

Niveau 9 : 48 000

Monstre journalier : 20 000

xp pour 1 PJ 16 000

xp pour 4 PJ 64 000

Rencontre : 2 200 / 4 400 / 6 400 / 9 600

Le temple de la terre noire :

Le temple se situe dans l'ancienne forteresse naine Tyar Besil, à la porte, celle même qui tient les sièges avant d'entrer dans la forteresse. Le monastère est juste au-dessus, si bien qu'ils vont et viennent facilement. L'accès se fait par l'escalier ancien (monastère de la pierre sacrée 24), le temple de la vague par le tunnel sud-est, le temple du feu au sud-ouest et le temple de la flamme au nord-ouest.

1 : gouffre de la gargouille : 6 gargouilles.

- Les gargouilles sont perchées à 20m de hauteur et attaquent uniquement ceux venant du nord, sauf s'ils s'arrêtent et font le signe de la terre.
- Dans le gouffre repose les squelettes des orcs.

2 : gouffre nord :

- A partir du 6, il est possible de voir un passage conduisant au 22, terminant par une meurtrière.

3 : porte en ruine :

- Des meurtrières protègent l'accès.
- Une fois les aventuriers découverts, le porticule est baissé et verrouillé. Des gardes se postent ensuite aux meurtrières.

4 : le hall de la grande porte : 8 hobgobelins, 1 burrowshark (narthan), 1 bulette.

- Tactique : narthan: contact. Hobgobelin: distance
- Renfort : si + 3 round, 5 et 7 interviennent.

5 : baraquement est : 10 duergar.

- Si alerte au 4, les duergars vont aux meurtrières.

6 : quartier de Yarsha : 1 stonemelder (yarsha), 4 gardes de la terre noire.

- Trésor : 210 pa, 140 ep, 6 pierres (10 po) et 1 potion de soin majeur (sur elle).

7 : quartier de la porte : 1 burrowshark (dynath), 2 garde de la terre noire, 8 cultistes.

- 2 cultistes dorment.
- Trésor : 15 po, 5 pp, 5 pierres (40 po).

8 : laboratoire de mud le sorcier : miraj vizann, 1 guerrier de pierre.

- Miraj évite le combat, tentant de persuader les aventuriers d'attaquer les cultistes du feu. S'il est attaqué, son guerrier de pierre intervient alors qu'il fuit invisible.
- Trésor : 220 po, 9 pierres (50 po) une potion de respiration aquatique.

9 : le hall brisé : 3 bulettes.

- Ancienne salle d'arme, devenu étable.
- Les bulettes sont enchaînées aux piliers et dorment d'un sommeil léger. A For 20 pour briser les chaînes, le plus à droite est de 15.
- Le gouffre est profond de 30m, les « plateformes » sont distants de 1.50m.

10 : long gouffre : 2 nuées de chauve-souris.

- La nuée attaque s'il y a du bruit.
- Le pont n'est pas stable, test Athlétisme 12 pour ne pas être à terre, si +5 = tombe du pont.

11 : passage sud :

- Vers le temple de la vague fracassante (10).

12 : l'autre de Broog norb : ettin (Broog Norb).

- Ancienne cuisine.
- Demande au cultiste de partir, attaque les autres.
- Trésor : 2 900 pc, 130 pe, statuette 80 po, paire de bracelet 30 po.

13 : Hall de chasse :

- Ancienne salle de célébration.

14 : salle de torture : stonemelder (Heldorm), 6 cultistes.

- Si les aventuriers se font passer pour des cultistes, il demande qui doit être questionné.
- Prisonnier : orna (humaine de la garde de la terre noire qui s'est rebellée), droth (humain, brigand au service du culte de l'air, catatonique), wulgreda (naine qui dit qui est orna), gervor (1/2 elfe noble, 1 pv). Orna part de son côté mais peut donner des informations sur le temple.
- Trésor : 230 pa, 6 pierre (10 po), 1 armure de plaque (orna), épée longue (gervor), baguette de projectile magique.

15 : forge de la pierre : 1 dao (xharva deem), 4 duergars.

- A moins d'être attaquée, xharva n'attaque pas et ne défend pas les duergars. En cas de vol dans sa forge, elle menace avant d'attaquer.
- Trésor : 600 po, 2 bracelets (100 po), pendentif (750 po), 12 pierre (25 po), griffe d'humber hulk.

16 : armurerie : 10 ogres.

- Les ogres empêchent ceux du tunnel d'entrer mais pas de sortir.
- Conduit au temple de la flamme éternelle 30.

17 : Les marches du gouffre :

- Un sort d'alarme est au milieu, alertant les cultistes en 18.
- Conduit à l'œil du cyclone 11.

18 : baraquement : 8 gardes de la terre noire, 2 prêtres de la terre noire.

- 4 gardes dorment.

19 : statue d'ogremoch :

20 : le mess : 4 gardes de la terre noire, 3 cultistes.

- Les gardes mangent, les cultistes cuisines.

21 : statues hurlantes : marlos urnrayle, 2 démons d'ombre.

- Marlos est rencontré s'il est le 1^e prophète, sinon il est dans l'œil du cyclone ou la géode noire.
- S'il est vaincu, il fuit en 22.

22 : sanctuaire du prophète de la terre :

- S'il fuit, via un sort, il va en 2 par la meurtrière.
- Trésor : 1 100 pa, 130 pp, tapisserie (400 po), lyre (250 po), robe (80 po), chemise de maille elfique.

23 : autel de la pierre qui saigne : prêtresse de la terre noire (erione), 9 cultistes, 1 black pudding.

- Erione sacrifie à l'obélisque une prisonnière, rukh (gnome des profondeurs), qui est enchaînée. Dans l'obélisque, le black pudding.

24 : hall des sentinelles : 2 guerriers de pierre.

- Le guerrier attaque ceux venant du tunnel et ne faisant pas le signe de la terre.
- Le tunnel va au temple de la flamme éternelle 5.

Gouffre nord : 1 the lost.

Gouffre sud : 1 Korred. Capture les aventuriers pour les vendre au culte de la terre.

Rencontre : marlos, 1 dao, 1 the lost, 1 korred, miraj vizann, 4 bulette, 3 guerrier de pierre, 1 ettin, 2 démon d'ombre, 1 vase noir, 2 burrowshark, 2 stonemelder, 3 prêtre de la terre noire, 18 garde de la terre noire, 6 gargouille, 10 ogre, 14 duergar, 8 hobgobelin, 2 nuée de chauve-souris, 26 cultiste.

1 CR 8 + 1 CR 11 + 2 CR 7 + 1 CR 6 + 4 CR 5 + 11 CR 4 + 3 CR 3 + 34 CR 2 + 14 CR 1 + 8 CR 1/2 + 2 CR 1/4 + 26 CR 1/8
3 900 + 7 200 + 2 x 2 900 (5 800) + 2 300 + 4 x 1 800 (7 200) + 11 x 1 100 (12 100) + 3 x 700 (2 100) + 34 x 450 (15 300) +
14 x 200 (2 800) + 8 x 100 (800) + 2 x 50 (100) + 26 x 25 (650)
XP : 60 250

Marlos urnrayle : méduse, PV 136 ; CA 15 ; MA 3 ; CR 8
FO 17, DE 11, CO 18, IN 12, SA 13, CH 17

Résistance : acide.

Sens des 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 (2/jr, échec JP = réussite).

Regard pétrifiant : 10m, regarde marlos aux yeux, JP Co DC 14 ou si de +5 pétrifié, sinon restreint JP next tr ou pétrifié.

- 1 cheveux de serpent, 2 ironfang.
 - Cheveux de serpent : 6, 1D8+ 3 + 4D6 poison.
 - ironfang : 9, 1D8 + 3 + 1D8 tonnerre.

Génie : dao : G, PV 187; CA 18 ; MA 4 ; CR 11

Vol et enfouissement 10m,

FO 23, DE 12, CO 24, IN* 12, SA* 13, CH* 14

Immunité : pétrification.

Mouvement sous terre (se déplace sous terre sans la perturber), pied sur (av For et Dex VS à terre).

- Sort : DC 14, att +6.

à volonté : **détection de la magie** (10m2, A = voit la magie et école, C 10m).

3 / jr : **passé muraille** (10m, passage de 2/3/7m dans bois, pierre, 1h).

1 / jr : **forme gazeuse** (résistance arme non magique, avantage JP for, dex, con, C 1h), **invisibilité** (C 1h), **plane shift** (T, 9 alliés, ou 1 C, att, JP Ch), **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), **tueur fantasmagorique** (40m, JP Sag ou effraye + début tr JP ou 4D6 psychique, C 1h ou JP réussit).

- 2 poings : 10, 2D8 + 6.
- 2 marteau : 10, 4D6 +6 + si C<C = JP For ou à terre.

Sorrowsworn, the lost : PV 78 ; CA 15 ; MA 3 ; CR 7
FO 17, DE 12, CO 15, IN 6, SA 7, CH 5

Résistance : arme si dans ténèbres ou lumière faible.

- 2 piques : 6, 2D10 + 3.
- Embrasser : 6, 4D10 + 3 + si C < G = agripper (évasion DC 14) + effrayer + 6D8 psychique / tr.

Ferme embrassade : R, si touche alors qu'il agrippe, agrippé = 4D8 psychique.

Korred : PV 102 ; CA 17 ; MA 3 ; CR 7

Enfouissement 10, FO 23, DE 14, CO 20, IN 10, SA 15, CH 9
Résistance : arme non magique.

Tremorsense, Corde cheveux (B, 10m, 1 C, JP Dex 13 ou agrippe et restreint, évasion 13).

- sort 1/jr : **danse irrésistible d'otto** (10m, 1 C, charme, désavantage JP dex et att, adv avantage att, C 1m ou A JP sag DC 13).
- 2 grands bâtons : 9, 3D8 + 6.
- 2 boules pierre : 20 m, 9, 4D8 + 6.

Démon : des ombres : PV 66 ; CA 15 ; MA 2 ; CR 4
FO 1, DE* 17, CO 12, IN 14, SA 13, CH* 14

Vulnérabilité : Radiant.

Résistance : Arme non magique. Nécrotique, acide, feu, tonnerre.

Immunité : Froid, éclair, poison, Épuisement, agrippe, paralysie, pétrification, au sol et immobilisation.

Discréation des ombres : Action bonus pour se cacher dans la pénombre ou les ténèbres.

- Griffe : 5, 2D6+3 psychique, + 2D6 s'il possède un avantage à l'attaque.

Miraj vizann : Sorcier genasie ;

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 : **poigne de pierre de maximilian** (10m, 1,5m3, JP For ou 2D6 et restreint et A écrasement JP For ou 2D6 ou /2, échapper For, C 1m), **suggestion** (10m, JP Sag ou charme = fait ce qu'il demande, C 8h ou blessé), **image miroir** (3 = 6+, 2 = 8+, 1 = 11+, CA = 10, 1m).

3 niveau 3 : **contre sort** (R, 20m, sort < n4 ou test DC 10 + n sort), **éruption** (40m, 7m3, JP Dex ou 3D12 ou /2).

3 niveau 4 : **polymorphe** (crocodile géant, C 1hr 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

Bulette : 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

Guerrier de pierre : G, PV 102; CA 17 ; MA 2 ; CR 4

FO 22, DE 9, CO 20, IN 3, SA 11, CH 1

Immunité : poison, psychique, arme non magique / adamantine, charme, épuisement, terreur, paralysie, pétrification, empoisonnement, sort qui alter sa forme.

Résistance magique

- coup de poing : 8, 3D8 + 6.
- ralentissement : recharge 5-6, 3m2, JP Sag DC 15 ou ralenti, 1 min ou JP fin tr.

Ettin : G, PV 130; CA 12 ; MA 2 ; CR 4

12m, FO 21, DE 8, CO 17, IN 6, SA 10, CH 8

2 têtes (av VS perception, aveugle, charme, sourd, terreur, étourdissement et inconscient).

- 1 de chaque arme
 - hache : 7, 2D8 + 5.
 - Morningstar : 7, 2D8 + 5.

Démon : des ombres : PV 66 ; CA 15 ; MA 2 ; CR 4

FO 1, DE* 17, CO 12, IN 14, SA 13, CH* 14

Vulnérabilité : Radiant.

Résistance : Arme non magique. Nécrotique, acide, feu, tonnerre.

Immunité : Froid, éclair, poison, Épuisement, agrippe, paralysie, pétrification, au sol et immobilisation.

Discretion des ombres : Action bonus pour se cacher dans la pénombre ou les ténèbres.

- Griffe : 5, 2D6+3 psychique, + 2D6 s'il possède un avantage à l'attaque.

Vase, noir : G, PV 85; CA 7 ; MA 2 ; CR 4

7m, FO 16, DE 5, CO 16, IN 1, SA 6, CH 1

Immunité : acide, froid, éclair, tranchant, aveugle, charme, surdité, épuisement, terreur, à terre.

Vision aveugle 20m, amorphe, forme corrosive (T ou att 1.5m = 1D8 acide, si non magique -1 att, si -5 = détruit).

- Pseudopode : 5, 1D6 + 3 + 4D8 acide + armure non magique = -1, si CA 10 = détruit.

R : doublement : si subit dgt éclair ou tranchant et vase > P = se divise en 2, pv / 2, taille -1

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

Stonemelder : Sorcier humain ;

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.

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.

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

Ogre : G, PV 59; CA 11 ; MA 2 ; CR 2

FO 19, DE 8, CO 16, IN 5, SA 7, CH 7

- grand bâton (un banc) : 6, 2d8 + 4

Duergar :

PV 26 ; CA 16 (armure d'écaille et bouclier) ; MA 2. CR 1.

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

Résistance : poison.

Résistance duergar (av JP poison, sort, illusion, charme et paralysie), sensibilité (des att à la lumière du jour).

- Sort

1/jr : **agrandissement** : double les dés de dégât d'arme utilisant la force, 1 m.

1/jr : **invisibilité** : 1h jusqu'à ce qu'il attaque, lance un sort ou s'agrandit.

- piolet de guerre : 4, 1D8 + 2
- javelot : 10/40m, 2, 1D6.

Hobgobelin :

PV 11; CA 18 (1/2 plaque, bouclier) ; MA 2 ; CR 1/2

FO 13, DE 12, CO 12, IN 10, SA 10, CH 9

vision dans le noir, avantage martial (1/tr, dgt +2D6 si allié à 1,5m)

- épée long : 3, 1d8 + 1
- arc long : 50/200m, 3, 1D8 + 1

Nuée de chauve-souris : PV 22 ; CA 12 ; MA 2 ; CR 1/4

Vol 10m, FO 5, DE 15, CO 10, IN 2, SA 12, CH 4

Résistance : arme, charme, terreur, paralysie, pétrification, à terre, restreint, étourdie.

Vision aveugle 20m, Nuée (peut occuper la case d'une C)

- Morsure : 4, 2D4 ou 1D4 si – de 11 PV

Cultiste : PV 9; CA 12 ; MA 2 : CR 1/8

FO 11, DE 12, CO 10, IN 10, SA 10, CH 10

Dévotion ténébreuse (JP av VS charme et frayeur).

- Cimeterre : 4, 1D6 + 1.