

Cursed Scroll

Zine Shadowdark Vol 2 : Sables rouges

SORCIERS DU DÉSERT!

BANDITS!

#2

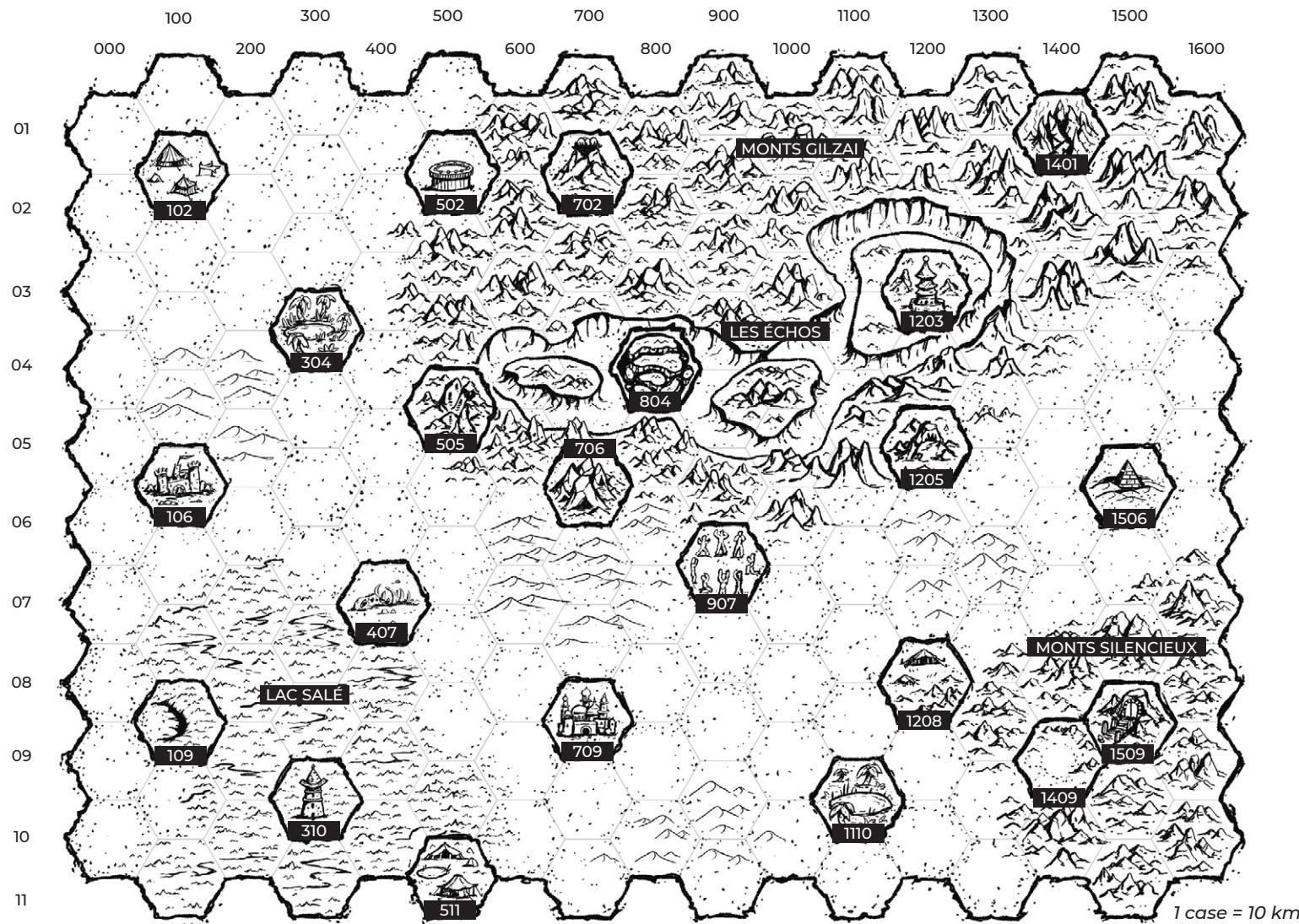
TRÉSORS OUBLIÉS!

RUINES!

COMBATS DE GLADIATEURS!

AVENTURES PÉRILLEUSES!





Une hexploration miniature dans

Le Djurum

Un vaste désert étincelant où des montagnes rouges veillent en silence sur les vallées battues par le vent et les dunes qui ondulent. Les caravanes marchandes s'orientent entre les fragiles oasis qui parsèment ce désert, espérant éviter les bandits des montagnes, les tempêtes ou **le Fléau** meurtrier venu du ciel. Là, des canyons hantés d'éfrits recèlent l'antique redoute des assassins **Ras-Godai**, et d'inestimables secrets qui attendent que le vent tourne en leur faveur...

ZONE DE RENCONTRE

d8	Désert	Canyon	Montagne	Lac salé
1	Volant	Volant	Volant	Volant
2	Fouisseur	Volant	Volant	Fouisseur
3	Fouisseur	Volant	Volant	Fouisseur
4	Fouisseur	Marcheur	Volant	Marcheur
5	Marcheur	Marcheur	Volant	Marcheur
6	Marcheur	Marcheur	Marcheur	Marcheur
7	Individu	Marcheur	Marcheur	Individu
8	Individu	Individu	Individu	Individu

Cf. p. 33 pour les sites du Djurum!

* Nouveaux monstres, p. 41

RUMEURS

- 1 Un aigle de feu géant vit dans les monts Gilzai.
- 2 Une forteresse pleine d'or se cache dans les cavernes Hurlantes.
- 3 Des bandits des montagnes guettent les voyageurs qui sortent des oasis.
- 4 Un éfrit rôde dans le labyrinthe de sentiers des Échos.
- 5 Le sommet d'une pyramide ensablée dépasse parmi les dunes.
- 6 Un antique dragon baptisé *le Fléau* niche dans les sommets des Gilzai.
- 7 Les assassins Ras-Godai s'entraînent dans un monastère secret au fond d'un canyon.
- 8 Les vers pourpres ont un site de reproduction dans le lac salé à l'ouest.
- 9 Les elfes élèvent de précieux chameaux argentés dans un camp au nord-ouest.
- 10 Une cité perdue repose derrière les grandes portes du val de la Lune.

RENCONTRE

d8	Marcheur	Volant	Fouisseur	Individu
1	Rakshasa	Le Fléau*	Ver pourpre	1d8 Ras-Godai*
2	Naga	Éfrit	2d4 ankhegs	3d6 bandits
3	2d4 scorpions géants	Manticore	Bulette	Paysan
4	1d8 démons des dunes*	2d12 vautours	Naga osseux	2d4 Siruul*
5	1d6 cobras	Tourbillon démoniaque*	2d4 scorpions	Mage
6	Oni, 1d6 bandits	Djinn	3d6 squelettes	2d4 voleurs
7	Singe des canyons*	Fantôme	Momie	Gladiateur
8	Mirage*	Phénix	Mirage*	Caravane †

† 2d20 paysans (L), 1/6: rakshasa déguisés (C)

ShadowDark



Cursed Scroll

RÉDACTION, CONCEPTION, CARTOGRAPHIE DES DONJONS, MAQUETTE

Kelsey Dionne. Règles et table des blessures persistantes (p. 26) adaptées d'une conception de **Zion Kurtz**, 2022, avec son autorisation.

ILLUSTRATIONS

Cartographie hexa par Cameron Maas. **Habilage commercial** par Brandish Gilhelm. Plusieurs illustrations © 2023 Blake Davis / Art of Blake, utilisées sous autorisation. Plusieurs illustrations de Warm_Tail, Evgeny Turaev, Ponksak14, et d'Anna_Illustrator / shutterstock.com. Illustration du combattant de l'arène et du gladiateur © 2023 Richard Sampson (NerdGore), utilisées sous autorisation. Plusieurs illustrations © 2022 Eric Lofgren, utilisées sous autorisation. Tous droits réservés. Dragon artwork © 2022 Indi Martin. Plusieurs illustrations © 2015 Dean Spencer, utilisées sous autorisation. Tous droits réservés. Plusieurs illustrations Publisher's Choice Quality Stock Art © 2023 Rick Hershey / Fat Goblin Games.

POLICES DE CARACTÈRE

Police JSL Blackletter © 2023 Jeffrey S. Lee. Police Old Newspaper Types © 2023 Manfred Klein. Fullteron © 2023 Emself Design. Famille de polices Montserrat © 2023 Julieta Ulanovsky, Sol Matas, Juan Pablo del Peral, Jacques Le Baily.

VERSION FRANÇAISE

Une publication **Arkhane Asylum Publishing**
Directeur de publication: Mathieu Saintout
Secrétaire d'édition: Fabien Marteau
Traduction: Sandy « Iznogoud » Julien
Relecture: Sébastien « Fennec » Mintoff
Directeur artistique: Christopher Guénard
Maquette: Stéphanie Lairet
Office manager: Sabrina Beaufils
Moyens généraux: Raphaël Crouzat

MENTIONS LÉGALES ET DÉCLARATION D'ATTRIBUTION

Interdit à la revente ou à la redistribution. Permission de copier pour usage personnel uniquement. Shadowdark RPG © 2025 The Arcane Library, LLC. The Arcane Library ® et Shadowdark™ sont des marques déposées de The Arcane Library, LLC.

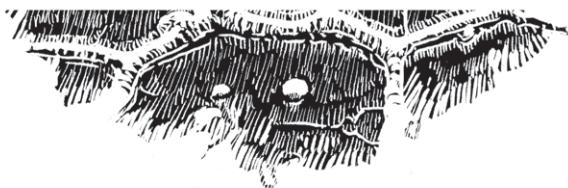
Rabbit Hole est une collection Arkhane Asylum Publishing.

Version française © 2025 Arkhane Asylum Publishing.

Ce travail comprend la documentation tirée du Document de Référence du Système 5.1 (« SRD 5.1 ») par Wizards of the Coast LLC et disponible à l'adresse <https://dnd.wizards.com/fr/resources/systems-referencedocument>. Le SRD 5.1 est distribué en vertu de la licence Creative Commons Attribution 4.0 International disponible à l'adresse <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.fr>.

Dépôt légal: Novembre 2025. ISBN: 978-2-37255-379-7. Imprimé en UE.

Table des matières



Plan d'exploration du Djurum	2	Blessures persistantes	26
		Poisons	27
Rencontres du Djurum	3	Montures	28
Table des matières	6	Le Djurum	31
Introduction	7	Voyager dans les sables	32
Personnages	9	Sites du Djurum	33
Cavalier du désert	10	Monstres	41
Combattant de l'arène	12		
Ras-Godai	14	La Forteresse des Frères Ardents	49
Titres	16		
Nouvelles armes	17	Aperçu	50
Nouvelles règles	19	La Forteresse de Fer (zones 1-19)	52
Combat d'arène	20	Les Mines (zones 20-35)	60
Rencontres dans l'arène	22	Dans la main d'un bandit mort, vous trouvez...	72
Arène de Thraxis	24		

Introduction

 Le deuxième numéro de *Cursed Scroll* arrive porté par les vents brûlants du désert!

Nous partons cette fois explorer un océan de dunes mouvantes où les chameaux des caravanes chamarrées cheminent parmi des vallées lunaires et où des bandits à l'œil de lynx scrutent les environs, perchés en haut des falaises comme autant d'oiseaux de proie.

C'est dans ces contrées que les redoutables sorciers **Kas-Godai** s'entraînent au sein de leurs monastères cachés au fond des canyons et deviennent maîtres dans l'art de distiller la mort sans jamais se faire voir.

Là, les tempêtes de sable vous rongent la chair sur les os. Et dans leur sillage émergent des lieux oubliés, longtemps enfouis

sous les dunes, qui invitent les **écumeurs** à tenter le sort en s'aventurant dans leurs dédales sinistres et remplis de secrets.

Déroulez cet étrange et fragile parchemin arraché à la dépouille d'un bandit et déchiffrez-le jusqu'à ce que l'audace vous manque ! Ses secrets risquent de vous hanter, de vous maudire, ou de vous lancer en quête d'inimaginables trésors protégés par de redoutables adversaires. Quel sang fera **rougir** le sable ?

Comme on se plaît à le répéter dans ces contrées aussi cruelles que légendaires :

« **Puissent-ils raconter à ton sujet plus d'histoires qu'il n'y a de grains de sable sur notre route !** »

Kelsey Dionne, Oct. 2022



Personnages



« C'est en traversant l'épreuve du sang, du feu et de la terreur que tu découvriras la source de ton pouvoir. »

Manazusa, chef des Ras-Godai

Classe de cavalier du désert

Barbares dévalant les dunes en vociférant sur leurs chevaux sauvages, espions elfes maniant des lames recourbées sur leurs chameaux argentés ou bandits vêtus de soies multicolores et lancés à toute vitesse sur leurs élégants étalons du désert.

Armes: gourdin, dague, javelot, épée longue, pique (cf. nouvelles armes p. 17), arc court, cimeterre, lance, fouet.

Armure: armure de cuir, boucliers.

Points de vie: 1d8 par niveau.

Charge. 3/jour, vous pouvez charger dans la bataille en vous déplaçant au moins d'une distance intermédiaire avant d'attaquer. Chaque fois que vous le faites, vos attaques de corps à corps infligent le double de dégâts lors de ce round.

Monture. Vous avez un chameau ou un cheval ordinaire fiable ou adorable (cf. p. 29). Il répond à votre appel et ne panique jamais. Vous ne pouvez avoir qu'une seule monture de ce genre à la fois.

Lorsque vous chevauchez, vous recevez tous deux un bonus à la CA égal à la moitié de votre niveau (arr. à l'inférieur). Votre monture gagne un nombre de niveaux égal à la moitié des vôtres (arr. à l'inférieur). Vous pouvez sauter de selle ou en selle gratuitement une fois par round.

Si vous perdez votre monture, vous pouvez en acquérir et en dresser une autre pendant le répit entre deux aventures: test de CHA ND 15 pour que la nouvelle créature devienne votre monture. Le ND baisse de 1 lors de chaque nouvelle tentative.

TALENTS DE CAVALIER DU DÉSERT

2d6 Effet (2 en double = relancez)

2 Vous pouvez utiliser n'importe quelle créature susceptible d'être chevauchée comme monture.

3-6 Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à l'attaque ou aux dégâts.

7-9 +2 en Force ou en Dextérité, ou +1 aux attaques de corps à corps.

10-11 Vous bénéficiez d'une utilisation supplémentaire de votre talent Charge chaque jour.

12 Choisissez un talent ou +2 points à répartir parmi vos caractéristiques.



Classe de combattant de l'arène

Guerriers ensanglantés qui se jaugent dans l'arène sous les rugissements de la foule, bandits balafrés du désert qui s'affrontent pour le poste de chef de leur bande ou téméraires bagarreurs de taverne qui ne refusent jamais un défi.

Armes: toutes.

Armure: armure de cuir, boucliers.

Points de vie: 1d8 par niveau.

Coup spectaculaire. 3/jour, regagnez 1d6 points de vie lorsque vous touchez un ennemi

avec une attaque de corps à corps.

Implacable. Vous bénéficiez de l'avantage aux tests de Constitution pour résister aux blessures et au poison ainsi que pour endurer les effets des environnements extrêmes.

Jusqu'au bout. Quand vous êtes **mourant**, vous vous relevez avec 1 PV sur un 18-20 naturel au d20.

Inébranlable. 3/jour, quand vous tombez à 0 PV, test de CON ND 18 (le talent implacable s'y applique). En cas de réussite, vous ne tombez qu'à 1 PV.

TALENTS DU COMBATTANT DE L'ARÈNE

2d6 Effet (2 en double = utilisation quotidienne supplémentaire)

2 1/jour, ignorez tous les dégâts et effets d'une attaque.

3-6 Bonus de +1 aux dégâts des armes de corps à corps.

7-9 +2 en Force ou en Dextérité, ou +1 aux attaques de corps à corps.

10-11 Le nombre de PV que vous rapporte Coup spectaculaire augmente de 1d6.

12 Choisissez un talent ou +2 points à répartir parmi vos caractéristiques.

« Ce sera terminé quand je DIRAI que c'est terminé! »

Markesh, combattant de l'arène humain



Classe de Ras-Godai

Assassins vêtus de noir qui s'entraînent depuis l'enfance dans un monastère secret du désert. Ils reçoivent leurs pouvoirs magiques d'un légendaire lotus noir, présent d'un démon.

Armes: sarbacane (cf. p. 17), bolas, dague, chaîne-rasoir, cimeterre, shuriken, lance.

Armure: armure de cuir.

Points de vie: 1d6 par niveau.

Langues: vous parlez le diabolique.

Assassin. Vous bénéficiez de l'avantage aux tests effectués

pour vous cacher et vous déplacer discrètement. Vos attaques infligent le double de dégâts aux cibles qui n'ont pas conscience de votre présence.

Marche de fumée. 3/jour, vous vous téléportez à un point que vous pouvez voir à portée intermédiaire. Ceci ne dépense pas votre action.

Lotus noir. Vous avez gagné le droit de manger un pétalement du légendaire lotus noir et vous avez survécu à la sorcellerie qui l'imprégnait. Tirez un talent sur la table « Talents de lotus noir ».



TALENTS DE RAS-GODAI

2d6 Effet (en cas de double = relancez)

-
- 2 Vous êtes formé à l'usage des poisons (cf. p. 27).
 - 3-6 Tirez un autre talent sur la table de talents de lotus noir.
 - 7-9 +2 en Force ou en Dextérité, ou +1 aux attaques de corps à corps.
 - 10-11 Une utilisation supplémentaire pour votre talent Marche de fumée.
 - 12 Choisissez un talent ou +2 points à répartir parmi vos caractéristiques.

TALENTS DE LOTUS NOIR

d12 Détail (vous êtes libre de conserver les doubles ou de relancer)

-
- 1 Obtenez deux talents de lotus noir (si vous obtenez un autre 1, relancez dans ce cas).
 - 2 1/jour, paralysez une cible de NV 9 ou moins pendant 1d4 rounds lorsque vous lui infligez des dégâts avec une arme.
 - 3 Vous bénéficiez de l'avantage aux tests de DEX visant à éviter d'être piégé ou blessé.
 - 4 Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA lorsque vous maniez une arme de corps à corps dans chaque main.
 - 5 Vous gagnez un dé de vie supplémentaire.
 - 6 Vous infligez des dégâts triplés avec votre talent Assassin.
 - 7 Quand des ennemis qui vous voient effectuent un test de moral, le ND est de 18 au lieu de 15.
 - 8 1/jour, vous pouvez marcher sur l'eau comme sur un solide pendant 1d4 rounds.
 - 9 1/jour, choisissez une créature vivante de NV 5 ou moins que vous voyez à portée intermédiaire: elle doit réussir un test de CON ND 15 pour éviter de s'endormir.
 - 10 1/jour, vous pouvez marcher sur les surfaces abruptes (comme les murs) pendant 1d4 rounds.
 - 11 Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux dégâts infligés avec des armes de corps à corps.
 - 12 1/jour, choisissez une créature de NV 9 ou moins que vous voyez. Elle doit réussir un test de SAG ND 15, sinon elle ne peut ni vous voir ni vous entendre pendant 1d4 rounds.

Titres

TITRES DE CAVALIER DU DÉSERT

Niveau	Loyal	Chaotique	Neutre
1-2	Éclaireur	Bandit	Rat
3-4	Coureur des sables	Détrousseurs	Renard
5-6	Pionnier	Pillard	Loup
7-8	Bourrasque	Fléau	Tigre
9-10	Coureur d'orage	Roi/Reine des bandits	Dragon

TITRES DE COMBATTANT DE L'ARÈNE

Niveau	Loyal	Chaotique	Neutre
1-2	Novice	Voyou	Tocard
3-4	Gladiateur	Lutteur	Outsider
5-6	Héros	Crapule	Risque-tout
7-8	Champion	Affreux	Triomphateur
9-10	Légende	Légende	Légende

TITRES DE RAS-GODAI

Niveau	Loyal	Chaotique	Neutre
1-2	Acolyte	Acolyte	Acolyte
3-4	Sentier du miroir	Sentier de l'ombre	Sentier du feu
5-6	Moine	Moine	Moine
7-8	Maître	Assassin	Lame-démon
9-10	Lotus blanc	Lotus noir	Lotus rouge

Nouvelles armes

NOUVELLES ARMES

Arme	Coût	Type	Portée	Dégâts	Propriétés
Bolas	2 po	D	I	-	Cf. description
Chaîne-rasoir	12 po	D/CàC	C/I	1d6	F, Fo
Cimeterre	8 po	CàC	C	1d6	F
Fouet	10 po	D/CàC	C/I	1d4	F, Fo
Fronde	5 pa	D	L	1d4	-
Morningstar	5 po	CàC	C	1d6/1d8	P
Pique	10 po	CàC	2 x C	1d10	2 M, 2 emplacements
Sarbacane	5 po	D	I	1	Cf. description
Shuriken	1 po	D	I	1d4	Cf. description

Finesse (F). Vous pouvez utiliser soit votre FOR soit votre DEX pour attaquer avec cette arme.

Fouet (Fo). Quand vous effectuez une attaque à distance avec cette arme, vous ne la lâchez pas.

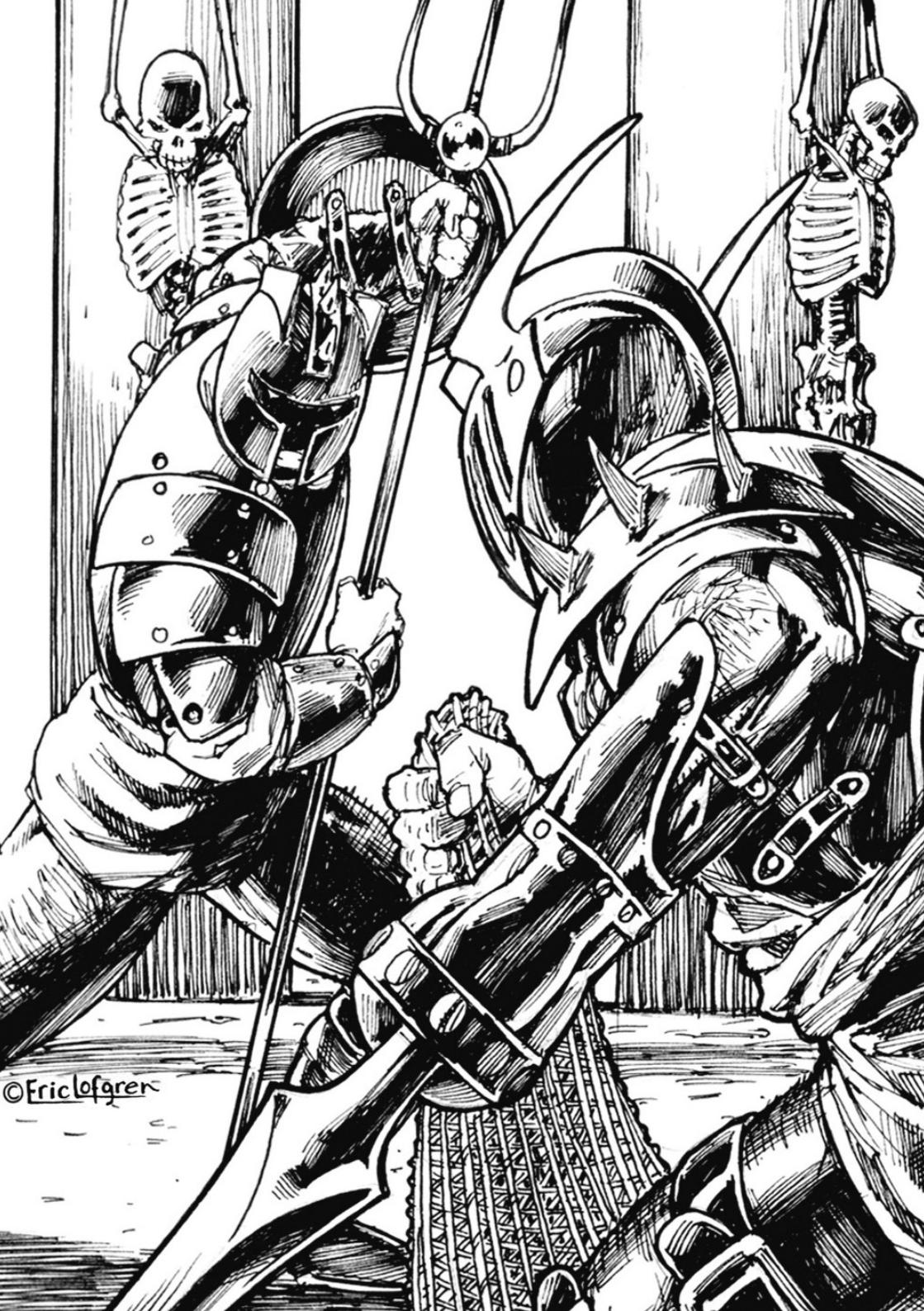
Deux mains (2M). Vous devez manier cette arme à deux mains.

Polyvalente (P). Vous pouvez utiliser cette arme à une ou deux mains. Utilisez le meilleur dé de dégâts dans le second cas.

Sarbacane. Tirer avec cette arme depuis une cachette ne révèle pas votre position.

Bolas. Lorsque vous touchez une créature pourvue de pattes et de taille inférieure ou égale à celle d'un cheval, la vitesse de la cible est réduite à portée courte jusqu'à ce qu'elle se libère (test de FOR ou de DEX ND 15).

Shuriken. Peut être lancé dans le sol. Les créatures vivantes qui marchent dessus subissent 1 dégât et ne peuvent plus se déplacer qu'à la moitié de leur vitesse pendant 10 rounds.



©Ericlofgren

Nouvelles règles



« Qu'y a-t-il de mieux dans la vie? Pfff. Gagner. »

Brom, combattant d'arène demi-orque

Combat d'arène

Pendant les répits, les PJ peuvent participer aux combats d'arène pour obtenir des trésors, de l'expérience et de la renommée.

Mortalité. Le caractère meurtrier du combat dépend de l'endroit et des enjeux. Tuer des humanoïdes reste interdit dans la plupart des événements publics.

Le combat n'est pas sans risque, cela dit: le meneur de jeu peut utiliser la table des blessures persistantes (p. 26) pour les traumatismes les plus terribles.

ORGANISER UN COMBAT

Tirez sur les tables « **Lieu** » et « **Enjeux** » pour définir le combat disponible. Les groupes de PJ utilisent leur moyenne de niveau de groupe (**MNG**) pour les jets d'enjeux.

En fonction du lieu et des enjeux, le MJ détermine le niveau de danger et l'adversaire (cf. « *Rencontres dans l'arène* » p. 22) et annonce ces détails.

Ensuite, les combattants peuvent accepter ou refuser le match. Ceux qui enfreignent leur promesse risque de manquer de futures offres de combat.

NIVEAU DE DANGER

Bas. Des enjeux réduits ou un lieu assez sûr. On combat jusqu'à ce qu'un participant arrive à la moitié de ses PV ou perde connaissance. Le MJ utilise les tables de rencontres « **Combat d'arène: enjeux routiniers** ».

Intermédiaire. Des enjeux moyens ou un lieu modérément dangereux. On combat jusqu'à ce qu'un participant perde connaissance ou meure (dans de très rares occasions). Le MJ utilise les tables de rencontre « **Combat d'arène: enjeux intermédiaires** ».

Élevé. Enjeux élevés ou épiques, ou lieu extrêmement dangereux/rare. Combattre à mort n'est pas rare. Le MJ utilise les tables de rencontres « **Combat d'arène: enjeux extraordinaires/épiques** ».

RETOURNEMENT DE SITUATION

Le MJ vérifie en secret si un retournement de situation survient pendant le match.

RÉSULTAT

Les vainqueurs remportent les enjeux (cf. le livre de base de **Shadowdark** pour les tables de trésor) et les PX associés. Certaines relations ou rivalités avec des PNJ risquent d'évoluer selon de l'issue.

LIEU

2d6 Lieu

2-4 Rueille louche ou cave d'une taverne, la nuit

5-7 Combat de cage, petite arène

8-10 Plein air, grande arène

11 Arène privée de luxe appartenant à un noble

12 Splendide colisée

ENJEUX

MNG + 1d6 Enjeux

2-5 Routinier

6-10 Intermédiaire

11-13 Extraordinaire

14+ Épique

RETOURNEMENT DE SITUATION

2d6 Détail

Danger supplémentaire.
1d4: **1.** Piège, **2.** Péril,

2-5 **3.** Adversaire inattendu, **4.** Ressources interdites (armure, arme, sorts).

6-9 Rien

10-11 Un donateur augmente le niveau d'enjeux d'un cran.

12 Un spectateur lance un bienfait, un objet ou un sort aux combattants pendant le match.

ENJEUX ROUTINIERS

d4 On se bat pour

1 20 po

2 Une petite faveur d'un PNJ.

3 +2 au prochain jet de fête.

4 20-100 sur la table de Trésor 0-3.

ENJEUX INTERMÉDIAIRES

d4 On se bat pour

1 50 po

2 Grosse faveur d'un PNJ

3 +3 au prochain jet de fête

4 50-100 sur la table de Trésor 4-6

ENJEUX ÉLEVÉS

d4 On se bat pour

1 100 po

2 Faveur d'un membre de la famille royale

3 +4 au prochain jet de fête

4 70-100 sur la table de Trésor 7-9

ENJEUX ÉPIQUES

d4 On se bat pour

1 Un diamant géant

2 Le souhait d'un djinn

3 +5 au prochain jet de fête

4 80-100 sur la table de Trésor 10+

Rencontres dans l'arène

ENJEUX ROUTINIER (SOLO)

d6	Créature 1	Créature 2	Complication
1	Lion	Lion	Fosse de 3 m de profondeur
2	Novice*	Bandit	Filets à pointes
3	Soldat	Mille-pattes géant	Huile en feu
4	Voyou	–	–
5	Mille-pattes géant	–	–
6	Bandit	–	–

ENJEUX INTERMÉDIAIRES (SOLO)

d6	Créature 1	Créature 2	Complication
1	2 lions	2 grenouilles géantes	Périls aquatiques
2	2 ankhegs	Scorpion géant	Aucun équipement de départ
3	2 héros	2 lions	Fosses de 9 m de profondeur
4	Chevalier	–	Rochers qui roulent
5	4 novices*	–	–
6	2 berserkers	–	–

ENJEUX ÉLEVÉS/ÉPIQUES (SOLO)

d6	Créature 1	Créature 2	Complication
1	Minotaure	Wyverne (enchaînée)	Zones d'antimagie
2	Ogre	4 gladiateurs	Fosses de 18 m de profondeur
3	Grand Singe des canyons*	Mage	Rochers à pointes
4	Écumeur rival	–	Jets de feu
5	Maraudeur	–	–
6	2 basilics	–	–

*Nouveau monstre, p. 39.

ENJEUX ROUTINIER (GROUPE)

d6	Créature 1	Créature 2	Complication
1	6 bandits	Cobra	Fosse de 3 m de profondeur
2	6 voyous	Gladiateur	Filets à pointes
3	2 novices*	3 lions	Huile en feu
4	Berserker	Adepte de secte	–
5	Héros*	2 novices*	–
6	Ankhég	–	–

ENJEUX INTERMÉDIAIRES (GROUPE)

D8	Créature 1	Créature 2	Complication
1	Basilic	Mage	Périls aquatiques
2	Eléphant	Ogre	Aucun équipement de départ
3	3 gladiateurs	2 ankhegs	Fosses de 9 m de profondeur
4	4 scorpions géants	3 gladiateurs	Rochers qui roulent
5	Hippopotame	Maraudeur	Enchaîné à un poteau
6	Rhinocéros	4 cobras	Capture du drapeau
7	Serpent géant	2 oxydeurs	–
8	Crabe géant	–	–

ENJEUX ÉLEVÉS/ÉPIQUES (GROUPE)

D8	Créature 1	Créature 2	Complication
1	Archimage	Bulette	Au-dessus d'un gouffre fatal
2	Hydre (6 têtes)	4 mages	Zone inondée
3	2d4 écumeurs rivaux	2 Grands Singes des canyons*	Zones d'antimagie
4	6 héros*	Tyrannosaure	Fosses de 18 m de profondeur
5	Golem de pierre	3 maraudeurs	Rochers à pointes
6	Cyclope	Wyverne (enchaînée)	Jets de feu
7	2 enlaceurs	Manticore (enchaînée)	–
8	4 oxydeurs	–	–

*Nouveau monstre, p. 39.

Arène de Thraxis

Un vaste plateau de granit plat et strié s'élève à un peu moins de deux mètres au-dessus des sables du désert. D'innombrables pieds ont lissé sa surface maculée de sang.

L'Arène de Thraxis est une aire de combat de taille intermédiaire en bordure de l'oasis de Shar (p. 33). Les voyageurs s'y rendent chaque nuit pour parier sur les combats entre des participants de tous horizons, des amateurs ivres aux gladiateurs célèbres.

Certains combattants sont des habitants de longue date de l'oasis, qui gagnent leur vie en se battant, tandis que d'autres arrivent au coucher du soleil et repartent dès l'aube.

Les matches ont lieu de nuit, éclairés par un cercle irrégulier de torches plantées dans le sable. Les spectateurs y assistent depuis les ombres, remplissant la nuit de leurs rugissements et de leurs acclamations.

La **soif de sang** de la foule donne le ton de la soirée: dans ces régions sans foi ni loi du désert, la compassion n'est pas une denrée des plus répandues.



d8 Description

- Impitoyable.** Une bande de 1 pillards couturés de cicatrices qui hurlent à la mort.
- Méprisante.** Les huées 2 destinées au perdant pourraient déboucher sur un bain de sang.
- Blasée.** La foule demande le 3 grand frisson, et la monotonie la rend furieuse.
- Explosive.** Des bagarres 4 et autres accusations de tricherie éclatent entre les gros parieurs.
- Horrifiée.** Des cris de stupeur 5 retentissent; des pèlerins religieux exigent qu'on arrête tout ceci.
- Enthousiaste.** Caravaniers 6 et mercenaires peuvent lancer des cadeaux à leurs combattants favoris.
- Joviale.** Le moral est au beau 7 fixe; les perdants recevront de quoi boire pour se consoler.
- En admiration.** Les spectateurs 8 assistent au combat, fascinés; 10 % de chances que l'un d'entre eux soit un djinn déguisé qui récompensera un guerrier exceptionnel.



Blessures persistantes

Si un PJ survit après être tombé à 0 PV à cause d'une blessure grave, il peut en garder une blessure persistante.

Ce personnage doit réussir un test de CON ND 12 pour éviter de tirer sur la table ci-dessous un effet immédiat.

BLESSURES PERSISTANTES

d20 Détail

- 1 **Crise cardiaque.** Réussissez un test de CON ND 15 pour éviter de mourir sur-le-champ.
- 2 **Estropié.** Vous perdez un membre. 1d4: **1.** Jambe, **2.** Bras, **3.** Pied, **4.** Main.
- 3 **Borgne.** Vous perdez un œil (désavantage aux tests fondés sur la vue).
- 4 **Muscle déchiré.** Vous perdez définitivement 1 point de FOR.
- 5 **Tendon tranché.** Vous perdez définitivement 1 point de DEX.
- 6 **Rate perforée.** Vous perdez définitivement 1 point de CON.
- 7 **Commotion.** Vous perdez définitivement 1 point d'INT.
- 8 **Acouphènes.** Vous perdez définitivement 1 point de SAG.
- 9 **Défiguré.** Vous perdez définitivement 1 point de CHA.
- 10 **Blessure tenace.** Vous perdez définitivement 1 PV.
- 11 **Fracassé.** Un élément d'équipement que vous maniez est détruit.
- 12 **Hémorragie tenace.** Vous perdez 1d4 PV par round pendant 1d4 rounds.
- 13 **Sonné.** Vous êtes complètement déboussolé pendant 1d4 rounds.
- 14 **Du sable partout.** Vous êtes aveuglé pendant 1d4 rounds.
- 15 **Déséquilibré.** CON ND 12 ou perdre votre action, dure 1d4 rds.
- 16 **Groggy.** Vous perdez votre prochaine action.
- 17 **Désarçonné.** Vous êtes désavantagé à toutes les actions (1d4 rounds).
- 19 **Cicatrice.** Vous vous en sortez avec une affreuse cicatrice et un récit éprouvant.
- 20 **Miracle.** Vous êtes avantagé à votre prochain test ou jet d'attaque.

Poisons

Teintures, poudres, huiles et gaz. Les poisons existent sous toutes les formes, distillés à partir d'innombrables fleurs, créatures et champignons. Ils sont presque toujours aussi illégaux que difficiles à se procurer.

Les utilisateurs de poison doivent réussir un test de DEX

ND 12 lorsqu'ils s'en servent pour éviter de s'empoisonner par inadvertance (ceux qui sont formés à leur usage ne s'empoisonnent que sur un 1 naturel). Seules les créatures de NV 10 ou moins sont affectées par les poisons.

POISONS

d8	Nom	Rareté	Utilisation	Effet
1	Racine d'Aminita	Courant	À avaler	CON ND 12 pour éviter 3d6 dégâts
2	Pâte de moût bleu	Courant	Blessure	CON ND 12 pour éviter paralysie (1d4 rounds)
3	Poussière apathique	Peu commun	Contact (yeux)	CON ND 12 pour éviter un profond sommeil (1d4 heures)
4	Éther d'Idos	Peu commun	Inhalation	CON ND 12 pour éviter de réaliser cauchemars éveillés (1d4 rounds)
5	Huile régicide	Peu commun	À avaler	CON ND 18 pour éviter de tomber à 0 PV d'ici 1 heure
6	Huile de Nuzule	Rare	Blessure	CON ND 15 pour éviter de perdre connaissance (3 rounds)
7	Huile de vérité	Rare	Contact	CON DN 18 pour éviter de débiter des vérités (1 heure)
8	Vapeur de Leng	Rare	Inhalation	CON ND 15 ou l'INT tombe à 3 (1d4 heures)

Montures

Tous les humanoïdes peuvent chevaucher les montures communes et peu communes. Les plus rares, comme les scrags, nécessitent un entraînement spécifique (cf. nouveaux monstres p. 39).

EMPLACEMENTS D'INVENTAIRE

Les montures disposent d'un nombre d'emplacements d'inventaire égal à 5 x leur bonus de FOR. Un **cavalier** et l'équipement qu'il transporte lui-même (comme son sac à dos et les objets qu'il porte) occupent 10 de ces emplacements.

DÉPLACEMENT

Lorsqu'on chevauche, on utilise la vitesse de la monture.

Pointe de vitesse. Lorsqu'il voyage, un cavalier peut pousser une monture à parcourir chaque jour un nombre de cases hexagonales de 10 km égal au bonus de CON de celle-ci.

La monture doit réussir un test de CON ND 12 (échec: ne peut voyager le jour suivant). ND+1/jour consécutif à cette allure.

COMBAT

La plupart des montures ne peuvent pas attaquer lors d'un combat. Une monture de NV 7+ peut cependant effectuer une attaque lors du tour de son cavalier.

Descendre de la monture ou y grimper dépense le déplacement du cavalier.

Une monture qui n'a pas l'habitude des combats risque de **paniquer**. La première fois qu'elle (ou son cavalier) est blessée, elle doit effectuer un test de **moral**.

NOURRITURE ET EAU

Les montures à sang chaud doivent consommer un nombre de **rations** égal à leur niveau de base (sans inclure les niveaux bonus) chaque jour. Les chameaux et montures à sang froid ne le font qu'une fois par semaine.

Les montures peuvent continuer pendant trois jours après leur limite sans eau, et trois semaines après leur limite sans nourriture. Ensuite, elles subissent chaque jour 1d8 dégâts dont elles ne peuvent pas guérir tant qu'elles n'ont pas mangé ou bu à satiété.

MONTURES

Nom	Coût	Panique ?	Rareté	Propriété
Âne	40 po	Oui	Courant	-
Chameau	50 po	Oui	Courant	-
Chameau argenté	200 po	Non	Rare	-
Cheval	50 po	Oui	Courant	Avantage au test de moral
Destrier de guerre	100 po	Non	Peu courant	Peut porter une armure
Éléphant	400 po	Non	Rare	-
Scrag	150 po	Oui	Peu courant	-
Scrag de guerre	250 po	Non	Rare	Peut porter une armure

PERSONNALITÉ DE LA MONTURE

2d6 + mod de CHA	Attitude	Comportement
0-4	Infecte	Rebelle, obstinée, malveillante
5-7	Mauvaise	N'aime que son propriétaire, insolente, malpolie
8-9	Fiable	Loyale, obéissante, protectrice
10+	Adorable	Loyale, douce, affectueuse

ÉQUIPEMENT POUR MONTURE

Nom	Coût	Propriété
Armure de cuir	30 po	CA 11 + mod de DEX
Cotte de mailles	80 po	CA 13 + mod de DEX, désavantage pour nager et se déplacer discrètement, 2 emplacements
Armure de plates	150 po	CA 15; impossible de nager ou de se déplacer discrètement, 3 emplacements
Armure en mithral	x 5	Métal uniquement; - 1 emplacement; peut nager et se déplacer discrètement sans malus
Selle	30 po	Cavalier avantage aux tests pour rester sur sa monture, qui peut en porter une sans occuper d'emplacement d'inventaire
Chariot	120 po	Pas de cavalier sur la monture, se déplace moitié moins vite, +15 emplacements d'inventaire; limité à 1 par monture

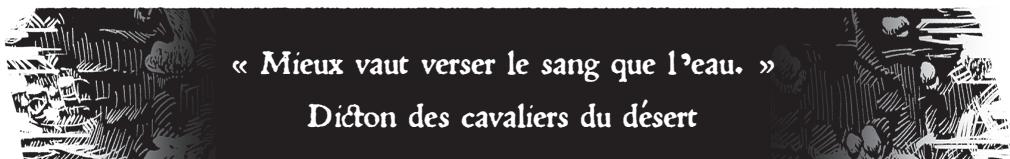


Le Djurum



« Mieux vaut verser le sang que l'eau. »

Dicton des cavaliers du désert



Voyager dans les sables

Tirez une fois par jour pour déterminer le vent et la température.

Voyager pendant le jour est **peu sûr** (test de rencontre aléatoire toutes les 3 heures).

Voyager de nuit est **risqué** (test de rencontre aléatoire toutes les 2 heures), et visibilité réduite à portée intermédiaire.

TEMPÉRATURE

Chaleur. À partir de temps chaud, les PJ qui voyagent doivent consommer une ration de plus ce jour. Les montures en vitesse de pointe (cf. « Déplacement » p. 28) consomment elles aussi une ration supplémentaire.

Fournaise. Les créatures qui voyagent subissent 1d6 dégâts par heure.

VENT

Violent. La vitesse de déplacement diminue de moitié. La difficulté des tests d'orientation (*Shadowdark* p. 92) augmente d'un cran.

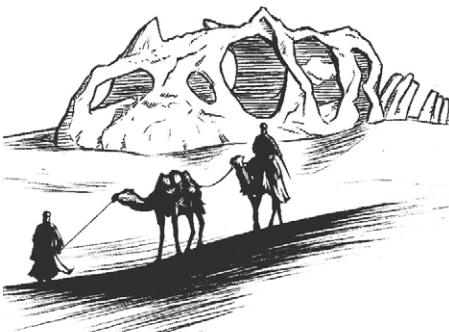
Tempête de sable. Dure 1d4 jours (ne tirez plus le vent au hasard jusqu'à son terme). Impossible de voyager. Visibilité nulle.

TEMPÉRATURE

2d6	Jour	Nuit
2	Fournaise	Très chaud
3-7	Très chaud	Chaud
8-9	Chaud	Assez chaud
10-11	Assez chaud	Frais
12	Frais	Froid

VENT

2d6	Jour	Nuit
2	Tempête de sable	Tempête de sable
3-5	Violent	Rafales
6-9	Rafales	Brise
10-11	Brise	Aucun
12	Aucun	Aucun



Sites du Djurum

102. CAMP DES SIRUUL

Les **Siruul**, tribu d'elfes du désert nomades, entretiennent ici un camp secret pour élever et dresser leurs précieux chameaux argentés. 2d20 jeunes bêtes au pelage clair circulent dans la brousse avec leurs mères sous le regard vigilant de 40 elfes. Toute menace envers les chameaux entraîne une réaction immédiate, violente et impitoyable. Les 120 autres elfes vagabonds, dirigés par **Nuarieł Siruul**, reviennent régulièrement ici avec des provisions.

106. RUINES DE LA FORTERESSE

La carcasse d'une forteresse de grès autrefois robuste émerge des dunes comme une épave. Des marques d'impact en grèlent les murailles, et des éclats de verre bleuté criblent le sable tout autour. Vingt **fantômes** de ses anciens gardes se matérialisent à l'intérieur de ses salles délabrées chaque pleine lune pour maudire en

chuchotant un monstre qu'ils appellent **le Fléau** (1401). Seul le crâne du Fléau leur apportera le repos éternel: ils offriront à son porteur le *Cimeterre de la Lune Cendreuse* (cf. livre de base).

109. TRANCHÉE DES VERS

3d6 **vers pourpres** affluent sur ce site de reproduction une fois par mois. Quatre mères demeurent sur place pour protéger les nids couverts de soie remplis d'oeufs (3d12) à l'intérieur de la tranchée de 9 m de profondeur sur 30 m de long. Parmi les toiles, on peut trouver un rubis géant (400 po), un *tapis volant effiloché* et une *chaîne-rasoir +2* baptisée Écorcheuse qui immunise son porteur contre le poison. Les **Ras-Godai** (1203) la considèrent comme une sainte relique et donneraient presque n'importe quoi en échange.

304. OASIS DE SHAR

La plus abondante source fraîche du Djurum est une oasis odorante bordée de palmiers qui bourdonne de l'activité des caravanes marchandes, des mercenaires et des hors-la-loi. Ses 60 résidents permanents obéissent à **Rameer le Lion**, ancien gladiateur de 50 ans au regard d'acier, leur dirigeant *de facto*. La célèbre **Arène de Thraxis** (p. 24) attire chaque soir des foules tapageuses qui viennent parier, boire du vin de palmier doux et se bagarrer.

310. TOUR SALÉE

Cette tour de pierre grise incrustée de sel jaillit comme une aiguille de la plaine minérale déserte. Un **archimage** grisonnant et revêche baptisé le Loup de Yarin (N) loge dans ses salles parcourues de courants d'air et creuse d'interminables tunnels sinueux en dessous avec son ver pourpre dressé, **Tajora**. Le Loup prétend chercher une fissure qui mènerait au cœur ardent de la terre elle-même. En 50 ans d'efforts, il a fait nombre de trouvailles insolites, mais sans trouver ce qu'il cherchait.

407. LES OSSEMENTS

Les ossements et le crâne blanchis d'un monstre préhistorique gigantesque gisent parmi les dunes. Les voyageurs s'abritent parfois sous ses immenses côtes en étendant des étoffes colorées au-dessus des interstices pour se protéger du soleil. La nuit, le vent souffle dans le crâne et semble presque chuchoter des mots étranges. Les ossements marquent le milieu du trajet des caravanes entre l'**oasis de Shar** (304) et la cité-État d'**Alkesh** (709). Les voyageurs qui osent pousser au nord des ossements risquent d'attirer l'attention de la **Bande des Faucons** (505) au sud-ouest des monts Gilzai.

502. LE BÛCHER

Le Bûcher est un autel de marbre rouge surélevé, gravé de flammes dansantes et incrusté de dix rubis gros comme le poing (250 po chacun). Chaque solstice, les elfes nomades **Siruul** (102) y entassent de magnifiques joyaux, œuvres d'art et offrandes de nourriture pour symboliser le rejet des biens matériels. À minuit, le **phénix** (702) surgit

des monts Gilzai pour piquer dans la vallée, toucher le Bûcher de sa queue et tout réduire en cendres. Les Siruul pourchassent sans relâche quiconque ose venir déranger le Bûcher.

505. LA BANDE DES FAUCONS

Quarante voleurs vivent dans un réseau de cavernes situé dans les hauts plateaux du sud des monts Gilzai. Leur chef, un jeune homme pétri de moralité et à la personnalité attirante du nom de **Kadim** (voleur, N) a dressé une douzaine de faucons à surveiller le désert qui s'étend entre l'**oasis de Shar** (304) et **Alkesh** (709). Les oiseaux avertissent les bandits dès que des voyageurs arrivent à leur portée. 3 chances sur 6 que 2d20 bandits descendent à cheval par des cols de montagne secrète pour intercepter quiconque occupe une case de sables adjacente.

511. CAMP HAMAD

Une tribu de 200 humains du désert baptisés les Hamad vit près d'une source naturelle en bordure d'un lac salé. Les Hamad chassent et dressent des scrags, des lézards sauvages:

ce sont les seuls occupants du Djurum à pratiquer cette activité. Ils détestent et craignent le sorcier de la **tour de sel** (310), qu'ils tiennent pour la source de leurs récents malheurs: eau contaminée, maladie et enfants mort-nés que l'on doit en réalité à un rakshasa déguisé qui s'est infiltré parmi eux. Les chefs de la tribu, les sœurs jumelles **Murjana** et **Delila**, ne s'entendent pas sur la solution à adopter: attaquer le sorcier ou lui offrir un tribut. Le fils aîné de Murjana, **Omid**, a disparu il y a quelques semaines dans le lac salé, et elle est certaine qu'il s'agit là d'un méfait du magicien.

702. PHÉNIX

Un **phénix** niche au plus haut sommet des montagnes de l'ouest. À chaque solstice, il survole le désert à minuit. Pendant cette saisissante apparition, son nid demeure sans surveillance pendant une heure; il contient 2000 po, un *anneau de Boule de feu*, trois œufs de phénix et une *lampe merveilleuse*. Un voleur qui se ferait prendre risque toutefois de mourir dans les flammes.

706. CAVERNES HURLANTES

Le vent souffle sur les reliefs accidentés des cavernes hurlantes et fait résonner dans le désert des notes sourdes et hypnotiques. La légende prétend que le trésor d'un prince dément reposeraient dans les cavernes, où on l'aurait enterré avec lui.

709. ALKESH

L'éclat des murs blancs et des dômes couverts de cuivre jaune d'Alkesh porte à des lieues à la ronde. Des sources naturelles et d'astucieux aqueducs alimentent ses magnifiques jardins suspendus et ses orangers. La jeune **Shar Yasmila** dirige avec sa cour d'intrigants cette

cité-État de 70 000 âmes. On peut tout y acheter et tout y vendre, ou y faire trancher n'importe quelle gorge si on y met le prix. La Cité des Sables Rouges compte sept **quartiers**: la Citadelle d'Albâtre (château), les Tours (temple), les Jardins (beaux quartiers), le Souk (marché), la Rue d'Argent (artisans), le Quartier Oublié (modeste) et le Vieux Quartier (pauvre).

Le Joyau de Borak. Une taverne dans les ruelles du Quartier Oublié. La flamme des bougies à moitié fondues éclaire les alcôves, et les aventuriers répandent dans l'atmosphère fraîche du lieu autant de fumées épicées que de rumeurs échevelées.



804. DÉDALE DES CANYONS

Dans les canyons des Échos, un réseau d'étroits ravins et de gorges compose un troublant labyrinthe. Celui qui cherche à s'y orienter doit réussir un test d'INT ND 18 pour trouver la sortie de cette case du plan. Les nomades parlent d'un éfrit mangeur d'hommes qui rôderait dans les gorges et s'en prendrait nuitamment aux voyageurs pour les tailler en pièces. En réalité, la créature qui hante le dédale est un grand singe des canyons du nom de **Gori-Mannu**, autrefois maudit par un sorcier qui lui conféra un semblant d'intelligence et l'espérance de vie de dix hommes. Gori-Mannu a 1 chance sur 6 chaque jour de trouver des créatures égarées dans le dédale. Il attend la nuit pour attaquer, ses yeux verts flamboyant comme ceux d'un puma dans les ténèbres.

907. CERCLE DES HOMMES DE VERRE

Huit statues humaines en verre bleuté forment un cercle en levant les bras dans un geste protecteur. Il s'agit d'aventuriers de jadis, les **Tigres Volants**,

transformés par un souhait mal exprimé auprès d'un djinn. Le sort *restauration* leur rend leur forme de chair. Ils offrent à leurs sauveurs un *destrier d'albâtre* (cf. livre de base) et une **clef en or** (cf. Les Portes, 1509).

1110. OASIS DE MAGANI

Les grenouilles-taureaux coassent parmi les roseaux de l'oasis de Magani, bassin bleu-vert de 6 m de diamètre. Un **hippopotame** particulièrement mauvais surnommé « Le Patron » attaque quiconque entre dans l'eau. Au fond de la mare, un *cimeterre +1* du nom de « Brûlesoleil » repose à moitié enfoui dans le sable. Une fois par jour, il peut émettre un éclair de lumière incandescente qui aveugle tous ceux qui le voient pendant 1 round.

Malgré sa taille modeste, l'oasis compte toujours 2d12 voyageurs qui vont à **Alkesh** (709) ou en reviennent. Il y a 3 chances sur 6 que certains d'entre eux viennent d'avoir été dévalisés et molestés par les **voleurs de Wadim** (1208) et pansent leurs plaies. Ils offrent une partie de leur cargaison si les personnages les aident à la récupérer.

1203. LES RAS-GODAI

Derrière une porte secrète, au plus profond des Échos, un monastère se niche discrètement dans un ravin caché. La lueur des lanternes en papier rouge éclaire ses toits étagés en bois noir.

Six **Ras-Godai** surveillent le ravin depuis des cachettes. Chacun est muni d'une sarbacane et de trois fléchettes à huile de Nuzule (cf. poisons p. 27).

À l'intérieur du monastère, 80 assassins Ras-Godai s'entraînent depuis l'enfance sous la direction du demi-démon **Manazusa** et de son cercle de cinq oni loyaux. Les aspirants subissent des années d'épreuves brutales pour devenir maître de la douleur et de leur corps. Les survivants reçoivent le droit de manger un unique pétale du légendaire **lotus noir**, une fleur qui pousse dans les entrailles du complexe. Les Ras-Godai capables d'endurer l'énergie magique terrifiante du lotus gagnent le droit de quitter le monastère, mais doivent y revenir une fois par an avec une offrande (ou lorsqu'on les y convoque).

Une fois par décennie, le monastère voyage une nuit durant dans un autre plan, de sorte que le lotus noir puisse recevoir les rayons de la lune de sang qui éclaire son monde d'origine. Lors de cette nuit, il accorde un *souhait* lorsque ses pétales s'ouvrent.

1205. NID DE MANTICORES

Une troupe de six **manticores** adultes et de trois petits loge dans une grotte dans les hauteurs des montagnes. Les créatures qui entrent dans une case adjacente ont 3 chances sur 6 de se faire repérer de jour. 1d4 adultes attaquent tout ce qui ressemble de près ou de loin à un repas. Dans leur nid reposent les dépouilles du fugueur **Omid** (511), de sa fiancée Zaina (une danseuse alkeshi) et de son loyal scrag de guerre. Omid porte un anneau d'argent, un bijou maudit qui réduit la SAG du porteur de 1d8 points et qu'on ne peut retirer que par une *restauration*. Sa sacoche en lambeaux contient une dot de 80 po.

1208. VOLEURS DE WADIM

Groupe de 20 voleurs arrivistes dirigés par un malfrat du nom de **Wadim le Crochu**, en fuite après avoir trahi la Guilde des Voleurs d'**Alkesh** (709). Les bandits n'ont pas l'habitude de la rude existence dans le désert, et le lieutenant de Wadim, **Malchor**, projette une mutinerie. Ces voyous ont enfreint le code d'honneur des bandits en dévalisant tout le monde, y compris les voyageurs solitaires: 2d8 voyous agressent quiconque se trouve dans une case adjacente du plan. Tout le monde veut se débarrasser d'eux.

1401. LE FLÉAU

Un antique **dragon du désert** (p. 44) s'est établi dans le pic le plus désolé des monts Gilzai. Une calamité inconnue a corrompu son âme et en a fait un malfaisant instrument de chaos et de destruction. Il s'envole dans le désert à intervalles imprévisibles, faisant pleuvoir les éclairs sur les créatures qu'il croise. Les caravanes préfèrent voir charger sur elles les bandits du Djurum que d'apercevoir le Fléau à

l'horizon. Au fond du dédale que constitue son antre, le *Bâton d'Ord* dépasse d'un monticule composé de 3 000 po.

1409. VAL DE LA LUNE

Une vallée silencieuse de sable blanc se niche entre une étroite chaîne de montagnes écarlates que l'on appelle les monts Silencieux. Même le vent ne souffle pas en ce lieu stérile. La lune y brille constamment, même à midi. La vallée exerce un effet étrange sur le temps: un jour de voyage à l'intérieur correspond à une semaine au-dehors. Tous les **démons des dunes** du Djurum viennent de cet endroit, où ils s'infiltrent dans le monde par des brèches dans la réalité. Une rencontre aléatoire a 3 chances sur 6 d'opposer le groupe à 2d12 démons des dunes.

1506. PYRAMIDE ENTERRÉE

Un triangle de granite ébréché dépasse d'un mètre cinquante au-dessus du sable, les 24 m de pyramide qui restent demeurant enfouis sous la surface. Lors des tempêtes de sable, le bâtiment tout entier émerge dans un halo de particules abrasives, et une paire de lourdes portes gravées de serpents devient accessible sur son flanc. Dès que la tempête retombe, le désert engloutit de nouveau la pyramide sous des tonnes de terre.

1509. LES PORTES

Là où le **val de la Lune** (1409) rejoint les monts Silencieux, deux immenses portes de 18 m de haut reposent dans la roche, encadrées par une rangée de piliers cyclopéens. Le portail comporte une serrure à hauteur de poitrine, mais seule la clef en or détenue par d'anciens aventuriers disparus baptisés les **Tigres Volants** (907) pourrait l'ouvrir. La rumeur prétend qu'une fabuleuse citadelle dont les sorciers et les djinns arpentaient les rues s'étend derrière les Portes, mais aucun habitant du Djurum ne les a traversées depuis un millénaire.

Monstres



« Reste à l'affût, l'oreille au sol et l'œil tourné vers le ciel. »

Dicton répandu chez les voyageurs du Djurum

ÂNE

Robuste cousins à longues oreilles des chevaux, bêtes de somme capables.

CA 10, PV 6, ATT 1 x sabot +3 (1d4),
DP intermédiaire, **F** +3, **D** +0, **C** +2,
I -2, **S** +1, **Ch** -2, **AL N**, **NV 1**

DESTRIER DE GUERRE

Ces bêtes musculeuses sont dressées à transporter des guerriers au combat.

CA 11, PV 15, ATT 1 x sabot +4 (1d6),
DP intermédiaire x 2, **F** +3, **D** +1,
C +2, **I** -3, **S** +1, **Ch** -1, **AL N**, **NV 3**

CHAMEAU ARGENTÉ

Des animaux rares, au pelage argenté et à l'humeur particulièrement affable.

CA 10, PV 13, ATT 1 x sabot +3 (1d6) ou crachat (intermédiaire)+0 (1d4),
DP intermédiaire x 2, **F** +3, **D** +0, **C**+4, **I** -2, **S** +1, **Ch** +0, **AL N**, **NV 2**

DÉMON DES DUNES

Ces démons ressemblent à des elfes à la peau d'argile, à la bouche irrégulière mais sans aucun autre trait.

CA 14, PV 20, ATT 2 x déchirement +4 (1d8) ou 1 x hurlement, **DP** intermédiaire, **F** +3, **D** +4, **C** +2, **I** +0, **S** +1, **Ch** +0, **AL C**, **NV 4**

Hurlement. Créatures à longue portée qui se reposent et qui l'entendent: CHA ND 12 pour éviter de ne recevoir aucun bénéfice du repos (immunisé pendant 1 journée si réussi).



GRAND SINGE DES CANYONS

Des singes griffus au pelage emmêlé couleur sable et aux yeux réfléchissants. Prédateurs carnivores qui tendent des embuscades.

CA 13, PV 29, ATT 3 x
déchirement +6 (2d6),
DP intermédiaire (escalade), F +4, D +3, C +2, I -1, S +1, Ch -1, AL N, NV 6

Embuscade. Inflige le double de dégâts aux adversaires surpris.

Traque. Avantage aux tests de DEX dans les montagnes et les canyons.

HÉROS

Gladiateurs de haut rang qui ont acquis une vaste renommée.

CA 16 (mailles + bouclier), PV 25, ATT 3 x épée bâtarde +5 (1d8) ou 1 x lance (courte/intermédiaire) +5 (1d6), DP intermédiaire, F +3, D +1, C +3, I +0, S +1, Ch +1, AL N, NV 5

MIRAGE

Sinistres illusions que suscitent les rêves fébriles et les espoirs futilles.

CA 6, PV 32, ATT 1 x absorption de vie, DP intermédiaire, F -4, D -4, C -4, I +2, S +1, Ch +4, AL C, NV 8

Illusoire. Présente l'aspect et le contact illusoires de ce que ses observateurs attendent (créature ou petit lieu). INT ND 18 pour remarquer qu'il s'agit d'un mirage.

Absorption de vie. Une cible à portée intermédiaire: CHA ND 18 pour éviter 3d6 dégâts. Le mirage crée une illusion plausible pour justifier la blessure.

NOVICE

Combattants de l'arène inexpérimentés.

CA 14 (cuir + bouclier), PV 5, ATT 1 x épée courte + 1 (1d6) ou 1 x javelot (courte/intermédiaire) +1 (1d4), DP intermédiaire, F +1, D +1, C +1, I +0, S +0, Ch +0, AL N, NV 1

RAS-GODAI

Assassins vêtus de noir et aux masques de démons. Ils se déplacent rapidement dans des bouffées de fumée.

CA 13 (cuir), PV 13, ATT 1 x chaîne-rasoir (intermédiaire) +4 (1d6), DP intermédiaire (téléportation), F +1, D +2, C +0, I +0, S +1, Ch +0, AL C, NV 3

Assassinat. Dégâts doublés contre les adversaires inconscients de sa présence.

SCRAG

Sortes de varans beiges gros comme des vaches. Ils se déplacent au ras du sol sur des pattes capables d'adhérer aux parois abruptes.

CA 12, PV 11, ATT 1 x griffes +2 (1d6), DP intermédiaire (escalade), F +2, D +2, C +2, I -2, S +1, Ch -3, AL N, NV 2



SCRAG DE GUERRE

Scrags énormes dressés pour ne jamais paniquer au combat.

CA 12, PV 15, ATT 1 x griffes +3 (1d6), DP intermédiaire (escalade), F +3, D +2, C +2, I -2, S +1, Ch -3, AL N, NV 3



SIRUUL

Elfes nomades qui filent comme le vent dans le désert brûlant.

CA 14 (cuir), PV 9, ATT 1 x cimeterre +3 (1d6) ou 1 x arc long (longue) +3 (1d8), DP intermédiaire x 2 (monture), F +0, D +3, C +0, I +1, S +1, Ch +1, AL N, NV 2

Né dans le désert. Avantage aux tests de DEX en plein désert.

Monture. Chameau argenté loyal qui refuse tout autre cavalier.

TOURBILLON DÉMONIAQUE

Élémentaires de sable qui virevoltent.

CA 16, PV 36, ATT 2 x lacération + 5 (2d8), DP intermédiaire x 2, F +4, D +4, C +0, I -2, S +0, Ch -2, AL C, NV 8

Invulnérable. Seules les sources magiques lui infligent des dégâts.

Propulsion. Au lieu d'attaquer, tous ceux qui se trouvent à portée courte: DEX ND 15 pour éviter d'être projeté à 1d100 x 30 cm dans une direction aléatoire.

LE FLÉAU

Le Fléau s'agit et pousse constamment des cris de douleur. Ses écailles de cuivre jaune et de lapis-lazuli sont couvertes d'une malsaine patine verdâtre. Des éclairs bleus crépitent et s'enroulent dans les airs autour de lui, et de gros nuages d'orage l'accompagnent partout, mais ces nuées torturées ne lâchent jamais la moindre goutte de pluie.

CA 17, PV 84, ATT 3 x déchirement +10 (2d10) ou 1 x souffle de foudre,
DP intermédiaire x 2 (vol), **F** +6, **D** +3, **C** +3, **I** +4, **S** +4, **Ch** +5,
AL C, NV 18

Sang d'orage. Immunisé contre l'électricité.

Corruption. A avalé le *Bouclier du Roi-Sorcier* pour mettre un terme à une guerre de jadis. L'esprit maléfique qu'il contient torture et corrompt le dragon.

Souffle de foudre. Ligne droite de 1,5 m de large qui s'étend au double de la portée intermédiaire à partir du dragon. DEX ND 15 pour éviter 5d8 dégâts (désavantage en cas de port d'une armure métallique).

Mirage. 1/jour, à la place des attaques. Crée 3 doubles illusoires qui disparaissent lorsqu'on réussit à les frapper. Déterminez au hasard si un double ou le dragon est touché lors d'une attaque.





La Forteresse des Frères Ardents

Une aventure de niveau 4-6 pour Shadowdark



« Ni moi ni mes domestiques ne pouvons légalement occire mon frère. Mais vous... »

Malik l'astucieux, prince éfrit

Aperçu

LÉGENDE DES PIÈCES

Les **descriptions** pourvues de mots-clefs au début de chaque lieu peuvent être partagées sans risque avec les joueurs. Les détails de la **liste à points** en dessous sont réservés au MJ.

CONTEXTE

Le seigneur éfrit **Pasha Jefar** a deux fils jumeaux, **Malik** et **Gaspar**. Tous deux sont aussi cruels et fourbes que leur père. Conformément aux lois du sultan, Jefar doit choisir l'un de ses premiers-nés pour hériter de son titre. Pour décider de leur sort, Jefar les a envoyés diriger conjointement la **Forteresse de Fer**, une mine duergar sur le plan matériel. Tous deux ont bien compris ce qu'il attendait sans l'exprimer: qu'ils se montrent dignes de l'héritage. La loi du sultan interdisant le meurtre, chaque frère cherche un moyen discret de se débarrasser de l'autre. Tous deux ont hâte de regagner triomphalement la Cité d'Airain.

FACTIONS

Malik l'astucieux. Malik est mince comme un clou et rusé comme une vipère; il emploie des sortilèges que même ses tuteurs de la Cité d'Airain craignaient d'utiliser. Il est chargé de gérer les mines et les aciéries prospères situées sous la Forteresse de Fer, ainsi que de diriger ses esclaves **duergars**, des alliés qu'un usage judicieux de sortilèges de soumission a rendu fanatiquement loyaux envers lui. Il dispose en outre d'un allié rakshasa opportuniste du nom de **Halim**, qui épie son frère Gaspar.

Gaspar le féroce. Gaspar domine son frère par la taille et manie sans pitié son cimeterre à lame noire. Il a reçu pour mission de gérer la forteresse elle-même et commande aux **salamandriens** qui la protègent. Les salamandriens ont prêté serment d'allégeance à l'éfrit en échange d'un statut social plus avancé, un cran au-dessus des esclaves. Ils témoignent une loyauté impitoyable à celui qui leur garantit cette position. **Rashik**, l'espion salamandrien de Gaspar, rôde en secret dans les mines.

LA FORTERESSE DE FER

La Forteresse de Fer était un bastion duergar minier avant de tomber aux mains des éfrits. Elle occupe les entrailles de l'une des cavernes hurlantes (p. 35). Des flots agités de magma coulent à l'intérieur, répandant leur lueur orange et une chaleur étouffante. La forteresse se compose de basalte sombre hérissé d'épais créneaux de fer noirci.

LES MINES

Un réseau de tunnels plongés dans le noir total s'étend sous la Forteresse de Fer. Les esclaves duergars piochent sans relâche la roche dure pour exploiter les riches veines de fer et d'or. Dans une vaste salle des fourneaux, ils raffinent le minerai qu'ils préparent pour l'expédition à la Cité d'Airain. Il règne au sein des tunnels étroits une chaleur suffocante.

RUMEURS

- 
- 1 « Je me suis perdu dans les cavernes hurlantes... et j'ai erré pendant des jours. À un moment, je suis tombé sur un énorme château de fer noir dressé sur une rivière de feu ! Tout le monde me prend pour un fou, mais je l'ai vu de mes yeux. Je vous jure. »
 - 2 « Si vous tendez l'oreille, vous entendrez un bruit, *clang, clang, clang*, qui vient du plus profond de ces cavernes maudites. Je parie que ce sont les âmes en perdition en enfer qui martèlent leurs propres chaînes. »
 - 3 « Il paraît qu'un prince avare a caché tous ses trésors dans les cavernes. Le hurlement qu'on entend vient de son âme qui réclame encore plus d'or ! »
 - 4 « Ces montagnes hantées regorgent de minerai. Oh oui, et mon oncle a même essayé d'y installer une mine ! C'était sa dernière ânerie. On ne l'a plus revu depuis vingt ans. »
 - 5 « On s'est abrités de l'orage dans ces cavernes, et je mettrais ma main à couper qu'on nous épiait tout du long. On a entendu des pas et des chuchotements. Mais personne n'a vu quoi que ce soit ! »
 - 6 « Mon mari prétend que le ventre de la terre est en feu. À l'entendre, c'est là que naîtraient toutes les créatures de feu et de magie. C'est un vieux vagabond de la mer de sel qui lui a raconté ça ! »

La Forteresse de Fer (1-19)

GÉNÉRALITÉS

- **Éclairage.** Le magma répand dans toute la grotte une vague lueur orange.
- **Parois.** 9 m de haut, angles coupants (cordes: 2 chances sur 6 de casser). Surface lisse impossible à escalader à mains nues.
- **Tours.** 3 m au-dessus des murs (12 m de haut), angles tranchants (cordes: 2 chances sur 6 de casser).
 - ▶ Échelles de fer (3 m, amovibles) reliant les passerelles aux tours.
- **Créneaux de fer.** Sur les murs et les tours. Désavantage pour toucher les cibles qu'ils abritent.
- **Bâtiments intérieurs.** Basalte noir. Toits pointus, 6 m de hauteur au centre.
- **Rivière de magma.** 6 m de profondeur. 5d10 dégâts/round, mort à 0 PV.

RENCONTRES

- **Risqué.** Test de rencontre aléatoire tous les **2** rounds d'exploration.
- **Gardes salamandriens.** Les salamandriens surveillent l'intérieur de la grotte (DEX ND 15 pour éviter de se faire repérer depuis les murs extérieurs/DEX ND 12 une fois à l'intérieur).
 - ▶ Relève de la garde. Toutes les deux heures. Prend 1d4 rounds. Pendant la rotation, il est facile d'échapper à la vigilance des gardes (DEX ND 9).
- **Stratégie.** Chaque tour comprend un **gong de laiton** pour donner l'alarme. Si l'un d'entre eux retentit, les 12 salamandriens postés au sommet des tours (zones 2, 3, 8, 11, 12, 16 et 17) offrent une couverture avec leurs arcs longs, tandis que les 13 issus des zones 5, 6 et 7 s'armant et débarquent dans la cour (zone 4) en 2 rounds.
 - ▶ Gaspar. Un tiers des salamandriens partent le protéger (zone 8).
 - ▶ Patrouilles. Les salamandriens postés en haut des tours restent sur place. Les autres patrouillent dans la forteresse par groupe de 3-5 pendant une heure. Ils s'efforcent de capturer les intrus vivants pour les conduire devant Gaspar.
 - ▶ Ensuite. L'effectif des gardes est doublé pendant 24 heures après qu'on a donné l'alarme. Tous les tests destinés à éviter de se faire repérer passent au ND 18.

GARDES SALAMANDRIENS

En raison des rotations, les salamandriens changent de position toutes les deux heures. Tirez sur la liste de **PNJ salamandriens** p. 64 lorsqu'il vous faut savoir qui se trouve à proximité. Retirez les PNJ morts de la liste.

RENCONTRES ALÉATOIRES

d6 Détail

- 1 1d4 **salamandriens** conduisent un esclave **duergar** en prison (zone 10), car ils l'ont capturé en train de rôder hors des mines.
- 2 **Halim** (l'espion rakshasa de Malik) est déguisé par illusion en salamandrien; il part à la pêche aux ragots auprès d'un autre **salamandrien**.
- 3 Un **destrier noir** paniqué s'est échappé des écuries (zone 18) et fonce vers la position des PJ.
- 4 2d4 redoutables **scorpions** surgissent des ombres.
- 5 **Gaspar** (zone 8) se rue d'un air furieux vers un bâtiment proche, accompagné de 4 **salamandriens**.
- 6 Un **étrangleur** qui s'est infiltré dans la forteresse suit les PJ et cherche à discrètement s'emparer de celui qui ferme la marche.

1. PORTAIL DU FEU

Une lumineuse rivière de **magma** coule sous les dents d'une **herse** de fer et traverse une cour obscure. Deux robustes tours flanquent le cours de lave, et des silhouettes ardentes se déplacent à leur sommet.

- **Salamandriens.** Deux salamandriens surveillent la zone 1 depuis les tours des zones 2 et 3. Leurs couleurs vives donnent l'illusion qu'ils sont en feu.
- **Magma.** Le magma remplit entièrement l'entrée de 3 m de large et ne laisse aucune marge de part et d'autre. La rivière traverse la cour (zone 4).
- **Herse.** Placée juste au-dessus de la surface du magma. Le **treuil** en zone 2 permet de l'abaisser ou de la relever.

2. TOUR DU PORTAIL (OUEST)

Un **salamandrien** guette depuis le sommet de cette tour fortifiée, un gong de laiton à quelques pas de lui.

- **Intérieur.** Sol crasseux. Une volumineuse **manivelle** dépasse du mur est.
 - ▶ Manivelle. Permet de relever ou d'abaisser la herse de fer (zone 1) en 2 rounds.
 - ▶ Morceau de papier. Dans un coin sale. Déchiré. Comporte cette inscription: « ... et je sais qu'ils ne te respectent pas, Malchiz. Viens me parler dans les mines... »

3. TOUR DU PORTAIL (EST)

Un **salamandrien** monte la garde à côté d'un gong en laiton martelé.

- **Intérieur.** Six lourds **rochers** noirs éparpillés sur le sol. Une sculpture de fer d'un **visage de nain** au sourire narquois est suspendue à la porte.
 - ▶ Rochers. En soulever un fait émerger un jet de magma d'un petit trou dans les dalles du sol (DEX ND 12 pour éviter 3d8 dégâts).
 - ▶ Tête de nain. Si on la touche en parlant nain, les autres têtes (zones 8 et 16) s'animent et répètent les mots.

4. COUR

D'imposants bâtiments de pierre noire bordent une cour séparée par une rivière de magma bouillonnant. Un **pont** enjambe la lave.

- **Niveau de danger.** Meurtrier (zone très fréquentée). Test de rencontre aléatoire chaque round (1 chance sur 6).
- **Point.** Un **duergar** baptisé Rotid est accroupi dans l'ombre sous le pont. Quiconque le traverse a 2 chances sur 6 d'entendre sa respiration haletante.
 - ▶ Rotid. Asthmatique, nerveux, ébouriffé. Malik (zone 21) l'a envoyé espionner le planning de rotation des gardes. S'il est découvert, il devient invisible et s'enfuit vers la porte secrète de la zone 13.
- **Dalle brisée.** Là où la zone 18 rejoint le mur sud, une dalle fêlée s'escamote pour révéler une *potion de Protection contre le feu* (immunité au feu pendant 5 rounds) ainsi qu'une fiole de verre contenant 2 *perles de force*.

5. CANTINE

Six **salamandriens** sifflent et se crachent dessus autour d'une large table en fer. Ils ne s'interrompent que pour saisir de grasses **limaces de feu** sur la table avant de les gober.

- **Salamandriens.** Se narguent dans une langue commune sifflante en évoquant leurs échecs respectifs. Personne n'échappe aux critiques acerbes.
 - ▶ 3 chances sur 6 qu'une bagarre éclate pendant 1d4 rounds. Pendant ce temps, les tests de DEX pour passer en douce sont faciles (ND 9).
- **Limaces de feu.** 2d4 sur la table, masses de chair orange frémissante de la taille d'une patate. Elles cherchent à s'enfuir en laissant des traînées d'huile brûlante. On peut les jeter à portée intermédiaire : elles explosent en gerbe de feu à l'impact (1d6).

6. QUARTIERS DU CAPITAINE

Un hamac de fils de fer est suspendu au plafond, au-dessus d'un **coffre** de laiton pourvu d'un volumineux loquet.

- **Piège.** Une traînée discrète de poussière d'or enchantée forme un arc de cercle devant la porte intérieure. Toute créature qui rompt le cercle invoque un **élémentaire de feu mineur** hostile pendant 2d4 rounds.
- **Capitaine Isshak.** 3 chances sur 6 qu'Isshak, le capitaine salamandrien, soit endormi sur le hamac. Sinon, il se trouve en zone 8. Il possède la **clef** du coffre en laiton ainsi qu'une cordelette de fer autour du cou.
 - ▶ Isshak. Écailles couleur charbon, musclé et rusé. Manie une lance +1 en fer noir appelée « Rugissante », qui pousse un affreux hurlement lorsqu'on la projette.
- **Coffre en laiton.** Fermé à clef (DEX ND 20 pour crocheter, FOR ND 18 pour forcer). Vide. Un compartiment secret en bas recèle un anneau d'obsidienne en forme de cobra aux yeux de rubis (80 po), 200 po et une *potion de guérison*.

7. DORTOIR

Des salamandriens ronflent en sifflant dans des rangées de lits superposés.

- **Salamandriens.** Ils dorment ici par équipe de six. Les grands bruits les réveillent. Leurs armes sont suspendues à des crochets à chaque lit.

8. TOUR DU CHÂTELAIN

Trois **salamandriens** montent la garde depuis une tour qui domine les autres. Ses créneaux de fer ressemblent à une couronne de barbillons vicieux.

- **Intérieur.** Un siège de granite à haut dossier repose devant un **bureau** couvert de tas de tablettes en argile. Des braseros crachotent des étincelles et une fumée d'**encens** bleutée. Un **visage de nain** en fer au sourire méprisant est suspendu au-dessus de la porte ouest.
 - ▶ Gaspar (éfrit, NV 12, corps à corps +9). 5 chances sur 6 qu'il soit à son bureau, à cogiter à fond sur des tâches fastidieuses (sinon, il se trouve en zone 9).
 - ▷ Meticuleux. Contient tout juste sa colère. Projette de tuer Malik avec le golem de fer brisé de la zone 13. Offre la sécurité aux PJ ainsi qu'un de ses précieux destriers noirs (zone 18) s'ils l'aident, ou mieux, s'ils assassinent eux-mêmes Malik. Jette les PJ indisciplinés en prison (zone 10).
 - ▷ Accorder un souhait à un mortel (en particulier sous la contrainte) représente un insupportable déshonneur pour un noble éfrit; il préférerait mourir.
 - ▶ Isshak (capitaine salamandrien, zone 6). 3 chances sur 6 qu'il soit là pour parler à Gaspar des « espions nains ». Sinon, il dort (zone 6).
 - ▶ Encens. Toxique pour ceux qui n'en ont pas l'habitude. CON ND 12 pour éviter de devenir gauche et influençable (désavantage aux tests associés).
 - ▶ Tête de nain. Si on la touche en parlant nain, les autres têtes (zones 3 et 16) s'animent et répètent les mots.

9. QUARTIERS DE GASPAR

Deux **salamandriens** se tiennent au garde-à-vous devant une énorme porte en fer. On a gravé à sa surface des lignes qui s'entrecroisent pour former des noeuds.

- **Salamandriens.** **Skizzik** (rouge sang, austère, calme) et **Burgaz** (jaune safran, musclé, téméraire), deux gardes d'honneur. Vigilants (DEX ND 18 pour éviter qu'ils ne vous remarquent).
- **Intérieur.** Lit douillet, soie rouge et dorée. Six plaques d'obsidienne ornées de cinq **fers à cheval** en mithral (le sixième a disparu). Robes en soie à des crochets.
 - ▶ Gaspar. 1 chance sur 6 qu'il soit endormi sur place (sinon, il est en zone 8).
 - ▶ Fers à cheval. Les trophées des destriers noirs (zone 18). 100 po chacun.

10. PRISON

Un salamandrien monte la garde devant deux rangées de cellules à barreaux qui empestant comme des cages de zoo. Des **formes** sombres gisent à l'intérieur. Des **cris** étouffés retentissent derrière la porte est à intervalles réguliers.

- **Salamandrien. Fazad** (jaune pâle, narquois, vantard). Possède une clef des cellules.
- **Formes**. Quatre malheureux **duergars** meurtris gisent dans leurs propres immondices (utilisez les tables de PNJ duergars page 65). DEX ND 20 pour crocheter les serrures des cellules.

11. TOUR NORD-EST

Un **salamandrien** patrouille autour du sommet de la tour en s'arrêtant de temps à autre pour scruter l'intérieur de la caverne. Un gong de cuivre jaune terni est suspendu à un coin sombre. Des **cris** résonnent, loin en dessous.

- **Gong**. Une inspection révèle qu'il est fendu (et ne résonne donc pas).
- **Intérieur**. Un nain torse-nu à la peau grise, aux cheveux et à la barbe blanche, suspendu à des menottes au mur. Un **salamandrien** le torture avec un trident chauffé au rouge en sifflant, et lui arrache des glapissements désespérés.
 - ▶ Salamandrien. Usmik (rouge sombre, cruel, impatient). En train d'interroger un duergar (« Pourquoi rôdais-tu dans les parages ? »; « Que projette Malik ? »). Possède les clefs des menottes et des cellules (zone 10).
 - ▶ Duergar. Gungol (jeune, crasseux, rebelle, réduit en esclavage par la magie de Malik). Donne la même réponse à toutes les questions: « Seul Malik le sait ! »

12. POSTE DE GARDE ARRIÈRE

Deux **salamandriens** veillent depuis la tour, séparés par un gong de cuivre jaune. Le magma s'écoule entre les pointes d'une **herse** rouillée disposée au centre de la tour. On distingue une cour mal éclairée derrière le portail.

- **Tour**. Une **manivelle** sur le toit permet d'abaisser ou de relever la herse en 2 rounds. Coincée par la rouille (FOR ND 15 chaque round où on s'en sert).
- **Herse. Barreaux** de fer rouillés (FOR ND 20 pour les tordre).
- **Magma**. Le magma remplit entièrement l'entrée de 3 m de large, ne laissant aucune marge de part et d'autre. Il traverse la cour (zone 4).

13. TEMPLE PROFANÉ

Un silence lourd règne en ce lieu poussiéreux. Une **statue** de fer renversée gît parmi les fragments d'un autel de pierre fracassé. Des sculptures de lignes et de noeuds ornent les murs.

- **Statue (golem de fer brisé).** Dieu des duergars, Dorgrim, 3 m de haut, orbites vides. Désactivé par les envahisseurs éfrits il y a bien longtemps. Une paire d'**yeux en rubis** permet de le réactiver (Malik, zone 21, les a récemment retrouvés, mais ignore encore à quoi ils servent).
 - Gaspar a appris comment fonctionne le golem en déchiffrant de vieilles archives et recherche à présent les rubis. Il souhaite le lâcher dans les mines pour provoquer un « horrible accident » dont son frère ne réchappera pas. En 2d4 jours, son espion salamandrien (Rashik, zone 30) localise les rubis.
- **Porte secrète.** Panneau pivotant. Seuls les duergars la connaissent.

14. COFFRE

Une porte en fer balafrée comporte une **serrure** à l'intérieur de la bouche d'un nain ricanant. Des voix bourrues et des tintements métalliques résonnent de l'autre côté.

- **Serrure.** DEX ND 20 pour la crocheter. Trop solide pour être fracassée.
- **Intérieur. Nains** aux cheveux ébouriffés, qui montent un escalier en vacillant pour lâcher sans cérémonie des brassées de lingots sur le sol.
 - Duergars. Quatre issus de la table des PNJ duergars (p. 65).
 - Lingots. 30 de fer (10 po chacun) et 20 d'or (20 po chacun).
- **Porte secrète.** Panneau pivotant. Seuls les duergars connaissent son existence.

15. PORTAIL EXTRAPLANAIRE

Un rideau de **flammes vives** couvre le mur sud. Il fait chaud ici comme dans un four.

- **Duergar.** 3 chances sur 6 qu'un **duergar** soit occupé ici à jeter 5 lingots d'or (20 po chacun) dans les flammes (utilisez la table des PNJ duergars p. 65).
- **Mur de feu.** Traverser les flammes inflige 4d6 dégâts. Le passage débouche sur un balcon d'ivoire et de laiton dominant à une hauteur vertigineuse les fournaises de la Cité d'Airain. Quatre gardes **éfrits** renvoient tous ceux qui traversent de l'autre côté, excepté leurs congénères.
 - Pour le moment, il est interdit à Malik et à Gaspar de traverser.

16. TOUR OUEST

Derrière les épais créneaux de fer, deux **salamandriens** surveillent l'intérieur de la caverne séparés par un gong de laiton brillant.

- **Intérieur.** Nombreuses traces dans la cendre et la crasse qui couvrent le sol. Un **visage de nain** en fer et au rictus malveillant est suspendu à la porte.
 - ▶ Tête de nain. Si on la touche en parlant nain, les autres têtes (zones 3 et 8) s'animent et répètent les mots.
 - ▶ Porte secrète. Des empreintes de bottes de nain conduisent à une trappe secrète dans le sol (vers la zone 24). Les salamandriens en ignorent l'existence.

17. TOUR SUD-OUEST

Deux **salamandriens** patrouillent le long du large parapet de la tour. La lueur du magma fait briller un gong derrière eux.

- **Intérieur.** Légers ronflements et bruits de sabots audibles à travers la porte.
 - ▶ Salamandrien. 3 chances sur 6 qu'un salamandrien soit accroupi là, à se goinftrer de 2d4 limaces de feu chapardées à la cantine (zone 5).

18. ÉCURIE

Trois **chevaux** d'un noir de jais et à la crinière enflammée trottent parmi de vastes box en fer. Un **salamandrien** chétif leur brosse le pelage à l'aide d'huile de jasmin.

- **Chevaux.** Des **destriers noirs** pur-sang de course: Zenda, Lune Brûlante et Sultan Rouge. Chacun vaut 500 po. Cruels, n'acceptent que des cavaliers chaotiques.
- **Salamandrien.** Xaviss. Désarmé, maigrelet mais suffisant. Prend soin des destriers noirs. Caché parmi ses outils, un fer à cheval en mithral (100 po) dérobé dans les quartiers de Gaspar (zone 9).

19. ENTRÉE CACHÉE DE LA MINE

Une stalagmite à la pointe brisée, comme tranchée par une hache.

- **Escalier secret.** La stalagmite résonne si on la cogne. Une porte secrète située sur sa paroi nord révèle un escalier étroit qui descend dans les mines.
 - ▶ Seuls les duergars connaissent cette entrée.

Les Mines (20-35)

GÉNÉRALITÉS

- **Éclairage.** Faible éclairage dans les salles où coule le magma. Sinon, obscurité totale.
- **Tunnels.** Granite noir. 3 m de haut sauf mention contraire. Le vacarme constant de la mine et de la forge facilite le déplacement furtif (DEX ND 9).
- **Magma.** 6 m de profondeur. Inflige 5d10 dégâts/round, mort à 0 PV.

RENCONTRES

- **Risqué.** Test de rencontre aléatoire tous les **2** rounds d'exploration.
- **Duergars.** Ils appellent à l'aide en criant si on les attaque; tous les duergars des salles adjacentes arrivent en 1d4 rounds. Ils tentent de **capturer** les envahisseurs pour les traîner devant Malik plutôt que de les tuer.
- **Stratégie.** Les duergars ne disposent pas de défenses organisées: ils comptent sur les alliés qu'ils appellent à l'aide en criant. S'ils échouent à un test de moral, ils fuient vers Malik (zone 21) en rassemblant leurs alliés le long du chemin.
 - ▶ Malik. S'il est alerté, il se barricade en zone 22 avec tous les duergars disponibles et lance des sorts défensifs sur sa propre personne.
Si aucune menace ne se matérialise au bout d'une heure, il renvoie les duergars au travail.
 - ▶ Ensuite. Malik et les duergars se montrent plus vigilants pendant 24 heures après un incident (DEX ND 15 pour éviter de se faire repérer).

ESCLAVES DUERGARS

La plupart des duergars sont sous le charme des sorts d'asservissement que Malik relance régulièrement. Ce lavage de cerveau répété a développé chez eux une dévotion fanatique envers Malik, même en l'absence de magie (CHA ND 15 pour qu'un duergar affranchi d'asservissement surmonte cette idolâtrie si on le confronte à des preuves).

Lorsque les PJ rencontrent un duergar **sans nom**, déterminez son identité dans la liste des PNJ duergars p. 65. Retirez-en les duergars morts.

RENCONTRES ALÉATOIRES

d6 Détail

-
- 1 Un violent courant d'air chaud éteint toutes les torches/lanternes.
 - 2 1d4 **molosses infernaux** se sont échappés du chenil (zone 28) et vagabondent dans les couloirs en semant le chaos.
 - 3 1d6 **duergars** grincheux se hâtent de rejoindre la forge (zone 20) pour commencer leur journée, craignant d'être en retard.
 - 4 **Rashik** (zone 30), l'espion salamandrien de Gaspar, se faufile dans les couloirs pour épier.
 - 5 2d4 **duergars** épuisés partent se reposer (zone 27) après leur travail; ils sont désavantagés pour repérer des créatures cachées.
 - 6 Une **bulette** en maraude perfore la paroi, détruit tout sur son passage (1d4 rounds) puis se replie dans son tunnel instable.
-

20. LA FORGE

Les **duergars** suent sang et eau dans d'immenses forges disposées en bordure d'un lac de magma. Leurs chants douloureux marquent le rythme des coups de marteau. L'air ondule sous l'intense **chaleur**.

- **Chaleur.** Créatures non habituées: CON ND 12 en entrant pour éviter d'être désavantagées aux attaques et aux tests jusqu'à leur départ.
- **Duergars.** Huit duergars en sueur occupés à fondre des lingots de fer et d'or.
 - ▶ Le maître de forge Torgrim (costaud, renfrogné, cheveux roussis) surveille les opérations, bras croisés. Braille des instructions. Prétend être fidèle à Malik, mais le hait en réalité. C'est le seul duergar qui ait résisté au lavage de cerveau.
- **Forges.** Quatre. Grilles de fer qui crachent des flammes. Ouvrir une des grilles libère un jet de feu liquide (DEX ND 12 pour tous ceux à proximité, sinon 2d6 dégâts).
 - ▶ Lingots. 2 lingots d'or (20 po chacun) et 4 de fer (10 po chacun) dans chaque forge.

21. QUARTIERS DE MALIK

Un gros verrou de fer bloque une **porte** de pierre rayée de traces de cendre noire.

- **Verrou.** DEX ND 20 pour le crocheter, FOR ND 20 pour le forcer. Malik possède la **clef**.
- **Intérieur.** Deux **molosses infernaux** au pelage noir grondent de part et d'autre de l'entrée, les mâchoires dégoulinantes de magma. Un lit défait aux draps de soie rouge repose dans un coin. Des tas de robes froissées jonchent le sol.
 - ▶ Molosses infernaux. Baptisés Verrue et Mord-la-croûte. Brutes aux babines écumantes et qui grognent en permanence. S'ils réussissent un test de SAG ND 12, ils entendent du bruit dehors (et deviennent fous).
 - ▷ Colliers à pointes en or. Un sur chaque molosse. 80 po chacun.
 - ▶ Malik (éfrit). 3 chances sur 6 qu'il se repose ici (sinon, en zone 22).
 - ▷ Débraillé, charmant, passionné. Ecchymoses au visage. S'entraîne jour et nuit (sans guère de succès) à invoquer et contrôler un élémentaire de terre majeur assez longtemps pour le libérer « par accident » près de son frère. Offre aux PJ la sécurité et un molosse infernal dressé chacun (de la zone 28, chaque chien vaut 100 po) s'ils l'aident à tuer Gaspar ou s'en chargent directement. Enferme les PJ turbulents en zone 29.
 - ▷ Incantation. 1 sort à la place des attaques, +6. ND 11: cape de flammes (personnel, 5 rounds, CA 17), asservissement (1 cible humanoïde, portée courte, fidélité absolue pendant 1d6 jours). ND 13: feu blanc (comme boule de feu, ignore l'immunité au feu). ND 15: invocation d'élémentaire majeur (comme invocation extraplanéaire, élémentaires de NV 9 uniquement).

22. ANTRE D'INVOCATION SECRET

Un **cercle complexe** a été tracé par terre à la peinture rouge. La pièce est remplie de meubles en pierre brisés et de trous de la taille d'une assiette. Le seul objet intact est un **bureau** en pierre couvert d'un fouillis de livres.

- **Malik.** 3 chances sur 6 qu'il soit en train de trafiquer son cercle d'invocation (sinon, zone 21). Il perd sans cesse le contrôle des élémentaires de terre.
- **Cercle d'invocation.** +1 aux tests d'invocation pour invoquer des êtres.
- **Rubis jumeaux.** Sur le bureau, sous un livre ouvert. En forme d'yeux, 200 po chacun. Ils activent le **golem de fer** de la zone 13 (ce que Malik ignore).

23. TUNNELS DE MINE

Des **tunnels** serpentent dans la roche noire. Les tintements métalliques et les voix basses des duergars qui chantent y résonnent, couvrant tous les autres bruits.

- **Duergars.** Deux d'entre eux piochent la roche des tunnels de l'ouest. Les bruits de la zone 20 couvrent tous ceux qu'ils produisent.
 - ▶ Minerai. Chacun porte un seau contenant 20 po de minerai d'or.

24. STATUES DÉFIGURÉES

Trois alcôves contenant chacune une **statue** de personnage trapu. Un tas de **gravats** de forme curieuse repose contre le mur ouest. Un **escalier** monte vers le plafond.

- **Statues.** D'austères duergars aux membres coupés et aux orbites creuses. Un examen révèle des marques d'outils autour des yeux.
- **Gravats.** Bras et jambes de statues. Une **émeraude** en forme d'œil (120 po) repose au fond du tas. Si on la place dans une statue, celle-ci murmure dans une voix mourante, en nain:
« Trouve Thorgol l'Enclume... »
- **Escalier.** Monte jusqu'à une trappe donnant sur la zone 16 (cachée de l'autre côté).

25. CAVERNE DU NAGA

Un **rideau** de soie noire ondulée cache l'entrée d'une vaste grotte.

- **Intérieur.** Un énorme **cobra** rouge sang repose enroulé sur un tas de somptueux coussins. Un **duergar** et un **salamandrien** sont suspendus au plafond par des chaînes de bronze (en guise d'offrande de nourriture de la part de Malik et Gaspar).
 - ▶ Cobra. Vilaxis Morgotha, naga (rictus, salive, darde les yeux et la langue). Serviteur de Pasha Jefar, le père de Gaspar et Malik. Cet observateur neutre est là pour s'assurer que les frères s'entretuent à la loyale.
 - ▷ Trouve les PJ amusants. Demande qui ils estiment le meilleur, de Malik ou de Gaspar. Partage volontiers des informations superficielles à leur sujet. Dévore sauvagement le duergar et le salamandrien pendant la conversation.
 - ▶ Duergar. Gorge tranchée. Il n'y a pas plus mort.
 - ▶ Salamandrien. Grièvement poignardé, mais vivant. Gémît et donne de petits coups de pied. Utilisez les PNJ salamandriens (p. 64) si nécessaire.

26. ARBRES DE FER

Un arbre noir torturé pousse dans chaque alcôve. Aux branches de chacun pendent des **fruits** brillants. Des pierres noires et friables couvrent le sol.

- **Arbres de fer.** Écorce métallique. Leurs fruits magiques mûrissent et se flétrissent chaque jour avant de tomber pour se transformer en morceaux de charbon.
 - ▶ Prunes de fer. Étanchent durablement la soif, goût d'anis amer. Provoquent la somnolence (CON ND 12 pour ne pas s'endormir 1 h).
 - ▶ Poires de fer. Aigres. Tout à fait nourrissantes, mais laissent une sensation de faim.
 - ▶ Oranges de fer. Guérissent les blessures (2d8 PV, 1 fois/jour). Goût de cuivre.

27. CAMP DES DUERGARS

Une vaste grotte naturelle traversée par une rivière de magma lumineuse. Des **nains** gris ronflent emmitouflés dans leurs capes, dos aux parois. Un **pont** en arche enjambe le flot de lave.

- **Duergars.** Huit d'entre eux dorment ici (les grands bruits les réveillent). Certains tiennent encore des fruits de fer à moitié mangés (zone 26) dans leurs mains.
- ▶ Équipement. Les nains dorment sur leurs boucliers, les bras croisés sur leurs armes. DEX ND 12 pour retirer les uns ou les autres sans les réveiller.

28. CHENIL DES MOLOSSES INFÉRAUX

Six **bâtards** gros comme des loups gambadent dans la salle en grondant et en jouant à se mordre. Un **nain** gris déambule parmi les chiens en grondant des ordres et en faisant claquer une chaîne en direction de ceux qui le défient.

- **Duergar.** Le maître-chien **Morgid** (crête de cheveux blanche, assuré, impétueux). Manie une chaîne-rasoir (p. 17) à la place du bouclier et du pic de guerre habituels. Les molosses le craignent et lui obéissent.
- **Molosses infernaux.** Six bêtes dressées comme chiens de garde et de guerre pour Malik. Avec un test de SAG ND 12, ils entendent les bruits même quand ils dorment.
 - ▶ Colliers à pointes d'argent. Un sur chaque chien. 20 po chacun.
- **Porte nord.** Verrouillée de l'extérieur. DEX ND 20 pour la crocheter, FOR ND 20 pour la forcer. La clef a été perdue il y a une éternité.

29. CELLULE VIDE

Une cellule de prison assez vaste pour accueillir un éléphant.

Des **égratignures** sur les murs de pierre.

- **Serrure.** DEX ND 20 pour la crocheter. Trop lourde pour qu'on la brise.
- **Égratignures.** Innombrables nombres et phrases en nain (« Assassins d'éfrits ! », « Que Dorgrim leur ronge l'âme », « Thorgol caché en amont de la rivière », « Remplacer les yeux en rubis de la statue »).

30. GALERIE DU SILENCE

Caverne poussiéreuse et tranquille où le flot de magma coupe l'accès au nord. Lumière vacillante et orangée. Ombres très noires.

- **Rashik.** Espion salamandrien de Gaspar (écailles noir de charbon, sinistre, observateur). Dort dans des coins obscurs entre deux sorties furtives. Plonge dans le magma pour se cacher s'il entend des intrus.
 - ▶ En 2d4 jours, il découvre que Malik (zone 21) possède sans le savoir les rubis capables d'activer le golem de fer brisé de la zone 13.
- **Porte sud.** Verrouillée de l'intérieur. DEX ND 20 pour la crocheter, FOR ND 20 pour la forcer. Clef perdue depuis belle lurette.

31. CARREFOUR MINIER

Vaste grotte où résonnent les lointains coups de marteau et les chants. **Sculptures** complexes aux murs. Des passages partent dans toutes les directions.

- **Niveau de danger.** Meurtrier (zone de trafic intense).
Test de rencontre aléatoire chaque round (1 chance sur 6).
- **Bruit.** Les bruits de la zone 20 facilitent la discréction (ND 9).
- **Sculptures.** Bas-reliefs réalisés avec beaucoup de talents et représentant des dizaines d'austères duergars en train de piocher le roc et de bâtir la Forteresse de Fer. Un duergar coiffé d'une couronne à pointes brandit un marteau de guerre noir (*Thorgol l'Enclume*).
- **Pente raide.** Les créatures qui courrent dans le tunnel vers la zone 30 : DEX ND 12 pour éviter la chute. En cas d'échec de 5+ points, elles roulent dans le magma.

32. TUNNELS DE MINE

Un **duergar** isolé pioche dans une niche étroite au mur.

- **Duergar.** Creuse pour développer un nouveau tunnel au sud.
 - ▶ Minerai. Porte un seau plein d'éclats de fer sans valeur, mais contenant à son insu une géode qui abrite un petit saphir (100 po).

33. TUNNELS DE MINE

Trois **duergars** ronchons taillent la roche dure à coups de pioches.

- **Duergars.** Désavantagés aux tests visant à repérer des créatures furtives.
 - ▶ Minerai. Chacun porte un seau contenant des éclats de fer sans valeur.
- **Mur fragilisé.** Le tunnel le plus au sud comporte un mur fragilisé (que n'importe quel nain repère). Une force explosive l'ouvre sur la zone 35.

34. TUNNELS DE MINE

Un vacarme assourdissant et une chanson entonnée par des voix profondes se répercutent depuis l'ouest.

- **Duergars.** Travailtent dans le tunnel le plus au sud. Les bruits de la zone 20 couvrent tous les bruits qu'ils font.
 - ▶ Minerai. Seau rempli de 20 po de pépites d'or et d'un scorpion égaré.

35. CAVERNE CACHÉE

Une **barque** noire et terne renversée et adossée à la paroi de la caverne.

Une rivière de **magma** brûlant s'écoule dans une fosse étroite et obscure.

- **Barque.** En fer magique (230 kg) gravé d'entrelacs complexes. Flotte sur le magma. L'eau la rouille instantanément. Deux rames, quatre occupants.
 - ▶ Marteau de guerre. Thorgol l'Enclume repose dans la barque. Lourd, en fer noir, avec des motifs de noeuds triangulaires sur chaque face. Marteau de guerre +2 qui peut immédiatement souder deux objets métalliques qu'il frappe en même temps si son porteur le souhaite.
 - ▶ Les duergars se rallient immédiatement à quiconque manie Thorgol.
- **Magma.** S'écoule dans les profondeurs de l'Outrenuit.

PNJ salamandriens

- 1. Aliz.** Orange brillant, zélé, militant. S'en prend à ses alliés s'ils se montrent lâches.
- 2. Baltazir.** Magnifiques crêtes d'un blanc bleuté. Majestueux, fier, hautain.
Insupportable.
- 3. Boaba.** Écailles violet foncé. Ambitieux, vigilant (ND 15 pour éviter de se faire repérer).
- 4. Chalim.** Pourpre presque noir, souriant, futé. Accepte les pots-de-vin. A un plan d'évasion.
- 5. Chazzik.** Écarlate. Fuyant, rancunier. Marmonne des insultes (« Sculpture de glace », « Bouffeur de limaces »). 3 chances sur 6 qu'il « glisse » et pousse un camarade par-dessus les créneaux.
- 6. Dagask.** Couleur vin, longues crêtes. Élève un scorpion domestique en secret, Carkol, et couvre ses flèches de son venin. Possède trois flèches à l'huile de Nuzule (cf. « Poisons » p. 27).
- 7. Daoud.** Rouge avec taches orange. Démarche arrogante. Experte à la lance (avantage).
- 8. Girassk.** Cramoisi, vacille. Chaparde du vin de Murgazi (ND 9 pour éviter qu'il ne vous repère).
- 9. Gorgis.** Albinos. Supporte à peine la chaleur. Immunisé contre le froid et non contre le feu.
- 10. Gorvis.** Jaune moutarde, bandeaу sur l'œil, austère. En réalité, voit des deux yeux.
- 11. Halim (rakshasa).** Orange à bandes noires, regard acéré. Espion de Malik sous déguisement illusoire. Aide subtilement les PJ, cherche à les retourner contre Gaspar.
- 12. Harazad.** Écailles bordeaux. Cruel. Ne peut résister à une occasion de harceler les duergars.
- 13. Kazim.** Jaune doré, très grand. Chante à tue-tête. Archer catastrophique (désavantage).
- 14. Lamir.** Jaune ambré, enjoué, naïf. Adore les plats exotiques. Facile à duper.
- 15. Malchiz.** Écailles bleu-noir, maussade. Jeune frère d'Isshak (zone 6). Constamment bizuté par ses congénères. Songe à s'allier secrètement avec Malik (zone 21).
- 16. Mordiz.** Jaune canari. Délicat: 3 chances sur 6 de s'évanouir à la vue du sang.
- 17. Nurgaz.** Rouge moucheté. Geignard et fainéant. Si seul, 3 chances sur 6 de dormir debout.
- 18. Nurim.** Orange brûlé, langue bleue. Cancanier, gai. Tout le monde l'apprécie.
- 19. Sinzik.** Inquiétants yeux rouges. Fixe ses interlocuteurs. Voit tout (ND 18 pour échapper à sa vigilance).
- 20. Valkis.** Orange, voix stridente, fait sonner le gong à la moindre occasion. 3 chances sur 6 que les autres ignorent la première fois qu'il le fait.
- 21. Vishak.** Rouge prune, dangereusement discret. Interrogateur habile. Difficile à duper.
- 22. Zangis.** Crêtes rouges et irrégulières. Courtaud et triste. La Cité d'Airain lui manque.

PNJ duergars

- 1. Bolgrim.** N'a que trois dents. Joyeux pour un duergar. Ricanement sinistre.
- 2. Borg.** Jeune, musclé, discret. Son père était forgeron, et il déteste la forge.
- 3. Dagrin.** Cheveux grisés. Fiche la trouille, paranoïaque. Voit des espions partout.
- 4. Dalg.** Prothèse de jambe en fer (brûlée par le magma). Postillonne. Braille des récits de l'âge d'or de l'empire duergar (il y a des siècles).
- 5. Dardin.** Vieux, bavard. Crâne chauve. Bavasse sans cesse à propos de Dorgrim (dieu duergar) qui lui parlerait dans ses rêves et demanderait à recouvrer ses yeux.
- 6. Falgrin.** Cernes noirs. Fatigué. Déteste les fruits de fer (zone 26).
- 7. Corbin.** Barbe blanche et tressée. Fronce constamment les sourcils. Souhaite que Malik lui enseigne la magie et fait des efforts extrêmes pour gagner les faveurs de l'éfrit.
- 8. Gulrund.** Obèse, démarche lente. Attrape et fait bouillir discrètement des scorpions (qui ont un goût de crabe). Ferait tout pour de la vraie nourriture.
- 9. Gundal.** Yeux écarquillés, muet. Communique par gestes.
- 10. Harvald.** Pâle, osseux. Grince des dents. Devient fou au combat (avantage aux attaques).
- 11. Hobb.** Un œil plus grand que l'autre. L'œil démesuré dispose d'une vision à rayon X à travers les portes. Prétend tenir ce pouvoir de l'absorption d'un champignon des fées.
- 12. Jagrid.** Costaud, démarche arrogante. Lâche. Désavantage aux tests de moral.
- 13. Kulge.** Sourit constamment comme le chat du Cheshire. Prétend à tort connaître les secrets de tout le monde. Sait toutefois que Malik a un serviteur rakshasa.
- 14. Mergrim.** Propre, sérieux, consciencieux. Descendant de Yorgrim, un héros duergar.
- 15. Molrig.** Crâne chauve et tatoué. Imbu de lui-même, s'agit beaucoup pour rien, joue les petits chefs.
- 16. Mordun.** Extrêmement pâle, longs sourcils. Mâchonne des pépites de fer.
- 17. Norgrim.** Cheveux gras, courte barbe. Guindé et maniére. Jeune frère de Megrim.
- 18. Pulrid.** Nez cassé, balafré. Ancien combattant d'arène. +2 NV et +2 aux attaques.
- 19. Ravol.** Regard égaré, yeux agités de tics. Se parle tout seul en chuchotant. A vu quelque chose d'affreux dans un lac souterrain (un aboleth). Veut savoir s'il a rêvé ou non.
- 20. Theorin.** Vieux, ronchon, perclus de douleurs. Rechigne à faire quoi que ce soit. Grogne et maugréee.

Rejoignez l'Outrenuit

LA COMMUNAUTÉ DE SHADOWDARK

Retrouvez d'autres joueurs, meneurs de jeu et créateurs de *Shadowdark* sur le serveur **Discord** de The Arcane Library! C'est un lieu convivial pour organiser des parties, partager des idées et poser des questions.

Lien Discord: <https://discord.gg/thearcanelibrary>

Restez aussi à l'affût des **conventions** de jeu pour repérer les événements et les tables de *Shadowdark*!

Kelsey Dionne, créatrice de *Shadowdark* et dirigeante de The Arcane Library, mène des parties ouvertes non programmées à la **Gary Con** chaque année. Venez vérifier où elle rôde et lancez-vous!

Vous pouvez aussi vous tenir au courant des événements liés à *Shadowdark* en vous inscrivant à la **newsletter**.

Lien de la newsletter:
<https://www.thearcanelibrary.com/pages/shadowdark-rpg-newsletter>

OÙ TROUVER DES AVENTURES ET DU CONTENU

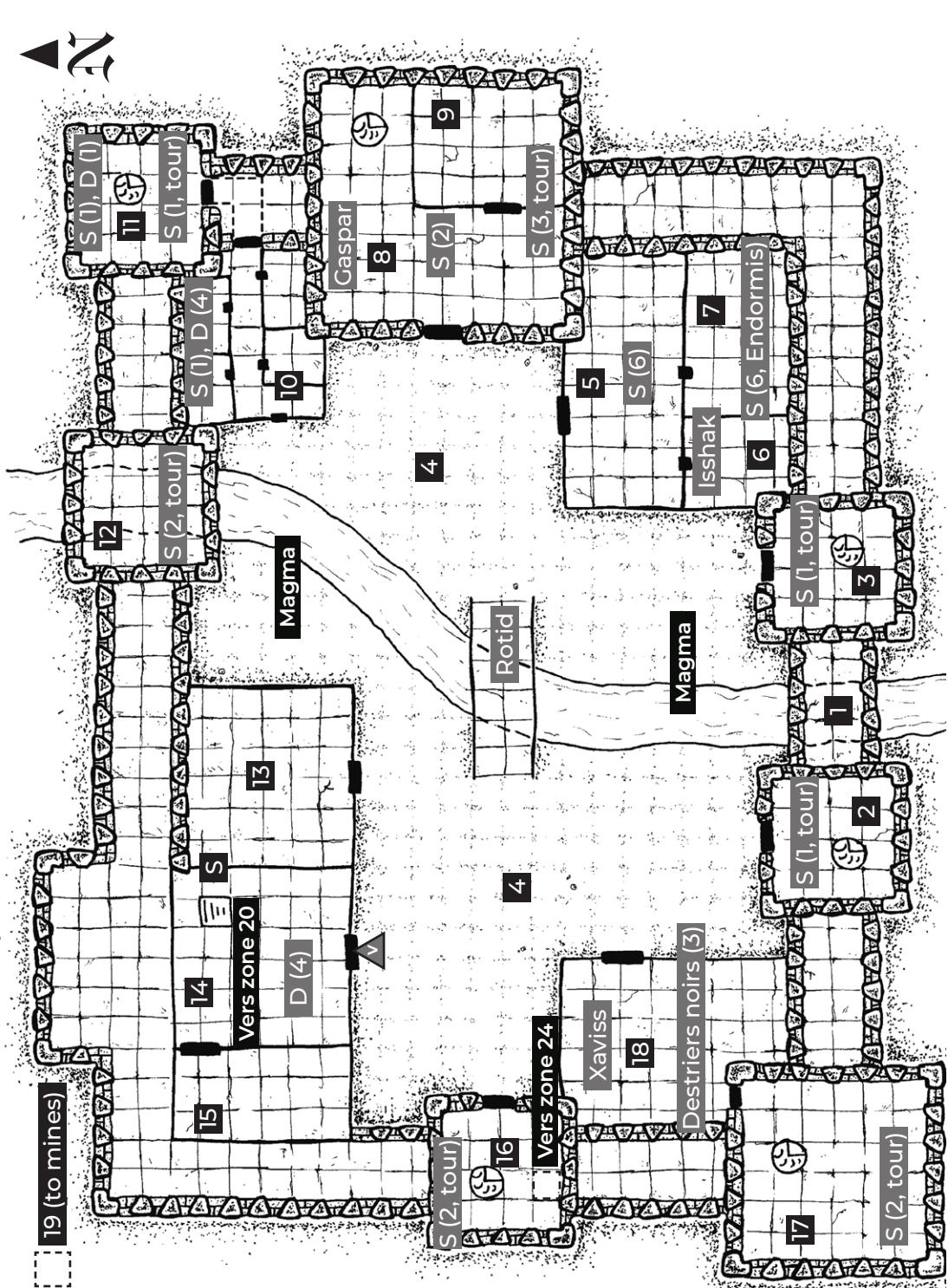
Rendez-vous sur **thearcanelibrary.com** pour trouver les dernières aventures et les plus récents articles consacrés à *Shadowdark*.

Vous pourrez y trouver des exemplaires imprimés ou en PDF de **Cursed Scroll**, le zine officiel de *Shadowdark*, bourré d'options de personnage, de monstres, de lieux et d'aventures saluées par la critique liés à des thèmes spécifiques.

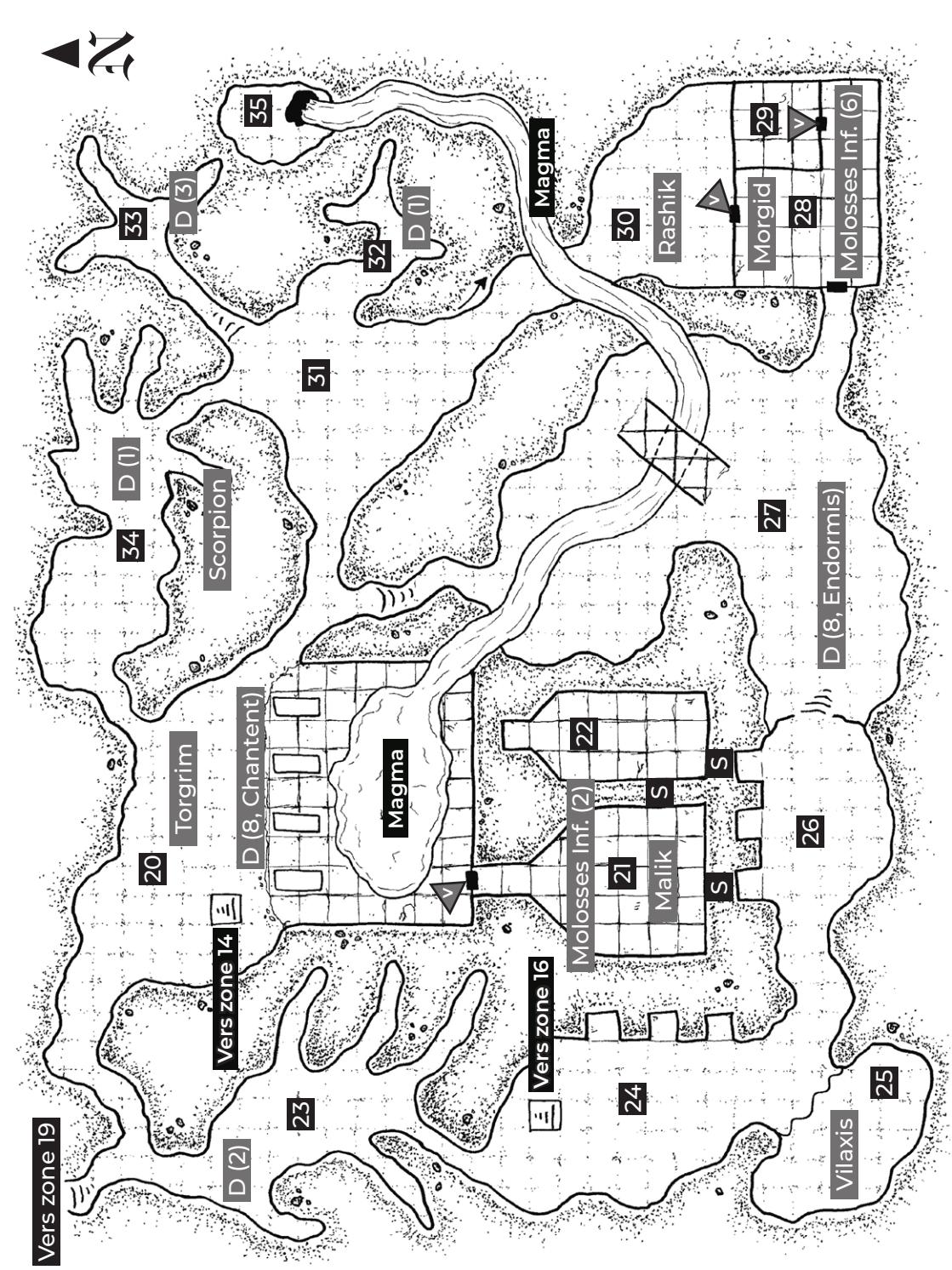
Suivez The Arcane Library sur **youtube.com/thearcanelibrary** pour découvrir des guides vidéo, des astuces, des conseils et des guides d'aventure complets!

Finalement, d'extraordinaires **créateurs** comme Taylor Seely-Wright, Laurin-David Weggen, James Mishler, Jake Savala et Sersa Victory ont déjà publié un formidable panel d'aventures, de décors, d'options de personnages et autres sous licence tierce-partie.

Allez consulter leurs créations sur drivethrurpg.com et itch.io!



S Salamandrien D Duergar v Verrouillé S Porte secrète (panneau pivotant)



S Salamandrien D Duergar v Verrouillé S Porte secrète (panneau pivotant)

UN RECUEIL D'IDÉES POUR SHADOWDARK

DANS LA MAIN D'UN BANDIT MORT, VOUS TROUVEZ...

d20 Objet

- 1 Fétiche au mauvais œil: désavantage au prochain test ou jet d'attaque.
- 2 Sac en toile attaché et contenant un cobra furieux.
- 3 Moitié d'une carte au trésor; l'autre obtenue au prochaine résultat.
- 4 Bocal en terre cuite scellé contenant, 1d4: **1-2.** 20 po, **3-4.** Hordes de scarabées.
- 5 Coupe de vin en laiton avec réservoir secret diffusant du poison.
- 6 Trois dés pipés pour obtenir des résultats, 1d4: **1-2.** Élevés, **3-4.** Bas.
- 7 Invitation à un combat d'arène privé dans le palais d'un puissant noble.
- 8 Peigne en jade qui, selon la loi, absout son porteur d'un crime.
- 9 Fiole en verre bouchée contenant un minuscule scorpion vivant.
- 10 Bouteille fermée d'un vin de Murgazi particulièrement fort.
- 11 Pion en forme de scarabée, avantage au prochain test ou jet d'attaque.
- 12 Anneau sigillaire en or appartenant à une noble famille d'Alkesh.
- 13 Sac de 1d4 dattes sucrées guérissant chacune 1 PV quand on les consomme.
- 14 Huile de ver, à verser sur le sable pour attirer un ver pourpre en 1d4 rounds.
- 15 Fiole de poison, 1d4: **1-2.** Courant, **3.** Peu courant, **4.** rare.
- 16 Tube contenant 1d4 plumes de phénix qui tiennent lieu d'allumettes étanches.
- 17 Acte de propriété d'un destrier de guerre coûteux logé dans une écurie d'Alkesh.
- 18 Fragment de verre bleu qui reflète parfois de brefs présages.
- 19 Sac de grains de sésame magiques à répandre sur une porte pour la déverrouiller.
- 20 Lampe à huile en bronze terni avec une inscription gravée et presque effacée.

ShadowDark



SHD-04

15 €



ISBN: 978-2-37255-379-7



9 782372 553797 >

WWW.ARKHANE-ASYLUM.FR

