

Niveau 9 : 48 000

Monstre journalier : 30 000 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 vague fracassante :

Le temple sert de quartier général du trafic dans la région. Les pjs pourraient croire que le chef est Grimjaw Jolliver à Rivergard mais ce n'est pas le cas, il s'agit du prophète Gar Shatterkeel. La secte de la vague fracassante a établi ses quartiers dans une partie de Tyar Besil, une ancienne forteresse naine. Le seul moyen d'y entrer est par le courant sombre de Rivergard, le temple de la terre par le tunnel nord, le temple du hurlement par le passage est.

### Le courant sombre :

Quand les Pjs empruntent le courant sombre pour la première fois, il rencontre un requin géant qui tente de renverser leur embarcation. Un peu plus loin arrive un bateau sortant du temple comprenant un groupe de cultiste navigant vers Wormford. Si le combat contre le requin dure plus de 2 rounds, le bateau sera sur eux. Évidemment, c'est une excellente occasion pour se déguiser et avoir quelques infos sur le temple.

**1 : Quai du lac :** eyon (chevalière), 1 fathomer, 4 saccageur.

- eyon surveille les entrants / sortants.
- En cas de suspicion, le groupe attaque.

**2 : Canal :** RAS, pas de rencontre.

**3 : Lac du soupire :** pieuvre géante.

- La pieuvre est dans une grotte au sud.
- Attaque toute personne et embarcation à 3 cases du bas.

**4 : Chambre de la noyade :** 1 prêtre de la vague, 16 goules aquatiques.

- Une cérémonie a lieu, 1 prêtre entouré de 4 goules noie religieusement 3 captifs.
- 1 est noyé, 1 est en train d'être lesté, 1 attend en pleur.
- Ils deviendront plus tard des goules.

**5 : Geôle :** les 3 captifs étaient enfermés ici.

- La poupée d'une petite fille s'y trouve.

**6 : Pont de la victoire.**

- Si les PJs ont brillamment vaincu Eyon, Thuluna est « prisonnière » de 2 hommes lézard (voir 14).

**7 : Baraquement des saccageurs :** 1 prêtre de la vague, 5 saccageurs.

**8 : Vieux silos.**

**9 : Poste de garde nord :** Khalt (œil frissonnant), Gordol (chevalier), 6 saccageurs.

- La surveillance se fait par des judas.
- Les saccageurs, et lanceur de sort, les utilisent pour attaquer avec des arbalètes.
- Trésors : 30 po, 12 pp, 4 pierres (100 po pièce), 2 potions de soin majeur.

**10 : Fontaine de la gargouille :** 2 nothics.

- La fontaine est magique, y boire à l'effet d'une pause. 1 fois toutes les 24h.
- Les nothics espionnent ceux qui y boivent pour connaître leurs secrets.
- 2 cadavres de saccageurs complètement décomposés sont dans le coin
- Les Pjs étant intéressants, ils se découvriront et offriront leur aide grâce aux informations extirpées des saccageurs.

**11 : La cours des Merfolks :** vandalisée.

**12 : Troue de troll :** 4 trolls aquatiques.

- Si les Pjs entrent normalement, Gorgebelly leur dira : On dort tas de mollusques, on vous aidera plus tard.

**13 : Antre de blackmaw :** 14 homme-lézards et 1 chef (36 pv).

- Déteste les humains. Engueulent les Pjs s'ils viennent et leur lancent du poisson pourris.
- Si 2 meurt, l'un va chercher Thuluna et les ogres en 14 en sortant par l'autre porte.

**14 : Antre de la sorcière :** Thuluna maah (sorcière des mers), 2 ogres.

- Les 2 ogres sont au centre, Thuluna est dans sa chambre derrière les tentures.
- Déteste les humains et veut renverser Gaar Shatterkeel. Si les JPs ont vaincu Eyon en 1, elle se fera passer pour une vieille hideuse, prisonnière de 2 hommes lézard. Une fois libérée, elle les remercie et les guide au temple (25) et attaquera les Pjs avec ses alliés une fois le prophète vaincu.

- Trésors : 4 fauteuil (80 po chacune), un coffre (190 po, 8 pp, potion résistance au feu et force de géant des collines si elle ne l'a pas bu), épée longue +1 (en os et cuir de dragon avec un rubi) qui s'illumine et chauffe quand elle est à 40m d'un dragon (ce qui est le cas).
- 15 : Le pont du dragon** : 2 trolls aquatique.
- Surveille les environs et tente chavirer les bateaux (Fo DC 20) sauf si :
  - Si les PJs ont brillamment vaincu Eyon, Thuluna est « prisonnière » de 2 hommes lézard (voir 14).
- 16 : Brasserie thunderhammer** : 4 water weird.
- Les weird sont enfermés dans des cuves.
  - 3 réservoirs weird sont dans un coin.
- 17 : Atelier de Morbeoth** : morbeoth (œil frissonnant), 10 saccageurs.
- Morbeoth travaille sur les réservoirs. Si les Pjs attaquent :
  - round 1 : il part bricoler une arme, les saccageurs bloquent.
  - Round 2 : les goblours arrivent.
  - Round 3 : les goblours attaquent.
  - Round 4 : l'arme est prête : **tempête de neige de Snilloc** (30m, 1,5m2, JP 13 ou 4D6 froid ou /2).
  - trésors : coffre (260 pa, 22 pp et des lettres sur les Pjs et redlarch).
- 18 : Poste de garde ouest** : 10 goblours.
- En cas d'attaque, Morbeoth et son groupe viennent en renfort.
- 19 : Caverne du rivage** :
- 3 bateaux inutilisable mais avec un peu de réparation, l'un d'eux peut naviger.
  - Si réparation, la pieuvre (en 3) attaque.
- 20 : Passage grillagé** : passage au temple de l'air (14).
- 21 : Le lac étoilé** : bronzefume (dragon tortue).
- Attaque les embarcations, ne s'occupant pas des passagers pendant 1d4 rd.
  - Trésors : au fond du lac, au nord-ouest, dans un coffre (700 po, 440 ep, pierre précieuse 6 x 40 po, 4 x 70 po).
- 22 : Place du marché** : 1 fathomer, 10 cultistes.
- Un groupe trie le butin de la région.
  - En cas d'attaque d'un groupe puissant, round 1 : Un cultiste par sonner le gong.
  - Round 2 : Le gong sonne, les hommes lézard sortent du 3.
  - Round 3 : les hommes lézard attaquent, les cultistes en 23 sortent.
  - Round 4 : les cultistes attaquent.
  - Round 5 : la dragonne tortue en 21 émerge du lac (uniquement si le gong est sonné).
  - Round 6 : la dragonne attaque.
  - Trésors : 3 tonnes de marchandises (500po).
- 23 : Galère** : 2 saccageurs, 8 cultistes.
- Sert de cuisine.
  - En cas de combat, au prochain round entre les cultistes en 22.
- 24 : Le pont des héros** : La porte est piégée, sans le signe de l'eau = JP De 14 ou 5D8 ou /2 + alerte.
- 25 : Temple d'élémentaire de l'eau** : 5 hommes lézard, 1 requin géant, gar shatterkeel ou 1 hezrou.
- Le prophète Gar est sur son trône.
  - Si les Pjs ont déjà vaincu un prophète, il s'est réfugié au niveau inférieur.
  - s'il n'est pas présent, remplacé par 1 hezrou.
  - Lors du combat, Gar appelle son requin pour combattre avec l'eau.
  - Trésors : les cultistes apportent des offrandes : 25 po, 12 pa et 6 pierres précieuses 10 po.
- 26 : L'arche** : 3 lions des mers
- l'accès se fait uniquement sous l'eau.
  - Trésors : 4 coffres en fer (421 po, 458 pa et 1 parchemin tidal wave / 309 po, 442 pa et 1 parchemin de vitriolic sphère / 24 tomes en nain / 27 tomes en nain) ils appartiennent à Bruldentharr, le sage de Mirabar.
- 27 : Quartier des prêtres** : 2 prêtres de la vague, 4 cultistes.
- 28 : les escaliers de la caravane** : 2 mezzoloth.
- Le mezzoloth garde la sortie vers le temple de l'air, il attaque ceux ne pouvant répondre aux questions : qui servez-vous ? (olhydra ou l'eau) Qu'êtes-vous ? (rien) Qui se cache en dessous ? (l'œil de l'ancien élémentaire).
  - Les escaliers descendent à l'œil du cyclone (6).

Rencontre : jeune dragon tortue, gar shatterkeel, 2 mezzoloth, 6 troll aquatique, 2 requin géant, 3 lions des mers, 4 élémentaire d'eau weird, 2 œil frissonnant, 2 chevalier de la marée, 2 requin chasseur, 4 prêtre de la vague, 2 fathomer, 1 sorcière des mers, 2 ogres, 2 nothic, 10 goblours, 16 goules, 1 pieuvre géante, 27 saccageurs, 20 hommes lézard, 22 cultistes.

1 CR 13 + 1 CR 9 + 13 CR 5 + 8 CR 3 + 13 CR 2 + 27 CR 1 + 45 CR 1/2 + 22 CR 1/8  
10 000 + 5 000 + 13 x 1 800 (23 400) + 8 x 700 (5 600) + 13 x 450 (5 850) + 27 x 200 (5 400) + 47 x 100 (4 700) + 22 x 25 (550)  
XP : 60 500

**Gar shatterkeel** : PV 112 ; CA 16 ; MA 4 ; CR 9  
FO 15, DE 15, CO 16, IN 12, SA 18, CH 15

Résistance : froid.

Chute d'eau (0 pv, se transforme en eau noir qui s'évacue), marche sur l'eau (déplacement sur l'eau), résistance légendaire (2/jr, échec JP = réussite).

- Sort : DC 16, +8.

4 niveau 1 : **vague de tonnerre** (5m3, JP Con ou 2D8 tonnerre et poussé de 3m ou /2.).

3 niveau 2 : **Immobilisation de personne** (20m, humanoïde, JP Sag ou paralysé, JP/tr, C 1m).

3 niveau 3 : **raz de marée** (40m, 10m/3m/3m, JP Dex ou 4D8 et à terre ou /2).

3 niveau 4 : **tempête de glace** (100m, 7m2/15m, JP Dex ou 2D8 + 4D6 froid ou /2).

1 niveau 5 : **coquille antvie** (3m2, C vivant ne peuvent entrer, C 1h).

- 1 pince, 1 drown.
  - pince : 6, 2D6 + 2 et agrippe 13.
  - drown : 7, 1D6 + 3 + 1D8 froid.

**Dragon tortue** : Gu, PV 220 ; CA 20 ; MA 6. CR 13.

Nage 15m, FO25, DE\*10, CO\* 20, IN 10, SA\* 12, CH 12

Résistance : feu.

Amphibien.

- 1 morsure, 2 griffes.
  - Morsure : 5m, 13, 3D12 + 7
  - Griffes : 3m, 13, 2D8 + 7
- 1 morsure, 1 queue.
  - queue : 5m, 13, 3D12 + 7 + JP For DC 20 ou pousse 3m et à terre.
- souffle de vapeur : 5-6, cône de 20m, JP Con DC 18 ou 15D6 feu ou /2 même sous l'eau.

**Démon : Hezrou** : G, PV 136 ; CA 16 ; MA 3 ; CR 8

FO 19, DE 17, CO 20, IN 5, SA 12, CH 13

Résistance : froid, feu, éclair, arme non magique.

Immunité : Poison.

Télépathie, résistance à la magie, puanteur (début tr PJ, 3m2, JP Con 14 ou empoisonné ou immu, fin next tr).

- 2 griffes et 1 morsure.
  - griffe : 7, 2D6 + 4.
  - morsure : 7, 2D10 + 4.

**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.

**Diabie : Mezzoloth** : PV 75; CA 18 ; MA 3 ; CR 5  
FO 18, DE 11, CO 16, IN 7, SA 10, CH 11

Résistance : arme non magique, froid, feu, éclair.

Immunité : poison, acide.

Télépathie, résistance à la magie.

- Sort : DC 11

2 / jr : **dissipation de la magie** (40m, sort < n4 ou test DC 10 + n sort).

1 / jr : **nuage mortel** (40m, 7m2, obscurcie, entrée ou début tr JP Con ou 5D8 poison ou /2, C 10m).

- 1 trident, 1 griffe.
  - Griffes : 7, 2D4 + 4.
  - Trident : 7, 1D6 + 4.
- Téléportation : 20m, à vue.

**Œil frissonnante** :

PV 49 ; CA 12 (15 armure de mage) ; MA 2 ; CR 3

FO 10, DE 14, CO 12, IN 13, SA 13, CH 17

Immunité : froid.

Brume glaciale : 3m de rayon, +1D10 froid aux dégâts.

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

Tour mineur : **touché glacial** (40m, att, 2D8 nécrotique, ne regagne plus de pv, next fin tour).

3 niveau 1 : **couteau de glace** (20m, att, 1D10 et à 1,5m2, JP Dex ou 2D6 froid).

3 niveau 2 : **misty step** (B, 10m), **image miroir** (3 = 6+, 2 = 8+, 1 = 11+, CA = 10 + dex, 1m).

2 niveau 3 : **peur** (cône 10m, JP Sag ou terreur, C 1m).

- œil du froid : lance rayon de froid (20m, att +5, 2D8 froid) et restreint jsq A for DC 13.

**Prêtre de la vague fracassante** :

PV 52 ; CA 13 (chemise de maille) ; MA 2 ; CR 2

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

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

Tour mineur : **Rayon froid** (20m, att, 2D8 froid + vitesse - 3m).

4 niveau 1 : **couteau de glace** (20m, att, 1D10 et à 1,5m2 JP Dex ou 2D6 froid), **bouclier** (R, CA + 5).

3 niveau 2 : **Immobilisation de personne** (20m, humanoïde, JP Sag ou immobilise, JP/tr, C 1m), **floue** (désavantage aux att vs lui, C 1m).

2 niveau 3 : **dissipation de la magie** (40m, sort < n4 ou test DC 10 + n sort).

- Bâton : 4, 1D8 + 2

**Fathomer** : PV 52 ; CA 13 (armure mage) ; MA 2 ; CR 2  
FO 14, DE 11, CO 14, IN 11, SA 11, CH 15

- change forme : 2/jr, se transforme en serpent d'eau, respire sous l'eau, immunité (poison, épuisement, paralysie, restreint, inconscient, à terre), résistance (feu, arme non magique). 4h.
- Armure d'olhydra : forme humaine, lance armure de mage à volonté.
- Sort : humain, DC 12, +4. lance 3 sorts.

Tour mineur : **eldritch blast** (40m, att, 2 C, 1D10 force), **touché glacial** (40m, att, 2D8 nécrotique, ne regagne plus de pv, debut next tr).

Niveau 2 : **invisibilité** (C 1h).

Niveau 3 : **touché vampirique** (att, 3D6 nécrotique, regagne les pv provoqués/2, C 1m).

- constriction : forme de serpent, 4, 2D6 + 2, si medium ou moins agrippé évaseion DC 12.

**Chevalier de la marée noire** :

PV 58 ; CA 13 ; MA 2 ; CR 3

FO 17, DE 16, CO 14, IN 10, SA 11, CH 11

Monture : lien animal aquatique, respire sous l'eau.

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

- 2 épée courte : 5, 1D6 + 3
- sur sa monture : lance : 5, 1D12 + 3.

**Saccageur de la vague fracassante** :

PV 22 ; CA 14 (bouclier en carapace de crabe géant) ; MA 2 ; CR 1/2

Fo 15, De 14, Co 13, In 10, Sa 10, Ch 8

- épée longue en dent de requin : 4, 1D8 + 2 + 1D8 si l'adversaire n'a pas d'armure.
- Javelot : 7/20m, 4, 1D6 + 2.

**Élémentaire d'eau, weird** : PV 58; CA 13 ; MA 2 ; CR 3

FO 17, DE 16, CO 13, IN 11, SA 10, CH 10

Résistance : feu, arme non magique.

Immunité : poison, épuisement, agrippe, paralysie, à terre, immobilise, inconscient.

Invisible dans l'eau.

- Contrition : 5, 3D6 + 3. si C < G = agrippée (DC 13) et la rapproche d'elle, tentant de la noyer.

**Requin, géant** : TG, PV 126; CA 13 ; MA 3 ; CR 5.

Nage 17m, FO 23, DE 11, CO 21, IN 1, SA 10, CH 5

Frénésie sanguinaire : avantage att vs C sans full pv.

- Morsure : 9, 3D10 + 6.

**Requin, chasseur** : G, PV 45; CA 12 ; MA 2 ; CR 2.

Nage 13m, FO 18, DE 13, CO 15, IN 1, SA 10, CH 4

Frénésie sanguinaire : avantage att vs C sans full pv.

- Morsure : 6, 2D8 + 4.

**Goblours** : PV 27 ; CA 16 (cuir et bouclier) ; MA 2

FO 15, DE 14, CO 13, IN 8, SAG 9, CH 11

Attaque surprise : si attaque surprise = +2D6 dgt

- morningstar : 4, 2D8 + 3

- javelot : 10/40m, 4, 1D6 + 2

**Troll** : G, PV 84 ; CA 15 ; MA 3 ; CR 5

FO 18, DE 13, CO 20, IN 7, SA 9, CH 7

Régénération (10, sauf acide et feu), abominables membres (si dgt 15pv = 1d20 : 11-14 : jambe (10 pv, AC 13, rég, vit 1m5) ; 15-18 : bras (10 pv, AC 13, rég, griffe, vit 1m5) ; 19-20 : tête (10 pv, AC 13, rég, morsure)).

- 2 griffes, 1 morsure.
  - Griffes : 7, 1D6 + 4.
  - morsure : 7, 2D6 + 4.

**Sorcière des mers** : fée, PV 52; CA 14 ; MA 2 ; CR 2

FO 16 (20, potion), DE 13, CO 16, IN 12, SA 12, CH 13

Horrible apparence (début tr, 10m2, JP Sa 11 ou effraye 1m ou JP des fin tr).

- Apparence illu (apparence humanoïde laide).
- Griffes : 6 (8), 2D8 + 4 (6).
- regard mortel: 10m, C effraye, JPSa11 ou Opv.

**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

**Lion des mers** : G, PV 90 ; CA 15 ; MA 3 ; CR 5

FO 17, DE 15, CO 15, IN 3, SA 12, CH 8

Amphibien, saut (10m).

Tactique de meute : Av en att s'il attaque avec un allié.

- 3 attaques : 1 morsure, 2 griffes
  - Morsure : 6, 2D8 + 3.
  - Griffes : 6, 2D8 + 3.

**Pieuvre, géante** : G, PV 52; CA 11 ; MA 2. CR 1.

FO 17, DE 13, CO 13, IN 4, SA 10, CH 4

- tentacule : 3m, 5, 2D6+3+ agri (DC16) + restrei
- Nuage d'encre : 1/jr, 7m3, obscure, 1m.

**Goule** : PV 22; CA 12 ; MA 2 ; CR 1

FO 13, DE 15, CO 10, IN 7, SA 10, CH 6

Immunité : Poison, épuisement, charme.

- Morsure : 2, 2D6 + 2
- Griffes:4, 2D4+2+ JPCo10 ou para (1m, JP fin tr)

**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 nécro.
- Intuition:10m,duperie DC15 connaît un secret

**Homme lézard** : PV 22 (chef 36); CA 15 ; MA 2

FO 15, DE 10, CO 13, IN 7, SA 12, CH 7

- 2 attaques, tous différents.
  - Morsure : 4, 1d6 + 2.
  - grosse massue : 4, 1d6 + 2.
  - javelot : 10m, 4, 1D6 + 2.
  - bouclier épineux : 4, 1D6 + 2