

Niveau 11 : 85 000

Monstre journalier : 40 000 xp pour 1 PJ 15 000

xp pour 4 PJ 60 000

Rencontre : 3 200 / 6 400 / 9 600 / 11 200

L'œil du cyclone :

1 : les marches du vers :

- le trou de vers monte au temple de l'air (20)
- trésors : 5 ballons.

2 : Le puits hurlant :

- le puits descend aux cavernes hurlantes (1).
- Athlétisme DC 10 pour escalader.

3 : Prison de vent : 8 épées volantes.

- toucher les orbes déclenche la prison, JP For DC 20 ou suspendue à 9m = restriction + 1D10 dgt. A = test For DC 20 = s'échappe et tombe de 9m.
- Les épées s'animent quand les prisons se forment et attaquent ceux à l'extérieur.

4 : nid de harpies : 10 harpies.

- Si voient intrus = chante = JP Sag DC 11 ou charme = escalade = athlétisme DC 10 ou 15.
- cadavre : cultiste de l'eau, 2 hommes lézard, 1 ogre, 1 halfling prêtre de sune, 1 guerrier ½ elf dans armure de plate.
- Trésors : 560 pa, 220 po, bijoux 80 po, 1 potion de soin majeur.

5 : puits du monstre rouille : 1 dragon rouge bébé.

- Une brume cache un puits, dedans le dragon.
- Prisonnier : enchaîné au mur, 2 cultistes du feu et un marin.

6 : souffle de vapeur : 3 water weird, 1 myrmidon d'eau.

- Les élémentaires d'eau sont dans le bassin et attaquent ceux ne faisant pas le signe.
- Athlétisme DC 10 pour ne pas être emporté par le courant.
- L'escalier monte au temple de la vague 28.

7 : Trône de la mâchoire noire : 1 roi, 1 shaman et 20 guerriers hommes lézard.

- Trésors : 2 300 pc, 1 250 pa, 490 po.

8 : le plongeur :

- la chute d'eau conduit au torrent 1.
- se laisser tomber ne provoque pas de dégât. Athlétisme DC 15 pour ne pas se trouver piège au fond du bassin, athlétisme DC 15 pour remonter.

9 : marais fongique : 6 fongies violet, 2 grell.

- Le grell est en hauteur et tombe s'il voit un intrus.
- Passage piétiné : perception DC 15 pour le voir.

10 : crypte de Foebreaker :

- le sort Hallow protège la pièce.
- Si alignement bon = aide niveau 5.

11 : pied de l'obélisque :

- l'escalier monte au temple de la pierre 17.

12 : mine abandonnée : 8 spectres, 4 poltergeist.

- Les spectres sont des grimlocks morts, ils se cachent dans le tunnel.
- Trésors : si un PJ est sous l'effet de l'aide de la crypte, le fantôme d'un nain apparaît et montre des débris, en dessous un marteau de lance nain.

13 : hall du cristal noir : 4 géants des collines (AC 14).

- Les géants Karg et Maul jouent à un jeu de pierre. Karg perd et en voyant les PJ, les invitent à jouer.
- S'ils ne jouent pas ou gagne, ils attaquent.
- Le passage descend à la géode noire 1.
- trésors : 160 pa, 22 pp, bijoux de 450 po.

14 : l'antre de zegdar : 1 minotaure (pv 117, AC 16, immunité au feu et souffle), 1 nothic.

- Zegdar est le chef de la tribu Emberborn.
- Wyx est le conseiller de Zegdar.
- Des mains d'ennemi servent de charbon.
- Trésors : 130 pa, 220 po, bijoux 50 po.

15 : gorge brûlante :

- le disque est en ascenseur. Cendre le fait descendre, le colosse en pleur 1 et ambre le fait monter, temple de la flamme 14 (1 minute).
- Le gong ou l'un des mots appelle le disque.

16 : la tanière des Emberborn : 4 minotaures.

- Attendent la bénédiction d'Imix.
- Le bruit fait venir 2 minotaures du 17, le dernier va prévenir Zegdar.

17 : ancienne conjuration : 3 minotaure (béné d'imix).

- du bruit fait venir 3 minotaures du 16, le dernier prévient Zegdar.

18 : tombe drow :

- piège : le sarcophage est protégé par un glyphe : investigation DC 18. ouvrir le déclenche = épée de mordenkaine (att +10).

19 : celui qui se cache :

- Briser ou déplacer le cristal = JP Sag DC 15 ou transformer en ocre jelly.

20 : hall de guerre : 1 élémentaire d'air myrmidon.

- Le myrmidon demande qui ils servent, si la réponse est mauvaise, il attaque.

21 : temple de l'œil du vieux élémentaire : prophète.

- Autel : un PJ non mauvais ou frappant l'autel = JP Con DC 15 ou 4D10 psychique. AC 15, pv 150, seul arme magique l'affecte. tant qu'il est présente, les serviteurs ne peuvent être effrayés ici.
 - L'un des prophètes est ici.
 - Aerisi, windharrow, 1 élémentaire myrmidon (air), 1 invisible stalker caché à l'entrée, 5 ouragan, 2 chevaliers de feathergale.
- Gar, 1 élémentaire myrmidon (eau), 1 crocodile géant, 2 œil frissonnant, 1 prêtre de la vague, 5 saccageurs cachés dans une nappe de brouillard.
 - Marlos, 1 élémentaire myrmidon (terre), 1 stonemelder caché à l'entrée, 2 gargouilles dissimulées, 4 moines de la pierre.
 - Vanifer, 1 élémentaire myrmidon (feu), 2 razerblast.
 - Sacrifice : le cousin de Z est ici et sera sacrifié

Rencontre : 1 élémentaire d'air et eau myrmidon, 3 water weird, 4 géant des collines, 1 roi homme lézard, 1 shaman homme lézard, 20 guerrier homme lézard, 8 minotaure, 2 grell, 4 poltergeist, 8 spectre, 1 nothic, 10 harpie, 1 dragon rouge bébé, 8 épée volante, 6 fongie violet.

Aeris, windharrow, 1 élémentaire d'air myrmidon, 1 invible stalker, 5 ouragan, 2 chevalier de feathergale.

Gar, 1 élémentaire d'eau myrmidon, 1 crocodile géant, 2 œil frissonnant, 1 prêtre de la vague fracassante, 5 saccageur.

Marlos, 1 élémentaire de la terre myrmidon, 1 stonemelder, 2 gargouille, 4 moines de la pierre sacrée

Vanifer, 1 élémentaire de feu myrmidon, 1 prêtre de la flamme éternelle, 2 razerblast.

2 CR 7 + 3 CR 3 + 4 CR 5 + 1 CR 4 + 1 CR 2 + 20 CR ½ + 8 CR 3 + 2 CR 3 + 4 CR 2 + 8 CR 1 + 1 CR 2 + 10 CR 1 + 1 CR 4 + 8 CR ¼ + 6 CR ¼.

2 CR 7 + CR 6 + CR 3 + 5 CR 2 + 3 CR 1

CR 9 + 1 CR 7 + CR 5 + 2 CR 3 + CR 2 + 5 CR ½

CR 8 + 2 CR 7 + 1 CR 4 + 2 CR 2 + 2 CR ½

CR 9 + 1 CR 7 + 1 CR 3 + 2 CR 5

2 900 x 2 (5 800) + 4 x 1 800 (7 200) + 2 x 1 100 (2 200) + 13 x 700 (9 100) + 6 x 450 (2 700) + 18 x 200 (3 600) + 19 x 100 (1 900) + 18 x 50 (900).

3 x 2 900 (8 700) + 700 + 5 x 450 (2 250) + 2 x 200 (400)

5 000 + 2 900 + 1 800 + 2 x 700 (1 400) + 450 + 5 x 100 (500)

3 900 + 2 x 2 900 (5 800) + 1 100 + 2 x 450 (900) + 4 x 100 (400)

5 000 + 2 900 + 1 100 + 700 + 2 x 1 800 (3 600)

XP : 33 400 + 12 000

Elemental myrmidon (air) :

PV 117 ; CA 18 (plate) ; MA 3 ; CR 7

Vol, FO 18, DE 14, CO 14, IN 9, SA 10, CH 10

Immunité : poison, paralysie, pétrification, à terre.

Résistance : éclair, tonnerre, arme non magique.

- 3 fléaux : 7, 1D8 + 4.
- attaque de foudre (6) : dégât + 4D8 éclair + JP con DC 14 ou étourdit fin prochain tour du myrmidon.

Elemental myrmidon (eau) :

PV 127 ; CA 18 (plate) ; MA 3 ; CR 7

FO 18, DE 14, CO 15, IN 8, SA 10, CH 10

Immunité : poison, paralysie, pétrification, à terre.

Résistance : acide, arme non magique.

- 3 tridents: 7, 1D6 + 4.
- attaque de foudre (6) : dégât + 1D10 froid + vitesse -3 fin prochain tour du myrmidon.

Elemental myrmidon (terre) :

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.

Elemental myrmidon (feu) :

PV 117 ; CA 18 (plate) ; MA 3 ; CR 7

FO 13, DE 18, CO 15, IN 9, SA 10, CH 10

Immunité : poison, feu, paralysie, pétrification, empoisonnement, à terre.

Résistance : arme non magique.

- 3 cimenterres : 7, 1D6 + 4.
- attaque enflammée (6) : dégât + 1D10 feu.

Water 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.

Géant des collines : TG, PV 105; CA 13 ; MA 3 ; CR 5

FO 21, DE 8, CO 19, IN 5, SA 9, CH 6

- 2 bâtons : 3m, 8, 3D8 + 5
- rocher : 30/80m, 8, 3D10 + 5

Dragon rouge, bébé : PV 75; CA 17 ; MA 2. CR 4.

Vol 20m, FO 19, DE* 10, CO* 17, IN 12, SA* 11, CH* 15

Immunité : feu.

Vision aveugle 3m.

- Souffle de feu (recharge 5-6) : cône 5m. JP DEX DC 13 ou 7D6 feu ou /2.
- Morsure : 6, 1D10 + 4 + 1D6 feu.

Homme lézard, roi : PV 78; CA 15 ; MA 2 ; CR 4

FO 17, DE 12, CO* 15, IN 11, SA* 11, CH 15

Respiration sous l'eau (15 min), embrocher (1/tr : dgt trident +3D6 = PV).

Immunité : terreur.

- 2 attaques, tous différents.
 - Morsure : 5, 1d6 + 3.
 - griffes : 5, 1d4 + 3.
 - trident : 7/20m, 5, 1D8 + 3.

Homme lézard, shaman : PV 27; CA 13 ; MA 2 ; CR 2

FO 15, DE 10, CO 13, IN 10, SA 15, CH 8

Respiration sous l'eau (15 min)

- change-forme : crocodile, 1h.
- Sort : druide 5, DC 12, att +4

Tour mineur : **production de flamme** (10m, 1 C, att, 2D8 feu), **fouet d'épine** (10m, att, 2D6 + avance de 3m).4 niveau 1 : **brouillard** (40m, 7,5m2, C 1h), **mot guérisseur** (B, 20m2, +1D4 + 2 pv).3 niveau 2 : **chauffe métal** (20m, 2D8 feu, B = dégât, JP con garde objet, contact = des att, C 1m), **ronce** (50m, 7m2, terrain difficile, 2D4 à chaque 3m de déplacement dedans, perception DC 12 pour voir les ronces, C 10m).2 niveau 3 : **conjuraison d'animaux** (20m, invoque bête 1 CR 2 jsq 8 CR ¼, C 1h), **dissipation de la magie** (40m, sort < n4 ou test DC 10 + n sort).

- 2 attaques, 1 morsure, 1 griffe.
 - Morsure : 4, 1d6 + 2 ou 1D10 + 2 + agrippé DC 12 sous forme crocodile.
 - griffe : 4, 1d4 + 2.

Homme lézard : PV 22; CA 15 ; MA 2 ; CR 1/2

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

Respiration sous l'eau (15 min)

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

Zegdar, minotaure : G, PV 117 ; CA 16 ; MA 2 ; CR 3

FO 18, DE 11, CO 16, IN 11, SA 16, CH 9

Immunité : feu.

Orientation (se rappel de sa route), attaque sans relâche (si, attaque avantaagé mais ses adversaires aussi),

- charge : se déplace de +3m, attaque corne, dégât +2D8 + JP Fo DC 14 ou poussé 3m et à terre).
- Grand hache : 6, 2D12 + 4
- corne : 6, 2D8 + 4
- souffle brulant : 5-6, cône 5m, JP Dex 14 ou 6D6 feu ou /2.

Minotaure : G, PV 79 ; CA 14 ; MA 2 ; CR 3

FO 18, DE 11, CO 16, IN 6, SA 16, CH 9

Orientation (se rappel de sa route), attaque sans relâche (si, attaque avantaagé mais ses adversaires aussi),

- charge : se déplace de +3m, attaque corne, dégât +2D8 + JP Fo DC 14 ou poussé 3m et à terre).
- Grand hache : 6, 2D12 + 4
- corne : 6, 2D8 + 4

Spectre : PV 22 ; CA 13 ; MA 2 ; CR 1 (CR ¼ pour PJ n11+).
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 pv max baisse d'autant jusqu'au repos.

Poltergeist : PV 22 ; CA 13 ; MA 2 ; CR 2.

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.

Invisible.

- 1 coup de force : 4, 3D6 force.
- Poussée telekinétique : 10m, 1 C medium, test Cha VS For = poussée de 10m.

Grell : PV 55; CA 12 ; MA 2 ; CR 3

Vol 10m, FO 15, DE 14, CO 13, IN 12, SA 11, CH 9

Immunité : électricité, aveuglement, à terre.

Vision aveugle 20m.

- 1 bec, 1 tentacule
 - Bec : 4, 2D4 + 2
 - tentacule : 3m, 4, 1d10 + 2 + JP Con DC 11 ou poison = paralysie 1m ou jp fin tr + agrippe (DC 15) + restreint + avantage VS agrippe.

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.

Harpie : PV 38; CA 11 ; MA 2 ; CR 1

Vol 12m, FO 12, DE 13, CO 12, IN 7, SA 10, CH 13

- 1 griffe et 1 bâton.
 - Bâton : 3, 1D4 + 1
 - Griffes : 3, 2D4 + 1.
- chant envoûtant : B, 100m, humanoïde et géant, JP Sag DC 11 ou charmé = court vers harpie, JP si danger et fin tr ou imm 24h.

Objet animé, épée : PV 17; CA 17 ; MA 2 ; CR 1/4

Vol 17m, FO 12, DE 15*, CO 11, IN 1, SA 5, CH 1

Immunité : poison, psychique, aveuglement, charme, surdité, terreur, paralysie, pétrification.

Vision aveugle 20m, faiblesse magie (dissipation magique = JP Con DC sort ou inconscient 1m), fausse apparence.

- Épée : 3, 1d8 + 1

Fongus, violet : PV 18; CA 5 ; MA 2 ; CR 1/4

1,5m ; FO 3, DE 1, CO 10, IN 1, SA 3, CH 1

Immunité : aveuglement, surdité, terreur.

Vision aveugle 10m, fausse apparence.

- 1D4 touché pourrissant.
 - Toucher pourrissant : 3m, 2, 1D8 nécrotique.

Aeris kalinoth :

Elfe; PV 66; CA 13 (16 armure de mage) ; MA 3 ; CR 7

FO 8, DE 16, CO 12, IN 17, SA 10, CH 16

Résistance : éclair.

Ancêtre elfe (avantage VS charme et immunité sommeil), défaite hurlante (si 0 pv, son corps devient un courant d'air qui part), résistance légendaire (2/jr, échec JP = réussite).

- Sort : mage 12, DC 14, +6.

Tour mineur : **étranglement électrique** (att + avantage si armure métallique, 3D8 électricité + pas de R).

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

3 niveau 2 : **invisibilité** (C 1h), **bourrasque de vent** (33/3m, JP for ou poussé 5m. zone = JP+ vit/2, C 1m).

3 niveau 3 : **forme gazeuse** (résistance arme normal, av JP Fo, De, Co, C 1h), **éclair** (33/1,5m, JP De ou 8D6 éclair ou/2)

3 niveau 4 : **éclair** (33/1,5m, JP dex ou 9D6 éclair ou /2), **tempête sphérique** (50m, 7m2, création et fin tr JP For ou 2D6, B = éclair : 20m, att, avantage si C dans sphère, 4D6 éclair ; C 1m).

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

1 niveau 6 : **chaîne d'éclair** (50m, 1 C puis 3 C à 10m, JP Dex ou 10D8 éclair ou /2)

- windvane : 9, 1D6 + 6 + 1D6 éclair.

Ouragan : Sorcier humain ; PV 33 ; CA 14 ; MA 2 ; CR 2

FO 12, DE 16, CO 13, IN 10, SA 12, CH 10

Déplacement sans armure : 15m

Déviation : R, réduit les dégâts des attaques à distance de 1D10 + 9. Si = 0 il tient le projectile.

- Sort : sorcier 3, DC 11, +3.

4 niveau 1 : **bouclier** (R, CA + 5), **catapulte** (50m, Ob<3kg, 30m, JP Dex DC 11 ou 3D8).

2 niveau 2 : **bourrasque de vent** (ligne de 30m sur 3m, JP for ou repoussé de 5m. zone, JP + vit /2, C 1m).

- 2 attaques à main nue : 5, 1D6 + 3

Windharrow : barde demi-elfe

PV 55; CA 15 (cuir bouillit) ; MA 2 ; CR 3

FO 10, DE 16, CO 12, IN 14, SA 10, CH 17

Ancêtre elfe (avantage VS charme et immunité sommeil).

- Sort : barde 8, DC 13, +5.

Tour mineur : **vicieuse moquerie** (20m, JP sag ou 1D4 psychique et désavantage aux att next fin tr).

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

3 niveau 2 : **invisibilité** (C 1h), **silence** (40m, 7m2, C 10m).

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

2 niveau 4 : **confusion** (30m, 3m2, JP sag DC ou D10 : 1 déplacement, 2-6 ne fait rien, 7-8 att une cible à portée d'arme, 9-10 normal, JP fin tr, C 1m), **porte dimensionnelle** (175m).

- 2 rapières : 5, 1D8 + 3.

Invisible stalker : PV 104 ; CA 14 ; MA 4 ; CR 6.

Vol 20m, FO 16, DE 19, CO 14, IN 10, SA 15, CH 11

Résistance : arme non magique.

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

Invisible, sait où se trouve sa proie.

- 2 coups : 6, 2D6 + 3.

Chevalier de feathergale : Sorcier humain ; PV 33 ; CA 16 (armure d'écaille) ; MA 2 ; CR 1

Fo 14, De 14, Co 12, In 11, Sa 10, Ch 14

- Sort : sorcier 1, DC 12, +4.

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

2 niveau 1 : **chute de plume, retrait** (B, B = courir, C 10m)

- 2 épées longues : 4, 1D10 (2 mains) + 2
- lance : 7/20m, 4, 1D6 + 2

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 : druide 9, 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 antivie** (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.

Œil frissonnante : PV 49 ; CA 12 (15) ; MA 2 ; CR 3

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

Immunité : froid.

Brume glaciale : 3m2, +1D10 froid aux dégâts.

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

Tour mineur : **touché glacial** (40m, att, 2D8 nécrotique, ne regagne plus de pv jusqu'au début du prochain tr).

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 effrayé, C 1m)

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

Crocodile, géant : PV 85 ; CA 14 ; MA 3 ; CR 5

FO 21, DE 9, CO 17, IN 2, SA 10, CH 7

Retenir la respiration (30m)

- 1 morsure, 1 queue.
 - Morsure : 8, 3D10 + 5 + agrippe (évasion 16) + restreint.
 - Queue : 8, 2D8 + 5 + JP For DC 16 ou à terre.

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 + vit -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

Saccageur de la vague fracassante :

PV 22 ; CA14 (bouclier en carapace de crabe géant) ; MA 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.

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.

Moine de la pierre sacré : PV 22 ; CA 14 ; MA 2 ; CR 1/2

Fo 13, De 15, Co 12, In 10, Sa 14, Ch 9

Déplacement sans armure : 12,5m.

Parade : R, +2 en CA contre une attaque qu'il voit.

- 2 attaques à main nus : 4, 1D6 + 2

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.

Éléphant : PV 72 ; CA 12 ; MA 2 ; CR 4

FO 22, DE 9, CO 17, IN 3, SA 11, CH 6

Charge : B, si att défenses et bouge de 7m = écrasement.

- défenses : 8, 3D8 + 5
- écrasement (C à terre) : 8, 3D10 + 5

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 créature ou 2 proches, JP Dex 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 : **fausse vie** (+1D4 + 10 pv, 1 h), **poigne de maximilian** (10m, 1,5m3, JP For ou 2D6 et restreint, A = écrasement JP for DC 13 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

Vanifer : tiefling, PV 112 ; CA 15 ; MA 4 ; CR 9

FO 11, DE 16, CO 17, IN 12, SA 13, CH 19

Immunité : feu.

Incinération (0 pv, s'enflamme et la fumée se disperse), résistance légendaire (2/jr, échec JP = réussite).

- Sort : sorcier 10, DC 16, +8.

Tour mineur : **éclair de feu** (40m, att, 2D10 feu).

4 niveau 1 : **bouclier** (R, CA + 5), **réprimande des enfers** (R, 20m, C le blessant à 20m, JP Dex ou 2D10 feu ou /2).

3 niveau 2 : **rayon ardent** (40m, 3 créatures, att, 2D6 feu), **misty step** (B, 10m).

3 niveau 3 : **rapidité** (10m, vit x2, CA +2, av JP dex, +1 A (1 att, courir, désengagement, se cacher), C 1m), **contre sort** (R, 20m, sort 3- ou 4+ test DC 10 + niv sort).

3 niveau 4 : **mur de feu** (40m, 20m/7m/30cm ou anneau 7m2 /7m/30cm, JP De ou 5D8 feu ou /2, traverser 5D8 feu, C 1m), **réprimande des enfers** (R, 20m, C le blessant à 20m, JP De, 5D10 feu ou /2), **porte dimension** (175m)

2 niveau 5 : **immolation** (30m, JP Dex ou 7D6 de feu + JP fin tr ou 3D6 feu, C 1m, ou /2), **boule de feu** (50m, 7m de rayon, JP Dex ou 10D6 feu ou /2).

- 2 tinderstrike : 9, 1D4 + 5 + 2D6 feu.

Razerblast : PV 112 ; CA 17 (écaille) ; MA 3 ; CR 5

FO 16, DE 11, CO 16, IN 9, SA 10, CH 13

Immunité : feu.

Armure brûlante (en cas d'étreinte, 1D10 feu à la fin du tr adverse), explosion de shrapnel (si 0 pv, 3m2, JP dex DC 12 ou 6D6 ou /2).

- 3 pique : 6, 1D8 + 3 + 1D6 feu.

Prêtre de la flamme éternelle :

PV 52 ; CA 12 (15 armure de mage) ; MA 2 ; CR 3

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

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

Tour mineur : **éclair de feu** (40m, att, 2D10 feu)

4 niveau 1 : **bouclier** (R, CA + 5).

3 niveau 2 : **floue** (désavantage aux att vs lui, C 1m), **rayon ardent** (40m, 3 créatures, att, 2D6 feu).

2 niveau 3 : **boule de feu** (50m, 7m de rayon, JP De ou 8D6 feu ou /2), **rapidité** (10m, vit x2, CA +2, av JP dex, +1 A (1 att, courir, désengagement, se cacher), C 1m).