



Anathazerin

conversion

Héros & Dragons



Ce document est à utiliser conjointement avec celui contenant les PNJ (téléchargeable sur <http://www.archaos-jdr.fr>). Quand il y a écrit « Cf. PNJ », il faut regarder dans ce document pour trouver le PNJ correspondant.

D'après la conversion Pathfinder de Simon Boyer, Aymeric Panhalleux, Jérôme Lefrancq et la maquette de Romano Garnier.
Merci à FredDeLyon pour le Fan kit H&D

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-- free, non-- exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co--adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Héros&Dragons. Copyright 2017, Black Book Éditions.



1 - Retour à Clairval

Fiche technique (marge p282)

L'aventure est prévue pour 4 personnages de niveau 1.

Les personnages (pp 282-283)

Chaque origine correspond à une aptitude d'historique H&D et s'ajoute à celle de la création classique de personnage.

Le natif

Le personnage est avantage pour tous les tests de Persuasion et Supercherie avec tous les habitants de Clairval et du Bois de Myrviel.

L'exilé

Le personnage est avantage pour tous les jets de sauvegarde de Sagesse pour résister à un contrôle mental.

Le nouveau

Le personnage est avantage pour tous les tests d'Intimidation avec tous les habitants de Clairval et du Bois de Myrviel.

Le local

Le personnage est avantage pour tous les tests de Survie dans la région de Clairval et du Bois de Myrviel.

L'étranger

Le personnage augmente ses ressources de départ de 30po.

L'ami

Le personnage donne un bonus de 1 en plus de l'avantage lorsqu'il utilise l'action Aider.

Clairval, 30 ans après...

Sacrés gamins (marge p285)

Remplacer le test de SAG par un test de Perspicacité DD 15.

Le Temple de Clairval

Du bruit dans les broussailles (pp286-287)

Remplacer le test de SAG par un test de Perception DD 15. Les personnages sont désavantagés si plusieurs font le test en même temps.

Pour la poursuite de l'enfant, à la place des trois tests de DEX, il faut trois tests d'Acrobaties DD 15. N'importe qui peut tenter les tests. Cependant, il faut calculer la distance que peut parcourir le personnage en une action de mouvement sur un terrain difficile dû à de la végétation

dense : le personnage est désavantagé aux tests par 1,5m en-dessous de 9m, et avantage par 1,5m au-dessus de 9m.

En vue du temple (p287)

Remplacer le test d'INT par un test de Religion DD 10. Remplacer le test de SAG par un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15.

Les gobelins (pp287-288)

Remplacer le test de SAG dû au son violent de la cloche par un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16. En cas de réussite, un personnage est Assourdi pendant 1 round. En cas d'échec, il est dans les états Étourdi et Assourdi pendant 1 round, puis seulement Assourdi pendant 1 round supplémentaire. Lancer l'initiative juste après le jet de sauvegarde de Sagesse pour démarrer l'action. Au premier round, seuls 5 des 6 gobelins agissent (le sixième a sonné la cloche).

Utiliser le profil des gobelins (C&O p. 164). Les gobelins n'utilisent à distance que des armes improvisées (les outils, 1d4 dégâts). Contre les adversaires en contrebas, ils bénéficient d'un abri partiel. Ils sont également dans la pénombre.

Monter un escalier en spirale compte comme devoir parcourir 6m de terrain difficile. Il n'est pas possible de passer à travers un allié dans les escaliers. Les gobelins ciblent en priorité les PJ qui montent les escaliers.

Plan du temple (pp288-291)

Début p288 : Tout l'édifice est dans la pénombre (Visibilité réduite), sauf l'autel au fond qui est dans la lumière normale.

A – Le sanctuaire des divinités : remplacer le test de SAG pour apercevoir les gobelins depuis le sanctuaire par un test de Perception DD 15.

B – Le Hall : Les gobelins ont des arcs courts et non des frondes.

D – La tour : Attention : la rambarde en fer forgé qui donne +1 en DEF contredit ce qui est écrit dans la partie Les gobelins. Considérer quoi qu'il arrive qu'elle donne un abri partiel.

Une nuit à Clairval

Concours de bras de fer (marge p295)

Enlever les trois dernières lignes « en utilisant un Tour de Force (rang 2 de la Voie de la brute, profil de barbare) ». Ne pas les remplacer ; inutile de donner une explication en termes de règles pour ses capacités.

Le petit voleur (p295)

Remplacer le test de SAG pour repérer le voleur par un test de Perception DD 7. Remplacer le test de DEX pour



attraper le voleur par un test de réflexes DD 12 (désavantage si le jet de Perception est raté).

Une nuit agitée (pp 296-297)

Un cri dans la nuit.

Remplacer le test de SAG pour repérer le goblin par un test de Perception DD 10 (Visibilité réduite sauf si le personnage voit dans le noir). Utiliser le profil des gobelins (C&O p. 164), mais pour varier un peu, ajouter un dé de vie (3 PV).

La brèche.

Une créature de taille TP ou moins passe sans problème dans la fente en 1 round. Une créature de taille P doit dépenser une action complexe et réussir un test d'Acrobatie DD 15 pour avancer de la moitié du passage. Une créature de taille M ou plus ne peut pas y passer.

Post-apocalyptique.

Remplacer le test de CHA par un test de Persuasion DD 15 (le MJ peut autoriser Intimidation DD 20).

La chasse au goblin

Attention, les gobelins H&D/D&D5 (dangerosité 1/4, C&O p. 164) sont bien plus puissants que ceux de COF.

Un étrange mécène (p 299)

Les fioles de métal sont des potions spéciales de soins (2d4+2) qui peuvent être utilisées deux fois chacune.

À la trace (p 299)

Remplacer le test de SAG par un test de Survie DD 22.

Battre du gob (marge p 300)

Utiliser le profil des gobelins (C&O p. 164). Remplacer « S'ils sont pris... » par « Les gobelins sont dans l'état Empoisonné pendant 1 round s'ils viennent de se réveiller, car ils se sont gavés de viande ! ».

Ganuk, chef des gobelins en fuite.

Cf. PNJ.

Table de rencontre (p 300)

Pour éviter les rencontres aléatoires, remplacer le test de SAG par un test de Survie DD 15. Un seul personnage peut le tenter, mais les autres peuvent l'aider.

Modifications sur certains résultats de la table de rencontres aléatoires :

1-2 : Utiliser le profil de goblin (C&O p. 164) avec un maximum de 5 gobelins.

3 : Utiliser le profil du loup sanguinaire (C&O p. 312).

4 : Utiliser le profil du loup (C&O p. 311) avec un maximum de 5 loups.

6 : Utiliser le profil de l'ours brun (C&O p. 316).

7 : Utiliser le profil du gobelours (C&O p. 166).

B - Ruines de moulin à eau (pp 300-301)

Remplacer les un ou deux tests de discrétion (DEX) par un test de Discrétion DD 10, et remplacer « échec critique » par « échec ».

H - Monolithe (p 303)

Remplacer « Un nain pourrait y reconnaître » par « Un personnage qui réussit un jet de Connaissances (histoire ou géographie) DD 20 (avec un bonus de +10 et la possibilité de le faire sans entraînement si le personnage parle la langue naine) reconnaît ».

Bastion chez les crânes-creux

Attention, les gobelins H&D/D&D5 (dangerosité 1/4, C&O p. 164) sont bien plus puissants que ceux de COF. Les PJ ne pourront pas les affronter les uns à la suite des autres et encore moins tous d'un coup.

Début p 304 : remplacer le jet de SAG pour repérer l'entrée cachée par un test de Perception DD 15 ou un test de Survie DD 15.

Jouer les gobelins (marge p 304)

Utiliser le profil des gobelins (C&O p. 164).

Généralités (p 305)

Remplacer « vous pouvez infliger des pénalités selon la taille du lieu » par « vous pouvez considérer que les personnages de taille M doivent se serrer (désavantage à l'attaque et avantage aux attaquants). Les personnages de taille P ne subissent pas de pénalité ».

A - Entrée principale (p 305)

Monter au sommet de l'éboulis demande un test d'Escalade DD 13.

Et si une seconde pierre roule, les gardes seront avantagés en Perception et en Initiative pendant 10 minutes.

B - Poste de tir (pp 305-306)

Croc-de-nuit : jeune worg (un worg H&D standard est trop fort pour des PJ H&D niveau 1). Cf. PNJ.

Chef Holik (marge p 307)

Cf. PNJ.

T - Taverne commune (p 307)

Enlever « -2 en attaque à distance ». Gérer comme une zone de pénombre classique.

D - Mare (p 307)

Un PJ qui boit de l'eau qui n'a pas bouilli est exposé à une **maladie** : JdS Viguer (DD 15) ; Incubation : 2 heures ; JdS supplémentaire après chaque repos long. Effets : état empoisonné jusqu'à guérison et +1 niveau de fatigue par JdS raté ; Guérison 1 JdS réussi.



F – Taverne des enfants (pp 307-308)

Une créature de taille TP ou moins passe sans problème dans le boyau en 1 round. Une créature de taille P ou M doit réussir un test d'Acrobatie DD 13 (DD 18 pour taille M) pour avancer d'un mètre en une action (il y a 6 mètres à parcourir). Une créature de taille M en armure lourde ou de taille G ou plus ne peut pas y passer.

Contenu du trésor des Trânes-creux (marge p 308)

Les fourrures valent 10 po. Le coffre contient 50 po et le quartz (sans valeur). Retirer « Grâce à celles-ci, un magicien pourra l'identifier en réussissant un test d'INT difficulté 10 ». La fiole est une potion de force de géant des collines (21). Il y a précisément 40 carreaux, et il n'y a pas de casque. Ne pas modifier le reste de l'équipement.

H – Entrée arrière (p 308)

Pour escalader la paroi de 6 mètres, le DD des tests d'Escalade est de 10.

Durub, Shaman (marge p 309)

Utiliser le chaman goblin (C&O, p. 164) ou le PNJ.

Amis pour la vie

Mener l'enquête (pp 310-311)

Agramon : remplacer le test de CHA par un test de Diplomatie DD 10.

Lili : remplacer le test de CHA par un test de Diplomatie DD 20, et les deux arguments efficaces décrits donnent chacun un avantage à ce jet

Parluis : remplacer le test de SAG par un test de Perspicacité DD 20

La carrière (pp 312-314)

A – Entrée

Seules les créatures de taille P ou moins peuvent rentrer. Remplacer le test de FOR par un test d'Athlétisme DD 20. Une fois le bloc dégagé, les créatures de taille M peuvent aussi passer à condition de réussir un test d'Acrobatie DD 15.

B – Éboulement

Pour escalader l'ébouli, remplacer le test de DEX par un test d'Escalade DD 10.

C – L'antre des rats géants

Utiliser le profil des rats géants (C&O p. 319).

G – Tunnel secondaire

Remplacer « DEX 15 / 1d6 DM » par « Escalade DD 15 / chute : 1d6 dégâts ». Remplacer le test de SAG par un test de Perception DD 20.

Ankheg & Strige (p 315)

Utiliser le profil de l'ankheg dans les PNJ et de la strige (C&O p. 266).



2 - Fort Boueux

Julius Mortemire

Cf. PNJ

Les Obstacles (p28-30)

Il est possible de réussir un test automatiquement par la prise d'un niveau d'**épuisement**. Pour chaque test au-delà du premier que le même personnage tente, la difficulté n'est pas augmentée mais le personnage prend un niveau d'épuisement s'il rate un jet de sauvegarde sur la même caractéristique et dont la difficulté du jet de sauvegarde est égale à celle du test +2 par tentative supplémentaire.

Mener les bêtes : test de Dressage au lieu du test de CHA. Ignorer le +5 lié à l'historique.

Zone boueuse : les tests de SAG peuvent être remplacés par des jets de Survie.

Étendue d'eau : remplacer les tests de CON par des jets d'Athlétisme en utilisant Constitution à la place de Force.

Montée impossible : remplacer les tests de FOR par des jets d'Athlétisme.

Descente glissante : remplacer les tests de DEX par des jets d'Acrobatie.

Embourbé : remplacer les tests de FOR par des jets d'Athlétisme.

Arbres couchés : les tests de FOR ou CON peuvent être remplacés par des jets d'Athlétisme avec Force ou Constitution.

Jour 1 : les tests d'INT ou SAG peuvent être remplacés par Nature ou Survie. Le test de SAG difficulté 15 peut aussi être remplacé par un jet de Dressage.

Vireux (p32)

Le test de SAG difficulté 20 pour remarquer les mauvais regards des villageois envers Julius est à remplacer par un jet de Perspicacité.

Un cri dans la nuit (p33)

Les tests de SAG (perception) sont simplement des jets de Perception.

Les tests de Pistage (SAG) sont des jets de Survie.

Shade

Particularités : contrairement à un compagnon animal classique, Shade (cf. PNJ) n'a pas évolué vers une forme de taille G. Ceci explique ses scores relativement faibles en For et Con, mais en contrepartie Shade est légèrement plus sage, et beaucoup plus intelligent que ses congénères ce qui lui permet de comprendre parfaitement le commun (mais pas de le parler).

Jour 4 (p33)

Les statistiques des orcs standards (C&O p. 241) peuvent être utilisées pour les soldats orcs. Les orcs version H&D / D&D5 sont bien plus dangereux et résistants que leurs compères en Chroniques Oubliés Fantasy mais leur niveau de dangerosité est le même (1/2).

Fort Boueux (p36-40)

Pour réparer les **catapultes** des tours, conserver le jet d'INT difficulté 10.

Escalader la muraille du fort requiert 2 jets d'Athlétisme DD 21.

PNJ et ennemis

Pour une rencontre plus élaborée, utiliser les PNJ orcs. Attention, même avec l'aide de Shade, la rencontre d'un groupe de PJ niveau 2 face à 10 orcs ainsi que leur chef pourrait être expéditive.

Breuk : cf. PNJ

Andra Mortemire : cf. PNJ

Toucher un radeau

Le test d'attaque se fait avec le bonus de maîtrise plus le bonus d'Intelligence. Si un personnage a un historique lié aux sièges, il double son bonus de maîtrise. La CA est 10 contre des radeaux groupés et 13 s'ils sont dispersés. À partir de 200 mètres le test se fait avec désavantage.

La bataille de Vireux

J'ai équipé les orcs d'armure d'écailles (CA 14+Dextérité).

Première vague

Zombis : C&O p. 290. Équipés de grande hache pour abattre la porte.

Seconde vague - repousser les tentatives d'escalade

Sur l'enceinte pour repérer les tentatives d'escalade, les PJ doivent réussir des jets de Perception DD 13 (avec désavantage sans éclairage) puis un test d'initiative DD 12 pour arriver à la corde avant qu'un orc ne finisse d'escalader.

Ensuite, ils peuvent couper la **corde** en lui infligeant 2 points de dégâts avec une arme tranchante (CA 5, 2 PV), arracher le grappin en réussissant un test d'Athlétisme DD 19, ou bien saboter le grappin par un jet d'escamotage DD 15.

Interlude

Jet de Perspicacité DD 13 pour remarquer la nervosité des soldats et villageois.



À la place du jet de CHA DD12, jet de Persuasion ou Représentation DD 12.

Shaman Orc : C&O p. 241

Le parchemin contient les sorts Détection de la magie et Envoi de message.

Récompenses

- **Victoire éclatante** : épée (ou autre arme) +1. Le **bouclier offert par Karoom** est un écu en acier

Anathazerin – conversion Héros & Dragons

+1. Y ajouter une résistance aux attaques de feu (de zone ou souffle) me semble trop.

- Les **potions de soins supérieurs** de H&D soignent 4d4+4 PV.
- **Victoire à la Pyrrhus** : potions de soins légers (2d4+2 PV).



3 - Le Sanctuaire

Suivis ! (p52)

Les seuils du test de Perception ne changent pas.

La ferme abandonnée (p52-53)

Remarquer des traces récentes sur le chemin qui mène à la porte requiert un test de Perception 15.

Remplacer le test de Charisme pour raconter les exploits par un test de Représentation. Les seuils restent les mêmes.

Le bracelet (p53)

Pas de test de SAG difficulté 10. Tout personnage ayant une Perception passive de 10 ou plus remarque le bracelet.

« Chez Mugnette Petitplat » (p54-55)

Le seuil du test d'Intelligence pour reconnaître la pierre est 12. Les nains et personnages avec un historique adéquat ont un avantage.

Remplacer le test d'INT (magie) difficulté 20 par un test d'Arcanes difficulté 16.

En route (p56-57)

La CA de l'ogre (cf. C&O p. 236) est égale à 13 car il porte une armure d'écailles.

La faille (p57)

Remplacer le test de SAG difficulté 18 par un test de Perception de même difficulté.

1. Taverne sèche (p59)

Remplacer le test de SAG difficulté 22 par un test de Perception difficulté 20.

3. Passage secret (p59)

Remplacer le test d'INT 10 pour un magicien ou un nain par un test d'Arcanes 10 (les nains ont un avantage).

1. Taverne (p61)

Les épées courtes sont classiques.

6. Mosaïque de cascade (p62-63)

Remplacer le test de SAG (perception) difficulté 20 par un test de Perception difficulté 20.

Remplacer le test d'INT difficulté 15 par un test d'Intelligence difficulté 13.

Ogre (marge p63)

Utiliser 2 ogres standards (C&O p. 236).

Squelettes (p64)

Utiliser le squelette standard (C&O p. 265).

10. Salle de la stèle (p65-67)

Remplacer le **test d'INT difficulté 15** par un test d'Histoire difficulté 15, toujours pour quelqu'un sachant lire l'elfe.

Remplacer **l'anneau d'or (DEF +1)** par un anneau de chaleur (CdC p.139).

Le parchemin magique est remplacé par deux parchemins :

Magicien : Flèche acide, et Invisibilité

Ensorcelleur : Agrandir/rétrécir et Image silencieuse

Supprimer la potion de forme gazeuse.

Remplacer la potion de guérison par une potion de soins supérieurs (4d4+4).

11. Temple de Trenner (p67)

B. Vitraux.

Le test d'INT 10 reste un test d'Intelligence de difficulté 10.

14. Bibliothèque (p68)

Le tranchoir de l'ogre fait 3d8+4 de dégâts et il porte une armure d'écailles (CA 14).

19. Chambre d'Urgashn (p69)

Remplacer le test de SAG (psychologie) par un test de Perspicacité de même difficulté.

Ajouter 2 lieutenants à Urgashn (cf. PNJ).

Lettre (à imprimer puis découper / brûler) :



U.

Qu'Oroax guide tes coups !

Je t'ordonne de balayer Twembly au plus vite et d'asseoir ta position dans la région de Wyks. La résistance autour de Clairval a été plus forte que prévue et nous ne tolérerons pas un nouvel échec. Ce contretemps est fâcheux, mais Clairval n'est pas un objectif prioritaire.

L'attaque sur Hautesylve peut se faire à partir de nos positions déjà consolidées en Thuléa et grâce à ton assise en Wyks.

Une fois ces deux zones sous notre contrôle, nos gigantesques alliés viendront en force pour l'assaut final. Une fois le royaume elfe tombé, le reste de la région ne sera qu'une formalité.

Les informations sur l'état des défenses de la forêt et sur les divisions à la cour sont fiables.

L'aide de G, ce partin pathétique, a été précieuse.

Il a bel et bien tenu parole. Combien de temps pourrions-nous lui faire confiance ?

Il est impératif que tu brûles cette lettre une fois que tu en auras pris lecture.

X

Les récompenses du Graf de Twemby (p73)

Familiier mécanique

Le familiier mécanique obéit aux ordres simples et ne s'éloigne pas de son propriétaire de plus de 30 mètres. S'il se trouve à plus de 30 mètres de son propriétaire, il ne peut plus faire autre chose que s'en rapprocher. Lors d'un combat, le familiier lance son propre dé d'initiative et agit à son tour. Il ne peut pas attaquer, mais il peut effectuer d'autres actions.

Son propriétaire peut utiliser son action pour percevoir le monde par les yeux et les oreilles de son familiier jusqu'au

www.archaos-jdr.fr

début de son prochain tour. Pendant ce temps, les yeux et oreilles du propriétaire ne fonctionnent plus.

Quand le propriétaire lance un sort avec une portée de « contact », son familiier peut livrer le sort comme si c'était lui qui le lançait. Il doit se trouver à 30 mètres ou moins de son propriétaire et utiliser sa réaction pour transmettre le sort au moment où il est lancé. Si le sort exige un jet d'attaque, le modificateur d'attaque du propriétaire est utilisé lors du jet.

Créature artificielle de taille Petite, non-alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 10 (2d10+4)



Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (0)	14 (+2)	14 (+2)	3 (-4)	11 (+0)	1 (-5)

Des armures sur mesure de qualité

Ces armures ne donnent pas de désavantage en discrétion. Dans certaines circonstances, elles peuvent

donner un avantage aux tests d'Intimidation et de Persuasion. Les armures intermédiaires ont un modificateur de dextérité maximum égal à 3 et les lourdes un modificateur égal à 1. La Force nécessaire est réduite de 2. Le poids est réduit de 10%.



4 - Les faux-monnayeurs

Tour 2 (p 78)

Orcs (12) : C&O p. 241

Orcs noirs (2) : cf. PNJ orcs noirs

Chef orc : cf. PNJ lieutenant orc noir d'Urgashn

Tour 6 ~ Nuit (p 79)

Géant : C&O p. 148

Brigand (10) (marge p 80)

Malfrat : C&O p. 336

La grande bibliothèque (p 86)

Remplacer le test d'INT 15 par un test d'Investigation (INT) 15.

Enquête (p 89)

Remplacer le test de CHA(15) par un test de Persuasion(15) ou Supercherie(15).

Planquer (p90)

Déguisement : Supercherie(10).

Grimper à l'arbre : Athlétisme(10). Ne pas se faire repérer : Discretion(10)

Julius (p90)

Remplacer le test de SAG(15) par Perspicacité(15).

Contacter la garde (p91)

Remplacer le test de CHA(15) par Persuasion(15).

La villa (p 91)

1. Portail et parc

L'allée de gravier donne un désavantage en Discretion.

3. Chiens de garde

Cf. Loup C&O p. 311.

12. Chambre de Sifmo

Remplacer la rune de garde par un piège (DD15 pour désamorcer, JS DEX. 15, Dégâts 4d10 de feu, demi-dégâts si JS réussit).





5 - Le pic d'Andalf

En route pour Valpir

DD 16

Tour 3 - Barbares (12) encart p (102)

Remplacer par 12 berserckers (C&O p. 331), ou moins.

Le Pic d'Andalf (p 102)

Remplacer le test de CHA difficulté 15 par un test de CHA (Persuasion) difficulté 15.

Tentative d'assassinat (p 102)

Leury

Utiliser l'espion (C&O p. 334).

Le personnage a droit à un test de SAG (Perception) difficulté 25. En cas d'échec, il subit une attaque sournoise critique. Sinon il s'agit « seulement » d'une attaque sournoise.

Saut par une fenêtre : DEX (Acrobatie) difficulté 15 pour ne pas subir 1d6 de dégâts contondants et perdre un tour de poursuite.

Les faux moines (p 103-104)

Pour les faux moines, utiliser les malfrats (C&O, p. 336). Avec leurs chefs (cf. PNJ), ils sont deux fois plus nombreux que les PJ.

Poison : effet après 10 minutes, Jet de sauvegarde de CON difficulté 15. Échec : état Empoisonné ; Réussite : rien.

Remplacer le test d'INT difficulté 15 pour obtenir des indices sur les faux moines par d'autres tests :

- SAG (Survie) : camp de plusieurs jours
- INT (Religion) : pas de symbole religieux
- SAG (Perception) : armures de cuir
- SAG (Perspicacité) : les moins jouent mal leur rôle

21 Trésor (p 121-122)

Remplacer le trésor par ce qui suit :

Le **grimoire** permet à un barde ou magicien ou un ensorceleur d'utiliser une fois par jour chacun des sorts suivants (en le lisant) : Message, Bourrasque, Envoi de message, Forme gazeuse, Respiration aquatique et Vol. Chaque sort ne peut être lancé qu'une fois par jour.

Bottes ailées (CdC p 152)

Quatre **flèches de foudre** : une fois tirée, la flèche se transforme en un éclair infligeant 2d6+DEX de dégâts de foudre à la cible touchée.

Un **anneau en fer** d'action libre (CdC p 139)

Trois **potions de soins supérieurs** (4d4+4, CdC p 178)

Une **potion de forme gazeuse** (CdC p 178)

Une **huile éthérée** (CdC p 170)



6 - La vallée des songes

Arrête ton char (p 138)

Sauter au bas de la route : Acrobatie (DEX) 10 ou 1d4

Le poste-frontière (p 141)

Anciennes runes elfes de l'arche : test d'Arcanes (INT) s'il lit et écrit l'elfe : 15 ou 20.

Franchir la frontière (p 141)

Forêt vivante (version épique) (p 142)

Les ennemis de Hautesylve divisent leur déplacement par deux (un rôdeur avec comme terrain de prédilection réduit le déplacement d'un tiers seulement) et subissent un désavantage en Initiative et à tous les tests de Survie, de Perception et de Discrétion.

Le repos long est impossible, il est l'équivalent d'un repos court. Le repos court doit durer 2 heures pour être efficace.

Au bout d'une heure de marche dans la forêt, un des personnages (le plus compétent) doit faire un test de Survie (SAG) difficulté 15 ou le groupe s'aperçoit qu'il a fait demi-tour et qu'il est revenu à la lisière. Si ce test est réussi, les PJ s'enfoncent dans la forêt jusqu'au moment où un arbre (Sylvanien C&O p 269) s'anime soudainement et attaque sans sommation !

Chercher un guide (p 143)

Test d'Investigation (INT) 10 avec avantage pour les roublards pour trouver le lieu.

Test de Persuasion (CHA) 15 pour trouver Le Borgne (Eclaireur, C&O p 333).

Rencontre avec Maëla (p 143)

Charger un elfe de retour vers son pays natal de faire passer le mot à Maëla qu'ils la cherchent (test de Persuasion (CHA) difficulté 15.

Test de Perception (SAG) difficulté 20 est nécessaire pour repérer Maëla.

À propos de la frontière (p 144)

Test de Persuasion (CHA) difficulté 10 ou 20.

Complications (p 146)

Interception (p 146)

Test de Discrétion (DEX) difficulté 15 pour échapper à la patrouille.

Test de Perception (SAG) difficulté 10 pour saisir la conversation.

Empoisonnés !

Investigation passive (difficulté 15) pour comprendre que le garde mange leurs portions. Test d'Investigation si les PJ ont un doute.

Poison : Test d'Investigation (INT) 10 pour comprendre que le garde a été empoisonné par leur nourriture. Poison : JS de CON difficulté 18 contre la mort ou 2d6 de dégâts. Les seuils et dégâts sont inchangés.

Récupérer la clef : test d'Acrobatie (DEX) 15.

Cavalier des marches (marge p 147)

Cf. PNJ.

Chevalier des marches (marge p 147)

Utiliser le Chevalier (C&O p 331)

Dans les Serres du monde

Se nourrir

Utiliser les règles de nourriture (MdR p 275).

Rencontres aléatoires (p 148-149)

1. 10 loups (C&O p 311) et un loup sanguinaire (C&O p 312).
2. Basilic (C&O p 34)
3. Patrouille d'elfes (cf. PNJ).
4. Ettin (C&O p 141)
5. 10 Gobelours (C&O p 167)
6. 2 Hippogriffes (C&O p 186)
7. Tigre de Hautesylve (utiliser les caractéristiques du tigre à dents de sabre C&O p 324)
8. 10 Worgs (C&O p 325)
10. 4 Ogres (C&O p 236)
11. Ours brun (C&O p 316)
12. Hibours (C&O p 186)

Rivière infranchissable (p 150)

Passer à la nage : Tests d'Athlétisme (FOR) 25

Passer avec une corde : Tests d'Athlétisme (CON) 15

Gobelins ! (p 150)

Utiliser les gobelins C&O p. 164 et pour le chef cf. PNJ.

III La vallée des songes (p 151)

Test de Perception (SAG) 25 pour ne pas être surpris.

JS Dextérité 18 pour éviter la flèche.

PNJ (p 153)

Cf. PNJ.



Généralités (p 154)

1. Troll à deux têtes (1), cf. PNJ
- 2-3. Troll (1d2), C&O p. 277
- 4-5. Homme aiguille (1d6), cf. PNJ
6. Un pouxie, cf. PNJ
- 7-8. Strige (2d6), C&O p 266
- 9-10. Araignées géantes (1d4), C&O p. 295
11. Nuée de rats (1), C&O p. 314
12. Tigre de Hautesylve (1), C&O p. 324, Tigre à dents de sabre

1. Pont de Noandile

Test de Perception (SAG) 10 pour voir le troll (C&O p. 277)

2. Le chemin dans la forêt

Piège A.

Test de Perception (SAG) difficulté 12.

JS Dextérité 15 ou 2d6 de dégâts contondants

Remonter : 2 tests d'Athlétisme (FOR) difficulté 18

Piège B.

Test de Perception (SAG) difficulté 25.

JS Dextérité 20 ou 2d6 de dégâts perforants.

Piège C.

Test de Perception (SAG) difficulté 25.

JS Dextérité 20 ou pris dans le filet (état Entravé)

3. La caverne des trolls

Trésor : 2 po, 107 pa, une hématite (10 po), deux jaspes (40 po), un carnelian (20 po), une topaze orientale (100 po), une potion d'invisibilité (6 doses, comme le sort).

4. Les broussailles des hommes aiguilles

Cf. PNJ

5. Embuscade

Pouxies : cf. PNJ

Test Acrobatie (DEX) 12 ou chuter dans le ruisseau et subir 1d6 de dégâts contondants et il faut réussir un test d'Athlétisme (FOR) difficulté 12 pour ne pas être emporté par le courant.

III - La tour de Téléstine

Les habitants de la tour

Je n'ai pas déterminé les caractéristiques des gnomes car s'il y en a besoin (combat contre les PNJ) la campagne s'arrête là. Suggestion si ça tourne mal : refaire des PJ elfes à la recherche de Tinsirith.

1. Entrée

Test d'Arcane (INT) difficulté 15 pour comprendre la nature du mur.

Test d'Investigation (INT) 20 pour découvrir la plaque d'alarme. Test de Perception (SAG) difficulté 20 pour se rendre compte que la plaque a bougé.

Test d'Investigation (INT) difficulté 25 pour découvrir le passage secret.

2. Piège et accès au temple

JS de Constitution difficulté 15 ou perdre connaissance

3. Temple de la méduse

Mise en scène

Test de Perception (SAG) difficulté 20 pour réussir à percevoir les indices.

Tant que les joueurs ne font pas état de doutes justifiés, leurs personnages ont un désavantage pour détecter les illusions.

100 PO par question.

La vérité est ailleurs

Test de Persuasion (CHA) dont la difficulté varie en fonction des éléments apportés.

Affrontement

JS d'Intelligence difficulté 15 pour ne pas être persuadés d'être transformés en pierre.

4. Couloir d'observation

Sort Blocage (MdJ p. 345)

7. Chambre des gnomes

Trésor inchangé.

Téléstine (gynosphinx) (encart p 164)

Cf. gynosphinx, C&O p. 263



7 - La justice des Elfes

L'attaque des Trocs-Brisés

Les orcs noirs archers ont un bonus d'abri partiel (+2 à la CA et aux JS DEX).

Grimper dans un arbre : Athlétisme (FOR) 15

Test de Perception (SAG) difficulté 25 pour détecter les assassins orcs noirs tant qu'ils n'ont pas bougé.

Le gnome-ball (p 177)

Géant des collines : C&O p 148

Givré (p 180)

Géant du givre : C&O p 158

Mammoth : C&O p 312

Honni soit qui mal y pense (p 180)

Melkin : cf. PNJ

Cadeau de 500 PO minimum

Un PJ qui subit des dégâts supérieurs ou égaux à 15 sur le pont doit réussir un test d'équilibre (JS Dextérité ou Force) d'une difficulté égale au nombre de points de dégâts encaissés -5, sinon il tombe. Il a alors droit à un dernier jet pour se rattraper (JS Dextérité ou Force difficulté 10) pour éviter le grand saut dans le vide...

Pas de sceptre de puissance d'Ogre-mage.

Chez Coup-Double (marge p 182)

Le coût des objets magiques est en PO, pas en PA.

III - Le camp des Trocs-Brisés

Table des rencontres (p 183)

1	1 géant des collines (C&O p 148)
2	1 orc maître-worgs (cf. PNJ) et ses 3 worgs (C&O p 325)
3	Patrouille de 4 Coureurs des bois élite orcs noirs (cf. PNJ)
4-5	1d6+2 Chasseurs orcs noirs
6-7	Patrouille 1d6 orcs (C&O p 241)
8-15	Rien à signaler
16-17	2 esclaves
18-19	1 prisonnier échappé
20	Éclaireur elfe des bois (cf. PNJ)

Observer le camp (p 183)

Si les personnages font des efforts pour être discrets ils ont un avantage sur leurs tests de Discrétion (DEX), voir donnent un désavantage aux tests de Perception (SAG) ennemis.

S'infiltrer furtivement dans le camp

Les gnomes, les demi-orcs et les nains n'ont pas de malus à cause de leur odeur. Un elfe qui ne cache pas son odeur souffre d'un désavantage à tous ses tests de discrétion et les orcs ont un avantage pour le trouver, les autres races n'ont que le désavantage.

Enclos à worgs (p 189)

Test de Dressage (SAG) 12 pour comprendre que les worgs sont affamés.

Test d'Escamotage(DEX) 12 pour ouvrir le cadenas. Test de Discrétion (DEX) 20 / 12 pour s'approcher. Si l'odeur est camouflée : avantage.

L'enclos à prisonniers (p 191)

Test d'Escamotage(DEX) 12 pour ouvrir la cage.

Les indices (p 192)

Test d'Histoire (INT) 15 permet de comprendre qu'il s'agit d'un travail haut-elfe.

L'enquête (p 196)

Remplacer le test de CHA difficulté 15 par un test de Persuasion (CHA) 15.

Chez Galendil (p 197)

Remplacer le test de CHA par un test de Persuasion (CHA).

La disparation de Lissendir (p 198)

Remplacer le test de SAG (détection) difficulté 22 par un test de Perception (SAG) 22.

Remplacer le test de SAG (détection) difficulté 15 par un test d'Investigation (INT) 15.

Remplacer le test de SAG difficulté 18 par un test de Perception (SAG) 18.

Tactique (p 199)

Les dommages occasionnés sur les elfes sont non létaux.

Ne lâchez rien (p 200)

Remplacer les tests de CHA (persuasion) ou de SAG (psychologie) par des tests de persuasion (CHA) ou de Perspicacité (SAG).

Galandir Linwëlin (p 201)

Remplacer le test de SAG (psychologie) difficulté 10 par un test de Perspicacité (SAG) 10.

La fuite de Lenwë Anwarünya (p 202)

Remplacer le test de SAG (perception) difficulté 15 par un test de Perception (SAG) 15.



Remplacer les deux tests consécutifs de DEX difficulté 18 par deux tests successifs d'Acrobatie (DEX).

Remplacer le test de SAG (perception) difficulté 20 par un test de Perception (SAG) 20.

L'attaque des drows

Tactique

Un des elfes noirs tente de tirer à l'arbalète sur Lenwë à une distance de 20 mètres. Un personnage qui réussit un test de Perception (SAG) difficulté 20 peut le repérer à temps et cela a deux conséquences. S'il crie, Lenwë n'est pas surpris et le tireur n'a pas l'avantage sur lui.

Si le PJ réussit un test de DEX difficulté 15, il peut pousser ou couvrir Lenwë qui bénéficie alors d'un abri important (CA +5, si le drow rate son attaque de 5 ou moins, il touche le PJ). A la fin du tour, le porteur d'arbalète passe dans les

ombres tandis que les deux autres assassins apparaissent au contact de Lenwë pour accomplir leur mission. Ils continuent leur petit manège ainsi, un tour sur deux (tous les tours, l'arbalétrier change de position), apparaissant et disparaissant pour réaliser des attaques mortelles. Les deux elfes noirs au contact n'emploient du poison qu'au premier tour de combat, contrairement à l'arbalète qui tire un nouveau carreau empoisonné à chaque attaque.

S'interposer

Un personnage peut utiliser l'action *Se tenir prêt* pour subir les dégâts à la place de Lenwë en réussissant un test de DEX de difficulté égale au test d'attaque de l'elfe noir.

Lenwë

Un personnage peut utiliser l'action *Se tenir prêt* protéger le corps de Lenwë en réussissant un test d'attaque opposé à celui de l'elfe noir.



8 - La bataille de Fleck

La bataille du pont de Donze (p 216)

Ajouter 1 unité de soldats, une d'archers, trois d'orcs et deux d'orcs noirs. Les sorts H&D sont plus efficaces que ceux de COF (la boule de feu par exemple), il ne faut pas que les joueurs soient tentés de se faire seuls les orcs et il faut qu'ils perdent des PV.

Orc: C&O p. 241.

Bataille de Fleck

Duels

Lors des duels contre les chefs, un seul PJ peut engager le chef et il doit être escorté par deux autres PJ qui subissent 5d6 de dégâts pour permettre le duel. S'il n'y a qu'un seul PJ qui escorte, le duelliste se prend aussi 5d6 de dégâts. S'il y a plus de 2 PJ en escorte, ils se répartissent équitablement les 10d6 de dégâts et à chaque round, l'un d'eux aura droit à une attaque à distance contre le chef.

Vallée de Duin

16. Chambres de repos (p 238)

Armure de Lizuar = cotte de maille +1 en mithral

Chemises de maille des elfes noirs (p 241)

Remplacer par des chemises de mailles elfiques (CdC, p. 160).

21. Prison (p 242)

Tous les prisonniers ont 1d6+CON PV et 4 points de fatigue.

25. Chambre d'Undigok (p 243)

Rune de feu: DD 15 pour la détecter, effet: 4d10 de dégâts de feu, la moitié si JS DEX DD 15 réussi

Classes de prestige

Ces nouvelles classes sont accessibles uniquement sur formation par un PNJ et ne comportent que six niveaux. Utiliser les règles de multi-classage de H&D.

Chevalier des Marches

Prérequis

Niveau 2.

Force 13 ou Dextérité 13.

Être formé par un Chevalier des Marches.

Dés de vie

d10

Maîtrises

Arcs longs.

Épées longues.

Armures légères et bouclier.

Équitation.

Dé de vie

1d10 (6)

Style de combat

Vous choisissez de vous spécialiser dans un style de combat particulier. Choisissez l'une des options suivantes. Même si vous pouvez choisir un autre style plus tard, vous ne pouvez pas prendre deux fois un même style de combat.

Archerie

Vous gagnez un bonus de +2 aux jets d'attaque quand vous attaquez avec des armes à distance.

Défense

Quand vous portez une armure, vous gagnez un bonus de +1 à votre CA.

Duel

Quand vous maniez une arme de corps-à-corps à une main et aucune autre arme, vous gagnez un bonus de +2 aux dégâts infligés avec cette arme.

Protection

Quand une créature qui se trouve dans votre champ de vision attaque une cible autre que vous qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre, vous pouvez utiliser votre réaction pour imposer un désavantage à l'attaquant sur son jet d'attaque. Vous devez porter un bouclier pour pouvoir utiliser cette aptitude.

Cavalier infatigable

Le chevalier est habitué à couvrir de longues distances à cheval. Au niveau 1, il ignore le premier niveau de fatigue reçu en cas de marche forcée pour lui-même et sa monture.

Au niveau 1, il obtient un avantage à tous les tests d'équitation et à tous les tests en rapport avec la fatigue où l'épuisement. À partir du niveau 3, il est capable de dormir (et d'effectuer un repos court) en restant en selle.

Archer monté

Les monstres où les bandits ne respectent aucun code d'honneur et fuient bien souvent en apercevant le chevalier. Même s'il préfère le combat au contact, le chevalier a dû s'adapter et il a appris à utiliser l'arc (court et long) et l'arbalète légère (il obtient la maîtrise de ces armes). Au niveau 2, une fois par tour, le chevalier a un avantage pour un tir monté.

Patrouilleur

Le chevalier sait être vigilant afin de ne pas tomber dans une embuscade. Au niveau 3, il obtient un avantage aux tests de Perception destinés à éviter une embuscade.



Lorsqu'il est surpris, il est aussi immunisé aux dommages supplémentaires produits par des capacités spéciales basées sur la surprise.

Chasseur de colosses

Le chevalier doit être capable de venir à bout des pires horreurs qui rôdent près des frontières, en solitaire, ou même parfois gêné par quelques paysans effrayés... Au niveau 4, quand il attaque une créature de taille grande ou supérieure avec une arme, une fois par tour, il bénéficie d'un avantage.

Amélioration de caractéristiques

Quand vous atteignez les niveaux 4 et 6, vous pouvez augmenter de 2 la valeur d'une caractéristique de votre choix ou augmenter de 1 la valeur de deux caractéristiques de votre choix. Cette aptitude ne vous permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

Héros des Marches

La renommée du chevalier est telle qu'au niveau 5 il obtient un avantage à tous les tests d'interaction avec des citoyens des Marches. Une fois par tour, au niveau 5, il peut ajouter son modificateur de Charisme au jet d'attaque ou de dégâts d'une attaque portée contre un ennemi des Marches.

Tueur de géants

Prérequis

Niveau 2.

Force 13.

Être formé par un Tueur de géants.

Dés de vie

d10

Maîtrises

Armes de corps-à-corps de guerre.

Toutes les armures

Style de combat

Vous choisissez de vous spécialiser dans un style de combat particulier. Choisissez l'une des options suivantes. Même si vous pouvez choisir un autre style plus tard, vous ne pouvez pas prendre deux fois un même style de combat.

Armes à deux mains

Quand vous faites 1 ou 2 avec un dé de dégâts pour une attaque avec une arme de corps-à-corps tenue à deux mains, vous pouvez lancer de nouveau le dé et vous devez utiliser ce second résultat, même s'il s'agit encore d'un 1 ou d'un 2. L'arme doit avoir la propriété à deux mains ou

posséder la propriété polyvalente pour que vous puissiez bénéficier de cette aptitude.

Défense

Quand vous portez une armure, vous gagnez un bonus de +1 à votre CA.

Réduire la distance

Le personnage est passé maître dans l'art de réduire la distance pour gêner les créatures avec une grande allonge. Il obtient un bonus de +1 à la CA contre les créatures de taille grande, +2 contre les très grandes créatures et +3 contre les créatures gigantesques.

Ventre mou

Quand il atteint le niveau 2, le personnage sait se placer de telle façon à atteindre des parties molles ou vitales, par exemple en passant sous les grandes créatures. Au début de chaque tour, il peut utiliser une action de mouvement (il peut alors se déplacer à mi-vitesse) ou une action bonus pour ajouter son bonus d'Intelligence ou de Sagesse aux dégâts infligés à un ogre ou un géant.

Bûcheron

Quand il atteint le niveau 3, et lorsqu'il utilise une arme à 2 mains (cela peut être une arme à une main, tenue à 2 mains), le personnage inflige +1d6 dégâts aux créatures de taille grande et +2d6 dégâts aux créatures de taille énorme ou colossale (à chaque attaque).

Pieds d'argile

Quand il atteint le niveau 4, le personnage réalise une attaque aux jambes qui inflige des dégâts divisés par deux, mais la créature est Ralentie pour le reste du combat. Cette attaque n'affecte que les créatures humanoïdes de taille grande ou supérieure.

Amélioration de caractéristiques

Quand vous atteignez les niveaux 4 et 6, vous pouvez augmenter de 2 la valeur d'une caractéristique de votre choix ou augmenter de 1 la valeur de deux caractéristiques de votre choix. Cette aptitude ne vous permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

Entre-deux

Quand il atteint le niveau 4, et lorsque le personnage combat au contact plus d'une créature de taille grande ou supérieure, si une créature rate son attaque contre lui et que le résultat du dé du test d'attaque est impair, elle blesse (dégâts normaux) à la place une des autres créatures de grande taille qui est adjacente au tueur de géants.



9 - Les jardins de l'Amertume

1. Forêt sombre (p 254)

Bonus de survie du groupe

Test de SAG (Survie) avec les bonus suivants :

- +2 par profil de rôdeur ou de druide
- +1 par profil de barbare ou de voleur
- +1 par PJ de la race des elfes sylvains / des sylves
- +1 par personnage portant cape et bottes d'elfe
- -1 par personnage en armure métallique
- -1 par PJ de la race des nains
- -1 par profil de magicien ou sorcier
- -2 par profil de guerrier ou paladin

1 - Araignées géantes taille moyenne (5) (p 256)

Remplacer par des araignées de phase (C&O p 294).

8 - Sanglier sanguinaire (1) (p 258)

Remplacer par un sanglier géant (C&O p 322).

11 - Tentores (5) (p 258)

Cf. PNJ.

13 - Ours préhistorique (1) (p 258)

Cf. PNJ.

16 - Barghest et ogres (2) (p 260)

Cf. PNJ.

18 - Guerriers maudits (12) (p 261)

Cf. PNJ.

20 - Sylvanien maudit (p 262)

Cf. PNJ.

Le bosquet sacré - Tur-Am'nach

Arrivée. Remplacer le test de SAG (10) par un test de Perception (SAG) difficulté 10. Remplacer le test de SAG (15) par un test de Nature (INT) difficulté 15.

Trom'Luach

Tigres : tigre à dents de sabre C&O p. 324.

Fruits empoisonnés : 3d6 de dégâts plus état empoisonné (1 min.), JS CON difficulté 15 pour moitié et dégâts seulement.

Le pont des esprits

Pont de bois

Remplacer les tests de DEX par des tests d'Acrobatie (DEX). Utiliser l'hydre C&O p. 193.

L'hydre est désavantagée lorsqu'elle attaque quelqu'un entre les troncs.

Pont maudit

Remplacer le test de CHA par un JS CHA.

Au cœur de la forêt

Utiliser l'araignée géante, C&O p. 295.

Jour 18

JS CON (12) ou un point de fatigue.

Jour 19-20

JS SAG (10) ou un point de fatigue.

Jour 21

JS SAG (12) ou un point de fatigue.

Les jerdins de Ma'Ishar

T. L'Arche de Brume

Remplacer le test d'INT (érudition) d'Histoire(INT).

Remplacer le test d'INT (magie druidique) par un test d'Arcanes, si le personnage n'est pas druide, le test est désavantagé.

Les personnages qui ont reçu la bénédiction d'Ayath'Luach sont avantagés au JS de SAG.

Les dangers des pierres

La bénédiction d'Ayath'Luach donne l'avantage au JS de SAG. Les halfelins obtiennent un bonus de +3. Les personnages qui ont raté leur test lorsqu'ils ont franchi l'arche de Brume sont désavantagés.

D5. Tachette de la Pierre de Feu

Boule de feu 12d6, JS DEX 15

D5. Tachette de la Pierre de Mort

Remplacer le bâton de défense par un bâton des forêts (CdC p. 150).

Broche : permet de relancer un sort divin lancé depuis le dernier repos long. Le niveau du sort doit être inférieur ou égal à la moitié du niveau le plus élevé que le lanceur de sort peut lancer. Requiert une harmonisation.

T. La cité de Ma'Ishar

E1. Marnais

JS CON 15 ou état Empoisonné pendant 24h.

E4. Hall des anciens

Remplacer le test d'INT par un test d'Histoire (INT).

E6. Demeure d'un sorcier

Porte : 30 PV, résistante aux dégâts tranchants, immunité aux dégâts perforants et contondants.



C. Réserve

Remplacer le test d'INT par un test d'Investigation (INT)

§7. Mousaulée

C. Tombeaux

Dans la fumée, les Ombres imposent un désavantage pour être touchées et ont un avantage pour attaquer.

Masse d'anéantissement (CdC p. 172)

Arme +1 (en fonction des PJ)

Le talisman de protection contre le poison rend résistant au poison.

Armure de cuir +2

§8. Temple du Roi-Sorcier.

Bracelets de défense (CdC p. 154)

B. Temple du roi sorcier

Remplacer le test de FOR par un test d'Athlétisme (FOR).

C. Salle de garde.

La hachette requiert une harmonisation.

E. Salle de conjuration.

Ceinture de force de géant des collines (21) (CdC p. 159)

F. Appartement du Grand Sorcier.

Morgenstern +1 de feu. (+1d6 de feu).

Anneau de résistance au feu.

Heaume maudit de vision: requiert une harmonisation.

Vision dans le noir 48 m. Ignore les pénalités de vision dans le brouillard ou la fumée. Avantage aux tests de Perception. Détection la magie et Clairvoyance trois fois par jour. Test de Religion(INT) 20 pour reconnaître le symbole du roi-sorcier.

G. L'autre de M'Balak

Trésor !

Splendide armure de demi-plaque +2 en bronze (ou une cuirasse si cela est plus adapté à un PJ), une paire de bottes de rapidité (CdC p. 152), une potion d'huile éthérée (CdC p. 170), une potion de Soins excellents (8d4 + 8) et 2 potions d'Invisibilité.

Effets personnels de Sarendil.

Chemise de maille elfique +2, une cape et des bottes d'elfe, un large anneau d'or de stockage de sorts (CdC p. 142), fétiche de guérison (Soins des blessures niveau 2, 3 fois par jour), une rapière dont la lame est couverte de runes (rapière +2 radieuse, CdC p. 163).

L'Eimistar, artefact

Objet merveilleux, artefact (harmonisation requise)

Pouvoirs permanents

L'Eimistar confère à celui qui le porte un bonus de +1 à la CA et à son bonus de maîtrise.

Pouvoirs de base

- **Main déployée** : Le porteur ajoute le sort **Mains brûlantes** à sa liste de sorts connus (niveau 1). Qu'il lance des sorts ou non, il peut lancer gratuitement ce sort au niveau 1 une fois par repos long.
- **Pointer du doigt** : Le porteur ajoute le sort **Projectile magique** à sa liste de sorts connus (niveau 1). Qu'il

lance des sorts ou non, il peut lancer gratuitement ce sort au niveau 1 une fois par repos long.

- **Paume ouverte** : Le porteur ajoute le sort **Immobiliser un monstre** à sa liste de sorts connus (niveau 5). Qu'il lance des sorts ou non, il peut lancer gratuitement ce sort au niveau 5 une fois par repos long.

Pouvoirs principaux

Chacun des sorts est utilisable 3 fois par repos long.

- **Caresse sur la joue** : Peau de pierre (niveau 4).
- **Cercle de la main** : Mur de force (niveau 5).
- **Coup de poing** : Boule de feu (niveau 3).

Capacités imposées

- Une fois en place, l'Eimistar ne peut plus être retiré.
- Les **points de vie maximum** du personnage sont réduits de 10 %.
- Si le personnage porte un **anneau** (magique ou non) à la main sur laquelle il enfile l'Eimistar, l'anneau tombe au sol. Le personnage ne peut plus porter d'anneau à cette main.
- Si le porteur ne plaît pas à l'artefact, l'Eimistar lui envoie un cauchemar chaque nuit (la créature prend un point de fatigue chaque nuit et il ne peut plus bénéficier de repos long). La prochaine fois que le personnage tombe à zéro PV, le gant tombe alors de la main du personnage.

Épilogue

Remplacer les glands de pouvoir par des graines de liane chasserresse (comme le sort de niveau 4).

Les épreuves de la lune

Prochaine Lune dans 1d20 + 1d6 nuits. Les échecs ne sont pas soignables via un sort autre que le sort Restauration supérieure ou un effet plus puissant. Ayathh'Luach refusera de les soigner.

Hêtre (Esprit) : JS d'INT difficulté 15.

Chêne (Feu) : JS de CON difficulté 15. Succès : le personnage obtient une résistance au feu. S'il est déjà résistant au feu, il ne gagne rien. Échec : le personnage est brûlant de fièvre (état Empoisonné) jusqu'à la prochaine pleine lune.

Châtaigner (Vent) : JS de FOR difficulté 15. Succès : le personnage est avantagé pour tous les tests lui permettant de résister à des effets menant aux états A terre, Empoigné, Entravé et Repoussé. Échec : le personnage ne se déplace plus qu'à demi-mouvement jusqu'à la prochaine pleine lune.

Sapin (Terre) : JS de SAG difficulté 15. Succès : le personnage gagne un niveau 0 de fatigue qui ne donne pas de malus et est avantagé sur les jets pouvant donner un point de fatigue. Il gagne la maîtrise du JS CON (ou SAG s'il l'a déjà).

If (Mort) : JS de DEX difficulté 15. Échec : coma jusqu'à la prochaine pleine lune. À la fin de cette période, le



personnage doit réussir un JS de CON difficulté 10 ou mourir.



10 - La traversée de Dorn

I. Préparatifs

L'Émistar (p 303)

Entrer en contact : remplacer le test de SAG difficulté 20 par un JS de SAG de même difficulté. Après chaque échec, le personnage gagne un bonus cumulatif de +1.

La proposition de Nicolai

Bracelet de communication (p 308) : il faut réussir un test d'INT (Arcanes) 15 à chaque utilisation. Remplacer le test de CON par un JS de CON. Tenter de désactiver la fonction demande un test d'INT (Arcanes) difficulté 20 ; le même test permet de débloquent une capacité équivalente au sort *Poigne électrique* (MdR p 386, 1d8) trois fois par jour.

Trou portable (p 309) : si une créature s'en prend à l'objet, celui-ci est Résistant à tous les dégâts et possède 30 points de vie.

Jurons de Grabuge

Arrière-Faix de Truie Ladre	Bec à Foin
Bordelière	Bourses molles
Cacoglotte	Chiure de merde
Coprolithe	Cornegidouille
Coquebert	Coureuse de rempart
Enculé de pécore	Fot-en-cul
Foutre dieu	Gore pissouse
Gougnafier	Grippeminaud
Jarnicoton	Jarnidieu
Jocrisse	Maudite patente à gosse
Mangeux de merde	Merdaille
Morte-couille	Nodocéphale
Orchidoclaste	Puterelle
Ribaude	Ventre-dieu
Sacré bordel de vierge enceinte	Truandaille
Tudieu	Résidu d'utérus de...
Putain de merde de bordel à queue	

II - Voyage (p 310)

Convaincre **Grömbarth** de quitter le chemin carrossable demande de réussir un test de CHA (Persuasion) difficulté 15.

Le pont sur le Jovan (p 311) : utiliser le géant de feu (C&O p 155) et 5 molosses infernaux (C&O p 224).

Se nourrir (p 311) : remplacer le test pour ne pas être affaiblit en JS CON difficulté 10, chaque JS raté donne un point de fatigue qu'il n'est pas possible de récupérer tant que le personnage ne mange pas correctement.

Rencontres aléatoires (p 312) : Grömbarth donne un avantage et chaque bête de bât donne -2 au test.

Falèze: Frargard cf. PNJ. Remplacer le test d'INT (artillerie) par un test d'INT (Histoire).

Table des rencontres (p 315)

- 12 orcs noirs + 4 berserckers (cf. PNJ)
- 12 worgs (C&O p 325) + 1 orc d'élite (cf. PNJ)
- 15 orcs noirs + 5 berserckers + 1 orc d'élite (cf. PNJ)
- 4 géants des collines (C&O p 148)
- 6 ogres (C&O p 236)
- 1 géant de feu (C&O p 155) + 4 molosses infernaux (C&O p 224)
- 1 géant de feu (C&O p 155), 2 géants des collines (C&O p 148), 10 orcs noirs (cf. PNJ)
- 20 orcs (C&O p 241) + 2 orcs d'élite (cf. PNJ)
- 1 géant des collines (C&O p 148), 3 ogres (C&O p 236) et 6 worgs (C&O p 325)
- 2 géants de feu (C&O p 155), 4 géants des collines (C&O p 148), 30 orcs noirs (cf. PNJ)

Kaer-Ündün (p 315) : remplacer le test d'INT difficulté 15 pour l'éboulement par un test d'INT (Nature). Remplacer le test DEX (escalade) par un test de FOR (Athlétisme). Remplacer le test de DEX difficulté 10 ou 15 par un test de DEX (Discrétion) de même difficulté.

Keln (p 317) : Unguthoar cf. PNJ.

Felten (p 317) : Ka-Orig cf. PNJ.

Événements (p 319)

Table de rencontres Dorn Nord (d8)

- 1-2. Couple d'animaux géants : élan (C&O p 305), ours préhistorique (cf. PNJ), sanglier (C&O p 322), tigre à dents de sabre (C&O p 324), mammoth (C&O p 312)
3. Meute de 12 worgs (C&O p 325) : ils sont avantagés quand ils attaquent la même cible à au moins 2 contre 1.
4. 4 loups arctiques (C&O p 311)
5. 4 géants des collines (C&O p 148)
6. Géant des pierres (C&O p 151) + 2 ours bruns (C&O p 316)
7. Géant du givre (C&O p 156) + 2 loups sanguinaires (C&O p 312)
8. Jeune dragon blanc (C&O p 83) + sorts

Le cirque des pierres dressées (p 322)

La masse magique est une masse +1 vicieuse (cf. CdC p 143) qui fait +2d6 en cas de coup critique.

Ajouter la lieutenant elfe noire (cf. PNJ) dans l'antre des elfes noirs. C'est elle qui a les épées courtes tueuses de géants. Ajouter aussi 2+ guerriers elfes noirs.



Combat contre Anguthoar (p 323)

Zéniria aide les PJ en tirant 2 flèches par round, pour un total de 10 PV.

Orbe du Roi-Sorcier

JS CHA (15) pour pouvoir utiliser l'orbe.

Il est possible d'utiliser un sort de l'école d'enchantement via l'orbe, mais il faut réussir un JS SAG (15) ou être Étourdi pendant un tour.

Si le résultat d'un de ces tests est un 1 naturel ou inférieur ou égal à 5, le personnage perd conscience pour 1d6 heures, puis s'ajoute 3 points de fatigue, si cela doit l'amener à 6, il meurt. Désormais, pour ce personnage, la difficulté des tests pour utiliser l'orbe augmente de +5, cumulatif.

Timvir (p 325)

Test de Discrétion (DEX) de seuil 10 pour passer discrètement.

III- Le Lac aux Cristaux (p 327)

Le lac

Élémentaire d'eau énorme : cf. PNJ

Nymphe Sitrélide : Cf. PNJ



II - Le pacte du Seigneur des cimes

I - Le col de Jorel (p 332)

Table de rencontre - Serres du Monde (d8)

- 1-2. 1d6 animaux sanguinaires (ours, sanglier, tigre, mammoth, loup, etc. [15])
3. Meute de 8+1d6 worgs (C&O p 325), chaque worg est avantagé quand il attaque la même cible qu'un autre worg. [20]
4. Un loup arctique par PJ, plus 1 (C&O p 311) [20]
5. 4 géants des collines (C&O p 148) [10]
6. Géant de pierre (C&O p 151) + 4 ours bruns (C&O p 316) [10]
7. Géant du givre (C&O p 156) + 4 loups sanguinaires (C&O p 312) [15]
8. Géant du givre (C&O p 156) + 3 loups arctiques (C&O p 311) [15]

Le col (p 332 -334)

Remplacer les 3 tests de dextérité par des tests de FOR Athlétisme avec malus d'armure (pas de bonus de survie). Remplacer le test de SAG (vigilance) par un test de SAG (Perception).

La forteresse de Jorel (p 335)

1. Chemin d'accès et abords enneigés (p 335)

Remplacer le test de DEX ou de FOR par un jet de sauvegarde.

2. Passage et herses (p 336)

Remplacer le test de DEX par un test de DEX (Acrobatie).

3. Tanière des loups des glaces (p 336)

4 loups arctiques (C&O p 311)

4. Poste de garde (p 336)

Double porte : 50 PV une hache fait des dégâts normaux, résistante aux autres armes tranchantes et aux armes contondantes, immunisé aux armes perforantes.

5. Salle de vie (p 337)

A. Porte. Remplacer le test d'INT 12 par un test d'INT (Investigation) 15.

7. Chambre de Jorel (p 337)

Repérer le piège du coffre : INT (Investigation) 20

Désamorcer le piège du coffre : DEX (Subterfuge) 10

Éviter le piège du coffre : JS DEX 20 pour demi-dégâts

Contenu du coffre : 857 PO et 15 gemmes à 100 PO.

Géant du givre : cf. C&O p 156

Jorel : cf. PNJ

II - La vallée des Morderem (p 339)

Table de rencontre

- 1 Géant de pierre (1d3) (C&O p 151)
- 2 Géant des collines (1d6) (C&O p 148)
- 3-4 Ogres (2d4) (C&O p 236)
- 5-7 Patrouille : 3 ogres (C&O p 236) et 3 worgs (C&O p 325)
- 8 Worgs (3d4) (C&O p 325)
- 9 Lion des montagnes (1). Utiliser le Tigre à dents de sabre (C&O p 324)
- 10 Chimère (1d2) (C&O p 142)
- 11 Ours brun (1d2) (C&O p 316)
- 12 Manticore (1d3) (C&O p 216)
- 13 Hippogriffe (1d6) (C&O p 186)
- 14 Loup arctique (1d6) (C&O p 311)
- 15 Basilic (1d2) (C&O p 34)
- 16 Nain des montagnes (1d4). Utiliser Roturier (C&O p 338)
- 17 Griffon (1d6) (C&O p 177)
- 18 Béhir (1) (C&O p 35)
- 19 Vouivre (1d2) (C&O p 288)
- 20 Roc (1) (C&O p 251)

T1. Taverne de surveillance

Ajouter deux loups arctiques.

T2. Taverne des réserves (p 340)

Acolyte de Xyrufa : cf. PNJ.

T3. Taverne communes (p 341)

Imposant géant de pierre : cf. PNJ.

T4. Taverne sacrée (p 341)

L'endroit est gardé par **4 géants** des collines.

Xyrufa vient y prier en compagnie de **six ogres**.

Trésor : remplacer la ceinture d'endurance de l'ours par un ceinturon des nains (CdC p 159). 562 PO.

Le camp fortifié et ses alentours (p 341)

Les patrouilles sont composées de 3 ogres (C&O p. 236) accompagnés de 3 worgs.

1. Palissade et tours de gardes (p 342)

Test d'Athlétisme FOR 10 pour grimper (pour les deux).

5. Quartier de Vulbar (p 343)

Vulbar : cf. PNJ

Les trois ogresses ont les caractéristiques d'un ogre standard (C&O p 236).



Trésor : Hache-Tonnerre est une hache à deux mains +1 qui peut délivrer 2d6 dégâts de foudre supplémentaires, 3 fois par jour (harmonisation requise). Deux potions (CdC p 178) de Soins excellents (8d4+8), une de Soins suprêmes (10d4+20), une d'amitié avec les animaux, une de forme gazeuse, une de résistance au feu et une de résistance au froid.

14. Chambre de Xyrufa (p 345)

Sac sans fond : CdC p 184. Remplacer le marteau par une masse d'anéantissement (CdC p 172). Remplacer les potions par une potion de force des géants des collines (21), et une de Soins excellents (8d4+8) (CdC 178).

Le camp de réfugiés (p 347)

Voir PNJ pour les nains et Darène Norderem.
Fosses munies de pieux : détection avec un test de SAG (Perception) 18 ou d'INT (Investigation) 15. Désamorçage avec un test de DEX (Escamotage) 5. JS DEX 15 pour diviser les dégâts par 2.

M1. Mine abandonnée (p 348)

Mettre 4 ou 5 ogres (C&O p. 236) au lieu de 3.
Chef ogre : 80 PV

M3. Mine d'or (p 348)

Mettre 7 ogres (C&O p. 236) au lieu de 5.
Gluum : cf. PNJ

M4. Mine d'argent (p 348)

Mettre 10 ogres (C&O p. 236) au lieu de 8.
Molok : cf. PNJ

M5. Mine de fer (p 349)

Mettre 6 ogres (C&O p. 236) au lieu de 5.

T2 Tunnel minier (p 349)

6 araignées de phase : cf. C&O p 294-295.
Apparaître à côté de sa victime donne un avantage.

Berserac ~ Entrée nord (B1) (p 354)

3. Hall d'entrée (p 354)

Mettre 5 ogres (C&O p. 236) au lieu de 2.
Gobelours : C&O p 167

B. Coupe jambe. La victime doit réussir un JS de CON de difficulté [10 + dégâts subis] ou voir sa vitesse divisée par deux pour 24 heures (ou jusqu'à obtenir un sort de Restauration inférieure).

D. Palier piégé. JS de DEX difficulté 20 pour ne pas chuter. Monter sur le toboggan à pied vers les portes nécessite un test de FOR (Athlétisme) difficulté 20 tous les 3 m ; et toutes les attaques contre cette personne se font à avantage.

5. Couloir vers la ville (p 355)

Détecter le passage secret : SAG (Perception) difficulté 15.
L'ouvrir : INT (Investigation) difficulté 20.

8. Salle d'armes (p 355)

Le sergent est accompagné de 6 gobelours (C&O p. 167), le chef de 4.

10. Quartier du chef (p 356)

Le trésor contient un parchemin de Lever une malédiction (CdC p 174) et une potion de vol (CdC p 178).

Berserac ~ Les forges (B2 ~ p 358)

Se faufiler discrètement demande un test de DEX (Discrétion) de difficulté 10.

3. Contremaître (p 359)

Cf. PNJ.

6. Réserve d'or (p 359)

Porte : 40 PV une hache fait des dégâts normaux, résistante aux autres armes tranchantes et aux armes contondantes, immunisé aux armes perforantes.

7. Ancienne réserve (p 359)

Duergar : C&O p 134
Leader duergar : cf. PNJ

8. Contremaître (p 360)

Cf. PNJ

11. Ascenseurs (p 361)

Remplacer les tests de DEX par des tests de FOR (Athlétisme).

13. Mécanismes d'ouverture (p 361)

B. Herses

Herses : 50 PV les armes contondantes font des dégâts normaux, résistante aux autres armes tranchantes, immunisé aux armes perforantes.

Berserac ~ Hall des Aigles (B3) (p 362)

Guerrier elfe noir : cf. PNJ du scénario 8.

Guerrière sacrée : cf. PNJ guerrière elfe noir du scénario 8.

2. Salle de garde (p 363)

7 elfes noirs

3. Quartier des femmes (p 363)

A. Dortoir des guerrières sacrées (p 363)

Piège : détection avec INT (Investigation) difficulté 20, désamorçage avec test de DEX (Escamotage) difficulté 10, poison 4d6 et état Empoisoné (1 min.) ou moitié dégâts si JS de CON 15 réussi.

Coffre 1 : 115 pa, 25 po, potion de Clairvoyance (CdC p 177), potion de résistance au froid (CdC p 178).

Coffre 2 : 75 pa, 18 po, grande potion de Soins supérieurs (3 doses, 4d4+4).

Coffre 3 : 28 pa, 22 po, un saphir valeur 100 po, potion de vitesse (CdC p 178).



Coffre 4 : 62 pa, 10 po, 10 carreaux +1 tueurs de vermine (+3d6 de dégâts contre les insectes).

B. Chambres des acolytes (p 363)

Julzébelle et Xavanée : cf. PNJ

C. Temple de Maëdra (p 363)

Porte : 30 PV une hache fait des dégâts normaux, résistante aux autres armes tranchantes et aux armes contondantes, immunisé aux armes perforantes. JS CON difficulté 15 ou être dans l'état Empoisonné (1 min.) et subir 6d6 de dégâts. JS réussi : demi-dégâts.

Nuée d'araignées venimeuses : cf. PNJ

Dague de pierre : JS de SAG difficulté 15 ou être maudit jusqu'à ce qu'un sort de Lever une malédiction soit lancé sur la cible maudite. Tant que la cible est maudite, elle doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse 15 au début de

chacun de ses tours. Si elle le rate, elle gaspille son action du tour et ne fait rien.

D. Chambre (p 364)

Melviria : cf. PNJ

4. Salle à manger (p 365)

A. Réserve et chambre

Mamba : cf. PNJ

5. Salle de torture (p 365)

Nuée de frelons : cf. PNJ

6. Salle des entrevues (p 366)

Remplacer le test d'INT (Héraldique) par un test d'INT (Histoire).



12 - Les secrets d'Anathazerin

Anathazerin – Généralités (p 372)

Trouver le chemin : test de SAG (Survie) difficulté 15.

Ne pas être emporté par le courant : test de FOR (Athlétisme) difficulté 10.

B. La caverne des trolls (p 379)

Chef troll : cf. PNJ.

Trésor

Casque d'esquive. Harmonisation requise. Une fois par repos court, le porteur du casque d'esquive peut utiliser sa réaction pour imposer un désavantage sur une attaque qui vient de le toucher. Une fois par repos long, le porteur peut diviser par deux des dégâts causés par une arme ou un effet demandant un jet de sauvegarde de Dextérité. Deux armes +2 (un arc court et un arc long).

C. Ancienne auberge (p 379)

Test de Discrétion (Dextérité) 10 ou 5.

D et E. Les forteresses aviaires (p 380)

Remplacer les bottes de chute ralentie par un anneau de légèreté (CdC p 140).

F. Commanderie (p 381)

Lames-en-peines : cf. PNJ

17. Remise bloquée (p 384)

Plafond : JS Dextérité 18 pour diviser les dégâts (4d6) par 2.

Coffre : 2 potions de soins supérieurs (4d4+4 PV) et un carquois efficace (CdC p 156)

G. Les tours de sorcellerie (p 385)

Spectre majeur : cf. PNJ

H. Cirque (p 385)

Couple de behirs : cf. C&O p 35.

I. Conclave des mages (p 386)

Défense : remplacer le sort Prison végétale par Enchevêtrement (MdR p 352) DD 20.

Passages secrets (marge p 386)

Salles 7, 8 et 13 test de Perception DD 20 pour remarquer un passage secret ; Investigation DD 10 en cherchant.

Salles 14, 15 et 19 seul un test d'Investigation DD 15 permet de trouver les passages secrets.

L. Citadelle (p 386)

3 driders : cf. C&O p 127.

M. Sanctuaire des rois

2. Hall des ancêtres (p 387)

Guerrier drow : cf. PNJ

3. Bassin aux lions (p 388)

Pieuvre géante : cf. PNJ

7. Sortie secrète (p 389-390)

Guerrier drow : cf. PNJ

Investigation DD 20 pour trouver le passage. La porte a 15 PV et est résistante aux dégâts tranchants, immunité aux dégâts perforants et contondants.

8. Quartier des gardes (p 390)

Guerrier drow : cf. PNJ

12. Salle effondrée (p 390)

Se dégager seul : 3 tests d'Athlétisme DD 25.

13. Poste de garde (p 390)

Guerrier drow : cf. PNJ

14. Chambre des gardes (p 390-391)

Guerrier drow : cf. PNJ

15. Chambre secrète (p 391)

Jameril : cf. PNJ.

16. Vigile (p 391)

Guerrier drow : cf. PNJ

18. Gardes (p 391)

Guerrier et guerrière drow : cf. PNJ

19. Pièce moisie (p 391-392)

Squelette troll : cf. PNJ

20. Portes célestes (p 392)

Test de Nature DD 15 pour reconnaître le ciel du Mitan. La décharge d'énergie pure inflige 2d6 dégâts de Force.

21. Chambre des Anciens (p 393)

Harmonisation requise pour tous les objets magiques.

Sélenne. Cape de passe muraille : Le porteur de cette cape est immunisé aux états Empoigné, Entravé et Paralysé. Une fois par repos court, il peut lancer le sort



Passe muraille mais seul le porteur peut utiliser le passage qui disparaît dès que le porteur est passé.

Solar. Bandeau d'intelligence (cf. CdC p 148) donnant une Intelligence de 20.

Dénora. Gants de guérison (inchangé)

Trenner. Ceinture du temps : le porteur peut utiliser le sort Hâte (MdR p 361) trois fois par jour par une action et le sort Arrêt du temps (MdR p 325) une fois par jour par une action.

Arcanna. Sceptre de pouvoir : il permet de lancer les sorts Détection de la magie (MdR p 346), Invisibilité (MdR p 365), Lumière (MdR p 372) et Vol (MdR p 412), chacun trois fois par jour en une action. Il faut être capable de lancer des sorts de niveau au moins équivalent au sort utilisé. Si le porteur est déjà capable d'utiliser ces sorts, il peut les lancer par une action bonus trois fois par jour (il est toujours limité à un sort par tour).

Gaëlm. Luth des armes dansantes : permet le sort Arme spirituelle (MdR p 324) trois fois par jour. Si un barde utilise l'instrument, deux armes sont invoquées à chaque fois que le sort est lancé et il obtient un avantage à ses jets d'attaque magique chaque fois qu'il utilise le Luth pour lancer un sort.

Mélenna. Arc court runique : Cet arc de bois blanc +3 porte une Rune de puissance permettant d'infliger le maximum de dégâts une fois par combat. Quand le tireur a effectué une action d'attaque avec cet arc, il a la possibilité d'utiliser son action bonus pour tirer une flèche supplémentaire.

Gorom. Cuirasse de bronze : cuirasse +2. Son porteur peut lancer le sort Peau de pierre (MdR p 385) trois fois par jour par une action bonus (il est toujours limité à un sort par tour).

Anneau des Rois. CA et JdS +3. Lance automatiquement, chaque round, le sort Charme-personne (DD 20) sur tous les elfes dans un rayon de 30 mètres en commençant par le plus proche. Les elfes de Dangerosité 8 ou plus, ou de niveau 8 ou plus ne sont pas affectés. La somme des Dangerosité et niveaux affectés ne peut pas dépasser 50.

23. Taverne martiale

Trésors : Porté par Qnadahile (cf. PNJ).

29. Temple de Maëdra (p 397)

Araignée sabre : cf. PNJ.

Djelila : cf. PNJ.

30. Fosse (p 398)

Test d'Athlétisme DD 15 pour descendre.

31. Toiles (p 398)

Araignée sabre : cf. PNJ.

34. Portier

Géant des collines : cf. C&O p 148.

Rétribution divine (encart p 403)

Arme +2, pouvant changer de forme en une action (test de Sagesse 15). Elle inflige +1d8 de dégâts radiants supplémentaires. Une fois par jour, chaque, le porteur peut utiliser le sort Vol (avec des ailes angéliques) et Appel de la foudre.

Aïdé (p 404)

Aïdé est un Solar (C&O p 28).



13 - La pacification de Krön

Une arrivée impeccable... (p 410)

Remplacer le test de CON par un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, le personnage est dans l'état Empoisonné.

Potion de Sang de l'Arbre-Cœur (p 412)

Remplacer le bonus de +5 en DEF et à tous les tests de résistance à la nécromancie par un bonus de +1 à la CA et l'avantage à tous les jets de sauvegarde contre la nécromancie.

La mission (p 413)

3 billes de force: une bille crée un dôme de force inamovible (cf. sort Mur de force, MdJ p 379) de 3 mètres de rayon pendant 10 tours.

Remplacer les **grandes potions de soins modérés** par des potions de soins suprêmes (10d4 + 20).

Révélation (p 414)

Remplacer le test de CHA de difficulté 10 ou 15 par un test de Persuasion.

II - Krön Magar

Remplacer le **test de Chance** par un simple test de 1d20 (modifiable par la Destinée (cf. MdJ p 248)).

Les scorpions géants de la région sont particulièrement vigoureux (cf. PNJ).

Tant que Shade (Cf. PNJ p 5) est sur le dos du scorpion, le chaman est désavantagé pour attaquer le loup.

A - Temple du Roi- Scorpion

2. Grande nef

Mettre 4 gardes (Cf. PNJ).

Les gardes évitant de regarder la statue sont désavantagés pour leurs attaques et les attaques contre eux sont avantagées.

T - Puits de la gardienne

Remplacer le test de DEX (escalade) par un test de FOR (Athlétisme).

Toute créature qui pose le pied à la surface de la toile de la gardienne est immédiatement Entravée à moins de réussir un jet de sauvegarde de Force difficulté 15 à chaque tour.

Le sanctuaire

Portes de Maëdra

30 PV, immunisées aux dégâts contondants et perforants, résistantes aux dégâts tranchants.

Remplacer le test de FOR par un test de FOR (Athlétisme).

Délivrer Rodrick/Emarin

Remplacer les tests de FOR par des tests de FOR (Athlétisme) de même difficulté.

Le choc des titans II, le retour de Médreï

Remplacer le test de DEX par un Jet de sauvegarde de Dextérité. Si le JS est raté, la victime est comme sous l'effet du sort Lenteur (MdR p 369) jusqu'à ce qu'elle utilise une action pour se libérer.

Le choc des titans III, la vengeance de Médreï

Pour l'explosion de Médreï, remplacer le test de DEX par un Jet de sauvegarde de Dextérité et le test de CON par un Jet de sauvegarde de Constitution.



14 - Généralités

Conseils et mises en garde

Après le niveau 1, afin d'avoir une opposition qui tienne la route, il faut augmenter le nombre d'adversaires par rapport à ce qui est écrit et ne jamais laisser un boss seul. Donner des capes et bottes elfiques à tous les PJ les rend quasiment invisibles. A éviter donc. De même leur donner des armures améliorées peut rendre certaines classes intouchables ou presque (guerrier et

paladin principalement). Donc limiter les bonus de CA est nécessaire.

Il faut interdire le don Vigilant (MdR p. 254) qui pare à toute attaque surprise et révèle tout.

Récompenses

Transformer les récompenses en PA par des PO.