

Niveau 14 : 140 000

Monstre journalier : 60 000 xp pour 1 PJ 25 000
xp pour 4 PJ 100 000

Rencontre : 5 000 / 10 000 / 15 200 / 22 800

La géode noire :

Rencontre aléatoire : toutes les 30 minutes.

1 : Hall des gardiens : 4 gardes de la terre noire, 2 élémentaires de terre.

- Le tunnel monte à l'œil du cyclone (13).
- Seuls les gardes sont présents, si un combat a lieu, les 2 élémentaires apparaissent.

2 : Keltar et Gorx : 1 stonemelder et 2 xorn.

- Keltar pense que les xorns sont des émissaires d'Ogremoch et demande une offrande pour celui à côté de lui.
- S'ils acceptent, il les laisse passer, sinon le xorn attaque pendant que Keltar fuit en 6.
- Un 2^e xorn est au couloir avoisinant et vient en cas de dispute ou combat.
- Trésors : dans l'estomac des xorns : 9 po, 3 gemmes de 25 po, 3 gemmes de 50 po et 1 de 100 po. Keltar : 1 parchemin d'investiture de la pierre.

3 : Antre des ropers : 4 ropers.

- Embuscade : Les ropers sont aux plafonds.
- Arrive à 20 pv, ils rétractent leur tentacule espérant être laissé tranquille.
- Trésors : parmi les armes et armures : 60 po, 1 statuette 180 po, 1 anneau de nage.

4 : Cristaux ahurissant :

- Entrée ou début tr = JP Sag DC 10 ou sort de confusion ou immunise 24h.
- Cadavre : victime de la confusion des cristaux.
- Tunnel nord est : conduit vers une de boue en 6. Y passer provoque 3D6 dégât.
- Passage secret : illusion d'un mur, vers 5.

5 : Entrée de l'ombre terre :

- Après des kilomètres, arrive à l'ombre terre.

6 : Chute de boue :

- Une chute de boue dissimule un tunnel vers 4.
- Une rivière de boue de 2m de large et 1m de profondeur, saute sans test. Si armure lourde = athlétisme DC 10.
- La rivière va en 11.

7 : Grotte vide :

- Rencontre aléatoire.

8 : Caverne de la couronne perdue : 1 fantôme, 8 spectre.

- Prendre la couronne fait apparaître le fantôme d'un duerga, Ruelek. Il avertit les voleurs du

danger puis 4 spectres de drow apparaissent pour attaquer les vivants.

- Ruelek pense être maudit par la couronne mais si on lui dit que les drows n'ont rien à voir, alors il leur demande d'apporter la couronne à la tombe de du roi, au hall des haches chasseresses.

- En cas de refus, il tente de posséder les PJ.

- Trésors : heaume à pointes dorées.

9 : pont de pierre étroit : 4 galeb duhrs.

- 2 galeb aux entrées du pont (monticule de pierre)
- Embuscade : si le mot de passe n'est pas donné à l'entrée du pont, les galeb s'animent lorsque les intrus sont au milieu du pont et font rouler des pierres dessus.

- Le pont fait 12m de haut et de long, 2m de large.

- Sans rampe, si combattant subit plus de 10 dégâts = JP Dex DC 10, si rate, tombe mais s'accroche au pont, si rate + 5 = tombe du pont.

- Renfort : si combat, hook horror se mettent sous le pont pour attaquer ceux qui tombe.

10 : clic clac : 16 hook horror.

- Embuscade : les hooks horror sont dans des crevasses. Leurs cliquetis s'entendent très bien par contre.

- Passage secret : l'une des crevasses va en 7.

- Trésors : dans les crevasses, 17 pa, 4 gemmes de 10 po, un miroir 270 po, 1 perle de pouvoir.

11 : Marre d'élémentaire de boue : 2 myrmidon de terre, 12 mephites de boue.

- Chaque heure, un mephite sort de la marre.

- Le myrmidon protège la marre, il attaque ceux y étant (comme la rivière) ou qui l'attaque.

- Boue : un PJ à pied (1m de profondeur), JP For DC 10 pour ne pas tomber et avancer de 7m. Athlétisme DC 15 pour se relever. Si au tourbillon, JP For DC 15 ou aspire au plan de la terre.

- Les mephites fuient arrive à 10 pv.

12 : Chambre de méditation : 2 gardes de la terre noire, 1 burrowshark, 1 stonemelder, hellenrae.

- Les cultistes sont en méditation.

13 : Chenille de bulette : 3 jeunes bulettes, 1 bulette.

- Les bulettes dorment, discrétion DC 11 pour ne pas les réveiller sinon grogne ce qui avertit le 14.

- Si la bulette est attaquée, elle détruit la porte.

14 : Grotte de Rorgrin : 1 burrowshark et 1 bulette.

- Trésors : dans la selle, 91 po, 2 gemmes de 100 po, 1 potion de résistance à la foudre.

15 : Fonderie des arcanes : Miraj, 4 stonemelders, 3 nothics.

- Emissaire : le nain Rhundorth forge des armes. Une fois délivré, il informe que le sage Bruldenthard est aux mines du monastère de la pierre sacrée. Dame Deseyna a été capture par le culte de l'air. L'elfe de la lune Teresiel a été échange au culte du feu.
- Si combat, les nothics étant captifs fuient en 16.
- Renfort : les prêtres et les élémentaires de la cathédrale de pierre (16) arrivent au round 3.
- Trésors : armes et armures des gardes de la terre noire, cuirasse +1 en cristal marquée.

16 : Cathédrale de pierre : 2 prêtres de la terre noire, 4 myrmidons de la terre, 6 gargouilles.

- Les nothics qui ont fui se cachent ici.

17 : Portail de la terre :

- Si Malos est le dernier prophète, il invoque Ogremoch.
- Sinon, il se prépare à invoquer son seigneur.
- Le portail de terre : monolithe de 10m, va au plan de la terre. Lancer ironfang dedans le ferme.

Rencontre : 6 myrmidon de terre, 4 galebs duhr, miraj, 4 ropers, 2 xorns, hellenrae, 2 élémentaire de terre, 2 bulette, 2 burrowsharks, 6 stonemelders, 2 prêtres de la terre noire, 16 hooks horror, 6 gardes de la terre noire, 3 jeunes bulettes, 3 nothic, 6 gargouilles, 8 spectres, 12 mephites de boue.

Marlos est le dernier prophète : Ogremoch, marlos.

Marlos : Marlos, 2 gargouilles géantes à 4 bras, 2 gardes de la terre noire, 4 gargouilles.

Marlos mort : 2 gargouilles géantes à 4 bras, 1 myrmidon de terre.

6 CR 7 + 4 CR 6 + 1 CR 6 + 4 CR 5 + 2 CR 5 + 1 CR 5 + 2 CR 5 + 2 CR 5 + 2 CR 4 + 6 CR 4 + 2 CR 3 + 16 CR 3 + 6 CR 2 + 3 CR 2 + 3 CR 2 + 6 CR 2 + 8 CR 1 + 12 CR 1/4

1 CR 20 + 1 CR 12

1 CR 12 + 2 CR 10 + 4 CR 2 + 2 CR 2

2 CR 10 + 1 CR 7

6 x 2 900 (17 400) + 5 x 2 300 (11 500) + 11 x 1 800 (19 800) + 8 x 1 100 (8 800) + 18 x 700 (12 600) + 18 x 450 (8 100) + 8 x 200 (1 600) + 12 x 50 (600).

25 000 + 8 400

8 400 + 2 x 5 900 (11 800) + 6 x 450 (2 700)

2 x 5 900 (11 800) + 2 900

XP : 80 400 + (33 400 / 22 900 / 14 700)

Ogremoch, seigneur élémentaire :

C, PV 526 ; CA 20 ; MA 6 ; CR 20 ; Enfouissement 17m,

FO* 26, DE 11, CO* 28, IN 11, SA* 15, CH 22

Résistance : arme non magique.

Immunité : poison, charme, terreur, paralysie, pétrification, à terre, restreint.

vision aveugle et sens vibratoire 40m, résistance et attaque magique, résistance légendaire (3/jr, échec JP = réussite), regard pétrifiant (10m2, voit méduse, JP Con DC 15 ou restreint, si rate +5 = pétrifié, si restreint = next fin tr JP ou pétrifié).

- Sort inné : DC 20, +12.

À volonté : **mur de pierre** (40m, 10 panneaux 3m/3m/18cm ou 3m/6m/9cm, JP Dex ou enfermé, CA 15 30pv/3cm, C 10m et P).

- 2 coups : 14, 4D10 + 8.
- jet de pierre : 170m, 6, 7D10 + 8 et JP for DC 23 ou à terre.
- 1/jr : 30m, invocation jusqu'à 3 élémentaires de terre, il perd 30 mais ils ont les pv max. disparaissent à sa mort.

Actions légendaire : 3 points

1 : illumination des cristaux : 10m2, + d'invisibilité, avantage pour att les C illuminées.

2 : stomp : 10m, JP Dex DC 23 ou à terre.

3 : Création de gargouille : perd 50 pv, créer une gargouille de son corps.

Action d'ancre : initiative 20, jamais 2 fois le même.

- 20m, 3m2, la terre devient vaseuse = JP Dex DC 15 ou embourbe de 1.5m = restreint. A = test For DC 15 pour sortir.
- Sol de cristal, 20m, 7m2, terrain difficile, 1D8 / 1.5m de déplacement.
- 40m2, tremblement, JP Dex ou For DC 15 ou à terre.

Méduse, marlos urnrayle : PV 136 ; CA 15 ; MA 4 ; CR 12

FO 17, DE 11, CO 18, IN 12, SA 13, CH 17

Résistance : acide.

Sentir les vibrations 20m, défaite de la terre (0 pv, se transforme en boue), passage dans la terre (déplacement /2 dans la terre ou pierre, si fin tr, revient sur c pas), résistance légendaire (3/jr, échec JP = réussite), regard pétrifiant (10m2, voit méduse, JP Con DC 15 ou restreint, si rate +5 = pétrifié, si restreint = next fin tr JP ou pétrifié).

- 1 chevelure, 2 épées courtes ou 2 arcs longs.
 - Chevelure de serpent : 7, 1D4 + 2 + 4D6 poison.
 - ironfang : 10, 1D8 + 3 + 1D8 tonnerre.

Actions d'ancre : initiative 20

- tremblement de terre.
- Sort de soin = 30 pv.

Gargouille, géant à 4 bras :

G, PV 147; CA 17 ; MA 4 ; CR 10.

Vol 20m, FO 19, DE 11, CO 20, IN 6, SA* 11, CH 9

Résistance : armes non magique ou adamantine.

Immunité : poison, épuisement, pétrification.

Fausse apparence (statue).

- 1 Morsure, 4 griffes
 - Morsure : 8, 2D6 + 4.
 - Griffes : 8, 2D4 + 4.

Élémentaire de terre, myrmidon : PV 127 ; CA 18 (plate) ;

MA 3 ; CR 7

FO 18, DE 10, CO 17, IN 8, SA 10, CH 10

Immunité : poison, paralysie, pétrification, à terre.

Résistance : arme non magique.

- 2 marteaux 2 mains : 7, 2D6 + 4.
- attaque de tonnerre (6) : dégât + 3D10 tonnerre + JP for DC 14 ou à terre.

Élémentaire de terre :

G, PV 126 (ogremoch : 180); CA 17 ; MA 3. CR 5.

FO 20, DE 8, CO 20, IN 5, SA 10, CH 5

Résistance : arme non magique

Immunité : poison, épuisement, paralysie, pétrification, inconscient.

Vulnérabilité : foudre.

Tremorsens 20m, glissade (déplace sous terre sans la bouger), siège (dégât x2 vs bâtiment)

- 2 poings : 3m, 8, 2D8 + 5.

Galeb duhr : PV 85; CA 16 ; MA 3. CR 6.

5m ou roule 10m, FO 20, DE 14, CO 20, IN 11, SA 12, CH 11

Résistance : arme non magique

Immunité : poison, épuisement, paralysie, pétrification, inconscient.

Tremorsens 20m, fausse apparence (rocher), charge roulante (7m + coup = +2D6 + JP For DC 16 ou à terre).

- Poing : 8, 2D6 + 5.
- 1/jr : animation de rocher : 20m, 2 rochers, devient galeb duhr avec 1 en In et Ch, C 1 min).

Miraj vizann :

PV 82 ; CA 10 (13 armure de mage) ; MA 3 ; CR 6

FO 12, DE 10, CO 17, IN 13, SA 11, CH 18

- Sort : DC 15, +7.

Tour mineur : **éclaboussure d'acide** (20m, 1 C ou 2 proches, JP Dex ou 3D6 acide).

4 niveau 1 : **orbe chromatique** (30m, att, 3D8 acide), **bouclier** (R, CA + 5).

3 niveau 2 : **shatter** (20m, 3m2, JP Con ou 3D8 tonnerre ou /2), **suggestion** (10m, C qui peut être charmé, JP Sag ou fait ce qu'il demande, C 8h ou blessé).

3 niveau 3 : **contre sort** (R, 20m, sort 3- ou 4+ test DC 10 + niv sort), **éruption de terre** (40m, 7m3, JP Dex ou 3D12 ou /2).

3 niveau 4 : **polymorphe** (hulking crabe, C 1h ou pv 0).

2 niveau 5 : **mur de pierre** (40m, 10 panneaux 3m/3m/18cm ou 3m/6m/9cm, JP Dex ou enfermé, CA 15 30pv/3cm, C 10m et P)

1 niveau 6 : **vision véritable** (40m2, 1h)

- bâton : 4, 1D6 + 1

Moine, hellenrae : PV 78 ; CA 16 ; MA 3 ; CR 5

FO 13, DE 18, CO 14, IN 10, SA 15, CH 13

Immunité : poison, aveuglement, empoisonnement.

Blindsight 20m, évasion.

- Coup étourdissant (5-6) : quand une attaque touche. JP con DC 13 ou étourdit jusqu'à la fin du prochain tour de hellenrae.
- 3 coups de poing : 7, 1D10 + 4

Contre et parade : R, CA +3 vs une att. Si l'att rate, hellenrae peut effectuer une att vs adversaire.

Bulette : TG, PV 104; CA 17 ; MA 4 ; CR 5

12m + sous terre, FO 15, DE 11, CO 14, IN 2, SA 10, CH 5

Saut (10m).

- Morsure : 7, 4D12+4.
- Saut mortel : après un saut ceux en dessous, JP Dex ou For DC 16 ou 6D6 + 8 et à terre ou /2.

Cavalier, Burrowshark : PV 82 ; CA 18 (plate) ; MA 2 ; CR 4
FO 18, DE 12, CO 16, IN 10, SA 11, CH 13

Monture : peut se lier à une bulette, utilise ses sens et peut aller dans le sol quand il le monte.

Attaque sournoise (2D6), esquive (R, dégât / 2).

- 3 piques : 6, 1D8 + 4

Sorcier, élémentaire, terre, stonemelder :

PV 75 ; CA 17 (écaille) ; MA 2 ; CR 4

FO 15, DE 10, CO 16, IN 12, SA 11, CH 17

Sentir les vibrations 10m.

Éclatement mortel : mort, 3m2, JP De 14 ou 2D10 ou /2.

- Sort : sorcier 7, DC 13, +5.

Tour mineur : **éclaboussure d'acide** (20m, 1 C ou 2 proches, JP Dex ou 2D6 acide).

4 niveau 1 : **vibration de terre** (3m2, JP Dex ou 1D6 et à terre), **bouclier** (R, CA + 5).

3 niveau 2 : **fausse vie** (+1D4 + 10 pv, 1 h), **poigne de pierre de maximilian** (10m, 1,5m3, JP For ou 2D6 et restreint, A = écrasement JP For ou 2D6 ou /2, fuit For, C 1m).

2 niveau 3 : **fusion dans la terre** (8h), **éruption de terre** (40m, 7m3, JP Dex ou 3D12 ou /2).

1 niveau 4 : **polymorphe** (éléphant, C 1h ou pv 0).

- sceptre noir : 5, 1D6 + 2 + 1 sort 2D8 + 1D8 / niv

Prêtre de la pierre noire : Sorcier humain ;

PV 45 ; CA 17 (écaille) ; MA 2 ; CR 3

FO 15, DE 11, CO 14, IN 12, SA 10, CH 16

- Sort : DC 13, +5.

Tour mineur : **éclaboussure d'acide** (20m, 1 créature ou 2 proches, JP dex DC 13 ou 2D6 acide).

4 niveau 1 : **vibration de terre** (3m de rayon, JP Dex ou 1D6 et à terre), **bouclier** (R, CA + 5).

3 niveau 2 : **shatter** (20m, 3m de rayon, JP Con ou 3D8 tonnerre ou /2).

2 niveau 3 : **lenteur** (40m, 12m3, 6 C, JP Sag ou vitesse /2, CA et JP dex -2, pas de R, seulement A ou B et 1 seul att, sort = D20 : 11+ lance au next tr, JP/tr).

- 2 glaives : 4, 1D10 + 2

Garde, de la terre noire :

PV 39 ; CA 18 (plate) ; MA 2 ; CR 2

FO 17, DE 11, CO 14, IN 10, SA 10, CH 9

- 2 morningstar : 5, 1D8 + 3.

Bulette, jeune : G, PV 45; CA 11 ; MA 2 ; CR 2.

12m, FO 21, DE 8, CO 15, IN 2, SA 12, CH 6

Charge (si déplacement 12m + morsure réussit = +2D8 dégât + JP For DC 15 ou à terre).

- Morsure : 7, 2D8 + 5.

Roper : G, PV 93 ; CA 20 ; MA 3 ; CR 5

Marche 3m, FO 18, DE 8, CO 17, IN 7, SA 16, CH 6

Fausse apparence (stalagmite), tentacule agrippant (6, AC 20, 10 pv, A test For DC 15 pour casser, repousse en 1 tr).

- 4 tentacule ou 1 tirer + 1 morsure
 - Morsure : 7, 4D8 + 4.
 - Tentacule : 17m, 7, agrippé (évasion 15) = restreint + des JP et test For
 - Tirer : tire chaque C agrippé de 10m.

Xorn : PV 73; CA 19 ; MA 3 ; CR 5

Enfouissement 7m, FO17, DE10, CO 22, IN 11, SA 10, CH 11

Résistance : arme non magique, ni adamantine.

Glissade (déplace sous terre sans la bouger), vibration de la terre 20m, sens des trésors (localise les objets et pierres précieuses).

- 1 morsure, 3 griffes
 - Morsure : 6, 3d6 + 3.
 - Griffes : 6, 1D6 + 3.

Crabe, hulking : TG, PV 76; CA 17 ; MA 3 ; CR 5

Nage 10m, FO 19, DE 8, CO 16, IN 3, SA 11, CH 3

Vision aveugle 10m, camouflage.

- 2 griffes : 3m, 7, 3D10 + 4 + agrippé (évasion 15).

Hook horror : G, PV 75; CA 15 ; MA 2 ; CR 3

FO 18, DE 10, CO 15, IN 6, SA 12, CH 7

Vision aveugle 20m

- 2 crochets : 3m, 6, 2D6 + 4.

Nothic : PV 45 ; CA 15 ; MA 2 ; CR 2

FO 14, DE 16, CO 16, IN 13, SA 10, CH 8

Vision véritable 40m.

- 2 griffes : 4, 1D6 + 3
- regard putride : 10m, JP Co 12 ou 3D6 nécrotique
- Étrange intuition : 10m, duperie DC 15 ou secret.

Gargouille : PV 52; CA 15 ; MA 2 ; CR 2.

Vol 20m, FO 15, DE 11, CO 16, IN 6, SA 11, CH 7

Résistance : armes non magique ou adamantine.

Immunité : poison, épuisement, pétrification.

Fausse apparence (statue).

- Morsure, griffe
 - Morsure : 4, 1D6 + 2.
 - griffe : 4, 1D6 + 2.

Spectre : PV 22 ; CA 13 ; MA 2 ; CR 1. Vol intangible 17m.

FO 1, DE 14, CO 11, IN 10, SA 10, CH 11

Résistance : acide, froid, feu, électricité, tonnerre et arme non magique / argent.

Immunité : nécrotique, poison, charme, épuisement, agrippement, paralysie, pétrification, à terre, restreint.

- 1 Drain de vie : 4, 3D6 nécrotique + JP con 10 ou pv max baisse d'autant, repos.

Mephite, boue : P, PV 27 ; CA 11 ; MA 2 ; CR 1/4

Vol 7m, FO 8, DE 12, CO 12, IN 9, SA 11, CH 7

Immunité : poison.

Mort explosive (0 pv, JP Dex DC 11 ou restreint next fin tr), fausse apparence (tas de boue).

- griffe : 3, 1D6 + 1
- souffle de boue : 6 : 1.5m, 1 C, JP Dex DC 11 ou restreint, 1 min ou JP fin tr.