un des murs retenant l'eau, la vidange de secours de ce niveau s'active immédiatement, siphonnant la majeure partie de l'eau vers des réservoirs souterrains. Seul un tiers de l'eau se déverse par le mur endommagé, inondant brièvement la surface au dessus du niveau inférieur sur une hauteur d'environ 1,50 mètres. Durant les minutes suivantes, cette eau s'écoule dans les mêmes réservoirs de stockage par de petits conduits dans le mur.

26A – Terrasse vide

Ce niveau ne comporte aucune créature ni aucun centre d'intérêt particulier. Au point marqué d'un "b" se trouve un sas vertical menant à la terrasse inférieure 26B.

26B – Terrasse de l'océan

Ce niveau est entièrement rempli d'eau. Tout personnage souhaitant le traverser doit retenir son souffle ou avoir des pouvoirs spéciaux pour survivre sous l'eau. Voir les Combats Sous-Marins en page 92 du *Guide du Maître* pour obtenir des informations sur la gestion des combats à ce niveau.

Au point "c" se trouve un sas vertical scellé menant à la terrasse inférieure en 26C. Pour ouvrir le sas, un personnage doit d'abord abaisser un levier près de la porte pour vidanger l'eau de ce niveau dans les réservoirs souterrains—ce processus prends 5 rounds. Dix minutes après que le levier ait été baissé, il se

relève, scellant le sas et remplissant à nouveau la terrasse d'eau.

Créature : Deux Homarteleur [*Hammerclaws*] (voir *Stormwrack*, page 152) rôdent dans cette zone. Un homarteleur est une sorte de langouste de 3 mètres de long, un prédateur aquatique employant une impulsion sonique pour assommer ça proie. Il possède une carapace chinée de nuances pourpre pâle, des yeux bleus pédonculés, et des pinces démesurées. Les homarteleurs sont vicieux et rusés, et ils utilisent souvent des tactiques d'une intelligence étonnante.

Lorsque les PJ arrivent, les créatures sont positionnées aléatoirement dans les coins de la terrasse, mais ils se déplacent pour attaquer les intrus.

Homarteleur [*Hammerclaws*](2) : pv 54 chacun ; voir *Stormwrack*, page 152, ainsi que l'encadré ci-dessous pour les caractéristiques.

Tactiques : Dès qu'un homarteleur s'approche à moins de 9 mètres d'au moins un PJ, il utilise son impulsion sonique pour tenter d'assommer ce personnage. Il n'entre pas en combat de mêlée à moins que sa proie ne paraisse assommer ou inconsciente. Tout homarteleur réduit à 20 pv ou moins fuit le combat.

HOMARTELEUR [*HAMMERCLAW*] FP4

créature magique (aquatique) de taille G; DV 6; PV 54; Init +4; VD 6m; CA 19(contact 10, pris au dépourvu 19); BBA +6; Lutte +14; Att pince (+10 corps à corps, 1d6+4); Out 2 pinces (+10 corps à corps, 1d6+4); AS constriction (2d6+4), étreinte, impulsion sonique; Part amphibie, résistance au son (10), vision dans le noir (18m); AL NM; JS Réf +5, Vig +8, Vol +5; For 19, Dex 10, Con 17, Int 4, Sag 12, Cha 8;

Compétences : Détection +6, Discrétion +7 (+11 dans les zones rocailleuses), Natation +12, Perception auditive +6, Saut +8

Dons : Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer

Amphibie (Ext) : Bien que les homarteleurs soient aquatiques, ils peuvent survivre indéfiniment sur terre.

Constriction (Ext) : S'il remporte un test de lutte, un homarteleur inflige 2D6+4 points de dégâts.

Etreinte (Ext) : Pour utiliser ce pouvoir, un homarteleur doit réussir une attaque de pince sur un adversaire ayant une taille inférieur ou égale à la sienne. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans

provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il agrippe son adversaire et peut utiliser son pouvoir de constriction.

Impulsion sonore [sonic pulse] (Sur): Un homarteleur peut créer un cône mortel d'énergie sonore en faisant claquer ses énormes pinces. Ce cône a une portée de 9m. Toute créature dans la zone subit 4d6 points de dégâts de son et se retrouve inconsciente pour 1d4 rounds. Un jet de Vigueur (DD 16) permet de ne pas tomber inconscient et réduit les dégâts de moitié.

26C – Terrasse du désert

Une mince couche de sable recouvre le sol de ce niveau aride, et des os desséchés sont dispersés un peu partout. Un sas se trouve au point marqué d'un "d" et mène à la terrasse inférieure (26D).

Créatures : Trois Grands scorpions monstrueux errent sur cette terrasse. Bien qu'ils ne soient pas terriblement dangereux individuellement, cette rencontre pourrait rapidement s'avérer mortelle si un scorpion réussissait à séparer un personnage du reste du groupe. (voir Tactiques, ci-dessous).

Grand Scorpion Monstrueux (3) : pv 32 chacun ; voir *Manuel des Monstres*, page 289.

Tactiques: Dès qu'un personnage pose le pied sur ce niveau, les scorpions se déplacent

pour encercler les intrus et les attaquer en tout sens. Si un scorpion est parvenu à remporter un test de lutte contre un personnage et réussi un autre test de lutte, il tire sa victime en une action simple à 7,50 mètres du reste du groupe, permettant potentiellement à un autre scorpion de prendre sa place. Les scorpions combattent jusqu'à la mort.

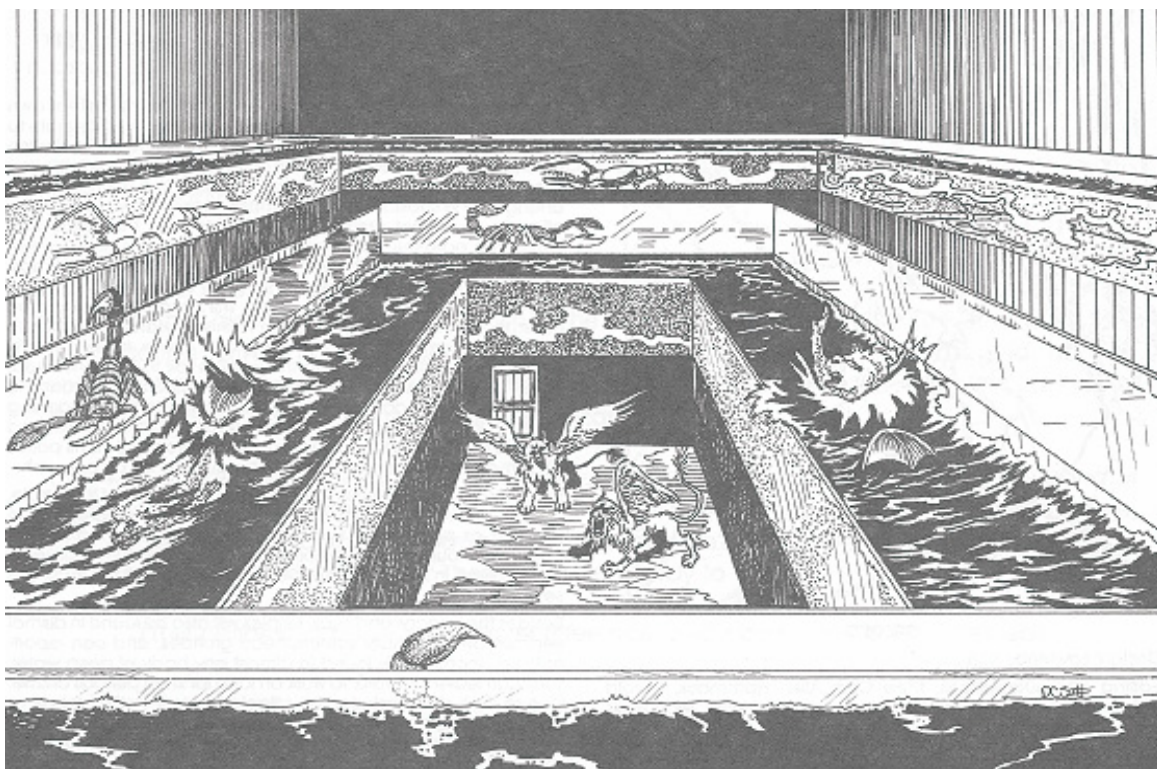
26D – Terrasse funeste inondée

A ce niveau la hauteur d'eau est de seulement 2,40 mètres, ainsi les personnages n'ont pas besoin de respirer sous l'eau pour se déplacer (cependant ce pouvoir pourrait être d'une aide précieuse). Tout personnage victime du poison des scorpions ne pourra pas retenir son souffle de façon aussi importante à cause de sa Constitution réduite.

Un sas fermé se trouve au point marqué "e" menant à la terrasse inférieure (26E). Un levier à côté de la porte du sas fonctionne exactement comme le levier de la terrasse 26B (voir ci-avant).

Créatures : Deux félins marins nagent dans cette terrasse. Ils attaquent à vu, se déplaçant sur la terrasse pour entourer les intrus. Un félin marin réduit à 20 points de vie ou moins fuit le combat.

Félin marin (2) : pv 51 chacun ; voir *Manuel des Monstres*, page 111.



26E – Terrasse centrale

Le niveau le plus bas est recouvert complètement par un plafond transparent du même fer magique qui enferme les niveaux supérieurs, de sorte qu'un visiteur qui volerait ne peut pas contourner les autres terrasses pour venir jusqu'ici. Lire ou paraphraser le paragraphe suivant lorsque les PJ arrivent.

Cette terrasse est jonchée d'os rongés, et de profondes rainures dans les murs de pierre sont les témoins silencieux de la colère d'une créature mortifiée par son emprisonnement.

Plusieurs petits conduits apparaissent dans le sol de cette terrasse, et sur le mur distant se trouve une porte de bois renforcée. Tout individu l'inspectant peut facilement déterminer qu'elle est verrouillée des deux côtés (Crochetage DD 30), si bien quelque soit la menace se présentant derrière elle se trouve emprisonnée. Aucune clé n'existe pour cette porte.

Créatures : deux manticores vivent sur cette terrasse. Le plafond bas les empêche d'utiliser leurs ailes pour avoir l'avantage habituel sur leurs attaquants, mais elles restent néanmoins de redoutables adversaires. Elles regardent les intrus se déplaçant au niveau supérieur et se préparent à envoyer des volées de piquants avec leur queue dès que le premier personnage

descend du sas de la terrasse 26D. Comme elles ne peuvent s'échapper de ce niveau, les manticores combattent jusqu'à la mort.

Manticores (2) : pv 57 chacune ; voir *Manuel des Monstres*, page 184.

Ajustement aux PX : Réduire la récompense en PX de 25% pour avoir terrassé les manticores afin de refléter leur manque de mobilité.

27 – L'ANTRE DE QESNEF (ND 8)

Cette chambre est l'antre d'un autre serviteur puissant de Keraptis.

Une fine nappe de brouillard remplit ce couloir. Bien qu'elle n'obstrue pas la vision, elle crée une atmosphère plutôt macabre.

Le brouillard est en réalité une *brume mentale*. Tout personnage entrant dans le couloir doit réussir un jet de Volonté (DD 17) ou subir un malus d'aptitude de -10 aux tests de Sagesse et aux jets de Volonté tant qu'il reste dans le couloir ainsi que pour 2d6 rounds après qu'il en soit sorti. Ne pas donner aux joueurs le résultat de leur jet de sauvegarde—notez simplement la réussite et l'échec de chaque personnage et appliquez le malus dans les situations adéquate (comme lorsqu'un personnage doit effectuer un test de Perception auditive pour écouter à une porte, ou un test de Détection ou de Psychologie lors d'interaction avec l'occupant



de la pièce ; voir ci-dessous).

Comme pour la porte de la zone 26, celle-ci est verrouillée des deux côtés (Crochetage (DD 30)). Le bruit provoqué par les personnages travaillant à l'ouverture de la porte alertera Qesnef de leur approche s'il réussit un test de Perception auditive (Perception auditive +10), mais, qu'il les ait entendu ou pas, il apparaîtra toujours sous sa fausse identité (Fenseq l'halfelin) lorsqu'ils entreront. Une fois que les PJ ouvrent la porte, lire ou paraphraser le texte suivant.

Cette chambre est lumineuse et très luxueuse. A 4,50 mètres au dessus de vos têtes s'ouvre un plafond voûté décoré de volutes et de mosaïques. D'épais tapis et coussins s'étalent sur le sol et des tapisseries couvrent les murs. Un divan somptueux de 3,60 mètres sur 1,50 mètres trône au centre de la pièce, et dans un coin se tient un narghilé de 1,80 mètres.

Une épée à deux mains conçue pour une créature de taille G est suspendue hors de vue au dessus de la porte, jusqu'à ce qu'une personne qui est entrée regarde en arrière. Inutile de préciser aux joueurs la taille inhabituelle de l'ameublement, mais un PJ assez vif devrait trouver cela bizarre.

Créature : Qesnef l'ogre mage vit ici depuis qu'il a perdu un pari avec Keraptis, et il passe la majeure partie de son temps à essayer de trouver le moyen de rendre la monnaie au magicien pour cet affront. Actuellement, Qesnef apparaît comme étant un halfelin nantis. Sous cette forme, il a les ajustements de caractéristiques suivants :

Ogre Mage : pv 37 ; CA 19 (contact 9, pris au dépourvu 19); voir *Manuel des Monstres*, page 207.

Qesnef sous forme d'Halfelin : VD: 6 m, CA 17 (contact 12, pris au dépourvu 16); Lutte -2 ; Att non ; JS Réf +2, Vig +4; For 8 Dex 12, Con 10.

Tactiques : Qesnef prétend être un guerrier halfelin du nom de Fenseq qui a été retenu prisonnier en échange d'une rançon pendant plusieurs mois par l'horrible magicien Keraptis. Bien que le modificateur au Bluff des ogres mages ne soit que de +3, et que son modificateur en Déguisement (avec le bonus de +10 de *transformation*) est de +13, il compte sur l'effet de la *brume mentale* du couloir pour l'aider à faire passer son mensonge. Un sort de *détection du mal* révèle une faible aura de Mal



émanant de Qesnef.

Qesnef préférerait si possible éviter le combat. Il est bien disposé à accompagner les personnages hors du donjon, cela lui permettant de mettre fin à son emprisonnement. (Keraptis n'a pas été assez précis dans ses ordres; il avait seulement précisé que l'ogre mage ne devrait pas partir de son propre chef). S'il en a l'opportunité, Qesnef pourrait utiliser son pouvoir de *charme-personne* contre un PJ peu méfiant, mais il ne le fera que s'il pense avoir besoin d'un allié supplémentaire.

Si sa fausse identité est démasquée, Qesnef devient immédiatement invisible et se glissera plus loin dans un coin sûr. (Déplacement silencieux +3 incluant le bonus de +2 pour les tapis épais). Au round suivant, il utilise ses *chaussons d'araignée* pour se déplacer au plafond. Là, il utilise son pouvoir de *ténèbre* pour semer la confusion parmi les personnages, se déplaçant au grès des besoins entre chaque utilisation. (Qesnef n'y voit pas plus que les PJ dans les ténèbres magiques, mais il suppose qu'il arrivera à les deviner).

Après quelques rounds, il dissipe son effet de *transformation* pour laisser apparaître sa véritable forme et récupérer son épée à deux mains. Alors seulement il attaquera les personnages, utilisant un *cône de froid* contre un groupe ou

en délivrant une attaque de son épée à deux mains contre un unique ennemi (pris au dépourvu). S'il est réduit à 10 points de vie ou moins, Qesnef passe sous forme gazeuse et, tant qu'il est masqué par l'obscurité, glisse dans son grand narghilé. Puis il attend simplement que les PJ quittent sa chambre avant de réapparaître sous sa forme physique.

Trésor : Qesnef porte toujours une *chemise de mailles en mithral +1* (traité magiquement pour se réajuster automatiquement à toute forme humanoïde; considéré comme une *armure de mithral +2* en ce qui concerne sa valeur) et des *chaussons d'araignée*. Son épée à deux mains de taille G est suspendue au dessus de la porte lorsqu'elle n'est pas utilisée. Le mobilier dans la pièce est de bonne qualité, mais il n'a aucune valeur particulière à l'exception d'une tapisserie, qui vaut 2500 po et pèse environ 15 kg. (test d'Estimation (DD 12) pour l'identifier).

Dans une malle d'acajou sous le divan repose l'épée à deux mains connue sous le nom de Rasoiron (voir en Annexe pour sa description). Qesnef est un peu effrayé par cette arme et préfère ne pas du tout la toucher.

LE DEPART (ND8)

Si les PJ parviennent à obtenir les trois armes légendaires volées, Keraptis envoie un de ses serviteurs de confiance (un éfrit invisible du nom de Xonxin) pour aller à leur rencontre sur leur chemin vers la sortie de la montagne. Puisque Etrusca n'est plus ici, elle ne peut pas demander aux PJ de répéter la réponse à ça dernière énigme, si bien qu'ils deviennent vulnérables au symbole du couloir par lequel ils approchent (et tout autres symboles qu'ils peuvent déclencher durant la rencontre).

Lire ou paraphraser le texte suivant lorsque les personnages approchent de la zone 2 pour la dernière fois.

La pile d'ossements qui bloquait auparavant cette intersection maintenant devenue familière a été dispersée aux quatre coins de sorte que seul quelques fragments d'os noircis émergent de la surface de l'eau. Au milieu des ces débris se tient une silhouette humanoïde, le visage dissimulée dans l'ombre d'une capuche. « *Vous ne pensiez pas partir quand même ?* » dit la silhouette d'une voix profonde et mélodieuse. « *Vous semblez tellement*

vous amuser que je ne peux sincèrement pas vous laisser partir, surtout en emportant ces petits objets de collection qui m'appartiennent. Et puisque vous avez éliminé tous leurs gardiens, vous allez rester simplement ici pour prendre leurs places. Je vais devoir vous demander de laisser toutes vos ridicules armes derrière vous et laisser mon serviteur Xonxin vous escorter jusqu'au Centre d'Endoctrinement. Je serai très déçu si vous causiez des ennuis et forciez Xonxin à vous supprimer. Ne vous en faites pas—vous vous plairez ici. »

La silhouette est en réalité une *image permanente* créée par l'éfrit, qui peut la déplacer dans toutes les directions jusqu'à 12 mètres à partir du centre de l'intersection.

Pièges : Les quatre symboles créés par la sphinge sont encore présents, cependant Xonxin s'y est adapté et est ainsi immunisé.

Créature : Au croisement, à la place d'Etrusca, attend maintenant, invisible, un éfrit du nom de Xonxin.

Efrit : pv 65 ; voir *Manuel des Monstres*, page 129.

Tactiques : Xonxin préfère patienter jusqu'à ce que le groupe soit affecté par un ou plusieurs des symboles d'Etrusca (et ait de préférence gaspillé quelques ressources en attaquant l'*image permanente*) avant de ce lancer au combat. Dès que la bataille commence, il essaie de diviser le groupe avec un *mur de feu*, puis utilise son *rayon ardent* (distance +13) et combat au corps à corps contre les ennemis à sa portée. Xonxin aime également utiliser *pyrotechnie* sur un feu (comme *mur de feu*) pour créer un nuage de fumée.

Xonxin combat jusqu'à ce qu'il soit réduit à 15 pv ou moins, il se transforme alors en forme gazeuse et se mélange au nuage de fumée créé par sa *pyrotechnie* (ce qui le rend invisible très efficacement). Il ne poursuivra pas le groupe; il fera simplement un rapport à Keraptis.

CONCLUSION DE L'AVENTURE

Si les PJ sont vaincus, ou pour quelques raisons décident de se rendre au Centre d'Endoctrinement, Xonxin apparaît sous sa véritable forme, s'assure qu'ils sont désarmés, et les mène dans une section cachée de la montagne pour rencontrer Keraptis. Faites jouer le trajet et la

préparation de leur asservissement en suivant votre intuition, en utilisant votre imagination et votre créativité. Vous êtes libre de développer les ramifications de la situation inextricable dans laquelle se retrouve le groupe, mais ne la rendait pas forcément fatale. Peut être que le lavage de cerveau qu'exécute Keraptis n'agit pas tout à fait correctement sur l'un des PJ, qui pourra alors trouver un moyen de libérer ses compagnons. Où peut être qu'un nouveau groupe de PJ devra être expédié pour sauver de leur captivité les nouveaux habitants de la Montagne au Plumet Blanc. Quoique vous décidiez, faite en sorte que les aventures suivantes soient amusantes et intéressantes.

D'autre part, si les personnages parviennent à s'échapper de la Montagne au Plumet Blanc en ayant retrouvé l'arme légendaire pour laquelle ils ont été engagés, leur employeur les récompense avec un coffre contenant 10000 pièces d'or. Tous les trésors supplémentaires qu'ils ont découverts—incluant les deux autres armes légendaires—pourront être conservé.

AUTRES AVENTURES

Les personnages volant Keraptis s'attireront le courroux de ce magicien puissant et quasi-immortel. Ce qui résulte exactement de cette antipathie reste à la discrétion du MJ. Cependant, depuis que Keraptis aspire à ces trois armes légendaires (quelqu'en soit le but ou la raison), il pourrait bien ressurgir pour les chercher à nouveau, par l'intermédiaire de serviteurs, voir personnellement.

ANNEXE : LES ARMES LÉGENDAIRES

Chacune des armes particulières trouvées dans la Montagne au Plumet Blanc ont été créées en utilisant les règles présentées dans le livre *Weapons of Legacy*. Bien que chacune débute comme une arme +1, les personnages peuvent débloquent leurs pouvoirs spéciaux en effectuant des recherches sur leur histoire (un processus demandant des tests de Connaissance (histoire) de DD variable) et accomplissant certains rituels. Les tests et rituels requis sont décrits dans le paragraphe de chaque arme. Consultez *Weapons of Legacy* pour plus de détails sur la façon d'utiliser ces informations.

Si vous n'avez pas le livre *Weapons of Legacy*, vous pouvez simplement considérer que chacune d'elle est une arme +1 avec une

pouvoir spécial extraordinaire (donné dans sa description sous la forme de signes avant-coureur) et utiliser les histoires des armes pour agrémenter le jeu.

RASOIRNOIR, L'ÉPÉE DES ÂMES

Rasoirnoir est une épée à 2 mains qui semble forgé dans un alliage d'acier inconnu. Elle est placée dans un fourreau noir décoré de morceaux d'obsidienne taillés.

Caractéristiques sans pouvoirs ancestraux [*Non legacy Game Statistics*]: épée à deux mains +1 ; valeur 2350 po

Signes avant-coureur [*Omen*]: Lorsqu'elle est portée, *Rasoirnoir* scintille comme une portion de ciel nocturne étoilé. Son porteur peut entendre de faibles chuchotements chaque fois qu'il applique un coup mortel à une créature vivante.

Histoire

Aucun être vivant ne peut franchement identifié le matériau dans lequel a été fabriqué *Rasoirnoir* car l'épée provient d'une autre réalité, disparue depuis longtemps, dont les lois physiques variaient de celles qui définissent le multivers connu par les sages actuels et les arpenteurs de plans. A la fin des temps de cette réalité, le magicien Keraptis ramena l'arme originaire de ce multivers dans le sien. **(Connaissance (histoire) DD 15)**

En réalité, la forme actuelle de *Rasoirnoir* n'est pas sa véritable forme. A l'origine, l'épée à deux mains était une créature vivante—originaire du multivers singulier que visita Keraptis. Par un étrange rituel pratiqué par les habitants de cette dimension, Keraptis plia d'abord la volonté de l'entité, puis sa forme, jusqu'à ce qu'il obtienne l'arme désirée. **(Connaissance (histoire) DD 20 ; rituel de Domination de la lame)**

Les souverains de la dimension originelle de *Rasoirnoir* étaient des êtres puissants qui contrôlaient tous les plans d'existence connus de leur multivers. L'ordre était absolu—l'entropie et les dégénérescences de tout genre avaient presque été entièrement éradiquées. Mais en dépit du pouvoir que ces dirigeants détenaient, leur contrôle plus tard vacilla, permettant à d'horribles créatures de royaumes interdits de se déverser dans leur multivers empoisonnant toute la réalité. **(Connaissance (histoire) DD 25 ; rituel d'Ouverture de l'Âme ; voir ci-après)**

Dans son état d'origine, *Rasoirnoir* n'était pas un être vivant; c'était une puissante créature mort-vivante semblable à un atropal (voir *Campagnes Légendaires*). En fait, l'entité connue sous le nom de *Rasoirnoir* ne devrait jamais avoir existé—aussi bien dans notre réalité que dans la sienne. C'était une des premières abominables créatures qui envahirent ce multivers depuis longtemps perdu, et les dirigeants de cette dimension étaient tous trop pressés d'effacer toute preuve que leur contrôle n'était pas aussi total qu'ils l'avaient souhaité. Ainsi, ils offrirent à Keraptis le savoir afin de replier l'entité dans cette forme actuelle en paiement pour son exil définitif de leur royaume. (**Connaissance (histoire) DD 30 ; rituel de l'Exile du Damné ; voir ci-après**).

Rituels Ancestraux [*Legacy Rituals*]

Les trois rituels suivant sont nécessaires pour débloquent tous les pouvoirs de *Rasoirnoir*.

Domination de la lame : Vous devez enduire *Rasoirnoir* d'huiles spéciales pour ramener temporairement son esprit à la vie, puis celui-ci vaincre dans une épreuve de volonté. Pour cela, vous devez méditer de façon ininterrompue pendant 1 minute tout en tenant la lame, puis réussir un test de Concentration (DD 15). Il n'est pas possible de « faire 10 » sur ce test, ni de pouvoir tirer bénéfice d'un quelconque modificateur de compétence à l'exception de celui dérivant de votre propre degré de maîtrise, de vos scores de caractéristique et de vos dons. Si c'est un échec, vous perdez un niveau et devez immédiatement refaire cette épreuve de volonté. Tout échec détruit les composantes utilisées pour enduire la lame. Pour récupérer les niveaux perdus, il faut réussir un jet de Vigueur (DD 15) au bout de 24 heures. *Coût :* 1500 po. *Don accordé :* Héritage (*Rasoirnoir*) [*Least Legacy (Blackrazor)*]

Ouverture de l'Âme : Vous devez perdre au moins deux niveaux provenant d'un unique adversaire mort-vivant dont le FP est supérieur ou égal à votre niveau. Vous ne pouvez pas récupérer ces niveaux par d'autres moyens que la réussite d'un jet normal de Vigueur. *Coût :* 13000 po. *Don accordé :* Héritage supérieur (*Rasoirnoir*) [*Lesser Legacy (Blackrazor)*]

Exile du Damné : Vous devez voyager sur le plan d'Énergie Négative et effectuer un rite de 8 heures pour que *Rasoirnoir* s'adapte aux forces dévitalisantes de ce plan. *Coût :* 40000 po. *Don accordé :* Héritage suprême (*Rasoirnoir*).

TABLE A-1 : RASOIRNOIR

Niveau porteur	Malus Attaque	Malus Vigueur	Perte de Pv	Ego	Pouvoirs
5	-	-	-	3	Conscience
6	-1	-	-	3	Protection Mental +1
7	-	-1	2	4	épée à 2 mains +2
8	-	-	2	8	Conscience supérieure
9	-	-2	-	9	Détection de la vie
10	-	-	2	9	Beuveuse d'âme 1 fois/jour
11	-	-	-	12	Conscience suprême
12	-2	-	-	13	épée à 2 mains +3
13	-	-	-	15	Beuveuse d'âme 3 fois/jour
14	-	-	2	15	Protection Mental +3
15	-	-3	-	15	-
16	-	-	2	15	Rapidité 10 rounds/jour
17	-	-	-	19	Beuveuse d'âme (automatique)
18	-3	-	-	21	épée à 2 mains +3 vicieuse
19	-	-	-	21	Protection Mental +5
20	-	-4	-	23	épée à 2 mains +5 vicieuse

[*Greater Legacy (Blackrazor)*]

Conditions requises pour le porteur [*Wielder Requirements*]

Les guerriers et barbares sont les personnages les plus aptes à utiliser *Rasoirnoir*, bien que sa mélodie de sirène ait tenté bien des hommes et femmes de toutes professions, en passant par de sordides roubleurs jusqu'aux nobles paladins. Les conditions requises pour son porteur sont ridiculement simples à réunir—un personnage n'a pas besoin de maîtriser la lame pour débloquent ses pouvoirs.

Conditions requises pour le porteur de *Rasoirnoir*

Bonus de Base à l'Attaque de +3

Pouvoirs ancestraux [*Legacy Item Abilities*]

Tout ce qui suit décrit les pouvoirs ancestraux de *Rasoirnoir*.

Conscience (Ext) [*Sentience*]: L'esprit malin de *Rasoirnoir* se réveille lentement tandis que son porteur augmente en puissance.

Conscience [Sentience, least]: Lorsque vous atteignez le niveau 5, l'esprit malin de *Rasoirnoir* commence à s'éveiller, et l'épée à deux mains devient un objet intelligent (int 13, sag 10, cha 13). Sa valeur d'Ego commence à 3 et augmente comme indiqué dans le Tableau A-1: *Rasoirnoir*. Un conflit de personnalité se produit chaque fois que le porteur tente d'utiliser une arme de mêlée autre que *Rasoirnoir*—même contre des ennemis morts-vivants. L'alignement de *Rasoirnoir* est chaotique neutre, et elle communique par télépathie. Son dessein est une faim insatiable, essentiellement dirigée à l'encontre de puissantes créatures vivantes. L'épée à deux mains peut voir jusqu'à une distance de 18 mètres et entendre à une distance équivalente.

Conscience supérieure [Sentience, minor]: Lorsque vous atteignez le niveau 8, les valeurs d'Intelligence et de Charisme de *Rasoirnoir* passe à 16. Elle peut maintenant communiquer télépathiquement et parle l'Abyssale, le Commun, le Draconique et le Géant. Elle peut voir jusqu'à une distance de 18 mètres en utilisant la vision dans le noir et entendre à une distance équivalente.

Conscience suprême [Sentience, major] : Lorsque vous atteignez le niveau 11, la conscience de l'arme est totalement éveillée. Ses valeurs d'Intelligence et de Charisme passe à 18, et elle gagne la capacité de parler l'Infernal en plus des autres langues. Elle peut entendre jusqu'à 36 mètres et voir à la même distance en utilisant la vision dans le noir, de plus elle possède la vision aveugle jusqu'à 36 mètres.

Protection Mentale (Sur) [Mental ward] : En tenant *Rasoirnoir*, vous gagnez un bonus aux sauvegardes contre les effets mentaux. Lorsque vous atteignez le niveau 6, ce bonus est de +1, mais il passe à +3 au niveau 14 et à +5 au niveau 19.

Détection de la vie (Spe) [Detect life] : En tenant *Rasoirnoir* et en prononçant un mot de commande, vous pouvez détecter la présence de créatures vivantes trois fois par jour. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *détection des morts-vivants* (niveau 5 de lanceur de sorts), à l'exception faite qu'il révèle uniquement la présence ou l'absence de créatures vivantes (ainsi que leur nombre et la force de leurs auras, dans les rounds suivants). Les auras persistantes de créatures vivantes ne sont pas détectés.

Buveuse d'âme (Sur) [Soul drinking] : Lorsqu'un coup asséné avec *Rasoirnoir* réduit un adversaire vivant à 0 point de vie ou moins (même -10 ou inférieur), vous pouvez provoquer un effet de *mise à mort* ciblé sur cette créature par une action rapide. Le jet de Volonté a un DD de 12 + le modificateur de Charisme le plus important entre *Rasoirnoir* et le porteur. Si la créature rate sa sauvegarde et meurt de cet effet, elle est absorbée dans *Rasoirnoir*. Toute créature tuée de cette manière ne peut être rappelé à la vie par aucune magie de puissance inférieur à un sort de *miracle*, *résurrection suprême* ou *souhait*.

Si vous utilisez par erreur ce pouvoir sur une créature mort-vivante, cela compte comme une utilisation journalière, mais au lieu des effets normaux, vous perdez un niveau (le DD du jet de Vigueur pour récupérer ce niveau au bout de



24 heures est de 12 + modificateur de Charisme de *Rasoirnoir*) et la créature mort-vivante gagne 5 points de vie temporaires. Si le total de vos niveaux perdus est supérieur ou égal à vos DèS de Vie à cause d'un niveau perdu par l'utilisation de *Rasoirnoir*, vous mourrez et votre âme est absorbé dans la lame comme si vous aviez été tué par son effet de *mise à mort*.

Vous pouvez utiliser ce pouvoir une fois par jour au niveau 10, ou trois fois par jour au niveau 13. Lorsque vous atteignez le niveau 17, cet effet se produit automatiquement à chaque fois qu'un adversaire est réduit à 0 point de vie ou moins par l'arme. Elle n'exige aucune activation, et vous ne pouvez l'empêcher de se produire, même quand vous utilisez l'arme contre des créatures mort-vivantes. Les avantages gagnés suite à de multiples utilisations de ce pouvoir ne se cumulent pas—chaque utilisation postérieure remplaçant simplement tout effet précédent.

Rapidité (Spe) : Commençant au niveau 16, vous pouvez agir comme si vous étiez affecté par le sort *rapidité* (niveau 10 de lanceur de sort) jusqu'à 10 rounds par jour. Activer ou mettre fin à cet effet est une action livre, et la durée de l'effet de *rapidité* n'a pas besoin de correspondre à des rounds consécutifs.

VAGUE

Vague est un trident dont la tête est forgée dans un acier aux reflets bleu-vert distinctifs. Le manche de bois est délicatement ciselé de poissons, d'algues torsadées et de motifs aquatiques similaires.

Caractéristiques sans pouvoirs ancestraux [*Non legacy Game Statistics*]: *trident +1* ; Valeur : 2315 po.

Signes avant-coureurs [Omen] : Tout individu saisissant *Vague* entend un bruit distant constant semblable aux vagues déferlant sur un rivage invisible. En prenant un round de concentration, le porteur peut ressentir la distance et la direction de la surface d'eau la plus proche d'une taille au moins égale à celle d'un petit étang.

Histoire

D'après la légende, le trident *Vague* fut forgé par des géants qui étaient emprisonnés sur une île déserte affublé du nom de la Forge du Tonnerre par les agents d'une divinité de l'océan appelée communément la Reine de la Mer. La première héroïne à le porter était la

demi géante Dravenda, dont on dit qu'elle était la fille de la Reine de la Mer en personne, qu'elle l'aurait utilisé par rébellion contre les serviteurs de sa mère et qu'elle paya de sa vie cette insolence. (**Connaissance(histoire) DD15**).

Dravenda utilisa *Vague* dans une combat épique contre un énorme crabe qui était vraisemblablement un autre rejeton de la Reine de la Mer (et de par ce fait, le demi-frère de Dravenda). Dravenda lutta bravement, mais elle s'affaiblit de plus en plus alors que la bataille faisait rage. Finalement, alors qu'elle était prise dans la pince colossale du crabe, elle parvint à lancer son trident dans un interstice du blindage d'adamantium de la créature, le tuant instantanément. Dravenda mourut dans la bataille le jour suivant, et ses parents inhumèrent *Vague* avec elle. (**Connaissance (histoire) DD 20 ; rituel de Maîtrise sur la Mer ; voir ci-après**)

Peu de temps après la mort de Dravenda, le célèbre magicien Keraptis rencontra les géants emprisonnés sur l'île de la Forge du Tonnerre et accepta de les aider à regagner leur liberté. En échange de l'aide magique qu'il leur apporta, les géants exhumèrent *Vague* de la tombe de Dravenda et le lui offrir. Keraptis transporta l'arme avec lui durant ses voyages avant de se fixer par la suite dans un mystérieux volcan connu sous le nom de la Montagne au Plumet Blanc et disparaître de l'histoire.

Il y a environ cent ans, un groupe de puissants héros se faisant appeler la Confrérie du Tome entra dans le donjon de la Montagne au Plumet Blanc, combattit les monstres vivant encore ici, et retourna triomphant avec *Vague* ainsi que d'autres trésors. Un rôdeur du nom d'Elthan réclama *Vague* et le porta durant ses futures aventures, longtemps après que la Confrérie du Tome ne se soit dispersée. Par la suite, Elthan mit un terme à sa vie d'aventurier et se maria, mais une tragédie frappa le jour de son mariage. Peu de temps après qu'Elthan et son épouse aient embarqué sur l'*Asterian* pour leur lune de miel, une tempête éclata soudainement et le navire sombra. Elthan survécut grâce à la magie de *Vague*, mais sa nouvelle épouse se noya—bien que la légende affirme que son esprit ait fusionné avec la proue du navire. (**Connaissance (histoire) DD 25 ; rituel du Renflouage de l'Asterian ; voir ci-après**).

Elthan maudit la Reine de la Mer pour la mort de sa femme et fit serment de vengeance envers la divinité. Sa quête de vengeance le mena enfin sur l'île de la Forge du Tonnerre, le

lieu de naissance de *Vague*, ou il se confronta à un avatar de la Reine de la Mer même. Le résultat de cette confrontation reste inconnu, mais Elthan et *Vague* disparurent tout deux. Plusieurs décennies plus tard, le trident réapparut en la possession d'un riche collectionneur. (**Connaissance (histoire) DD 30 ; rituel de Révérence à la Reine de la Mer ;** voir ci-après).

Rituels Ancestraux [*Legacy Rituals*]

Trois rituels sont requis pour débloquent tous les pouvoirs de *Vague*.

Maîtrise sur la Mer : Vous devez vaincre une créature ayant le sous-type aquatique dont le FP est supérieur ou égale à votre niveau de personnage. (Le crabe de la zone 17 devrait répondre à cette condition. Si les personnages l'ont vaincu et récupère *Vague* dans le coffre de cette pièce, l'un d'eux doit payer le coût nécessaire dans le jour qui suivra la mort du crabe pour gagner le don en bonus.) *Coût* : 1500 po. *Don accordé* : Héritage (*Vague*)/[*Least Legacy (Wave)*]

Renflouage de l'Asterian : Vous devez trouver l'épave du navire l'*Asterian* et ramener sa proue à la surface. *Coût* : 13000 po. *Don accordé* : Héritage supérieur (*Vague*)/[*Lesser Legacy (Wave)*]

Révérence à la Reine de la Mer : Vous devez voyager jusqu'au temple de la Reine de la Mer sur l'île de la Forge du Tonnerre et effectuer un rite d'une durée de 8 heures en l'honneur de la divinité et des esprits habitant la mer qui la servent. *Coût* : 40000 po. *Don accordé* : Héritage Suprême (*Vague*) [*Greater Legacy (Wave)*].

Conditions requises pour le porteur

[*Wielder Requirements*]

La plupart des porteurs de *Vague* sont des prêtres ou des druides consacrés aux dieux de la mer. Les rôdeurs et guerriers qui vénèrent un tel dieu pourront également trouver en *Vague* une arme intéressante.

TABLE A-2: VAGUE

Niveau porteur	Malus Attaque	Malus Vigueur	Perte de Pv	Pouvoirs
5	-	-	-	Mise en garde
6	-1	-	-	-
7	-	-1	2	-
8	-	-	2	Respiration aquatique
9	-	-2	-	-
10	-	-	2	Eveille d'intelligence
11	-	-	-	<i>trident</i> +2
12	-2	-	-	-
13	-	-	-	Vision sous-marine
14	-	-	2	-
15	-	-3	-	Alliés aquatiques
16	-	-	2	<i>trident</i> +3
17	-	-	-	Domination aquatique
18	-3	-	-	<i>trident</i> +4
19	-	-	-	Déshydratation
20	-	-4	-	<i>trident</i> +5

Conditions requises pour le porteur de *Vague*

Bonus de base à l'attaque +2

N'importe quel alignement neutre (NB, LN, N, CN, NM)

Pouvoirs Ancestraux [*Legacy Item Abilities*]

Tout ce qui suit décrit les pouvoirs ancestraux de *Vague*.

Mise en garde (Sur) [*Warning*] : En tenant *Vague*, vous pouvez détecter des créatures ayant le sous-type aquatiques à 18 mètres. L'activation de ce pouvoir demande de vous concentrer par une action simple. Lorsque vous utilisez *Vague* pour attaquer des créatures aquatiques, vous ignorez toute les réductions de dommage dont elles disposent.

Respiration aquatique [*Water Breathing*] (Sur) : A partir du niveau 8, en tenant *Vague*, vous pouvez, respirer librement sous l'eau com-

QUI EST LA REINE DE LA MER ?

La Reine de la Mer décrite ici est une divinité générique de la mer qui a son importance dans l'histoire de *Vague*. Vous pouvez facilement la remplacer par une autre divinité de l'océan, telle que celles présentées en page 49 de *Stormwrack* si vous le souhaitez. Dans une campagne de Greyhawk, vous pourriez utiliser Procan; dans une campagne des ROYAUMES OUBLIES Umberlie apparaît comme un choix évident. Dans une campagne d'Eberron, utilisez le Dévoreur. Dans tout autre campagne, Eadro, Blibdoolpoolp, et Sekolah font également de bons choix, et vous pouvez modifier les pouvoirs de *Vague* afin qu'ils reflètent mieux les spécificités d'une race si l'arme est liée à l'une de ces divinités.

me si vous étiez continuellement sous l'effet du sort *respiration aquatique* (niveau 10 de lanceur de sort).

Eveille d'intelligence (Sur) [*Awakened Intelligence*]: Au niveau 10, vous incitez l'intellect endormi de *Vague* à se réveiller, et il gagne la capacité de communiquer par télépathie avec vous. *Vague* parle l'Aquatique, le Commun, le Draconique et le Kuo-Toa, et il peut voir à une distance de 18 mètres en utilisation la vision dans le noir et entendre à une distance équivalente. Il possède une Int 16, Sag 10, Cha 16, et une valeur d'Ego de 10.

Lorsque vous atteignez le niveau 11 et débloquent le premier pouvoir de *Vague*, sa valeur d'Ego passe à 12. Lorsque vous atteignez le niveau 17 et débloquent ces pouvoirs les plus puissants, son Ego passe à 14.

Vision Sous-marine (Sur) [*Underwater vision*]: Lorsque vous atteignez le niveau 13, vous pouvez voir sous l'eau cinq fois plus loin que dans les conditions normales régnant habituellement dans le milieu aquatique, comme si vous portiez un *casque d'action sous-marine*. Vous ignorez également les chances d'échec en attaquant une créature invisible se trouvant dans l'eau.

Alliés aquatique (Spe) [*Aquatic Allies*]: Au niveau 15, vous obtenez la capacité d'appeler des créatures aquatiques pour vous aider comme si vous aviez lancé le sort de *convocation d'allié naturel* (niveau 11 de lanceur de sort). Une fois par jour, lorsque vous portez *Vague* au dessus de votre tête et appelez à l'aide, vous pouvez invoquer un elasmosaure (dinosaur), un élémentaire de l'eau de taille G, un tojanida adulte ou un orque épaulard.

Si vous utiliser le livre *Stormwrack*, vous pouvez également utiliser ce pouvoir pour invoquer un unique ichthyosaure (dinosaur) ou un crabe monstrueux de taille G.

Domination aquatique (Spe) [*Fish command*]: Au niveau 17, vous pouvez charmer les monstres ayant le sous-type aquatique comme si vous utilisiez le sort *charme monstre* (niveau 15 de lanceur de sort). Ce pouvoir vous permet de communiquer télépathiquement avec n'importe quelle créature aquatique. Toute créature ayant réussi son jet de sauvegarde se libère de votre emprise et n'approche pas à moins de 3 mètres du trident. Ce pouvoir est utilisable trois fois par jour. Le DD du jet de sauvegarde correspond à la plus grande des valeurs entre 16 ou 14 + modificateur de Charisme.

Déshydratation (Spe) [*Dehydrate*]: Au niveau 19, vous pouvez utiliser le pouvoir de *flétrissure* identique au sort une fois par jour (niveau 15 de lanceur de sort), en pointant *Vague* en direction des cibles. Le DD du jet de sauvegarde à utiliser est la plus grande des valeurs entre 22 ou 18 + modificateur de Charisme.

DELUGE

Déluge est un marteau de guerre simple et sobre doté d'un manche de bois doré taillé dans un arbre ginkgo. Lorsqu'on tient l'arme, sa tête d'acier luit d'une pâle lumière d'un noir argenté.

Caractéristiques sans pouvoirs ancestraux [*Non legacy Game Statistics*]: marteau de guerre +1; Valeur : 2312 po.

Signes avant-coureur (Omen): *Déluge* se met à luire plus intensément lorsque vous essayez d'évaluer des objets de valeur—plus l'objet a de valeur, plus l'aura est intense. Cet effet apporte un bonus de +2 aux tests d'Estimation.

Histoire

Ce marteau plus connu sous le nom de *Déluge* est apparu il y a environ vingt ans dans une communauté naine assaillie par des ogres, mais rien n'indique qu'il a été créé par ces nains. Utilisé par un soldat nain du nom de Ctenmiir, l'arme se montra très puissante face aux ennemis du clan. Par la suite Ctenmiir quitta la maison de ses ancêtres pour devenir un aventurier, et finalement disparaître complètement avec son arme. (**Connaissance (histoire) DD 15**).

Il y a de cela bien longtemps, Dagnal Fortmaillet était une forgeronne qualifiée du clan Dankil. Elle exerçait sa profession à une époque où son clan subissait de lourdes pertes à cause d'une bande de trolls féroces. Lorsque son mari et protecteur, Traubon, décida de mener une contre-attaque contre les trolls, Dagnal créa un puissant marteau (qui n'avait pas de nom à ce moment là), y mettant tout l'amour qu'elle portait à son mari, tout l'engagement qu'elle portait à son clan, et toute sa dévotion à Moradin. Traubon et ses guerriers remportèrent la victoire et l'arme de Dagnal fut alors grandement louée. (**Connaissance (histoire) DD 20 ; rituel Contre les Géants ; voir ci-contre**).

Durant les années de prospérités qui suivirent, Dagnal imprégna le marteau de

guerre du pouvoir de détection des gemmes, de l'or et d'autres richesses, de sorte qu'il soit un outil précieux autant durant les temps de guerre que durant les temps de paix. De nombreuses années plus tard, les nains furent menacés par des hordes de gobelins menaçaient par des goblours. Dagnal, alors devenue une vieille femme, chercha à nouveau à améliorer son chef-d'œuvre de façon à ce qu'il puisse permettre de vaincre cette nouvelle menace. Traubon, bien que vieux et de santé plus fragile, insista pour partir avec l'avant-garde de la contre-attaque. Les nains furent à nouveau victorieux, mais Traubon fut mortellement blessé dans la bataille. L'arme revint au clan avec son porteur pour être inhumé. Submergé par la douleur, Dagnal se jeta sur la dépouille de son mari et succomba subitement. Les deux nains et l'arme furent enterrés ensemble dans une même tombe. A cette époque, beaucoup affirmèrent que les trois ne formaient plus qu'une seule et même entité, et que Dagnal et Traubon avaient mis tant d'eux-mêmes dans cette arme qu'elle était devenue bien plus qu'un simple morceau d'acier et de bois. (**Connaissance (histoire) DD 25 ; rituel Contre les Gobelins ; voir ci-contre**).

Rituels Ancestraux [Legacy Rituals]

Deux rituels sont nécessaires pour débloquent tous les pouvoirs de *Déluge*.

Contre les Géants : Vous devez sciemment et volontairement provoquer un affrontement avec une créature ayant le type géant dont le FP excède le niveau du groupe de 1 à 4 points. L'ogre mage rencontré (zone 27) dans la Montagne au Plumet Blanc remplit cette condition. *Valeur* : 1500 po ; *Don accordé* : Héritage (*Déluge*) [Least Legacy (Whelm)]

Contre les Gobelins : Vous devez chercher un groupe de maraudeur goblinoïde de 30 DÉS de Vie ou plus et mettre définitivement et totalement fin à leurs jours. Durant cet acte, vous devez vaincre une créature hostile en combat singulier ayant le sous-type goblinoïde et un FP supérieur ou égale à votre niveau. *Valeur* : 130000 po ; *Don accordé* : Héritage supérieur (*Déluge*) [Lesser Legacy (Whelm)].

Conditions requises pour le porteur

[Wielder Requirements]

Déluge est une arme portant la quintessence des nains. Les barbares, guerriers et rôdeurs sont plus à même de tirer avantage de ses pou-

TABLE A-3 : DELUGE

Niveau porteur	Malus Attaque	Malus Réflexe	Perte de Pv	Ego	Pouvoirs
5	-	-	-	-	Perception des géants
6	-1	-	-	-	<i>marteau de guerre</i> +1 tueur de géants
7	-	-1	2	-	-
8	-	-	2	-	Localisation d'objet
9	-	-2	-	-	Perception des goblinoïdes
10	-	-	2	-	Intelligence héritée
11	-	-	-	14	<i>marteau de guerre</i> +1 tueur de géants et goblinoïdes
12	-2	-	-	14	-
13	-	-	-	15	<i>marteau de guerre</i> +2 tueur de géants et goblinoïdes
14	-	-	2	15	-
15	-	-3	-	15	<i>marteau de guerre</i> +3 tueur de géants et goblinoïdes
16	-	-	2	16	-

voirs, cependant les prêtres de Moradin peuvent en être également des utilisateurs efficaces.

Conditions requises pour le porteur de *Déluge*

Nain

Bonus de base à l'attaque +3

Arme de prédilection (marteau de guerre)

Pouvoirs Ancestraux [Legacy Item Abilities]

Vous trouverez ci-dessous tous les pouvoirs ancestraux de *Déluge*.

Perception des Géants (Spe) [Sense giants] : A partir du niveau 6, vous pouvez détecter toute créature ayant le type géant à 18 mètres de distance comme si vous utilisiez le sort *détection du mal* (niveau 5 de lanceur de sort).

Localisation d'objet (Spe) : Trois fois par jour, vous pouvez utiliser le sort *localisation d'objet* sur commande.

Perception des goblinoïdes (Spe) [Sense goblinoids] : Au niveau 8, vous gagnez le pouvoir de détecter toute créature avec le sous-type goblinoïde sur 18 mètres, comme si vous utilisiez le sort *détection du mal* (niveau 5 de lanceur de sort).

Intelligence hérité (Sur) [Intelligence legacy] : Lorsque vous atteignez le niveau 10, la conscience de *Déluge* s'éveille (voir les Objets

Intelligents, *Guide du Maître*, page 268) et il gagne la capacité de communiquer avec vous par télépathie. *Déluge* parle le Commun, plus le Nain, le Géant et le Gobelin et il peut voir à 18 mètres en utilisant la vision dans le noir et entendre à une distance équivalente. Ses caractéristiques sont Int 16, Sag 16 et Cha 10 et sa valeur d'Ego est donné dans le Tableau A-3 : Déluge.

A PROPOS DES AUTEURS

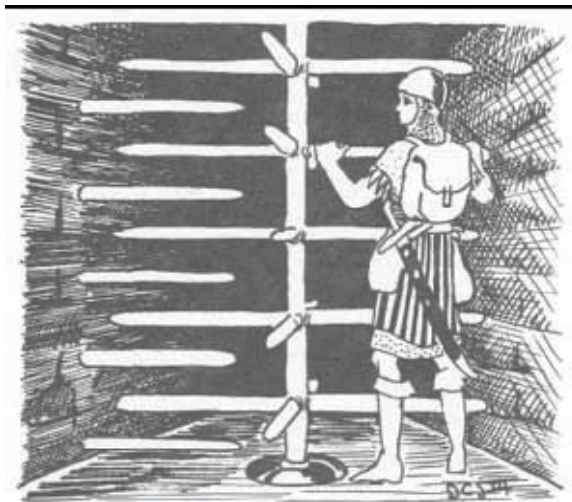
Les trois concepteurs suivants ont développé l'aventure la *Montagne au Plumet Blanc* de Lawrence Schick pour D&D 3.5.

Andy Collins

Andy a travaillé sur la Partie 3, la section contenant *Rasoirnoir* : l'arme favorite de tous les fans nostalgiques de D&D. Andy se rappelait d'un moment fatidique quand il joua la *Montagne au Plumet Blanc* à l'âge de 12 ans—dans la salle de la ziggurat inversé (zone 26), son groupe avait noyé les divers créatures ayant besoin de respirer et il se demandait si depuis quelqu'un les avait réellement combattu. (Maintenant vos joueurs devront les combattre!). Il avait également apprécié le fait que la sphinge (zone 2) puisse utiliser pleinement son pouvoir de symbole pour s'assurer que les PJ qui refusaient de répondre à ses énigmes regrettent cette décision.

Gwendolyn Kestrel

Gwendolyn a remanié la Partie 1, la section contenant *Déluge, le marteau de guerre tueur de géants et de goblinoides*. En modifiant la *Montagne au Plumet Blanc*, elle décida d'avoir d'avantage d'équilibre dans la zone 5, qui offrait au départ une récompense et un Facteur de Puissance trop important (car les cinq golems de chair devaient attaquer les joueurs s'ils faisaient le mauvais choix et le bon golem ne se contentait pas de simplement ouvrir la porte aux PJ mais il devenait également leur serviteur). Elle a ajouté quelques escaliers pour surélever les zones 4 et 5 au dessus du niveau de l'eau stagnante du couloir. En outre, Gwendolyn a transformé le tourniquet plutôt anachronique (zone 6) et unanimement rejeté pour son caractère arbitraire, par une mimique imitant une herse ce qui paraît plus judicieux dans un donjon.



James Wyatt

James a travaillé sur la Partie 2, l'ancre du crabe et le trident aux poissons surnommé *Vague*. Se figurant que personne ne tomberait sous le charme des kelpies sexy qui habitaient la zone 10 à l'origine, il choisit de modifier cette rencontre en un combat plus enlevé avec quelques mauvaises surprises. (De plus, les kelpies ont un FP 10 dans le *Fiend Folio*). Il trouva particulièrement intéressant que dans D&D v3.5, il n'est plus nécessaire de créer des règles arbitraires du genre « personne ne peut marcher » dans le cylindre rotatif de la zone 11, ou de donner un anneau magique à une vermine monstrueuse pour qu'elle soit immunisée aux effets mentaux. Cependant, James admet avoir un petit pincement de nostalgie de l'époque ou les caractéristiques de Burket (zone 12) pouvaient se résumer à, « CA: 4, guerrier niveau 4; PV: 18; +1 au toucher, +3 aux dégâts ». Il ajoute, « je me rappelle avoir joué à l'aventure originale, car ma copie du module comporte l'indication d'une porte secrète entre la zone 5 et 12. Mais je n'ai pratiquement aucun souvenir de celui-ci—je ne pourrais même pas affirmer si j'y ai joué ou si je l'ai simplement parcouru. Je devais avoir 11 ans à l'époque ! »