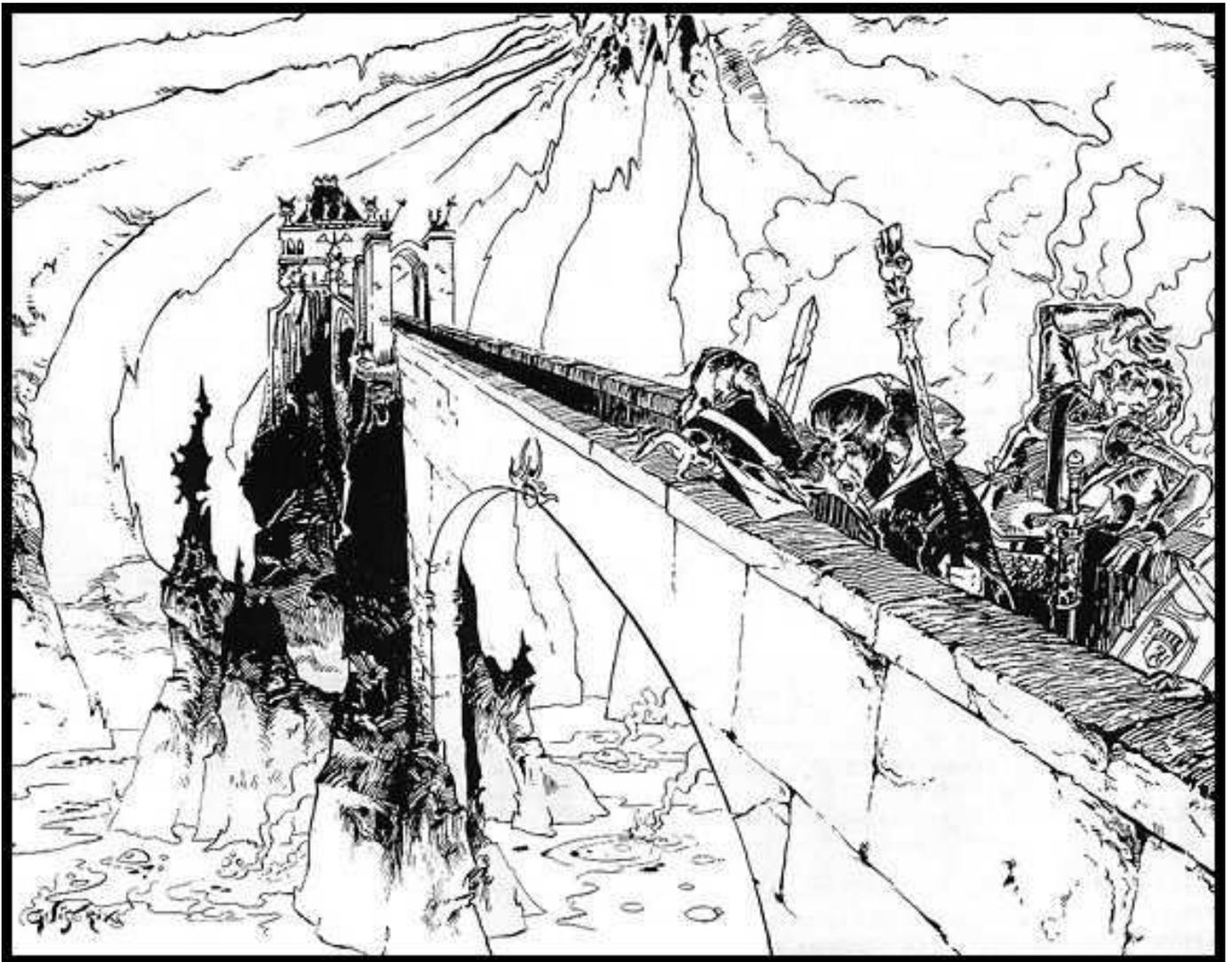




# La Gorge de FAFNIR

Scénario D&D niveau 5-7  
Une aventure pour 4-6 joueurs



Première parution, Casus Belli N° 4 - Juin 1981

Finies les promenades tranquilles dans des donjons sereins, vos aventuriers sont certainement maintenant aguerris et farouches et doivent réclamer périples à leur mesure. Qu'à cela ne tienne ! Invitez les donc au cœur du pays de cendre, là où leurs cheveux risquent de blanchir, ou de roussir prématurément.



Dans un tel type de donjon, le maître de donjon n'aura plus qu'à suivre, les indications du plan et du texte. Ces informations lui fourniront toutes les indications nécessaires quant au contenu des pièces, de la position des monstres et de leurs caractéristiques.

Cependant, il est possible et même conseillé, de greffer une légende de votre crû, ainsi que des extérieurs à ce donjon, ce qui vous permettra de donner aux joueurs une aventure cohérente. Il est recommandé aux maîtres de donjon de lire soigneusement le module avant de le faire jouer.

### Départ

**1. C'est une grande salle rectangulaire** à laquelle aboutit un escalier de trois marches. Dans cette salle décorée de motifs religieux ne sont visibles qu'une statue d'un dieu et une porte.

Si, quelqu'un n'ayant pas prononcé le nom du Dieu (à votre choix) tente de toucher la statue ou la porte, une boule de feu de 6d6 viendra le heurter; dégâts dans un rayon de 3 mètres.

Ceci se produit à chaque fois tant que le nom du Dieu n'aura pas été prononcé.

L'idole cache un passage secret.

**2. Les écuries** sont fermées de l'intérieur par une barre; y sont gardés 3 chevaux lourds de guerre avec un caparaçon de cuir, AC: 8, dans un coin de leurs étables.

Mais, il y a aussi une vingtaine de Kobolds bien armés dont certains avec arbalètes :

En cas d'intrusion et d'explosion d'une bombe de feu, ils seront prévenus et prêts à frapper. D'abord avec des lances et des carreaux d'arbalètes; puis en dernier recours, combattent au corps à corps à l'épée courte. Ils utiliseront tous les obstacles de l'écurie à leur avantage.

En cas de victoire, les aventuriers verront dans un coin de l'étable 16 femelles Kobolds avec 4 petits qui s'y terrent : chacun d'entre eux possède 2 points de coup. Si les aventuriers les attaquent, ils se défendront jusqu'à la mort: dans un coin sous la paille se trouvent 1000 pièces de cuivre. Tous les Kobolds sont en livrée noire avec une flamme sur le devant comme symbole. Ils possèdent le mot de passe et peuvent essayer de négocier leur vie contre ce mot.

**3.** Si l'on parvient à découvrir le passage secret de derrière **la statue**, (n'oubliez pas qu'à chaque toucher non précédé du nom de Vulcain, une boule de feu explose venue spontanément de nulle part, la statue ne représente cependant pas Vulcain) et à le faire "jouer", les aventuriers pénétreront alors dans un couloir à la fois humide et chaud d'où on peut entendre un bruit de geyser.

Ce couloir aboutit dans une grotte traversée par un bras de rivière qui charrie une eau brûlante et sulfureuse. Apparemment, il y a de loin en loin des pierres qui ont l'air de servir de guet; attention, ce sont en fait des pièges qui s'enfoncent insensiblement sur les bords, et complètement au milieu, et précipitent ainsi le malheureux aventurier dans l'eau bouillante : 1d10+2 de dégâts par round d'immersion.

En fait, il est impossible de traverser la rivière à cet endroit; par contre, à l'autre extrémité de la rivière contre une paroi se trouve un chemin qui passe, invisible, au dessus de la rivière, chemin que seuls les Troglodytes qui habitent la grotte connaissent, mais qui peut apparaître, si des aventuriers palpent le dessus des bords de la rivière.

Ces Troglodytes laisseront les aventuriers s'affaiblir en se brûlant; ils ne les attaqueront que s'ils traversent la rivière. Autrement, ils resteront invisibles cachés dans le fond de la grotte. En cas de combat, ils se battront



jusqu'au dernier avec le plus grand acharnement, car ils savent qu'ils ne peuvent pas reculer.



**4. Dans cette grotte** où l'on par un couloir glissant et sinueux, se trouve un troll enchaîné qui embusqué dans un coin de la grotte prendra le premier aventurier par surprise. Puis combatta tout ce qui se présentera.

Les aventuriers ne peuvent pas tirer des flèches ou tout autre projectile sur lui du couloir, car alors il se cachera dans un repli de la grotte où il sera inaccessible. Si les aventuriers combattent le troll, ils s'apercevront que ses chaînes l'empêchent d'aller vers le fond de la grotte : voir pointillé sur le plan. Ceci laissant un passage de 1 à 7 mètres contre la paroi rocheuse.

Cependant, le passage libre hors d'atteinte du troll est barré par 2 trappes qui s'ouvrent sur un long puits se jetant droit dans un lac de lave, les deux trappes sont identiques, elles se déclenchent de 1 à 5 sur un dé à 6 faces, à chaque fois qu'un personnage se déplace à leurs surfaces.

Contre la paroi face à l'entrée du couloir est dissimulée une porte secrète.

**5. La salle de l'idole** est une riche salle ornée de lourdes tentures noires aux parements rouges, le sol est de marbre noir. Aux quatre coins se trouvent des chandeliers à 7 branches en cuivre.

L'idole est une statue de Vulcain en cuivre poli avec des yeux de rubis, de 4m de haut.

Si, quelqu'un tente de retirer ces gemmes, un rayon pétrifiant sortira des orbites frappant la personne qui aura descellé les gemmes. Elle sera alors changée en pierre si elle manque son dé sur la vigueur (DD18). Si elle est privilégiée, elle a alors 5 chances sur 6 de tomber au sol et de se briser.

Dans la salle se trouvent trois portes fermées à clef. Un passage secret se cache derrière la statue, qui s'ouvre en approchant une vive lueur des yeux de la statue ou de ses orbites vides le cas échéant.

**6. La salle du banquet** et de réception contient un trône, plaqué contre le mur; on n'y trouve rien de particulier, ni d'êtres vivants. Tout est couvert de poussière.

**7. Un petit corridor** avec quatre portes fermées à clef, poussiéreux.

**8. Une chambre** avec un grand lit ne contenant rien.

**9. Une chambre** avec un grand lit ne contenant rien.

**10. Une chambre immense** avec sept armoires et un très grand lit. les armoires contiennent de vieux habits. Dans le lit se trouve un squelette les mains jointes sur une cassette piégée (dard empoisonné mortel) qui contient 30 pièces d'or, 1 anneau et 3 gemmes. L'anneau est un anneau de "feuille morte" qui ne marche qu'une fois, bien qu'il semble permanent. Et, les 3 gemmes ne sont que du verre sans aucune valeur.

**11. Un couloir** donnant sur une mer de lave au centre de laquelle se trouve une île sur laquelle est construite une grande demeure. La chaleur qui règne en ces lieux est pesante et suffocante; les personnes n'ayant pas une "protection ou résistance au énergie destructrice (feu)" se prennent un point de dégât par round pour passer cette immense grotte souterraine éclairée seulement par le rougeoiement de la lave en fusion...

Le pont est en marbre blanc; il mène à une petite île où se trouvent des gardes noirs (12) et une autre île plus grande d'autres gardes noirs (13). Ce pont est piégé par quatre trappes pratiquement indécélables (DD24), ouverture (1 à 5) sur dé à 6 faces, précipitant les infortunés passants dans la lave incandescente (même une "résistance au feu" ne peut rien pour sauver un personnage de la mort en cas de chute dans la lave).

**12. Le Guet des quatre tours.** En haut de chacune de ces tours (6 m de haut) se trouve un guerrier armé d'arc, de lances et d'une épée courte.

Ces guerriers AC 20 ne combattront qu'à distance et éviteront le combat au corps à corps. Changez le niveau des guerriers selon la force de votre groupe.

Il n'y a pas de portes aux tours, l'on y grimpe qu'avec une corde qui est descendue lors de la relève.

Sur chaque guerrier, l'on peut trouver une bague de "résistance au feu". (Les personnages en armure se prennent 3 points de dégâts par



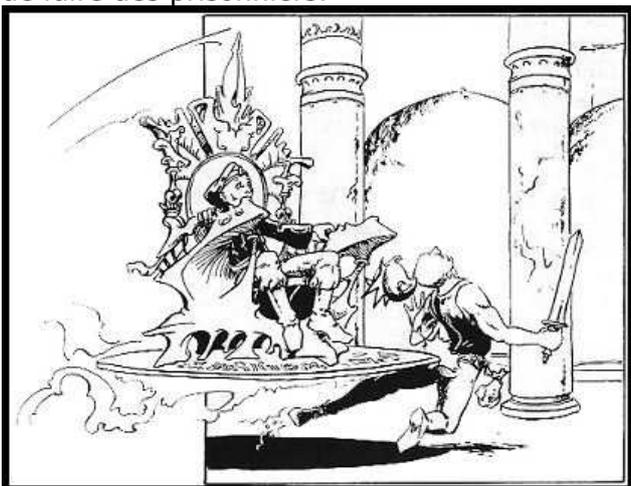
round au lieu de un dû au fait que le métal en devient brulant).

**13. La suite du pont**, avec une trappe au milieu; à l'extrémité se trouve une porte lourde de bois épais, fermée à clef.

**14. Un hall** avec quatre portes, toutes fermées à clef; il n'y a rien de spécial dans la pièce. Mais les deux géants de feu, qui couchent dans les deux chambres à côté, ont de fortes chances (faites un tirage) d'entendre du bruit et de venir, prêts au combat, lutter contre les aventuriers.

Au fond de la pièce, il y a une lourde porte de bronze sans serrure, que seule la force combinée des deux géants peut ouvrir ou son équivalent. Ainsi bien sûr qu'un sort de déblocage.

**15 et 16. Deux chambres** identiques avec dans chacune un très grand lit et un coffre de pierre piégé; si l'on touche une énorme lance barbée sort du plafond pour frapper à l'emplacement de la serrure, dégâts : 3 d10. Le coffre contient : 600 PO à chaque fois et dans l'un pour 2000 PO de gemmes. A part des fourrures d'ours, il n'y a rien d'autre dans la pièce, dont les fenêtres donnent sur la mer de lave. Les géants combattent avec des épées de feu à leur taille qui font 2 dés 6 de dégâts supplémentaires par le feu. Les géants tenteront de faire des prisonniers.



**17. Un très grand hall** richement décoré avec une grande porte non fermée à clef, au fond du couloir de larges baies. Toutes les fenêtres sont bloquées par un "mur de force" permanent et ceci dans toute la demeure.

**18. Une très grande salle** à carreaux de marbre richement décorées. Elle est peu éclairée et possède trois portes toutes fermées à clef. Au fond se dresse un énorme trône en très légère lévitation. De part et d'autre, sont deux CERBEROSPHÈRES (voir plus bas) au maximum des caractéristiques. Si une personne s'assied sur le trône, il prendra 20 points de dégâts et de plus devra tirer un jet sur la volonté (DD 21). S'il réussit, il pourra contrôler le trône qui est en fait juché sur un disque flottant permanent. Le trône se déplace au gré de la personne assise dessus. Un passage secret est commandé par une pression sur un relief. Un autre relief sur le bras gauche commande la trappe (si personne n'est sur le trône celle-ci marche automatiquement).

**19. La salle de magie** (sur la porte : "verrou du mage"). C'est une pièce où règne une chaleur énorme. Une de ses extrémités donne directement sur la mer de lave. Toute personne franchissant le pentacle sera immédiatement carbonisée (pas de jet). D'autre part, si le magicien se trouve dans la pièce, il peut appeler et contrôler autant d'élémentaire de feux (jusqu'à concurrence de 5 de 4 dés de vie, taille M) s'il le désire; les élémentaires de feux sortiront de la mer de lave.

**20. Un couloir** avec un escalier qui monte et deux portes.

**21. Une grande cuisine** contenant tout le matériel nécessaire à l'élaboration de plats.

**22. Une salle** avec de nombreux lits et une vingtaine de personnes endormies (les esclaves du magicien), qui n'aideront pas plus le groupe que le magicien (ils sont tous idiots et ne sont donc capables d'accomplir que leurs travaux quotidiens)

**23. Une grande salle**; au mur nord est tendue une tapisserie de 6 x 6 m (valeur 700 PO). Une porte dans le coin nord ouest.

**24. Une salle vide** : trois Cerberosphères au max de leurs capacités, attaqueront tout étranger. Quand elles mourront, elles laisseront répandre un gaz mortel (DD 24 sur vigueur). Trois portes fermées.



**25. Une chambre** de femme très richement décorée avec un coffre (vide).

**26. Un hall** avec quatre portes (toutes fermées, celle du fond est "verrou du mage"). Au centre un Golem de chair attaquera tout intrus.

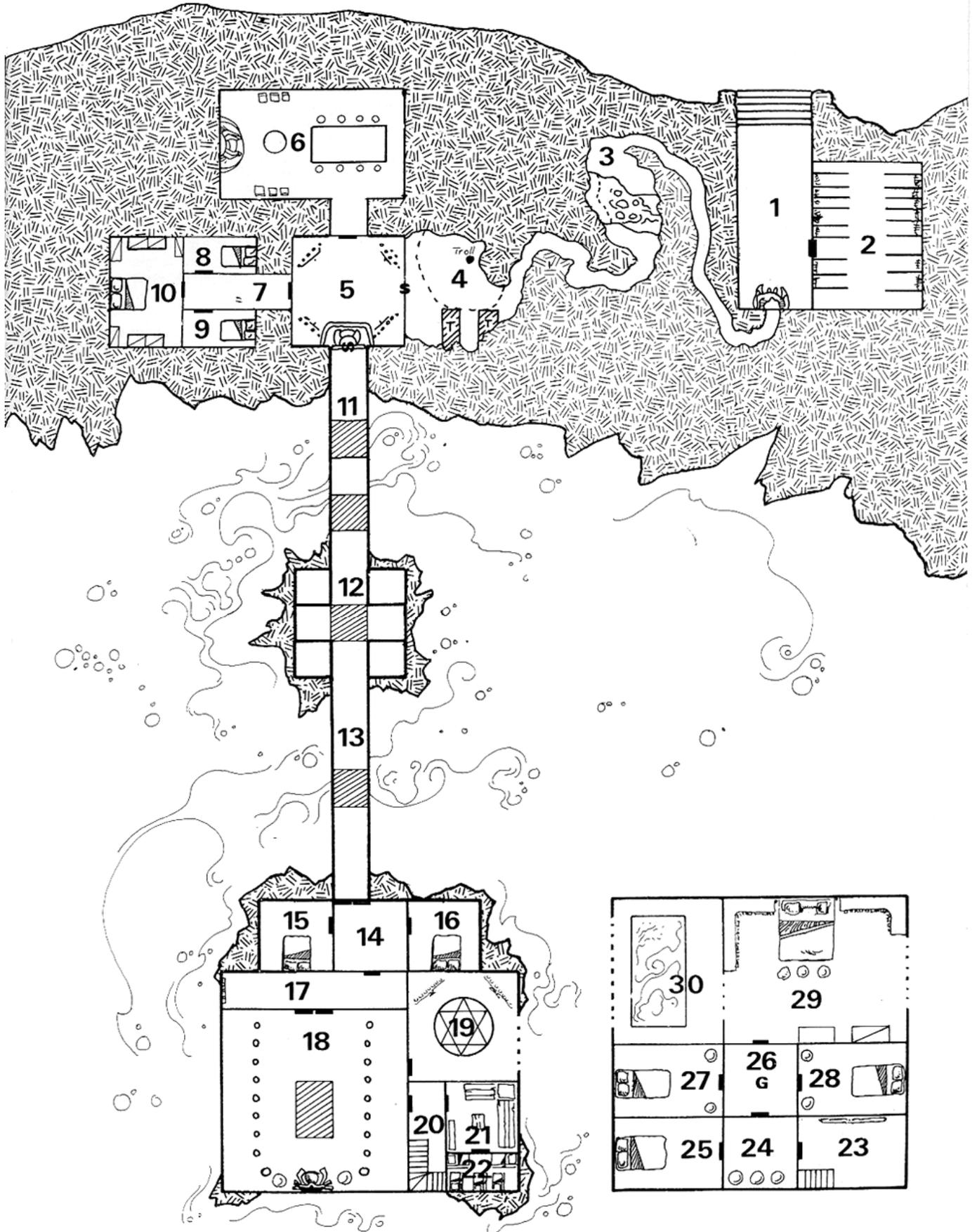
**27 et 28. Deux chambres** avec deux Cerberosphères au max de leurs capacités dans chacune. Elles sont meublées de deux grands lits et de deux coffres où on a posé des vêtements féminins : il est possible de trouver 2000 PO de bijoux dans chacun.

**29. Une chambre** de magicien immense avec vue sur la mer de lave, un lit immense et des livres un peu partout. Il n'y a pas de livre de magie ou de livre magique, a part 3 grimoires de l'Ultime Sagesse (voir monstres plus bas) disséminés dans la pièce. Au centre se trouvent 3 Cerberosphères.

Dans un coffre, il y a 1000 PO et un anneau qui transformera en pierre toute personne qui le passera. Les pièces d'or sont en cuivre (mais possède une puissante magie d'illusion, DD 32 sur volonté, durée 10 rounds si volonté réussie) et l'anneau fait tirer un DD sur vigueur de 24. Les fournitures diverses de la pièce valent 10000 GP.

**30. Une pièce de marbre** avec en son centre une piscine et deux Cerberosphères. Au fond de la piscine, invisible se trouve un écrin avec un sort "d'étoile filantes" (cf. anneau de feu d'étoiles, GdM.) posé sur lui, une émeraude de 10000 GP et un collier de "projectiles magiques" ainsi qu'une potion contre le poison. Le magicien et sa suite ne sont normalement pas présents dans le donjon...

Mais si vous souhaitez le faire intervenir, sachez qu'il est au niveau 8, et qu'il a 20 gardes du 5ème niveau, ainsi que 2 concubines.





## Monstres

### Troglodyte

Humanoïde (reptilien) de taille M

Dés de vie : 2d8+4 (13 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (-1 Dex, +6 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +1/+1

Attaque : gourdin (+1 corps à corps, 1d6) ; ou griffes (+1 corps à corps, 1d4) ; ou javeline (+1 distance, 1d6)

Attaque à outrance : gourdin (+1 corps à corps, 1d6), griffes (-1 corps à corps, 1d4) et morsure (-1 corps à corps, 1d4) ; ou 2 griffes (+1 corps à corps, 1d4) et morsure (-1 corps à corps, 1d4) ; ou javeline (+1 distance, 1d6)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : puanteur

Particularités : vision dans le noir (27 m)

Jets de sauvegarde : Réf -1, Vig +5, Vol +0

Caractéristiques : For 10, Dex 9, Con 14, Int 8, Sag 10, Cha 10

Compétences : Discrétion +5\*, Perception auditive +3

Dons : Arme de prédilection (javeline), Attaques multiples (S)

Environnement : souterrains

Organisation sociale : groupe (2-5), bande (6-11 plus 1-2 lézards carnivores) ou tribu (20-80 plus 20 % de non-combattants et 3-13 lézards carnivores)

Facteur de puissance : 1

Trésor : 50 % de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets

Alignement : généralement chaotique mauvais

Haut de 1,50 mètre, un troglodyte pèse environ 75 kilos.

Il parle le draconien.

Combat

Au sein d'un groupe de troglodytes, la moitié n'ont généralement que leurs armes naturelles (griffes et crocs) pour se battre, les autres possédant chacun un gourdin et une ou deux javelines. Ils se dissimulent pour pouvoir utiliser leurs armes de jet puis se ruent au contact. Si le combat tourne en leur défaveur, ils fuient et tentent de se cacher.

Puanteur (Ext). Lorsqu'un troglodyte a peur ou se met en colère, il sécrète une substance musquée huileuse que la plupart des êtres vivants trouvent repoussante. Les autres troglodytes exceptés, toutes les créatures distantes de 9 mètres ou moins doivent réussir un jet de Vigueur (DD 13) pour ne pas se sentir fiévreuses pendant 10 rounds. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution. Une fois qu'une créature a été affectée par la puanteur d'un troglodyte ou qu'elle a réussi son jet de sauvegarde, elle est immunisée contre la puanteur de ce troglodyte pour les 24 heures qui suivent. Un sort de neutralisation du poison ou de ralentissement du poison soigne la victime fiévreuse. Les créatures qui sont immunisées contre le poison ne sont pas affectées. Celles qui possèdent une résistance aux poisons bénéficient de leur bonus habituel au jet de sauvegarde.

Compétences. La peau des troglodytes peut changer de couleur, ce qui leur permet de se fondre dans leur environnement à la manière des caméléons, ce qui se traduit par un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion). \* Dans les rocaillies ou sous la surface du sol, ce bonus passe à +8.



## Kobold

Kobold, homme d'armes de niveau 1

Humanoïde (reptilien) de taille P

Dés de vie : 1d8 (4 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+1 taille, +1 Dex, +1 naturelle, +2 armure de cuir), contact 12, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +1/-4

Attaque : lance (+1 corps à corps, 1d6-1/x3) ; ou fronde (+3 distance, 1d3)

Attaque à outrance : lance (+1 corps à corps, 1d6-1/x3) ; ou fronde (+3 distance, 1d3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : sensibilité à la lumière, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +2, Vol -1

Caractéristiques : For 9, Dex 13, Con 10, Int 10, Sag 9, Cha 8

Compétences : Artisanat (fabrication de pièges) +2, Déplacement silencieux +2, Détection +2, Discrétion +6, Fouille +2, Perception auditive +2, Profession (mineur) +2  
Dons : Vigilance

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : groupe (4-9), bande (10-100 plus 100 % de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes et un chef de niveau 4-6), troupe de guerre (10-24 plus 2-4 belettes sanguinaires) ou tribu (40-400 plus 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4-5, 1 chef de niveau 6-8 et 5-8 belettes sanguinaires)

Facteur de puissance : 1/4

Trésor : normal

Alignement : généralement loyal mauvais

Les kobolds sont de petits humanoïdes aussi lâches que sadiques.

Leur peau écailleuse aux reflets rouille va du brun au noir. Leurs deux yeux rouges luisent en permanence et leur queue n'est pas préhensile. Ils portent des vêtements en haillons, en montrant une nette préférence pour le rouge et l'orange.

Un kobold mesure entre 60 et 75 centimètres. Il pèse entre 17 et 23 kilos.

Ils parlent le draconien, même si l'on a davantage l'impression d'entendre des chiens aboyer quand ils s'expriment.

Combat

S'ils ne peuvent pas faire appel à la ruse, les kobolds ne conçoivent le combat que s'ils bénéficient d'un énorme avantage numérique (autrement dit, s'ils sont au moins deux fois plus nombreux que leurs adversaires). Si le rapport des forces leur est moins favorable, ils détalent sans demander leur reste. L'exception à cette règle concerne les gnomes, qu'ils attaquent à nombre égal.

Ils commencent par cribler leurs adversaires de billes de fronde, ne venant au contact que quand ils pensent les avoir suffisamment affaiblis. Chaque fois qu'ils le peuvent, ils tendent des embuscades près des endroits où ils ont posé des pièges. Ce faisant, ils espèrent faire tomber leurs ennemis dans les pièges (le plus souvent, des fosses), après quoi ils pourront leur tirer dessus en toute impunité, verser de l'huile enflammée dans le trou, jeter de la vermine venimeuse, etc.

Sensibilité à la lumière (Ext). Les kobolds sont éblouis par temps clair ou dans la zone d'effet d'un sort tel que lumière du jour.

Compétences. Ils bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests d'Artisanat (fabrication de pièges), Fouille et Profession (mineur).





## Troll

Géant de taille G

Dés de vie : 6d8+36 (63 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 16 (-1 taille, +2 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +4/+14

Attaque : griffes (+9 corps à corps, 1d6+6)

Attaque à outrance : 2 griffes (+9 corps à corps, 1d6+6) et morsure (+4 corps à corps, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : éventration (2d6+9)

Particularités : odorat, régénération (5), vision dans le noir (27 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +11, Vol +3

Caractéristiques : For 23, Dex 14, Con 23, Int 6, Sag 9, Cha 6

Compétences : Détection +6, Perception auditive +5

Dons : Pistage, Vigilance, Volonté de fer

Facteur de puissance : 5

Trésor : normal

Alignement : généralement chaotique mauvais



Ce monstre se déplace debout, mais voûté. Sa démarche est pataude et, quand il se met à courir, ses longs bras traînent au sol. Toutefois, cela ne l'empêche pas d'être très agile.

À l'âge adulte, il atteint généralement les 2,70 mètres pour un poids de 250 kilos. Les femelles sont légèrement plus grandes que les mâles. La peau caoutchouteuse du troll est grise, verte et grise ou vert olive comme un tapis de mousse. Leur chevelure est le plus souvent vert foncé ou gris terne. Les trolls parlent le géant.

### Combat

Le troll ne craint pas la mort. Il se rue au combat sans la moindre hésitation, frappant quiconque se dresse en travers de son chemin. Même face à du feu, il tente de contourner l'obstacle pour poursuivre le combat.

Éventration (Ext). Si le troll réussit deux attaques de griffes, il lacère violemment son adversaire, lui infligeant automatiquement 2d6+9 points de dégâts supplémentaires.

Régénération (Ext). Le feu et l'acide infligent des dégâts normaux au troll.

Si ce monstre perd un membre, il repousse en 3d6 minutes. S'il l'accole à la blessure, il se fixe instantanément.

## Garde noir

Guerrier Humain

Dés de vie : 5 (66pv)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 19 (cotte de maille, bouclier, DEX +2, Esquive +1)R, +1 spécialisation)

Touché : +15

Dégâts : Grande épée (2d6 +4 For) ou épée courte (1d6 +4 For)

Caractéristiques : FOR 19, INT 15, SAG 11, DEX 15, CON 17, CHA 05

Équipement : cotte de maille, bouclier, grande épée (à deux mains), 2 épées courtes.

Compétence : épée à deux mains, épée courte.

Spécialisation : épée à deux mains, combat à 2 armes (épées courtes).

Sauvegarde: Vigueur +4, Réflexe +5, Volonté +4

Compétences : Artisanat +4, Dressage +4, Discrétion +6, Connaissance (Bateaux marins) +11,



Perception auditive +2, Discrétion +2, Navigation +11, Fouille +6, Natation +12, Sens de la nature +2.

Dons : Vigilance, Esquive, Tir de loin, Science de la charge à mains nues, , Attaque en puissance, Arme de prédilection (épée, courte), Arme de prédilection (épée, grande).

Alignement : Chaotique mauvais

### **Golem de chair**

Créature artificielle de taille G

Dés de vie : 9d10+30 (79 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 18 (-1 taille, -1 Dex, +10 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +6/+15

Attaque : coup (+10 corps à corps, 2d8+5)

Attaque à outrance : 2 coups (+10 corps à corps, 2d8+5)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : folie dévastatrice

Particularités : créature artificielle, immunité contre la magie, réduction des dégâts (5/adamantium), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +3, Vol +3

Caractéristiques : For 21, Dex 9, Con —, Int —, Sag 11, Cha 1

Compétences : —

Dons : —

Facteur de puissance : 7

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Le golem de chair ne possède aucune richesse ou arme. Incapable de parler, il peut tout de même émettre une sorte de gémissement terrifiant. Il se déplace par à-coups, comme s'il ne contrôlait pas pleinement son corps. Il mesure 2,50 mètres et pèse près de 250 kg.

Incapable de parler, il peut tout de même émettre une sorte de gémissement terrifiant. Il se déplace par à-coups, comme s'il ne contrôlait pas pleinement son corps.

Combat

Folie dévastatrice (Ext). En situation de combat, il y a 1% de chances par round (cumulables) que l'esprit élémentaire animant le golem devienne fou furieux. Dans ce cas, le golem se met à tout détruire autour de lui, attaquant la plus proche créature ou pulvérisant les objets voisins s'il n'y a aucun être vivant à proximité. Une fois qu'il a tout dévasté, il s'en va ravager plus loin. Si le créateur du golem se trouve à 18 mètres ou moins, il peut essayer d'en reprendre le contrôle en s'exprimant d'une voix ferme, ce qui nécessite un test de Charisme (DD 19). Une fois que le golem s'est reposé pendant 1 minute, ses chances de se laisser emporter par la folie dévastatrice retombent à 0%.

Immunité contre la magie (Ext). Ce golem est immunisé contre tous les sorts ou pouvoirs magiques affectés par la résistance à la magie. De plus, certains sorts et effets spécifiques affectent différemment la créature. Voici les sorts et leurs effets :

Les attaques magiques de feu ou de froid le ralentissent (comme s'il subissait l'effet du sort lenteur) pendant 2d6 rounds, sans jet de sauvegarde.

Les attaques magiques infligeant des dégâts d'électricité neutralisent cette lenteur passagère et lui rendent 1 point de vie tous les 3 points de dégâts qu'elles devraient normalement infliger. Si le nombre de points de vie rendus dépasse le total maximal du golem, l'excédent est converti en points de vie temporaires. Par exemple, un golem de chair touché par un éclair infligeant 11 points de dégâts récupérera en fait 3 points de vie. Le golem ne joue jamais de jet de sauvegarde contre les attaques électriques.



### **Grimoire ultime sagesse**

Casus Belli N° 03 (Février 1981)

Créature artificielle de taille M

Classe d'armure: 13

Mouvement: 6

Dés de vie: 2 (19 pv)

Initiative : +4

Attaques: 1 - 5 spéciales

Dégâts: voir ci-dessus

Alignement: neutre

Intelligence: nulle

Trésor: sans

Ce monstre se présente sous la forme d'un gros grimoire très volumineux. Une fois ouvert, l'on voit du texte, sur toutes les pages, mais en caractères minuscules. Pour les lire, il faudra alors se pencher sur ce texte. Ceci, aussitôt fait, le grimoire se refermera sauvagement sur la tête du personnage, lui causant de 1 à 6 points de dégâts.

Il y aura alors 80% de chances qu'il ait le temps de recommencer avant que le personnage ait retiré sa tête, causant de 1 à 8 points de dégâts, ensuite 60% de chances pour la même attaque se reproduise causant de 1 à 10 points de dégâts; puis 40% de chances pour que la 4<sup>e</sup> attaque ait lieu, causant de 1 à 12 points de dégâts. En fin, il reste 20% de chances pour qu'une cinquième attaque ait encore lieu, causant alors 1 à 16 points de coups.

Le grimoire peut se déplacer par soubresauts successifs, en s'ouvrant et se refermant par saccades, une fois qu'il a été ouvert. Un must pour les rats de bibliothèque.

### **Géant du feu**

Géant (Feu) de taille G

Dés de vie : 15d8+75 (142 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 9 m en armure à plaques (6 cases) ; vitesse de base 12 m

Classe d'armure : 23 (-1 taille, -1 Dex, +8 naturelle, +7 armure à plaques), contact 8, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +11/+25

Attaque : épée à deux mains (+20 corps à corps, 3d6+15/19-20) ; ou coup (+20 corps à corps, 1d4+10) ; ou rocher (+10 distance, 2d6+10 et 2d6 de feu)

Attaque à outrance : épée à deux mains (+20/+15/+10 corps à corps, 3d6+15/19-20) ; ou 2 coups (+20 corps à corps, 1d4+10) ; ou rocher (+10 distance, 2d6+10 et 2d6 de feu)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : jet de rochers

Particularités : immunité contre le feu, réception de rochers, vision nocturne, vulnérabilité au froid

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +14, Vol +9

Caractéristiques : For 31, Dex 9, Con 21, Int 10, Sag 14, Cha 11

Compétences : Artisanat (un au choix) +6, Détection +14, Escalade +9, Intimidation +6, Saut +9

Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la destruction, Science du renversement, Succession d'enchaînements, Volonté de fer

Facteur de puissance : 10

Trésor : normal

Alignement : souvent loyal mauvais

Quelques géants du feu ont une chevelure orange vif. Les adultes de sexe masculin font environ 3,50





mètres de haut pour un poids de 3,5 tonnes et un tour de poitrine de près de 3 mètres, les femmes sont un peu plus petites et plus légères. Ces géants ont une espérance de vie de 350 ans.

Ils portent des habits en cuir ou en tissu épais, de couleur rouge, orange, jaune ou noire. Les combattants y ajoutent une armure à plaques et un casque noirs.

#### Combat

Les géants les plongent longuement dans les flammes ou toute autre source de chaleur (geyser, bassin de lave) pour qu'ils infligent davantage de dégâts. Au corps à corps, ils aiment tout particulièrement employer des épées de feu (quand ils peuvent se les procurer). Une de leurs tactiques favorites consiste à attraper les créatures de plus petite taille et à les jeter dans les flammes ou tout autre endroit chaud.

Jet de rochers (Ext). Le facteur de portée de leurs rochers est de 36 mètres.

### **Cerberospher**

Créature artificielle de taille M

Initiative : +8

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure: 22, contact 22, pris au dépourvu 22

Dés de vie: 1d12+2/N° du mage (22 pv)

Attaques: Coup (+6 corps à corps, 1d8+2) plus un écrasement continu de 1d4 par round dès le 1er round (DD 24 sur réflexe pour ne pas se faire coincer puis écraser)

Particularités : créature artificielle, immunité contre la magie, vision dans le noir (18 m), vision nocturne.

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +3, Vol +2

Caractéristiques : For 22, Dex 9, Con -, Int -, Sag -, Cha 1

Trésor: aucun

Alignement: neutre

Cette sphère magique, directement issue du feuilleton Le Prisonnier, est un chien de garde fort utile. Fabriquée par des mages pour se protéger des intrus, il est possible que leur créateur l'ai rempli de gaz mortel.

#### Combat

Il reste immobile tant qu'il n'a pas été activé et une fois son activation enclenchée il se transforme en un agresseur implacable qui percute d'abord sa proie (dégâts 1d8) puis l'écrase ensuite jusqu'à la mort en lui faisant 1d4 points de dégâts par round. Une forte agréable bête pour ceux qui n'aiment pas les monstres errants.



### **Élémentaire du Feu**

Élémentaire (extraplanaire, Feu) de taille M

Dés de vie : 4d8+8 (26 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 16 (+3 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +3/+4

Attaque : coup (+6 corps à corps, 1d6+1 et 1d6 de feu)

Attaque à outrance : coup (+6 corps à corps, 1d6+1 et 1d6 de feu)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : départ de feu

Particularités : élémentaire, immunité contre le feu, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +3, Vol +1

Caractéristiques : For 12, Dex 17, Con 14, Int 4, Sag 11, Cha 11





Compétences : Détection +4, Perception auditive +3

Dons : Attaque en finesse, Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent,

Environnement : plan élémentaire du Feu

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre

L'élémentaire du Feu parle l'igné, mais choisit rarement de s'exprimer.

Combat

L'élémentaire du Feu est un farouche adversaire, qui attaque avec une grande sauvagerie. Il prend un grand plaisir à réduire en cendres créatures et objets du plan Matériel.

Départ de feu (Ext). Les coups d'un élémentaire du Feu inflige des dégâts contondants et des dégâts de feu dus à son corps enflammé. Toute créature touchée par une attaque de coup d'élémentaire du Feu doit réussir un jet de Réflexes sous peine de s'enflammer. Les flammes continuent de brûler pendant 1d4 rounds. Le DD du jet de sauvegarde varie en fonction de la taille de l'élémentaire (voir la table, plus bas). Une créature en feu peut éteindre les flammes si elle y consacre une action de mouvement. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Les adversaires frappant l'élémentaire à l'aide d'armes naturelles ou à mains nues subissent automatiquement les dégâts de feu accompagnant chaque attaque de l'élémentaire. Ils risquent aussi de s'enflammer s'ils ratent leur jet de Réflexes.

Taille des élémentaires du Feu:

Élémentaire	Taille	Poids	DD de sauvegarde
Taille M	2,50 m	1 kg	14



DnD 2011

Scénario: F.M-Froideval

Illustration: Guiserix

Modifié en 3.5 par Syrinity pour DnD

Mise en page et corrections Web: Syrinity pour DnD