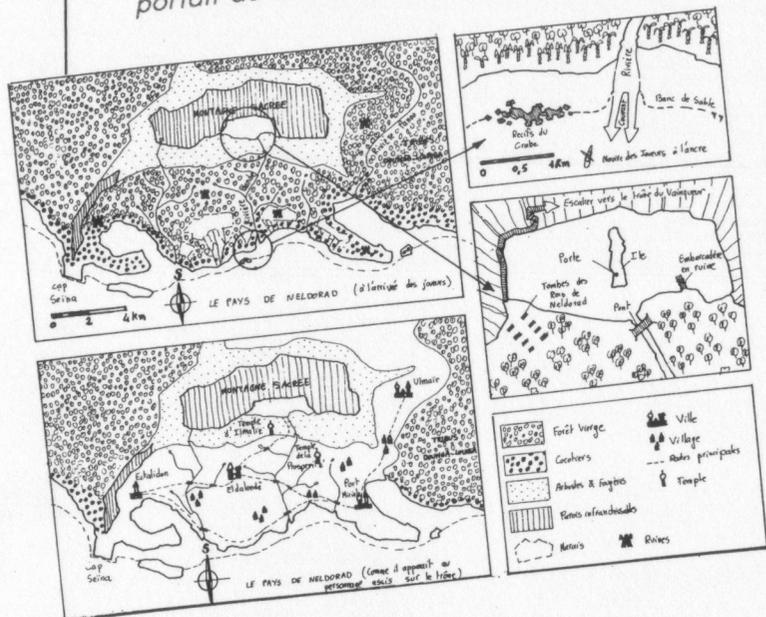


*Ce module peut être joué :*  
- Avec les règles d'AD&D par des personnages de niveaux 4 à 6.  
- Avec celles de l'Oeil Noir par des aventuriers expérimentés.  
Pour tout ce qui concerne les monstres, il suffira de vous reporter  
au tableau récapitulatif correspondant.

# La Base du Pilier



Tous les cent ans, une porte s'ouvre à la base du Pilier du Monde. Mangûl le blasphémateur osa la franchir. Il s'enfonça dans les profondeurs de la terre et ne revint jamais. Personne ne regrette Mangûl, mais bien des hommes rêvent de retrouver Thelwchel, l'épée légendaire qu'il portait au côté.



### Le Pilier du Monde

C'est une montagne située dans le pays de Neldorad, aux confins des Mers du Sud. Elle est si haute qu'on l'aperçoit par temps clair, d'une rive de l'océan à l'autre. Sur son sommet inaccessible, certaines religions placent leur paradis et d'autres le séjour de leurs Dieux. Ce qui se cache sous les racines de la montagne, nul ne le sait.

La disparition de Mangûl remonte à près d'un siècle : le temps est proche où la porte du Pilier s'ouvrira de nouveau. Bien décidés à retrouver l'épée du blasphémateur, les personnages font voile vers Neldorad. Ils sont retardés par un vent contraire et n'arrivent à destination qu'au matin du jour fatidique. Quand le scénario commence, le navire vient de jeter l'ancre face au rivage.

### Le débarquement

Les personnages sont accoués au bastingage et regardent la côte. Dix kilomètres de jungle

séparent la plage de la Montagne Géante : une colonne de granit noir qui s'élève jusqu'au point où la distance fait trembler ses contours, et plus haut encore. Le sommet se perd dans une chape de nuages bleuâtres.

L'équipage s'active sur le pont du navire. Une chaloupe est mise à flots, les personnages s'y installent et empoignent les avirons. Le débarquement s'annonce difficile. A quelques encablures du rivage, la houle déferle sur un banc de sable qui s'étire parallèlement à la plage. Les plus fortes vagues roulent sur toute sa largeur et il se trouve donc alternativement découvert et recouvert par les flots.

Au nord, le banc de sable touche des récifs environnés d'écume. Au sud, il s'interrompt sur une largeur de 500m, juste en face de l'embouchure d'une rivière. Un courant violent s'engouffre dans la passe. Il entraîne des troncs d'arbres vers le large.

-Si les personnages franchissent le banc de sable en se laissant porter sur la crête d'une vague :

Le barreur de la chaloupe fait un jet sous sa Dexterité avec un malus de 6. S'il réussit, l'embarcation passe sans se retourner.

-Si les personnages essaient de franchir la passe, face à la rivière :

Tirer Id6. 1 : manœuvre réussie. 2-3-4 : le courant renverse la barque, 5-6 : un tronc d'arbre perce la coque et la chaloupe coule à pic.

-Si les personnages se dirigent vers les récifs : Entre deux gerbes d'écume, ils aperçoivent un chenal assez large pour que leur barque puisse s'y engager. C'est malheureusement une illusion. Elle se dissipe dès que la chaloupe est trop près des récifs pour échapper aux vagues. L'embarcation se brise avec fracas. Ses passagers sont projetés sur un îlot rocheux.

Un crabe géant habite l'îlot. Cet animal possède le pouvoir de

créer des illusions qui attirent les marins vers son repaire : 1- chenal entre les récifs, 2- vaisseau échoué et quelques naufragés, 3- femme à demi-nue enchaînée sur un rocher. Entre les récifs et la côte, les eaux sont peu profondes. Une forêt de cocotiers pousse en bordure de plage. Quand les personnages s'y enfoncent, des myriades de petits crabes s'enfuient à leur approche.

### La forêt vierge

**Description :** Aux cocotiers succèdent des arbres aux troncs boursoufflés. Sur leur écorce noire, rouge, ou jaune safran, s'accrochent des champignons semblables à des coupées de cuivre. Le sol est couvert d'un tapis de feuilles pourries. Ni ronces, ni taillis impénétrables pour gêner la marche des personnages : c'est à quinze mètres au-dessus du sol que le délire végétal commence, branches et lianes enchevêtrées, mousses transparentes qui pendent comme des dentelles déchirées, orchidées pourpres ou bleu cobalt...

**Rivière blanche :** Les eaux sont tumultueuses, les berges instables. Le courant charrie des troncs d'arbres.

**Situations :** Voici un choix de situations que les personnages peuvent vivre en n'importe quel point de la forêt.

Le Maître de Jeu dispose d'assez de bêtes féroces pour anéantir l'expédition en moins d'une heure. Nous lui conseillons plutôt d'alterner les fausses alertes et les dangers véritables. Il s'agit avant tout de maintenir les joueurs sous tension.

**1- Serpent régulier :** un serpent vert émeraude saute d'un arbre à l'autre en poussant un sifflement strident. Il fend l'air devant les personnages, son long corps dressé verticalement. Le serpent régulier atteint 1,70m. Il vit dans les arbres mais on le rencontre aussi à la surface du sol. Avant de frapper, il oscille sur sa queue comme un métromane pour chercher son équilibre. Un personnage peut mettre à profit cet instant pour attaquer le premier. S'il hésite ou s'il recule, le serpent frappe à +4.

**2- Serpent régulier (bis) :** un figuier sauvage abattu. Une masse s'est formée devant la souche. Le cadavre d'un sanglier est couché sur le bord, la tête plongée dans l'eau. Un serpent régulier est allongé sur le tronc du figuier. Il s'est gravé de sang, mais il est encore assez vif pour attaquer ceux qui s'approchent de sa proie.

**3- Etendue morte :** dans cette partie de la forêt, les arbres ont perdu leurs feuilles et leur écorce. Ils se dressent tels des colonnes blanches sur le tapis de fleurs qui recouvre le sol. Une senteur âcre flotte dans l'air. Les fleurs sécrètent un poison qui tue les végétaux et éloigne les animaux. Les personnages

ne risquent rien, au pire un léger malaise.

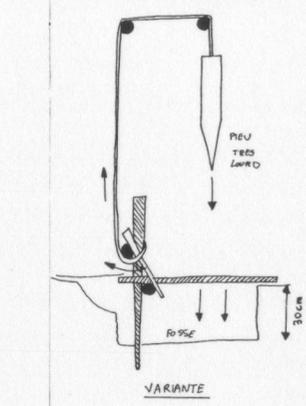
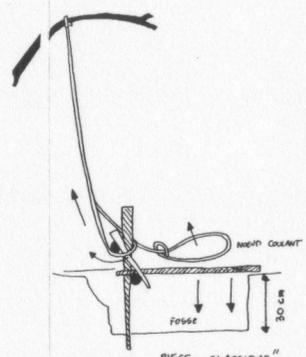
**4- Panthère :** une panthère se prépare à bondir sur le personnage qui marche en dernier. La fave est perché sur une branche. Il serait parfaitement camouflé s'il n'avait pas stupidement laissé pendre sa queue. (Une chance sur six pour qu'un personnage la remarque).

**5- Ruines :** une trouée dans les arbres. Un rayon de soleil tombe sur un monticule vert où poussent trois fleurs grosses comme des têtes humaines.

Si les personnages arrachent le lierre qui couvre le monticule, ils découvrent le sommet d'une tour de pierre : les ruines d'une ville sont enfouies à vingt mètres sous leurs pieds. La tour est le seul édifice qui émerge du sol.

**6- Dinosaur :** des arbres dépourvus de leur feuillage, d'autres renversés, des empreintes gigantesques imprimées sur le sol...

Un diplodocus habite la forêt. Les personnages sentiront la terre trembler sous ses pas, peut-être même apercevront-ils sa tête au-dessus des arbres, mais ils ne le rencontreront pas.



**7- Chasseurs indigènes :** les indigènes rencontrés par les personnages viennent d'au-delà du fleuve Panoo. Depuis deux jours, ils suivent la piste d'un éléphant blessé. Les chasseurs portent des sagaies et des poignards d'ivoire. Chacun rêve de posséder des armes de métal. Celles des personnages devraient exciter leur convoitise.



**8- Homme-singe :** un grand singe à museau de chien se balance au bout d'une branche. Il se propulse en avant et se rétablit en face des personnages. Ses lèvres ébauchent un sourire qui ressemble beaucoup à un rictus de menace.

Le singe est un naufragé qui a subi une horrible transformation après avoir mangé un fruit de la forêt (c.f. « Histoire de Neldorad »). Sa métamorphose est récente et il n'a pas entièrement oublié son existence antérieure. Quand il aperçoit l'expédition, d'obscurs souvenirs s'éveillent en lui : il sent confusément que les personnages sont ses frères de race. Comme la solitude lui pèse il va sans méfiance à leur rencontre.

● Si les personnages ne le repoussent pas, l'homme-singe retrouve lentement la mémoire et l'intelligence.

**1ère étape :** il suit l'expédition comme un chien qui a trouvé un maître.

**2ème étape :** il recherche les caresses et accepte de porter les bagages. Il tente de subtiliser dans les sacs les objets qui le fascinent : les vêtements (il essaie de les enfiler), les armes (il peut blesser quelqu'un en jouant avec), les livres et parchemins (qu'il déchire en morceaux, non par malice, mais par maladresse).

**3ème étape :** l'homme-singe est en mesure de comprendre presque tout ce qu'il entend.

**4ème étape :** il devient trop intelligent pour supporter d'être traité en animal familier. Par exemple, il se vexe si on lui gratte la tête ou si on lui donne un nom stupide. Il peut alors devenir dangereux.

Compter environ trois heures entre chaque étape.

● Si les personnages molestent l'homme-singe, le stress accélère le processus (une heure seulement entre chaque étape). L'homme-singe cherche à se venger. Attaquant et fuyant sans cesse, il harcèle les personnages en prenant le

moins de risques possibles.

**1ère étape :** il lance quelques projectiles sur les personnages et disparaît dans les frondaisons. Si un homme reste à la traîne, il l'attaque.

**2ème étape :** l'homme-singe fabrique sa première arme, une sagaie. Il confectionne des pièges grossiers : fosses recouvertes de branches qui dissimulent plus ou moins bien l'ouverture.

**3ème étape :** les fosses se garnissent de pieux et sont mieux camouflées. Si l'homme-singe récupère une arme sur le cadavre d'un personnage, il est capable de l'utiliser.

**4ème étape :** l'homme-singe se fabrique un arc. Ses pièges deviennent très ingénieux. (c.f. illustration).

A partir de la troisième étape, l'homme-singe essaye quelques ruses :

- Il feint d'être blessé et essaie d'entraîner les personnages sur le territoire du tigre le plus féroce du pays. Si cette ruse échoue, il tente la manœuvre inverse : provoquer le tigre pour l'attirer dans la direction des personnages.

- Si l'expédition traverse un gué, l'homme-singe lance des pierres dans l'eau. Le bruit attire les piranhas qui vivent dans la rivière.

**Pour AD&D uniquement :** l'homme-singe était un assassin professionnel. Les techniques de son ancien métier lui reviennent avec l'intelligence. Au départ, il possède les compétences d'un assassin du deuxième niveau. Il gagne deux niveaux à chaque étape.

### Les rives du lac

Après avoir traversé la forêt et gravi les premières pentes de la montagne, les personnages atteignent la base du Pilier du Monde. Un lac aux eaux laiteuses s'étire au pied de la montagne. Sur la rive sud s'élève une paroi infranchissable, creusée

de profondes gouttières par les torrents qui dévale vers le lac. Les personnages qui ont de bons yeux distinguent en altitude :

- une corniche d'où part un escalier qui descend vers l'extrémité est du lac.

- l'entrée de cavernes habitées par des trolls des rochers.

La rive nord du lac a l'aspect d'un jardin : pelouses envahies de ronces, statues brisées, allées en friche... les arbres du jardin portent sur la même branche des fleurs et de beaux fruits murs. En longeant cette rive d'ouest en est, on découvre successivement :

- les ruines d'un embarcadere, un déversoir par où les eaux du lac s'engouffrent vers les gorges de la Rivière Blanche. Un pont enjambe le déversoir.

- une allée bordée de dalles de granit.

Ces dalles recouvrent les tombes des anciens rois de Neldorad.

Aux heures les plus chaudes de la journée, 1-6 varans viennent y faire la sieste.

L'allée des tombes mène à un escalier qui s'élève à flanc de paroi. Sur la neuvième marche gît un squelette humain au crâne fracassé. Il y en a un autre sur la vingtième marche et un troisième un peu plus haut.

C'est par cet escalier que le vainqueur de l'épreuve descend de la montagne. Il est impossible de le gravir : on ne peut monter trois marches sans tomber aussitôt de deux. Un personnage obstiné finit par se briser les jambes. De plus, il attire l'attention des trolls qui habitent la montagne. Ces monstres lancent des pierres avec une précision diabolique. Après avoir bombardé les personnages, 1D4 trolls descendent la paroi et engagent le corps à corps.

**Conseil au MJ :** découragez les personnages qui veulent escalader le Pilier du Monde ou voler

### Histoire du royaume de Neldorad

Neldorad fut jadis un royaume prospère et béni des Dieux. Ses habitants avaient une vénération particulière pour la Déesse Inlalié. En retour, la Déesse protégeait leur pays.

Afin que Neldorad soit gouverné par des rois forts et audacieux, Inlalié décida ceci : tout les siècles, un chemin s'ouvrirait aller jusqu'au bout de la montagne. L'homme assez courageux pour De plus, il aurait le privilège de contempler la déesse, un bref instant.

Neldorad eut de bons rois jusqu'au jour où Mangûl l'elfe noir passa l'épreuve et triompha. Assis sur le trône du vainqueur, il brandit le poing vers le ciel et blasphéma les dieux : il croyait de se croire immortel. Les Dieux lui firent comprendre son erreur en le foudroyant sur place. Mais Thelwchel, son épée, sur Neldorad.

Le pays se transforma selon les désirs de l'épée : la forêt recouvrit les champs cultivés et les habitants du royaume se changèrent en bêtes sauvages. Voici pourquoi Neldorad est devenue une jungle où la mort guette le voyageur à chaque pas.

Mais si un homme remporte l'épreuve, il pourra s'asseoir sur le trône à la place de l'épée. La malédiction sera levée : les villes resurgiront et leurs habitants se mettront au service de leur nouveau roi.

vers le sommet. D'abord ils voient sept vautours s'envoler sur leur gauche, en signe de mauvais présage. Puis si cela ne suffit pas, envoyez des trolls, puis des monstres ailés à leur rencontre. En désespoir de cause, faites tomber la foudre du ciel sur leurs crânes impies. L'ouverture de la porte : la porte s'ouvre le soir du jour où les personnages arrivent à Neldorad. Elle se referme à l'aube du jour suivant.

Au crépuscule, le ciel se couvre de nuages si compacts qu'on les croirait faits d'argile. Le tonnerre gronde et les ténébres descendent sur Neldorad. Soudain, une colonne d'eau noire jaillit au centre du lac. Une île au relief tourmenté émerge des flots. Entre deux collines s'ouvre l'entrée d'un tunnel dont les parois brillent d'un éclat rouge. Que les personnages traversent à la nage ou construisent un radeau, ils sont guidés par la lumière et ne tardent pas à aborder sur l'île.

**Le chemin de l'épreuve**

**Le long couloir**  
Le tunnel s'enfoncé droit vers le sud. Rapidement, la lumière diffusée par les parois s'atténue et disparaît. La descente est interminable. Les personnages perdent la notion du temps et certains ont des hallucinations. Ils voient une femme vêtue de noir marcher devant eux, là où la lumière des torches faiblit et où commencent les ténébres. Le fantôme se retourne frémotement, comme s'il voulait les encourager. Il disparaît dès qu'on lui parle ou qu'on essaie de l'approcher.

**Le pont**  
Le tunnel débouche sur un pont sans parapet, jeté sur un abîme insondable. Un vent glacial souffle les torches, les lanternes s'éteignent et même la magie est impuissante à créer de la lumière. Les personnages doivent progresser à tâtons.

Un hurlement rauque et saccadé retentit. D'autres lui répondent, loin dans la nuit. A deux reprises, une créature aux ailes membraneuses frôle le visage d'un personnage. L'expédition vient de passer sur un autre plan d'existence. Les personnages qui marchent en tête, ne tardent pas à se heurter aux pieds du squelette qui garde le pont. Ce mort-vivant pourrait facilement écraser un homme sous son talon, mais pour le moment, il reste absolument inerte. Les personnages peuvent se glisser entre ses jambes sans qu'il réagisse.

Trente mètres plus loin, le pont s'achève en cul de sac. Il domine de trois mètres le sommet d'un escalier nimbé d'une pâle lumière. Quand les personnages arrivent au bout du pont, l'escalier bascule imperceptiblement vers la gauche et se met à glisser dans la même direction. Quelques secondes plus tard, il disparaît dans le néant.

**Thelwchel**

*Thelwchel fut forgée à la fin de l'âge d'or. Elle est la plus ancienne des épées, celle qui servit de modèle à toutes les autres. Intelligente et orgueilleuse, Thelwchel ignore la loyauté : elle peut contraindre son porteur à accepter un combat inégal ou l'empêcher de fuir s'il est en danger. Le personnage qui s'empare de cette arme aura bien du mal à la conserver. Thelwchel fera tout ce qui est en son pouvoir pour passer des mains qui la tiennent à celles d'un guerrier plus puissant.*

**Pouvoirs :**  
-Comprend l'elfique, le nain, l'orc et le langage des dragons.

-Parle toutes ces langues, mais ne fait entendre sa voix que dans les grandes occasions.

-Dépense l'invisible et les portes secrètes à 3m.

-Peut communiquer avec son porteur par télépathie.

**Caractéristiques AD&D.** Intelligence : 17, Ego : 50, Alignement : CM, bonus toucher et dommages : +1 quand le porteur est au 1er niveau ; +3 quand il est au 2e, 3e, 4e niveau ; +5 ensuite.

**Caractéristiques Œil Noir.** L'épée est +1 en attaque si le porteur est au 1er niveau ; +2 en attaque et parade s'il est au 2e, 3e, 4e niveau ; +3 en attaque, +2 en parade et +1D en dommages à partir du 5e niveau.

Les personnages qui ont eu le réflexe de sauter sur le pont, sont temporairement hors de danger. Pour les autres, la situation est critique : le squelette s'étire et fait jouer ses articulations dans un horrible craquement. Puis il marche vers eux en balançant sa lourde masse d'armes.

**L'escalier**  
Il repose sur une sphère de 100 mètres de diamètre, suspendue dans le vide au-dessus du pont. Quand les personnages arrivent à la verticale de l'escalier, la sphère se met à tourner. L'escalier est entraîné par ce mouvement. Il revient à sa place initiale au bout de dix minutes.

**Note au MJ :** L'escalier permet d'accéder à la surface de la sphère (un homme peut s'y déplacer sans difficulté car la gravité l'attire vers le centre). C'est là que les personnages affrontent l'épreuve finale. Il se peut que tous périssent, il est certain qu'il n'y aura pas plus d'un survivant. Si cette idée vous choque, considérez que la sphère est située sur le plan astral : les personnages « tués » s'éveilleront à la fin de l'aventure, allongés sur les tombes qui bordent le lac.

**L'épreuve**

Les personnages doivent affronter les monstres qui peuplent la sphère ainsi que d'autres adversaires.

**-Le temps :** Après avoir effectué une rotation complète, la sphère s'éloigne du pont et se met à dériver dans le néant. La retraite est désormais impossible. A partir de cet instant, de légères secousses ébranlent la sphère. Elles deviennent de plus en plus fortes et rapprochées. Au bout de 40 minutes, le sol se lézarde. Quinze minutes plus tard, des crevasses s'ouvrent, les édifices construits en surface s'écroulent. Encore cinq minutes et la sphère vole en éclats.

**-Les cadavres de leurs compagnons :** Sur la sphère, un personnage qui tombe à 0 PdV ne peut en aucun cas être ramené à la vie. Par contre son cadavre s'anime spontanément au bout d'un 10 minutes. Le personnage est devenu zombi. Il est au maximum de ses points de vie, mais sa chair est froide et ses blessures ne sont pas refermées. Il n'a plus qu'un seul but : retrouver ses anciens compagnons pour les tuer. Un zombi qui perd tous ses PdV s'anime encore une fois au bout d'un 10 minutes. Pour le tuer définitivement, il faut lui couper la tête.

**Description de la sphère**

La sphère et tous les édifices qu'elle porte sont taillés dans un seul bloc de marbre noir. Des colonnes hautes de 30 mètres délimitent des allées. Aux carrefours, les colonnes sont disposées en cercle.

**1er cercle :** l'escalier conduit les personnages au centre d'un cercle de colonnes. S'ils allument une torche, ils constatent qu'elle brûle normalement, mais que sa portée est réduite à cinq mètres. Il leur est donc impossible de distinguer la courbure de la sphère.

**2ème cercle :** une fontaine d'eau chaude jaillit dans un bassin. Un personnage qui s'y baigne, voit sa taille et son nombre de PdV divisés par dix, et les dégâts qu'il peut infliger par cinq. Les effets du sortilège cessent brusquement au bout de dix minutes.

**3ème cercle :** la reproduction miniature d'un palais occupe le troisième cercle. Un personnage peut y pénétrer si sa taille est réduite à un dixième. L'édifice est coiffé d'une tour percée de nombreuses fenêtres. Le dernier étage contient une clef en or (5 centimètres de long, poids 30g). Les fenêtres sont assez larges pour que l'on

puisse y glisser le doigt, mais trop étroites pour laisser passer la clef. Le palais est pratiquement indestructible. Deux araignées venimeuses le gardent.

**4ème cercle :** un bouclier d'argent poli comme un miroir est accroché à un pilier. Un personnage qui s'approche du bouclier n'y voit pas son reflet, mais un paysage de montagne éclairé par la lune. Un minuscule point noir apparaît dans le lointain. Il grandit de plus en plus vite. Le MJ compte mentalement jusqu'à cinq : si le personnage se détourne, rien ne se produit. S'il continue à regarder, il distingue la silhouette d'un démon qui s'approche à tire-d'aile. Fasciné, le personnage ne peut plus détourner les yeux : le démon sort du miroir et l'attaque.

**5ème cercle :** un démon à la peau couverte d'ulcères est accroupi sur le sol. Il est assez gros et assez laid pour impressionner l'aventurier le plus endurci. Quand les personnages arrivent en face de lui, il s'écrie d'une voix cavernueuse : « Criez moi les angles ! » Et il ajoute : « Obéissez et vous poursuivrez votre chemin en paix. Sinon, je vous écrase d'un revers de main ! »

Paralysé des bras et des jambes, le démon est bien incapable de mettre sa menace à exécution. Il n'est ordonné pas moins aux personnages de lui nettoyer les ongles des mains, puis ceux des pieds, et enfin les oreilles. Dès qu'un homme se penche sur son épaule, il le capture d'un coup de langue et le dévore.

**6ème cercle :** un obélisque large de 10 mètres à la base porte un panneau de bronze sur l'une de ses faces. La clef contenue dans le palais miniature permet d'ouvrir le panneau. Un serpent de belle taille est lové à l'intérieur de l'obélisque. Libéré, il attaque les personnages en ouvrant une gueule large comme la porte d'une maison. Si les aventuriers parviennent à le tuer, son corps est agité de soubresauts : l'obélisque s'effondre, ainsi que plusieurs colonnes. Le serpent s'immobilise enfin, gueule béante. Une lueur rougeâtre brille au fond de son gosier. Le premier personnage qui a l'audace de pénétrer dans sa gueule est aspiré vers l'intérieur. Les mâchoires du serpent se referment derrière lui : l'épreuve n'a qu'un seul vainqueur et il n'y a qu'une place sur le trône de Neldorad. Le destin des autres personnages est de périr dans l'explosion de la sphère.

**Le Dénouement**

Le vainqueur de l'épreuve glisse dans les boyaux du serpent. C'est une chute de plus en plus rapide vers la lumière qui grandit, grandit... et éclate devant ses yeux comme mille soleils en éruption.

Le personnage reprend conscience, étendu sur une corniche de la Montagne Géante. Très loin au-dessus du lac, mais plus loin encore du sommet. Devant lui, un trône

d'acier se dresse face à l'abîme. S'il se retourne, il aperçoit un escalier qui descend de la corniche vers le lac.

Le personnage doit contourner le trône pour apercevoir les restes calcinés de Mangûil le blasphémateur. Le cadavre est roquequillé au fond du siège. Sur la plus haute marche du trône git Thelwchel, la première épée.

● Si le personnage enjambe l'épée, repousse le cadavre de Mangûil et s'assoit sur le trône : le vainqueur de l'épreuve voit le lac à ses pieds et l'île que les flots vont bientôt recouvrir. Il s'aperçoit que la forme de l'île est celle d'une femme allongée : ses genoux pliés sont des collines et le relief sculpte les traits de son visage. Elle ressemble au fantôme aperçu dans le long couloir. Le personnage regarde la forêt vierge, et voici qu'elle reflue comme la marée. De la rivière Panoo au cap Seina, surgissent



(a) Illimitée.

(b) Cette créature démoniaque sera assimilée, pour les besoins du jeu, au démon de la nuit (caractéristiques de jour) en supposant que sur ce plan d'existence son énergie vitale n'est pas illimitée. On la comptera pour 10 contre les armes normales, 7 contre les armes magiques et 2 contre les armes de démons.

(c) Il n'attaque pas, il est paralysé. (d) Morsure 10, étouffement 15. (e) Poison force 12. Effet : 2D/Assaut. Début : 2 tours. Durée : 1 tour. (f) 1er AS : 1D, 2ème AS : 2D, 3ème AS : 3D. (g) La moitié des points de vie restant à la victime, arrondi au point inférieur.

**Règles avancées de Donjons & Dragons**

	Taille	PTCA0*	C.A	D.V	Dommages	PdV
Crabes des récifs	G	13	1	7	2-8/2-8	56
Serpents venimeux	M	15	5	4 + 2	1-3 + poison	25
Crocodile	G	16	5	3	2-8/1-12	24
Panthère	M	15	4	5 + 2	1-4/1-4/1-10	42
Varan	G	16	5	3 + 1	2-10	25
Gardien-Squelette	G	9	3	12	2-20	72
Démon 2	G	-	-2	13	Pas d'attaque	100
Araignée venimeuse	P	18	8	1 + 1	1-2 + poison	9
Serpent géant	G	8	2	15	1-8/3-18 constriction	88
Homme singe	M	12	5	8	1-4 (morsure) ou arme	48
Guerrier indigène	M	18	7	3	1-6	20
Démon du miroir	G	11	-2	9	1-3/1-3/4-16	72

\* Pour Toucher Classe d'Armure 0

**Notes importantes**

1. Les personnages ne connaissent pas l'histoire de Neldorad. Ils ignorent pourquoi Mangûil a franchi les portes de la montagne. Leur seul but est de retrouver Thelwchel, et s'ils délivrent le pays de la malédiction, ce sera sans l'avoir cherché.  
2. Les fruits qui poussent à Neldorad sont ensorcelés ; qui en mange subit le sort des anciens habitants du pays et se transforme en bête sauvage :

l'homme courageux en léopard, le menteur en serpent, l'orgueilleux en coq...

Texte  
Stéphane Truffert  
et Alexis Lang  
Illustration  
Stéphane Truffert  
Plans  
Stéphane Truffert

