

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

Le colosse en pleur :

Lave : entre ou fin tour, 6D10 feu + 1 épuisement.

Chaleur extrême : 3 zones. Faible = normal. Moyen = JP Con DC 5 + 1/hr ou 1 épuisement (feu), désavantagé si armure > légère. Intense = JP Con DC 10 + 1/hr.

Rencontre aléatoire : toutes les 30 minutes.

1 : Puits volcanique : 4 flamewrath.

- Les gardes attaquent ceux ne donnant pas le mot de passe : salut le cœur de feu.
- Le puits monte à l'œil du cyclone (15) et le temple du feu (14).
- Levier en forme de main, en b. Une fois tirée, des piliers sortent de la lave pour relier le puits au tunnel. Chaud 1 min = 1D6 feu.
- Passage de lave : 1m30 entre la lave et le plafond.

2 : Chambre : 2 razerblast, 5 gardiens, 2 géants du feu.

- Embuscade : à première vue, seul le razerblade est visible mais dans la partie supérieure, le géant de feu est allongé.
- Passage secret : dans les hauteurs, perception passif 15 pour le voir.
- Trésors : le géant : 600 po, 13 gemme 50 po, potion d'invisibilité.

3 : Chaussée : 1 dragon rouge adulte.

- Embuscade : quand les PJ marchent sur la chaussée, Halinaxus en (11) vol vers eux, coupe la route et demande « qu'êtes-vous prêt à donner pour vivre ? ». pour 500 po, il les laisse en vie.
- La chaussée au-dessus de la chute de lave mène à un gong. Le sonner fait attaquer le roper en 4.
- Passage de lave : 1m30 entre la lave et le plafond. A la chaussée, il n'y a seulement quelque centimètre.

4 : Etang de lave : 1 roper en fusion.

- Entrée ou début tr = JP Sag DC 10 ou sort de confusion ou immunise 24h.
- Cadavre : victime de la confusion des cristaux.
- Tunnel nord est : conduit vers une de boue en 6. Y passer provoque 3D6 dégât.
- Passage secret : illusion d'un mur, vers 5.

5 : Chambre des crânes : 8 cranes enflammés.

- La pièce est enfumée et incurvé jusqu'à 2m de haut. Des cranes sont tous autour (sacrifier).
- Fumée : dé tr, JP Con DC 15 ou 3D6 poison ou /2.

- Levier dissimulé : derrière crane, ouvre une trappe d'évacuation de la fumée.
- Puits : une échelle descend au fond (6).

6 : Prison :

- Une échelle monte, elle commence dans les flammes sur 7m de haut.
- Prisonnier : 2 marchands de waterdeep, Kharloss et Jarlee, prêt à payer 500 po pour être escortés. Dirina, saccageuse de la vague.
- Dans 24h, ils seront sacrifiés au roper en fusion.

7 : Chambre de reproduction : 6 salamandres, 8 serpents de feu

- Furent sous la lave. Les serpents ne peuvent attaquer la passerelle.
- Passerelle : elle craque mais solide.
- Trésors : dans colonne : boîte en airain (2 potions de soin important, potion de forme gazeuse).

8 : Autel de feu : 2 razerblade, 3 prêtres, 10 gardiens.

- Trésors : 7 tapisseries (50 po).

9 : Antre de l'effrit :

- Trésors : coffre : 750 po, potion de rapidité, parchemin d'immolation.

10 : Chambre de Vanifer :

- Trésors : élixir de santé, 6 peintures (25 po).

11 : Ecoulement de lave : 1 dragon rouge adulte.

- Si les PJ ont payé, il les laisse passer.
- Trésors : 160 pp, 11 gemmes (100 po), potion d'invulnérabilité, baguette de peur.

12 : Portail du feu :

- Si Vanifer est la dernière prophète, elle invoque Imix.
- Sinon, elle se prépare à invoquer son seigneur.
- Le portail de feu : boule de feu géante, va au plan du feu. Lancer thunderstrike dedans le ferme.

Rencontre : halinaxus, 1 roper en fusion, 2 géant du feu, 4 flamewrath, 6 salamandres, 4 razerblast, 8 cranes enflammé, 3 prêtres de la flamme éternelle, 15 gardiens de la flamme éternelle, 8 serpents de feu.

Vanifer est la dernière prophète : Imix, halinaxus, vanifer.

Vanifer : Vanifer, halinaxus, 1 élémentaire de feu.

Vanifer morte : halinaxus, 1 myrmidon de feu.

1 CR 17 + 1 CR 11 + 2 CR 9 + 4 CR 6 + 6 CR 5 + 4 CR 5 + 8 CR 4 + 3 CR 3 + 15 CR 2 + 8 CR 1

1 CR 19 + 1 CR 17 + 1 CR 12 + 1 CR 10

1 CR 17 + 1 CR 12 + 1 CR 5

1 CR 17 + 1 CR 7

18 000 + 7 200 + 2 x 5 000 (10 000) + 4 x 2 300 (9 200) + 10 x 1 800 (18 000) + 8 x 1 100 (8 800) + 3 x 700 (2 100) + 15 x 450 (6 750) + 8 x 200 (1 600).

22 000 + 18 000 + 8 400

18 000 + 8 400 + 1 800

18 000 + 2 900

XP : 81 650 + (48 400 / 28 200 / 20 900)

Elémentaire, feu, seigneur, imix :

TG, PV 325 ; CA 17 ; MA 6 ; CR 19

Vol 17m, FO 19, DE* 24, CO* 22, IN 15, SA 16, CH* 23

Résistance : arme non magique.

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

vision aveugle 40m, résistance et attaque magique, résistance légendaire (3/jr, échec JP = réussite), forme de feu (entre zone adverse et s'arrêter, traverse trou de 3cm).

Aura de feu : entre, début tr ou touche, 3m2, 5D6 feu, 5D6 feu, arme non magique détruite.

- Sort inné : DC 20, +12.

3/jr : rapidité (vitesse x2, CA +2, avantage JP Dex, +1 A (1 att, courir, désengagement, se cacher, utiliser un objet)),

téléportation (vue ou familier 75 % 5 % 3D10 force, vue de temps en temps 45 % 33 % 3D10 force), **tempête de feu** (50m, 10 cube de 3m, JP Dex ou 7D10 ou /2).

- 2 coups : 12, 2D10 + 7 + 5D6 feu.
- 2 jets de flamme : 80m, 12, 10D6 feu.
- 1/jr : 30m, invocation jusqu'à 3 élémentaires de feu, il perd 30 mais ils ont les pv max. disparaissent à sa mort.

Actions légendaire : 3 points

1 : vague de chaleur : 100m, C qui tient un objet métallique, 2D8 feu + 1 épuisement (feu).

2 : Téléportation : 40m.

3 : Combustion : 10m, JP con DC 21 ou 20D6 feu et il prend feu, en feu = début tr, 3D6 feu, A = éteindre le feu ou /2.

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

- Les feux et laves décuplent x4 en taille, C prit dans z subit feu ou lave.
- Fumée noire, 20m, 7m2, très obscur, entrée ou début tr = 3D6 feu, fin tr 20.
- 100m2, forte chaleur = JP Con DC 15 ou 1D8 feu + 1 épuisement. 50% qu'un objet contenant du liquide est détruit (potion).

Vanifer : PV 112 ; CA 15 ; MA 4 ; CR 12

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 (3/jr, échec JP = réussite).

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

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 : 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 : réprimande des enfers (R, 20m, C le blessant à 20m, JP Dex, 5D10 feu ou /2).

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.

Actions d'antre : initiative 20

- Boule de feu ou motif hypnotique.
- Misty step = 15 pv.

Halinaxus, dragon rouge, adulte :

TG, PV 256 ; CA 19 ; MA 6. CR 17.

Vol 27m, FO 27, DE* 10, CO* 25, IN 16, SA* 13, CH* 21

Immunité : feu.

Vision aveugle 20m, Résistance légendaire 3.

- Présence terrifiante, 1 morsure, 2 griffes.
 - présence terrifiante : 40m2, JP Sag DC 19 ou effraye, 1 min ou JP fin tr.
 - 2 griffes : 14, 2D6 + 8
 - gueule : 3m, 14, 2D10 + 8 + 2D6 feu.
- souffle de feu : 5-6, cône de 20m, JP dex DC 21 18D6 feu ou /2.

Action légendaire : 3

1 : Queue : 15, 2D8 + 8

2 : projection de lave : cône 5m, JP Dex DC 22 ou 6D10.

Roper, fusion : G, PV 93 ; CA 20 ; MA 3 ; CR 11 (dans lave)
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 + 1 morsure
 - Morsure : 7, 4D8 + 4.
 - Tentacule : 17m, 7, 1D8 feu + agrippé (évasion 15) = restreint + des JP et test For + 1D8 feu fin tr.
 - Tirer : tire chaque C agrippé de 10m dans la lave (6D10 feu).

Géant du feu : TG, PV 162; CA 18 (plate) ; MA 4 ; CR 9
FO 25, DE* 9, CO* 23, IN 10, SA 14, CH* 13
Immunité : feu.

Monstre de siège (dgt x 2 VS bâtiment), tackle (si entre dans z ennemi = JP For DC 19 ou à terre)

- 2 épée 2 mains : 3m, 11, 6d6 + 7
- rocher : 20/80m, 11, 4D10 + 7

Salamandre : G, PV 90; CA 15 ; MA 3 ; CR 5.
FO 18, DE 14, CO 15, IN 11, SA 10, CH 12
Vulnérabilité : froid.

Immunité : feu.

Résistance : arme non magique.

Corps chaud (si touché = 2D6 feu).

- 1 queue et 1 lance.
 - queue : 7/20m, 7, 2D8 + 4 + 1D6 feu.
 - lance : 3m, 7, 2D6 + 4 + 2D6 feu + agrippé (évasion DC 14) = restreint + att queue auto.

Flamewrath :

PV 105 ; CA 12 (15 armure de mage) ; MA 3 ; CR 6
FO 10, DE 14, CO 16, IN 11, SA 10, CH 16

Torse enflammé : la durée du bouclier de feu est jusqu'à dissipation et il reste 10m après sa mort.

- Sort : DC 14, +6.

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

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

3 niveau 2 : **rayon ardent** (40m, 3 C, att, 2D6 feu).

3 niveau 3 : **boule feu** (50m, 7m2, JPDex ou 8D6 feu ou /2).

1 niveau 4 : **bouclier de feu** (3m lumière brillante + 3m lumière tamisée, chaud = résistance froid ou froid = résistance feu, si touché à 1,5m2 = 2D8 feu ou froid).

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 (si étreinte= 1D10 feu, fin tr adverse), explosion (0 pv= 3m2, JP dex DC 12 ou 6D6 ou /2).

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

Gardien de la flamme éternelle :

PV 45 ; CA 18 (cuirasse, bouclier) ; MA 2 ; CR 2
FO 15, DE 13, CO 14, IN 8, SA 11, CH 13

Arme enflammée : 1/jr, B, +1D6 feu, next fin tour.

- 2 épées longues : 4, 1D8 + 2.
- arbalète lourde : 40/120m, 3, 1D6 + 1

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 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 C, att, 2D6 feu).

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

Élémentaire de feu : G, PV 156; CA 13 ; MA 3. CR 5.

FO 10, DE 17, CO 16, IN 6, SA 10, CH 7

Résistance : arme non magique

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

Forme enflammée : va dans zone adverse ou étroit. C blesse, 1D10 feu. Entre ou début tr, 1D10 feu + enflammée (1D10 feu / tr ou A).

- 2 touché enflammé : 6, 2D6 + 3 + enflammée (1D10 feu / tr ou A).

Elémentaire de feu, myrmidon :

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.

Crâne enflammé : PV 40; CA 13 ; MA 2 ; CR 4

Vol 12m, FO 1, DE 17, CO 14, IN 16, SA 10, CH 11

Résistance : Nécrotique, éclair et perforant.

Immunité : Poison, froid et feu, terreur, charme et paralysie.

Résistance à la magie, renaissance (se reforme après 1h sauf si eau bénite, dissipation de la magie ou suppression de malédiction).

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

Tour mineur : main de mage.

3 niveau 1 : **projectile magique, bouclier** (R, CA +5).

2 niveau 2 : **floue** (désavantage aux att, C 1m).

1 niveau 3 : **boule feu** (50m, 7m2, JPDex ou 8D6 feu ou /2).

- 2 rayons de feu : 10m, 5, 3D6 feu.

Serpent de feu : PV 22; CA 14 ; MA 2 ; CR 1.

FO 12, DE 14, CO 11, IN 7, SA 10, CH 8

Vulnérabilité : froid.

Immunité : feu.

Résistance : arme non magique.

Corps chaud (si touché = 1D6 feu).

- 1 queue et 1 morsure.
 - queue : 3, 1D4 + 1 + 1D6 feu.
 - morsure : 3, 1D4 + 1 + 1D6 feu.