

# Les Secrets de la Mine des Pierre-de-Sel

---

## *2. Annexes*

*une adaptation de la campagne  
La Mine Oubliée de Phancieux  
par DHFTN*

FROM THE  
NORTH | 5E

Une aventure qui mènera les aventuriers du niveau 1 à 5 dans le monde de Valamar.



## AVANT-PROPOS

Ce fascicule d'annexes comporte différents outils permettant de jouer la campagne *Les Secrets de la Mine des Pierre-de-Sel*, qu'il s'agisse de plans, de cartes mais aussi d'informations concernant la région, son histoire et ses traditions.

C'est également dans ses quelques pages que vous pourrez retrouver les profils des principales créatures et oppositions présentes dans la campagne.

Par souci de droits, cependant, seules les créatures issues du SRD ou créées par l'auteur sont disponibles de manière complète. Les autres créatures ne disposent pas d'un profil complet mais un renvoi permet de les retrouver dans les autres ouvrages.

## SOMMAIRE

Avant-Propos .....	2
Sommaire .....	3
Annexe 1 : Informations diverses et utiles.....	4
PNJ importants .....	4
Bref historique de la région.....	5
Quelques notes concernant la vie quotidienne .....	7
Annexe 2 : Profils des créatures, opposants et PNJ .....	9
Monstres et Opposants .....	9
PNJ (par ordre d'apparition) .....	21
Annexe 3 : Objets magiques.....	22
Annexe 4 : Le journal d'Elric Pierre-de-Sel.....	23
Annexe 5 : Cartes et Plans .....	25

## ANNEXE 1 : INFORMATIONS DIVERSES ET UTILES

### PNJ importants

**Orsik Toorun.** Nain vivant à Port-Royal et lointain descendant du clan Pierre-de-Sel. Il découvre dans les archives familiales des documents laissant supposer qu'un autre accès à l'ancienne mine familiale et à ses trésors existe. Se sentant menacé dans son entreprise, il engage **Ilidar Reivik** pour l'escorter et le protéger.

**Oskar Toorun.** Frère cadet d'Orsik. Il accompagne celui-ci dans la recherche et l'exploration de la mine. Il reste à Bourg-Alastrie pendant qu'Orsik cherche de l'aide. Il est capturé par les hommes de la Flamme Grise.

**Ilidar Reivik.** Ancien officier de l'armée royale et vieille connaissance des frères Toorun, il accepte de jouer le rôle de garde du corps lorsqu'Orsik lui demande. Il est également à la recherche d'un ancien frère d'armes, **Arno Drakon**, envoyé en mission dans la région des collines d'Alastrie.

**Rolf.** Patron de la taverne de l'Ours Rieur à Port-Royal. Humain de bonne taille qui n'hésite pas à faire du ménage parmi ses clients trop dérangeants.

**Kilvar Gorgefeu.** Nain, patron de l'auberge du *Marteau Foudroyé* à Trois-Chemins. Connaissance des frères Toorun.

**Arno Drakon.** Commandant renégat de l'armée royale, il est envoyé en mission dans les collines d'Alastrie à la suite de prétendues incursions orques. Il est à la tête de la bande de mercenaires de la Flamme Grise qui impose sa domination sur Bourg-Alastrie et ses alentours. Il est aussi en relation avec les Gobelins des Collines ainsi qu'avec le culte du Dragon Renaissant. Il se fait appeler Bâton Gris.

**Harlen Helbelin.** Bourgmestre de Bourg-Alastrie. Il confie volontiers être dépassé par les événements et ne nie pas avoir confié la sécurité de sa ville au groupuscule de la Flamme Grise. Il demande aux aventuriers qui séjournent à Bourg-Alastrie de chasser les orcs qui campent sur les hauteurs des collines.

**Auguste Blanchepierre.** Homme, propriétaire de l'auberge de la Pierre Blanche à Bourg-Alastrie.

**Sœur Sariel.** Elfe prêtresse de Vindur, habitant près d'un petit autel consacré au dieu des vents à Bourg-Alastrie. Elle demande aux aventuriers de partir à la recherche d'une banshie qui devrait pouvoir les renseigner sur un grimoire que l'ordre de sœur Sariel recherche : le *Drakonomicon*.

**Elma Blancheronce.** Fermière halfeline de Bourg-Alastrie. Elle est propriétaire d'une petite ferme près du manoir des Pierre-de-Sel. Elle y cultive les champs avec son jeune fils, **Eli** mais celui-ci a disparu après avoir trouvé une entrée secrète vers le repère de la Flamme Grise. Pourchassé par des mercenaires de la Flamme Grise, il s'est caché depuis plusieurs jours dans la crypte de Myrkür, dans les bois au nord de la ville.

**Brie Olsen.** Humaine qui possède un comptoir « Aux marchandises d'Olsen ». C'est chez elle que les aventuriers doivent apporter les marchandises d'Orsik Toorun. Son comptoir vend toutes les fournitures de base mais pas d'arme, ni d'objet magique.

**Eline Grandvert.** Femme gnome qui possède une petite boutique d'armes et de munitions à Bourg-Alastrie, le « Vert Écu ». La plupart des marchandises sont anciennes et d'occasion mais la boutique est en attente d'une livraison qui se fait attendre. Elle récompense les aventuriers s'ils lui ramènent sa caisse de marchandises trouvées dans le repaire des Dents-Pointues.

**Valadril Meliamne.** Vieux demi-Elfe de près d'un siècle et vétéran des guerres contre la Seconde Horde Sauvage, il s'est retiré ni trop près, ni trop loin de Port-Royal d'où il est originaire. Il occupe ses journées à cultiver une petite roseraie mais sa tranquillité, comme celle des autres habitants, est perturbée par les mercenaires de la Flamme Grise. Il s'inquiète aussi de la présence d'orcs dans les environs ainsi que de la disparition de son voisin, le vieux **Tom**.

**Tom Petitonneau.** Vieil halfelin et ancien garde-forestier de Bourg-Alastrie. Il a disparu depuis quelques jours, laissant la porte de sa maisonnette ouverte et de nombreux documents concernant le lieu-dit du Trou aux Diables.

**Rufus.** Patron de la Taverne du Sanglier Chancelant où se retrouvent les mercenaires de la Flamme Grise. Petit humain d'un âge avancé et au regard mesquin, il aime tremper dans les histoires louches, notamment celles dans lesquelles il peut facilement s'enrichir.

**L'Étincelle.** Pseudonyme utilisé par l'officier du Dragon Renaissant chargé des missions dans la région des collines d'Alastrie. Il a soudoyé les gobelins en fournissant des armes **au roi Gurum** et en payant grassement **Arno Drakon**.

**Roi Gurum.** Chef des gobelins de la région. Se fait appeler roi car il possède une couronne d'épines et a élu domicile dans un château en ruines dans les collines. Il a notamment sous ses ordres **Barak**, un gobelours à la tête d'une escouade gobeline menant des embuscades sur le sentier d'Alastrie.

**Sidhe, la banshie.** Banshie, ancienne elfe. Elle possède des talents de divination et se montre particulièrement encline à révéler l'avenir aux aventuriers généreux. Elle hante un vieux chêne mort dans une clairière de Grishêtre, non loin de Tenestry.

**Cassandra, la druidesse.** Cassandra est une druidesse qui vit à la lisière de la forêt de Grishêtre entre les villages abandonnés de Lestrey et de Tenestry. Elles veillent à ce que les buissons malades et les animaux agressifs de Lestrey ne s'aventurent pas plus au sud.

**Rivaan, le champion des Anciens.** Rivaan appartient à la fois à une espèce ancienne de drakéide pourvue d'aide et à un ordre tout aussi ancien de paladins tirants leur pouvoirs des âmes des derniers dragons gardiens. Il protège la relique du dragon conservée à Lestrey et la défend des fanatiques du Dragon Renaissant qui cherchent à s'en emparer.

**Sergent Erland.** Jeune humain ambitieux, cherchant à rapidement grimper dans la hiérarchie du Dragon Renaissant en s'emparant de la relique draconique de Lestrey.

**Gobæil.** Chef du clan orc des Crânes écrasés.

**Vizmir, la doppelganger.** Vizmir est une doppelganger qui sert comme espionne au sein du Dragon Renaissant. Elle croise les aventuriers dans le château des Dents-Pointues et dans la Mine des Pierre-de-Sel.

**L'Étincelle.** L'Étincelle est un elfe dont le véritable nom demeure inconnu. Il est officier au sein du Dragon Renaissant. Son grade et ses fonctions exacts ne sont pas connus mais il est à la tête des opérations dans les collines d'Alastrie.

## Bref historique de la région

### Les quatre grandes périodes de l'histoire de Valamar

L'histoire de Valamar est découpée en quatre grandes périodes :

- le temps des peuples anciens (décompté en années avant la Nouvelle Ère – *av. n. è.*) : l'époque où apparurent et prospérèrent les premiers peuples du continent, notamment les Elfes et les Nains et qui s'achève au moment où les humains débarquèrent en Valamar ;
- la Nouvelle-Ère qui débute avec l'arrivée des Humains en Valamar et la fondation, à l'Est, de Port-Espoir et qui s'achève – dans l'ouest du continent – avec la fin des guerres fratricides, la Première invasion de la Horde Sauvage et la fondation de l'empire valmyrien (1 *n. è.* – 1452 *n. è.*) ;
- à l'ouest, l'âge valmyrien qui perdure pendant tout l'empire valmyrien (1452 *n. è.* / 1 *a. v.* – 2104 *n. è.* / 653 *a. v.*) et qui s'achève avec la Seconde Horde Sauvage ;
- le Tiers-Âge qui a débuté, pour tout le continent, lorsque la Seconde invasion de la Horde Sauvage a envahi les régions nord du continent, entraînant la chute de



l'empire valmyrien avant d'être finalement repoussée par une alliance des peuples de l'Est (notée T.A.).

L'aventure présentée ici se déroule à la fin du Ier siècle T.A., dans les années 80-85 T.A.

### **La Horde Sauvage**

L'expression Horde Sauvage est employée à la fois pour désigner les communautés claniques et tribales vivant habituellement dans les contrées sauvages du Nord et les deux invasions tentées par ces communautés en 1452 *n. è.* et 1 T.A.

Il s'agit principalement de clans orcs plus ou moins organisés et plus ou moins alliés mais aussi de tribus d'autres peuplades moins connues, des Géants notamment mais aussi des Goliaths et des gobelinoïdes. La raison de ces invasions demeure un mystère pour les habitants de Valamar mais préoccupe les dirigeants les plus importants du continent. Les gouvernements de Jaderin (royaume elfe de l'Est), de Méandre, de Belhiver, d'Espérance (royaumes humains de l'Est) et, depuis peu, de certains royaumes de l'Ouest (et notamment du Royaume des Deux Marches) enquêtent sur les motivations de la Horde Sauvage mais se disputent sur la marche à suivre, la plupart refusant l'envoi d'une expédition dans le Nord Sauvage. De plus, les rivalités ravivées entre les Royaumes de l'Ouest après la dislocation de l'empire valmyrien freine tout processus constructif au grand dam des elfes et des hommes de l'Est.

### **Principaux évènements ayant touché Port-Royal et sa région**

772 *n. è.* : fondation de Port-aux-Braves, ancien nom de Port-Royal.

*IXe siècle n. è.* : fondation du royaume de la Marche de Sel et début de la dynastie des Rehomir ;

1431-1450 *n. è.* : guerres fratricides qui opposent principalement le royaume de la Marche de Sel à celui de Farebor (les deux grandes puissances de l'ouest) ; la ville de Féorn est détruite ;

1449-1450 *n. è.* : Première invasion de la Horde Sauvage finalement repoussée par l'Entente dirigée par Valmyr ; le bourg de Vieille-Garde est détruit ;

1452 *n. è.* / 1 *a. v.* : fondation de l'empire valmyrien réunissant les grands royaumes de l'ouest ; Port-Royal devient l'une des deux capitales de l'empire.

*IVe-Ve siècle a. v.* : développement et apogée de l'exploitation minière dans les collines d'Alastrie ; développement du monothéisme masdarien dans le Nord de l'empire ;

*VIe-VIIe siècle a. v. (les Âges Sombres)* : multiplication des complots à l'encontre du pouvoir valmyrien en déclin et exécutions massives à Port-Royal en répression ; déclin de l'exploitation minière dans les collines d'Alastrie ;

653 *a. v.* / 1 T.A. : Seconde invasion de la Horde Sauvage et dislocation de l'empire valmyrien à la suite de l'incapacité des derniers empereurs à faire face à l'invasion ;

5-10 T. A. : reflux progressif de la Horde Sauvage, vaincue à l'est par l'Alliance des Peuples de l'Est ; de nombreux clans orcs s'installent tout de même dans les contrées les plus au Nord ;

10 T. A. : fondation du Royaume des Deux Marches regroupant les provinces de la Marche de Sel et de la Marche du Nord et dirigé par Halvaric ; occupation de la Marche du Nord par les armées de l'Alliance des Peuples de l'Est ;

25 T. A. : fin de l'Alliance des Peuples de l'Est, le Royaume des Deux Marches retrouve sa pleine souveraineté mais perd le contrôle de la frontière avec le Nord Sauvage, désormais défendue par des contingents armés venant de tous les royaumes afin de prévenir une troisième invasion de la Horde Sauvage.

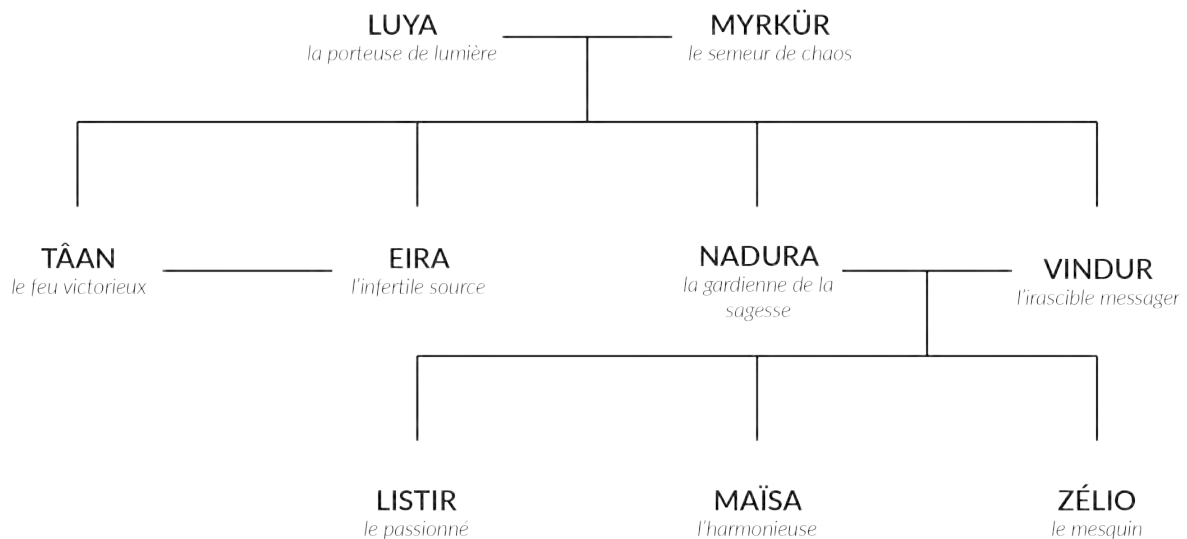
## Quelques notes concernant la vie quotidienne

### Religions

Deux grandes religions cohabitent en Valamar : l'Ancienne Religion (un polythéisme composé d'un panthéon de neuf dieux) et la nouvelle religion monothéiste, le Masdarisme.

L'ancienne religion remonte aux temps humains les plus anciens en Valamar puisque l'apparition des Hommes sur le continent est expliquée par l'un de ses mythes fondateurs. Si des religions elfes ou naines lui préexistaient, leurs similitudes avec la religion des hommes a permis un syncrétisme rapide, si bien que, malgré quelques rites qui diffèrent, l'Ancienne Religion était pratiquée par tous jusqu'à l'apparition du Masdarisme.

Son panthéon est composé de neuf dieux appartenant tous à trois générations d'une même famille. Chaque divinité dispose de ses prérogatives, de ses principes mais aussi de ses qualités et de ses défauts.



Le monothéisme masdarien semble être apparu dans les Cités Libres du Sud, sans doute au contact avec des marchands du continent méridional de Kalahar. Les Masdariens ne croient qu'en un seul dieu, Masdar, figure omnipotente qui récompense ses fidèles et punit les païens ou les pécheurs, les condamnant à une vie de malheur et à une errance infinie dans les différents cercles des Enfers. Cette religion nouvelle se développa rapidement dans l'empire valmyrien, profitant de l'appui officieux des empereurs. Si la tolérance religieuse restait de mise dans les différentes contrées, le clergé masdarien et ses pratiques légitimaient le pouvoir de l'empereur en en faisant l'élu de Masdar. À l'inverse, le masdarisme ne pénétra que peu dans les royaumes de l'Est et demeure peu pratiqué dans ces terres.

La chute de l'empire valmyrien porta un coup à son développement : beaucoup virent l'arrivée de la Seconde Horde Sauvage comme une punition des Anciens Dieux et reprirent leurs anciennes pratiques.

Aujourd'hui, les deux religions cohabitent et il n'est pas rare de voir des pratiques religieuses nouvelles syncrétisant les deux religions.

### Économie

Le système monétaire est globalement unifié sur le continent valamarien.



L'unité de base est la pièce d'or qui porte cependant des noms différents suivant les régions et les royaumes. Les anciens territoires de l'empire l'appellent volontiers le *sol* (pl. : des *sous*) quand les Cités Libres du sud utilisent le terme de *statères* tandis que les régions de l'Est utilisent le terme d'*écu* pour la plupart, à l'exception de Terralibra qui la nomment *liberti*, les royaumes nains utilisent le terme de *marteau*, l'outil étant représenté au revers de leur monnaie.

Les royaumes de l'ancien empire valmyrien comme le Royaume des Deux-Marches utilisent également des pièces d'argent, les *deniers* (dix *deniers* équivalent alors à un *sol*) et des pièces de cuivre, les *petits* (dix *petits* valent alors à un *denier*).

Toutefois, avec l'augmentation des échanges entre les différents territoires, les marchands et les voyageurs utilisent de plus en plus les termes génériques de pièce d'or, d'argent et de cuivre.

## Magie

La magie est omniprésente en Valamar si bien que les États ayant tenté d'en interdire l'utilisation ont tous échoué.

D'abord uniquement maîtrisée par les peuples anciens, et en particulier par les Elfes, son utilisation a été transmise aux autres peuples, et notamment aux hommes, par le métissage ou par l'enseignement. Sa libre utilisation a toutefois conduit à d'importants incidents comme celui de Belhiver en 748 n. è. et il a été nécessaire d'en encadrer l'apprentissage et l'usage, notamment par un Code Arcanique.

Traditionnellement, on distingue trois branches de la magie :

- la magie divine qui est conférée à ses utilisateurs – clercs et paladins en particulier – par une divinité vénérée ;
- la magie primitive, à l'origine de la création du monde et transparaissant dans la faune et la flore, utilisée par les druides et les rodeurs et qui s'enseigne au sein de cercles naturels et druidiques ;
- la magie arcanique, considérée par ses pratiquants comme la plus aboutie et qui demande un long enseignement ou une prédisposition particulière. Elle est enseignée longuement dans les académies afin d'en apprendre la maîtrise aux magiciens et aux ensorceleurs, ou auprès d'un maître-barde ou d'un collègue bardique pour les bardes. C'est aussi cette magie qui est pratiquée de manière beaucoup plus obscure par les occultistes.

Le Code Arcanique prévoit qu'il est interdit à un non-initié de pratiquer les arts magiques. L'apprentissage de la magie doit ainsi être encadré et son utilisation réservée aux lanceurs de sorts ayant achevé leurs études. À la fin de celles-ci, un insigne (sous forme de broche ou de pendentif) est remis à l'élève, attestant de capacité à maîtriser la magie et de sa connaissance des règles encadrant son utilisation. Toute utilisation de la magie par des individus ne portant pas un tel insigne est sévèrement puni, notamment par la peine de mort. Aussi, existe-t-il, un certain nombre de lanceurs de sorts n'ayant pu achever leurs études magiques et pratiquant les arts arcaniques en secret. De même, les autorités doivent faire face à un trafic fleurissant d'insignes volés. Par ailleurs, certaines cités demandent aux utilisateurs de la magie de se faire connaître et enregistrés dès leur arrivée.

## ANNEXE 2 : PROFILS DES CRÉATURES, OPPOSANTS ET PNJ

Vous trouverez dans cette annexe les différents profils des créatures, opposants et PNJ que l'on peut rencontrer pendant cette aventure.

Les abréviations situées entre parenthèses en indiquent la source :

- H&D : *Héros & Dragons*, manuel des règles
- LMOP : *La Mine Oubliée de Phancieux*
- MM : *Monster Manual* (dans la traduction et l'édition de Wizards of the Coast)
- RnP : *Rôle N' Play, Compendium de PNJ*

### Monstres et Opposants

#### Araignée géante (MM, p. 318 - SRD)

Bête de Grande taille, sans alignement

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 26 (4d10+4)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14	16	12	2	11	4
(+2)	(+3)	(+1)	(-4)	(+0)	(-3)

Compétences Discrétion +7

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues —

FP 1 (200 PX)

#### CAPACITÉS

**Déplacement sur la toile.** L'araignée ignore les restrictions de mouvement causées par une toile d'araignée.

**Pattes d'araignée.** L'araignée peut escalader des surfaces difficiles et être au plafond la tête en bas sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

**Sens de la toile.** Lorsqu'elle est en contact avec une toile, l'araignée connaît l'emplacement exact de toutes les créatures qui sont en contact avec cette toile.

#### ACTIONS

**Morsure.** Attaque d'arme au corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 7 (1d8+3) dégâts perforants, et la cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, subissant 9 (2d8) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Si le poison réduit les points de vie de la cible à 0, celle-ci est stable mais empoisonnée durant 1 heure, même si elle récupère des points de vie par la suite, et paralysée tant qu'elle est empoisonnée de cette manière.

**Toile d'araignée (Recharge 5-6).** Attaque d'arme à distance : +5 pour toucher, portée 9/18 m, une créature. Touché : la cible est entravée par la toile. Par une action, la cible entravée peut effectuer un jet de Force DD 12, déchirant la toile en cas de réussite. La toile peut aussi être attaquée et détruite (CA 10 ; PV 5 ; vulnérabilité aux dégâts de feu ; immunités aux dégâts contondants, de poison et psychiques).

#### Araignée-loup géante (MM, p. 318 - SRD)

Bête de taille Moyenne, sans alignement

Classe d'armure 13

Points de vie 11 (2d8+2)

Vitesse 12 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12	16	13	3	12	4
(+1)	(+3)	(+1)	(-4)	(+1)	(-3)

Compétences Discrétion +7, Perception +3

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues —

FP 1/4 (50 PX)

#### CAPACITÉS

**Marche dans les toiles.** L'araignée ignore les restrictions de mouvement causées par une toile d'araignée.

**Pattes d'araignée.** L'araignée peut escalader des surfaces difficiles et être au plafond la tête en bas sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

**Perception sur les toiles.** Lorsqu'elle est en contact avec une toile, l'araignée connaît l'emplacement exact de toutes les créatures qui sont en contact avec cette toile.

#### ACTIONS

**Morsure.** Attaque d'arme au corps à corps : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

**Touché** : 4 (1d6+1) dégâts perforants, et la cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, subissant 7 (2d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Si le poison réduit les points de vie de la cible à 0, celle-ci est stable mais empoisonnée durant 1 heure, même si elle récupère des points de vie par la suite, et paralysée tant qu'elle est empoisonnée de cette manière.

### Bandit (MM, p. 343 - SRD)

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille Moyenne, n'importe quel alignement autre que Loyal

**Classe d'armure** 12 (armure de cuir)

**Points de vie** 11 (2d8+2)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11	12	12	10	10	10
(+0)	(+1)	(+1)	(+0)	(+0)	(+0)

**Sens Perception** passive 10

**Langues** une langue au choix (généralement le commun)

**FP** 1/8 (25PX)

#### ACTIONS

**Cimeterre.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 4 (1d6+1) dégâts tranchants.

**Arbalète légère.** *Attaque d'arme à distance* : +3 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. **Touché** : 5 (1d8+1) dégâts perforants.

### Banshie (MM, p. 23)

### Bâton Gris, Arno Drakon, profil de Mage malfaisant (LMOP)

### Buisson malade (LMOP, p. 56)

### Capitaine bandit (MM, p. 344 - SRD)

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille Moyenne, n'importe quel alignement autre que Loyal

**Classe d'armure** 15 (armure de cuir clouté)

**Points de vie** 65 (10d8+20)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15	16	14	10	11	14

(+2) (+3) (+2) (+0) (+0) (+2)

**Jets de Sauvegarde** For +4, Dex +5, Sag +2

**Compétences** Athlétisme +4, Tromperie +4

**Sens Perception** passive 10

**Langues** deux langues au choix

**FP** 2 (450 PX)

#### ACTIONS

**Attaques multiples.** Le capitaine effectue trois attaques : deux avec son cimeterre et une avec sa dague.

**Cimeterre.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 6 (1d6+3) dégâts tranchants.

**Dague.** *Attaque au corps-à-corps ou à distance avec une arme* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. **Touché** : 5 (1d4+3) dégâts perforants.

#### RÉACTIONS

**Parade.** Le capitaine ajoute 2 à sa CA contre une attaque de corps-à-corps qui le toucherait. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps-à-corps.

### Champion des Dragons Gardiens, Rivaan

Humanoïde de taille M, Loyal Bon

**Classe d'armure** 18 (demi-plate, bouclier)

**Points de vie** 93 (11d8+44)

**Vitesse** 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19	13	18	12	13	16
(+4)	(+1)	(+4)	(+1)	(+1)	(+3)

**Jets de sauvegarde** Constitution +7, Intelligence +4, Sagesse +5, Charisme +6

**Compétences** Athlétisme +7, Perception +4, Persuasion +6

**Immunisé** contre l'état effrayé

**Sens Perception** passive 14

**Langues** Commun, Draconique

**FP** 5 (1800 PX)

**Bonus de Maîtrise** +3

#### CAPACITÉ

**Résistance légendaire (1/jour).** Si le champion échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

#### ACTIONS

**Attaques multiples.** Le champion fait trois attaques avec sa lame de givre.

**Lame de givre de de Rivaan.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m,

une cible. *Touché* : 8 (1d8+4) dégâts tranchants ou 9 (1d10 + 4) dégâts tranchants si elle est utilisée à deux mains, plus 3 (1d6) dégâts de froid.

**Toucher guérisseur (1/ jour).** Le champion peut toucher une autre créature à portée et lui faire récupérer 20 points de vie. De plus, toutes les maladies et tous les poisons qui affectaient la cible disparaissent.

**Souffle de givre (Recharge 6).** Le champion peut souffler un cône de froid de 4,5 m. Chaque créature qui se trouve dans la zone affectée doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Si elle échoue, elle subit 9 (3d6) dégâts de froid, la moitié si elle réussit.

## Chauve-souris géante (MM, p. 321 - SRD)

*Bête de taille Grande, non-alignée*

**Classe d'armure** 13

**Points de vie** 22 (4d10)

**Vitesse** 3 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15	16	11	2	12	6
(+2)	(+3)	(+0)	(-4)	(+1)	(-2)

**Sens** Vision aveugle 18 m, Perception passive 11

**Langues** –

**FP** 1/4 (50 PX)

### CAPACITÉS

**Écholocalisation.** La chauve-souris ne peut plus utiliser sa vision aveugle si elle est assourdie.

**Ouïe aiguisée.** La chauve-souris est avantagée lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe.

### ACTIONS

**Morsure.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

## Chien esquiveur (MM, p. 323 - SRD)

*Fée de taille M, Loyale Bonne*

**Classe d'armure** 12

**Points de vie** 22 (4d8+4)

**Vitesse** 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12	17	12	10	13	11
(+1)	(+3)	(+1)	(+0)	(+1)	(+1)

**Compétences** Discrétion +5, Perception +3

**Sens** Perception passive 13

**Langues** comprend le sylvestre mais ne peut pas le parler

**FP** 1/4 (50 PX)

### CAPACITÉS

**Odorat et ouïe aiguisés.** Le chien a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

### ACTIONS

**Morsure.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d6+1) dégâts perforants.

**Téléportation (Recharge 4-6).** Le chien se téléporte par magie, emportant avec lui l'équipement qu'il porte ou transporte, jusqu'à un espace inoccupé qu'il peut voir se situant à 12 mètres maximum. Avant ou après s'être téléporté, il peut effectuer une attaque de morsure.

## Diablotin (MM, p. 69)

## Diablotin (MM, p. 72 - SRD)

*Fiélon (diable, métamorphe) de taille Très Petite, Loyal Mauvais*

**Classe d'armure** 13

**Points de vie** 10 (3d4+3)

**Vitesse** 6 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6	17	13	11	12	14
(-2)	(+3)	(+1)	(+0)	(+1)	(+2)

**Compétences** Discrétion +5, Intuition +3, Persuasion +4, Tromperie +4

**Résistances aux dégâts** de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques d'armes non magiques qui ne sont pas en argent

**Immunité contre les dégâts** de feu et de poison

**Immunité contre l'état** empoisonné

**Sens** Vision dans le noir 36 m, Perception passive 11

**Langues** Commun, Infernal

**FP** 1 (200 PX)

### CAPACITÉS

**Métamorphe.** Le diablotin peut utiliser son action pour se métamorphoser en l'une des bêtes suivantes : rat (vitesse 6 m), corbeau (6 m, vol 18 m) ou araignée (6 m, escalade 6 m), ou pour reprendre sa véritable forme. Ses statistiques restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée, à l'exception de la vitesse indiquée. Les objets qu'il porte ou transporte ne

se transforment pas. Le diabolotin reprend sa forme véritable s'il meurt.

**Résistance à la magie.** Le diabolotin est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

**Vue du diable.** Les ténèbres magiques ne bloquent pas la vision dans le noir du diabolotin.

#### ACTIONS

**Dard (morsure sous forme de bête).** Attaque d'arme au corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d4+3) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. Elle subit 10 (3d6) dégâts de poison si elle le rate, la moitié seulement si elle réussit.

**Invisibilité.** Le diabolotin devient invisible par magie. Il redevient visible s'il attaque ou si sa concentration est interrompue (comme s'il se concentrait sur un sort). Les objets qu'il porte ou transporte deviennent également invisibles.

### Doppelganger (MM, p. 77 - SRD)

Monstruosité de taille M, n'importe quel alignement

Classe d'armure 14

Points de vie 52 (8d8+16)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11	18	14	11	12	14
(+0)	(+4)	(+2)	(+0)	(+1)	(+2)

**Compétences** Intuition +3, Tromperie +6

**Immunité contre l'état** charmé

**Sens** Vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

**Langue** Commun

**FP** 3 (700 PX)

#### CAPACITÉS

**Attaque surprise.** Si le doppelganger surprend une créature et touche avec une attaque lors du premier round de combat, la cible subit 10 (3d6) dégâts supplémentaires pour cette attaque.

**Embuscade.** Lors du premier round de combat, le doppelganger a un avantage aux jets d'attaque contre toute créature qu'il a surprise.

**Métamorphe.** Le doppelganger peut utiliser son action pour se métamorphoser en un humanoïde de taille P ou M qu'il a déjà vu, ou pour reprendre sa forme véritable. Mise à part sa taille, ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte ou transporte ne se transforme pas. Il retrouve sa forme véritable s'il meurt.

#### ACTIONS

**Attaques multiples.** Le doppelganger effectue deux attaques au corps à corps.

**Coup.** Attaque au corps à corps avec une arme : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (1d6+4) dégâts contondants.

**Lecture des pensées.** Le doppelganger lit par magie les pensées de surface d'une créature située à 18 mètres ou moins de lui. Cet effet peut passer au travers d'un obstacle, mais est bloqué par 90 centimètres de bois ou de terre, 60 centimètres de pierre, 5 centimètres de métal ou une fine couche de plomb. Quand la cible est à portée, le doppelganger peut lire ses pensées tant que sa concentration n'est pas rompue (de la même manière que la concentration pour un sort). Le doppelganger a un avantage aux jets de Sagesse (Intuition) et de Charisme (Intimidation, Persuasion et Tromperie) contre une cible dont il lit les pensées.

### Espion (MM, p. 347 - SRD)

Humanoïde de taille M, n'importe quel alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 27 (6d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10	15	10	12	14	16
(+0)	(+2)	(+0)	(+1)	(+2)	(+3)

**Compétences** Discrétion +4, Escamotage +4, Intuition +4, Investigation +5, Perception +6, Persuasion +5, Tromperie +5

**Sens** Perception passive 16

**Langues** deux langues au choix

**FP** 1 (200 PX)

#### CAPACITÉS

**Ruse.** À chacun de ses tours, l'espion peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

**Attaque sournoise (1/tour).** L'espion inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une arme s'il a un avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de l'espion qui n'est pas incapable d'agir et que l'espion n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

#### ACTIONS

**Attaques multiples.** L'espion effectue deux attaques au corps à corps.

**Épée courte.** Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

**Arbalète de poing.** Attaque d'arme à distance : +4 pour toucher, portée 9/36 m, une cible. Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants.



## L'Étincelle

Humanoïde (elfe) de taille M, Neutre Mauvais  
Classe d'armure 11 (14 avec armure du mage)  
Points de vie 27 (6d8)  
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9	13	10	16	14	13
(-1)	(+1)	(+0)	(+3)	(+2)	(+1)

**Jets de sauvegarde** Intelligence +5, Sagesse +4  
**Compétences** Arcanes +5, Discrétion +3, Perception +4  
**Sens** Vision dans le noir 18 m, Perception passive 14  
**Langues** Commun, Elfe  
FP 2 (450 PX)

### CAPACITÉS

**Équipement spécial.** L'Étincelle possède un bâton de l'Étincelle.

**Ascendance féérique.** L'Étincelle est avantagée lors des jets de sauvegarde contre l'état charmé et la magie ne peut pas l'endormir.

**Incantation.** L'Étincelle est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Voici la liste des sorts de magicien préparés par l'Étincelle :

- Sors mineurs (à volonté) : *main du mage*, *poigne électrique*, *rayon de givre*
- 1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements) : *armure du mage*, *bouclier*, *projectile magique*
- 2<sup>e</sup> niveau (3 emplacements) : *invisibilité*, *suggestion*

### ACTION

**Bâton de l'Étincelle.** Attaque d'arme au corps à corps : +1 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 2 (1d6-1) dégâts contondants plus 3 (1d6) dégâts de feu.

## Gargouille (MM, p. 140 - SRD)

Élémentaire de taille Moyenne, Chaotique Mauvais  
Classe d'armure 15 (armure naturelle)  
Points de vie 52 (7d8 + 21)  
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15	11	16	6	11	7
(+2)	(+0)	(+3)	(-2)	(+0)	(-2)

**Résistance aux dégâts** contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques autres que celles d'armes en adamantium

**Immunité contre les dégâts** de poison

**Immunité contre les états** empoisonné, épuisé et pétrifié

**Sens** Vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

**Langues** Terreux

FP 2 (450 PX)

### CAPACITÉS

**Faux-semblant.** Aussi longtemps que la gargouille reste immobile, il est impossible de la distinguer d'une statue inanimée.

### ACTIONS

**Attaques multiples.** La gargouille effectue deux attaques : une avec sa morsure et une avec ses griffes.

**Morsure.** Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

**Griffes.** Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6+2) dégâts tranchants.

## Gelée verdâtre (d'après gelée ocre, MM, p. 301 - SRD)

Vase de taille Grande, non-alignée

Classe d'armure 8

Points de vie 45 (6d10+12)

Vitesse 3 m, escalade 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15	6	14	2	6	1
(+2)	(-2)	(+2)	(-4)	(-2)	(-5)

**Résistance aux dégâts** d'acide

**Immunité contre les dégâts** de foudre et tranchants

**Immunité contre les états** à terre, assourdi, aveuglé, charmé, effrayé et épuisé

**Sens** Vision aveugle 18 m (aveugle au-delà), Perception passive 8

**Langue** —

FP 2 (450 PX)

### CAPACITÉS

**Informe.** La gelée peut traverser dans devoir se faufiler un interstice d'une largeur minimale de 2,5 centimètres.

**Pattes d'araignée.** La gelée peut gravir des surfaces difficiles, y compris les plafonds, la tête en bas, sans faire de test de caractéristique.

### ACTIONS

**Pseudopode.** Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché :



9 (2d6+2) dégâts contondants plus 3 (1d6) dégâts d'acide.

#### RÉACTION

**Division.** Quand une gelée de taille Moyenne ou plus grande subit des dégâts tranchants ou de foudre, elle se divise en deux gelées s'il lui reste au moins 10 points de vie. Chaque nouvelle gelée possède un nombre de points de vie égal à la moitié (arrondie à l'inférieur) de ceux de la gelée d'origine. La taille des nouvelles gelées est d'une catégorie inférieure à celle de la gelée d'origine.

### Gobelin (MM, p. 164 - SRD)

Humanoïde (gobelinoïde) de taille Petite, Neutre Mauvais

**Classe d'armure** 15 (armure de cuir, bouclier)

**Points de vie** 7 (2d6)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8	14	10	10	8	8
(-1)	(+2)	(+0)	(+0)	(-1)	(-1)

**Compétence** Discrétion +6

**Sens** Vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

**Langue** commun, gobelin

**FP** 1/4 (50 PX)

#### CAPACITÉ

**Fuite agile.** Le gobelin peut effectuer l'action Se désengager ou Se cacher par une action bonus à chacun de ses tours.

#### ACTIONS

**Arc court.** Attaque d'arme à distance : +4 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

**Cimeterre.** Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6+2) dégâts tranchants.

### Gobelours (MM, p. 165 - SRD)

Humanoïde (gobelinoïde) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

**Classe d'armure** 16 (armure de peau, bouclier)

**Points de vie** 27 (5d8+5)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15	14	13	8	11	9
(+2)	(+2)	(+1)	(-1)	(+0)	(-1)

**Compétences** Discrétion +6, Survie +2

**Sens** Vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

**Langue** commun, gobelin

**FP** 1 (200 PX)

#### CAPACITÉS

**Attaque surprise.** Si le gobelours surprend une créature et réussit une attaque contre elle lors du premier round de combat, cette attaque inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires à la cible.

**Brutal.** Une arme de corps à corps inflige un dé de dégâts supplémentaire quand le gobelours touche son ennemi avec elle (déjà inclus dans l'attaque).

#### ACTIONS

**Javeline.** Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +4 pour toucher, portée 9/36 m, une cible. Touché : 9 (2d6+2) dégâts perforants au corps à corps ou 5 (1d6+2) dégâts perforants à distance.

**Morgenstern.** Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 11 (2d8+2) dégâts perforants.

### Goule (MM, p. 171 - SRD)

Mort-vivant de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

**Classe d'armure** 12

**Points de vie** 22 (5d8)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13	15	10	7	10	6
(+1)	(+2)	(+0)	(-2)	(+0)	(-2)

**Immunités contre les dégâts** de poison

**Immunités contre les états** charmé, emprisonné et épuisé

**Sens** Vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

**Langue** commun

**FP** 1 (200 PX)

#### ACTIONS

**Morsure.** Attaque d'arme au corps à corps : +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 9 (2d6+2) dégâts perforants.

**Griffes.** Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (2d4+2) dégâts tranchants. Si la cible est une créature autre qu'un mort-vivant ou un elfe, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour ne pas être paralysée pendant une minute. La cible peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.

## Grick (MM, p. 173 - SRD)

Monstruosité de taille Moyenne, neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 27 (6d8)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14	14	11	3	14	5
(+2)	(+2)	(+0)	(-4)	(+2)	(-3)

Résistances aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues —

FP 2 (450 PX)

### CAPACITÉ

**Camouflage dans la rocaille.** Le grick est avantagé lors des tests de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher dans des environnements rocaillieux.

### ACTIONS

**Attaques multiples.** Le grick effectue une attaque avec ses tentacules. Si cette attaque touche, il peut effectuer une attaque de bec contre la même cible.

**Tentacules.** Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,5 m, une cible. Touché : 9 (2d6+2) dégâts tranchants.

**Bec.** Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,5 m, une cible. Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

## Hibours (MM, p. 180 - SRD)

Monstruosité de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 59 (7d10+21)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20	12	17	3	12	7
(+5)	(+1)	(+3)	(-4)	(+1)	(-2)

Compétence Perception +3

Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langue —

FP 3 (700 PX)

### CAPACITÉ

**Odorat et vue aiguisés.** Le hibours a un avantage aux tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou la vue.

### ACTIONS

**Attaques multiples.** Le hibours effectue deux attaques : une avec son bec et une avec ses griffes.

**Bec.** Attaque d'arme au corps à corps : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 10 (1d10+5) dégâts perforants.

**Griffes.** Attaque d'arme au corps à corps : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 14 (2d8+5) dégâts tranchants.

## Hobgoblin (MM, p. 182 - SRD)

Humanoïde (gobelinoïde) de taille Moyenne, Loyal Mauvais

Classe d'armure 18 (cotte de mailles, bouclier)

Points de vie 11 (2d8+2)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13	12	12	10	10	9
(+1)	(+1)	(+1)	(+0)	(+0)	(-1)

Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langue commun, gobelin

FP 1/2 (100 PX)

### CAPACITÉ

**Avantage martial.** Une fois par tour, le hobgoblin peut infliger 7 (2d6) dégâts supplémentaires à une créature contre laquelle il réussit une attaque d'arme, si cette créature se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un allié du hobgoblin et si cet allié n'est pas neutralisé.

### ACTIONS

**Arc long.** Attaque d'arme à distance : +3 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. Touché : 5 (1d8+1) dégâts perforants.

**Épée longue.** Attaque d'arme au corps à corps : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d8+1) dégâts tranchants.

## Initié du culte du Dragon Renaissance

Humanoïde de taille Moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 14 (armure de cuir)

Points de vie 16 (3d8+3)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9	16	13	11	10	12
(-1)	(+3)	(+1)	(+0)	(+0)	(+1)

Jets de sauvegarde Sagesse +2

Compétences Discrétion +5, Tromperie +3

**Sens** Perception passive 10  
**Langues** Commun, Draconique  
**FP** 1 (200 PX)

#### CAPACITÉS

**Fanatique du Dragon.** L'initié du culte du Dragon Renaissant a un avantage sur les jets de sauvegarde contre les états charmé ou effrayé. Quand l'initié a dans son champ de vision un dragon ou un membre plus gradé du culte, l'initié n'est pas affecté par les états charmé ou effrayé.

**Avantage du fanatique.** Une fois par tour, si l'initié porte une attaque avec une arme avec avantage et touche, la cible subit 7 (2d6) dégâts supplémentaires du même type que celui de l'arme.

**Tactique de groupe.** L'initié a un avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

#### ACTIONS

**Attaques multiples.** L'initié du culte attaque à deux reprises avec son cimeterre.

**Cimeterre.** Attaque d'arme au corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (1d6+3) dégâts tranchants.

*Ce profil a été créé d'après le profil Dragonclaw de Tyranny of Dragons.*

### Loup (MM, p. 330 - SRD)

*Bête de taille M, sans alignement*

**Classe d'armure** 13 (armure naturelle)

**Points de vie** 11 (2d8+2)

**Vitesse** 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12	15	12	3	12	6
(+1)	(+2)	(+1)	(-4)	(+1)	(-2)

**Compétences** Discrétion +4, Perception +3

**Sens** Perception passive 13

**Langues** —

**FP** 1/4 (50 PX)

#### CAPACITÉS

**Odorat et ouïe aiguisés.** Le loup a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

**Tactique de groupe.** Le loup a un avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

#### ACTION

**Morsure.** Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (2d4+2) dégâts perforants. Si la cible est une

créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 pour ne pas tomber à terre.

### Loup sanguinaire (MM, p. 331 - SRD)

*Bête de Grande taille, sans alignement*

**Classe d'armure** 14 (armure naturelle)

**Points de vie** 37 (5d10+10)

**Vitesse** 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17	15	15	3	12	7
(+3)	(+2)	(+2)	(-4)	(+1)	(-2)

**Compétences** Discrétion +4, Perception +3

**Sens** Perception passive 13

**Langues** —

**FP** 1 (200 PX)

#### CAPACITÉS

**Odorat et ouïe aiguisés.** Le loup sanguinaire a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

**Tactique de groupe.** Le loup sanguinaire a un avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

#### ACTIONS

**Morsure.** Attaque d'arme au corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 10 (2d6+3) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas tomber à terre.

### Mercenaire de la Flamme Grise, profil de Ruffian Fer Rouge (LMOP)

### Momie (MM, p. 224 - SRD)

*Mort-vivant de taille Moyenne, Loyal Mauvais*

**Classe d'armure** 11 (armure naturelle)

**Points de vie** 58 (9d8+18)

**Vitesse** 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16	8	15	6	10	12
(+3)	(-1)	(+2)	(-2)	(+0)	(+1)

**Jets de sauvegarde** Sagesse +2

**Vulnérabilité aux dégâts** de feu

**Résistance aux dégâts** contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques

**Immunité contre les dégâts** de poison et nécrotiques

**Immunité contre les états** charmé, effrayé, empoisonné, épuisé et paralysé

**Sens** Vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

**Langues** celles qu'elle connaissait de son vivant  
**FP** 3 (700 PX)

#### ACTIONS

**Attaques multiples.** La momie peut utiliser son regard effroyable et effectuer une attaque avec son poing en décomposition.

**Poing en décomposition.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 10 (2d6+3) dégâts contondants plus 10 (3d6) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 pour ne pas contracter la malédiction de la putréfaction de la momie. La cible maudite ne peut plus récupérer de points de vie et son total maximum de points de vie diminue de 10 (3d6) toutes les 24 heures par la suite. Si la malédiction réduit à 0 le total maximum de points de vie de la cible, celle-ci meurt et son corps tombe en poussière. La malédiction persiste tant qu'elle n'est pas dissipée par le sort *délivrance des malédictions* ou une magie similaire.

**Regard effroyable.** La momie vise une créature située à 18 mètres ou moins dans son champ de vision. Si la cible peut voir la momie, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11 contre cette magie pour ne pas être effrayée jusqu'à la fin du prochain tour de la momie. Si la cible rate le jet de sauvegarde de 5 points ou plus, elle est également paralysée pendant la même durée. Une cible qui réussit le jet de sauvegarde est immunisée contre le regard effroyable de toutes les momies (mais pas contre celui des momies augustes) pendant 24 heures.

### Noble (MM, p. 350 - SRD)

*Humanoïde de taille M, n'importe quel alignement*

**Classe d'armure** 15 (cuirasse)

**Points de vie** 9 (2d8)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11	12	11	12	14	16
(+0)	(+1)	(+0)	(+1)	(+2)	(+3)

**Compétences** Intuition +4, Persuasion +5, Tromperie +5

**Sens** Perception passive 12

**Langues** deux langues au choix  
**FP** 1/8 (25 PX)

#### ACTIONS

**Rapier.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d8+1) dégâts perforants.

#### RÉACTIONS

**Parade.** Le noble ajoute 2 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui le toucherait. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

### Nothic (MM, p. 232)

### Ogre (MM, p. 235 - SRD)

*Géant de Grande taille, Chaotique Mauvais*

**Classe d'armure** 11 (armure de peaux)

**Points de vie** 59 (7d10+21)

**Vitesse** 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19	8	16	5	7	7
(+4)	(-1)	(+3)	(-3)	(-2)	(-2)

**Sens** Vision dans le noir 18 m, Perception passive 8

**Langues** Commun, Géant  
**FP** 2 (450 PX)

#### ACTIONS

**Javeline.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché* : 11 (2d6+4) dégâts perforants.

**Massue.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 13 (2d8+4) dégâts contondants.

### Orcs (MM, p. 241 - SRD)

*Humanoïde (orc) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais*

**Classe d'armure** 13 (armure de peaux)

**Points de vie** 15 (2d8+6)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16	12	16	7	11	10
(+3)	(+1)	(+3)	(-2)	(+0)	(+0)

**Compétence** Intimidation +2

**Sens** Vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

**Langues** Commun, Orc  
**FP** 1/2 (100 PX)

#### CAPACITÉ

**Agressif.** Par une action bonus, l'orc peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa

vitesse vers une créature hostile dans son champ de vision.

#### ACTIONS

**Hache à deux mains.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 9 (1d12+3) dégâts tranchants.

**Javeline.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts perforants.

### Ombre (MM, p. 237 - SRD)

Mort-vivant de taille M, Chaotique Mauvais

**Classe d'armure** 12

**Points de vie** 16 (3d8+3)

**Vitesse** 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6	14	13	6	10	8
(-2)	(+2)	(+1)	(-2)	(+0)	(-1)

**Compétence** Discrétion +4 (+6 dans une zone faiblement éclairée ou dans l'obscurité totale)

**Vulnérabilité** aux dégâts radiants

**Résistance aux dégâts** d'acide, de feu, de foudre, de froid, de tonnerre ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques

**Immunité contre les dégâts** de poison et nécrotiques

**Immunité contre les états** agrippé, à terre, effrayé, empoisonné, épuisé, entravé, paralysé et pétrifié

**Sens** Vision dans le noir 18 m, perception passive 10

**Langues** —

**FP** 1/2 (100 PX)

#### CAPACITÉS

**Affaiblie par la lumière du soleil.** L'ombre est désavantagée lors des jets d'attaque, des tests de caractéristique et des jets de sauvegarde lorsqu'elle est exposée à la lumière du soleil.

**Discrétion dans les ombres.** Tant qu'elle se trouve dans une zone faiblement éclairée ou plongée dans l'obscurité totale, l'ombre peut effectuer l'action se cacher par une action bonus.

**Informe.** L'ombre peut traverser sans devoir se faufiler un interstice d'une largeur minimale de 2,5 centimètres.

#### ACTION

**Ponction de force.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 9 (2d6+2) dégâts nécrotiques et la valeur de Force de la cible est réduite de 1d4 points. La cible meurt si cet effet réduit sa valeur

de Force à 0. Sinon, la réduction persiste jusqu'à la fin d'un court ou d'un repos long.

Si un humanoïde non-Mauvais meurt à cause de cette attaque, une nouvelle ombre surgit de son cadavre après 1d4 heures.

### Ours brun (MM, p. 334 - SRD)

Bête de Grande taille, sans alignement

**Classe d'armure** 11 (armure naturelle)

**Points de vie** 34 (4d10+12)

**Vitesse** 12 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19	10	16	2	13	7
(+4)	(+0)	(+3)	(-4)	(+1)	(-2)

**Compétences** Perception +3

**Sens** Perception passive 13

**Langues** —

**FP** 1 (200 PX)

#### CAPACITÉ

**Odorat aiguisé.** L'ours a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

#### ACTIONS

**Attaques multiples.** L'ours réalise deux attaques : une avec ses griffes et une de morsure.

**Griffes.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 11 (2d6+4) dégâts tranchants.

**Morsure.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 8 (1d8+4) dégâts perforants.

### Recrue (RNP)

### Roturier (MM, p. 350 - SRD)

Humanoïde n'importe quelle race de taille Moyenne, n'importe quel alignement

**Classe d'armure** 10

**Points de vie** 4 (1d8)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10	10	10	10	10	10
(+0)	(+0)	(+0)	(+0)	(+0)	(+0)

**Sens** Perception passive 10

**Langues** une langue au choix (commun le plus souvent)

**FP** 0 (10 PX)

#### ACTION

**Gourdin.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +2 pour toucher, allonge 1,50 m. *Touché* : 2 (1d4) dégâts contondants.



## Sergent du culte du Dragon Renaissant

Humanoïde de taille Moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 14 (armure de cuir)

Points de vie 33 (6d8+6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11	16	13	11	11	13
(+1)	(+3)	(+1)	(+0)	(+0)	(+1)

Jets de sauvegarde Sagesse +2

Compétences Discrétion +5, Tromperie +3

Résistance aux dégâts de feu

Sens Perception passive 10

Langues Commun, Draconique

FP 2 (450 PX)

### CAPACITÉS

**Fanatique du Dragon.** Le sergent du culte du Dragon Renaissant a un avantage sur les jets de sauvegarde contre les états charmé ou effrayé. Quand le sergent a dans son champ de vision un dragon ou un membre plus gradé du culte, le sergent n'est pas affecté par les états charmé ou effrayé.

**Avantage du fanatique.** Une fois par tour, si le sergent porte une attaque avec une arme avec avantage et touche, la cible subit 7 (2d6) dégâts supplémentaires du même type que celui de l'arme.

**Vol limité.** Le sergent peut utiliser une action bonus pour obtenir une vitesse de vol de 9 m jusqu'à la fin de son tour.

**Tactique de groupe.** L'initié a un avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

### ACTIONS

**Attaques multiples.** Le sergent du culte attaque à deux reprises avec son cimeterre.

**Cimeterre.** Attaque d'arme au corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (1d6+3) dégâts tranchants et 3 (1d6) dégâts de feu.

Ce profil a été créé d'après le profil Dragonwing de Tyranny of Dragons.

## Sanglier (MM, p. 338 - SRD)

Bête de taille Moyenne, non alignée

Classe d'armure 11 (armure naturelle)

Points de vie 11 (2d8+2)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13	11	12	2	9	5

(+1) (+0) (+1) (-4) (-1) (-3)

Sens Perception passive 9

Langue —

FP 1/4 (50 PX)

### CAPACITÉS

**Charge.** Si le sanglier se déplace de 6 mètres au moins en ligne droite vers un cible contre laquelle il réussit ensuite une attaque de défense lors du même tour, cette cible subit 3 (1d6) dégâts tranchants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 pour ne pas être jetée à terre.

**Implacable (Recharge après un repos court ou long).** Si le sanglier subit 7 dégâts ou moins et que cette blessure devrait réduire son total actuel de points de vie à 0 ; celui-ci est réduit à 1 à la place.

### ACTION

**Défense.** Attaque d'arme au corps à corps : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 4 (1d6+1) dégâts tranchants.

## Soldat vétéran (RNP)

## Spectateur (MM, p. 293)

## Squelette (MM, p. 274 - SRD)

Mort-Vivant de taille Moyenne, Loyal Mauvais

Classe d'armure 13 (débris d'armure)

Points de vie 13 (2d8+4)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10	14	15	6	8	5
(+0)	(+2)	(+2)	(-2)	(-1)	(-3)

Vulnérabilité aux dégâts contondants

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre l'état empoisonné

Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langues comprend toutes les langues qu'il connaissait de son vivant mais ne peut pas parler  
FP 1/4 (50 PX)

### ACTIONS

**Arc court.** Attaque d'arme à distance : +4 pour toucher, portée 24/96 m. Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

**Épée courte.** Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6 +23) dégâts perforants.



## Strige (MM, p. 276 - SRD)

Bête de Très petite taille, non alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 2 (1d4)

Vitesse 3 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4	16	11	2	8	6
(-3)	(+3)	(+0)	(-4)	(-1)	(-2)

Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langues —

FP 1/8 (25 PX)

### ACTION

**Succion de sang.** Attaque d'arme au corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 5 (1d4+3) dégâts perforants et la strige se fixe sur la cible. Une fois fixée, elle n'attaque plus, mais absorbe le sang de sa victime qui perd 5 (1d4+3) points de vie au début de chacun des tours de la strige.

La strige peut se détacher en dépensant 1,50 mètre de déplacement. Elle se détache après avoir sucé une quantité de sang équivalente à 10 points de vie ou si la cible meurt. Une créature, y compris la cible, peut effectuer une action pour arracher la strige.

## Vautour géant (MM, p. 341 - SRD)

Bête de Grande taille, Neutre Mauvaise

Classe d'armure 10

Points de vie 22 (3d10+6)

Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15	10	15	6	12	7
(+2)	(+0)	(+2)	(-2)	(+1)	(-2)

Compétences Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues comprend le commun mais ne peut pas le parler

FP 1 (200 PX)

### CAPACITÉS

**Odorat et vue aiguisés.** Le vautour a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou la vue.

**Tactique de groupe.** Le vautour a un avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

### ACTIONS

**Attaques multiples.** Le vautour réalise deux attaques : une avec son bec et une avec ses serres.

**Bec.** Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (2d4+2) dégâts perforants.

**Serres.** Attaque d'arme au corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 9 (2d6+2) dégâts tranchants.

## Worg (MM, p. 341 - SRD)

Monstruosité de Grande taille, Neutre Mauvaise

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 26 (4d10+4)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16	13	13	7	11	8
(+3)	(+1)	(+1)	(-2)	(+0)	(-1)

Compétences Perception +4

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues goblin, worg

FP 1/2 (100 PX)

### CAPACITÉS

**Odorat et ouïe aiguisés.** Le worg a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque d'arme au corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 10 (2d6+3) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 ou tomber à terre.

## Zombi (MM, p. 316 - SRD)

Mort-vivant de taille Moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 8

Points de vie 22 (3d8+9)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13	6	16	3	6	5
(+1)	(-2)	(+3)	(-4)	(-2)	(-3)

Jets de sauvegarde Sagesse +0

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre l'état empoisonné

Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 8

Langues comprend les langues qu'il connaissait de son vivant mais ne peut pas parler

FP 1/4 (50 PX)

#### CAPACITÉS

**Robustesse de la non-vie.** Si des dégâts réduisent à 0 les points de vie du zombi, celui-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, à moins que ces dégâts ne soient de type radiants ou infligés par un coup critique. En cas de réussite, le zombi tombe à 1 point de vie à la place.

#### ACTION

**Coup.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 13 (2d8+4) dégâts contondants.

## PNJ (par ordre d'apparition)

**Orsik Toorun, *profil de Marchand (RnP)***

**Ilidar Reivik, *profil de Sildar Hallhiver (LMoP)***

.

## ANNEXE 3 : OBJETS MAGIQUES

Lorsque l'abréviation « DMG » apparaît entre parenthèses, le profil est consultable dans le Dungeon Master Guild (traduction et édition de Wizards of the Coast).

### Anneau de protection (DMG, p. 153)

#### Bâton de l'Étincelle

*Bâton, très rare (harmonisation requise)*

Lorsque vous tenez ce bâton en main, vous obtenez une résistance aux dégâts de feu.

Utilisé comme arme de corps à corps, le bâton fait 1d6 dégâts contondants plus 1d6 dégâts de feu.

Par ailleurs, le bâton contient 4 charges de *mains brûlantes* et 2 charges de *sphère de feu*. Quand vous lancez ce sort en utilisant une charge du bâton, vous utilisez le DD des jets de sauvegarde contre vos sorts.

Le bâton récupère toutes ses charges le soir. Toutefois lorsque la dernière charge a été utilisée, vous devez lancer un d20 : sur un résultat de 1, le bâton tombe en poussière.

### Cape elfique (DMG, p. 169)

#### Lame de givre de Rivaan

*Arme (épée longue), rare (harmonisation requise)*

En plus des dégâts habituels d'une épée courte (1d8 + mod. de Force ou 1d10 + mod. de Force si tenue à deux mains), la lame de givre de Rivaan inflige 1d6 dégâts de froid.

## ANNEXE 4 : LE JOURNAL D'ELRIC PIERRE-DE-SEL

Ces extraits ne couvrent que les derniers jours de la vie du patriarche et sont en bien des endroits endommagés et incomplets. Ils permettent cependant de se faire une idée de ses derniers jours.

*3<sup>e</sup> jour du mois des Moissons, année 578 A. V.*

La révolte gronde. Le mécontentement des Alastriens est palpable et le vieux Blanchepierre en profite pour liguer les pauvres âmes à sa cause. Depuis qu'il a été nommé bourgmestre de la cité, il ne cesse de chercher à tous les associer à sa cause, bien conscient qu'il est de ne pas pouvoir les promesses qu'il leur avait faites. Aussi a-t-il jugé qu'il était temps de les unir non pas en une cause commune mais contre un bouc émissaire commun. Ce bouc émissaire semble visiblement tout trouvé, si j'en crois les regards noirs qui me sont adressés lorsque je descends en ville. Moi, l'homme qui leur ai donné un travail et qui ai permis à tant d'entre eux de s'extirper de la boue où ils faisaient paître leurs animaux. Tâchons que l'arrivée des moissons les fatigue suffisamment et qu'ils aient d'autres préoccupations pour les semaines à venir.

*18<sup>e</sup> jour du mois des Moissons, année 578 A. V.*

Ma colère est noire. Plus un marchand de cette fichue bourgade n'accepte de me vendre ses produits, même lorsque je propose le double ou le triple de leur valeur. Pas même lorsque je menace de renvoyer les cousins ou leurs oncles qui travaillent encore à la mine. Je vais devoir annuler la réception. Dire que la belle-sœur du cousin de l'empereur devait y assister...

Ces petits paysans croient qu'en m'excluant ainsi de leur communauté, j'essaierai de racheter ma place en leur faisant don de mon trésor. Eh bien, s'ils savaient que c'est à cause d'eux que celui-ci a déjà été dilapidé. S'ils savaient que c'est grâce à mon trésor que Bourg-Alastrie n'a pas disparu depuis une décennie déjà. À quoi bon tenter de les raisonner ? Ces roturiers ne sont ni éduqués, ni intelligents ! Quel idiot ai-je fait de ne pas suivre ma sœur et ce marchand Toorun qu'elle a épousé jusqu'à la capitale ! Je devrais lui écrire.

*26<sup>e</sup> jour du mois des Moissons, année 578 A. V.*

Ce fou de Blanchepierre a réussi à les liguer contre moi. La nuit est sur le point de tomber et déjà, je vois, poindre leurs torches et flamber leurs pics et leurs fourches... Ils arrivent...

Ils sont aux portes du manoir...

*Dernier jour du mois des Moissons, année 578 A. V.*

Ils les ont tués. J'ai vu Blanchepierre égorger de ses mains ma tendre Éléna et mon joufflu Regor. Je le maudis. Je le maudis, lui, sa famille et ses descendants. Tout autant que je maudis chacun des habitants de ce trou. Après m'avoir pris ma femme et mon fils, que me prendront-ils ensuite ? Mon trésor, mon précieux trésor sans doute. Je dois le protéger. Mieux que je n'ai protégé ma famille. Ils ne l'auront pas.

*1<sup>er</sup> jour du mois des Fruits, année 578 A. V.*

Nous sommes sur le point de sceller l'entrée. Mon vieil ami Vilborn m'a fourni un parchemin sur lequel est inscrit une incantation dont il a le secret. Il pense qu'elle sera suffisamment puissante pour faire s'écrouler toute une partie du hall principal de la mine.

Je n'ai prévenu personne d'autres. Pas même les ouvriers qui travaillent aujourd'hui. Ils auraient pu prévenir le village et ce satané Blanchepierre. Tant pis, leur destin sera le mien. Ils périront ici mais jamais personne ne s'emparera de mon trésor.

Ça y est, la mine est scellée. J'ai cru que la mine entière allait s'écrouler sur moi. J'ai pu cependant regagner le quartier des contremaîtres avant que la poussière ne vienne totalement m'étouffer. Je m'y suis enfermé. Oserais-je redescendre ?

*5<sup>e</sup> jour du mois des Fruits, année 578 A. V.*

Ils ne veulent pas mourir. Je les entends frapper encore et encore la lourde porte métallique. Je les entends me supplier de leur ouvrir. Je les entends me maudire. Ils ont compris qu'aucune aide ne viendrait de l'extérieur.

Tout à tour, ils me maudissent et me supplient. Je reste sourd à leurs cris et à leurs pleurs.

*10<sup>e</sup> jour du mois des Fruits, année 578 A. V.*

Voilà deux jours que la mine est silencieuse. Voilà trois jours que les vivres viennent à me manquer. Je sais qu'il en reste dans mes appartements, en bas. Mais que vais-je découvrir derrière ces portes métalliques ? Sont-ils tous morts ? Vont-ils se relever ? Certains dans leur dernier souffle ont hurlé qu'ils hanteraient ma vie et ma mine jusqu'à la fin des temps. Puisse Myrkür les emporter dans les tréfonds de ses Enfers.

*12<sup>e</sup> jour du mois des Fruits, année 578 A. V.*

Je ne tenais plus. La soif était terrible. Je suis descendu. Là-haut, les cadavres puaient et la vermine y faisait déjà son office. Ici-bas, tout est calme et pour l'instant, je ne manque de rien.

*15<sup>e</sup> jour du mois des Fruits, année 578 A. V.*

Le silence est assourdissant. Même mon écho ne me répond plus. La compagnie me manque. Par moment, j'hésite à m'aventurer dans la salle des archives. L'aberration qui s'y trouve pourrait sans doute me tenir compagnie. Vilborn m'a assuré qu'elle ne me ferait aucun mal mais je ne puis me convaincre de la revoir. Ces tentacules et ses multiples yeux ne m'inspirent que dégoût.

*26<sup>e</sup> jour du mois des Fruits, année 578 A. V.*

Je suis retourné au Nid. Le pont est bien endommagé mais tient encore le coup. L'explosion a toutefois eu des répercussions insoupçonnées : la rivière souterraine s'est tarie et le ravin est à sec. Cet après-midi, je retournerai dans la caverne. Peut-être est-il possible de trouver une issue ?

*2<sup>e</sup> jour du mois des Vendanges, année 578 A. V.*

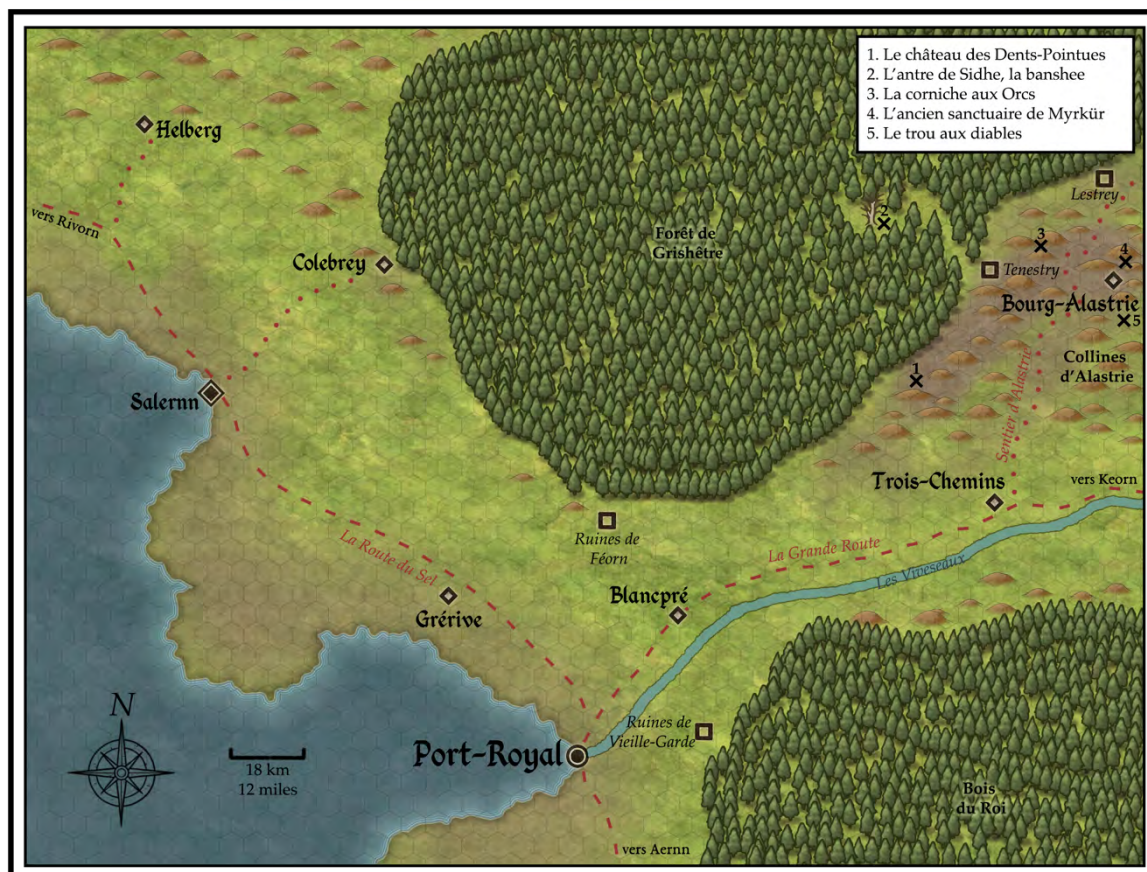
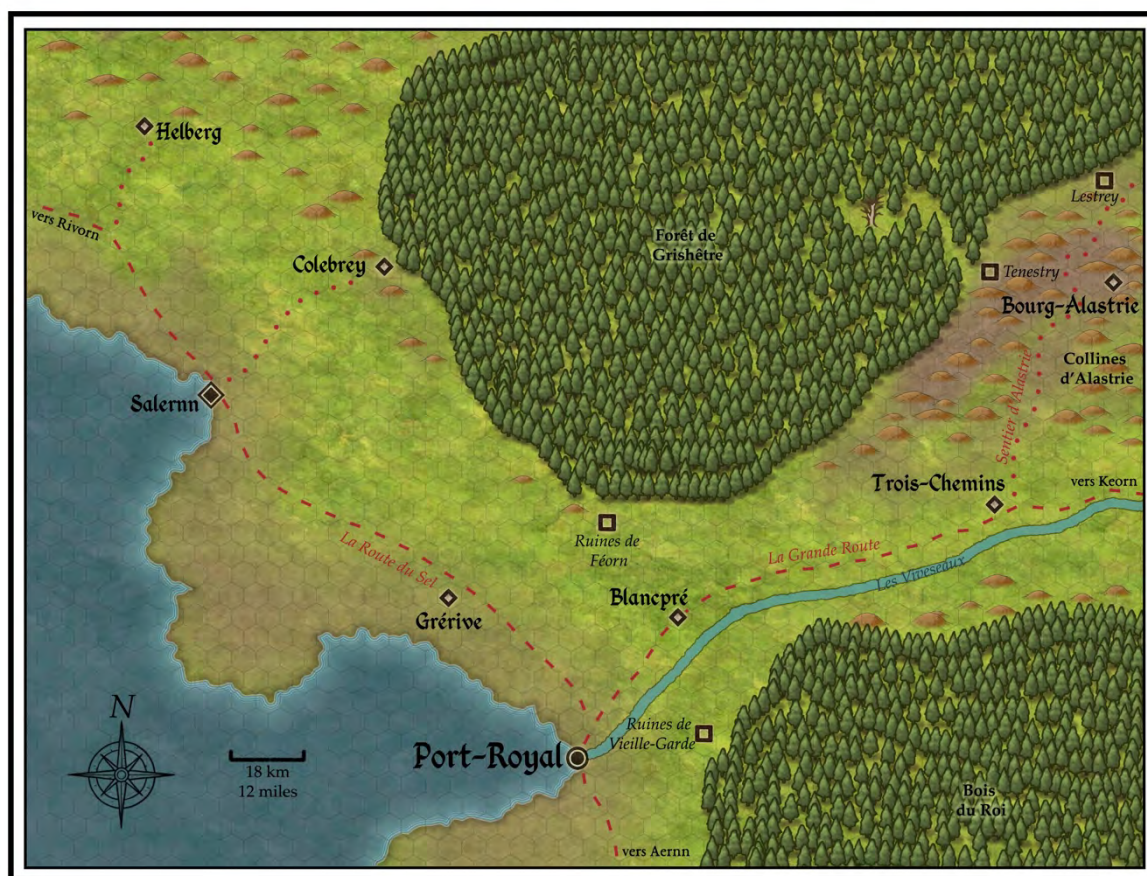
La rivière s'est réveillée et son courant a emporté le pont avec lui. Voilà trois jours que je suis coincé dans le Nid. Respirer l'air extérieur est revigorant. Le vent chaud de cette fin d'été ne rassasie cependant ni ma soif, ni ma faim.

*5<sup>e</sup> jour du mois des Vendanges, année 578 A. V.*

Soif... Tous maudits.

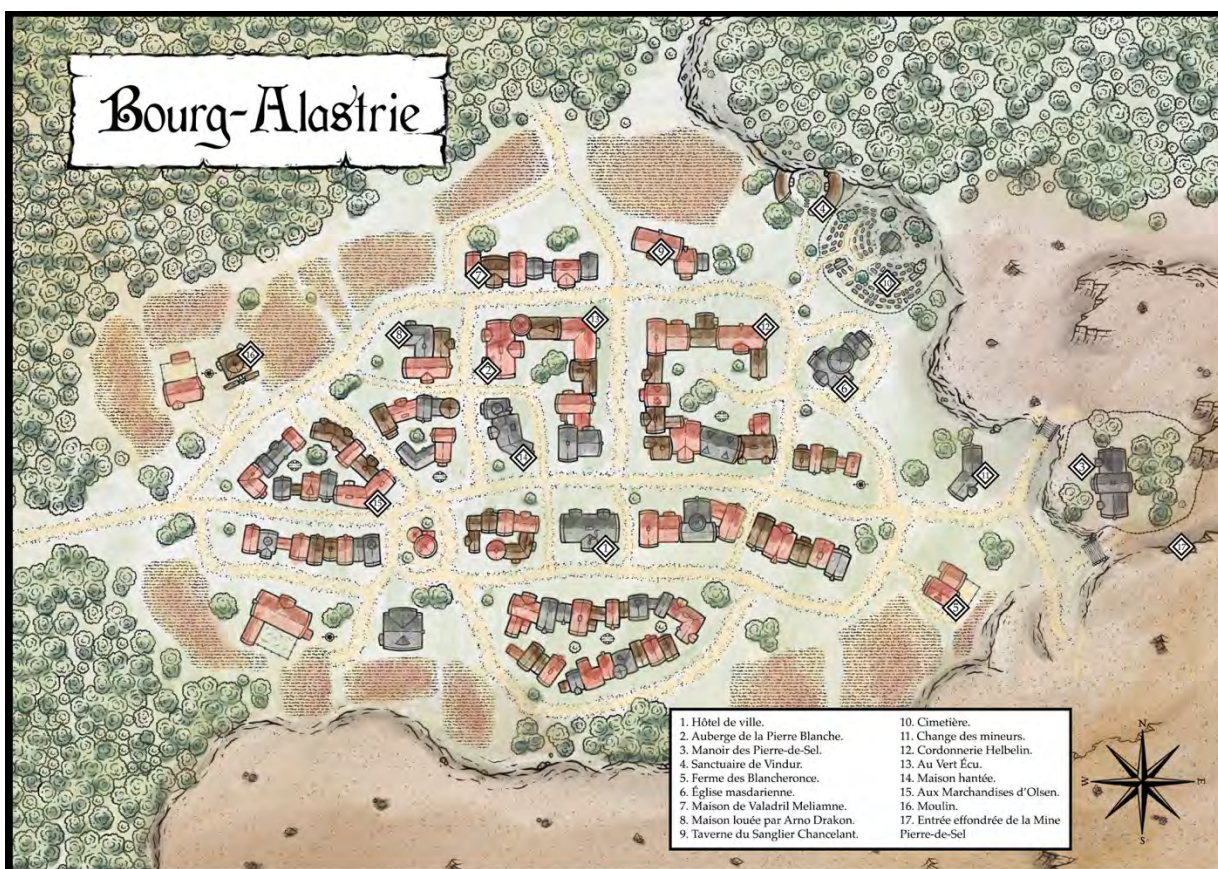
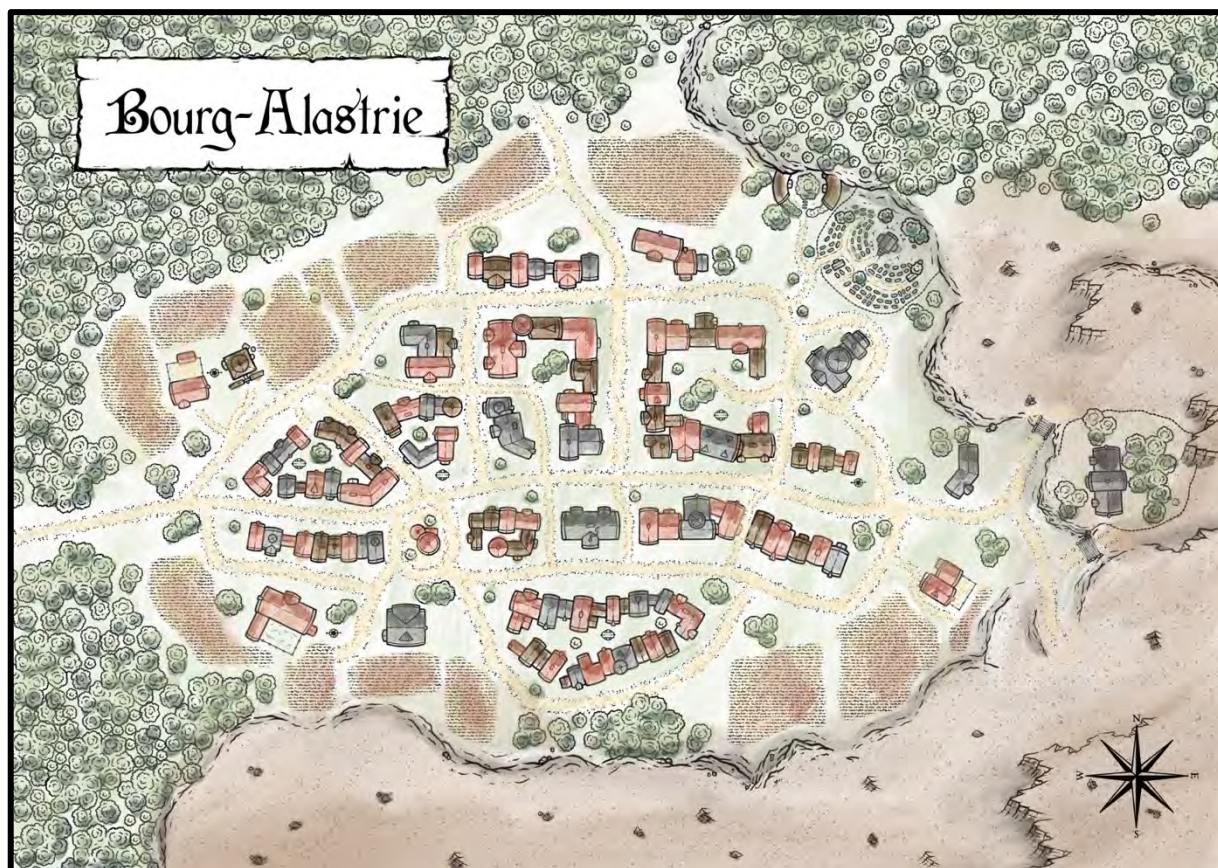


## ANNEXE 5 : CARTES ET PLANS



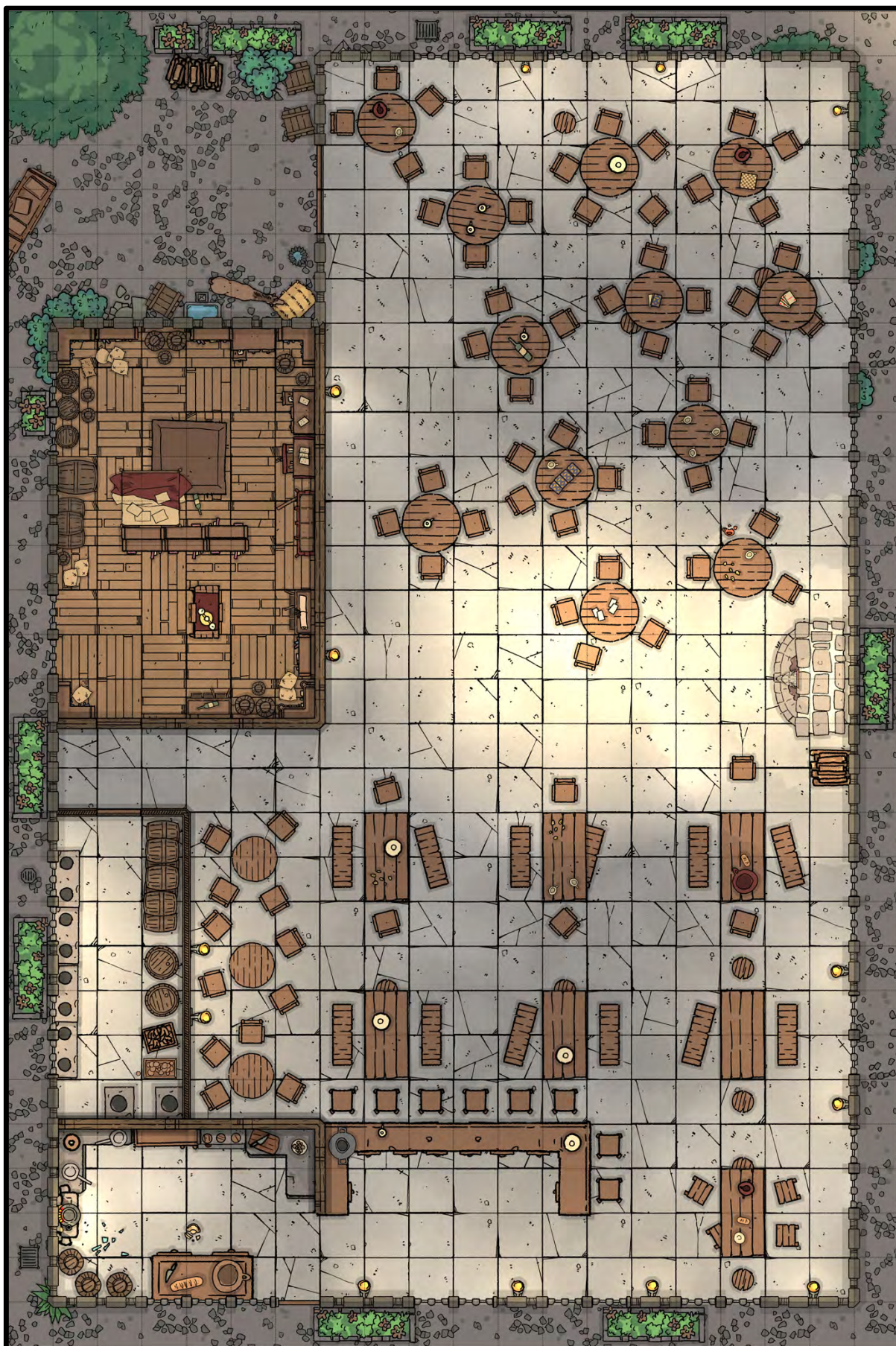
La région de Port-Royal (avec et sans les indications concernant la campagne)





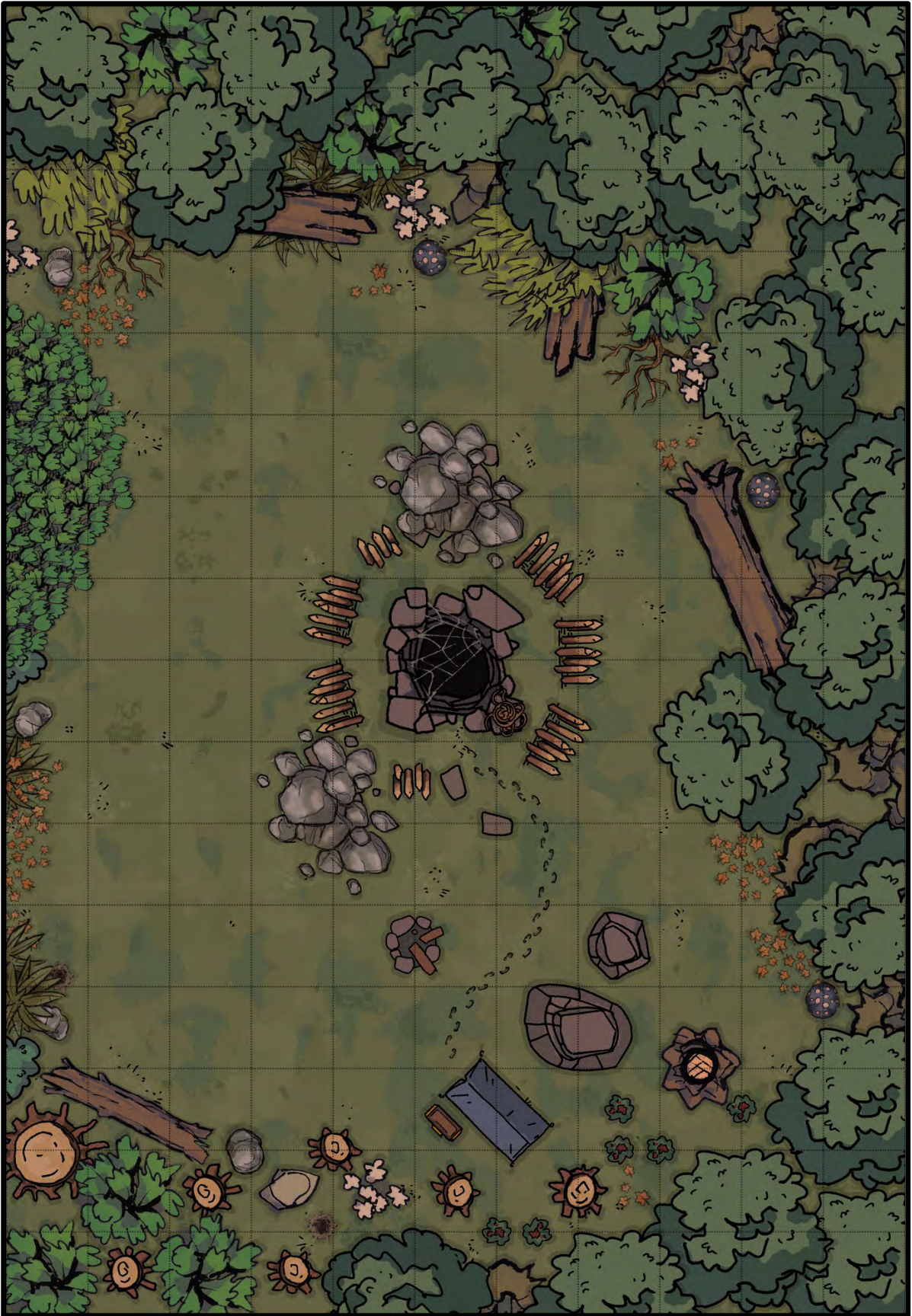
Bourg-Alastrie (avec et sans les indications concernant la campagne)





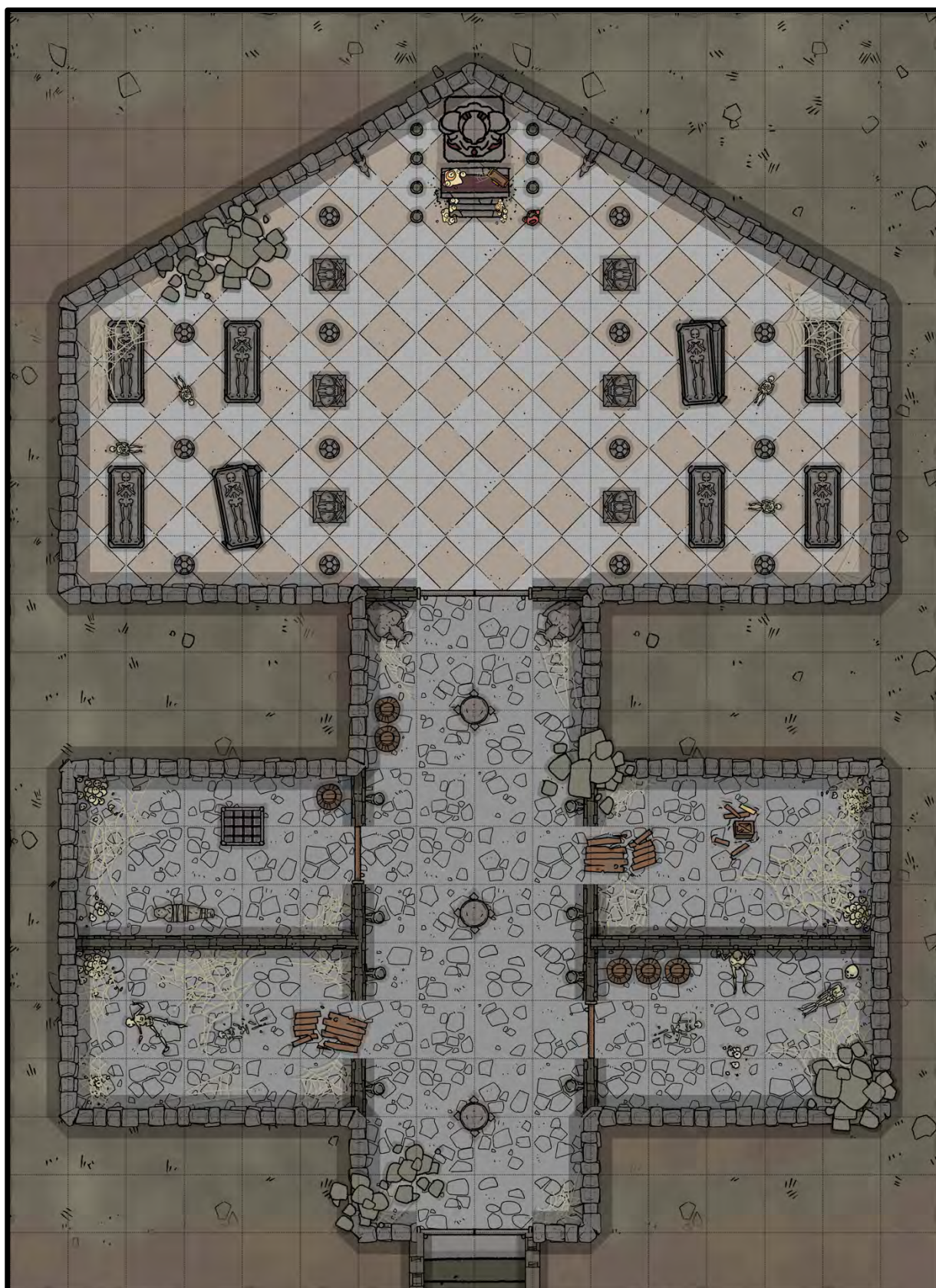
*La taverne de l'Ours Rieur*





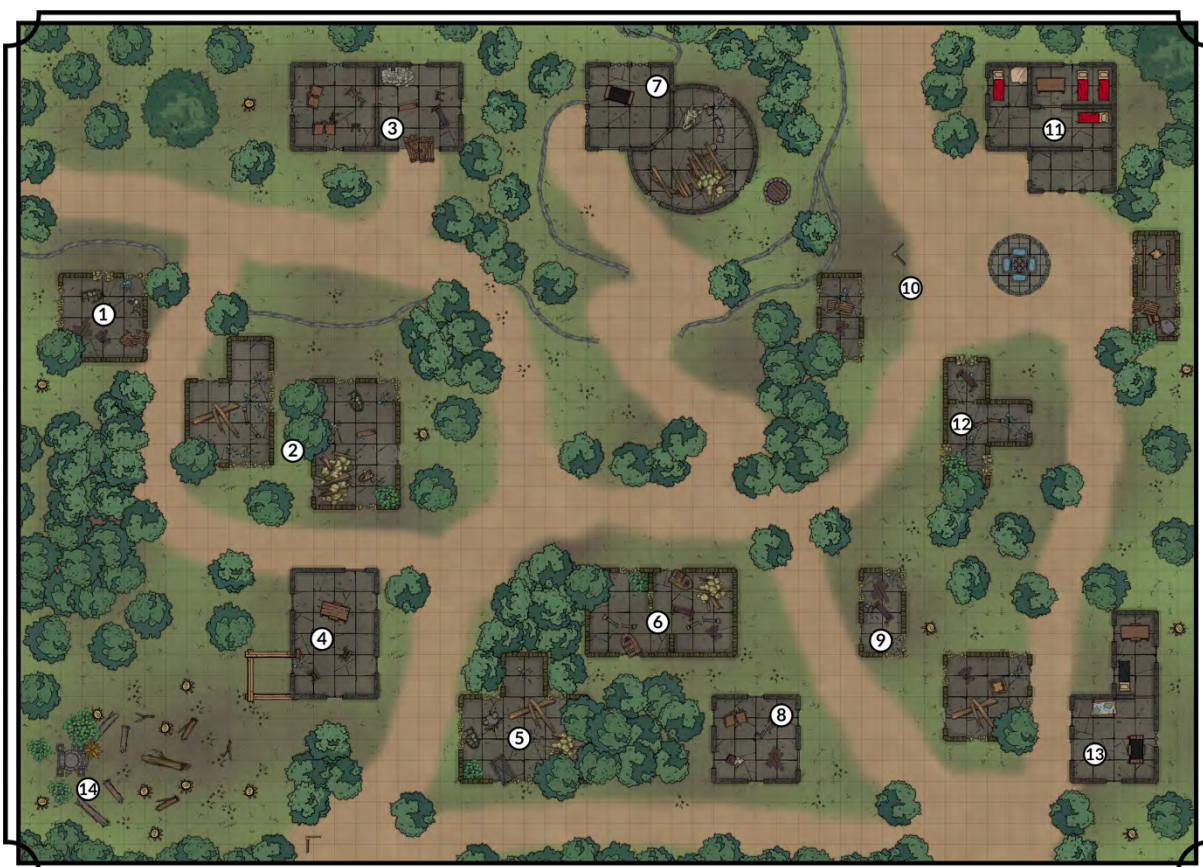
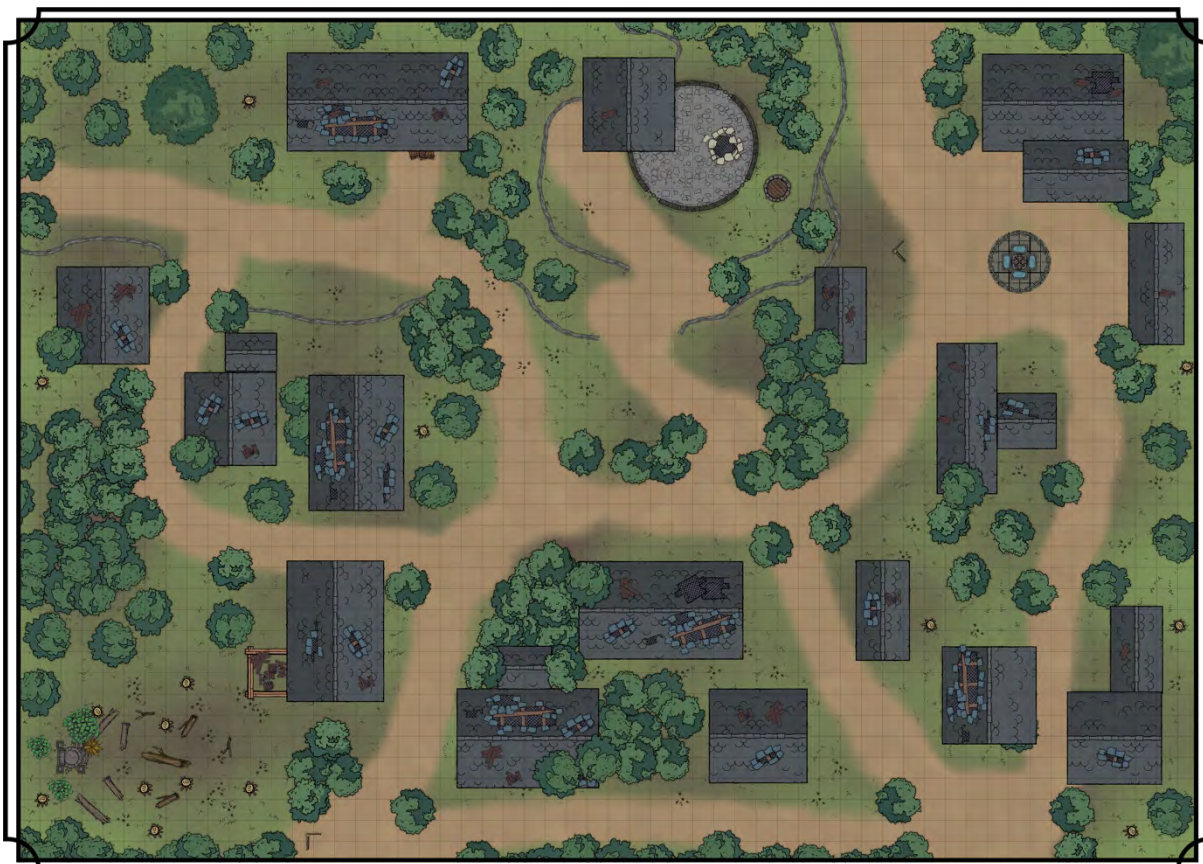
Le trou aux diables





*La crypte de Myrkür*





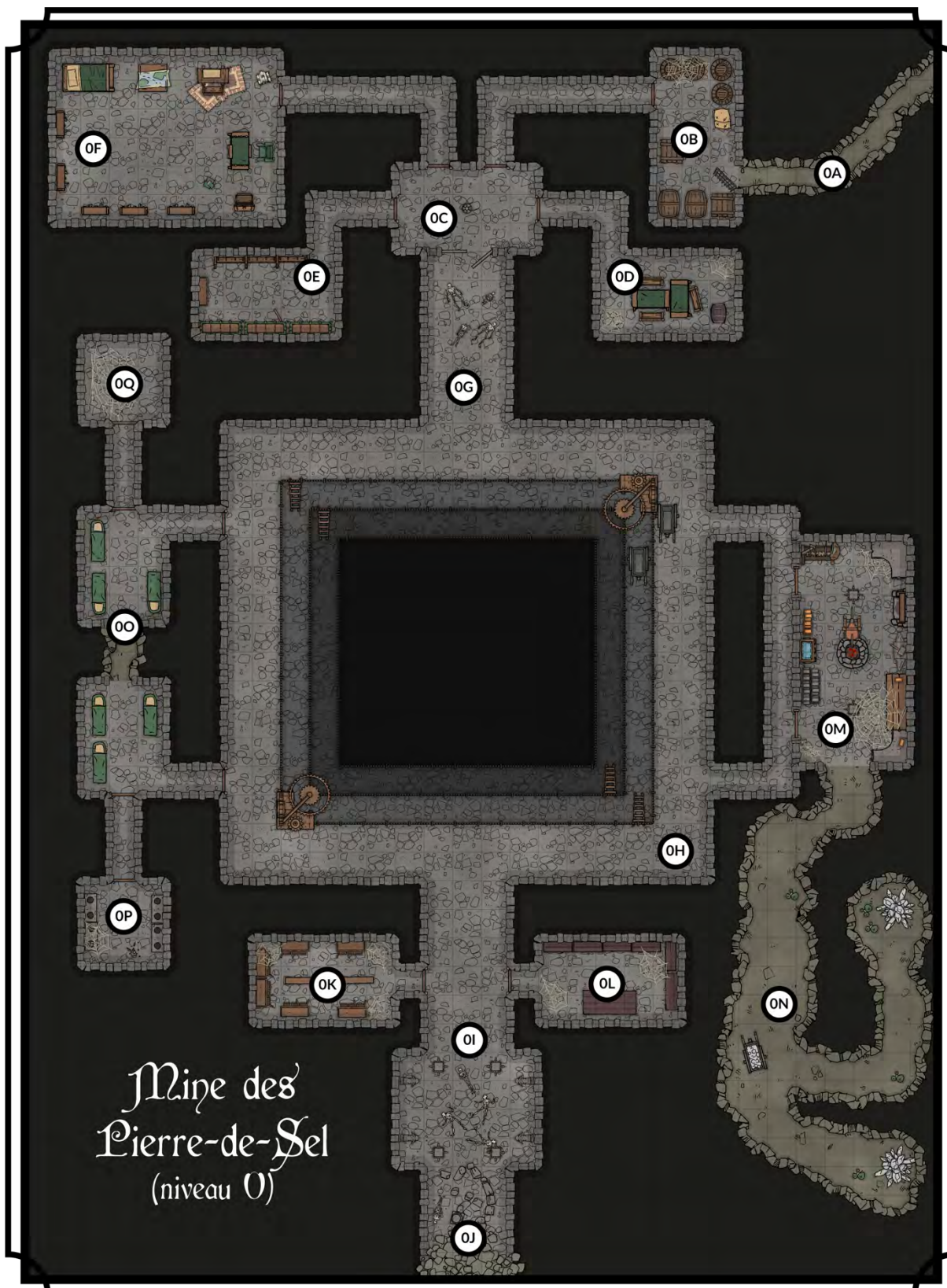
Le village de Lestrey





*La corniche des orcs*





Le niveau 0 de la mine des Pierre-de-Sel



Le niveau -1 de la mine des Pierre-de-Sel





Le niveau -2 de la mine des Pierre-de-Sel

FROM THE  
NORTH | 5E