

L'Ascension des

DROWS

L'Ascension des DROUWS

Cette nuit, alors qu'une cérémonie dédiée à la lumière se déroule à la surface du monde, dans la cité souterraine des araignées une matrone drow consolide un pacte avec des entités dévoreuses d'âmes : elle fera d'immenses sacrifices en échange de pouvoirs inimaginables. Et quand il s'agit de sacrifice, quoi de mieux que d'offrir des habitants de la surface ? Les drows tournent alors leur regard vers le monde de la lumière... Pourrez-vous stopper leur ascension ?

Dans cette méga-aventure, explorez des endroits épiques, affrontez des horreurs dans les entrailles du monde, alliez-vous à des personnages uniques, résolvez des énigmes et surtout, arrêtez les drows !

Ce livre compatible avec la 5^e édition du plus populaire des jeux de rôles contient :

Un cadre de campagne détaillé, couvrant les villes et régions de la surface et des profondeurs de l'Aventyr.
Une campagne complète emmenant 4 à 6 héros du niveau 1 au 15.

Un bestiaire de deux cents pages pour peupler vos aventures en Aventyr.

Si vous souhaitez développer vos personnages, *Races et classes du Souterre* et *Secrets du monde occulte* complètent ce livre à merveille.



black-book-editions.fr



BBEROTDOI

L'Ascension des DROUWS

BLACK BOOK ÉDITIONS

Directeur de la publication : David Burckle

Mise en page : Josselin Grange

Traduction: Clément Bouilly, Léna Geynet,
Alizée Guimara, Aurélie Pesséas

Relecture: Sélène Meynier

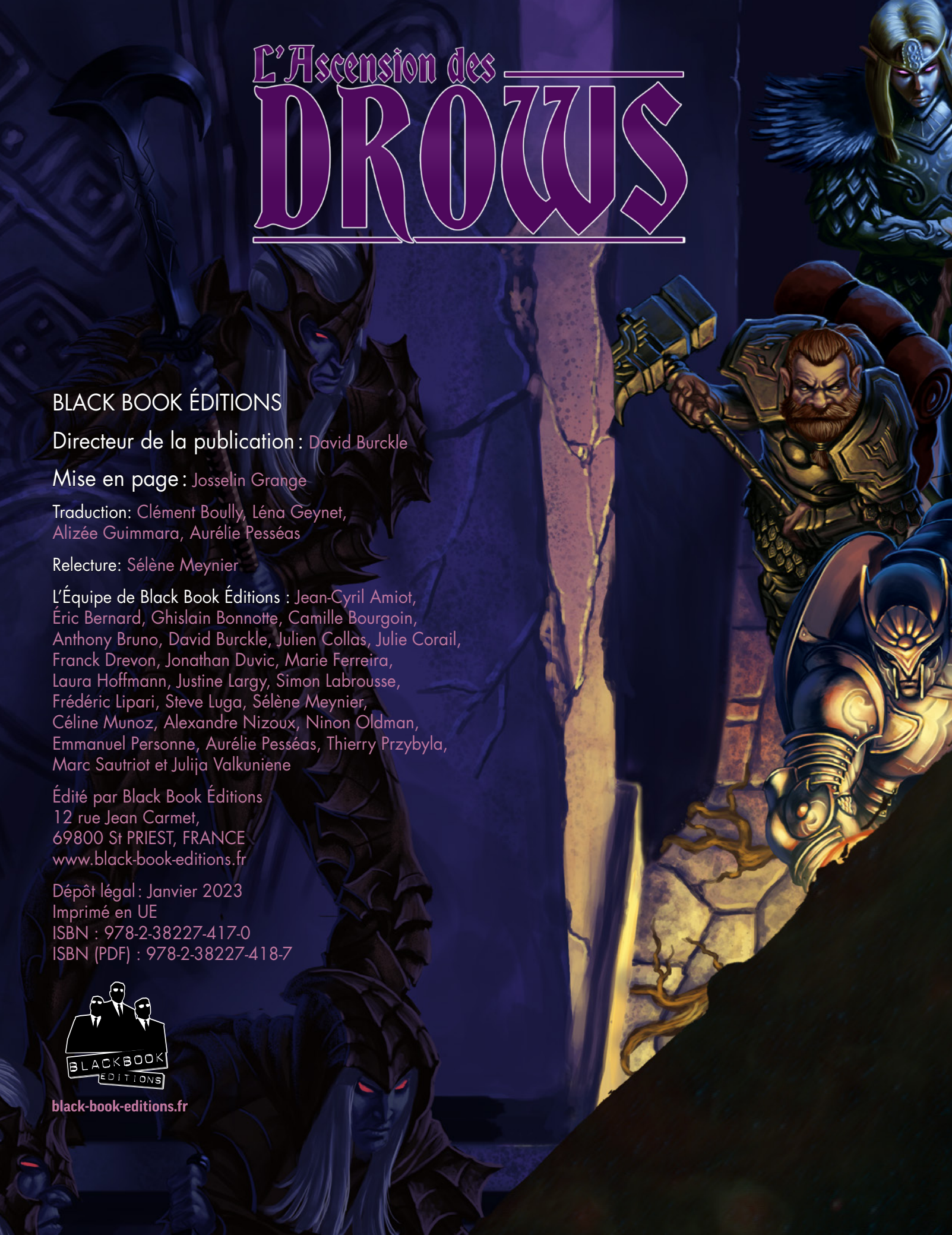
L'Équipe de Black Book Éditions : Jean-Cyril Amiot,
Éric Bernard, Ghislain Bonnotte, Camille Bourgoin,
Anthony Bruno, David Burckle, Julien Collas, Julie Corail,
Franck Drevon, Jonathan Duvic, Marie Ferreira,
Laura Hoffmann, Justine Largy, Simon Labrousse,
Frédéric Lipari, Steve Luga, Sélène Meynier,
Céline Munoz, Alexandre Nizoux, Ninon Oldman,
Emmanuel Personne, Aurélie Pesséas, Thierry Przybyla,
Marc Sautriot et Julija Valkuniene

Édité par Black Book Éditions
12 rue Jean Carmet,
69800 St PRIEST, FRANCE
www.black-book-editions.fr

Dépôt légal : Janvier 2023
Imprimé en UE
ISBN : 978-2-38227-417-0
ISBN (PDF) : 978-2-38227-418-7



black-book-editions.fr





AAW GAMES

écrit par
Jonathan G. Nelson and
Stephen Yeardley

développé par
Thomas Baumbach

équipe rédactionnelle

Thomas Baumbach, Thilo Graf, Will Myers,
Mike Myler, Jonathan G. Nelson, Cory Vickruck
et Stephen Yeardley

conception graphique

Thomas Baumbach and Justin Andrew Mason

cartographie

Jared Blando, Sean MacDonald et Tommi Salama

auteurs collaborateurs

Michael Allen, Curtis Baum, Thomas Baumbach, Chris Bayes, Brian Berg,
Todd Gamble, Thilo Graf, Joshua Gullion, Steve Helt, Justin Andrew Mason,
Kevin Mickelson, Will Myers, Mike Myler, Owen K. C. Stephens, Christina Stiles,
Jason Stoffa et Rory Toma

conversion

Thomas Baumbach, Chris Harris et Jonathan G. Nelson

artistes

Bruno Balixa, cove artist Kerem Beyit, Jacob Blackmon, Simon Buckroyd, Matt Bulahao, Claudio Casini, Storn Cook, Keith Curtis, Juan Diego, Gary Dupuis, Rick Hershey, Forest Immel, James J. Krause, Konrad Langa, Eric Lofgren, Butch Mapa, Justin Andrew Mason, Malcolm McClinton, Mates Laurentiu, Pozas Prime, Eric Quigley, Adam Schmidt, Tadas Sidlauskas, Bryan Syme, Ryan Sumo, Carlos Torreblanco, Luis Valente, Quico Vicens, et des œuvres dans le domaine public.



AAW Games LLC, PO Box #92 Snoqualmie, WA, 98065
© AAW Games LLC. All Rights reserved.

Some artwork © 2015 Dean Spencer, used with permission. All rights reserved.
Cave by Andi Nur Abdillah from the Noun Project. Church, Hill Fort, and Spider Eye by Delapouite. Oak and Skull Slices by Lorc. Dwarf Helmet by Kier Hyel. Poison by sbed. Icons and derivatives licensed under Creative Commons 3.0.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this AAW Games, LLC game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.



Les ténèbres arrivent 2



L'aube la plus sombre 17



Les ténèbres dévoilées 39

Livre I

Les ombres venues du Souterre



58 Descente dans le Souterre



79 Le fléau d'Embla



95 L'Usurpatrice d'âmes



146 Commandante de la Malice

Livre II

L'Ascension des drows

Cœur de la frontière

RYBALKA 170

Ville des Ancêtres

HAVREPIERRE 179

Ville de lumières

EMBLA 185

Cité des araignées

Holoth 208

Maison Gullion

228

Livre III

Les territoires civilisés

Lieux et rencontres du Souterré	242	Antre du pétrous	299
Abandon	250	Couvain de vers pourpres	300
La forêt de Champignons	252	Chercheurs du Vent du Gâchis	301
Le cimetière Glorieux	280	Le petit vide lugubre	303
Gor'Hashad	282	La tour Scindée	304
Havregranite	285	Expédition d'arpentage XL-17b	305
Jorumgard	287	Le demi-plan du Venin	307
Lac Vaihtualohikaarme	290	Fort Vethin	310
Lac Xlekellum	292	Les Saturnales de Zatajiti	319
La Collectivité de l'Ossuaire	295	Magie du Souterré	320

Bestiaire 332

Commémorations 534

Index des créatures 541

Index thématique 542

Ahoul	332	Crânes hurlants	371	Golem de pierre	437	Nuée de lucioles putrides	484	Tigre à dents	
Amanite myconide	334	Crapaudonte	372	Golem mosaïque	435	Nuée de sirges	484	de sabre mutant	507
Âme-en-peine	334	Criard	372	Goulebelin	447	Nuée de vesses-de-loup	485	Titan déchû	508
Âme-en-peine suzeraine	335	Diable barbu	380	Grand vidre	526	Ogres	488	Torosaure	512
Ange éclipse	336	Diable gelé	381	Grick	448	Ombre	489	Torque	509
Anghenfil	338	Diablotin	382	Grimpante musquée jaune	449	Ombre ancienne	489	Traqueur obscur	487
Anguille vipérine	339	Disciple draconique	384	Grizzli	450	Orcs	490	Tricératops	512
Ankheg	339	Démon babau	375	Guêpe titanesque	450	Otyugh	491	Troglodyte	510
Araignée aquatique	340	Désespoir	378	Hibours	451	Pelle éthérée	492	Troll	510
Araignée d'encre	341	Doppelgänger	386	Hobgobelin	452	Pétrous	493	Troll des marais	511
Araignée de l'ombre	341	Dragon blanc	387	Humains	454-461	Plésiosaure	494	Unalgue	514
Araignée de phase	342	Dragon des cavernes	388	Kobold pickpocket	462	Pouding noir	495	Vampire	515
Araignée fouisseuse	342	Dragon-tortue	389	Koquin	382	Quasit	377	Vampirien	516
Araignée géante	343	Drider	390	Kra'tah	464	Rampant de la faille	497	Vandale colliatur	367
Araignée marchespectre	344	Drider dément	391	Kyton des bois	383	Reine des champignons	359	Vase grise	517
Araignée-mémoire	345	Drow	392-412	Lac'kra'tah	465	Roc du magma	498	Vase onyx	496
Araignée-paresseux	346	Druide hoyrall	453	Limace de karz	466	Sang asservi	333	Végépygmées	518-521
Araignée venimeuse	346	Dryade épine-du-crêpuscule	413	Liosalfar	467	Sergent hobgobelin	452	Ver pourpre	522
Aranée	347	Dvergr	414-415	Loup	469	Squalette	501	Vermisseau pourpre	523
Archon lumineux	348	Dweorg	416-423	Loup arctique	469	Squalette de géant du givre	501	Vidre	525
Archon ténébreux	348	Éclat d'âme	527	Loup sanguinaire	469	Squalette de troll	501	Vvor	529
Atrociraptor	349	Éfrit	424	Léchy champignon	358	Succube	377	Vvor sanguinaire	529
Atrociraptor sanguinaire	349	Élémentaire de la terre	425	Mammouth zombi	532	Svirflimace de selle	503	Xorn	530
Avant-garde vestraadie	524	Empoigneur arboricole	426	Mante obscure	470	Svirflimace de siège	503	Y'rithak	531
Bandit dædelig	585	Enlaceur	427	Marchand draaki	386	Sylvanien nouveau	504	Zombi	532
Barghest	350	Ermite zwerc	533	Matrone drider	391	Sylvanien pleureur	505		
Basidiron	351	Érinye	379-380	Méphite d'air	471	T-imperator	513		
Basilic	352	Éspion svirfneblin	502	Méphite d'eau	471	T-rex	513		
Béhir	353	Étrangleur	429	Méphite de feu	472	Templier halfelin	451		
Blaireau des profondeurs	354	Éttercap	430	Méphite de terre	472	Tertre errant	506		
Blaireau sauvage des profondeurs	355	Fantôme	431	Mercane	473	Tigre à dents de sabre	507		
Blème	447	Flumph de la faille	432	Mille-pattes titanesque	473				
Bulette	355	Fureteur obscur	486	Mimique	474				
Centaure	356	Gargouille	433	Minotaure	475				
Chambellan demi-drow	373	Géampignon	357	Moine demi-ogre	373				
Champignonnets	360-363	Géant des collines	434	Moissure violette	476				
Chasseur ahoulien	333	Géant des collines maudit	434	Montagnard demi-orc	374				
Chasseur kraidyl	463	Gitwerc	435-436	Naga corrupteur	477				
Chikfari	365	Glabrezu	376	Naga venimeux	478				
Chul	366	Gnolls	437	Nécromancien nécrophage	480				
Colonna	427	Gnomes	438	Nécrophage	479				
Conglomérat osseux	368	Gobelins	439	Nécrophage venimeux	481				
Corbeau de l'orage	369	Gøgelid	440	Nécrophore	481				
Corde de cloche animée	369	Golem canon	441	Nuée d'anguilles albinos	482				
Crache-fiel	370	Golem champignon	436	Nuée d'araignées d'encre	482				
Crâne enflammé	371	Golem de chair	434	Nuée de chauves-souris de l'ombre	483				
		Golem de livres	432						

d'Intelligence (Nature) DD 12 réussit suggère que c'est le fait d'un type de rat géant local.

Crachor est inconscient et a échoué à un jet de sauvegarde contre la mort. Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Médecine) DD 13 découvre qu'il a été blessé par magie. Un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Arcanes) DD 13 révèle que des dégâts nécrotiques ont causé la blessure.

Grégor Aupébine porte Thyron Briseguerre. Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Médecine) DD 13 révèle que du poison parcourt ses veines et qu'il lutte pour rester conscient.

Thyron Briseguerre est mortellement blessé. Il est inconscient et a échoué à deux jets de sauvegarde contre la mort: un de plus et c'est terminé. Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Médecine) DD 10 remarque qu'il a été blessé à plusieurs endroits par de petites lames dentelées.

Sven Crin d'Argent est dehors, sur un traîneau. Nul besoin de test pour voir qu'il est fait de pierre mais ne semble pas blessé outre mesure. Il



ne rejoindra ses compagnons qu'une fois que Juriendor aura prié pour des sorts.

2c. AGIR PAR INSTINCT

Après la guérison des aventuriers blessés, les villageois referment les portes principales de la cathédrale. Les nouveaux arrivants cherchent un endroit où s'asseoir et se reposer et, s'il y a lieu, remercient les héros pour leur aide. Quand on leur demande ce qu'ils ont croisé, ils disent simplement: «Contentez-vous de rester à l'intérieur!» Juriendor revient au fond de la cathédrale et recommence le rituel de Veillée pour la lumière depuis le début, car il doit être complété sans interruption pour réussir. Mais un nouvel événement perturbateur se produit.

Une fois encore, alors que Juriendor commence la cérémonie, les portes de la cathédrale s'ouvrent à la volée. Une soudaine tempête de neige a commencé, posant davantage d'épais flocons de neige sur le petit village. Cette tempête, accompagnée du vent qui souffle depuis le lac du Serpent, produit déjà un vacarme effroyable. Toutefois, il est noyé par le raffut d'un groupe de chasseurs qui foncent dans le bâtiment. Torches en l'air, les chasseurs fous commencent à incendier les tissus dans la cathédrale. «Que la Lumière nous inonde tous!» crie l'un d'eux. «Chassez les Ténèbres avec la Lumière des cieux!» hurle l'autre, en enflammant une tapisserie suspendue. Le feu se propage rapidement, rampant sur le matériau comme une araignée. Un autre intrus brise une porte de bois et tente d'incendier la gravure laquée.

Alors que le maire s'occupe d'eux près de la porte brisée et que la congrégation peine à comprendre ce qu'il se passe, Juriendor interrompt la cérémonie et interpelle les héros: «Vous là-bas, aidez-nous, je vous en prie! Ce sont des hommes et des femmes bons, ils doivent être sous l'influence d'une malédiction. S'il vous plaît, arrêtez-les sans leur faire de mal!» Le groupe de chasseurs, sous le joug du sort suggestion, est entré dans la cathédrale pour y mettre

Rassemblement de Vent-Dugriffon

MYHARL VENT-DUGRIFFON

«La Tour sombre»

humain, guerrier de niveau 1, loyal neutre
PV 1 (max 14)

Myharl est extrêmement grand pour un humain, chauve (à l'exception d'un long bouc tressé), avec une peau noire et un beau corps musclé. Il considère les intrigues politiques et les changements sociaux comme des occasions de gagner de l'argent. Son esprit vif et son éloquence lui ont valu une vague alliance avec certains trappeurs et chasseurs locaux, mais au fond, il n'est fermement dévoué qu'à une seule faction: lui-même.

CRACHOR

«L'alchimiste»

gnome, magicien de niveau 1, chaotique bon
PV 0 (max 6)

Crachor possède d'originaux cheveux bleus et verts, est trop nerveux et éternue parfois en expectorant une pyrite très fine sans valeur, séquelle de sa toute première expérience (dont l'odeur l'enveloppe encore). Il veut désespérément acquérir un rare composant alchimique que l'on ne trouve que dans des zones dangereuses du Souterre et a rejoint le Rassemblement pour avoir de la compagnie durant cette quête périlleuse.

GRÉGOR AUPÉBINE

«Chasseur de sorcières»

humain, rôdeur de niveau 1, neutre bon
PV 1 (max 10)

Grand, menaçant, intuitif et sans peur, Grégor se considère comme un croisé: il est consumé par l'envie de renvoyer les mauvais êtres vers Hel et de vaincre ce qui les a créés.

THYRON BRISEGUERRE

«L'exécuteur»

humain, paladin de niveau 1, loyal bon
PV 0 (max 10)

Ce guerrier béni a de longs cheveux flamboyants et l'œil droit aveugle, dû à une sombre cicatrice. Thyron est à la recherche de son frère (un paladin déchu qui s'est échappé dans le Souterre) et il est déterminé à le reconverter ou à l'exécuter. Il sent que Vent-Dugriffon, malgré ses motivations, est assez digne de confiance pour l'aider.

SVEN CRIN D'ARGENT

«Le Pieux»

humain, clerc de niveau 1, loyal bon
PV 8 (max 8)

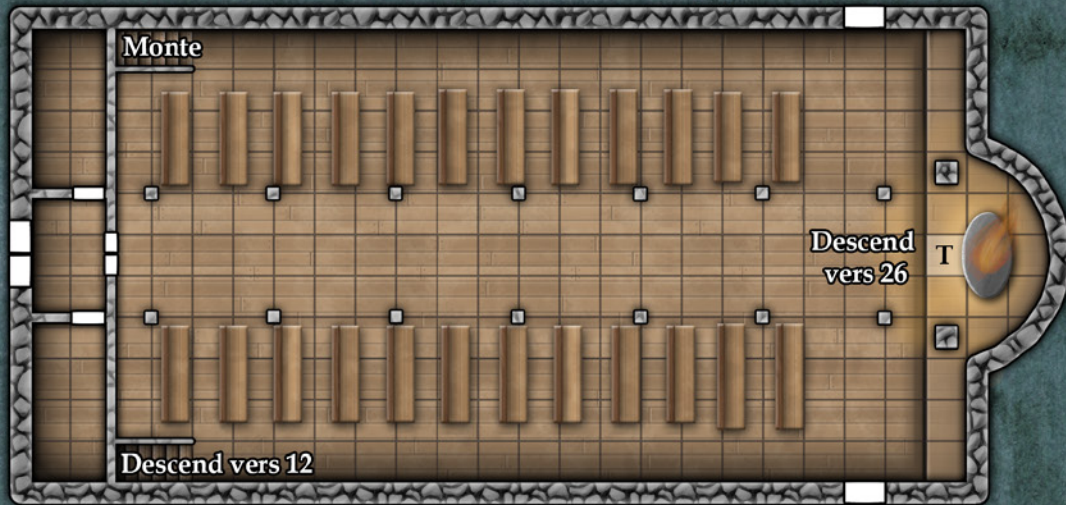
Les cheveux gris, la voix douce, mais déterminé et trop fidèle, Sven a été élevé par un ordre de guérisseurs et entraîné à apporter la lumière de la pitié et du jugement partout où il se rend. Son ordre est spécialisé dans la guérison, le combat du fléau de toutes les formes de morts-vivants et l'apport de l'espoir à ceux qui en ont besoin.

Niveaux de la tour

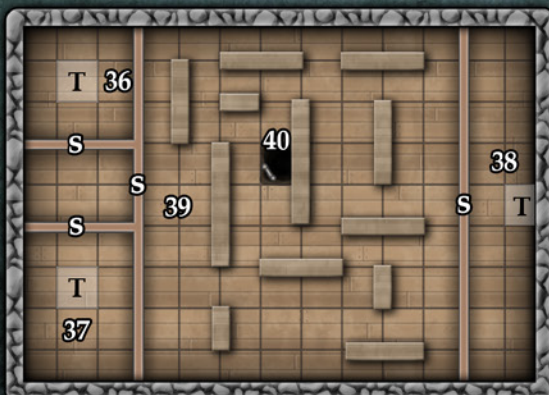
Descend vers
le Rez-de-chaussée



Rez-
de-
chaussée



Niveaux du Donjon



Cathédrale de Rybalka



une case = 1,5 m



Fureteurs obscurs (2)
page 319

Si les fureteurs obscurs parviennent à empêcher les héros de traverser la rivière, ils attendent dix minutes puis abandonnent leur poste et se dirigent vers le point de rendez-vous avec Yoflid.

Le test de compétence pour sauter d'une pierre à l'autre utilise la variante de règle Compétences avec différentes caractéristiques. Si vous ne l'utilisez pas, un test de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) conviendra.

Nage et noyade

LA RIVIÈRE COULE SI FORT ICI QU'UN PERSONNAGE DOIT RÉUSSIR UN TEST DE FORCE (ATHLÉTISME) DD 12 POUR NE PAS ÊTRE ASSOMÉ PAR LE COURANT. En cas d'échec, le ballonnement lui inflige 3 (1d6) dégâts contondants et il doit retenir son souffle.

Une créature peut retenir son souffle durant un nombre de minutes égal à 1 + son modificateur de Constitution (30 secondes minimum).

Quand une créature n'a plus de souffle ou s'étouffe, elle peut survivre un nombre de rounds égal à son modificateur de Constitution (1 round minimum). Au début de son prochain tour, elle passe à 0 point de vie et devient mourante, ne pouvant regagner ses points de vie ou être stabilisée que si elle parvient à respirer à nouveau.

5. LA BANQUISE DE PIERRE

Les gargouillis caractéristiques d'une grande rivière se font entendre non loin. Bien que la nuit soit sombre et que l'eau s'étende au-delà de votre vision, il est évident que le pont de pierre qui se trouvait ici autrefois a été détruit : de gros fragments de maçonnerie jaillissent des flots près de la rive. De ce côté, le pont est devenu une rampe raide qui s'enfonce directement dans l'eau.

Le lit de la rivière du bois des Ténèbres s'élève un peu ici, ce qui en fait un site idéal pour un pont car les eaux sont plus rapides et moins profondes. La travée s'est effondrée il y a des décennies et les locaux l'appellent désormais la Banquise de pierre. Quiconque veut traverser les flots doit le faire en volant, en bravant les eaux glaciales ou en sautant d'une pierre traîtresse à l'autre, aux endroits où elles font surface.

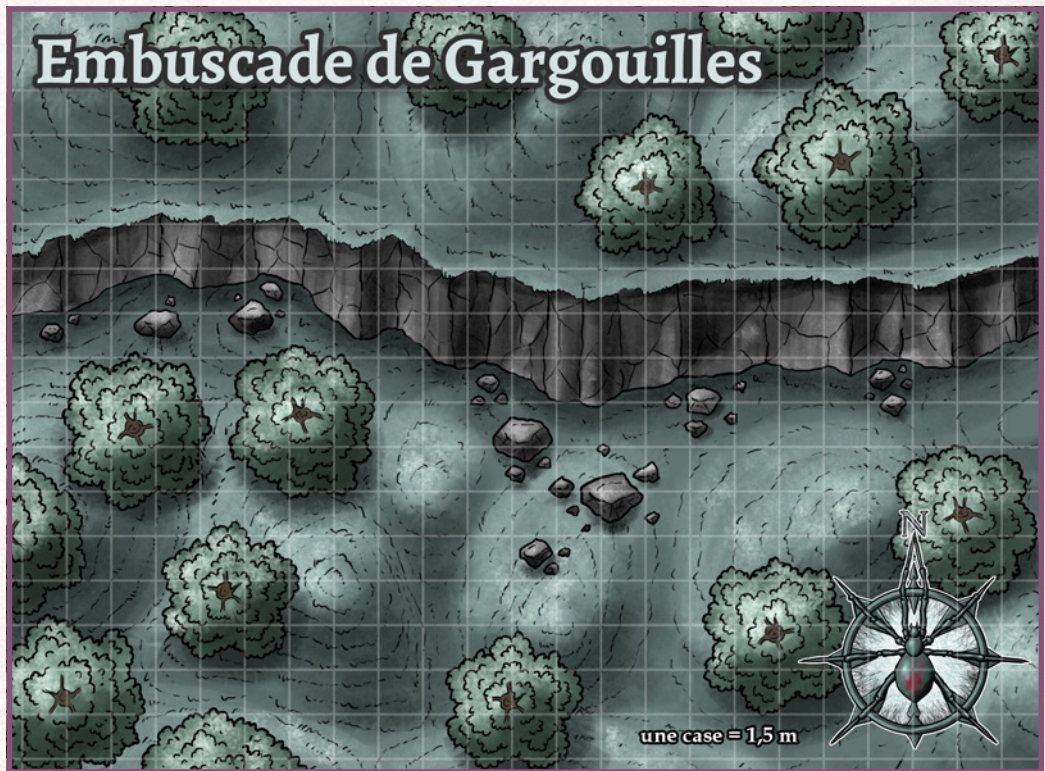
Stratégie. Deux des soldats de Yoflid, des fureteurs obscurs, attendent le groupe de l'autre côté du pont. Ils patientent jusqu'à ce qu'un personnage saute sur la première pierre puis tirent à l'arbalète sur l'ennemi le plus proche à chaque round. Ils utilisent leur couverture à leur avantage et lancent ténèbres pour empêcher les personnages de traverser facilement. S'ils n'ont pas de cibles plus urgentes, ils tirent sur les aventuriers qui luttent contre les eaux.

Équilibre incertain. Les pierres sont vieilles, humides et glissantes. Un personnage doit réussir un test de Dextérité (Athlétisme) DD 13 pour sauter d'une pierre à l'autre. Sur les pierres, leur vitesse est réduite de moitié.

À cet endroit, la rivière parcourt 12 m par round. Toute créature dans l'eau doit être plus rapide que le courant ou nager jusqu'à la rive et marcher pour revenir.

Trésor. En plus de l'équipement des fureteurs, une fouille poussée des corps révèle un total de 49 pièces d'or, trois potions de soins et une paire de gants de nage et d'escalade.





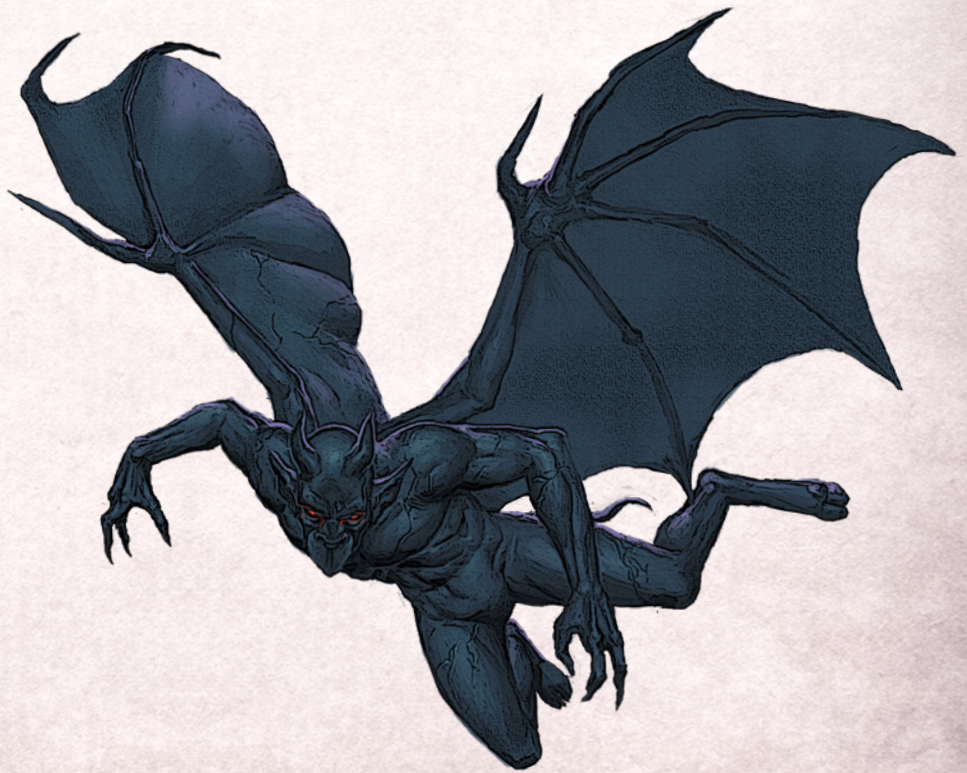
Gargouilles (2)
page 319

12. EMBUSCADE DE GARGOUILLES

La nuit est plus calme ici, la faible lumière trace le contour des Lances d'Arnut gelées. Puis un cri strident inhumain brise le silence tandis qu'une grosse forme grise tombe vers vous depuis un escarpement proche.

Les membres les plus importants du groupe de Yoflid sont probablement les **gargouilles** envoyées par Thizasta. Une fois qu'elles ont remis leurs prisonniers humains à la Folie d'Adrik, elles retournent inlassablement au-dessus des montagnes afin d'attendre l'arrivée de leurs poursuivants. Elles utilisent le couvert de la nuit (et leur vision dans le noir) pour soulever un personnage à la fois, voler vers les montagnes et le lâcher sur les froides pierres dentées des Lances d'Arnut.

Avertissement. Cette rencontre peut rapidement s'avérer mortelle pour les héros. S'ils n'ont pas le niveau requis, ou s'ils n'ont pas assez de lumière pour se battre à distance, songez à renvoyer l'une des gargouilles vers Yoflid et à continuer le combat avec seulement l'une d'elles.



La caravane abrite également des cornacs dirigeant les skildpadders et des marchands. Ces derniers ne peuvent pas faire bien plus qu'essayer de se sauver avec les précieuses marchandises qu'ils pourraient porter. La bataille est déjà bien engagée lorsque les héros arrivent et un ou deux de ces marchands peuvent déjà tenter de profiter du chaos pour fuir.

FORCES DROWS

Ces drows ont reçu pour mission de harceler les voyageurs se rendant à Embla. Aucun ne fait partie de la maison Gullion, mais ils appartiennent à des maisons alliées ou subordonnées à celle-ci.

Stratégie. Le *clerc drow* a envoyé une escouade de squelettes (maintenant détruits) en avant-garde, afin d'évaluer la réaction de la caravane. À l'arrivée des héros, les drows tourmentent la caravane en enchaînant les volées de sorts et de carreaux, tandis que les cavaliers commencent à mener des attaques au galop montés sur leurs atrociraptors.

Les drows veulent anéantir la caravane, capturer tous ses membres pour les réduire en esclavage, piller les marchandises et tuer les skildpadders.

Si les héros parviennent à faire perdre au moins la moitié de leurs points de vie à plus de la moitié des pillards, les elfes noirs battent en retraite. Si aucun d'entre eux n'est mort pendant l'assaut (ou seulement un), ils relancent l'assaut contre la caravane moins d'une heure plus tard. Si au moins deux d'entre eux sont tués, ils ne reviendront pas.

Preuve. Les drows sont en possession de documents représentant les environs de Rybalka et indiquant les points faibles des défenses du village. Ces notes sont écrites en commun des profondeurs et des flèches partant de la Tour de Krelgar et de la Folie d'Adrik sont dirigées vers Rybalka, désignant trois côtés du village. Aucune de ces cartes n'a de légendes, mais les héros devraient reconnaître divers points de repère. À partir de ces documents, un PJ qui réussit un test d'Intelligence (Investigation) DD 13 déduit que Holoth prépare un assaut contre la Surface et que Rybalka est sa première cible.

Forces drows

Clerc drow
Page 398

Évocateurs drows (2)
Page 399

Cavaliers drows (4)
Page 396

Atrociraptors (4)
Page 349

Cavalier-flèche drow (4)
Page 397

Forces naines

Maître de caravane
clerc dweorg, page 419

Gardes de caravane (4)
sentinelle dweorg, page 423

Capitaine dweorg (1)
Page 418

Arbalétrier dweorg (2)
Page 417

Magicien gnome (2)
Page 438

Skildpadders (3)
Page 499



une patrouille drow. Une fois qu'ils ont rencontré une patrouille, remettez cette gauge de risques à zéro.

Les portes de Holoth. Les murs de Holoth sont hauts, hérissés de pointes et décorés de squelettes d'aspirants envahisseurs. Même avec une armée, il faudrait un miracle pour vaincre les drows devant les portes de leur ville. Il sera plus facile, mais pas moins dangereux, de pénétrer en ville grâce à un subterfuge.

DÉROULEMENT DES ÉVÉNEMENTS

Les événements suivants se déroulent dans les jours suivants l'attaque du Cercle des Marchands. Les joueurs devraient avoir suffisamment de temps pour élaborer un plan et choisir la route qu'ils vont emprunter. Cependant, n'hésitez pas à modifier cette chronologie pour leur donner l'impression que le temps est compté.

LES DROWS PRENNENT EMBLA

La maison Gullion marche sur Embla, dont les portes sont presque sans défense. Si les drows prennent rapidement le contrôle des gonjolas et des artères de la ville, les habitants ne cessent pas pour autant de se battre. En effet, étant donné l'histoire mouvementée de la ville, les habitats et les commerces ont été pensés pour se prémunir de ce type d'invasions.

DES ASSASSINS TRAQUENT LES HÉROS

Deux jours après l'attaque du Cercle des Marchands, des assassins drows s'en prennent aux héros. Ils ont été envoyés par la Matrone Maelora et sont prêts à tout pour mener leur mission à bien. D'autres assassins sont envoyés à intervalles réguliers jusqu'à ce que les aventuriers pénètrent dans Holoth ou que les drows réussissent à tuer les héros. La Matrone Maelora surveille les déplacements des héros grâce à de la magie de scrutation.

HAVREPIERRE FERME SES PORTES

Quand la nouvelle de la prise d'Embla par les drows parvient à Havrepierre (peut-être même de la bouche des héros s'ils décident d'y chercher de l'aide), la ville ferme ses portes et se prépare à la guerre. Les habitants d'Havrepierre ont également eu un certain nombre de problèmes récemment et, sans pour autant être alliés aux drows, les nains se méfient et ne veulent pas courir le risque de soutenir ouvertement Embla en se précipitant à son secours. Si les héros peuvent réussir à recruter des mercenaires, seuls les PJ qui ont déjà une réputation à Havrepierre seront en mesure de mobiliser les habitants de la ville.

Assassins drows
Page 395



11. DORTOIR DES PRÊTRESSES #2

La configuration des lieux est identique à celle de la zone 10, mais seulement deux prêtresses du Temple de l'araignée se trouvent là.

Cette chambre à coucher est meublée de quatre lits et des coffres de rangement associés. Ceux-ci contiennent des vêtements simples, des chaussures et, dans l'une d'elles, la pierre orange.

Cette pièce dépourvue de décorations est seulement meublée avec quatre lits à peine assez grands pour des enfants au bout desquels ont été déposés des coffres. Aucun des coffres n'a de verrou ou même de loquet. En les fouillant, vous trouvez quatre tenues de rechange et des chaussures, ainsi qu'une pierre orange.

12. DORTOIR DES PRÊTRESSES #3

Cette chambre diffère des autres dortoirs : les lits ont été rapprochés afin de former deux plus grands lits. Il y a aussi des signes (des vêtements, armures

et armes de rechange) que des gardes vivent ici. Dans la pièce se trouvent actuellement deux prêtresses du Temple de l'araignée et un garde du temple (le garde et une prêtresse sont assis côte à côte sur l'un des lits rapprochés). Comme les deux autres pièces, cette chambre contient quatre coffres, mais aussi un petit râtelier d'armes auquel sont suspendues deux rapières. Le garde mettra tout en œuvre pour défendre les deux prêtresses.

Dans les coffres se trouvent non seulement des vêtements de rechange pour les prêtresses, mais aussi pour des gardes, ce qui laisse penser que cette chambre était partagée par de possibles couples. Au fond d'une des malles, enveloppée dans une chemise, se trouve une gemme d'un noir de jais qui pèse un bon poids. Deux rapières de très grande qualité sont suspendues à un petit râtelier d'armes dans un coin de la pièce.

Prêtresses drows (2)
mystique drow, page 410

Garde du temple
page 400

Table 6.1 Emplacement des gemmes

Gemme	Emplacement	Page
violette	Zone 6	99
indigo	Zone 7	100
bleue	Zone 13	104
verte	Zone 6	99
jaune	Zone 7	100
orange	Zone 11	103
rouge	Zone 6	99

Le prisme permettant de diffuser la lumière sur les gemmes se trouve dans la zone 15, en page 106.



Au milieu des débris de la pouponnière, un personnage peut trouver :

- ◊ Un petit sac contenant environ 500 éclats d'émeraude (d'une valeur totale de 350 po). Le sac est déchiré. Si quelqu'un le prend sans faire attention, les éclats se répandent partout et donnent l'impression d'être une nuée de petites araignées à teinte d'émeraude.
- ◊ Un œil-de-chat ; la pierre est polie et était probablement sertie dans un pommeau (70 po).
- ◊ Un étui à parchemin de platine rempli d'un liquide qui ressemble à de la bile (350 po). Si ce liquide est versé sur une surface plane, il forme au bout de cinq minutes un plan de Holoth, qui révèle avec précision l'aspect qu'avait la ville lors des dix dernières minutes écoulées. Ce plan se redessine toutes les 10 min.
- ◊ Un grand bocal dans lequel flotte un diabolin agité parfois de soubresauts.
- ◊ Six bocaux de pierre (rendus invisibles de manière permanente) contenant chacun une substance noire qui semble bouger de son propre chef. Il s'agit de minuscules poudings noirs. Si quelqu'un porte un de ces bocaux, il existe un risque cumulatif de 1 % de chance par minute que le bébé pouding qu'il contient en brise le sceau et s'échappe.
- ◊ 305 pc, 43 pa et 190 po.
- ◊ Deux saphirs bleus (60 po).
- ◊ Un diamant noir (450 po).

17. LA POUPONNIÈRE

Le dernier étage du temple est couvert de toiles d'araignées des profondeurs desquelles se dégage un bruissement soyeux. La visibilité est extrêmement réduite dans cette pièce traversée de murs de toile blanche. Plusieurs sacs d'œufs, qui tremblotent sous l'effet de légers mouvements dans la toile, sont fixés à une immense toile principale qui surplombe la pièce. Alors que vous balayez la pièce du regard pour essayer de déterminer le chemin le plus sûr pour vous déplacer, vous repérez au moins vingt sacs d'œufs ainsi que plusieurs autres objets sombres et charnus emmaillotés dans les toiles. D'innombrables petites araignées trottent de partout et travaillent à l'entretien de la toile. Vous vous figez soudain car, derrière le bruissement de ces arachnides de la taille d'une main, vous percevez clairement le bruit de quelque chose de plus large se déplaçant sur la toile.

Dans la pouponnière, parmi les araignées et leurs petits, réside le fruit d'une expérience de Talanetha : il s'agit d'une drider albinos nommée Rankéoul. Transformée en drider alors qu'elle n'était qu'une enfant et cachée depuis dans l'enceinte du temple, Rankéoul a toujours vécu dans la pouponnière. Elle prend très au sérieux son devoir de protectrice et de gardienne et est prête à tout pour repousser les intrus. Elle n'a cependant rien d'une créature sauvage dénuée d'intelligence et elle tire parti de la toile pour rester dissimulée en tirant des carreaux trempés dans du poison drow grâce à son arbalète (elle a été entraînée par

des gardes du temple). Rankéoul a passé toute sa vie à l'intérieur de cette toile et la connaît parfaitement, comme une araignée connaît sa toile. À tout moment, elle sait ainsi exactement où se trouve chaque PJ dans la pièce (les héros devraient rapidement le comprendre s'ils l'aperçoivent et constatent qu'elle est aveugle).

La quasi-totalité de la toile a été fabriquée par Rankéoul et est immunisée contre le feu. Talanetha nourrit en effet la drider de substances qui lui confèrent une immunité contre le feu et sa toile est ainsi ignifuge, ce qui risque de compliquer encore la rencontre du point de vue des PJ. En outre, ils peuvent seulement s'abriter derrière leurs boucliers, s'ils en ont, et les carreaux de leur assillante n'ont aucun mal à traverser la toile. Rankéoul peut rester totalement cachée pendant plusieurs rounds tout en se déplaçant et en tirant sur les PJ. Partez du principe qu'elle peut se déplacer librement dans toute la pièce.

Si les héros visent un des sacs d'œufs, Rankéoul devient folle de rage et elle peut alors utiliser sa capacité à produire de la toile comme s'il s'agissait du sort toile d'araignée (DD 16). Cet effet perdure jusqu'à ce que la créature qui a causé sa colère soit tuée.

18. DANS LE PLACARD DU MONSTRE

À l'extrémité sud de la pouponnière, derrière un pan de tissu moisi, les PJ trouvent le nid de la drider albinos ainsi que de nombreux vestiges récupérés sur ses victimes et dont elle se servait pour essayer de comprendre le monde extérieur. Divers morceaux d'armes brisées, d'armures endommagées et d'objets en piteux état, choisis parmi d'autres sans logique apparente, jonchent le sol.

Rankéoul
matrone drider, page 390

Rankéoul est équipée
d'une épée longue +2 et
d'une arbalète de poing+1.



lui présentant une pince gauche, que l'individu doit alors tapoter du dos de la main droite.

Les chuuls attaquent quiconque ne réagit pas de la manière appropriée, ou n'a pas l'autorisation d'être ici et est sans escorte. Ils essaient d'abord de paralyser les intrus et de les jeter dans le puits afin de les y noyer puis de pouvoir les dévorer. Le puits ne contient rien de valeur et n'a pas de fond. Il est relié au plan élémentaire de l'eau et permet le passage d'eau fraîche depuis celui-ci, mais engloutit les objets qui y sont plongés.

T15. CORRIDOR

Le sol de ce corridor est entièrement couvert d'un épais tapis vert décoré d'une broderie représentant une araignée noire géante. L'araignée semble remuer ses pattes très lentement.

Cet effet est donné par des araignées d'encre qui semblent faire partie de la broderie. Un drider est perché au-dessus de chaque porte.

Les coins supérieurs de la pièce sont plongés dans les ombres et confèrent aux quatre driders un avantage pour se cacher. Les driders attaquent tous ceux qu'ils ne reconnaissent pas, qu'ils soient des drows ou non. Ils commencent par lancer *leurs féériques* sur les intrus qui leur semblent les plus dangereux en profitant de la diversion que représente l'illusion du tapis, puis utilisent leurs arcs longs pour cribler leurs adversaires de flèches. Si quelque chose les empêche de rester perchés, ils se laissent tomber au sol pour attaquer les intrus au corps à corps.

T16. APPARTEMENTS DE SOR

Il s'agit des quartiers de Sor. Cependant, ces derniers temps, il se trouve généralement dans le donjon en compagnie de ses créatures. Sor n'est pas venu ici depuis presque un mois, après une dispute avec sa mère, qui sombre toujours plus loin dans la démence, et qui lui a demandé s'il était prêt à sacrifier de nouveaux protégés au Vidrefacte. Tout est recouvert d'une fine pellicule de poussière constellée de traces de pattes d'araignées.

Nuée d'araignées d'encre
page 482

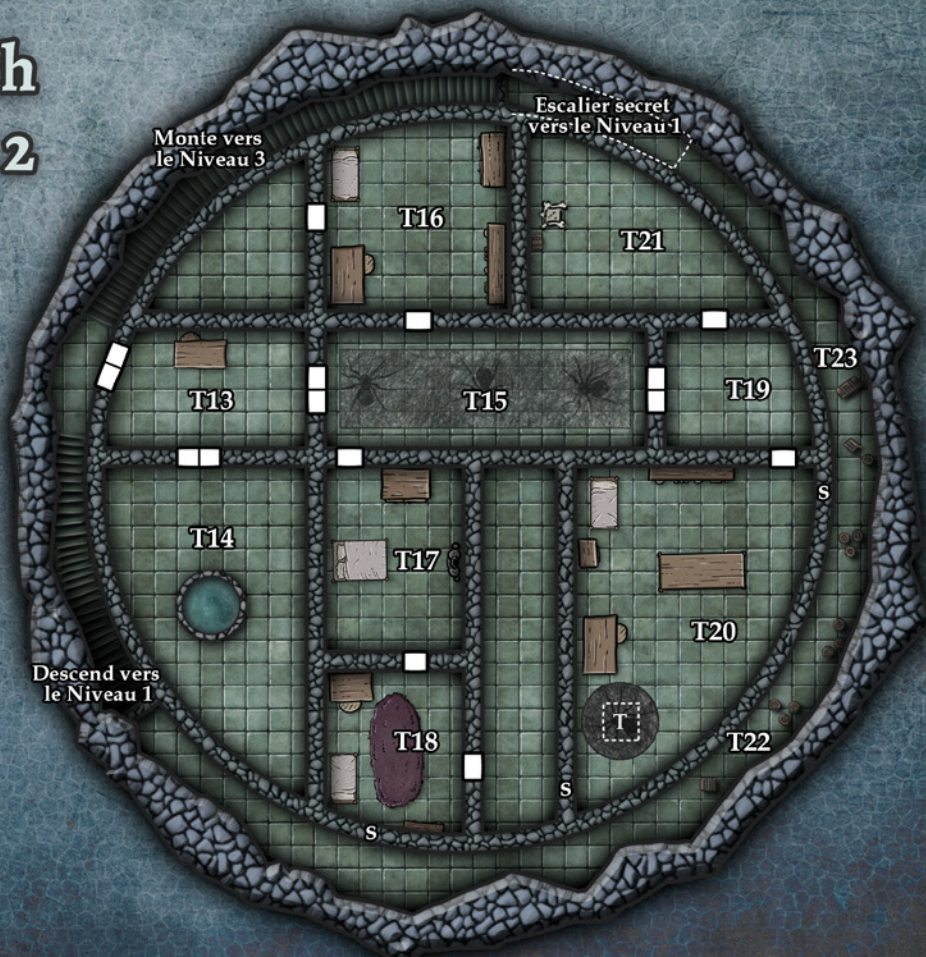
Driders (4)
page 390



Tour Tolgorith Niveau 2



une case = 1,5 m





prévu : une nuée de kobolds et de bulettes apprivoisées attaquèrent le périmètre du mur non achevé.

La reine reconnut qu'il n'y avait pas assez de nains capables de s'occuper à la fois de l'attaque et de la construction et prit une décision drastique. Ferglorieux, le sceptre de son père touché par Hel, avait été enfermé durant la dernière décennie en dépit de son grand pouvoir. Elle était meilleure combattante que le vieux Yoorn et fit reforgier l'objet en un puissant marteau de guerre par des clercs industriels. Elle appela cette nouvelle arme Utzkurj et passa le reste de sa vie à repousser, avec son aide, toutes les attaques de ses murs. Le marteau de guerre absorbait le sang qu'elle versait, ainsi que celui de ceux qui mouraient à ses côtés. Bien que les attaques soient régulières et fréquentes, la ville ne tomba jamais. Durant

les 350 années de règnes de Diswyn, les gens commencèrent à oublier le pacte, s'émerveillant du sacrifice constant de leur reine. Pendant ce temps, le nom et la présence de Havrepierre furent établis dans le Souterre. D'autres l'ignoraient, mais la reine n'oublia jamais ce qui leur en avait coûté. Quand elle décida de se retirer et de nommer Gralous, elle lui offrit Utzkurj et il continua à défendre Havrepierre de la même façon. Diswyn garda un rôle de conseillère : bien que Gralous fut un dirigeant compétent, elle savait qu'il fallait surveiller Utzkurj.

Durant tout ce temps, *Dis Pater* ne revint qu'une fois, le jour de la mort de Diswyn. Il apparut à son chevet alors que les clercs conduisaient son âme vers l'au-delà. Pris de court, les membres de son clan ne savaient pas quoi faire alors que le diable se penchait et embrassait l'ancienne

reine sur le front. Se tournant vers eux, le prince de l'effroi parla rapidement de son ton d'acier : « Elle a bien servi deux royaumes et deux peuples. Elle mérite davantage son repos que toute autre personne à qui j'ai eu affaire. »

Après cela, *Dis Pater* disparut et on ne l'a plus jamais revu.

Une lignée de rois distinguée a suivi ceux des jours anciens : tous ont contribué à l'histoire physique et culturelle de Havrepierre. Bien qu'elle soit devenue l'une des villes les plus puissantes de tout le Souterre, ses dirigeants honorent toujours ce paradis forgé dans la nature au prix d'âmes naines et qu'il ne faut jamais mettre en péril.

Yoorn le Brave a mené le clan Fortonnerre sur des milliers de kilomètres, depuis leurs vieilles terres jusqu'au lieu qui est devenu Havrepierre. Père de Diswyn



des individus d'autres familles ont l'honneur d'être autorisés à assister à un défi. Le fait d'avoir vu l'un de ces événements fermés (même parmi les serviteurs de la maison qui se battent pour une meilleure situation) est un symbole de statut pour les autres familles.

Les troupes sur les murs sont mieux entraînées que le soldat moyen de la ville et les défenses physiques du bâtiment ont été raffinées et améliorées par des générations de matrones Zavare. Les dernières additions, supervisées en personne par la matrone générale Ver'ith, sont trois balistes tout-terrain améliorées par magie. Elles lancent des flèches à la pointe de cristal libérant à l'impact des sorts à effet de zone et sont placées au sommet des tours de stalagmites.

13. MAISON MALDUNE

Comme il sied à une maison entretenue par des administrateurs et bureaucrates accomplis, le domaine de la maison Maldune est disposé de façon nette et efficace, sacrifiant l'esthétique à la praticité. La famille a choisi de ne pas construire à l'intérieur ou autour de l'une des immenses stalactites de la ville et de tailler son foyer le long, contre et dans le mur de la grotte de Holoth lui-même. L'entièreté du complexe est faite de façon à ce que les membres éloignés du domaine par leur métier habitent le plus souvent au premier étage et moins une personne a besoin de voyager, plus elle vit haut. La matrone et son cercle sont placés au sommet, à l'intérieur du mur de la grotte.

Ce qui touche à l'entretien du domaine se situe au rez-de-chaussée : plus on s'approche du centre, plus on gagne en importance.

En ville, il est dit que les Maldune ont creusé des salles plus profondément dans les murs de Holoth, à des fins mondaines et blasphématoires. La plupart pensent que ce sont des mensonges saugrenus mais admettent qu'il y a peut-être une part de vérité dans certains d'entre eux. On y trouve en effet des passages, des entrepôts et des tunnels de secours secrets, mais aussi des autels bien enfouis et très bien gardés dédiés au protecteur démoniaque de la maison Maldune, le représentant d'un seigneur des Abysses, maître des ruches et des nuées d'insectes.

14. MAISON XARENRAE

Le domaine de la maison Xarenrae est une façade : leur manoir semble plus petit que ceux des autres maisons nobles et les quelques personnes qui entrent ou sortent du bâtiment le trouvent spartiate et austère comparé aux foyers communs des elfes noirs. C'est bien évidemment une supercherie : beaucoup des épais murs de pierre sont faux et cachent les baraquements des nombreux membres

TEMPLE MYCELOÏDE

Le temple à quatre niveaux se compose de champignons pétrifiés et recouverts de terre et de pousses fongiques spécialement prévues à cet effet. Des champignons phosphorescents projettent une lumière faible à l'intérieur, similaire au crépuscule de la Surface. L'entrée se trouve à sa base : un escalier central en colimaçon, fait de marches fongiques, permet d'accéder aux étages supérieurs. Le pied (niveaux 1 à 3) fait 30 m de diamètre, sans compter les murs extérieurs d'une épaisseur de 1,5 m qui entourent une colonne d'escaliers en colimaçon. Ceux du chapeau (niveau 4) sont bombés et les sous-faces ont un diamètre de 45 m. Le niveau 1 mesure 9 m de haut, les niveaux 2 et 3 en mesurent 6 et le niveau 4, impressionnant, en mesure 15. On peut accéder aux balcons de chaque étage via des couloirs ou des portes cachées dans les murs extérieurs.

NIVEAU 1 L'ENTRÉE

En journée, des esclaves dirigés par quatre champignonnets glaneurs préparent le revêtement terreux dans cet étage ouvert. La nuit, les champignonnets font sortir deux

ankhegs dressés d'une salle en sous-sol pour mélanger et labourer la terre avec leurs sécrétions uniques.

NIVEAU 2. QUARTIERS DES ESCLAVES

Ici, d'immenses enclos construits à partir de pousses fongiques solidifiées abritent les esclaves. Quatre gardes-forestiers champignonnets sous les ordres d'un décoré se détendent dans un couloir de 4,5 m de large qui entoure les escaliers. Les enclos à esclaves pourraient abriter des ennemis, comme des prisonniers drows.

NIVEAU 3. CHAMBRES DES ACOLYTES, ARMURERIE

Un mur intérieur crée un couloir de 3 m de large autour des escaliers. Ce mur circulaire est percé de portes et d'arches permettant l'accès à des couloirs, des chambres d'acolytes, des pièces de stockage et à l'armurerie, qui contient l'équipement volé aux esclaves. Des dizaines de champignonnets y vivent, en plus des créatures mentionnées aux niveaux 1 et 2, bien que la plupart se trouvent hors du temple ou à la messe en journée.

Champignonnets militants

Champignonnet décoré
Page 360

Champignonnet glaneur
Page 363

Champignonnet jardinier
Pag

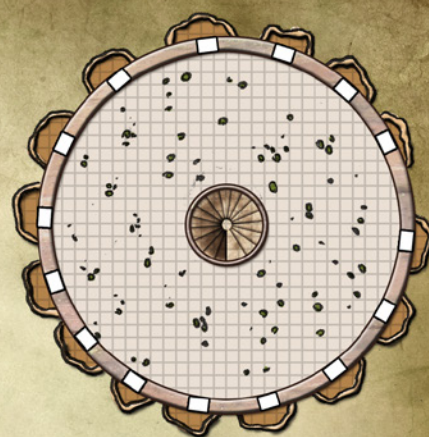
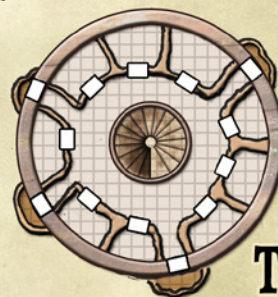
Champignonnet garde-forestier
Page 362



Atelier terreux
Niveau 1



Quartiers des esclaves Niveau 2



Salle de vénération principale
Niveau 4

Temple des Champignons

Chambre des acolytes
Niveau 3



1 case = 1,5 m



ANGE ÉCLIPSE

En de très rares occasions, une prêtresse qui a dévoué sa vie entière à sa divinité découvre que son esprit est entièrement lié à cet être, à tel point qu'elle est capable, une fois seulement, de se transformer et de passer d'une créature mortelle à un unique serviteur, un félon en raison de la nature infâme de ses nouveaux pouvoirs et de ses croyances cruelles.

Cependant, les sages et autres érudits étudiant de telles manifestations craignent qu'un ange éclipse ne soit quelque chose de bien pire qu'un serviteur félon. Un groupe spécifique d'intellectuels proclament que ces individus sont des exemples légendaires des célestes déçus, des solars corrompus qui ont eu l'âme d'une prêtresse et reçu une petite partie de l'esprit de sa puissance supérieure au fil de nombreuses années, gardant ces forces pour le moment

voulu, lorsqu'une occasion unique se présentera. À ce moment-là, les trois forces, esprit, âme et corps, se réuniront en un triumvirat aussi malfaisant que toute personne saine puisse l'imaginer.

Ainsi, un ange éclipse serait une version terrifiante et perverse de ce que devrait être une incarnation du bien. Tout ce qui est digne de respect chez un solar devient l'inverse de l'espoir et de la confiance; tout ce qui fait de la prêtresse transformée ce qu'elle est n'a pour but que de semer la terreur. Rien n'est ce qu'il paraît et tous ses actes visent à abuser, contaminer et détruire la vie de tous ceux qu'elle croise. Nul ne sait ce qu'il arrive à un ange éclipse une fois son but atteint. Soit il finit vaincu et disparaît dans un nuage de miasmes infâmes, soit personne ne survit à son attaque et il n'est jamais revu après cela.

CHUUL

Aberration de Grande taille, chaotique mauvaise

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 93 (11d10+33)

Vitesses 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (-3)	11 (+0)	5 (-3)

Compétence Perception +4

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre l'état empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langue comprend le profond mais ne peut pas parler

Dangerosité 4 (1 100 XP)

Amphibie. Le chuul peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Perception de la magie. Le chuul perçoit la magie dans un rayon de 36 m à volonté. En dehors de cela, ce trait

fonctionne comme détection de la magie, mais il n'est pas de nature magique.

ACTIONS

Attaques multiples. Le chuul fait deux attaques de pinces. Si le chuul empoigne une créature, il peut aussi utiliser ses tentacules une fois.

Tenailles *Attaque d'arme au corps à corps*: **+6 pour toucher, allonge 3 m, une cible.** Touché: 11 (2d6+4) dégâts contondants. Si la cible est une créature de Grande taille ou inférieure et que le chuul n'a pas déjà empoigné deux autres créatures, elle est empoignée (évasion DD 14).

Tentacules. Si le chuul empoigne une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, sans quoi elle est empoisonnée pendant 1 min. Elle est paralysée jusqu'à ce que le poison se dissipe. Elle refait un jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur une réussite.





D

DROW, GARDE

Une des meilleures façons pour une maison de démontrer sa force est l'exhibition de gardes drows en tenue complète escortant des messagers et des dignitaires. Les gardes drows sont choisis parmi les hommes de troupe pour leurs prouesses au combat et leur capacité à suivre aveuglément les ordres.

DROW, GARDE DU TEMPLE

Les gardes du temple sont des soldats d'élite affectés à des temples et appartements royaux. Tout comme les gardes qu'ils commandent, ce sont des combattants talentueux qui ne désobéissent jamais à aucun ordre.

GAL GULLION

L'expert en stratégie de contre-attaque de la maison Gullion est un garde drow. Il est souvent accompagné de Mal Yrr Niss, une mystique drow. Il porte rarement une coutille et préfère manier une *épée longue foudroyante* +1 qui ajoute 3 (1d6) dégâts de foudre lorsqu'elle touche.

OPEN GAME LICENSE

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the © and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the © date, and the © holder name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. Copyright Notice

Open Game License v 1.0a, © 2000, Wizards of the Coast, Inc. ; .

System Reference Document, © 2000, Wizards of the Coast, Inc. ; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc. ; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

City of Brass. © 2018 Frog God Games; Authors: Casey Christofferson and Scott Greene

Classic Monsters Revisited. Copyright 2008, Paizo Publishing, LLC; Authors: Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Joshua J. Frost, James Jacobs, Nicolas Logue, Mike McArtor, James L. Sutter, Greg A. Vaughan, Jeremy Walker.

Creature Codex. © 2018 Open Design LLC; Authors Wolfgang Baur, Dan Dillon, Richard Green, James Haec, Chris Harris, Jeremy Hochhalter, James Introcaso, Chris Lockey, Shawn Merwin, and Jon Sawatsky.

Forgotten Foes, © 2010 Tricky Owlbear Publishing, Inc.; Authors Mark Gedak and Stefen Styrsky.

Monsters of Feyland A Collection Of Monsters For 5th Edition, © 2018 Cawood Publishing, Author Andrew Cawood

Pathfinder Chronicles : Dungeon Denizens Revisited. Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC; Authors: Clinton Boomer, Jason Bulmahn, Joshua J. Frost, Nicolas Logue, Robert McCreary, Jason Nelson, Richard Pett, Sean K Reynolds, James L. Sutter, and Greg A. Vaughan.

Pathfinder RPG Bestiary. Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Advanced Race Guide © 2012, Paizo Publishing, LLC; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, Benjamin Bruck, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Jim Groves, Tim Hitchcock, Hal MacLean, Jason Nelson, Stephen Radney-MacFarland, Owen K.C. Stephens, Todd Stewart, and Russ Taylor.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 2, © 2010, Paizo Publishing, LLC; Authors Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Graeme Davis, Crystal Frasier, Joshua J. Frost, Tim Hitchcock, Brandon Hodge, James Jacobs, Steve Kenson, Hal MacLean, Martin Mason, Rob McCreary, Erik Mona, Jason Nelson, Patrick Renie, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Owen K.C. Stephens, James L. Sutter, Russ Taylor, and Greg A. Vaughan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 3, © 2011, Paizo Publishing, LLC; Authors Jesse Benner, Jason Bulmahn, Adam Daigle, James Jacobs, Michael Kenway, Rob McCreary, Patrick Renie, Chris Sims, F. Wesley Schneider, James L. Sutter, and Russ Taylor, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 5, © 2015, Paizo Inc. ; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, John Bennett, Logan Bonner, Creighton Broadhurst, Robert Brookes, Benjamin Bruck, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Thurston Hillman, Eric Hindley, Joe Homes, James Jacobs, Amanda Hamon Kunz, Ben McFarland, Jason Nelson, Thom Phillips, Stephen Radney-MacFarland, Alistair Rigg, Alex Riggs, David N. Ross, Wes Schneider, David Schwartz, Mark Seifter, Mike Shel, James L. Sutter, and Linda Zayas-Palmer.

Pathfinder Roleplaying Game: Ultimate Equipment (OGL), © 2012, Paizo Publishing, LLC; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, Benjamin Bruck, Ross Byers, Brian J. Cortijo, Ryan Costello, Mike Ferguson, Matt Goetz, Jim Groves, Tracy Hurley, Matt James, Jonathan H. Keith, Michael Kenway, Hal MacLean, Jason Nelson, Tork Shaw, Owen KC Stephens, Russ Taylor, and numerous RPG Superstar contributors.

Rise of the Draw Collector's Edition. © 2020, AAW Games; Thomas Baumbach, Thilo Graf, Joshua Gullion, Jonathan G. Nelson, Stephen Yeardley.

Tome of Beasts. Copyright 2016, Open Design; Authors Chris Harris, Dan Dillon, Rodrigo Garcia Carmona, and Wolfgang Baur.

Yellow Musk Zombie from the Tome of Horrors Complete, Copyright 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

END OF LICENSE