

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

## Torrent plongeant :

Courant : proche des chutes d'eau, For DC 15 pour y résister, sinon avance de 3m.

Chute d'eau : la chute ne provoque pas de dégât, mais une fois dans le bassin JP For DC 15 ou poussé au fond, test For pour remonter.

Symbole de l'eau : s'il est gravé dans la peau, le pj nage à la même allure que la marche, ignore le courant et les chutes d'eau.

### 1 : Bassin de la chute d'eau :

- L'escalier monte à l'œil du cyclone (8).
- Ponton : vient d'être installé. Une barque est amarrée, 7 personnes peuvent s'y tenir.
- Globe d'eau : flotte au milieu du bassin. Si touché, il englobe la créature et se dirige en 20, passant par 12, 14 et 16. A pour sortir du globe. Quand il quitte le bassin, un autre se forme.

### 2 : Passage plongeant :

- le courant pousse les personnes en 17.

### 3 : Filet : 28 crabes géants.

- Un filet à ras de l'eau sépare la grotte en 2.
- 3 crabes sont visibles, les autres sont sur les filets.
- Les filets empêchent les crabes de sortir, à cause de leur poids.
- Au fond, un passage sous-marin par en 4.

### 4 : Entrée du temple : 4 kuo toa, 2 monitor, 2 requin géant.

- L'eau est souillée, imbuvable et monte à 60 cm du plafond. Les murs sont visqueux.
- 4 kuo toa prient à l'autel, un moniteur surveille la porte nord.
- Renfort : si combat, ceux en 7 arrivent.

### 5 : autel de Yngukulub : 3 kuo toa, 1 archiprêtre kuo toa, 2 hydre.

- Eau souillée, imbuvable. Les murs sont visqueux.
- L'aboleth se nourrit des sacrifices.
- Les kuo toa tentent d'enchaîner les PJ pour les sacrifier.
- Renfort : si combat, l'aboleth en 6 intervient.

### 6 : Yngukulub, le dévoreur : 1 aboleth.

- Si le prophète Gar est vaincu, l'aboleth est en 20
- Avant de combattre, il promet trésor contre soumission.
- Il est constamment sous l'eau qui est complètement obscure et souillée.
- Renfort : les kuo toa en 5.
- Trésors : 6 gemmes (6 000 po), 180 pp, 1 700 ep et un sceptre tentacule.

### 7 : puits aux piranhas : 4 kuo toa, 1 whip.

- Offre des sacrifices aux piranhas religieusement.
- Le puits contient des piranhas.

### 8 : la grotte pentue : 3 roppers, 1 trapper, 5 mimics, 10 piercers, 1 black pudding.

- Les piercers sont scarifiés du symbole de l'eau.
- Les mimics sont une table entourée de 3 chaises et un trident serti de bijoux sur la table. Devant se cache le trapper au sol, derrière une sortie donne sur le black pudding. Une fois éveillé, les roppers et les piercer au plafond attaquent. Chaque tour, un piercer tombe sur un pj.
- Trésors : 230 pe, 563 po.

### 9 : Poste de la vague fracassante : 1 capitaine saccageur, 3 saccageurs vétérans, 11 saccageurs, 2 chuuls.

- Les saccageurs sont sur le plateau, derrière dans l'eau se cache 2 chuul.
- En cas d'alerte, un vétéran et 3 saccageurs vont examiner la menace. Les p jetant puissant, ils demanderont du renfort : ils viendront tous.
- Les saccageurs sont les esclaves de l'aboleth.

### 10 : le jugement par l'eau : 8 saccageurs

- 8 saccageurs sont enfermés dans une cage qui prend l'eau, 4 sont déjà morts.
- Une fois libère, ils attaquent puis se rendent.

### 11 : l'autre du chasseur : pieuvre géante.

- La pieuvre est absente à leur arrivé mais revient de la chasse lorsqu'il découvre le passage secret.
- Passage secret : test investigation 15.

### 12 : caverne de la pitance :

- Gar jette les prisonniers et les serviteurs incompetents ici pour le frogemoth.
- Le tambour sert à l'appeler pour le repas, seul ses tentacules sortent, lui étant bloqué dans la grotte
- Un passage sous-marin va au 13, une grille fermée à clé ne bloque pas l'accès.
- Le cadavre est un saccageur, qui semble mort noyé et paralyse et recouvert de griffures.

### 13 : l'affamé : 1 frogemoth.

- Ne peut sortir de la grotte.

### 14 : l'œil du désir : 1 œil frissonnant, 2 salamandres des glaces, 9 mephite de glace.

- Prisonnier de glace : les pnj disparues que recherche les pj sont prisonniers de la glace.

**15 : Chambre de réflexion :**

- Toucher la corne de narval dans le bac fait miroiter l'eau : le sort de scrutation est lancé. Il fonctionne uniquement dans ce niveau, montrant chaque personne, chaque endroit. Si personne n'est recherchée, la cuve montre une caverne au hasard.
- Un passage sous-marin conduit en 14.
- Passage secret sous-marin : test investigation 15, conduit au 11.
- Trésors : la corne est incrustée de gemmes (10 000 po). Une personne la prenant à envie de la plonge dans l'eau de la cuve.

**16 : la cabane de la marée noire :** 6 water weird, 6 chevalier de la marée noire.

- Un chevalier garde la cabane, l'autre dedans.
- Les water weird sont dans l'eau.

**17 : gardien élémentaire :** 1 myrmidon d'eau.

- Le myrmidon se cache sous l'eau et attaque ceux n'ayant pas de tenue de cultiste de l'eau.

**18 : épave :** 2 spectres nightveil, 2 gloamswim

- Les spectres protègent les trésors du navire pirate
- Les épaves sont un bateau pirate et un navire commercial.
- Trésors : cimenterre +1, alchemy jug, 1 200 po, gemmes (7 000 po), mariners armor.

**19a et b : vortex :**

- Les vortex conduisent en un lieu au hasard, 1d20 pour connaître le lieu. Sur 19, ils apparaissent en pleine mer.

**20 : portail d'eau :**

- Globe d'eau : 3 globes d'eau s'y trouvent. Une personne le touchant est enveloppée, le globe part en 1, en passant par 18, 17 et 2. À pour sortir. Une fois partis, un globe se reforme.
- Si gar est mort, l'aboleth est présent.
- Si gar est le dernier prophète, il invoque Olhydra.
- Sinon, il se prépare à invoquer son seigneur.
- Le portail d'eau : 2m<sup>2</sup>, va au plan de l'eau. Lancer drown dedans le ferme. Quelques jours après, l'eau évacue le niveau.

**Rencontre** : 1 aboleth, 1 froghemoth, 2 spectre nightveil, 2 salamandre des glaces, 2 gloamswim, 2 hydre, 1 myrmidon d'eau, 1 archiprêtre, 1 capitaine saccageur, 2 requin géant, 3 roper, 1 vase noir, 2 chuul, 1 trapper, 2 chevalier de la marée noire, 1 œil frissonnant, 2 water weird, 3 saccageur vétéran, 2 monitor, 5 mimic, 1 pieuvre géante, 1 whip, 9 mephite de glace, 10 piercer, 11 saccageur, 11 kuo toa, 28 crabe géant.

Gar est le dernier prophète : olhydra, gar.

Gar : gar, 1 salamandre des glaces, 2 myrmidons d'eau, 1 élémentaire d'eau.

Gar mort : 1 aboleth, 4 myrmidon d'eau, 2 chuul.

1 CR 10 + 1 CR 10 + 2 CR 10 + 2 CR 9 + 2 CR 8 + 2 CR 8 + 1 CR 7 + 1 CR 6 + 1 CR 5 + 2 CR 5 + 3 CR 5 + 1 CR 4 + 2 CR 4 + 1 CR 3 + 2 CR 3 + 1 CR 3 + 2 CR 3 + 3 CR 3 + 2 CR 3 + 5 CR 2 + 1 CR 1 + 1 CR 1 + 9 CR 1 + 10 CR 1/2 + 11 CR 1/2 + 10 CR 1/4 + 27 CR 1/8

1 CR 18 + 1 CR 13

1 CR 13 + 1 CR 9 + 2 CR 7 + 1 CR 5

1 CR 10 + 4 CR 7 + 2 CR 4

4 x 5 900 (23 600) + 2 x 5 000 (10 000) + 4 x 3 900 (11 600) + 2 900 + 2 300 + 6 x 1 800 (10 800) + 3 x 1 100 (3 300) + 11 x 700 (7 700) + 5 x 450 (2 250) + 10 x 200 (2 000) + 21 x 100 (2 100) + 11 x 50 (550) + 28 x 25 (700).

20 000 + 10 000

10 000 + 5 000 + 5 800 + 1 100

5 900 + 4 x 1 800 (7 200) + 2 x 1 100 (2 200)

XP : 80 000 + (30 000 / 21 900 / 15 300)

**Olhydra** : seigneur élémentaire,

PV 324 ; CA 18 ; MA 6 ; CR 18

vitesse 17m, FO\* 21, DE 22, CO\* 24, IN 17, SA\* 18, CH 23

Résistance : éclair, arme non magique.

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

Vision aveugle 40m, résistance à la magie, résistance légendaire (3/jr, échec JP = réussite), forme d'eau (entre dans z adverse et s'arrêter, traverser un trou de 3cm).

- Sort inné : DC 20, +12.

À volonté : **mur de glace** (40m, 10 panneaux de 3m<sup>2</sup> ou sphère ou 1/2 sphère de 3m<sup>2</sup>, 30cm d'épaisseur, si C dans z = repoussé et JP Dex ou 10D6 ou /2, CA 12, 30 pv / 30cm d'épaisseur, passer par troue = JP Dex ou 5D6 ou /2, C 10m)  
3/jr : **tempête de glace** (100m, 7m<sup>2</sup>/15m, JP Dex ou 2D8 + 4D6 froid ou /2)

1/jr : **tempête vengeresse** (vue, 120m<sup>2</sup>, JP Con ou 2D6 tonnerre + sourd 5m, 2<sup>e</sup> r 1D6 acide, 3<sup>e</sup> r 6 éclair sur 6 C ou O JP Dex ou 10D6 éclair ou /2, 4<sup>e</sup> r 2D6 contondant, 5 à 10<sup>e</sup> r terrain difficile et vision obscurcie, 1D6 froid, pas d'att distant, test concentration obligatoire, C 1m)

- 2 coup : 11, 3D10 + 5 + agrippe (évasion 19), il peut agripper jusqu'à 4 C.
- 2 jet d'eau : 40m, 12, 6D6, JP For 19 ou à terre.
- 1/jr : 30m, invocation jusqu'à 3 élémentaires d'eau, il perd 30 mais ils ont les pv max. disparaissent à sa mort.

Actions légendaire : 3 points

1 : écrasement : C agrippé, 3D10 + 5.

2 : jeter : C agrippé, lancé à 21m, 1D6 / 3m.

3 : Changement d'eau en acide : jusqu'à la fin de son tr, ceux qui le blesse à 1,5m, 2D10 acide, C agrippé 4D10 au début de son tr.

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

- Une mare d'eau submerge, 7m<sup>2</sup>, JP For DC 20 ou attire vers la mare + à terre.
- 40m<sup>2</sup>, l'eau devient boueuse empêchant de voir, fin next tr 20.
- 40m, 12m<sup>2</sup>, brouillard givrant, entrée ou début tr = 3D6 froid, z = très obscur.

**Gar shatterkeel** : PV 112 ; CA 16 ; MA 4 ; CR 13

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 (3/jr, échec JP = réussite).

- Sort : druide 9, DC 16, +8.

4 niveau 1 : **vague de tonnerre** (5m<sup>3</sup>, 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, 7m<sup>2</sup>/15m, JP Dex ou 2D8 + 4D6 froid ou /2).

1 niveau 5 : **coquille antivie** (3m<sup>2</sup>, C vivant ne peuvent entrer, C 1h).

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

Actions d'ancre : initiative 20

- attaque pince et drown.
- 1 sort n1 à 3 gratuit.
- Sort de soin = 28 pv.

**Frogemoth** : TG, PV 184; CA 14 ; MA 4 ; CR 10  
Nage 10m; FO 23, DE 13, CO\* 20, IN 2, SA\* 12, CH 5  
Résistance : feu, éclair.

Amphibien, susceptible au choc (si dgt éclair = vit/2, -2 CA et JP Dex, pas d'attaque multiple, ni de R).

- 2 tentacules : 7m, 10, 3D8 + 6 + agrippé (évasion 16), 4 tentacules.
- Morsure : 10, 3D10 + 6 + si < G = avale = aveugle, restreint, 3D6 acide début tr, 2 C max, 20 dgt en 1 tr = JP Con DC 20 ou C sort.
- Langue : 7m, JP For DC 18 ou attire à 1.5m du frogemoth + morsure.

**Salamandre, des glaces** : TG, PV 168; CA 17 ; MA 4 ; CR 9.  
Creuse 12m, FO\* 20, DE 12, CO 18, IN 7, SA\* 11, CH 7  
Vulnérabilité : feu.

Immunité : froid.

Tremorsens 20m, furie enflammée (si dgt feu = souffle rechargé).

- 4 griffes et 1 morsure.
  - griffe : 3m, 9, 1D6 + 5
  - morsure : 5m, 9, 1D8 + 5 + 1D10 froid
- souffle gelé : 6 : cône 20m, JP Con DC 17 ou 8D10 froid ou /2.

**Aboleth** : G, PV 135 ; CA 17 ; MA 4 ; CR 10  
Nage 13m, FO 21, DE 9, CO\* 15, IN\* 18, SA\* 15, CH 18  
Nuage de mucus (sous l'eau, si touché à 1.5m, JP Con DC 14 ou malade = ne peut respirer que sous l'eau, 1d4h), télépathie invasive (si communication par télépathie, connaît les moindres secrets).

- 3 tentacules
  - tentacule : 3m, 9, 2D6 + 5 + JP Con DC 14 ou malade = soin des maladies ou après 1m, si hors de l'eau = ne regagne plus de pv + 1D12 acide/10m, permanent ou soin n6.
- 1 Queue : 3m, 3D6 + 5.
- 3/jr : soumission : 10m, charme, JP Sag DC 14 ou lien télépathique + contrôle, permanent ou JP/24h.

Action légendaire : 3

1 : détection : test perception.

1 : coup de queue : attaque de queue.

2 : drain psychique : 1 C charmé, 3D6 psychique = pv.

Actions d'antre : initiative 20

- Force fantasmagorique, 20m2, tout C à vue, si concentration, ne peut effectuer d'autre A ancre.
- 30m, une surface d'eau, jaillit = 7m2, JP For DC 14 ou pousse 7m + à terre. pas 2 x de suite.
- 30m2, JP Sag DC 14 ou 2D6 psy. Pas 2 x de suite.

Effets régionales :

- Sur 1km, les surfaces souterraines sont visqueuses, humide et en terrain difficile.
- Sur 1km, l'eau est souillée, en boire fait vomir.
- Sur 1km, A = image illusoire de lui, voit et entend et peut créer des liens télépathiques.

**Spectre, nightveil** : PV 105 ; CA 17 ; MA 4 ; CR 10.  
FO 18, DE\* 19, CO 16, IN 6, SA\* 17, CH 11

Résistance : nécrotique et arme non magique.

Immunité : poison, charme, épuisement, terreur.

Monture (B pour invoquer Gloamswim ou Gloamwing, si monte = ne peut être surpris + av PJ Dex).

- 2 scythe : 3m, 8, 2D6 + + 3D8 psychique.
- Déchirement de l'esprit : 5-6 : cône 20m, JP Sag DC 15 ou 5D8 psy + étourdit 1m ou JP fin tr.
- 3/jr : Fauche mémoire : T, C incapacité, JP Int DC 15 ou efface 1h des derniers 24h, regagne si spectre meurt.

**Gloamswim** : G, PV 136 ; CA 16 ; MA 3 ; CR 8  
Nage 20m, FO\* 20, DE\* 16, CO 17, IN 2, SA 11, CH 6

Résistance : nécrotique, arme non magique.

Immunité : poison, charme, épuisement, terreur.

Mort-vivant, lien du mort (si cavalier meurt = mort), flyby (ne subit pas d'attaque d'opportunité), sensible à la lumière (des att).

- 1 griffe, 1 morsure.
  - morsure : 8, 3D8 + 5.
  - griffe : 8, 3D6 + 5.

**Hydre** : TG, PV 172; CA 15 ; MA 3 ; CR 8

Nage 10m, FO 20, DE 12, CO 20, IN 2, SA 10, CH 7

Retient sa respiration pendant 1h, plusieurs tête (5 têtes, si + de 1 = Av VS aveuglement, charme, surdité, terreur, étourdissement, inconscient. Si 25 dgt = 1 tête mort = sauf dgt feu, fin tr = 2 têtes + 20 pv, si toute tranchée = mort). Tête réactive (1 att d'opportunité / tête), dort d'un œil (1 tête est toujours éveillée).

- 1 morsure / tête :
  - Morsure : 3m, 8, 1D5 + 5.

**Kuo toa, whip** : PV 65 ; CA 11; MA 2, CR 1

Nage 10m, FO 14, DE 10, CO 14, IN 12, SA 14, CH 11

Perception des mondes (invisible et éthérée), visqueux (av pour évasion), sensibilité à la lumière (des att).

- Sort : prêtre 2, DC 12, +4.

Tour mineur : **flamme sacré** (20m, JP Dex ou 1D8 radiant)

3 niveau 1 : **bane** (10m, 3 C, JP Cha ou -1D4 test att et JP, C 1m), **bouclier de la foi** (B, 20m, 1 C, +2 CA, C 10m)

- 1 morsure et 1 fourche :
  - Morsure : 4, 1D4 + 2
  - fourche : 3m, 4, 1D6 + 2 + si M = agrippé (évasion DC 14).

**Kuo toa** : PV 18 ; CA 13 (bouclier) ; MA 2, CR 1/4

Nage 10m, FO 13, DE 10, CO 11, IN 11, SA 10, CH 8

Perception des mondes (invisible et éthérée), visqueux (av pour évasion), sensibilité à la lumière (des att).

- 1 morsure : 3, 1D4 + 1.
- 1 lance : 7/20m, 3, 1D6 + 1.
- 1 filet : 1/3m, 3, si G = retreint, A = test For DC 10.

R : bouclier collant : si att rate, JP For DC 11 ou l'arme est collée, A = test For DC 11 pour le décoller.

**Kuo toa, archiprêtre** : PV 97 ; CA 13; MA 3, CR 6  
Nage 10m, FO 16, DE 12, CO 16, IN 13, SA 16, CH 14  
Perception des mondes (invisible et éthérée), visqueux (av pour évasion), sensibilité à la lumière (des att).

- Sort : prêtre 10, DC 14, +6.

**Tour mineur** : **flamme sacré** (20m, JP Dex ou 1D8 radiant)  
**4 niveau 1** : **sanctuaire** (B, 10m, JP Sag pour att ou sort offensif, 1 m ou att ou sort offensif), **bouclier de la foi** (B, 20m, 1 C, +2 CA, C 10m)

**3 niveau 2** : **mot guérisseur** (B, 20m2, 2D4 pv).

**3 niveau 3** : **gardien spirituel** (5m2, vit /2, si entre ou début tr = JP Sag ou 3D8 radiant ou nécrotique ou /2, C 10m), **contre sort** (R, 20m, sort < n4 ou test DC 10 + n sort)

**3 niveau 4** : **protection contre la mort** (0 pv = 1 pv, 8h ou utilisé ou annule mort), **arme spirituelle** (B, 20m, att, 2D8 force, 1m), **soin** (T, 4D8 + 3 pv).

**2 niveau 5** : **soin de masse** (20m2, 6 C, 3D8 pv)

- 2 sceptre : 6, 1D6 + 3 + 4D6 éclair.

**Kuo toa, monitor** : PV 65 ; CA 13; MA 2, CR 1  
Nage 10m, FO 14, DE 10, CO 14, IN 12, SA 14, CH 11  
Perception des mondes (invisible et éthérée), visqueux (av pour évasion), sensibilité à la lumière (des att).

- 1 morsure et 2 poings :
  - Morsure : 6, 1D4 + 2
  - Poing : 6, 1D6 + 2 + 1D6 éclair + pas de R, next fin tr.

**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 et 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.

**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

**Mephite, glace** : P, PV 21 ; CA 11 ; MA 2 ; 1/2  
Vol 10m, FO 7, DE 13, CO 10, IN 9, SA 11, CH 12  
Immunité : froid, poison.  
Vulnérabilité : contendant, feu.  
Mort explosive (0 pv, 1,5m2, JP Dex DC 10 ou 1D8 ou /2), fausse apparence (glace).

- 1 / jr : **nappe de brouillard** (40m, 7m2, vision obscurcie, C 1h).
- griffe : 3, 1D4 + 2 + 1D4 froid.
- souffle de glace : 6 : cône 5m, JP Dex DC 10 ou 2D4 froid ou /2.

**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.

**Trapper** : G, PV 85 ; CA 13 ; MA 2 ; CR 3  
3m, FO 17, DE 10, CO 17, IN 2, SA 13, CH 4  
Vision aveugle 10, fausse apparence (mur, sol ou plafond)

- Etouffer : C < TG à 1.5m, JP Dex DC 14 ou agrippé (évasion 14) = début tr 4D6 + 3 + 1D6 acide + aveugle + restreint + suffocation.

**Mimic** : PV 58 ; CA 12 ; MA 2 ; CR 2  
5m, FO 17, DE 12, CO 15, IN 5, SA 13, CH 8  
Change-forme (un objet : coffre, épée, table), adhésif (objet, T = agrippe, évasion 13, des pour s'échapper), fausse apparence (objet), catcheur (av VS C agrippe)

- pseudopode : 5, 1D8 + 3 + si objet = adhésif.
- morsure : 5, 1D8 + 3 + 1D8 acide.

**Piercer** : PV 22; CA 15 ; MA 2. CR 1/2.  
Marche 1.5m, FO 10, DE 13, CO 16, IN 1, SA 7, CH 3  
Vision aveugle 10m, fausse apparence (stalagmite).

- tomber : 1 C dessous, 3, 1D6 + 1D6 / 3m de haut.

**Chuul** : G, PV 93; CA 16 ; MA 2 ; CR 4  
FO 19, DE 10, CO 16, IN 5, SA 11, CH 5  
Immunité : poison  
Condition : empoisonnement  
Amphibien, sentir la magie (40m)

- 2 pinces et 1 tentacule
  - 2 pince : 3m, 6, 2D6 + 4 + agrippe (évasion 14)
  - tentacule : C agrippe, JP Con DC 13 ou empoisonne = paralysie, 1 min ou JP fin tr.

**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 + agrippe (évasion DC 16) + retreint.
- Nuage d'encre : 1/jr, 7m3, très obscure, 1m.

**Crabe, géant** : PV 13; CA 15 ; MA 2 ; CR 1/8  
Nage 10m, FO 13, DE 15, CO 11, IN 1, SA 9, CH 3  
Vision aveugle 10m.

- griffe : 3, 1D6 + 1 + agrippé (évasion DC 11).

**Ghast** : PV 36; CA 13 ; MA 2 ; CR 2  
FO 16, DE 17, CO 10, IN 11, SA 10, CH 8  
Résistance : Nécrotique.  
Immunité : Poison, épuisement, charme.  
Puanteur : début tr, C à 1,5m, JP Con ou empoisonné, next début tr.  
Résistance aux renvois des morts : lui et les goules à 10m sont avantagés aux renvois.

- Morsure : 3, 2D8 + 3
- Griffes : 5, 2D6 + 3 + JP constitution 10 ou paralysé pendant 1 minute, JP / tr.

**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 + JP constitution 10 ou paralysie (1 minute, JP / tr).

**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.

**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 : peut se lier à un animal aquatique, respire sous l'eau quand il le monte.

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

- 2 épées courtes : 5, 1D6 + 3
- sur sa monture : lance : 5, 1D12 + 3.

**Saccageur, capitaine** : PV 93 ; CA 19 (carapace de crabe et bouclier) ; MA 3 ; CR 5

FO\* 18, DE 10, CO\* 16, IN 13, SAG 14, CH 12

Action surge (1/jr, 1 action supplémentaire), béni des dieux (si pv 0 = 20 pv)

- 2 attaques
  - Fléau de dent de requin : 7, 1D8 + 4 + 1D8 si l'adversaire n'a pas d'armure.
  - Lance : 7/20m, 7, 1D6 + 4

**Saccageur, vétéran** : PV 58;

CA 17 (carapace de crabe) ; MA 2 ; CR 3

FO 16, DE 13, CO 14, IN 10, SA 11, CH 10

- 2 épées longues, 1 épée courte.
  - épée longue de dent de requin : 6, 1D8+3 + 1D8 si l'adversaire n'a pas d'armure.
  - épée courte de dent de requin : 6, 1D6 + 3 + 1D8 si l'adversaire n'a pas d'armure.

**Saccageur de la vague fracassante** : PV 22 ; CA14 (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.

**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.

**Élémentaire d'eau** : G, PV 114; CA 14 ; MA 3. CR 5.

FO 18, DE 14, CO 18, IN 5, SA 10, CH 8

Résistance : arme non magique

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

Forme d'eau : Peut aller dans la zone d'un adverse et étroit.

Gèle : si attaque de froid, il gèle, son déplacement est /3, fin tour.

- 2 coups : 7, 2D8 + 4.
- Submerger : 4-6, C dans sa zone, JP For 15 ou 2D8 + 4 et agrippé (évasion 14). si agrippé : restreint et ne peut respirer, 2D8 +4 début tour. Peut agripper 2 C.