

# Supplément

## pour le scénario

### Vol au-dessus d'un nid de harpie

#### I. Caractéristiques des nouveaux personnages et monstres (par ordre alphabétique)

**Ankheg** : FP 3 ; Créature magique G ; DV 3d10+12 ; pv 28 ; Init +0 ; VD 9m (6 cases) ; CA 18 (taille -1, naturelle +9), contact 9, pris au dépourvu 18 ; Attaque +7 au corps à corps (morsure, 2d6+7) ; JS Vig +6, Ref +3, Vol +2 ; AL N ; For 21, Dex 10, Con 17, Int 1, Sag 13, Cha 6. **Compétences** : Détection +3, Escalade +8, Perception auditive +4, Représentation (déclamation) +5. **Dons et aptitudes de race** : Robustesse, Vigilance, Crachat d'acide (Ext) [1d4], Etreinte (Ext), Perception des vibrations (18m), Vision dans le noir (18m). **Possessions** : aucune.

**Chauves-souris sanguinaires** : FP 2 ; Animal G ; DV 4d8+12 ; pv 30 ; Init +6 ; VD 6m (4 cases), vol 12m (bonne manœuvrabilité) ; CA 20 (taille -1, Dex +6, naturelle +5), contact 15, pris au dépourvu 14 ; Attaque +5 au corps à corps (morsure, 1d8+4) ; JS Vig +7, Ref +10, Vol +6 ; AL N ; For 17, Dex 22, Con 17, Int 2, Sag 14, Cha 6. **Compétences** : Déplacement silencieux +11, Détection +8, Discrétion +4, Perception auditive +12. **Dons et aptitudes de race** : Discret, Vigilance, Perception aveugle (12m). **Possessions** : aucune.

**Griffon des Kelder** : FP 4 ; Créature magique G ; DV 7d10+21 ; pv 59 ; Init +2 ; VD 9m (6 cases), vol 24m (manœuvrabilité moyenne) ; CA 17 (taille -1, Dex +2, naturelle +6), contact 11, pris au dépourvu 15 ; Attaque +6 au corps à corps (faux, 1d8+1) et +8 au corps à corps (2 griffes, 1d4+2) ; JS Vig +8, Ref +7, Vol +5 ; AL N ; For 18, Dex 15, Con 16, Int 5, Sag 13, Cha 8. **Compétences** : Détection +10, Discrétion +4, Perception auditive +6, Saut +8. **Dons et aptitudes de race** : Bond (Ext), Pattes arrières (Ext) [1d6+2], Odorat, Vision dans le noir (18m), Vision nocturne. **Possessions** : aucune.

**N.B.** : Le griffon ne pourra bondir sur les PJ et utiliser ses attaques spéciales Bond et pattes arrières que s'il parvient à briser la corde à laquelle il est attaché (DD 23).

**Harpie** : FP 2 ; Humanoïde monstrueux M ; DV 4d8+4 ; pv 22 ; Init +2 (Dex +2) ; VD 6m (4 cases), vol 27m (manœuvrabilité moyenne) ; CA 16 (Dex +2, naturelle +4), contact 12, pris au dépourvu 14 ; Attaque +5 au corps à corps (morsure, 1d8+4) ou +5 au corps à corps (serre, 1d4+1) ; JS Vig +2, Ref +6, Vol +1 ; AL NM ; For 13, Dex 15, Con 13, Int 12, Sag 10, Cha 9. **Compétences** : Déplacement silencieux +8, Détection +6, Discrétion +3, Escalade +4, Lecture sur les lèvres +2, Perception auditive +2. **Dons et aptitudes de race** : Arme de prédilection (Faux), Attaque en volant, Plongeon moissonneur (Ext). **Possessions** : 1 faux.

**Homme d'arme Mourois** : Humain mâle, Homme d'arme 2 ; FP 1 ; Humanoïde M ; DV 2d8+6 ; pv 19 ; Init +3 (Dex +3) ; VD 6 m ; CA 19 (Dex +3, Clibanion) ; Attaque +5 au corps à corps (Epée courte, 1d6+3), ou +7 à distance (Arc long composite de force +3 de maître, flèches de maître, 1d8+3) ; JS Vig +6, Ref +3, Vol -1 ; AL LB ; For 16, Dex 16, Con 16, Int 13, Sag 9, Cha 10. **Langages** : Veshien, Nain. **Compétences** : Dressage +1, Equitation +8, Fouille +3, Natation +8, Saut +8. **Dons** : Arme de prédilection (Arc long), Tir à bout portant. **Possessions** : [2000 po]. Clibanion (200 po), Epée courte (10 po), Arc long composite de force +3 de maître (700 po), 20 flèches de maître (140 po), 2 potions de *Soins modérés* (600 po), 1 potion de *Regain d'assurance* (50 po), outre d'eau (1 po), 7 rations de survie (3 po, 5 pa), sac à dos (2 po), 5 allume-feux (5 po), 2 bâtons éclairants (4 po), 3 bâtons fumigènes (60 po), 2 feux grégeois (40 po), bourse contenant 5 shila d'or (10 po), 10 gema d'argent (20 pa), et 12 dozi de cuivre (48 pc), destrier léger (150 po), mors et bride (2 po), selle de guerre (20 po).

**Kruos Radem** : Humain mâle, Expert 3 ; FP 2 ; Humanoïde M ; DV 3d6-3 ; pv 9 ; Init +3 (Dex +3) ; VD 9 m ; CA 16 (Dex +3, Armure de cuir, Bracelets d'armure +1) ; Attaque +3 au corps à corps (Dague de maître, 1d4), ou +6 à distance (fronde, billes de maître, 1d4) ; JS Vig +0, Ref +6, Vol +5 ; AL N ; For 10, Dex 16, Con 9, Int 18, Sag 15, Cha 10. **Langages** : Veshien, Lédéen, Nain, Ohnténazou, Calastien. **Compétences** : Artisanat (maçonnerie) +10, Artisanat (fabrication d'aérostats) +10, Artisanat (fabrication de navires) +10, Connaissances (Architecture et ingénierie) +10, Diplomatie +6, Equitation +9, Maîtrise des cordes +9, Profession (Architecte) +8, Profession (Ingénieur) +8, Renseignements +8, Equilibre +6. **Dons** : Réflexes surhumains, Talent (Renseignements). **Possessions** : [2500 po]. Armure de cuir (10 po), Dague de maître (302 po), Bracelets d'armure +1, 1 plume de Quaal (éventail) (200 po), fronde, 20 billes de maître (140 po), 1 potion de *Guérison des maladies* (750 po), 1 potion de *Soins légers* (50 po), bourse contenant 21 shila d'or (42 po), 19 gema d'argent (38 pa), et 5 dozi de cuivre (20 pc).

## II.- Statistiques du village de Marandel

Le village de Marandel est situé à une soixantaine de kilomètres de Mour. Sa population est essentiellement composée de fermiers et de chasseurs.

**Localisation** : Peuple uni de Vesh, Province de Dalanie

**Population** : 526

**Répartition de la population en fonction de la race** : 295 Nains (56%) ; 184 Humains (35%) ; 21 Elfes (4%) ; 16 Halfelins (3%) ; 5 Demi-elfes (1%) ; 5 Demi-orques (1%).

**Répartition de la population en fonction de la catégorie d'âge** : 442 Adultes (84%) ; 84 Enfants (16%)

**Répartition de la population en fonction du genre** : 278 Femmes (53%) ; 248 Hommes (47%)

**Surface** : 0.05 km<sup>2</sup> (12 acres)

**Bâtiments** : 169

**Dirigeant** : *Seida Lormarun* (Humain, Gdp 8, NB)

**Limite financière** : 200 po

**Liquidités disponibles au sein de la communauté** : 4420 po

**Langage :** Veshien, Nain

**Religion :** Madriel, Tanil, Enhkili

**Ressources :** Bœuf, Cuir, Fourrures.

**Garde municipale :** 5 miliciens (Nains, Hda 1, LN), placé sous le commandement de *Avortal Coupe-tige* (Nain, Hda 5, LB).

**Professions :** 1 Armurier, 1 Auberge, 2 Barbiers, 1 Boucher, 1 Bouclier, 1 Boulanger, 1 Bourrelier, 1 Bourselier, 1 Brasseur de bière, 1 Buvetier, 1 Chapelier, 1 Charpentier, 3 Conducteurs d'attelages, 5 Cordonniers, 1 Cordier, 1 Coutelier, 1 Couvreur, 1 Epicier, 3 Fourreurs (Pelletiers), 1 Forgeron, 2 Fripiers, 1 Gainier, 2 Joailliers, 1 Juriste, 3 Laquais, 1 Maçon, 1 Marchand de bois, 2 Mégissiers, 1 Mercier, 1 Meunier, 1 Palefrenier, 1 Plâtrier, 1 Quincaillier, 4 Tanneurs, 2 Tavernes, 3 Tailleurs, 1 Teinturier, 1 Tisserand, 1 Tonnelier, 1 Volaillier.

### **Répartition de la population par classe et par niveau :**

Adeptes : 2 niv 1 ; Barbares (des steppes des Kelders) : 1 niv 1 ; Bardes : 2 niv 1, 1 niv 3 ; Druides : 2 niv 1, 1 niv 3 ; Ensorcelleurs : 2 niv 1, 1 niv 3 ; Experts : 12 niv 1, 3 niv 2, 1 niv 7 ; Gens du peuple : 363 niv 1, 4 niv 2, 1 niv 4, 1 niv 5, 1 niv 8 ; Guerriers : 2 niv 1, 1 niv 3 ; Hommes d'armes : 20 niv 1, 2 niv 2, 1 niv 3, 1 niv 5 ; Moines : 2 niv 1, 1 niv 2 ; Nobles : 2 niv 1 ; Paladins : 1 niv 2 ; Prêtres : 4 niv 1, 2 niv 2, 1 niv 3 ; Roublards : 2 niv 1, 1 niv 3.

### **Communautés religieuses :**

Un petit temple Madriélite dirigé par *Vos Sotha* (Pre 3, Humain, NB) a été bâti au centre du village. Il est assisté dans ses tâches ecclésiastiques par 4 autres prêtres (1 niv 2, 3 niv 1). La protection du temple est assurée par un paladin de Madriel (Pal 2, LB). Le culte de Tanil est célébré un peu à l'écart du village dans une petite chapelle entretenue par 2 prêtres (1 niv 2, 1 niv 1). Il faut également noter la présence d'un druide de Denev accompagné de ses deux disciples qui logent dans une hutte en lisière du village. Enfin, un petit monastère abrite 3 moines d'Enhkili, membre de la confrérie du *Farceur éméché*<sup>1</sup>.

## **III.- Statistiques du hameau de Gambar**

Le hameau de Gambar est assez haut perché (1600 mètres d'altitude) et assez éloigné des routes commerciales. Il faut emprunter un petit chemin de montagne sinueux et caillouteux pour y parvenir. Les villages les plus proches sont Marandel (34 km) et Caldoren (26 km). Sa population est essentiellement composée d'éleveurs de brebis Amalthéenne et de bûcherons..

**Localisation :** Peuple uni de Vesh, Province de Dalanie

**Population :** 98

**Répartition de la population en fonction de la race :** 94 Nains (96%) ; 2 Humains (2%).

**Répartition de la population en fonction de la catégorie d'âge :** 86 Adultes (88%) ; 14 Enfants (12%)

**Répartition de la population en fonction du genre :** 57 Femmes (58%) ; 43 Hommes (42%)

**Surface :** 0.01 km<sup>2</sup> (2 acres)

**Bâtiments :** 24

**Dirigeant :** *Baerel Tronc-épais* (Nain, Gdp 8, LN)

<sup>1</sup> Voir supplément du précédent scénario pour plus d'informations sur cette confrérie.

**Limite financière :** 100 po

**Liquidités disponibles au sein de la communauté :** 430 po

**Langage :** Nain et Veshien

**Religion :** Gorahn

**Ressources :** Bois, Lait de brebis Amalthéenne.

**Garde municipale :** 1 prévôt, *Crale Corne-fer* (Nain, Hda 3, LN) qui peut mobiliser une milice de 5 hommes (Hda 1) en cas de besoin.

**Professions :** 1 Cordonnier, 1 Fourreur (Pelletier), 1 Forgeron, 1 Tailleur, 2 Tanneurs, 1 Taverne.

### Répartition de la population adulte par classe et par niveau :

Bardes : 2 niv 1, 1 niv 3 ; Experts : 2 niv 1, 2 niv 2, 1 niv 4 ; Gens du peuple : 68 niv 1, 4 niv 2, 2 niv 4, 1 niv 8 ; Guerriers : 2 niv 1, 1 niv 3 ; Hommes d'armes : 5 niv 1, 1 niv 3 ; Prêtres : 2 niv 1, 1 niv 2 ; Roublards : 2 niv 1, 1 niv 2.

### Communautés religieuses :

Gambar est un des rares lieux des Terres Balafrees en dehors de Bourok Torn où Gorahn est vénéré comme un Dieu. Ceci vient du fait qu'un prêtre nain, du nom de *Jarsen Ventremou* (Pre 2, LB), a quitté Bourok Torn voici une dizaine d'années pour chercher un lieu de prière approprié. Après un long voyage dans les contreforts des monts Kelder, il a fini par s'établir dans le petit village montagnard de Gambar qui lui paraissait propice pour pratiquer ses prières. Le culte de Gorahn est le seul pratiqué à Gambar. Le temple est entièrement en bois. Depuis son arrivée, *Jarsen* a formé deux disciples (Pre 1).

## IV. Les domaines de magie divine de Belsameth

La plupart des manuels de magie divine attribuent quatre domaines à la déesse Belsameth : la Mort, le Mal, la Magie et la Duperie. Peu de mortels savent qu'en fait la déesse de la Noirceur couvre en fait 6 domaines. En plus des 4 précédents, Belsameth utilisent fréquemment le domaine de la Souffrance et le domaine de la Lycanthropie qu'elle a elle-même développé. Chacun des cinq premiers domaines est développé complètement sans oublier les sorts décrits dans les différents grimoires sur les Terres Balafrees. Le domaine de la Lycanthropie est présenté dans le D20 n°17.

### *Domaine de la Mort<sup>2</sup>*

**Divinités.** Belsameth, Nemorga, Sethris

**Pouvoir accordé.** Une fois par jour, le personnage peut utiliser un pouvoir magique du nom de *Caresse mortelle*. Il commence par toucher la créature vivante de son choix (en accord avec les règles concernant les attaques de contact). En cas de succès, il jette 1d6 par niveau de prêtre. Si le total obtenu atteint ou dépasse le nombre de points de vie de la cible, cette dernière meurt. Sinon, elle n'est pas affectée.

### Sorts du domaine de la Mort

**1 Frayeur (MJ).** La cible s'enfuit pendant 1d4 rounds.

<sup>2</sup> Domaine initialement présenté dans le « Manuel des joueurs » (pp. 170), augmenté de plusieurs sorts dans le « Reliques et Rituels » (pp. 35-36) et dans le « Relics and Rituals 2 » (pp. 60), et élargi de quelques sorts des « Chapitres interdits ».

**Festin sinistre (RR).** Permet de récupérer des points de vie en vidant des cadavres récents.

**2 Mise à mort (MJ).** Achève une créature mourante ; le lanceur de sort gagne temporairement 1d8 pv, +2 en Force et +1 niveau.

**Sommeil des morts (RR).** Permet de feindre l'état de mort.

**3 Animation des morts (MJ).** Crée squelettes et zombis morts-vivants.

**Armure de non-mort (RR).** Fabrique une armure protectrice à partir d'un cadavre.

**4 Protection contre la mort (MJ).** Immunise contre les sorts de mort.

**Arrêt cardiaque (CI).** Provoque une foudroyante crise cardiaque chez la cible.

**5 Exécution (MJ).** Attaque de contact tuant la cible.

**Transfert d'ombre (RR).** Transforme une ombre ordinaire en créature d'ombre.

**6 Création de morts-vivants (MJ).** Goule, ombre, blême, nécrophage ou âme-en-peine.

**Cœur sacrificiel (RR).** Tue une cible en transférant son cœur dans la main du lanceur de sort.

**Equipage de morts-vivants (RR2).** Permet de convoquer un équipage de morts-vivants sur un bateau dirigé par le lanceur de sort.

**7 Destruction (MJ).** Tue la cible et détruit son corps.

**8 Création de mort-vivant dominant (MJ).** Momie, spectre, vampire ou fantôme.

**Zone de drain de vie (RR).** Tue une cible en transférant son cœur dans la main du lanceur de sort.

**Geyser d'énergie négative (RR2).** Crée une éruption d'énergie négative.

**Tourne-trippes (CI).** Provoque un éclatement des entrailles de la cible.

**9 Plainte d'outre-tombe (MJ).** Tue 1 créature/niv.

MJ : Manuel des joueurs ; RR : Reliques et Rituels ; RR2 : Relics and Rituals 2, Lost lore ; CI : Chapitres interdits.

### ***Domaine du Mal<sup>3</sup>***

**Divinités.** Belsameth, Chardoun, Nalthalos, Sethris, Vahngal

**Pouvoir accordé.** Le personnage lance les sorts du Mal comme s'il avait un niveau de plus.

#### **Sorts du domaine du Mal**

**1 Protection contre le Bien (MJ).** +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et extérieurs.

**2 Profanation (MJ).** Rend les morts-vivants plus forts au sein d'une zone.

**3 Cercle magique contre le bien (MJ).** Comme Protection contre le Bien, mais avec un rayon de 3m et une durée de 10 mn/niv.

---

<sup>3</sup> Domaine initialement présenté dans le « Manuel des joueurs » (pp. 169-170), augmenté de plusieurs sorts dans le « Reliques et Rituels » (pp. 35) et dans le « Relics and Rituals 2 » (pp. 58).

**Tourments de Chardoun** (RR). La victime encaisse des dégâts temporaires et subit les pénalités de la douleur.

**4 Ténèbres maudites** (MJ). Blesse les créatures bonnes et les rend malades.

**Canal damné** (RR). Permet de lancer des sorts de blessure à distance.

**Eau de sang** (RR2). Après avoir été blessée par une arme, la victime encaisse des dégâts supplémentaires à cause de son sang qui coule à flot de sa blessure.

**Epée sanglante** (RR2). Donne temporairement à une arme le goût du sang, accordant à son porteur des bonus aux jets d'attaque et de dégâts.

**5 Rejet du Bien** (MJ). +4 contre les attaques de créatures bonnes.

**Transfert d'ombre** (RR). Transforme une ombre ordinaire en créature d'ombre.

**Regard blasphématoire** (RR2). Le lanceur de sort paralyse et inflige 3d6 points de dégâts aux créatures qui croisent son regard.

**6 Création de morts-vivants** (MJ). Goule, ombre, blême, nécrophage ou âme-en-peine.

**7 Blasphème** (MJ). Tue, paralyse, affaiblit ou hébète les cibles non mauvaises.

**8 Aura maudite** (MJ). +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures bonnes.

**9 Convocation de monstres IX** (MJ). Appelle un ou plusieurs Extérieurs des plans maléfiques luttant pour le lanceur de sort.

MJ : Manuel des joueurs ; RR : Reliques et Rituels ; RR2 : Relics and Rituals 2, Lost lore.

### *Domaine de la Magie*

**Divinités.** Belsameth, Erias

**Pouvoir accordé.** Le personnage peut utiliser les parchemins, baguettes et autres objets activés par une fin d'incantation ou le potentiel magique de leur utilisation (voir GdM) comme un magicien de la moitié de son niveau (niveau 1 minimum). Si le PJ est également magicien, le niveau « virtuel » conféré par son dieu s'ajoute à son niveau de magicien.

#### **Sorts du domaine de la Magie**

**1 Aura indétectable de Nystul** (MJ). Masque l'aura d'un objet magique.

**2 Identification** (MJ). Révèle les propriétés d'un objet magique.

**3 Dissipation de la magie** (MJ). Annule sorts et effets magiques.

**4 Transfert de sorts** (MJ). Transfère des sorts du PJ au sujet.

**Lancemana** (RR). Crée une lance magique qui inflige des dégâts et draine les sorts de la cible.

**5 Résistance à la magie** (MJ). Le sujet gagne une RM de 12 + 1 par niveau.

**6 Zone d'antimagie** (MJ). Réprime toute magie à moins de 3 m.

**Siphon à Mana** (MBE). Une sphère, en suspension dans l'air, absorbe la magie dans son aire d'effet.

**7 Renvoi des sorts** (MJ). Retourne 1d4+6 niveaux de sorts à l'envoyeur.

**8 Protection contre les sorts** (MJ). Confère un bonus de résistance de +8.

**9 Disjonction de Mordenkainen (MJ).** Dissipe la magie et les propriétés des objets magiques.

MBE : Guide des Joueurs pour les Magiciens, Bardes et Enorceleurs ; MJ : Manuel des joueurs ; RR : Reliques et Rituels ; RR2 : Relics and Rituals 2, Lost lore.

### *Domaine de la Duperie*

**Divinités.** Belsameth, Ehnkili, Hwyrdd, Tanil

**Pouvoir accordé.** Bluff, Déguisement et Discrétion sont des compétences de classe.

#### **Sorts du domaine de la Duperie**

**1 Déguisement (MJ).** Modifie l'aspect du PJ.

**Façonnage des ombres (RR).** Change la forme d'une ombre naturelle.

**2 Invisibilité (MJ).** Sujet invisible pendant 1 minute / niveau ou jusqu'à ce qu'il attaque.

**Farce d'Ehnkili (RR).** Mélange la magie d'un lanceur de sorts, lui faisant lancer le mauvais sort.

**Voile de luxure (MBE).** Le lanceur de sorts apparaît désirable à la cible, gagnant un bonus de +20 à ses jets de Charisme.

**Ricochet (RR2).** Permet à une flèche, une bille de fronde ou un carreau d'arbalète de toucher plusieurs cibles en un seul round.

**3 Antidétection (MJ).** Protège contre la scrutation et les divinations.

**4 Confusion (MJ).** Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 round par niveau.

**Enchantement fantôme (RR).** Crée un enchantement fantôme autour d'un objet magique ou d'un sort pour empêcher les tentatives de dissipation de la magie.

**5 Leurre.** Illusion abusant la scrutation magique.

**6 Double illusoire.** Rend le PJ invisible et crée son double illusoire.

**Illusion inversée (RR).** Un objet réel est masqué par une illusion.

**7 Ecran.** Empêche de voir dans une zone, même par scrutation.

**8 Métamorphose universelle.** Transforme n'importe quoi en n'importe quoi d'autre.

**9 Arrêt du temps.** Seul le PJ peut agir pendant 1d4+1 rounds.

**Conversion (RR).** Le sujet se convertit à votre religion.

MBE : Guide des Joueurs pour les Magiciens, Bardes et Enorceleurs ; MJ : Manuel des joueurs ; RR : Reliques et Rituels ; RR2 : Relics and Rituals 2, Lost lore.

### *Domaine de la Souffrance<sup>4</sup>*

**Divinités.** Belsameth, Chardoun, Vahngal

**Pouvoir accordé.** Le personnage peut, une fois par jour lors d'un coup asséné à un adversaire, convertir les dégâts infligés en soins personnels, jusqu'à un maximum de 1 point de dégâts par niveau.

---

<sup>4</sup> Domaine extrait des « Chapitres interdits » édités par Spellbooks.

### Sorts du domaine de la Souffrance

**1 Fièvre furieuse.** La cible est victime d'un malus de -2 aux jets d'attaque.

**2 Sadisme.** Pour chaque tranche de 10 pts de dégâts qu'il inflige, le lanceur de sorts gagne +1 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres.

**3 Dévastation.** Aveugle le sujet et le rend sans défense pendant 1 round/niv, puis -2 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres pendant 3d10 minutes.

**4 Douleur distillée.** Extrait une dose de douleur distillée d'une victime torturée.

**5 Mille aiguilles.** Des aiguilles perforantes infligent 2d6 pts de dégâts et la cible subit un malus de -4 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres.

**6 Syphilis.** 1 créature/niv subit une diminution permanente de 1d4 pts de Con.

**7 Vague de douleur.** Etourdit tous ceux qui sont compris dans le cône pendant 1 round/2 niv.

**8 Symbole (douleur uniquement).** Rune magique qui activée, provoque des souffrances.

**9 Tortures éternelles.** La cible se retrouve sans défense, ne vieillit pas et toutes ses caractéristiques autres que la Con tombent à 0.

Tous ces sorts sont décrits dans « Les Chapitres interdits » édité par Spellbooks.