



DRAGONWYR

PAR CHRISTOPHER PERKINS

Wyrmspotting

Illustrations de Terry Dykstra.
Cartographie par Diesel

Chris Perkins est passé de contributeur régulier de DUNGEON® Adventures à rédacteur en chef. Il n'est pas vrai que l'éditeur a insisté pour qu'il se rase la tête pour ce travail.

« Dragonwyr » est une aventure AD&D® conçue pour quatre PJ ou plus de niveaux 7 à 10 (environ 45 à 50 niveaux au total). Ce module peut être joué comme une aventure autonome ou comme la suite de « Wyrmsmere », qui a été publiée dans DRAGON® Magazine Annuel #1. Le groupe d'alignement prédominant bon devrait inclure une variété complète de classes de personnages, un druide ou un ranger s'avèrerait particulièrement utile.

« Dragonwyr » commence dans la ville fortifiée de Neriendor, un lieu familier à ceux qui ont terminé « Wyrmshire ». Les PJ sont engagés par Aryzon Silvercloud (un fournisseur d'équipement d'aventure) pour figer le sort du dragon vert Toxin. L'ennemi vert de Neriendor n'a pas été vu depuis de nombreux mois, et Aryzon veut des informations sur les allées et venues de Toxin et ses activités actuelles. Les PJ devraient rechercher des signes du dragon vert dans les bois à l'ouest de Neriendor, emportant avec eux la *Griffe de Cristal d'Aryzon* - un objet magique capable de détecter les dragons maléfiques dans un rayon de 1,5 km. Équipés de *potions de contrôle de dragon vert* (fournies par Aryzon), les PJ doivent s'aventurer dans le repaire de Toxin et utiliser ces potions pour la contraindre à révéler ses véritables intentions. S'ils réussissent, les PJ apprennent que Toxin a volé deux œufs de dragon rouge et qu'elle prévoit de les transporter en secret à Neriendor sans se faire remarquer. Une fois les œufs soigneusement à l'abri, Toxin a l'intention d'informer les parents dragons de l'emplacement des œufs et de laisser les dragons rouges raser la ville de Neriendor avec leur souffle ardent.

Pour les joueurs

A la frontière se trouve la ville fortifiée de Neriendor, ses palissades offrent un bastion contre les monstres dangereux et la tyrannie froide de l'hiver. Dehors, le vent déchire vos vêtements lourds, diminuant en une brise lorsque vous passez les portes. À l'intérieur des murs de la ville, seuls les tas de neige sur les toits et les flocons duveteux tombant du ciel gris vous rappellent la rigueur du temps.

Frigorifiés et affamés, vous trouverez le répit dans une auberge familière. Le lendemain, le ventre plein et les bottes sèches, vous visitez la boutique d'aventuriers d'Aryzon Silvercloud. Le propriétaire demi-elfe vous salue chaleureusement, bien que ses cheveux argentés et ses yeux bleus perçants rappellent encore plus la saison froide de l'hiver. Le message que vous avez reçu à l'auberge la veille était clair : Aryzon a besoin de héros courageux pour mener à bien une quête périlleuse, et vous êtes les meilleurs candidats de la ville.

Pour le MD

Aryzon Silvercloud est un commerçant bienveillant de matériel d'aventure et un véritable puits des traditions locales. Personne à Neriendor ne sait qu'Aryzon est la progéniture d'un dragon mâle argenté et d'une femelle dragon des nuages. Il se fonde avec les humains et demi-humains de Neriendor sous l'apparence d'un demi-elfe d'âge moyen, préservant secrètement la ville contre le mal. Pour des informations complètes sur les antécédents d'Aryzon, le DM peut se référer à « Wyrmshire » dans DRAGON® Magazine Annuel #1.

Aryzon Silvercloud (dragon adulte mature argenté/des nuages) : INT géniale (18) ; AL LN ; CA 5 ; VD 9, vol 36 (C), saut 3 ; DV 17 ; pv 102 ; TAC0 4 ; AT 3 + spéciales ; Dg 1D10+7/1D10+7/3D12+7 ; AS souffle de glace (47x10x10 mètres ; Dg 8d6+14) ou nuage paralysant (17x12x12 mètres ; durée 1D8+7 rounds), coup de queue, ailes, coup de pied, sorts ; DS forme gazeuse (CA -8 ; VD vol 12 (A) ; RM 50%), immunité au froid, sorts ; RM 35% ; T G (longueur 28m., queue 12m.) ; ML 17 ; PX 22000 : MM/79 (dragon, argenté), MM/81(dragon, nuage).

Sorts (lancés au 9^{ème} niveau) : *jet de couleur, compréhension des langages ; détection alignement ; image miroir, clairvoyance, protection contre les missiles normaux.*

Capacités de Dragon : *appel de la foudre (2x/j), contrôle des vents (2x/j), création d'eau (2x/j), contrôle du temps (1x/j), chute de plume (2x/j), obscurité (3x/j), autométamorphose (3x/j), brouillard dense (2x/j), nuage puant (2x/j), mur de brouillard (1x/j).*

Aryzon et le dragon vert Toxin sont des adversaires acharnés. En fait, la présence d'Aryzon à Neriendor est la seule entrave qui empêche Toxin de troubler les citoyens locaux. Au fil des années, le dragon vert a appris à rester à l'écart de Silvercloud. La prudence de Toxin ne l'a cependant pas empêchée de concocter des plans pour terroriser la ville fortifiée, mais Aryzon offre rarement à son ennemi « verdoyant » l'occasion d'accomplir ses sinistres ambitions.

Aryzon envoie régulièrement des groupes d'aventuriers bien armés dans le domaine boisé de Toxin pour contrecarrer ses machinations maléfiques et garder le dragon vert occupé. Cet effort a aidé à préserver la paix à Neriendor, malgré la présence inflexible de Toxin dans les bois voisins. Aryzon lui-même reste dans la ville pour s'assurer que Toxin ne fait pas d'avancées flagrantes.

Au cours des derniers mois, Toxin a été attentive à la préparation de son plan ultime. Elle a attendu le bon moment pour voler deux œufs de dragon rouge dans leur repaire au sommet de la montagne, à Flamerule et Ashfyre, deux dragons rouges qui ont récemment emménagé dans la chaîne de montagnes à l'ouest de Neriendor. Une fois ces œufs de dragons dans ses griffes, Toxin prévoit de les introduire secrètement et discrètement à Neriendor, puis de faire fondre les dragons rouges à l'emplacement des œufs. Pour acheminer les œufs, Toxin a fait appel à ses hommes de main sangliers-garou. Ces sbires maléfiques ont déjà visité Neriendor sous forme humaine et savent où cacher les œufs afin qu'ils ne soient pas vus des habitants. Toxin sait que les dragons rouges ont des tempéraments de feu, et elle pense qu'ils détruiront Neriendor que leurs œufs soient retrouvés sains et saufs ou non. Aryzon sera forcé de défendre la ville, le rendant affaibli ou mort au moment où Toxin se précipitera finalement pour piller la nourriture et les richesses de Neriendor.

Aryzon n'est pas au courant du dernier projet de Toxin, mais il s'inquiète des récents rapports. L'arrivée des dragons rouges présente une nouvelle menace, tandis que les observations du dragon vert ont diminué de manière mesurable, ce qui conduit Aryzon à soupçonner que des problèmes pourraient se préparer. Une hypothèse est que Toxin, se sentant menacée par l'arrivée des dragons rouges ou fatiguée de l'hiver rude, s'est enfuie vers un endroit plus sûr et plus chaud. Compte tenu de la nature sédentaire de Toxin, Aryzon doute que ce soit le cas et soupçonne qu'elle ne complotte quelque chose de néfaste. C'est pour cette raison qu'il prévoit d'envoyer des aventuriers qualifiés sur le territoire du dragon vert afin de mettre à jour son dernier plan.

Si les héros ont terminé « Wyrmsmere », ils pourraient avoir des objets utiles en leur possession. Le premier est la *Griffe de Cristal d'Aryzon* (voir fin de scénario) remise aux personnages par le dragon lui-même. Les autres objets sont trois *potions de contrôle des dragons verts* récupérées lors de la mission « Wyrmsmere ». Selon toute vraisemblance, les potions ont été remises à Aryzon à la fin de « Wyrmsmere », auquel cas Aryzon donne au groupe les trois potions à utiliser contre Toxin. Si les héros rencontrent Aryzon pour la première fois, il leur fournit non seulement les potions, mais leur prête également la *Griffe de Cristal*. S'il ne peut pas la leur offrir en récompense de leur aide, Aryzon demande aux PJ de terminer la quête comme « une faveur, pour le bien de la ville ». Quels que soient les objets qu'ils prennent dans le trésor de Toxin, ils leurs appartiendront.

La mission du groupe est d'affronter Toxin et d'utiliser les *potions de contrôle des dragons verts* pour mener un interrogatoire en règle. Leur but est de découvrir le dernier plan du dragon et, si possible, de le contrecarrer. Aryzon connaît l'emplacement du repaire de Toxin, mais ne peut pas prévoir les périls auxquels le groupe sera confronté en route. Il transmet les informations suivantes :

- Toxin est un vieux dragon, aigri par ses échecs répétés à piller la ville de Neriendor. Elle est par ailleurs recluse, complotant des moyens d'accroître sa richesse sa domination.
- L'œil gauche de Toxin est affublé d'une cataracte, mais elle est par ailleurs en bonne santé. Elle a la capacité d'un sorcier à lancer des sorts, parle couramment plusieurs langues et feint souvent d'être blessée pour donner à ses ennemis un faux sentiment de sécurité.
- Le dragon vert vit dans les ruines du Monastère Archaques, caché dans les bois à l'ouest de Neriendor. Les moines bienveillants qui occupaient autrefois le monastère ont été dévorés par le dragon il y a plus de 10 ans. Les chasseurs vivant à l'extérieur des murs de Neriendor nomment ces ruines Dragonwyr, nom que Toxin a depuis adopté elle-même.
- Toxin a réduit en esclavage un certain nombre de monstres des bois, dont beaucoup protègent son repaire contre les intrusions. Le dragon a peu (voire aucun) serviteurs de confiance, mais elle « honore » parfois un homme de main loyal en le choisissant comme son familier. Le dragon est capable d'espionner ses autres sbires à travers les yeux de ce familier.
- Au fil des années, Aryzon a envoyé d'autres groupes pour espionner Toxin. Certains ont péri, attirés par le trésor du dragon et forcés à entrer en conflit direct avec elle. Ceux qui ont survécu ont observé la nature fourbe et perfide de Toxin dans la façon dont elle traite ses sbires et torture ses captifs.
- Toxin est connu pour utiliser plusieurs objets magiques de son trésor, et parmi ceux-ci une petite collection de *pierres ioun* et d'anneaux magiques.

A la recherche de Toxin

Vous quittez Neriendor le lendemain de votre rencontre avec Aryzon. Votre nourriture et votre équipement au besoin sont refournis, et une fois de plus vous sortez dans le froid.

La touche glacée de l'hiver vous accueille alors que vous franchissez les portes de la ville et partez à la recherche de Toxin. Le chemin des chasseurs qui mène aux bois de l'ouest est enseveli sous une épaisse couche de neige. Les arbres qui marquent la lisière de la forêt vacillent sous le poids de la glace farouchement accrochée à leurs branches.

En parcourant ce paysage sombre, vous vous retrouvez à chercher un abri contre le vent violent et les bourrasques de neige poudreuse.

Le jour fait place au crépuscule et le froid devient encore plus vif lorsque les étoiles apparaissent dans le ciel qui s'assombrit. Blottis autour d'un feu de camp crépitant, vous planifiez votre route à travers les bois vers le monastère Archaques déchu, connu des habitants sous le nom de Dragonwyr. Le plus féroce des ennemis vous y attend, patientant dans le froid glacial. Un demi-sommeil frissonnant empiète, suivi d'un bref répit matinal avant de continuer à travers la colère amère de l'hiver.

Le voyage vers le repaire de Toxin est en effet périlleux. Le trajet vers Dragonwyr prend trois jours et deux nuits à pied à travers un terrain inconnu et guère praticable. Il y a deux rencontres prévues le deuxième jour détaillées dans les sections « Trappeurs de fourrures » et « les tueurs du froid » ci-dessous. Si les PJ veulent voler jusqu'à Dragonwyr par magie, ignorez ces deux rencontres. Cependant, une telle décision ne fait que priver les PJ d'une opportunité en or pouvant mettre un sérieux frein aux plans de Toxin.



Trappeurs de fourrures

Cette rencontre a lieu le matin du deuxième jour. La seule indication du danger est la *Griffe de Cristal d'Aryzon*, qui devient soudainement rouge rubis vif. (Si la griffe a été emballée, cet indice important peut ne pas être révélé.) Le changement de couleur de la griffe indique la présence d'un dragon rouge à moins d'un mile. Cette alarme pourrait être une source de soupçons et inciter les personnages à observer dans le ciel avec inquiétude.

Environ 20 minutes après que la griffe d'Aryzon ait changé de couleur, les personnages croisent la route de quatre trappeurs costauds qui retournent à Neriendor avec un traîneau rempli de fourrures et de peaux d'animaux. Les trappeurs ne s'imposent sur le groupe d'aucune façon que ce soit ; ils veulent seulement ramener leurs marchandises à Neriendor le plus rapidement possible.

À travers le rideau de neige, vous voyez quatre silhouettes s'approcher. Ils ont l'air humains, mais c'est difficile à dire à cette distance. Il semble qu'ils traînent quelque chose de grand et de lourd derrière eux. Au fur et à mesure qu'ils se rapprochent, vous voyez que ce sont en effet des humains. Les quatre hommes sont larges d'épaule et forts, vêtus de peaux d'animaux. Ils tirent un traîneau de fortune sur lequel sont empilées des fourrures et des peaux d'animaux. Les trappeurs barbus ont des lances en bandoulière sur le dos et des cornes d'orignal attachées à leur ceinture. Ils grommèlent vers vous en passant – une simple salutation, mais pas particulièrement joyeuse.

Les fourreurs sont en fait des sangliers-garou se dirigeant à l'est vers Neriendor. Enfouis sous le lourds tas de fourrures et de peaux se trouvent deux œufs de 10 centimètres de diamètre de teinte rousse brûlée (œufs de dragon rouge). Si les personnages leur demandent de s'arrêter, les fourreurs gémissent d'épuisement et obtempèrent. Ils relâchent leurs cordes et regardent le groupe avec des yeux fatigués. Interrogé, le fourreur nommé Neldryd dit : « Nous allons à Neriendor pour vendre nos marchandises, amis. Trois semaines dans le froid, et tout ce que nous avons à présenter, ce sont ces fourrures galeuses ! ».

Avec un sourire affamé, le fourreur nommé Feryk ajoute : « Tout ce à quoi je peux penser, c'est de retourner à Neriendor et me coller les pieds près d'un feu chaud ! », ce à quoi les autres fourreurs sourient maussadement. Si les personnages demandent des informations aux fourreurs, les sangliers-garou peuvent confirmer que le groupe se dirige dans la bonne direction, que Dragonwyr est une vieille ruine occupée par un « vrai méchant » dragon vert et ses bugbears, et que des dragons rouges ont été vus volant au-dessus des montagnes lointaines. « Lézards de feu sanglants ! » grogne Neldrys. « On pourrait utiliser un peu de leur haleine brûlante en ce moment, je vous le dis ». S'en suivent des rires plus fatigués alors que les fourreurs continuent leur chemin. Les sangliers-garous deviennent belliqueux si les PJ trifouillent leurs fourrures. Si les personnages découvrent les œufs, Neldryd dit « Ce sont des œufs d'aigle géants, ami. Un petit montant sympathique à Neriendor si nous les ramenons en un seul morceau. Ils attaquent les personnages si la vraie nature des œufs est découverte. (Les dragons rouges non éclos sont la cause du changement de couleur de la griffe de cristal, il n'y a pas d'autres dragons rouges dans les environs). Idéalement, les personnages ne devraient pas trop se préoccuper des fourreurs ou de leur traîneau.

Le MD devrait jouer les fourreurs comme des chasseurs bienveillants revenant d'une longue et difficile incursion. Le groupe aura une autre rencontre avec les sangliers-garou plus tard. Si un combat éclate, le MD ne devrait pas tirer trop de coups. L'aventure peut se poursuivre même si les sangliers sont vaincus ici, bien que les personnages puissent être encombrés d'une paire d'œufs de dragon rouge qui doivent être maintenus relativement chauds.

Sangliers-garou (4): INT moyenne (9) ; AL N(M) ; CA 4 ; VD 12 ; DV 5+2 ; pv 37, 34, 32, 31 ; TAC0 15 ; AT 1 ; Dg 2d6 ou par type d'arme +2 (bonus de Force 18) ; AS lycanthropie ; DS armes en argent ou magiques pour toucher ; T M ; ML 13 ; PX 650 ; MM/235 (lycanthrope) ; lance. Leurs noms sont Neldryd, Feryk, Grendyl and Sterrym, et ils ne portent rien de valeur.

Les tueurs du froid

En fin d'après-midi le deuxième jour, les personnages passant une congère glacée découvrent trois loups d'hiver déchirer la chair chaude d'un wapiti glacé. Les loups, irrités par le dérangement attaquent immédiatement.

Les loups d'hiver sont contrôlés par un géant des bois maléfique, un humanoïde de presque 3 mètres de haut portant d'épaisses fourrures animales et une paire de cornes de taureau. Le géant a laissé les loups se nourrir mais revient au premier signe de problème, apparaissant trois rounds après que les loups ont attaqué les PJ. Le géant des bois ne dit rien, ce qui permet à ses loups de continuer à se battre pendant qu'il s'avance (en utilisant ses peaux blanches pour se camoufler) et arrive à portée de flèche. Il est armé d'un grand arc long +2 qui tire trois missiles de glace magiques par coup (1d8+1 dégâts chacun). Traitez-les comme des *missiles magiques* en ce qui concerne les broches de protection, les sorts de bouclier et autres défenses magiques. L'arc est trop grand et peu maniable pour être utilisé efficacement par des personnages de taille humaine. Dans le combat au corps à corps, le géant manie un énorme gourdin, mais sa méthode d'attaque préférée est son arc. Son objectif n'est entravé ni par le feuillage ni par le vent. Il porte un *anneau de résistance au feu* qui lui a été offert (en cadeau symbolique) par le dragon vert Toxin. L'anneau est maudit et ne peut pas être retiré tant que le porteur n'est pas terrassé ou qu'un désenvoutement n'est pas jeté dessus. En plus de ses pouvoirs normaux, l'anneau impose une pénalité de -4 sur tous les jets de protection contre les sorts d'enchantement / charme.

Si les loups d'hiver sont tués, le géant des bois tente de s'enfuir, fonçant tête baissée sous la neige si nécessaire pour échapper aux poursuivants. Il connaît bien les bois, utilisant la neige naturelle de la même manière qu'un prêtre utilise un sort d'obscurcissement. Sa vitesse de déplacement reste de 36 quelles que soient les conditions hivernales ; Les personnages qui tentent de le suivre à travers les congères et la poudreuse subissent une pénalité de 3 points. Le géant, bien qu'allié à Toxin, ne rapporte que rarement directement du dragon, craignant sa colère.

La rencontre semble se terminer lorsque le géant et ses loups sont vaincus. (Si les PJ sont battus, l'aventure est probablement terminée.) Cependant, le sang et les carcasses des morts suffisent à attirer l'attention de deux aigles géants tournant innocemment au-dessus de leurs têtes. Alors que les personnages rassemblent leur équipement et leurs blessés, les aigles descendent et attaquent. L'attaque est destinée à disperser et à effrayer les survivants, permettant aux aigles de se nourrir des morts et des blessés. Les aigles géants sont tenaces et agressifs, refusant de fuir jusqu'à ce qu'ils soient réduits à 50% de leurs points de vie.

Géant des bois : INT élevée (13) ; AL NM ; CA 5 ; VD 36 ; DV 7+7 ; pv 49 ; TAC0 13 (11 avec l'arc +2) ; AT 1 or 3 ; Dg 2d6+3 (massue) ou 1D8+1/1D8+1/1D8+1 (projectiles de glace) ; AS pénalité de -4 pour les opposants au jet de surprise ; DS camouflage (90% invisible dans l'habitat naturel) ; résistance au feu (avec l'anneau) ; RM 90% résistance aux sorts de *sommeil* ou de *charme* ; T L ; ML 12 ; PX 1400 ; MM/148 ; *arc long de projectiles de glace* +2, grosse massue, *anneau maudit de résistance au feu* ; poche contenant 3 gemmes de 500 PO.

Loups d'hiver (3) : INT moyenne (8) ; AL NM ; CA 5 ; VD 54 ; DV 6 ; pv 45, 40, 34 ; TAC0 15 ; AT 1 ; Dg 2d4 ; AS souffle de glace (6d4 dommage à toute personne à une distance de 3m. ; utilisable 1x/tour) ; DS immunisé au froid naturel ; T L ; ML 13 ; PX 975 ; MM/362 (loup).

Aigles Géants (2) : INT semi (3) ; AL N ; CA 7 ; VD 18, vol 144 (D) ; DV 4 ; pv 22, 20 ; TAC0 15 ; AT 3 ; Dg 1D6/1D6/2D6 ; AS piqué (+4 au toucher, double dommage avec les serres) ; DS ne peut être surpris ; T L ; ML 13 ; PX 420 ; MM/27 (oiseau).

Le monastère Archaques

Alors que les PJ arrivent près du monastère, la *Griffe de cristal d'Aryzon* passe de transparente à vert émeraude, vibrante, signifiant la présence d'un dragon vert à moins d'1,5 km. Les tentatives de localiser le dragon à l'aide de la magie sont contrecarrées par la *Pierre de Ioun de non-détection* persistante de Toxin qui la rend indétectable au moyen de la *clairaudience*, de la *clairvoyance*, de la *localisation d'objets* et des sorts *ESP*, de *boules de cristal* et d'autres magie de détection. Lorsque les personnages atteignent enfin le monastère en ruine (le matin du troisième jour), le DM doit lire ou paraphraser ce qui suit :

La lumière de l'aube apporte peu de chaleur lorsque vous vous dirigez vers le bord d'un ravin escarpé. Par-delà ce ravin, à travers les arbres enneigés, vous voyez les ruines sombres et glacées du monastère Archaques, ses murs en ruine à moitié enfouies dans la neige blanche et profonde. À travers le feuillage, vous pouvez à peine discerner les contreforts d'un grand édifice et de petites structures en mauvais état. Perchées au sommet de la cathédrale solennelle se trouvent plusieurs gargouilles hideuses avec des glaçons suspendus à leur nez crochu. Le regard vide de ces petites sculptures en pierre fixent la futaie - des rappels sinistres et persistants de la nature désespérée du monastère. Dans le parc, vous ne voyez aucun signe de mouvement, sauf ceux produits par les bourrasques de neige régulières.

Certaines zones du monastère sont en ruines. Ce qu'il reste sont les dortoirs des moines (vides), l'ancienne bibliothèque (utilisée comme abri par bugbears et les ogres mages de Toxin) et la cathédrale, dans laquelle le dragon lui-même se trouve.

Le froid couplé à sa vieillesse a rendu Toxin apathique et somnolente. Cependant, ce n'est pas la raison pour laquelle elle n'a pas été vue volant au-dessus des bois à l'ouest de Neriendor. Depuis que les dragons rouges sont apparus dans les montagnes, Toxin est restée au sol, prenant grand soin de s'assurer que les rouges ne savaient rien de sa présence. Bien que Toxin soit à peu près certaine qu'elle pourrait détruire les deux dragons rouges, elle a besoin d'eux vivants - pour le moment. En volant deux de leurs précieux œufs et en les plaçant à l'intérieur des murs de Neriendor, Toxin espère que les dragons rouges mettront le feu à la ville dans leur rage, l'offrant ainsi affaiblie pour sa propre conquête.

Le plan de Toxin est à moitié réalisé. Deux jours avant l'arrivée des PJ, Toxin a utilisé un sort *d'invocation de monstre III* (lu d'un parchemin) pour invoquer trois hippogriffes savoureux et les a utilisés pour attirer les dragons rouges affamés pendant qu'elle arrachait deux de leurs œufs sous le voile d'un sort *d'invisibilité*. Avec les œufs dans ses couvées, Toxin est ensuite retournée au monastère et les a remis à ses hommes de main, les sangliers-garou. Habités au climat rigoureux, les sangliers-garou ont emmitoufflé les œufs dans des peaux épaisses, les ont placés sur un traîneau de fortune et se sont dirigés vers Neriendor sous l'apparence de trappeurs de fourrures. Les PJ ont rencontré ces soi-disant trappeurs plus tôt dans l'aventure.

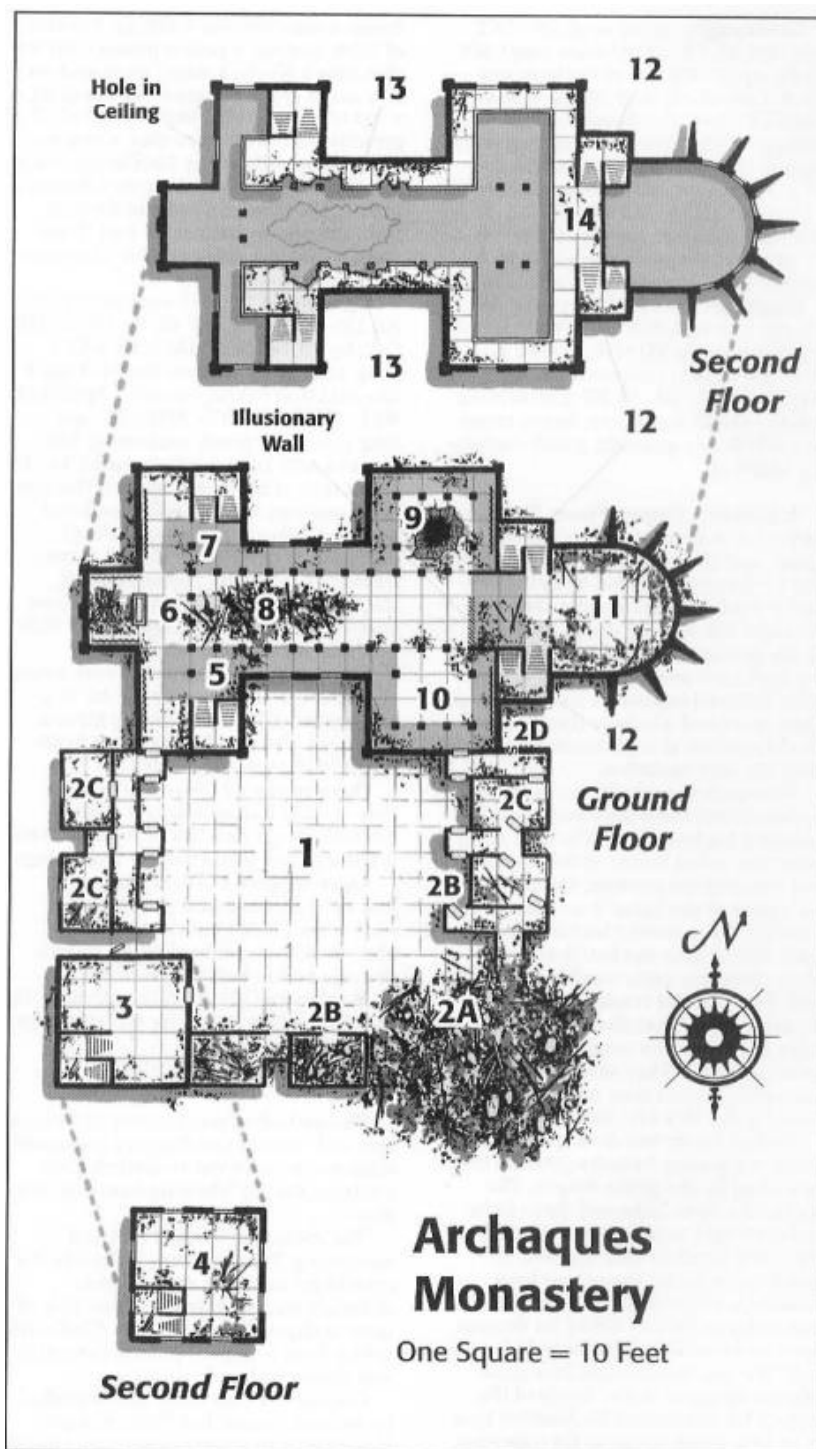
Toxin attend que les sangliers-garou atteignent Neriendor. Une fois qu'elle leur aura donné suffisamment de temps pour atteindre la ville, Toxin prévoit d'envoyer un messager (Scarra l'abishaï) pour informer les dragons rouges de l'emplacement des œufs. Toxin connaît l'immunité de l'abishaï au feu, ce qui en fait le choix idéal comme héraut. Les PJ ont une journée complète avant que Toxin ne déclenche la dernière phase de son plan, ce qui signifie qu'ils peuvent encore sauver Neriendor de la destruction s'ils empêchent Toxin d'alerter les dragons rouges.

L'Abbaye (zones 1-4)

Les bugbears et les ogres mages vivant dans l'ancienne bibliothèque (zones 3-4) ont prêté allégeance au dragon vert en échange du pillage et, bien sûr, de leur vie. Les humanoïdes sont des créatures méfiantes qui réagissent rapidement à tout signe de problème. Si des intrus sont détectés n'importe où dans l'enceinte, les humanoïdes les traquent rapidement. Le familier de Toxin, Ghalraug, est aussi le chef des bugbears, et à travers ses yeux, elle peut regarder la bataille se dérouler.

Si Toxin est tuée, les humanoïdes pillent ce qu'ils peuvent dans le monastère avant de s'enfuir dans les bois. Ils combattent les personnages pour conserver le trésor du dragon jusqu'à ce qu'ils soient en infériorité numérique, après quoi ils s'enfuient. Les ogres mages sont particulièrement lâches, reculant s'ils sont réduits à 50% de leurs points de vie. Les bugbears préféreraient se battre jusqu'à la mort plutôt que de se rendre, même s'ils étaient largement dépassés. La dragonne elle-même, l'esprit émoussé par le froid, passe la majeure partie de sa journée à se reposer dans la cathédrale (zone 11). Si son familier est tué, Toxin subit 2D10 pv de dommages. Elle reste dans son repaire, impatiente de rencontrer le tueur de son familier.

En raison des bourrasques et des congères de neige, le combat au corps à corps et projectiles est fortement compromis à l'extérieur. Le DM peut imposer une pénalité de -2 sur tous les lancers d'attaque effectués par les personnages, ainsi qu'une pénalité de 3 points au mouvement. Les bugbears et les ogres se sont adaptés au froid torride et à la neige profonde et ne subissent pas ces pénalités.



1. Cour. Les personnages qui entrent dans la cour enneigée sans être invisibles camouflés sont repérés par les bugbears qui regardent à travers les fenêtres de la bibliothèque (zone 4). Ceux-ci alertent les autres humanoïdes dans les zones 3-4. Trois rounds après la détection de l'intrusion, $2d6+13$ bugbears et les trois ogres mages sortent de la bibliothèque pour affronter et anéantir les intrus.

2A. Ruines. Cette zone de l'enceinte s'est effondrée en des tas de gravats enfouis sous des monticules de neige. Il n'y a rien de valeur dans ces ruines. Cependant, les ruines fournissent une couverture légère (bonus de -2 CA) contre les attaques de missiles.

2B. Bâtiments en ruine. Des années de négligence couplées au poids de la neige ont provoqué l'effondrement des plafonds en bois de ces bâtiments, encomrant chaque chambre avec des planches et de la maçonnerie. Il n'y a rien de caché ou de précieux sous les débris.

2C. Dortoirs des moines. Ces chambres ont été réservées aux moines qui occupaient autrefois Archaques. Maintenant, elles sont vides. Les lits simples qui servaient autrefois aux moines ont été pris par les bugbears et placés dans les zones 3 et 4.

2D. Porte secrète. Ce portail secret a été construit au cas où les moines auraient besoin de s'échapper du monastère sans être détectés. La porte mène à l'extérieur, dans un coin derrière le Monastère Archaques. La porte est gelée et nécessite un test de force réussi à -4 pour s'ouvrir. La porte secrète peut être détectée normalement (en outre ni le dragon ni ses sbires ne l'ont encore détectée).

3. Bibliothèque, rez-de-chaussée. La porte du rez-de-chaussée est en chêne épais et barrée de l'intérieur. Elle peut supporter 50 points de dommage avant de céder. Les personnages qui frappent contre la porte suscitent la colère des occupants des deux étages. Quatre bugbears armés d'arbalètes lourdes restent à l'intérieur de la pièce tout le temps, leurs armes figées sur la porte, prêts à tirer sur les intrus. Sur les murs de la chambre sont alignées d'épaisses étagères en bois qui s'élèvent du sol au plafond. Beaucoup ont été brisées et brûlées par les bugbears. La plupart des meubles d'origine (tables,

chaises et échelles) ont également été détruits et brûlés. Un tas d'os et de peaux d'animaux carbonisés est entassé au sol au milieu, autour duquel 15 lits de camp ont été placés. Dans un coin, un escalier en pierre monte au deuxième étage (zone 4).

Il y a normalement 15 bugbears ici. Onze d'entre eux, dont le sergent Ghalraug, sortent du bâtiment pour traquer les intrus. Quatre, comme indiqué ci-dessus, restent derrière pour garder l'entrée de la bibliothèque.

Ghalraug (sergent bugbear) : INT très (12) ; AL CM ; CA 5 (cottes de mailles) ; VD 36 ; G 6 ; pv 57 ; TAC0 15 (12 avec épée à deux mains +1) ; AT 3/2 ; Dg 2d4+1 (griffes), 1d10+4 (épée à deux mains +1, bonus de force et de spécialisation), ou par type d'arme +11 (avec potion) ; AS surprise, spécialisé à l'épée à deux mains ; S 17 (+1+1) ; T L ; ML 15 ; PX 650 ; MM/32 ; cotte de mailles, épée à deux mains +1, potion de force de géant (+11 de bonus aux dégâts), sac contenant 160 PO.
Bugbears (14) : INT très (11) ; AL CM ; CA 5 (4 avec bouclier) ; VD 36 ; DV 3+1 ; pv 18 chacun ; TAC0 17 ; AT 1 ; Dg 2d4 (griffes) ou par type d'arme ; AS surprise ; T L ; ML 13 ; PX 270 ; MM/32 ; bouclier de bois, hache de bataille, arbalète lourde, 2d6 carreaux lourds, sac contenant 1D100 PO.

4. Bibliothèque, étage supérieur. Le contenu de cette chambre est relativement intact et la pièce elle-même est éclairée par quatre lanternes suspendues au plafond par des chaînes en laiton. Contre les murs se trouvent huit bureaux en chêne autrefois utilisés par les scribes du monastère, mais tous les bureaux sont actuellement vides et débarrassés. Des tapisseries en lambeaux pendent entre huit fenêtres brisées (deux par mur). Les tapisseries, sans doute belles à leur époque, ne valent rien.

Cette pièce est généralement occupée par 10 bugbears et trois ogres mages qui ont pris la forme de bugbears. L'ogre mage a tué le chef de la tribu des bugbears pour usurper sa place ; les Bugbears en sont conscients mais les considèrent comme des leaders dignes de ce nom. Les ogres mages aiment mener la bataille à l'extérieur, où ils sont assez à l'aise dans le froid. Ils volent et se rendent invisibles, puis font exploser sur leurs ennemis des cônes de froid avant d'utiliser leur magie moins dévastatrice. Ils gardent leurs sorts de suggestion s'ils ont besoin de fuir, forçant les PJ à les laisser partir.

Sous un bureau se trouve une malle en bois contenant un trésor offert à l'ogre mage par le dragon vert. Le coffre a trois serrures fermées à clés, et chaque mage ogre porte l'une des clés ! Le coffre est également piégé, et l'ouvrir sans les clés appropriées libère un nuage de 40 mètres cubes de chlore gazeux qui inflige 4d6 + 4 de dégâts (jet de sauvegarde contre le souffle pour la moitié des dégâts). Le gaz est contenu dans une capsule de verre attachée à l'intérieur du couvercle du coffre et ne peut pas être désactivée par un voleur. Le coffre contient les objets suivants : un sac contenant 1446 PO, une *potion soins majeurs*, une *potion empoisonnée* (sauver ou mourir) avec une *aura magique de Nystul* projetée dessus, une *baguette de lumière* (56 charges), un *bâton de sécurité* (3 charges), un *parchemin de protection contre les lycanthropes*, un *parchemin magique passe muraille du 12ème niveau* et un *éventail des vents*. Utilisé pour repousser le souffle d'un dragon vert, l'*éventail des vents* réduit de moitié les dégâts du souffle. Toxin n'a pas tenu compte de ce problème lorsqu'elle a donné le « bibelot ».

Ogres mages (3) : INT exceptionnelle (16) ; AL LM ; CA 4 or 2 ; VD 36, vol 54 (C) ; DV 5+2 ; pv 40, 36, 33 ; TAC0 15 ; AT 1 ; Dg 1d10 ou par type d'arme ; AS sorts ; DS *régénération 1 pv/round* ; T L ; ML 14 ; PX 975 ; MM/272 (ogre) ; épée longue +1, sac contenant 1d6 gemmes (valeur de 1d10x100 PO chacune), clé du coffre (une des trois : voir plus haut). L'ogre mage peut lancer les sorts suivants (au 5^{ème} niveau) : *charme personne* (1x/j), *obscurité* (3 mètres de rayon), *vol* (12 tours), *invisibilité* (à volonté), *autométamorphose*, *sommeil* (1x/j). Ils peuvent également prendre une *forme gazeuse* et lancer un *cône de glace* (8d8 dommage) chacun une fois par jour.

Ogre mage #1 (Akorai) porte un *anneau de protection* +2, abaissant sa CA à 2 et offrant +2 à tous les jets de sauvegarde. Il possède également une *baguette de foudre* (19 charges) qu'il utilise au combat.

Ogre mage #2 (Shivilin) porte une *robe aux couleurs scintillantes*, un *anneau de chaleur*, et un *collier de missiles* (deux de 5DV et un de 9 DV restant).

Ogre mage #3 (Tuala) porte un *javelot perceur* et possède une *Pierre de Ioun* (ellipsoïde bleu foncé) qui absorbe 60 points de dégâts de missiles magiques avant de s'épuiser.

Bugbears (10) : CA 5 (4 avec bouclier) ; pv 18 chacun ; voir zone 3 pour les caractéristiques complètes et les équipements.

La Cathédrale (zones 5-14)

La cathédrale sert de repaire à Toxin, et la plupart des sbires humanoïdes du dragon sont prudents de ne pas déranger leur maîtresse pendant les « heures de sommeil » dans la journée.

La cathédrale est froide et peu accueillante. La structure semble supporter difficilement son propre poids, bien que structurellement il n'y ait aucun risque d'effondrement total. L'intérieur est rempli de débris provenant de piliers effondrés, de balcons et de sections du toit.

Les personnages peuvent entrer dans la cathédrale par divers moyens, mais Toxin a préparé des pièges pour les imprudents. L'une des approches les plus audacieuses consiste à descendre par le trou de 18x7 mètres dans le plafond de la cathédrale, directement au-dessus de la zone 8. Le toit est recouvert de glace et de neige, et seuls les PJ ayant des compétences en alpinisme et le matériel d'escalade approprié peuvent y monter ou le traverser. Les voleurs peuvent choisir d'utiliser leur capacité d'escalade à la place.

Quoi qu'il en soit, les pénalités pour la protection, l'encombrement et les conditions de surface s'appliquent toujours. La magie fournit un moyen d'entrée plus sûr. Les sorts de *vol*, *passe muraille* et de *porte dimensionnelle* sont particulièrement utiles ici.

Toxin ne décourage pas les étrangers d'entrer dans son repaire. Elle s'attend également à des rapports réguliers des ogres mages et des bugbears vivant dans la bibliothèque. Ainsi, il y a peu d'obstacles naturels ou magiques empêchant les PJ d'atteindre son repaire (zone 11). Cependant, la cathédrale n'est pas sans pièges et périls ; il convient toutefois de noter que les sbires de Toxin prennent soin d'éviter les « zones de danger » connues.

5. Annexe sud-ouest. Le sol carrelé de la cathédrale est recouvert de débris et de flaques de neige fondue. Plusieurs des carrelages sont ébréchés et fissurés. Une tapisserie défraîchie accrochée au mur occidental représente trois moines buvant dans des gobelets d'argile. Dans son état actuel, la tapisserie ne vaut rien.

Des escaliers mènent au balcon en pierre de la cathédrale, soutenu par des piliers en ruine de 5 mètres (voir la zone 13 pour plus de détails).

La section de plancher de 7 x 10 mètres à la base de l'escalier est piégée avec un sort de *bouche magique* placé là par Toxin. La « bouche » se forme sur l'un des piliers voisins et dit avec un sifflement draconique : « Qui ose violer mon sanctuaire ? ». Toxin entend cette voie dans la zone 11. Voir cette zone pour plus de détails.

6. Autel. Dans cette grande alcôve se trouve un autel ciselé dans une dalle de marbre blanc. Sur la surface de l'autel sont gravés les mots « Melos than hanarrim ». Cette ancienne langue humaine a été créée par les moines du monastère d'Archaques, et ce bref passage est le seul vestige survivant de leur création. Un sort de *compréhension des langages* fournit la traduction suivante : « La force réside dans la fraternité ».

Les personnages qui inspectent tranquillement l'alcôve ou l'autel ne seront pas repérés par Toxin dans la zone 11. Le dragon a perdu la majeure partie de la vision d'un œil, et les ombres de la cathédrale obscurcissent presque sa vision de l'extrémité ouest. Cependant, les bruits résonnent facilement dans la cathédrale et l'ouïe du dragon est aiguisée. Si elle détecte les PJ, elle ne révèle pas sa présence jusqu'à ce que les intrus s'approchent du mur illusoire cachant son repaire ou jusqu'à ce que Toxin elle-même soit détectée.

Les tapisseries sur les murs nord et sud sont unies et mal entretenues. Dans le dos de la tapisserie du nord pousse une moisissure brune qui absorbe la chaleur de toute créature à sang chaud s'approchant à moins de 1,50 mètres de celle-ci. Un anneau de chaleur offre une immunité complète contre l'attaque. (Le mage ogre Shivilin a un tel objet.)

Moisissure brune : INT non ; AL N ; CA 9 ; VD 0 ; DV n/a ; TAC0 n/a ; AT 0 ; Dg spéciale ; AS absorption de chaleur pour 4d8 Dg (par round) ; RM immunisé aux *sorts basés sur la désintégration*, affectant les plantes ou les sorts de froid ; T M (2,50 mètres de diamètre) ; ML n/a ; PX 15 ; MM/255 (moisissure).

7. Annexe Nord-Ouest. Ce coin non éclairé de la cathédrale semble inhabité et ne contient rien de valeur discernable. Une tapisserie en lambeaux représentant une procession de moines est accrochée au mur ouest, et un escalier monte au balcon en surplomb de la cathédrale (zone 13). La zone de 7x10 mètres à la base de l'escalier est piégée par un sort de *bouche magique* identique à celui de la zone 5.

8. Tas de gravats.

Au milieu de la cathédrale sombre se trouve un grand monticule de débris enneigés - bois et tuiles d'ardoise principalement. Les flocons de neige tombent régulièrement à travers le trou béant du toit voûté, ajoutant leur poids minuscule au tas devant vous.

Si Toxin a été alertée de la présence d'intrus, elle les observe de près à travers le mur illusoire cachant son repaire (zone 11). Lorsque les PJ s'approchent à moins de 3 mètres du tas de gravats, le dragon utilise ces débris comme matière première pour la création d'un élémental de terre. Le dragon invoque l'élémental à l'aide de la *Pierre de contrôle des élémentaux de terre* . Il y a assez de pierres parmi les débris pour former complètement l'élémental. Caché derrière son mur illusoire, le dragon ordonne silencieusement à l'élémental d'attaquer jusqu'à ce qu'il soit détruit ou jusqu'à ce que les intrus soient tués ou chassés.

Chaque attaque de l'élémental de terre qui manque sa cible a 15% de chances d'abattre l'un des piliers de la cathédrale. L'effondrement de deux piliers consécutifs suffit à déclencher l'effondrement d'une section du balcon supérieur (la section soutenue par les piliers tombés). Toute personne se tenant en dessous au moment de cet effondrement doit faire un test de dextérité ou subir des dommages de 6d6 dus aux chutes de la maçonnerie.

Scarra l'abishai regarde les PJ depuis la zone 14. Le baatezu ne souhaite pas affronter un groupe d'aventuriers bien armés et il a des obligations plus pressantes envers sa maîtresse, Toxin. En tant que messenger de Toxin, Scarra est surtout préoccupé à rester hors de vue. Si les PJ sont suffisamment distraits par l'élémental, Scarra tente d'ouvrir une *porte* à 1d3 abishai vert (30% de chances de succès). Que la porte s'ouvre ou non, Scarra se téléporte dans la zone 11. S'il est repéré, attaqué ou menacé, Scarra se téléporte en lieu sûr sans tenter d'ouvrir la *porte*. (Voir la zone 14 pour plus de détails.)

Elémental de terre : INT faible (5) ; AL N ; CA 2 ; VD 18 ; DV 12 ; pv 82 ; TAC0 9 ; AT 1 ; Dg 4d8 (-2 pv/dé sur les créatures volantes) ; AS dégâts structuraux ; DS arme +2 or au-delà pour toucher ; T L (4m.) ; ML 16 ; PX 6000 ; MM/99 (élémental).

9. Annexe Nord-Est. Le sol de cette partie de la cathédrale a été creusé, formant une fosse circulaire de 7 mètres de diamètre et 7 mètres de profondeur. (Les carrelages et la roche excavée ont été déplacés sur le « tas » de la zone 8.) Toxin utilise la fosse pour la détention des esclaves, dont beaucoup lui sont amenés par les ogres mages et les bugbears. Ces esclaves sont généralement *charmés* par le dragon, qui joue avec pendant un court moment, avant de les démembrer et de les dévorer. Quelques-uns de ces prisonniers sont remis à Scarra (l'allié abishai vert de Toxin) ou au trappeur de la zone 10. Actuellement, il n'y a pas d'esclaves dans la fosse. Les personnages qui fouillent le sol de la fosse trouvent un poignard rouillé, un *bâtonnet de détection des pièges et des portes secrètes vide*, et un *anneau d'idiotie* caché dans la terre. L'anneau maudit a été laissé ici délibérément par Toxin. Lorsqu'il est porté, cet anneau réduit l'intelligence du porteur à 3. L'effet persiste jusqu'à ce qu'un sort de *désenvoutement* soit lancé. Toute personne rendue muette par l'anneau devient une proie facile pour le sort de *charme personne* du dragon (si elle se sent encline à demander à quelqu'un de polir ses écailles).

Accrochée au mur est de l'annexe se trouve une autre tapisserie en lambeaux représentant un moine agenouillé devant une fenêtre laissant le soleil briller sur lui.

10. Annexe Sud-Est. Le plancher de 10x10 mètres entouré par les piliers est inhabituel en ce sens que ses carrelages sont faits de dalles rouges et noires disposées en mosaïque. Au milieu du plancher se trouve une protubérance en pierre rouge d'environ 30x30x30 cm facilement confondable à la base d'un piédestal brisé.

Le sol est en fait un attrapeur « tatoué » amené ici et nourri par le dragon. La musculature de la créature est particulièrement élevée, ce qui lui permet de s'enrouler rapidement autour de sa proie (-3 de pénalité à la surprise).

Accrochée au mur à l'est du trappeur, il y a une tapisserie jaunie représentant le monastère dans des temps plus glorieux.

Attrapeur : INT élevée (13) ; AL N ; CA 3 ; VD 9 ; DV 12 ; pv 78 ; TAC0 9 ; AT 1 ; Dg 4 + CA de la victime ; AS suffocation (six rounds) ; DS immunisé contre les attaques basées sur la chaleur et le froid ; T E (10x10m.) ; ML 11 ; PX 3000 ; MM/96.

11. La Tanière du Dragon. Les tentatives d'espionner le dragon à travers les fenêtres ou par *divination magique* sont impossibles du fait du sort *d'invisibilité* de Toxin et sa *pierre ioun de non-détection*. L'immense arcade qui forme l'entrée de la tanière est également voilée par *l'illusion permanente d'un mur de 10 mètres* (lancé à partir d'un parchemin de 15^{ème} niveau). Le sort masque complètement l'arcade, créant la surface gravée d'une fresque décorative en forme de soleil.

Lorsqu'elle détecte des intrus, Toxin utilise d'abord son sort de *détection de la magie* pour évaluer le nombre d'objets magiques en leur possession. Lorsque les PJ s'approchent du mur, que ce soit pour l'inspecter ou chercher des portes secrètes, Toxin utilise son sort *ESP* pour comprendre les intentions des PJ. Si elle les considère comme une menace ou décèle qu'ils possèdent la *Griffe en cristal d'Aryzon*, elle souffle un nuage de gaz de chlore englobant tout le groupe. Le dragon est aussi calme qu'une statue jusqu'au moment où elle attaque. Si l'illusion du mur est détectée, les PJ ont un round pour avaler les *potions* d'Aryzon avant que le dragon vert ne frappe. Si les PJ ne sont pas prudents et que le dragon voit les potions, elle lance immédiatement son sort de *fracassement*, détruisant tous les contenants brisables dans un rayon de 1 mètre.

Scarra, l'abishai tapi dans la zone 14, se téléporte dans cette salle au milieu de la confrontation. Il se pose sur le rebord d'une fenêtre mais évite le combat au corps à corps. Toxin a déjà informé l'abishai de sa mission. Lorsque l'ordre est donné, Scarra s'envole par la fenêtre (ou se téléporte à une distance sûre) puis se dirige vers les montagnes pour informer les dragons rouges de l'emplacement de leurs œufs volés.

Si les PJ demandent une trêve, Toxin ne leur parle que si elle n'a pas été blessée et uniquement s'ils abandonnent la *Griffe en cristal d'Aryzon* (« en tant que cadeau »). Elle préfère cet objet à tout ce que les PJ pourraient lui offrir. Si nécessaire, elle utilise son sort de *suggestion* pour contraindre un PJ à abandonner l'objet. Toxin veut la griffe pour une protection plus efficace, au cas où les dragons rouges présenteraient une menace pour elle.

Si elle succombe au pouvoir des *potions de contrôle de dragon*, Toxin peut être contrainte de révéler son complot ainsi que son intention d'envoyer Scarra l'abishai vers les dragons rouges vivant dans les montagnes. Comme l'abishai est essentiel à l'accomplissement de son plan, Toxin n'invitera pas le baatezu à attaquer les PJ. Une fois qu'elle a retrouvé sa volonté, Toxin ordonne à l'abishai de se téléporter aux montagnes et d'attirer les dragons rouges vers Neriendor avec les informations concernant leurs œufs volés.

A moins que les PJ ne réagissent de manière rapide et décisive, l'abishai s'échappera probablement, laissant peu d'options aux PJ autre que celle de retourner à Neriendor pour retrouver les sangliers-garou de Toxin. Si les PJ les ont vaincu sur la route pour le repaire de Toxin et qu'ils mentionnent cela à Toxin, le dragon vert ordonne à l'abishai d'attirer les dragons rouges à Neriendor quoi qu'il en soit. Si Scarra est également tué, Toxin devient véritablement enragée et attaque.

La capacité de charme des potions d'Aryzon a les mêmes limitations que le sort *charme monstre*. Toxin ne peut être contrainte à se blesser ou à attaquer Scarra, et toutes les promesses qu'elle fait de ménager Neriendor de la colère des dragons rouges ne durent que le temps de l'effet de la potion. Si elle est réduite à 50 points de vie, Toxin brise le mur le plus proche d'un coup de queue et s'envole le round suivant pour aller récupérer.

La salle elle-même est dénuée de meubles, laissant la place à la dragonne pour se déplacer et étendre ses ailes. Toxin est vigilante à ne pas cacher sa richesse ici ; trop de créatures connaissent l'emplacement de Dragonwyr. Cependant, elle garde 10 coffres fermés à clé (1x0,5x0,5 mètre) répartis autour du mur d'enceinte, neuf desquels contiennent 5000 pc. Le dixième contient 182 gemmes (1 PO chacune), 76 faux bijoux (1 PO chacun) et un *collier d'étranglement*. Toxin a détruit les clés de ces coffres, qu'elle utilise pour tester la loyauté de ses sbires.

Cette sépulture haute de 15 mètres possède un *enchantement* résiduel laissé par les moines du Monastère Archaques. Aucun mort-vivant ne peut entrer dans cette chambre sanctifiée ; les morts-

vivants intelligents évitent simplement la zone, tandis que les morts-vivants sans cervelle s'effondrent en tas de chair et d'os en entrant dans la zone.

Toxin (très vieille femelle dragon vert) : INT exceptionnelle (15) ; AL LM ; CA -5 ; VD 27, vol 90 (C) ; DV 18 ; pv 103 ; TAC0 3 ; AT 3+ spécial ; Dg 1d8+9 / 1d8+9 / 2d10+9 ; AS souffle (nuage de 15x12x9 mètres ; 18d6+9 dommages) ; coup de queue (2d8+9 Dommages ; jet de sauvegarde contre la pétrification ou étourdi pour 1d4+1 rounds) ; coup d'aile (1d8+9 Dommages ; test de dextérité ou étourdissement) ; DS régénération 1 pv/tour (par l'anneau), *pierres de ioun* (voir ci-dessous) ; RM 40% ; T G (corps 28 m., queue 25 m.) ; ML 15 ; PX 18000 ; MM/67.

Capacités naturelles : *entrave* (1x par jour), *croissance des plantes* (1x par jour), *suggestion* (1x par jour), *distorsion du bois* (1x par jour), *respiration aquatique* (à volonté).

Sorts mémorisés (lancés au 15^{ème} niveau) : *jet de couleurs*, *détection de la magie* (x2), *chute de plume*, *missile magique*, *sommeil*, *moquerie*, *ESP*, *invisibilité* (déjà lancé), *fracassement*, *force* (+1 au toucher, +1 Dg).

Objets magiques : *anneau de régénération* (piercing à l'oreille droite), *anneau de sorcellerie* (porté sur une griffe gauche ; double les sorts de 1^{er} et 2nd niveau), *Pierre de contrôle des élémentaires de terre* (ressemblant à un cristal transparent, scellé sur l'anneau de sorcellerie), *fétiche de protection contre le poison* (incrusté dans une canine), *quatre pierres ioun*.

Les pierres de ioun : sphère rouge (accorde une *protection contre le feu*, comme le sort de prêtre de niveau 3) ; losange vert pâle (offre une *non-détection*, comme le sort de sorcier de niveau 3), étoile noire (absorbe 62 points de dégâts électriques), fuseau jaune (+1 aux jets de sauvegarde contre toutes les formes de pétrification).

12. Escaliers. Deux escaliers relient le repaire de Toxin au balcon de la cathédrale (zone 14). Deux âmes en peine se tapissent dans chaque escalier (quatre en tout). Ce sont les restes d'aventuriers de haut niveau tués et dévorés par Toxin qui servent maintenant le dragon contre leur gré. Ils ne peuvent pas entrer dans la zone 11 en raison des enchantements placés sur ce sanctuaire par les habitants originaux du monastère, mais ils essaient de « torturer » leur tueur avec leurs chuchotements immondes. Cependant, Toxin les ignore simplement.

Âmes en peine (4 total) : INT haute (12) ; AL LM ; CA 4 ; VD 36, vol 72 (B) ; DV 5+3 ; pv 35, 32, 26, 25 ; TAC0 15 ; AT 1 ; Dg 1d6 ; AS absorption d'énergie ; DS armes magiques ou en argent pour toucher ; RM immunité au *sommeil*, *charme*, sorts de *mort* ou de *froid* ; T M ; ML 15 ; PX 2000 ; MM/365.

13. Balcon. Ce balcon de pierre sculpté de 5 mètres de hauteur est soutenu par des colonnes de pierres massives qui s'élèvent du sol de la cathédrale. Certaines de ces colonnes sont tombées, affaiblissant le balcon ou faisant s'effriter certaines portions. Le balcon ne risque pas de s'effondrer davantage à moins que d'autres colonnes ne soient renversées (par exemple, par l'élémental dans la zone 8).

14. Le perchoir d'Abishai. Cette portion du balcon de 7x10 mètres sert de repère à Scarra. L'abishai porte un *anneau de basilic*, une bague de laiton gravée empruntée à Toxin. La bague permet à son porteur de se transformer en une statue inanimée à volonté. Dans cet état, le porteur conserve ses sens mais ne peut pas bouger. L'effet dure aussi longtemps que le porteur de la bague le souhaite, mais cette capacité ne peut être exercée plus de trois fois par jour. Tous les sorts lancés sur l'utilisateur sont « préservés » lorsqu'il est sous forme de statue ; ainsi, un sort de *hâte* lancé avant l'activation de la bague serait toujours actif pendant et après que le porteur ne redevienne de chair, pour la durée complète du sort.

L'abishai utilise son sort *autométamorphose* pour se transformer en moine humain, puis utilise la bague pour se transformer en statue. S'il est attaqué, il revient à sa forme réelle suffisamment longtemps pour porter un coup et se téléporter dans la zone 11.

Scarra (abishai vert) : INT moyenne (10) ; AL LM : CA 3 ; VD 27, vol 36 (C) ; DV 5+2 ; pv 37 ; TAC0 15 ; AT 3 ; Dg 1d4 / 1d4 / 1d4+1 ; AS poison (sauvegarde ou mort), piqué (+2 au toucher pour double dommages) ; DS arme +1 ou d'avantage pour toucher ; régénération 1 pv/round ; immunisé au feu et au poison ; dommage divisé par deux par le froid et le gas ; RM 30% ; T L (2,10 mètres de haut) ; ML 8 ; PX 9000 ; MM2/45.

Sorts (utilisables un par un, 1/r, à volonté) : *illusion avancée, animer les morts, autométamorphose, charme personne, commande, infravision, détection de l'alignement* (toujours actif), *flamme, pyrotechnie, effroi, suggestion, téléportation sans erreur.*

Quitter le Monastère

L'objectif de cette rencontre n'est pas de détruire le dragon, mais de la rencontrer et de découvrir son plan. Si Scarra l'abishai s'échappe, les PJ auront du mal à trouver les baatezu à temps pour contrecarrer la dernière phase du plan de Toxin. Leur seule option restante sera de retourner à Neriendor et de récupérer les œufs de dragon volés avant que les dragons rouges ne détruisent la ville.

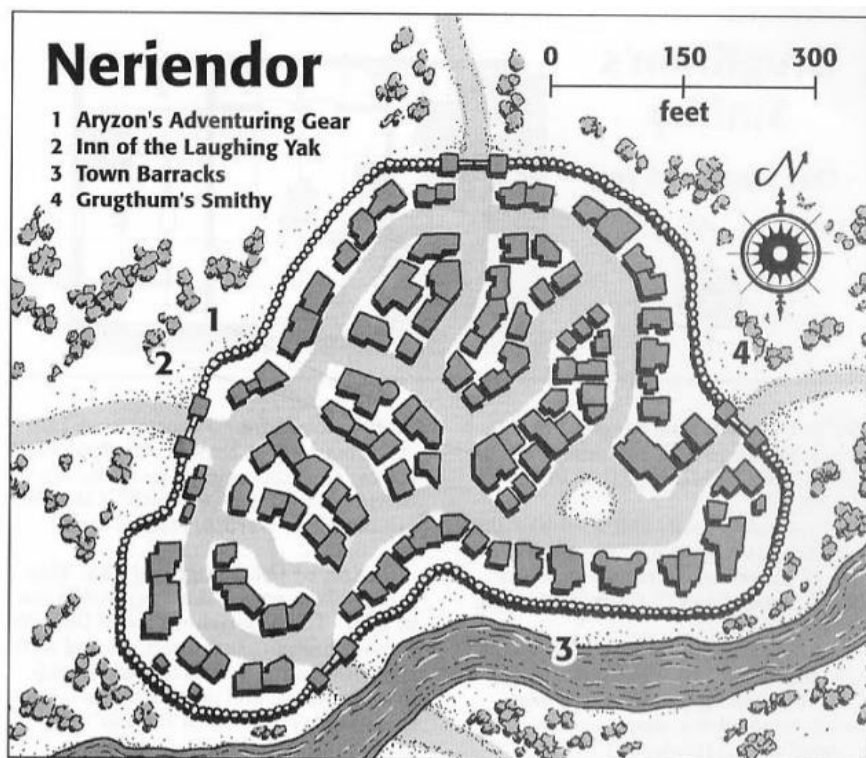
Toxin fera tout ce qu'elle peut pour empêcher les personnages de retourner à Neriendor. Les potions d'Aryzon peuvent être utilisées pour tenir Toxin à distance jusqu'à ce que les PJ réussissent à s'échapper de Dragonwyr. Si les pv de Toxin tombent à 50 points de vie ou moins, elle se retire et ne les ennuie plus, craignant pour sa vie.

Si les PJ détruisent l'abishai à temps, Toxin s'envole elle-même vers les dragons rouges, risquant sa vie pour réaliser ses plans (et comptant sur ses objets magiques pour la protéger). Si les PJ parviennent d'une manière ou d'une autre à tuer à la fois le dragon et son messenger, les dragons rouges viennent invariablement à Neriendor avec l'intention de retrouver leur couvée manquante.

Le retour des PJ à Neriendor dépend de la réussite des sangliers-garou à atteindre la ville avec les œufs de dragon volés. Si les personnages ont vaincu les sangliers-garous plus tôt dans l'aventure, le plan du dragon vert dépend uniquement de la capacité de son abishai à attirer les dragons rouges à Neriendor.

Le retour à Neriendor devrait être moins périlleux que l'aller vers Dragonwyr. Pour rendre le voyage de trois jours plus rapide, il faut compter sur la magie de vol ou de téléportation.

Neriendor



Si les PJ décident de faire le chemin de retour à Neriendor dans la neige, cela leur prend trois jours complets depuis le monastère jusqu'aux portes de Neriendor - suffisamment de temps pour que Toxin ou son abishai ne trompent les dragons rouges Flamerule et AshTyre pour attaquer la ville. Lorsque les PJ arrivent, les dragons rouges ont déjà frappé une fois, et des murs entiers de Neriendor ont été détruits. Des poutres noircies, des cendres soufflées et des corps calcinés sont les témoins persistants de l'assaut brutal. Dans ce cas, poursuivez avec la section « Les feux de la colère ».

Si les PJ atteignent Neriendor dans les 24 heures après que Toxin ou son abishai ne se soient échappés pour prévenir les dragons rouges, Neriendor n'est toujours pas touché et les PJ ont plusieurs heures pour retrouver les sangliers-garou et les œufs de dragon rouge. Dans ce cas, passez à la section « Chasse aux œufs ».

Les feux de la colère

Lisez ce qui suit si les dragons rouges ont déjà attaqué la ville :

Vous êtes arrivés trop tard. Un vent froid apporte l'odeur de cendres et de fumée sur le chemin recouvert de neige menant aux portes noircies de Neriendor. Une grande partie de la ville est restée intacte, la dévastation aurait dû être plus importante. Tout semble calme maintenant, cependant, au moment où vous vous approchez.

Les PJ ne rencontrent aucune difficulté pour pénétrer dans la ville carbonisée. Parmi les bâtiments détruits se trouvent le magasin d'Aryzon et toute tentative de le retrouver échoue. Ses restes ne se trouvent pas parmi les morts et personne en ville ne l'a vu depuis l'attaque des « dragons de feu ». Si les PJ effectuent des recherches supplémentaires concernant les dragons, ils obtiennent les informations suivantes :

- Les dragons de feu sont sortis des nuages sans prévenir et ont commencé à attaquer la ville. En quelques secondes, les toits étaient en feu et les habitants détalait pour se cacher.
- Les deux dragons de feu ont été repoussés par un troisième dragon aux écailles bleues-argentées. Ce grand dragon (Aryzon Silvercloud) est sorti de nulle part et a repoussé seul l'un des plus gros dragons avec son souffle d'air glacé. Le deuxième dragon de feu semblait furieux et l'a poursuivi. Les dragons n'ont plus été vus depuis.

Le DM ne doit pas attirer l'attention des PJ sur l'absence d'Aryzon sans que ces derniers ne cherchent à le trouver. Si les PJ posent des questions sur les « quatre trappeurs de fourrure » (les sangliers-garou), ils apprendront ce qui suit :

- Le propriétaire de l'Auberge du Yak Rieur se rappelle que quatre trappeurs mal élevés ont visité son établissement, mangeant et buvant jusqu'à tomber d'ivresse. Ils sont partis tard dans la nuit, vraisemblablement vers un autre endroit de la ville.
- Un soldat de la milice affecté à la Garde de nuit se rappelle de quatre trappeurs ivres chancelant vers l'extrémité est de la ville.

Flamerule and Ashfyre (dragons rouges adultes) : INT exceptionnelle (15) ; AL CM ; CA -5 ; VD 27, vol 90 (C) ; DV 17 ; pv 101, 91 ; TAC0 3 ; AT 3+spéciales ; Dg 1d10+6/1d10+6/3d10+6 ; AS souffle (feu de 30x2 mètres en forme de cône ; 12d10+6 dommage) ; souffle d'aile, claque de queue, coup de pied, attraper ; DS immunité au feu ; RM 35% ; T G ; ML 17 ; PX 15000 ; MM/68.

Sorts de Flamerule (lancés au 11^{ème} niveau) : *altération des feux normaux* (3 fois/jour), *détection de la magie, métal brûlant, pyrotechnie* (3 fois/jour), *sommeil, force*.

Sorts de Ashfyre (lancés au 11^{ème} niveau) : *altération des feux normaux* (3 fois/jour), *chute de plume, métal brûlant, localisation d'objets, missile magique, pyrotechnie* (3 fois/jour).

Chasse aux œufs

Si les personnages reviennent à Neriendor avant l'attaque des dragons rouges, ils peuvent commencer à chercher les œufs de dragon rouge (ou se préparer à repousser l'attaque imminente des dragons). Les PJ chercheront probablement Aryzon Silvercloud. Silvercloud suggère aux PJ de suivre l'une de ces deux actions, selon ce qu'ils ont réussi à accomplir jusqu'à présent : rechercher les œufs de dragon à Neriendor (et les sangliers-garou) ou préparer la ville pour une attaque aérienne. Aryzon n'accompagnera pas les PJ, au cas où les dragons rouges apparaîtraient et qu'il soit obligé de prendre sa forme véritable. (Notez qu'Aryzon se rend toujours invisible avant de prendre sa forme de dragon pour préserver sa « couverture »).

En utilisant la *Griffe de cristal d'Aryzon* pour les guider, les PJ n'auront aucun problème pour trouver les œufs de dragon rouge et leurs gardiens sangliers-garou (zone 4 ci-dessous). S'ils récupèrent avec succès les œufs et les ramènent à Aryzon, poursuivez avec la section « Jour des Dragons ».

Rencontres clé (zones 1 à 4)

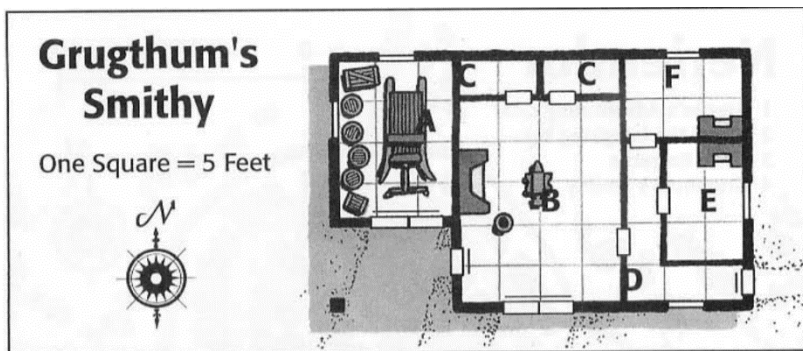
1. Équipements d'aventure d'Aryzon. C'est le magasin d'Aryzon et un point central de cette aventure. Les personnages peuvent acheter de l'équipement ici à des prix standard du MDJ. Le magasin et ses contenus sont détruits dans « Les feux de la colère » si les PJ ne peuvent pas avertir Aryzon à temps.

2. Auberge du Yak Rieur. C'est l'auberge la plus grande et la plus réputée de la ville. Le propriétaire, Valstaf Dyarrik (humain de niveau 0), est un homme généreux et respecté. Il a une affection particulière pour la musique et laisse souvent le talentueux Aryzon « réchauffer l'auberge » en jouant de la cithare.

3. Barracles de la ville. Ce bâtiment en pierre abrite la milice de la ville. Avant l'attaque des dragons rouges (voir « Les feux de la colère »), la milice compte 60 hommes. Après l'attaque, il en reste 47. Tous les membres de la milice sont des combattants de niveau 1 avec une expérience limitée au combat. Le Capitaine de la Garde, Avatus Dyarrik (frère de Valstaf), est un combattant de niveau 5 avec une sérieux trouble qui l'entoure.

4. Tanière des Sangliers-Garou. Ce bâtiment en pierre solide est l'une des nombreuses forges de Neriendor. Sur l'enseigne en fer forgé dépassant de l'avant du bâtiment est inscrit « Ouvrages en métal de Grugthum ». Le forgeron, Grugthum, est un nain. Il est également l'espion volontaire de Toxin à Nerienclor, cachant ses intentions malveillantes derrière un aspect bourru et solide.

Toutes les portes menant à la forge sont barricadées de l'intérieur. Une telle porte peut être ouverte par la force (en y infligeant 45 points de dégâts) ou par des moyens magiques (tels qu'un sort *d'ouverture*). Les personnages peuvent également trouver d'autres moyens magiques d'entrer dans la forge (les sorts de *forme ectoplasmique*, *passer muraille* et *porte dimensionnelle* sont quelques-unes des options).



Si les PJ cherchent de l'aide auprès de la milice locale, ils devraient se rendre compte que les lycanthropes ne peuvent être blessés que par des armes en argent et/ou magiques. Étant donné que la milice n'est pas équipée pour combattre ces monstres, les PJ sont livrés à eux-mêmes.

4A. Remise. Cette pièce est encombrée de barils d'eau, de cordes, d'échelles, de pelles, d'anciennes armures et de caisses. De nombreuses caisses contiennent des fers à cheval, des pointes en fer ou des objets similaires.

Le traîneau surchargé appartenant aux « fourreurs » sangliers-garou est au milieu de la pièce. De nombreux fourrures ont été jetées sur le sol en terre, suggérant que les œufs de dragon avaient en effet été cachés dessous. Les œufs ont depuis été déplacés vers la zone 4F.

4B. La forge. Un foyer allumé domine cette chambre inconfortablement chaude et éclairée par de faibles lampes. Devant le foyer se trouvent les soufflets du forgeron et son enclume. Un grand marteau est appuyé contre l'enclume, un baril d'eau de refroidissement se trouve à proximité, et des outils en fer pendent à des crochets sur chaque mur. Parmi les outils, il y a trois armures de plaques (tailles humaines), *une cotte de mailles +1* (taille humaine) et une armure annelée (adaptée à un nain). Il y a également quatre boucliers standards accrochés au-dessus du foyer.

Grugthum le nain et les deux sangliers-garou les plus puissants (Neldryd et Feryk) sont ici. Grugthum sait que protéger de telles créatures dangereuses dans les murs de Neriendor est condamnable à l'incarcération et n'hésitera pas à tuer le groupe pour protéger ses secrets et sauver sa propre peau.

Grugthum (nain guerrier du 8^{ème} niveau) : AL NM ; CA 1 (*cotte de mailles +4*) ; VD 18 ; G 8 ; pv 65 ; TAC0 13 (base) ; AT 2 ; Dg 1d8+8 (bonus de Force, spécialisation, *hache de bataille +3*) ; F 18/73 (+2/+3), D 9, C 15, I 13, W 11, Ch 7 ; DS +4 aux jets de sauvegarde contre la magie et le poison ; infravision à 20 mètres ; ML 11 ; P 2000 ; *cotte de mailles +4*, *hache de bataille +3*, clé du coffre dans la zone 4F.

Sangliers-garou (2) : INT moyenne (9) ; AL N(M) ; CA 4 ; VD 36 ; DV 5+2 ; pv 37 (Neldryd), 34 (Feryk) ; TAC0 15 ; AT 1 ; Dg 2d6 ou selon type d'arme +2 (bonus de Force de 18) ; AS lycanthropie ; DS armes en argent ou magiques pour toucher ; T M ; ML 13 ; PX 650 ; MM/235 (lycanthrope) ; lance.

4C. Magasin. Ces petites pièces contiennent des barres de fer et d'autres métaux non travaillés utilisés par Grugthum. Accrochées aux murs se trouvent de nombreuses chaînes en fer (de 1,5 mètre à 15 mètres de longueur) fabriquées par le nain. Il n'y a pas grand-chose d'autre d'intéressant ici.

4D. Couloir. Ce couloir en forme de L est plongé dans l'obscurité. Des dizaines de chaînes pendent du plafond accrochées à des crochets. Les chaînes mesurent chacune 3 mètres de long, se trouvent à quelques pouces seulement du sol et sont si proches les unes des autres que toute personne qui marche dans le couloir ne peut éviter de produire des bruits de cliquetis. Ce « système d'alarme » conçu par Grugthum alerte les sangliers-garou de la zone 4F lorsqu'une personne s'approche. Un sort de *silence* peut efficacement annuler le bruit.



4E. Cuisine. Grugthum est un mauvais cuisinier, et ses compétences de nettoyage sont encore pires. Cette cuisine est sale et mal tenue. Des assiettes et de la vaisselle sale sont éparpillées de manière désordonnée la saie de la cheminée recouvre le sol.

4F. Chambre de Grugthum. La chambre du nain est meublée d'un lit en fer adapté à sa large stature. À côté du lit se trouve un coffre-fort en fer verrouillé contenant le trésor de Grugthum (donné par Toxin en échange de sa loyauté inébranlable). Le trésor représente 259 pp et un rubis poli de 5000 PO. Le nain considère ce joyau comme sa possession la plus précieuse.

La chambre est occupée par les sangliers-garou Grendyl et Sterrym sous forme hybride. Ils attaquent les PJ instantanément.

Les œufs de dragon rouge sont placés devant la cheminée flamboyante. Le nain a donné des instructions aux sangliers-garou pour qu'ils maintiennent le feu allumé afin que les œufs restent chauds (le nain ne veut pas que les propriétaires légitimes des œufs lui tombent dessus dans un esprit de vengeance parce que les futurs dragons sont morts de froid). Une fois que les sangliers-garou sont mis hors d'état de nuire, les PJ peuvent soit prendre les œufs de 80 kilos ou attendre l'arrivée de la milice locale.

Sangliers-garou (2) : pv 32 (Grendyl), 31 (Sterrym) ; voir description 4B pour toutes les statistiques.

Le jour des Dragons

Cet événement permet aux PJ de voir le dragon Silvercloud pour la première fois. Cette rencontre se déroule de l'une des deux manières suivantes :

Si les PJ trouvent les œufs avant que les dragons rouges atteignent Neriendor, ils peuvent proposer d'emmener les œufs loin de Neriendor ou de rencontrer Aryzon pour obtenir de l'aide. Réalisant l'importance d'une action rapide et décisive, Aryzon demande aux personnages d'écarter les œufs, ce qui lui donne le temps de devenir invisible, de prendre forme de dragon et de les rejoindre à

l'extérieur. Silvercloud, sous sa forme de dragon, transporte alors les deux œufs à Dragonwyr (le repaire de Toxin) et attire les dragons rouges là-bas à la place.

Si les dragons rouges ont déjà attaqué Neriendor, Silvercloud revient après avoir réussi à chasser Flamerule et Ashfyre. Le puissant Silvercloud descend dans la ville en ruine pour informer les habitants de Neriendor que le plus grand dragon Flamerule a été tué mais avertit que sa compagne peut encore revenir. Silvercloud est lui-même blessé, des PJ clerics peuvent proposer de le guérir. Une fois guéri, Silvercloud accepte de ramener les œufs dans les montagnes. Cet acte épargne Neriendor de la vengeance d'Ashfyre à court terme ; pour l'instant, elle manque de courage pour affronter à nouveau le tueur de Flamerule.

Le MJ devrait permettre aux joueurs de faire leurs propres suppositions concernant Aryzon, le marchand, et Silvercloud, le dragon. Aryzon ne souhaite révéler sa véritable nature à personne et fait de son mieux pour dissiper tout soupçon.

L'aventure se termine avec un soudain retour. Si elle n'a pas été tuée à Dragonwyr, Toxin elle-même vole jusqu'à Neriendor, espérant piller la ville en ruine à la suite de l'attaque terrifiante des dragons rouges. Toxin n'a aucun moyen de savoir si l'attaque a eu lieu sans se rendre sur place (et elle est trop impatiente et curieuse quant à la question pour envoyer un de ses messagers). Toxin suppose naturellement que Silvercloud est toujours en vie, mais elle est convaincue que la bataille avec les dragons rouges l'aura suffisamment affaibli pour laisser la ville vulnérable.

Toxin compte sur son *anneau de régénération* pour regagner les points de vie perdus lors de son précédent combat avec les PJ. Tant qu'elle a plus de 50 pv, Toxin se sent assez forte pour s'opposer directement à la ville. Si les gardes du corps ogres mages sont toujours en vie (voir « Le Monastère Archaïques » pour plus de détails), ils seront sur le dos de Toxin en tant que renforts. Ses cibles préférées (dans l'ordre de priorité) sont Silvercloud, les PJ, la milice et les habitants de la ville. Elle exige que tous les trésors de valeur soient amenés devant elle, promettant la mort et le carnage si ses demandes ne sont pas satisfaites.

Si Aryzon est toujours blessé, il aura du mal à repousser sa Némésis verte. Il utilise son sort image miroir pour la tromper et fait de son mieux pour l'attirer à portée des attaques des PJ, car c'est uniquement avec leur aide qu'il peut vaincre son ennemi. Toxin se retire si elle est réduite à 30 pv ou moins. (Aryzon sera trop fatigué et blessé pour la poursuivre). Les ogres mages, s'ils sont présents, se battent jusqu'à la mort.

Si Aryzon est suffisamment guéri (70 pv ou plus), Toxin comprenant sa puissance à sa silhouette volante se retire, réalisant que son plan a été contrecarré. « La prochaine fois, Silvercloud ! », hurle-t-elle. « La prochaine fois, tu ne seras pas aussi chanceux ! »

Une fois que la menace des dragons sur Neriendor éliminée, l'aventure est terminée. Silvercloud s'envole, mais revient plus tard sous sa forme demi-elfe plus commune. Les habitants de la ville sont choqués par les récents événements : l'apparition des dragons, les sales sangliers-garou et la trahison d'un forgeron local. Les PJ sont considérés comme de grands héros et sont choyés pendant tout leur séjour.

En cas de destruction de son magasin dans « Les Feux de la Colère », Aryzon réside à l'Auberge du Yak Rieur jusqu'à ce qu'il ait le temps de reconstruire. (Le demi-elfe a beaucoup d'amis en ville qui l'aideront.) Si les PJ apprennent le secret d'Aryzon, Silvercloud leur demande gentiment de ne rien révéler à personne à Neriendor. Aryzon craint que ses amis ne se sentent lésés de ne pas avoir été informés pendant toutes ces années et ne veut pas être traité différemment d'avant.

Si les PJ sont intéressés pour poursuivre leur exploration des environs de Neriendor, Aryzon les dirige volontiers vers les repaires connus de monstres dangereux. À moins qu'elle ne soit détruite une bonne fois pour toutes, Toxin continue à harceler Neriendor dans les années à venir, en élaborant des plans encore plus insidieux pour se venger.

Nouveaux objets magiques

La Griffe de Cristal d'Aryzon

Ce délicat bijou ressemble à une petite griffe de dragon de 10 cm de long, sculpté dans un morceau de quartz cristallin transparent multi-facette. Un fin collier en platine (d'une valeur de 250 pièces d'or) est attaché à la griffe. Elle confère à son possesseur les capacités suivantes :

Détecter les dragons chromatiques dans un rayon de 1,5 km. La griffe change de couleur en fonction du dragon le plus proche à portée (blanc, rouge, noir, vert ou bleu).

Offre +4 aux jets de sauvegarde contre le souffle de dragon (incluant toute forme d'attaque de type souffle de dragons, les lézards de glace et autres dragonettes).

Offre une résistance magique de 5%. Cette protection est cumulative avec d'autres objets comme les *anneaux de résistance à la magie* ou des *robes d'archimagic*.

Octroie au porteur les capacités magiques suivantes, utilisables une fois par jour : *autométamorphose*, *creuser*, *ESP*, *peur*, *infrarouge*, *lévitation*, *missile magique*, *langues*, *respiration aquatique*. Tous ces sorts sont lancés au 6^{ème} niveau.

Valeur PX : 8000

Valeur en PO : 24000

Anneau de basilic

L'anneau est gravé d'un œil de basilic, d'où son nom. Il permet à son porteur de devenir une statue inanimée à volonté. Dans cet état, le porteur conserve ses sens mais ne peut pas bouger. L'effet dure aussi longtemps que le porteur le souhaite, mais ce pouvoir ne peut pas être exercé plus de trois fois par jour. Tout sort jeté sur l'utilisateur est « préservé » pendant qu'il est en forme de statue ; ainsi, un sort de *hâte* jeté avant l'activation de la bague serait toujours actif pendant et après que le porteur de la bague revienne à sa constitution originale, pour la durée complète du sort.

La bague ne peut pas être utilisée de force pour transformer quelqu'un d'autre en pierre.

Valeur PX : 4000

Valeur PO : 12000.