

# Exode

## Introduction

Riverton est un grand village situé sur les rives du lac Kallas, au sud des **Royaumes Fluviaux**. Il est et habité par 572 qui se compose de humains 88%, demi-elfes 9%, autres 3%

Le village est théocratie dirigée conjointement par le **Frère Naerel Né-deux-fois**, le Prêcheur de la Rivière (elfe, m, prêtre de Hanspur 9, CM) et la **Soeur Maella**, gardienne de chapelle (demi-elfe, f, prêtresse de Hanspur 3, N).

Il y a 1 mois de ça, la tyrannie de Naerel fut telle, que les villageois, conduits par Maella ont banni le prêtre. Cependant, il a trouvé une troupe d'Elfes noirs qui l'ont rejoints. Avec cette armée, il veut reconquérir Riverton et plus encore.

Ayant eu vent de l'avancée de son armée, elle a décidé d'évacuer le village pour éviter un massacre. Cependant seule avec quelques gardes, elle sait qu'elle n'a aucune chance. Elle a donc engagé des mercenaires pour l'aider. Et ces derniers sont les PJ.

## *Règles de soins*

Mourrant : Con, DD 10 pour stabiliser

1<sup>er</sup> soins, DD 15 pour stabiliser.

1 nuit de repos = 6 pv guérit.

## Scène Un : fuite

Cette scène commence alors que le village est en train d'être évacuer. Les PJ vont devoir retenir les hordes d'elfes noirs, qui attaquent de nuit, pendant 10 rounds, c'est le temps qu'il faut pour que la population puisse atteindre à l'est. De plus une fois, les 10 rounds passés, les PJ eux même devront faire retraite pour les rejoindre dans le couvert des arbres. En plus des PJ, il y a 5 soldats avec eux.

Si certains Drows parviennent à percer le mur des aventuriers, ils tueront des villageois.

Une fois enfuis, les drows ne les poursuivront pas, du moins pas tout de suite.

Une fois la bataille finie, les villageois sont 571 moins :

- le nombre de soldats morts dans la bataille
- le nombre de villageois tué par des drows qui ont pu les atteindre.

Comptez 100 Drows (70 Drows et 30 esclavagistes) et faites le compte des pertes au fur et à mesure.

## Scène Deux : 1<sup>er</sup> jour

Une fois dans la forêt, le groupe part en direction de l'est. Selon Maella, il leur faudra 3 jours pour la traverser.

Les aventuriers peuvent prendre 3 positions : soit en éclaireurs à l'avant de la troupe ; soit avec la troupe pour aider et soutenir ; soit à l'arrière garde pour surveiller les drows qui les poursuivent.

## *Eclaireur*

En avançant à plusieurs kilomètres en avant. Les éclaireurs vont tomber sur un nid d'Ettercaps.

Les pièges. Tout d'abord, les éclaireurs vont devoir se confronter aux pièges des Ettercaps. Il s'agit :

**Collet d'ettercap** : FP 1 ; *Type* mécanique ; *Perception* DD 20; *Désamorçage* DD 20 ; *Déclencheur* espace ; *Remise en place* réparation ; *Effet* test de **BMO** +15 (agripper).

Si les aventuriers se sont attrapés, ils sont encerclés par 3 Ettercaps qui les menace et les ligotent pour les emmener au campement.

Si les aventuriers les évitent, ils vont devoir faire des tests de Discrétion (DD 19) pour ne pas être repérer et ensuite des tests de Perceptions (DD 17) pour repérer les Ettercaps qui ne sont pas loin des pièges.

Confrontation. Si les 2 Ettercaps repèrent les aventuriers, ils les attaqueront s'ils sont en supériorité. Sinon, ils fuiront vers le campement. Si les aventuriers ont repéré les Ettercaps en restant discret, ils pourront soit les prendre par surprise, soit attendre qu'ils rentrent à leur campement.

Campement. Les Ettercaps vivent dans les arbres. Ils sont au total 6 Ettercaps et 8 araignées géantes. C'est aux aventuriers de préparer leur tactique, mais les villageois vont tomber dans leur piège si rien n'est fait.

Le trésor des Ettercaps se compose de 27 pp, 410 po, 769 pa, 3954 pc. Cotte de mailles de maître, une huile d'arme magique, un parchemin de mains brûlante, un parchemin de réparation.

Les villageois. S'il n'y a pas d'éclaireur ou que les aventuriers ne font rien contre les Ettercaps, les villageois vont se faire prendre par les pièges, puis attaquer. La colonne de réfugiés cherchera à fuir dans le chaos.

Piège à lance : 1d4 villageois tués ou blessés

Piège à érasement : 1d8 villageois tués ou blessés

Collet : 1d6 villageois capturés

Attaque des Ettercaps : 1d8 villageois capturés

Fuite chaotique : 1d12 villageois perdus.

### **Soutien**

Pour les aventuriers qui restent avec les villageois, ils passent leur temps à aider ceux qui ne peuvent pas avancer, les blessés, les malades et les démoralisés. Au cours de cette première journée, 1d12 villageois se perdent, moins 1 par tranche de 5 MR de jets de Bluff, Diplomatie, Psychologie ou Représentation.

Maelle utilise la psychologie en faisant 10 (total de 16, pour récupérer un villageois).

On s'aperçoit dans la journée que des tonneaux de bière ont été sabotés. Les aventuriers peuvent mener l'enquête. Le coupable est Tany, une couturière du village qui est aussi l'amante de Naerel et qui fait tous pour retarder l'avance des réfugiés.

- Bluff (DD 15) : les aventuriers mettent en place un piège pour appâter le saboteur en faisant croire qu'une autre charrette d'outre de vin n'est pas surveillée. Tany va en profiter.

- Diplomatie (DD 17) : les aventuriers recueillent des témoignages qui indiquent que Tany se trouvait près des tonneaux.

- Perception (DD 18) : les aventuriers trouvent une étoffe de lin finement cousu de couleur vert foncé. Couleur que porte Tany.

Une fois capturé, Tany avoue sa culpabilité. Si ça se sait, beaucoup de gens vont mettre à soupçonner leur voisins d'être aussi un traître.

### **Arrière garde**

A cause de leur faiblesse à la lumière du jour, les Drows ne poursuivent pas les villageois. Cependant Naerel envoie d'autres sbires à lui. 5 bandits suivent les traces des villageois.

Pour les repérer, les aventuriers doivent faire des Tests de Perception (DD 12). Pour se cacher des bandits, il faut réussir des tests de Discrétion (DD 9).

Si les aventuriers parviennent à mettre hors état de nuire les bandits, les drows ne pourront pas rattraper les villageois cette nuit.

Si les aventuriers laissent les pièges des Ettercaps contre les drows, ces derniers perdront 1d12 des leurs.

Si les aventuriers ne font rien ou ne font pas d'arrière garde, les Drows parviendront à atteindre le campement des villageois juste avant l'aube et attaqueront.

## **Scène Trois : 1<sup>ère</sup> nuit**

A la nuit tombée, les réfugiés s'installent pour se restaurer et se reposer. La première partie de soirée se passe sans difficulté et tout le monde s'endort peu à peu.

Plus tard dans la nuit, ceux qui sont de garde entendent des bruits dans la forêt. En s'approchant, ils s'aperçoivent qu'une licorne est en train de se battre contre deux drakes des forêts. Une seconde licorne est présente, couché et blessé (saignante, elle meurt dans deux rounds).

Si les aventuriers viennent en aide à la licorne, elle leur sera redevable.

Si la seconde licorne meurt, la première sera triste mais pourra devenir le compagnon d'une femme seule. Si elle survit, les deux seront reconnaissantes.

Dans les deux cas, la ou les licornes acceptent de suivre le groupe à travers la forêt pour les aider à la traverser (mais n'iront pas plus loin).

Le couple de Drake avait son nid peu loin (les licornes peuvent les y conduire). 138 po, 480 pa, 2000 pc. Une armure lamellaire (corne) de maître, potion de protection contre le mal, potion de protection contre le chaos, une potion d'agrandissement, une potion de lumière, un parchemin de saut, parchemin de frayer, un parchemin de blessure modérées, un parchemin de protection contre la loi, un parchemin de protection contre le bien.

A la fin de la nuit, avant l'aube, si les aventuriers de l'arrière garde n'ont pas neutralisés les bandits de Naerel, les Drows attaquent. De nouveau, les aventuriers ont 10 rounds pour fuir avant le lever du soleil.

## **Scène Quatre : 2<sup>e</sup> jour**

### ***Eclaireur***

Si les aventuriers réussissent un test de perception (DD 17), ils découvrent alors un sylvanien., du nom de Vent-Moustache. S'ils échouent ce dernier va se montrer à eux après les avoir observé.

Il a besoin d'eux. Au cœur de la forêt, il y a un bâtiment en ruine, un ancien temple de Droskar, le Sombre forgeron. Les anciens fidèles sont devenus des morlocks et vivent depuis des centaines d'années. Ils font du mal à toutes les créatures qui vivent dans la forêt. Il est trop grand pour entrer et les tuer, il demande aux aventuriers de le faire à sa place. En échange il accepte de retarder les drows dans leur poursuite.

### ***Soutien***

La journée se passe sans problème. Ce sont 10 villageois qui se perdent moins la réussite aux compétences.

### ***Arrière garde***

Plus personne ne poursuit les réfugiés de jour. Il ne se passe rien de notable.

### ***Le donjon***

1 = salle d'accueil avec un tapis. Si les aventuriers veulent être discret, ils doivent faire un test DD 12.

2 = salle du bain rituel. Dans cet endroit, les adorateurs de Droskal se baignaient pour se purifier. Le bassin contient de l'eau putride qui sert de réservoir d'eau, pour les Morlocks. Ils sont 7 à être présents. A moins aient été discret, les Morlocks, les ont entendu venir. Ils se sont alors accroché au plafond pour les surprendre. Le DD de perception est de 22, sinon, ils sont surpris par leur attaque.

3 = Salle de prière où il y a une statue de Droskal. A droite, c'est un Mur de feu avec Permanence qui garde l'autre pièce. A gauche le couloir continue.

4 = si on passe le mur de feu (2d6+20 de dégâts pour le traverser) et le trou béant (DD 20 en acrobatie car pas d'élan, chute de 12 m, 4d6 de dégâts), on parvient à atteindre le tombeau du plus grand saint de Droskal. Il contient le trésor suivant :

Harnois (pour nain) +3, Marteau de guerre +3, Dague +3, 10 javelines +3.

5 = petite antichambre, elle sert de dortoir aux Morlocks. En entendant les bruits de combat, les Morlocks se sont enfuis plus profondément.

6 = grande salle avec une immense statue de Droskal que les Morlocks vénèrent. Les derniers Murlocks sont là au plafond. Ce sont les mères avec les enfants. La vénération est telle que les Morlocks ne veulent pas se battre dans cette salle mais le feront si les aventuriers attaquent ou qu'ils cherchent à prendre le trésor de leur dieu. Les femelles sont 10. Les attaquer et tuer les enfants, doit causer un problème de moral aux personnages bons. Cependant le contrat avec Vent-Moustache spécifie qu'il faut les tuer jusqu'au dernier.

Il n'y a pas de réponse facile, c'est aux aventuriers de décider.

Le trésor de ce lieu se compose : 5 pp, 40 po, 188 pa, 510 pc, un petit miroir en argent, un rubis (250 po), potion de résistance à l'acide, acide, parchemin de soins modérés, parchemins de compréhension des langues, un parchemin d'arme magique, un parchemin de couleurs dansantes.

## **Scène Cinq : 2<sup>e</sup> nuit**

Si les aventuriers ont décimés les Morlocks, Vent Moustache va tenir sa parole et retarder les Drows qui les pourchassent. Il va en tuer 15 mais ne pourra les arrêter complètement.

Sinon, les Drows attaquent de nuit, mais il faudra 15 rounds pour prendre la fuite.

Alors que les villageois commencent à installer le campement, certains sont agrippés par des lianes meurtrières. Il y a en a 6 tout autour du camp. Leur tactique est d'agripper par une étreinte, si réussite, la créature est agrippée et inflige de nouveau des dégâts (constriction) jusqu'à la mort.

## **Scène Six : 3<sup>e</sup> jour**

### ***Eclaireur***

Les aventuriers qui sont en avance vont tomber sur des patrouilles du Galt (4). Perception 10 pour les repérer, Discrétion 13 pour s'en cacher.

Les patrouilleurs sont hostiles envers quiconque se trouve dans les bois car ils craignent des brigands des Royaumes Fluviaux, voire une invasion. Si les aventuriers sont coopératifs, ils sont conduits à un fortin qui sert de tour de guet dans la région. Les gardes sont 15 dans le tour.

Ils sont commandés par le Sergent Nordar. Bienveillant, si les aventuriers sont honnête, il accepte d'accueillir les réfugiés pour les nourrir et d'intercéder auprès des autorités pour leur accorder l'asile.

### ***Soutien***

Cette fois ci c'est 2d20 villageois qui se perdent moins les jets de dés.

### ***Arrière garde***

Rien de particulier

## **Scène Sept : bataille finale**

Alors que les villageois survivants s'entassent près de la tour et que les aventuriers prennent le temps de se reposer, la nuit arrive et le reste des Drows se tient prêt à attaquer la tour. Les villageois s'empressent de rentrer dans la tour, alors que les Elfes noirs chargent.

Il s'agit du combat final qui doit normalement voir la fin des drows et de Naerel.

## Naerel Né-deux-fois

Elfe **Prêtre** 9

**Humanoïde** de taille M, LN

**Init** +1 ; **Sens Perception** +8

### DEFENSE

**CA** 26, **contact** 11, pris au dépourvu 25 (armure +11, bouclier +4, Dex +1)

**pv** 70 (9d8+30)

**Réf** +5, **Vig** +9, **Vol** +11

### ATTAQUE

**VD** 6 m (4 c)

**Corps à corps** *morgenstern miséricordieux* +1, +9/+4 (1d8+3 plus 1d6 non létal) ou dague, +8/+3 (1d4+2/19–20)

**A distance** arbalète légère de maître, +8 (1d8/19–20) ou dague, +7 (1d4+2/19–20)

**Attaque spéciale** canalisation d'énergie négative (5/jour, DD 14, 5d6), bâton du Chaos (4 rounds, 1/jour)

**Pouvoirs magiques de domaine** (NLS 9, concentration +13)

7/jour — toucher du chaos (attaque contact, désavantage), Arme anarchique (+2d6 vs Loyal et niveau négatif), toucher sanglant (attaque contact CC, saignement).

**sorts de prêtre préparés** (NLS 9, concentration +13)

5<sup>e</sup> — *force du colosse*, *Exécution*D

4<sup>e</sup> — *Protection contre la mort* D, *immunité contre les sorts*, *liberté de mouvement*, *marche dans les airs*

3<sup>e</sup> — *animation de mots* D, *dissipation de la magie*, *lumière brûlante* (DD 16), *lumière du jour*, *prière*

2<sup>e</sup> — *aide*, *arme spirituelle*, *force de taureau*, *ralentissement du poison*, *rapport*, *mise à mort* D

1<sup>er</sup> — *bénédictio*n, *bouclier de la foi*, *détection du Chaos*, *faveur divine* (2), *frayeur*D

0 (à volonté) — *création d'eau*, *détection de la magie*, *détection du poison*, *stabilisation*

**D** sort de domaine ; **Domaines** Chaos et mort

### CARACTERISTIQUES

**For** 14, **Dex** 12, **Con** 14, **Int** 8, **Sag** 18, **Cha** 10

**BBA** +6, **BMO** +8, **DMD** 19

**Dons** *Art du bouclier*, *Canalisation supplémentaire*, *Création d'armes et armures magiques*, *Frappe décisive*, *Port des armures lourdes*, *Robustesse*

**Compétences** *Art de la magie* +11, *Connaissances* (religion) +10, *Diplomatie* +5, *Perception* +8, *Premiers secours* +10, *Psychologie* +8

**Langues** commun

**Équipement** *écu en bois* +2, *harnois* +2, arbalète légère de maître avec 10 carreaux, dague, *morgenstern miséricordieux* +1, *cape de résistance* +1, trousse de premiers secours

## Soeur Maella

Elfe **prêtre** 3

**Humanoïde** de taille M, NM

**Init** +1 ; **Sens Perception** +3

### DEFENSE

**CA** 18, **contact** 11, pris au dépourvu 17 (armure +6, bouclier +1, Dex +1)

**pv** 16 (3d8+3)

**Réf** +2, **Vig** +4, **Vol** +5

### ATTAQUE

**VD** 6 m (4 c)

**Corps à corps** serpe de maître, +3 (1d6)

**A distance** dard, +3 (1d4)

**Pouvoirs magiques de domaine** (NLS 3 ; Concentration +5)

6/jour — trait de glace (att contact dist, 1d6+2)

**Sorts de prêtre préparés** (NLS 3 ; Concentration +5)

2<sup>e</sup> — *immobilisation de personne* (DD 14), *mise à mort* (DD 14), *nappe de brouillard* D

1<sup>er</sup> — *anathème* (DD 13), *frayeur* (DD 13), *imprécation* (DD 13), *brume de dissimulation* D

0 (à volonté) — *assistance divine*, *lumière*, *résistance*, *saignement* (DD 12)

**D** sort de domaine ; **Domaines** Eau et voyage

### CARACTERISTIQUES

**For 10, Dex 13, Con 12, Int 8, Sag 15, Cha 16**

**BBA +2, BMO +2, DMD 13**

**Dons** *Canalisation alignée, Canalisation sélective, Magie de guerre*

**Compétences** *Art de la magie +3, Connaissances (plans) +4, Connaissances (religion) +4, Linguistique +4, Perception +3, Psychologie +6*

**Langues** abyssal, commun, infernal

**Particularités** pacte magique (familier : corbeau)

**Équipement de combat** fioles d'eau maudite (2), *tormentille* (1 dose) ; **Autre équipement** cotte de mailles, rondache en acier, dards (4), serpe de maître, symbole maudit en argent

### **Soldat d'infanterie FP 1/3**

**PX 135**

Humain *homme d'armes 1*

*Humanoïde* de taille M, N

**Init** +1 ; **Sens** *Perception* +0

#### **DEFENSE**

**CA** 17, **contact** 11, pris au dépourvu 16 (armure +6, Dex +1)

**pv** 8 (1d10+3)

**Réf** +1, **Vig** +2, **Vol** +0

#### **ATTAQUE**

**VD** 6 m (4 c)

**Corps à corps** pique, +3 (1d8+3/×3) ou dague, +3 (1d4+2/19–20)

**A distance** javeline, +2 (1d6+2)

**Espace** 1,50 m (1 c) ; **Allonge** 1,50 m (1 c) (3 m (2 c) avec pique)

#### **CARACTERISTIQUES**

**For 15, Dex 12, Con 11, Int 8, Sag 10, Cha 9**

**BBA +1, BMO +3, DMD 14**

**Dons** *Robustesse, S'avancer*

**Compétences** *Artisanat (armes) +3, Profession (soldat) +4, Survie +1*

**Langues** commun

**Équipement de combat** potion de *soins légers* ; **Autre équipement** cotte de mailles, dague, javeline, pique, 2 po

### **Drow (ou Elfe noir) FP 1/3**

**PX 135**

Drow, combattant 1

*Humanoïde (elfe)* de taille M, CM

**Init** +2 ; **Sens** *vision dans le noir* (36 m (24 c)) ; *Perception* +2

#### **DEFENSE**

**CA** 15, **contact** 12, pris au dépourvu 13 (armure +2, bouclier +1, Dex +2)

**pv** 5 (1d10)

**Réf** +2, **Vig** +2, **Vol** -1 ; +2 contre les enchantements

**Immunités** sommeil ; **RM** 7

**Faiblesses** *aveuglé par la lumière*

#### **ATTAQUE**

**VD** 6

**Corps à corps** rapière, +3 (1d6/18-20)

**Distance** arbalète de poing, +3 (1d4/19-20 et poison)

**Pouvoirs magiques** (NLS 1<sup>er</sup>)

1/jour — *leur féérique, lumières dansantes, ténèbres*

#### **CARACTERISTIQUES**

**For 11, Dex 15, Con 10, Int 10, Sag 9, Cha 10**

**BBA +1, BMO +1, DMD 13**

## Dons **Attaque en finesse**

**Compétences** **Discrétion** +2, **Perception** +2 ; **Modificateurs raciaux** **Perception** +2

**Langues** commun des profondeurs, elfique

**Particularités** utilisation des poisons

## ÉCOLOGIE

**Environnement** souterrain

**Organisation sociale** couple, escouade (3-4), patrouille (5-8) ou groupe de combat (10-40)

**Trésor** équipement de PNJ (arbalète de poing avec 20 carreaux, armure de cuir, poison drow [2 doses], rapière, rondache en acier, 3d6 po, autres trésors)

## CAPACITES SPECIALES

**utilisation des poisons (Ext).** Les drows sont maîtres dans l'utilisation du poison et ils ne risquent jamais de s'empoisonner par accident. Ils optent généralement pour une toxine qui rend les victimes inconscientes, un poison qui facilite la capture d'esclaves. *Poison drow* - blessure ; *JS Vigueur DD 13* ; *fréquence* 1/minute pendant 2 minutes ; *effet principal* **inconscience** pendant 1 minute ; *effet secondaire* **inconscience** pendant 2d4 heures ; *guérison* 1 réussite.

## Drow Esclavagiste FP 3

**PX** 800

Drow **guerrier** 2 / **rôdeur** 2

**Humanoïde** de taille M, NM

**Init** +2 ; **Sens** **Perception** +8

## DEFENSE

**CA** 15, **contact** 12, **pris au dépourvu** 13 (armure +3, **Dex** +2)

**pv** 30 (4d10+8)

**Réf** +5, **Vig** +8, **Vol** +1 ; +1 contre la terreur

**Capacités défensives** courage +1

**Faiblesses** **aveuglé par la lumière**

## ATTAQUE

**VD** 9 m (6 c)

**Corps à corps** guisarme de maître, +9 (2d4+3/×3) ou matraque de maître, +8 (1d6+3 non léthal) ou gantelet clouté, +7 (1d4+3)

**A distance** bolas, +7 (1d4+3)

**Espace** 1,50 m ; **Allonge** 1,50 m (3 m avec guisarme)

**Pouvoirs magiques** (NLS 1<sup>er</sup>)

1/jour — *lueur féerique*, *lumières dansantes*, *ténèbres*

## CARACTERISTIQUES

**For** 11, **Dex** 15, **Con** 10, **Int** 10, **Sag** 9, **Cha** 10

**BBA** +4, **BMO** +4, **DMD** 13

**Dons** **Arme de prédilection** (bolas), **Arme de prédilection** (guisarme), **Attaques réflexes**, **Maniement d'une arme exotique** (bolas), **S'avancer**, **Tir de précision**

**Compétences** **Connaissances** (géographie) +4, **Discrétion** +9, **Dressage** +3, **Équitation** +7, **Natation** +8, **Perception** +8, **Survie** +8 (+9 pour suivre une piste),

**Langues** commun des profondeurs, elfique

**Particularités** utilisation des poisons

**Équipement de combat** *plume magique* (fouet), sacs immobilisants (2) ; **autre équipement** armure de cuir cloutée de maître, gantelet clouté, bolas (3), guisarme de maître, matraque de maître, matériel d'escalade, menottes, poison drow (2 doses)

## CAPACITES SPECIALES

**utilisation des poisons (Ext).** Les drows sont maîtres dans l'utilisation du poison et ils ne risquent jamais de s'empoisonner par accident. Ils optent généralement pour une toxine qui rend les victimes inconscientes, un poison qui facilite la capture d'esclaves. *Poison drow* - blessure ; *JS Vigueur DD 13* ; *fréquence* 1/minute pendant 2 minutes ; *effet principal* **inconscience** pendant 1 minute ; *effet secondaire* **inconscience** pendant 2d4 heures ; *guérison* 1 réussite.

**Faveur** Les esclavagistes peuvent donner des informations au sujet des routes suivies par les caravanes d'esclaves, de leurs principaux clients et de l'emplacement probable d'esclaves spécifiques, octroyant ainsi un bonus de circonstances de +2 aux tests de Diplomatie pour recueillir ce genre d'informations.

### Ettercap FP 3

Aberration de taille M, NM

Init +7 ; Sens vision dans le noir 18 m (12 c), vision nocturne ; Perception +9

#### DEFENSE

CA 15, contact 13, pris au dépourvu 12 (Dex +3, naturelle +2)

pv 30 (4d8+12)

Réf +4, Vig +6, Vol +6

#### ATTAQUE

VD 9 m (6 c), escalade 9 m (6 c)

Corps à corps morsure, +5 (1d6+2 et poison) et 2 griffes, +5 (1d4+2)

Attaques spéciales pièges, toile (+6 à distance, DD 15, pv 4)

#### CARACTERISTIQUES

For 14, Dex 17, Con 17, Int 6, Sag 15, Cha 8

BBA +3, BMO +5, DMD 18

Dons Science de l'initiative, Vigueur surhumaine

Compétences Artisanat (pièges) +8, Discrétion +7, Escalade +14, Perception +9 ; Modificateurs raciaux

Artisanat (pièges) +8

Langues commun

Particularités empathie avec les araignées +7

#### ÉCOLOGIE

Environnement forêts tempérées

Organisation sociale solitaire, couple ou nid (3-6 et 2-8 araignées géantes)

Trésor standard

#### CAPACITES SPECIALES

**Empathie avec les araignées (Ext).** Cette capacité fonctionne comme l'empathie sauvage des druides, si ce n'est qu'un ettercap ne peut l'utiliser que sur les araignées. Les ettercaps bénéficient d'un bonus racial de +4 sur les tests correspondants. Les araignées sont dépourvues d'intellect mais cette communication empathique leur donne une étincelle d'intelligence suffisante pour que les ettercaps puissent former des araignées géantes à la surveillance.

**Pièges (Ext).** Les ettercaps sont particulièrement doués pour créer des pièges astucieux à l'aide de leurs toiles. Le plus souvent, ils fabriquent des collets, des pièges à écrasement ou des pièges à lance. Les ettercaps n'ont pas besoin d'or pour construire leurs pièges, seulement de temps. Pour plus de détails, voir la section "conception des pièges".

**Collet d'ettercap :** FP 1 ; Type mécanique ; Perception DD 20; Désamorçage DD 20 ; Déclencheur espace ; Remise en place réparation ; Effet test de BMO +15 (agripper).

**Piège à écrasement d'ettercap :** FP 3 ; Type mécanique ; Perception DD 20; Désamorçage DD 20; Déclencheur espace ; Remise en place réparation ; Effet attaque au corps à corps +10 (4d6), cibles multiples (toutes les cibles dans un carré de 3 m (2 c) de côté).

**Piège à lance d'ettercap :** FP 2; Type mécanique ; Perception DD 20; Désamorçage DD 20 ; Déclencheur espace ; Remise en place réparation ; Effet attaque au corps à corps +15 (1d6+6).

**Poison (Ext)** Morsure - blessure ; JS Vigueur DD 15 ; fréquence 1/round pendant 10 rounds ; effet affaiblissement temporaire 1d2 Dex; guérison 2 réussites consécutives. Le DD dépend de la Constitution.

### Araignée géante FP 1

Vermine de taille M, N

Init +3 ; Sens perception des vibrations 18 m (12 c), vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +4

#### DEFENSE

CA 14, contact 13, pris au dépourvu 11 (armure +1, Dex +3)

pv 16 (3d8+3)

Réf +4, Vig +4, Vol +1

Immunités effets mentaux

#### ATTAQUE



VD 9 m (6 c), escalade 9 m (6 c)

**Corps à corps** morsure, +2 (1d6 et poison)

**Attaques spéciales** **toile** (+5 à distance, DD 12, 2 pv)

### CARACTERISTIQUES

**For** 11, **Dex** 17, **Con** 12, **Int** -, **Sag** 10, **Cha** 2

**BBA** +2, **BMO** +2, **DMD** 15 (27 contre le **croc-en-jambe**)

**Compétences** **Discrétion** +7 (+11 sur une toile), **Escalade** +16, **Perception** +4 (+8 sur une toile) ;

**Modificateurs raciaux** **Discrétion** +4 (+8 sur une toile), **Escalade** +16, **Perception** +4 (+8 sur une toile)

### ÉCOLOGIE

**Environnement** quelconque

**Organisation sociale** solitaire, couple, ou colonie (3-8)

**Trésor** fortuit

### PARTICULARITES

**Venin (Ext)** Morsure - blessure ; **JS Vigueur** DD 14 ; *fréquence* 1/round pendant 4 rounds ; *effet* **affaiblissement temporaire** 1d2 **For** ; *guérison* 1 réussite.

## Tany

Humain **expert** 1 / **roublard** 1

**Humanoïde** de taille M, N

**Init** +2 ; **Sens** **Perception** +5

### DEFENSE

**CA** 12, **contact** 12, **pris au dépourvu** 10 (**Dex** +2)

**pv** 11 (2d8+2)

**Réf** +4, **Vig** +1, **Vol** +2

**Capacités défensives** courage +1, esquive totale, sens des pièges +1

### ATTAQUE

VD 9 m (6 c)

**Corps à corps** dague, -1 (1d4-1/19-20) ou matraque, -1 (1d6-1 non létal)

**A distance** dague, +2 (1d4-1/19-20)

**Attaque spéciale** attaque sournoise +1d6

### CARACTERISTIQUES

**For** 8, **Dex** 14, **Con** 13, **Int** 12, **Sag** 10, **Cha** 17

**BBA** +0, **BMO** -1 **DMD** 11

**Dons** **Fourberie**, **Talent** (Profession [courtisane])

**Compétences** **Acrobaties** +6, **Bluff** +10, **Connaissances** (folklore local) +5, **Déguisement** +11, **Diplomatie** +9, **Escamotage** +7, **Escamotage** +8, **Perception** +5, **Profession** (courtisane) +8, **Psychologie** +5,

**Représentation** (danse) +8, **Représentation** (scène) +8

**Langues** commun, elfique

**Particularités** sens des pièges +1

**Équipement** dague, matraque, *philtre d'amour*, trousse de déguisement

## Bandit FP 1/2

Humain **combattant** 2

**Humanoïde** de taille M, CN

**Init** +2 ; **Sens** **Perception** -1

### DEFENSE

**CA** 17, **contact** 13, **pris au dépourvu** 14 (armure +3, bouclier +1, **Dex** +2, esquive +1)

**pv** 11 (2d10)

**Réf** +2, **Vig** +3, **Vol** -1

### ATTAQUE

VD 9 m (6 c)

**Corps à corps** rapière, +3 (1d6+1/18-20) ou matraque, +3 (1d6+1 non létal)

**A distance** arc long composite, +4 (1d8+1/x3)

### CARACTERISTIQUES

**For** 13, **Dex** 14, **Con** 11, **Int** 10, **Sag** 8, **Cha** 9

**BBA** +2, **BMO** +3, **DMD** 16

**Dons** Esquive, Tir à bout portant

**Compétences** Discrétion +2, Dressage +3, Équitation +5, Escalade +4, Intimidation +3

**Langues** commun

**Équipement** armure de cuir cloutée, targe, arc long composite [For+1] avec 20 flèches, matraque, rapière, cheval léger (entraîné au combat)

### Licorne FP 3

**Créature magique** de taille G, CB

**Init** +3 ; **Sens** odorat, **vision dans le noir** 18 m (12 c), **vision nocturne** ; **Perception** +10

**Aura** cercle magique contre le Mal

#### DEFENSE

**CA** 15, **contact** 12, **pris au dépourvu** 12 (Dex +3, naturelle +3, taille -1 ; parade +2 contre le Mal)

**pv** 34 (4d10+12)

**Réf** +7, **Vig** +7, **Vol** +6 ; résistance contre le Mal +2

**Immunités** charme, coercition, poison

#### ATTAQUE

**VD** 18 m (12 c)

**Corps à corps** corne, +8 (1d8+4), 2 sabots +5 (1d3+2)

**Espace** 3 m (2 c) ; **Allonge** 1,50 m (1 c)

**Attaques spéciales** **charge puissante** (corne, 2d8+8)

**Pouvoirs magiques** (NLS 9<sup>e</sup>)

À volonté — **détection du Mal** (par une **action libre**), *lumière*

3/jour — *soins légers*

1/jour — *neutralisation du poison* (DD 21), *soins modérés*, *téléportation suprême* (au sein de sa forêt)

#### CARACTERISTIQUES

**For** 18, **Dex** 17, **Con** 16, **Int** 11, **Sag** 21, **Cha** 24

**BBA** +4, **BMO** +9, **DMD** 22 (26 contre **croc-en-jambe**)

**Dons** **Arme de prédilection** (corne), **Attaques multiples**

**Compétences** **Acrobaties** +8, **Discrétion** +8, **Perception** +10, **Survie** +7 (+10 en forêt) ; **Modificateurs raciaux** **Discrétion** +4, **Survie** +3 en forêt

**Langues** commun, sylvestre

**Particularités** corne magique, empathie sauvage +17

#### ÉCOLOGIE

**Environnement** forêts tempérées

**Organisation sociale** solitaire, couple reproducteur ou groupe (3-6)

**Trésor** aucun

#### CAPACITES SPECIALES

**Cercle magique contre le Mal (Sur)**. Cette capacité constante possède les mêmes effets que le sort *cercle magique contre le Mal*. La licorne ne peut pas la désactiver.

**Corne magique (Ext)**. L'attaque de corne des licornes ignore les **réductions de dégâts** comme s'il s'agissait d'une arme magique d'**alignement** Bon.

**Empathie sauvage (Sur)**. Cette capacité fonctionne comme l'aptitude de classe des **druides**, si ce n'est que la licorne bénéficie d'un bonus racial de +6 aux tests d'empathie. Les licornes qui possèdent également des niveaux de **druide** appliquent ce bonus racial à ce test

### Drake des forêts FP 4

**Dragon (Terre)** de taille G, LM

**Init** +6 ; **Sens** odorat, **vision dans le noir** 18 m (12 c), **vision nocturne** ; **Perception** +11

#### DEFENSE

**CA** 17, **contact** 11, **pris au dépourvu** 15 (Dex +2, naturelle +6, taille -1)

**pv** 42 (5d12+10)

**Réf** +6, **Vig** +6, **Vol** +4

**Immunités** acide, paralysie, sommeil

#### ATTAQUE

**VD** 9 m (6 c), **vol** 18 m (12 c) (moyenne), **nage** 9 m (6 c)

**Corps à corps** morsure, +8 (1d8+4) et coup de queue, +3 (1d8+2)

Espace 3 m (2 c) ; Allonge 3 m (2 c)

Attaques spéciales nuage acide

## STATISTIQUES

For 19, Dex 14, Con 14, Int 9, Sag 11, Cha 12

BBA +5 ; BMO +10 ; DMD 22

Dons Attaque en puissance, Science de l'initiative, Talent (Perception)

Compétences Discrétion +6, Intimidation +9, Natation +20, Perception +11, Vol +8

Langues draconique

Particularités accélération soudaine, adaptation aquatique

## ÉCOLOGIE

Environnement forêts

Organisation sociale solitaire, couple ou saccage (3–12)

Trésor standard

## POUVOIRS SPECIAUX

**Accélération soudaine (Ext).** Par une action rapide utilisable trois fois par jour, un drake des forêts peut puiser dans son héritage draconique pour obtenir un sursaut de force et de vitesse afin de pouvoir accomplir une action de mouvement supplémentaire au cours du round où il utilise cette capacité.

**Adaptation aquatique (Ext).** Un drake des forêts peut respirer sous l'eau sans limite de temps et peut même y utiliser son attaque de souffle et ses autres capacités. Le nuage acide créé par son souffle se dissipe après 1 round lorsqu'il est utilisé sous l'eau.

**Nuage acide (Sur).** Par une action simple, un drake des forêts peut cracher une boule d'acide qui explose au contact et forme un nuage. Cette attaque a une portée de 18 mètres (12 c) et inflige 4d6 points de dégâts d'acide (Réflexes DD 14, 1/2 dégâts) à toutes les créatures situées dans une zone de 3 mètres de rayon. Le nuage persiste pendant 1d4 rounds après sa création et fonctionne comme une *brume de dissimulation* de 3 mètres de rayon (sans causer de dégâts additionnels) mais un vent fort peut le disperser en un seul round. Après avoir utilisé cette attaque, le drake des forêts doit attendre 1d6 rounds avant de pouvoir à nouveau faire appel à cette capacité. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution.

## Sylvanien FP 8

Plante de taille TG, NB

Init -1 ; Sens vision nocturne ; Perception +12

### DEFENSE

CA 21, contact 7, pris au dépourvu 21 (Dex -1, naturelle +14, taille -2)

pv 114 (12d8+60)

Réf +3, Vig +13, Vol +9

Capacités défensives traits des plantes ; RD 10/tranchant

Faiblesses vulnérabilité au feu

### ATTAQUE

VD 9 m (6 c)

Corps à corps 2 coups +17 (2d6+9/19-20)

Distance rocher +7 (2d6+13)

Espace 3 ; Allonge 3

Attaques spéciales lancer de rochers 54 m (36 c), piétinement (2d6+13, DD 25)

### CARACTERISTIQUES

For 29, Dex 8, Con 21, Int 12, Sag 16, Cha 13

BBA +9, BMO +20, DMD 29

Dons Arme de prédilection (coup), Attaque en puissance, Science de la destruction, Science du critique (coup), Vigilance, Volonté de fer

Compétences Connaissances (nature) +9, Diplomatie +9, Discrétion -9 (+7 en forêt), Intimidation +9, Perception +12, Psychologie +9 ; Modificateurs raciaux +16 en Discrétion en forêts

Langues commun, sylvanien, sylvestre

Particularités animation d'arbres, communication avec les plantes, dégâts doublés contre les objets

### ÉCOLOGIE

Environnement n'importe quelle forêt

Organisation sociale solitaire ou bosquet (2-7)

Trésor standard

### CAPACITES SPECIALES

**Animation d'arbres (Mag)** Un sylvanien peut animer les arbres présents dans un rayon de 54 m (36 c). Cette capacité utilisable à volonté lui permet de contrôler jusqu'à deux arbres en même temps. Il faut 1 round entier à un arbre pour extraire ses racines de terre. Après cela, il peut se déplacer à une vitesse de 3 m (2 c) et combattre comme un sylvanien (mais il ne possède qu'une seule attaque de coup et n'acquiert pas les capacités d'animation et de lancement de rochers). Comme le sylvanien, l'arbre animé est vulnérable au feu. Si le sylvanien qui l'a animé met un terme à cet effet, sort de la portée maximale ou devient incapable d'agir, l'arbre reprend immédiatement racines là où il se trouve et redevient un arbre tout à fait normal.

**Communication avec les plantes (Ext)** Les sylvaniens peuvent dialoguer avec les plantes comme s'ils étaient constamment sous les effets d'un sort de *communication avec les plantes* et la plupart des plantes les considèrent avec une attitude amicale ou serviable.

**Dégâts doublés contre les objets (Ext)** Lorsqu'un sylvanien ou un arbre animé effectue une *attaque à outrance* contre un objet ou un bâtiment, les dégâts infligés sont doublés.

## Morlock FP 2

Humanoïde monstrueux de taille M, CM

Init +8 ; Sens odorat, vision dans le noir 36 m (24 c) ; Perception +2

### DEFENSE

CA 15, contact 14, pris au dépourvu 11 (Dex +4, naturelle +1)

pv 22 (3d10+6)

Réf +9, Vig +3, Vol +5

Immunités maladies, poison

Faiblesses aveuglé par la lumière

### ATTAQUE

VD 12 m (9 c), escalade 9 m (6 c)

Corps à corps gourdin +5 (1d6+2), morsure +0 (1d4+1)

Attaques spéciales attaque au cours d'un saut, *attaque sournoise* +1d6, regroupement

### CARACTERISTIQUES

**For 14, Dex 19, Con 15, Int 5, Sag 14, Cha 6**

**BBA +3, BMO +5, DMD 19**

**Dons** [Réflexes surhumains](#), [Science de l'initiative](#)

**Compétences** [Acrobaties](#) +13, [Discrétion](#) +8 (+12 dans les cavernes), [Escalade](#) +22 ; **Modificateurs raciaux** +8 en [Acrobaties](#), +4 en [Discrétion](#) dans les cavernes, +16 en [Escalade](#)

**Langues** commun des profondeurs

**Particularités** expert en escalade

### ÉCOLOGIE

**Environnement** souterrain

**Organisation sociale** solitaire, couple, groupe (3-6) ou tribu (7-18)

**Trésor** standard

### CAPACITES SPECIALES

**Attaque au cours d'un saut (Ext).** Par une [action simple](#), un morlock peut sauter et porter une attaque. Il peut effectuer cette attaque à n'importe quel moment du saut (au début, à la fin ou alors qu'il est en l'air). Pendant le saut, le morlock peut quitter une case contrôlée par un ennemi sans provoquer d'[attaque d'opportunité](#).

**Expert en Escalade (Ext).** Les morlocks peuvent s'accrocher aux parois et mêmes aux plafonds des grottes tant que ces surfaces sont garnies de prises pour les mains et les pieds. Concrètement, on considère qu'ils bénéficient constamment d'une version non magique du sort [pattes d'araignée](#) sans que cela leur permette toutefois d'escalader les surfaces lisses. Grâce à cette capacité, les morlocks reçoivent le double du bonus racial d'[Escalade](#) normalement attribué aux créatures qui possèdent une vitesse d'escalade, à savoir +16 au lieu de +8.

**Regroupement (Ext).** Les morlocks vivent et combattent dans des lieux exigus chaque jour. Ils ont donc l'habitude de se serrer les uns contre les autres. Deux morlocks peuvent se tenir sur la même case et, si deux morlocks partagent la même case et attaquent le même ennemi, on considère qu'ils prennent cet ennemi en [tenaille](#) comme s'ils se tenaient dans des cases situées de part et d'autre de lui.

### Liane meurtrière FP 3

**Plante** de taille G, N

**Init** +0 ; **Sens** [vision aveugle](#) 9 m (6 c), [vision nocturne](#) ; [Perception](#) +1

### DEFENSE

**CA** 15, **contact** 9, **pris au dépourvu** 15 (naturelle +6, taille -1)

**pv** 30 (4d8+12)

**Réf** +1, **Vig** +7, **Vol** +2

**Immunités** électricité, [traits des plantes](#) ; **Résistances** feu 10, froid 10

### ATTAQUE

**VD** 1,50 m (1 c)

**Corps à corps** coup, +7 (1d8+7 et [étreinte](#))

**Espace** 3 m (2 c) ; **Allonge** 3 m (2 c)

**Attaques spéciales** [constriction](#) (1d8+7), [enchevêtrement](#)

### CARACTERISTIQUES

**For 20, Dex 10, Con 16, Int -, Sag 13, Cha 9**

**BBA +3, BMO +9 (+13 [lutte](#)), DMD 19 ([croc-en-jambe](#) impossible)**

**Particularités** [camouflage](#)

### ÉCOLOGIE

**Environnement** forêts tempérées

**Organisation sociale** solitaire, couple ou plant (3-6)

**Trésor** fortuit

### CAPACITES SPECIALES

**Camouflage (Ext).** Comme une liane meurtrière au repos ressemble à une plante normale, il faut réussir un test de [Perception](#) contre un **DD** de 20 pour la repérer avant qu'elle ne passe à l'attaque. Ceux qui possèdent une formation (au moins un rang) en [Survie](#) ou en [Connaissances](#) (nature) peuvent utiliser une de ces compétences au lieu de celle de [Perception](#) pour repérer la liane.

**Enchevêtrement (Sur).** Par une [action libre](#), la liane meurtrière peut animer les plantes situées dans un rayon de 9 m (6 c) et leur ordonner d'[agripper](#) l'ennemi. Cette capacité est par ailleurs similaire au sort d'[enchevêtrement](#) (NLS 4, **DD** 13). Le **DD** du [jet de sauvegarde](#) dépend de la [Sagesse](#).

## Garde FP 1

Humain **homme d'armes** 3

**Humanoïde** de taille M, LN

**Init** +0 ; **Sens Perception** +3

### DEFENSE

**CA** 18, contact 10, pris au dépourvu 18 (armure +8)

**pv** 19 (3d10+3)

**Réf** +1, **Vig** +4, **Vol** +1

### ATTAQUE

**VD** 6 m (4 c)

**Corps à corps** hallebarde, +5 (1d10+3/×3) ou fléau d'armes lourd, +5 (1d10+3/19–20) ou matraque, +5 (1d6+2 non létal)

**A distance** arbalète lourde, +3 (1d10/19–20)

### CARACTERISTIQUES

**For** 14, **Dex** 11, **Con** 13, **Int** 9, **Sag** 10, **Cha** 8

**BBA** +3, **BMO** +5 (+7 destruction), **DMD** 15 (17 contre la destruction)

**Dons** **Attaque en puissance**, **Science de la destruction**, **Vigilance**

**Compétences** **Équitation** -3, **Intimidation** +5, **Perception** +3, **Perception** +2

**Langues** commun

**Équipement de combat** potions de *soins légers* (2) ; **Autre équipement** arbalète lourde avec 10 carreaux, armure de plaques, fléau d'armes lourd, hallebarde, matraque, 5 po

## Nordar FP 3

Humain **guerrier** 4

**Humanoïde** de taille M, LN

**Init** +1 ; **Sens Perception** +3

### DEFENSE

**CA** 20, contact 11, pris au dépourvu 19 (armure +9, Dex +1)

**pv** 34 (4d10+12)

**Réf** +2, **Vig** +6, **Vol** +1 ; +1 contre la terreur

**Capacités défensives** courage +1

### ATTAQUE

**VD** 6 m (4 c)

**Corps à corps** guisarme de maître, +9 (2d4+5/×3) ou matraque, +7 (1d6+3 non létal) (1d4+3/19–20)

**A distance** filet, +5 contact à distance (enchevêtrement) ou javeline, +5 (1d6+2)

**Espace** 1,50 m ; **Allonge** 1,50 m (3 m avec la guisarme)

### CARACTERISTIQUES

**For** 16, **Dex** 13, **Con** 14, **Int** 10, **Sag** 10, **Cha** 12

**BBA** +4, **BMO** +7, **DMD** 18

**Dons** **Arme de prédilection** (guisarme), **Attaques réflexes**, **Démonstration**, **Maniement d'une arme exotique** (filet), **Spécialisation martiale** (guisarme), **Talent** (Intimidation)

**Compétences** **Équitation** +2, **Intimidation** +11, **Perception** +3, **Psychologie** +2

**Langues** commun

**Particularités** entraînement aux armures 1

**Équipement de combat** potion de *soins légers* ; **Autre équipement** filets (2), guisarme de maître, harnois, javeline, matraque