

La Flamme Eternelle

Temple de Kossuth, Seigneur Elémentaire du Feu

Le culte de Kossuth

Le Grand Prêtre Aginash Ginzinth conduit le culte de la Flamme Eternelle dans ce temple. Lui et ses fidèles adorent Kossuth comme un être éternel semblable au phénix. Ginzinth a renforcé cette croyance de par sa propre immortalité, car Ginzinth est tout sauf humain

Les habitants humains de la région adhèrent avec ferveur à cette croyance. Ginzinth ne mène pas une suite de fidèles du Seigneur du Feu mais plutôt une bande de spectateurs fanatiques. A l'occasion, les croyants ont laissé brûler leur propre maison après y avoir accidentellement mis le feu ! Le propriétaire croyait que les victimes, prises à l'intérieur, renaîtraient en tant qu'êtres plus élevés. En général, les fidèles de Kossuth sont magnétisés par leur croyance et voient en Ginzinth l'unique lien avec la divinité. On ne peut dialoguer de façon rationnelle avec eux, et aucun n'envisagera de prendre part à un quelconque projet contre le temple.

Le Temple de la Flamme Eternelle se situe dans les montagnes Netherres et surplombe le village minier de Leechfire.

Une petite communauté de fidèles vit dans les cavernes creusées au pied d'un volcan. Celle-ci regroupe une centaine d'individus, des hommes pour la plupart. Ces fidèles constituent une véritable bande de brigands prêts à sacrifier tous leurs prisonniers à leur divinité du feu. Les hommes de main du temple conservent dans leur grottes les otages prévus pour le sacrifice ainsi que les chevaux et les mulets utilisés pour les déplacements.

La lave qui s'est échappée du volcan dans le passé a envahi une partie de la vallée où il se trouve. Elle forme un lac qui sert de source de chaleur aux fonderies de la région. Un silence de mort plane en permanence autour du volcan, aucun animal ne s'y aventure. Plus d'un millier de statues grossières semblent engluées dans la lave refroidie. Ces vestiges sont les derniers restes d'invasisseurs victimes du souffle de Kossuth.

Le temple

Le temple est situé sur une île de pierre, au beau milieu d'un lac de lave. Les propriétés naturelles de cette localisation sont utilisées à bon escient dans les défenses du temple.

1/ Le pont de corde

Ce long pont de corde est suspendu au dessus de la lave en fusion. Un panneau installé à proximité de la lèvre du volcan dit, en Chondathan « Attention. Ceci est un sol sacré, interdit aux infidèles » Sous ces mots se trouve l'image, soigneusement peinte, d'un crâne. Le pont est très robuste et il est magiquement protégé contre la chaleur, mais il est étroit. Par conséquent, la traversée se fait en file indienne.

Un *para-élémentaire de magna* attaque quiconque traverse le pont sans être accompagné par un prêtre ou un garde du temple. Il surgit du néant dans une explosion de flammes, et livre ensuite combat contre la première personne de la file.

Si quelqu'un se téléporte ou vol de l'autre côté du pont, l'élémentaire en fera sa cible principale, le traquant à travers tout le complexe si nécessaire.

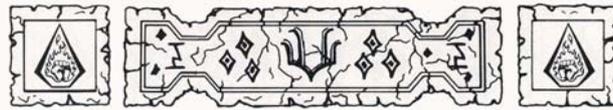
2/La vasque de lave

Le pont se termine au sommet d'un petit îlot émergeant de la roche de la roche en fusion. Cette îlot forme une dépression semblable à une vasque qu'il faut traverser pour atteindre le pont-levis.

Un jet en *fouille DD10* permet de remarquer quatre trous dans la dépression. Un élémentaire est lié à chacun d'entre eux. Si l'élémentaire de magma a été détruit, ils mettent en branle la lave, et aussitôt que les intrus atteignent le centre de la dépression, ils la pompent à travers les trous, l'amenant à se répandre dans la dépression et la remplissant en 3 minutes. Quiconque



Le Tombeau du Seigneur des Marches



rentre en contact avec la lave subit 10d6 points de dommages à chaque round sans sauvegarde possible. Dès que la lave commence à s'épancher, un para-élémentaire de magma surgit de la roche près du pont et arrache ce dernier, supprimant toute possibilité de retraite.

3/ Le pont levis

Il est maintenu levé, rendant difficile l'entrée du temple pour les aventuriers désespérés, piégés dans la vasque de lave. Il peut être abaissé au moyen d'un mécanisme à manivelle situé dans le hall d'entrée.

Cependant lorsqu'il est levé, il n'est pas plaqué contre la porte principale du temple ; quiconque ayant une taille P ou moindre et ayant réussi *un jet d'Escalade DD20* peut escalader le pont-levis et se glisse entre le mur et le pont pour atteindre la porte.

4/ Les portes extérieures

En chêne ordinaire, les phrases suivantes sont brûlées dans le bois :

Le feu est le cœur de Grumbar,
Le Feu brûle au dessus même d' Istihia,
Et le Feu brûle encore
Tandis que l'eau est volatilisée et inutile.

Un jet en *Connaissance des Mystères DD10* permet de comprendre que les deux premières lignes font référence à la chaleur du cœur de Toril et au soleil au dessus des têtes.

5/ Le hall d'entrée

Trois corniches entourent la partie supérieure de cette pièce. De chaque corniche pend une gigantesque tapisserie rouge. Le sol est recouvert d'un beau tapis de couleur de rubis. Des illusions de flammes frémissent à la fois sur le tapis et sur les tapisseries.

Les gardiens du Feu, protecteurs du temple, utilisent ce hall stratégiquement. Lorsque des intrus progressent sur le pont de cordes, les gardiens du feu viennent dans cette pièce par l'un des deux cages d'escalier en colimaçon. A travers les 4 meurtrières, ils tirent leurs flèches sur tout aventurier arrivé jusqu'à la

vasque de lave. Si les envahisseurs entrent dans le temple proprement dit, les Gardiens du Feu Combattront jusqu'à la mort.

Les dimanches, jour de culte, tous les gardiens du feu demeurent dans cette pièce, dans toute la splendeur de leurs insignes. L'un se dresse devant la porte, tandis que les quatre autres s'alignent le long du tapis flamboyant. Les prêtres mènent alors les fidèles au travers de cette pièce jusqu'à la Chambre du Culte.

Les autres jours, un gardien du feu reste de surveillance à tout moment, scrutant à travers les meurtrières tout mouvement suspect.

6/ Les portes intérieures

Ces deux gigantesques vantaux sont plaqués de bronze, sans ornement et chauffés à blanc. Les vantaux n'ont pas de poignée, ils doivent donc être poussés pour être ouverts. Kossuth a enchanté ces vantaux de telle façon qu'ils ne puissent blesser ni prêtres, ni agent, ni gardiens du feu.

Si des précautions particulières sont prises contre la chaleur avant de pousser les vantaux, celui qui l'effectue ne subit que 3d6 points de dommages. Pousser les vantaux sans protection coûte 6d6 points de dégâts.

7/ La chambre du culte

Au centre de cette gigantesque chambre circulaire se trouve un puits rond où crépite un brasier infernal. Le mur est souligné par des centaines de chandelles votives de toutes tailles et de toutes formes. 1d4 prisonniers à demi-nus sont aussi entravés le long de ce mur. Tout autre jour qu'un dimanche, un de ces prisonniers est sacrifié à Kossuth.

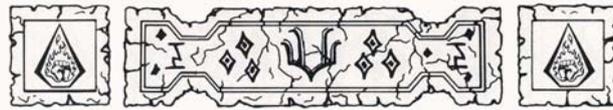
Le puit de flammes au centre de la pièce contient quarante élémentaire de feu de taille M, qui garantissent l'éternité de la flamme. Le fond du puit ne peut être vu à travers les flammes ; on raconte aux fidèles que le feu jaillit du centre de la terre. Ginzinth ajoute à la légende qui l'entoure en utilisant une trappe secrète, à côté du bord du puit de feu. Quand tous les fidèles se sont rassemblés, les élémentaires de feu produisent une effrayante bouffée de fumée, masquant l'entrée de Ginzinth. Lorsque la fumée se dissipe, il semble qu'il se soit élevé depuis le puit de feu. La congrégation croit qu'il vit au centre de la terre, d'où il ne monte que pour les festivals religieux.



Alens ©2004

Le temple de la flamme éternelle
Inspiré un aide de jeu pour Stormbringer JDR – Sup « Le Loup Blanc »
Stormbringer est copyright Chaosium
Le Loup blanc est un copyright 1988 d'Oriflam
Aide de jeu téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Si les gardiens de feu sont vaincus, les prêtres s'installeront ici, accompagnée d'Akulbar.

8/ La salle de la Trappe

Cette pièce n'est pas remarquable. Elle sert de salle d'attente pour les prêtres devant passer par la trappe et de carrefour entre les quartiers des prêtres et ceux des gardiens de feu.

La trappe est protégée par un piège qui n'autorise que les fidèles de Kossuth à passer.

Glyphe de garde (explosif) : FP 4 ; Mécanique ; Sort déclencheur; Pas de remise à zéro manuel ; Effet de sort [Glyphe de Garde, sort de 3^{ème} Niveau par un prêtre de niveau 5, jet de Ref DD 14 pour 1/2, 2d8 acide] ; Cibles multiples 1,5m³ ; Fouille DD 28 ; Désamorçage DD28

9/ Caserne des gardiens de feu

Cette pièce contient tout ce qui est utile à la vie des gardiens de feu : un lit pour chacun, une cuisine, une table sur laquelle manger et jouer aux cartes.

Il n'y a jamais plus de trois gardes ici, puisqu'au moins un est maintenu en surveillance, plus haut dans le hall d'entrée.

10/ Le seuil de téléportation

Cette salle est entièrement en nuance rouge du sol au plafond, en passant par les murs. Des fresques en mosaïque représentent le royaume élémentaire de Kossuth. Au sol un pentacle est clairement visible en raison des flammes qui l'animent. Face à lui, une inscription scintille sur le mur

« Considérant que tout début à sa fin, pour savoir ce qu'un mage affirma, ne faut-il pas oublier ce que l'on sait hormis que des ténèbres jaillit la lumière, rôdant toujours tel un félin en chasse. Quel nom est mon propos ? »

On trouve la réponse en prenant les lettres au début et à la fin de chaque ligne à l'exception de la

première et de la dernière. Quand on donne la bonne réponse « Panthère », les flammes du pentacle augmentent en intensité quelque seconde, téléportant la personne dans la partie inférieure du temple.

11/ Le hall votif

Ce hall est bordé par des milliers de chandelles. Chacune brûle jusqu'à ce qu'elle soit entièrement consumée puis elle est remplacée. Ces chandelles sont la principale responsabilité des prêtres. Il est de leur devoir de s'assurer que les chandelles sont changées lorsqu'il le faut, car la flamme doit être éternelle.

Trois lustres pendent au dessus du couloir. Ils portent, eux aussi, des chandelles enflammées, mais chacun d'eux est également habité par quatre élémentaires de feu moyen qui attaquent quiconque éteint volontairement les chandelles de cette zone.

Une statue en or massif à l'image d'un phénix occupe le centre de la pièce. Un jet d'Estimation DD20 permet d'estimer sa valeur à 100.000 po et son poids à 3 tonnes.

La statue est protégée par un puissant piège à nuage incendiaire

Piège avec nuage incendiaire: FP 9 ; Piège à effet de sort ; Déclenchement en cas de déplacement; remise à zéro automatique ; Effet de sort [Nuage incendiaire, sort de 8^{ème} Niveau par un mage de niveau 15, jet de Ref DD 22 pour 1/2, 4d6/round pour 15 rounds] ; Fouille DD 33 ; Désamorçage DD33

La porte permettant de quitter la salle est, elle aussi, piégée magiquement.

Piège avec Imprécation étendu en durée: FP 3 ; déclencheur de proximité (Détection des infidèles); remise à zéro automatique ; Effet de sort [Imprécation étendue en durée, sort de 1^{er} Niveau par un prêtre de niveau 3, jet de Vol DD 13 pour annuler]; Fouille DD 27 ; Désamorçage DD27

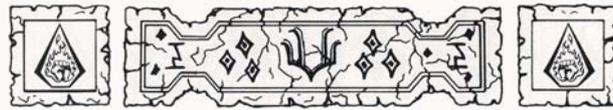
12/ La cuisine du temple



Alens ©2004

Le temple de la flamme éternelle
Inspiré un aide de jeu pour Stormbringer JDR – Sup « Le Loup Blanc »
Stormbringer est copyright Chaosium
Le Loup blanc est un copyright 1988 d'Oriflam
Aide de jeu téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>

Le Tombeau du Seigneur des Marches



La nourriture du temple est aussi entreposée ici. Principalement, elle consiste également en céréales et légumes, mais on peut aussi trouver un peu de viande.

13/ La chambre des prêtres

C'est le hall où réside les prêtres de la Flamme Eternelle. La pièce est séparée en zones d'habitation plus petites, avec d'étroits couloirs circulant entre elles. Dans chaque coin se trouve un gigantesque foyer, brûlant tout au long de l'année. La fumée s'échappe jusqu'à la surface par de minuscules cheminées, camouflées sous l'aspect de fumerolles.

Chaque zone d'habitation contient un lit, un coffre, un vase de nuit et une chandelle. Chaque prêtre possède sa propre chandelle qui est allumée en permanence. Ces chandelles particulières sont utilisées pour allumer ou rallumer n'importe quelle chandelle du hall votif. Les coffres sont presque vides, car les prêtres n'ont pas de besoin particuliers, si ce n'est leur tenue. On peut y trouver quelques objets très personnels que les prêtres ont ramenés de leur vie précédente non illuminée.

En fait toutes les richesses du temple sont dissimulées sur l'île qui sert de repaire à Ginzinth.

14/ Atelier de confection des cierges

La porte de cette pièce n'est pas fermée mais est protégée par un piège. Il se cache la dalle faisant face à la porte. Les prêtres connaissent parfaitement son emplacement.

Piège avec Boule de feu: FP 5 ; déclencheur par pression (Détection des infidèles); remise à zéro automatique ; Effet de sort Boule de feu, sort de 3ème Niveau par un mage de niveau 8, jet de Ref DD 14 pour ½ dgts, 8d6 Feu]; Fouille DD 28 ; Désamorçage DD28

Comme il doit être évident à présent, ce temple a un fort besoin de chandelles. Tous les prêtres sont de talentueux fabricants de chandelles. Cette pièce est l'atelier où elles sont faites. Tout l'équipement et les matières nécessaires s'y trouvent en grande quantité. Chaque après midi, au moins deux prêtres travaillent ici.

De longs bâtons munis à une de leurs extrémités d'une boucle en corde huilée sont également entreposés

ici. La corde est enflammée et le bâton peut être alors utilisé pour allumer les chandelles dans les lustres, ou dans tout autre endroit hors de portée de main.

15/ La chambre d'invocation des élémentaires

La porte de la chambre de convocation est en métal martelé, couverte de symboles religieux et de scènes de la vie des prêtres kossuthiens. Elle n'est pas fermée mais comme de nombreuses autres, elle est piégée magiquement.

Piège avec cage de force et allié majeur d'outreplan : FP 10 ; déclencheur de proximité (Détection des infidèles); remise à zéro automatique ; piège multiple (un piège basé sur cage de force et un piège basé sur allié majeur d'outre plan qui convoque un élémentaire de feu à 12dv) ; effet de sort [cage de force sort de 7ème niveau mage par magicien de niveau 13], effet de sort [Allié majeur d'outre plan sort de niveau 6 prêtre par prêtre de niveau 12]; Fouille DD 32 ; Désamorçage DD32

Cette pièce hexagonal est l'endroit où sont invoqués les nombreux élémentaires de feu se trouvant dans le temple. Dans le centre de la pièce, un cercle est tracé à la suie. Autour du cercle se trouvent les seules chandelles de ce temple qui ne brûlent pas constamment. Ces gigantesques cierges rouges ne sont allumés que lorsqu'une invocation est sur le point d'être effectuée, et ils brûlent d'une flamme pétillante.

Dans chacun des 6 coins de la pièce se trouve un gigantesque brasier. Ceux-ci brûlent constamment, mais au cours des invocations, un encens spécial y est jeté.

Sur le mur opposé à la porte pend un cône de cérémonie fait d'or et de fer. Au cour des invocations, une racine spéciale, nommée Sparegrove, est brûlée dans ce cône, tenu par l'invocateur. Un jet d'Estimation réussi permet d'évaluer sa valeur à 1000 po. En fait, cet objet fonctionne comme un brasero de contrôle des élémentaires de feu (GDM p240)

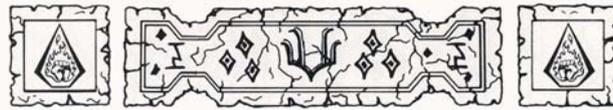
Juste à côté du cône, se trouve un lutrin en bois précieux muni d'un compartiment secret. Un jet de *Fouille DD20* est nécessaire pour le détecter. Ce compartiment contient une bourse renfermant pour 6000 po de gemmes.



Alens ©2004

Le temple de la flamme éternelle
Inspiré un aide de jeu pour Stormbringer JDR – Sup « Le Loup Blanc »
Stormbringer est copyright Chaosium
Le Loup blanc est un copyright 1988 d'Oriflam
Aide de jeu téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Ces dernières servent d'offrande aux élémentaires convoqués.

Le compartiment est magiquement protégé

Sceau du serpent : FP 4 ; Mécanique ; Sort déclencheur; Pas de remise à zéro; Effet de sort [Sceau du serpent, sort de 3ème Niveau par un mage de niveau 5, jet de Ref DD 14 pour annuler ; Fouille DD 28 ; Désamorçage DD28

16/ Le hall d'audience d'Aginash Ginzinth

Cette chambre est le centre de toute l'activité du temple. Bien qu'on puisse trouver le grand prêtre n'importe où dans le temple, il est le plus souvent ici.

Cette pièce triangulaire possède de nombreux piliers en fer, chauffés à blanc, qui en flanquent l'entrée. Un grand trône enflammé est visible sur le mur opposé à la porte, au dessus de ce trône pend une gigantesque tapisserie. Un imposant phénix renaissant de ses cendres est tissé dans cette tapisserie.

Les piliers ne sont pas magiques, mais chacun d'entre eux est en fait un tuyau en fer, sacré et dans lequel brûle un élémentaire de taille moyenne. Sur le côté de chaque pilier se trouve un volet partiellement caché qui peut être ouvert depuis le trône pour permettre à l'élémentaire de sortir. S'ils sont libérés, les élémentaires attaquent tous les infidèles présents sur un simple ordre de Ginzinth ou d'un de ses prêtres.

Le trône est magique et enflammé, bien qu'il soit fait de métal. Cette flamme est chaude et brûle ceux qui la touche (3d6 pts de dgts par round), bien que Ginzinth ne soit pas affecté. Un examen attentif permet de remarquer des petits boutons qui activent les trappes des élémentaires.

Derrière la gigantesque tapisserie se trouve, sans être spécialement caché, un couloir menant à des escaliers.

17/ La caverne de Ginzinth

Les escaliers s'enfoncent avec un angle de près de 40° dans le volcan et la chaleur est très élevée (environs 45° et bien plus en arrivant en bas).

L'escalier débouche à l'intérieur d'une caverne sur un promontoire surplombant un lac de lave en fusion. Au centre de la caverne, on peut voir un îlot : la demeure personnelle de Ginzinth, parmi les flammes, le feu et la lave.

Pour atteindre « la chambre à coucher » de Ginzinth, il faut traverser à la nage ou en volant, un bassin de lave.

L'île, elle-même est un simple roc émergeant de la lave en fusion. La chaleur y est insoutenable sans protection et les fous qui s'y rendent subissent 1d10 pts de dgts automatique par tour de jeu.

Le seul mobilier présent est un trône de pierre nu sur lequel trône le grand prêtre sous sa forme humaine lorsqu'il est présent.

Un jet en fouille DD20 permet de repérer un Seuil de téléportation habilement dissimulé. Il ne présente aucune menace en lui-même mais il est gardé par deux para-élémentaires de magma noble.

18/ Le Trésor du Temple

Ce grand hall n'apparaît pas sur le plan du temple et le seul moyen d'y accéder est de franchir le seuil de téléportation.

Ce gigantesque hall de granit rouge (150m/100m/ Hauteur 30m), illuminé par des dizaines de flambeaux ne peut être que dédié à Kossuth. Face au seuil, une grande porte de bronze martelé reflète la danse des flammes. Des tapisseries parent les murs représentant le feu dans son expression la plus maléfique. Malgré les nombreuses torches ou appliques à huile allumées, l'air semble emplir de particules rousses lumineuses. Les traînées bleues et les flocons de mica des murs de granit poli semblent bondir, danser comme des flammes serties dans la roche.

Au centre de la pièce, entre le seuil et les portes se trouve un bloc translucide d'apatite dorée, large et haut de 1m, long de 3. Sur ses côtés on a sculpté des crânes grimaçant, ornés d'or martelé. Au sommet de l'autel est serti le symbole de Kossuth, Seigneur des flammes. Devant cet autel on a creusé un puits profond de 3 m environs : son fond est couvert de charbons ardents sur lesquels paraissent se contorsionner de petites silhouettes – peut être de minuscules habitants du plan élémentaires.

Mais le plus terrifiant est le gardien de l'endroit : un dragon.



Alens ©2004

Le temple de la flamme éternelle

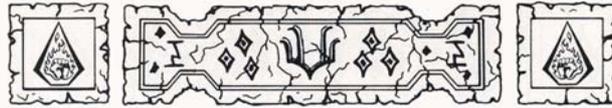
Inspiré un aide de jeu pour Stormbringer JDR – Sup « Le Loup Blanc »

Stormbringer est copyright Chaosium

Le Loup blanc est un copyright 1988 d'Oriflam

Aide de jeu téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Le dragon a des cornes dirigées vers l'arrière, des oreilles fripées, et des cornes plus petites sur les joues. Le nez évoque un bec et porte aussi une corne. Une crête part de l'arrière de la tête jusqu'à l'extrémité de la queue. Le dragon sent la fumée et le soufre, et son corps n'est qu'une masse de bois fumant et de chaire grésillant de 10m de long.

Aucun sortie n'est visible et le seuil ne peut être réactivé. En fait le seul moyen de quitter le hall est un seuil de retour qui se situe dans la salle du trésor elle-même qui se trouve derrière les portes de bronze.

Le trésor du temple est constitué de 2000 soleil aquafondais (pp) , 5000 dragons (po), 1 Calcédoine (50po), 3 agates (10po), 3 Tourmalines (100 po), 1 jaspe (50 po). Le tout dans des coffres, et des jarres en bronze.

On y trouve aussi plusieurs objets magiques :

- Un écu du cormyr (Mdf p145) pris un chevalier un peu trop arrogant
- Patak, la hache d'un guerrier nain qui s'état cru plus fort que les serviteur de Kossuth et qui envisageait de fomenter une révolte (Hache d'arme +2 avec rune de froid augmentant les dommages d'1d4),
- Une paire de bracelets lunaires +4 (Mdf p154) et une épée silencieuse (T&T p40) vestige d'un espion Ménestrel
- une armure de plaque de tissu (R&Rp153), aux armes de la Rose moirée 4 flèches de toile (R&R p161) ainsi qu'un anneau du vrai sacrifice (R&R p170) appartenant à feu Sir Charles de Moomgama paladin d'Ilmater.
- Un bâton de givre (Mdm p234) et le 5ème morceau du Sceptre de la Loi appartenant tut deux à un mage aquafondais du nom de Dérius, trop bête pour connaître la valeur de ses derniers.

Derrière le trésor se trouve le seuil de retour dans la caverne de Ginzinth.

Ce trésor peut paraître dérisoire au vu de la puissance des serviteurs du temple mais l'explication est simple : Ginzinth en récupère la plus grosse partie pour son compte avant de le stoker dans son antre secrète , quelque part dans les montagnes Netherres.

Les Horaires du Temple

Emploi du temps journalier

Un quart d'heure avant le lever du soleil : les trois gardiens de feu n'étant pas de faction patrouillent rapidement les étages du temple pour vérifier qu'ils sont sûrs.

Lever du soleil : les prêtres se rassemblent sur le bord du volcan pour saluer le soleil levant et prier

Après le lever du soleil : jusqu'au petit déjeuner les prêtres méditent individuellement sur la flamme de leur chandelle.

9h00 : petit déjeuner

Du petit déjeuner au déjeuner : on surveille et on remplace les chandelles à travers le temple.

14h00 : déjeuner. Les prêtres et les gardiens de feu ne font que deux repas par jour. Ils vont jeûner de cet instant jusqu'au petit déjeuner du lendemain.

14h00-17h00 : on s'occupe des tâche du temple. Réception de la nourriture amenée par les fermiers locaux, fabrication de nouvelles chandelles et soins prodigués aux prisonniers.

17h00- 19h00 : les chandelles sont à nouveau vérifiées et remplacées si nécessaire.

19h30– 23h30 : un service de culte est conduit par Aginash Ginzinth. Si c'est le dimanche, une messe est célébrée pour la congrégation entière.

23h30 : tout le monde au lit, exception faite du malheureux Gardien de Feu qui a été choisi pour rester de garde toute la nuit.



Alens ©2004

Le temple de la flamme éternelle

Inspiré un aide de jeu pour Stormbringer JDR – Sup « Le Loup Blanc »

Stormbringer est copyright Chaosium

Le Loup blanc est un copyright 1988 d'Oriflam

Aide de jeu téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Les Gardiens de Feu

Les Gardiens de feu regroupent en tout une dizaine d'assassins ayant à leur tête Akulbar. Quatre d'entre-eux sont en permanence en mission pour le compte du culte. Leurs tâches sont diverses : tuer les ennemis déclarés du culte mais aussi les rivaux de Ginzinth au sein même du culte de Kossuth. Parallèlement, Akulbar loue les services de ses hommes à toutes personnes assez riche pour payer la somme requise. L'entrée dans les gardiens de feu est réservée aux adorateurs de Kossuth ayant déjà fait leurs preuves. Pour leur mission et la défense du temple, les assassins disposent d'une grande variété de poisons.

Rombos, Chef des gardiens de feu

Humain (Mâle / Loyal Mauvais)



Histoire : Rombos, chef des gardiens de feu, est certainement le meilleur assassin, il n'a jamais échoué ou renoncé. Il manie une redoutable rapière qu'il peut enflammer sur un simple mot de commande. Loyal à Ginzinth, il se battra jusqu'à la mort. Il est le seul des Gardiens de feu à connaître la nature véritable de Ginzinth

Classe : Guerrier 4 / Magicien 6.

Carac : For 12, Dex 16, Con 12, Int 16, Sag 12, Cha 13

PV : 4d10 + 6d4 + 10 (Total 52)

CA 19 (+3 dex, +6 chemise de mailles [magique +2])

Initiative : +5.

Déplacement : 9 m / 6 Cases

Attaque : Rapière (Magique +2) +11/+6 [1d6+1(+1d6 de feu) /18-20/ x2] + Poison d'Asservissement [DD vig =24 / Initial 2d6 Cons/ Secondaire Sort de suggestion DD14]

Sauve : Vig +6, Ref +5, Vol +6

Compétences : Alchimie +3, Bluff +10, Concentration +3, Connaissance religion +6, Connaissance histoire locale +4, Connaissance nature +4, Connaissance sort +6, Diplomatie +6, Déguisement +5 (+6), Déplacement silencieux +6 (+3), Premiers soins +9 (+10), psychologie +6, Représentation (discours) +5.

Dons : Arme de prédilection (rapière), Botte secrète (rapière), esquive, incantation silencieuse, incantation statique, magie de guerre, science de l'initiative, souplesse du serpent, spécialisation martiale (rapière)

Pouvoirs et Aptitudes : Magie profane, convocation de familier, écriture de parchemin

Sorts :

Niv 0 (DD 13) : Détection de la magie, Lecture de la magie, Lumière, Aspersion d'acide

Niv 1 (DD 14) : Compréhension des langues, Décharge électrique, Projectiles magiques, Armure de mage

Niv 2 (DD15) : Idiotie, Rayon ardent, Déguisement, Détection de l'invisible

Niv 3 (DD16) : Boule de feu, Boule de feu, Lenteur,

Équipement : Symbole de Kossuth, nécessaire de déguisement de Maître, Rapière de feu, 2 potions de soins modérés, 1 fiole de poison Asservissement, parchemin de boule de feu (niveau 10)

Facteur Puissance : 10

Grogen, Gardien de Feu, espion

Elfe doré (Mâle / Chaotique Mauvais)



Histoire : Grogen est un elfe du soleil très réservé. De tous les Gardiens de feu, il est le plus orgueilleux de sa position. Il ne fera pas de quartier. Il est compétent dans son art mais son art c'est la mort. Dénué de remord, tuant pour le plus offrant, c'est un scélérat dangereux et un adversaire digne de ce nom.

Classe : Roublard 6/ Magicien 5.

Carac : For 12, Dex 16, Con 12, Int 14, Sag 12, Cha 13

PV : 6d6 + 5d4 + 11 (Total 59)

CA 19 (+3 dex, +4 cuir [magique +2] et anneau +2)

Initiative : +5.

Déplacement : 9 m / 6 Cases

Attaque : dague (magique +2) +11/ +6 [1d4+1+poison « Touche Finale » (DD15/ Inconscience/ 3d6 Con) /19-20/ x2]; épée courte (magique+1) +8/+3 [1d6+1 /19-20/ x2]; corde d'étrangleur +2/+2, ou dague de jet (magie +2) +11/+6 [1d6+1 /19-20/ x2]

Sauve : Vig +5, Ref +9, Vol +9

Compétences : alchimie +10, bluff +10, concentration +10, Connaissance mystère +7, connaissance des sorts +10, contrefaçon +11, crochetage +11 (+12), Déguisement +10, déplacement silencieux +11, détection +11, diplomatie +11, discrétion +11, escalade +10, fouille +11, perception auditive +11



Alens ©2004

Le temple de la flamme éternelle

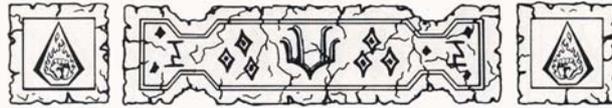
Inspiré un aide de jeu pour Stormbringer JDR - Sup « Le Loup Blanc »

Stormbringer est copyright Chaosium

Le Loup blanc est un copyright 1988 d'Oriflam

Aide de jeu téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Dons : attaques réflexes, botte secrète (dague), incantation silencieuse, magie de guerre, science de l'initiative, vigilance.

Pouvoirs et Aptitudes : Magie profane, attaque sournoise +3, convocation de familier, esquive instinctive, esquive totale, écriture de parchemin, vision nocturne, résistance aux charmes



Makben, Gardien de feu

Humain (Mâle / Chaotique neutre)



Histoire : Makben est une force de la nature. Se jugeant moins compétant à l'arc, il le délaisse souvent pour la mêlée. Il est fort déterminé et une fois que son idée est faite, il n'en démordra pas.

Classe : Guerrier 7

Carac : For 16, Dex 14, Con 14, Int 14, Sag 14, Cha 16

PV : 7d10+14 (total 60)

CA 23 (+1 dex, +10 harnois [magique +2])

Initiative : +6

Déplacement : base 9 m, Harnois 6 m soit 4 cases

Attaque : Epée bâtarde (magique +2) +12/+7 [1d10+7/19-20/ x2] , arc de chasse (de force, de maître) +11/+6, dague +10/+5 [1d4+1 /19-20/ x2] ou Epée deux mains +11/+6 [2d6+5/19-20/x2]

Sauve : Vig +7, Ref +4, Vol +4

Compétences : Connaissance des Marches d'argent +4, détection +4, Equitation cheval +6, Fouille +7, Intimidation +4, Psychologie +5, Représentation (Discours) +6, Séduction +8, Sens de la Nature +5

Dons : Arme de prédilection (épée bâtarde), Esquive, Maniement des Armes Exotiques (Epée bâtarde à une main), Pistage, Attaque en puissance, Science de l'initiative, Tir à bout portant, Spécialisation martiale (Epée Bâtarde)

Equipement : potion de soins, potion d'endurance, 20 flèches de maître, fioles de poison

FP : 7



Himb, Gardien de feu

Humain (Mâle / Loyal neutre)



Histoire : Himb est assez sympathique s'il n'est pas provoqué, mais montre un caractère abominable dans le cas contraire. Son talent à l'arc lui fait toujours mériter quelques récompenses, quand une de ses flèches dénonce quelqu'un dans le temple supérieur. Himb essaie toujours de donner une mort douce

et propre à ses victimes.

Classe : Guerrier 5

Carac : For 13, Dex 14, Con 12, Int 12, Sag 11, Cha 11

PV : 5d10+10 (total 40)

CA 23 (+1 dex, +10 harnois [magique +2])

Initiative : +6

Déplacement : base 9 m, Harnois 6 m soit 4 cases

Attaque : Epée bâtarde de maître +8 [1d10+7/19-20/ x2] , arc de chasse (de force, de maître) +8

Sauve : Vig +5, Ref +3, Vol +1

Compétences : Connaissance des Marches d'argent +4, détection +4, Equitation cheval +6, Fouille +7, Intimidation +4, Psychologie +5, Représentation (Discours) +6, Séduction +8, Sens de la Nature +5

Dons : Arme de prédilection (épée bâtarde), Maniement des Armes Exotiques (Epée bâtarde à une main), Assaut en puissance, Attaque en puissance, Science de l'initiative, Spécialisation martiale (Epée Bâtarde)

Equipement : potion de soins, potion de force, 20 flèches de maître, fioles de poison

FP : 5



Mermard, Gardien de feu

Demi orque (Mâle / Loyal neutre)



Histoire : Mermard est un colosse demi-orque d'une force impressionnante. Il est certainement le plus puissants des Gardiens de feu en terme de force brute. Glacial comme les terres du nord dont il est originaire, il prend plaisir à tuer.

Classe : Guerrier 7



Alens ©2004

Le temple de la flamme éternelle

Inspiré un aide de jeu pour Stormbringer JDR - Sup « Le Loup Blanc »

Stormbringer est copyright Chaosium

Le Loup blanc est un copyright 1988 d'Oriflam

Aide de jeu téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Carac : For 18, Dex 14, Con 16, Int 12, Sag 14, Cha 8
PV : 7d10+21 (total 83)
CA 23 (+1 dex, +10 harnois [magique +2])
Initiative : +6
Déplacement : base 9 m, Harnois 6 m soit 4 cases
Attaque : Epée deux mains (Magique +1) +12/+7 [2d6+7/19-20/x2]
Sauve : Vig +8, Ref +4, Vol +4
Pouvoirs et Aptitudes : vision nocturne
Compétences : Saut +9, Equitation +7, Natation +9, Equitation +7, Intimidation +6, Fouille +6
Dons : Arme de prédilection (épée 2 mains), Assaut en puissance, Attaque en puissance, Spécialisation Martiale (Epée 2 mains), Esquive, Dos au mur, Robustesse
Equipement : potion de soins, potion d'endurance, 20 flèches de maître, fioles de poison
FP : 7



Gansten, Gardien de feu

Demi elfe de lune (Mâle / Loyal Mauvais)



Histoire : Gansten est un plaignif. Il est loyal à Ginzinth, mais essaye d'en faire le moins possible. Il pense que sa position de Maître tacticien parmi les gardiens de feu, le place au dessus des prêtres. En combat, il change complètement et devient rusé, bravache et bon meneur d'hommes.

Classe : Expert (Tacticien) 9
Carac : For 13, Dex 16, Con 15, Int 15, Sag 16, Cha 15
PV : 9d6+18 (total 52)
CA 20 (+1 dex, +5 cuir [magique +2])
Initiative : +3
Déplacement : base 9 m soit 6 cases
Attaque : Rapière (Magique +2) +9/+4 [1d6+1/18-20/ x2] et Dague +7 [1d4+1+poison « Touche Finale » (DD15/ Inconscience/ 3d6 Con) /19-20/ x2]
Sauve : Vig +5, Ref +6, Vol +9
Pouvoirs et Aptitudes : vision nocturne
Compétences : Acrobatie +6, Equilibre +7, Escalade +9, Estimation +5, Intimidation +9, Connaissance (Nature) +5, Connaissance (religion) +5, Connaissance (tactique militaire) +9, Détection +9, Fouille +5, , Maîtrise des cordes +7, Natation +5 (+2), Perception auditive +9, Sens

de la ville +10, Psychologie +9, Saut +9, Sens de l'orientation +10, Sens de la nature +9

Dons : Ambidextre, Arme de prédilection (Rapière), Attaque en finesse, maniement des armes de guerre (rapière), prestige

Equipement : 3 potions de soins importants, anneau de Kossuth (= anneau de commande des élémentaires de feu)

FP : 8



Les Brigands du temple

Humain (Mâle / Chaotique mauvais)



Histoire : la tactique préférée des brigands est le harcèlement. Ils affaiblissent l'ennemi à l'arc avant d'engager le corps à corps.

Sous les ordres des gardiens de feu, les brigands peuvent représenter une certaine menace, mais livrés à eux mêmes, se serait vite la débandade.

Tous les brigands portent un semblant d'uniforme : des

tuniques noires frappées de flancs rouges. Lors de combat, ils dissimulent leur visage derrière des masque de cuir.

La tâche principale est de capturer tous les voyageurs rencontrés afin qu'ils soient sacrifiés à Kossuth lors des cérémonie.

Classe : Homme d'arme niveau 2

Carac : For 12, Dex 12, Con 12, Int 10, Sag 10, Cha 10

PV : 2d8+2 (Moyenne 10)

CA 16 (+1 dex, +5 cuirasse)

Initiative : +5

Déplacement : base 9 m soit 6 cases

Attaque : épée longue +3 [1d8/ 19-20/ x2] , pique +3 [1d8/ 20/ x3], arc court +3 [1d6/ 20/ x3/ 20m]

Sauve : Vig +4, Ref +1, Vol +0

Compétences : Déplacement silencieux +1, Détection +3, Equitation (cheval) +3, fouille +2, intimidation +2, Perception auditive +3, natation +1, escalade +3

Dons : sens de l'initiative, vigilance

Equipement : Pique, épée longue, cuirasse, couverture chaude, ration de survie, 1d6 Dragons d'or aquafondais

FP : 1



Alens ©2004

Le temple de la flamme éternelle

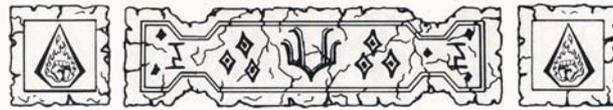
Inspiré un aide de jeu pour Stormbringer JDR - Sup « Le Loup Blanc »

Stormbringer est copyright Chaosium

Le Loup blanc est un copyright 1988 d'Oriflam

Aide de jeu téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Les Prêtres de Feu

Chaque prêtre porte un anneau de fer contenant un sort de boule de feu lancé au niveau 6 et est muni d'un chaîne magique +1. Les prêtres utilisent leur anneau pour attaquer quiconque se révèle trop puissant pour leur capacité martiale.

Illbis, Prêtre de feu

Humain (Mâle/ neutre bon)



Histoire : Illbis est une personne très repliée sur elle-même et très méditative. Il croit que ce qu'il fait est dans le meilleur intérêt de l'humanité, mais peut être convaincu du contraire par une argumentation sincère et raisonnée. Le rôle d'Ibliss est mineur. Chaque prêtre l'utilise comme assistant pour les tâches les plus

ingrates.

Classe : Prêtre Kossuth Niveau 4.

Carac : For 13, Dex 8, Con 14, Int 10, Sag 16, Cha 12.

PV : 4d8+8 (total 29)

CA 13 (Armure de cuir cloutée de Maître + Targe de Maître)

Initiative : +3.

Déplacement tactique : 9 m / 6 Cases

Attaque : chaîne cloutée +5 [2d4+2 /120/ x2] ou Arbalète légère +2 [1d8 / 19-20 / x2/ 24m].

Sauve : Ref +0/ Vig +6/ Vol +9.

Compétences : concentration +5, connaissance des sorts +4 artisanat (chandelle) +3, intimidation +4, connaissance religion +3, détection +5, fouille +5

Dons : Ecriture de parchemins, préparation de potions, sciences de l'initiative, vigilance, maîtrise d'une arme exotique (chaîne)

Pouvoirs et Aptitudes : Intimidation des Morts-vivants

Potions : flou, vol

Parchemins : Protection contre les énergies destructives (feu), soins légers x3

Domaines : feu, destruction

Sorts : 5/5/4

Niv 0 (DD 13) : détection de la magie, lecture de la magie, assistance divine x2, stimulant

Niv 1 (DD 14) : mains brûlantes, anathème, frayeur, soins léger, imprécation

Niv 2 (DD15) : flammes, aide, blessure modérée, silence, ténèbres

Facteur Puissance : 4



Mak-Moria, Prêtresse de feu

Humain (Femelle / neutre mauvaise)



Histoire

Mak Moria a été recrutée par Aginash Ginzth car le grand prêtre avait remarqué son potentiel maléfique. Il espère pouvoir bientôt l'initier à de secrets bien plus sombres.

Classe : Prêtre Niveau 5.

Carac : For 13, Dex 10, Con 14, Int 10, Sag 16, Cha 12.

PV : 5d8+10 (total 39)

CA 14 (Armure de cuir cloutée de Maître + Targe de Maître)

Initiative : 0.

Déplacement tactique : 9 m / 6 Cases

Attaque : chaîne cloutée +6 [2d4+2 /120/ x2] ou Arbalète légère +2 [1d8 / 19-20 / x2/ 24m].

Sauve : Ref +2/ Vig +7/ Vol +10.

Compétences : Concentration +6, Connaissance des sorts +4 Connaissance religion +3, Bluff +5, Connaissance des plans +3

Dons : Ecriture de parchemins, préparation de potions, volonté de fer, robustesse, maîtrise d'une arme exotique (chaîne)

Pouvoirs et Aptitudes : Intimidation des Morts-vivants

Potions : vol, feu ardent

Parchemins : Protection contre les énergies destructives (Electricité), soins légers x5.

Objet magique : baguette de soins légers 15 charges

Domaines : feu, destruction

Sorts : 5/5/4/3

Niv 0 (DD 13) : détection de la magie, lecture de la magie, assistance divine x2, stimulant

Niv 1 (DD 14) : anathème, frayeur, soins léger, imprécation, [mains brûlantes]

Niv 2 (DD15) : aide, blessure modérée, silence, ténèbres, [flammes]

Niv 3 (DD16) : lumière brûlante, dissipation de la magie, [contagion]

Facteur Puissance : 5



Alens ©2004

Le temple de la flamme éternelle

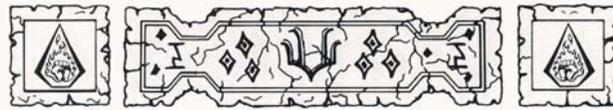
Inspiré un aide de jeu pour Stormbringer JDR - Sup « Le Loup Blanc »

Stormbringer est copyright Chaosium

Le Loup blanc est un copyright 1988 d'Oriflam

Aide de jeu téléchargé sur <http://lens.anthonyv.free.fr>

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Nagalith, prêtre de feu

Humain (mâle / neutre)



Histoire : Négalth est un homme très suspicieux. Si des intrus tentent de pénétrer dans le temple sous le déguisement de fidèles, il est fort probable qu'il les suspectera

Négalth est un homme plutôt paranoïaque. Il passe le plus clair de son temps à suspecter les habitants du temple. Tous au

temple tournent en dérision ses révélations sur des complots de puissances supérieures.

En fait, Négalth suspecte Ginzinth de ne pas être un envoyé de Kossuth mais nul ne le croit.

Classe : Prêtre Niveau 6.

Carac : For 12, Dex 16, Con 11, Int 16, Sag 17, Cha 12.

PV : 6d8 (total 30)

CA 18 (Maille + Targe de Maître)

Initiative : 7

Déplacement tactique : 9 m / 6 Cases

Attaque : chaîne cloutée +6 [2d4+2 /120/ x2] ou Arbalète légère +2 [1d8 / 19-20 / x2/ 24m].

Sauve : Ref +5/ Vig +5/ Vol +10.

Compétences : art de la magie +8, artisanat chandelles +13, connaissance mystères +8, connaissance plans +8, connaissance religion +13, psychologie + 6, concentration +6

Dons : Ecriture de parchemins, préparation de potions, volonté de fer, maîtrise d'une arme exotique (chaîne), science de l'initiative, préparation de potions

Pouvoirs et Aptitudes : Intimidation des Morts-vivants

Potions : soins légers x 2

Parchemins : Protection contre les énergies destructives (Electricité), mur de feu.

Domaines : feu, destruction

Sorts : 5/5/5/4

Niv 0 (DD 13) : détection de la magie, lecture de la magie, lumière x3

Niv 1 (DD 14) : sanctuaire, bénédiction, imprécation, frayeur, faveur divine [blessure légère]

Niv 2 (DD15) : silence, blessure modérée, endurance de l'ours, mise à mort [flammes]

Niv 3 (DD16) : dissipation de la magie, malédiction, blessures graves [contagion]

Facteur Puissance : 6



Eb-Amen, prêtre de feu

Humain (mâle / neutre)



Histoire : Eb-amen est un homme frustré et bouleversé. Il avait atteint une maîtrise des arts élémentaires élevé mais une maladresse lors d'une convocation a très largement remis en cause son rang dans l'ordre et l'a complètement défiguré. Néanmoins, c'est le plus fidèle des prêtres de Ginzinth. Il lui sert d'espion auprès de ses

souvains. Ainsi le grand prêtre a toujours déjoué les complots qui le visaient. Eb-amen tient ce rôle à merveille, d'autant qu'il ne cesse de critiquer, devant tous, Ginzinth

Classe : Prêtre Niveau 6.

Carac : For 11, Dex 14, Con 10, Int 16, Sag 16, Cha 3.

PV : 6d8 (total 35)

CA 18 (plaque + Targe de Maître)

Initiative : +6

Déplacement tactique : 6 m / 4 Cases

Attaque : chaîne cloutée +7 [2d4+2 /120/ x2] ou Arbalète légère +2 [1d8 / 19-20 / x2/ 24m].

Sauve : Ref +4/ Vig +7/ Vol +10.

Compétences : art de la magie +11, artisanat chandelles +10, connaissance mystères +12, connaissance plans +4, connaissance religion +13, intimidation + 1, concentration +6

Dons : Ecriture de parchemins, préparation de potions, volonté de fer, maîtrise d'une arme exotique (chaîne), science de l'initiative, arme de prédilection (chaîne)

Pouvoirs et Aptitudes : Intimidation des Morts-vivants

Potions : soins légers x 2

Parchemins : convocation de monstre 3, flammes

Domaines : feu, destruction

Sorts : 5/5/5/4

Niv 0 (DD 13) : détection de la magie, lecture de la magie, aspersion d'acide, lumière, rayon de givre

Niv 1 (DD 14) : sanctuaire, bénédiction, imprécation, frayeur, faveur divine [blessure légère]

Niv 2 (DD15) : silence, blessure modérée, immobilisation de personne, mise à mort [flammes]



Alens ©2004

Le temple de la flamme éternelle

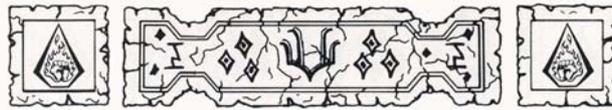
Inspiré un aide de jeu pour Stormbringer JDR – Sup « Le Loup Blanc »

Stormbringer est copyright Chaosium

Le Loup blanc est un copyright 1988 d'Oriflam

Aide de jeu téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Niv 3 (DD16): convocation de monstre, malédiction, blessures graves [Résistance aux énergie destructives]

Facteur Puissance : 6

Niv 2 (DD14): silence, blessure modérée, mise à mort x2, [flammes]

Niv 3 (DD15): dissipation de la magie, blessures graves [contagion]

Facteur Puissance : 6

Redburn, prêtre de feu

Humain (mâle / neutre)



Histoire : Redburn est un homme jovial qui prend tout avec humour, même le fait de voir griller un supplicié au dessus du grand feu du puit, dans la chambre des sacrifices. Il a peu de chance d'augmenter dans la hiérarchie mais considère cela avec humour. Il s'occupe principalement de l'accueil des fidèles et de

l'organisation des cérémonies.

Classe : Prêtre Niveau 6.

Carac : For 9, Dex 15, Con 14, Int 18, Sag 14, Cha 15.

PV : 6d8+12 (total 42)

CA 17 (Maille + Targe de Maître)

Initiative : +6

Déplacement tactique : 9 m / 6 Cases

Attaque : chaîne cloutée +5 [2d4 + poison « Touche Finale » (DD15/ Inconscience/ 3d6 Con) /120/ x2] ou Arbalète légère +2 [1d8 / 19-20 / x2/ 24m].

Sauve : Ref +4/ Vig +7/ Vol +9.

Compétences : art de la magie +8, artisanat chandelles +13, connaissance mystères +8, connaissance plans +8, connaissance religion +15, psychologie + 6, concentration +6, profession (maître de cérémonie) +10

Dons : Ecriture de parchemins, préparation de potions, volonté de fer, maîtrise d'une arme exotique (chaîne), science de l'initiative, préparation de poison

Pouvoirs et Aptitudes : Intimidation des Morts-vivants

Potions : anti-poison, fiole de poison « touche finale »

Parchemins : Protection contre les énergies destructives (Electricité), soins modérés x2

Domaines : feu, destruction

Sorts :5/5/5/4

Niv 0 (DD 12) : détection de la magie, lecture de la magie, rayon de givre, nettoyage, lumière

Niv 1 (DD 13): sanctuaire, bénédiction, imprécation, frayeur, injonction [blessure légère]

Tot-Amon, ensorceleur de feu

Humain (mâle / neutre mauvais)



Histoire : Tot Amon est le seul membre du clergé à ne pas être prêtre. C'est un ensorceleur spécialisé dans la magie du feu qui assume le rôle de force de frappe en cas d'attaque.

Malveillant jusqu'au plus profond de son âme, ce théthyrien connaît le secret de Ginzinth mais c'est bien gardé de le faire savoir à

l'intéressé.

Il espère que sa loyauté lui permettra d'acquérir une place de choix sur l'échiquier de Ginzinth.

Classe : Ensorceleur 6.

Carac : For 8, Dex 15, Con 10, Int 16, Sag 15, Cha 16.

PV : 6d4 (total 20)

CA 15 (bracelet d'armure +3)

Initiative : +6

Déplacement tactique : 9 m / 6 Cases

Attaque : épieu +2 [1d6 /19-20/ x2] ou Arbalète légère +5 [1d8 / 19-20 / x2/ 24m].

Sauve : Ref +4/ Vig +2/ Vol +7.

Compétences : art de la magie +13, connaissance mystères +8, concentration +9, bluff +14, discrétion +4

Dons : Ecriture de parchemins, sciences de l'initiative, magie de guerre, absence de composant, incantation silencieuse

Pouvoirs et Aptitudes : magie profane

Potions : vol, résistance aux énergie destructives (froid)

Objet magique : baguette de projectiles de feu

Sorts :5/5/5/4

Niv 0 (DD 13) (6) : détection de la magie, lecture de la magie, illumination, message, signature magique, aspersion d'acide, rayon de givre

Niv 1 (DD 14)(7): projectile magique, mains brûlantes, bouclier,, charme personne

Niv 2 (DD15)(6): rayon ardent, résistance aux énergie destructives



Alens ©2004

Le temple de la flamme éternelle

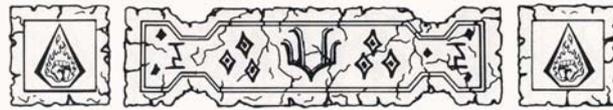
Inspiré un aide de jeu pour Stormbringer JDR – Sup « Le Loup Blanc »

Stormbringer est copyright Chaosium

Le Loup blanc est un copyright 1988 d'Oriflam

Aide de jeu téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Niv 3 (DD16)(4): boule de feu

Facteur Puissance : 6



les adeptes de la Flamme

Humain (mâle-femelle / neutre bon à mauvais)

Histoire : Une dizaine de prêtre mineurs officient dans le temple. Ceux sont de simples exécutants sans aucune influence, et ils ne représentent guère de menace pour d'éventuels agresseurs.

Classe : Adepte de Kossuth Niveau 4.

Carac : For 13, Dex 10, Con 14, Int 10, Sag 11, Cha 12.

PV : 4d6+8 (Moy 16)

CA 13 (Cuir)

Initiative : 0.

Déplacement : 9 m / 6 Cases

Attaque : masse d'arme +3 [1d8+1 / 20/ x2]

Sauve : Ref +1/ Vig +3/ Vol +3.

Compétences : Art de la magie +4, Connaissance (Religion) +4, Artisanat (chandelles) +4, Connaissance (Folklore local) +4

Dons : Port d'armure légère (Cuir), volonté de fer

Pouvoirs et Aptitudes : Convocation de Familier

Parchemins : Protection contre les énergies destructives

Sorts : 3/2

Niv 0 (DD 11) : détection de la magie, lumière.

Niv 1 (DD 12) : injonction, sommeil

FP : 3



Les Dirigeants

Ginzinth,

Grand Dracosire de feu

Archonte élémentaire de Kossuth



Histoire : Ginzinth est un agent draconique des Neuf Enfers de Baator qui a évincé l'ancien archonte élémentaire du Temple. Son but ultime est de plonger la région dans le chaos et de faire se

désagrèger l'alliance des Seigneurs des Marches d'argent. Dans ce but, il s'est profondément investi dans les affaires politiques régionales et il se sert de son savoir, sa richesse et de son pouvoir de conviction pour atteindre son objectif. Sous son aspect d'archonte élémentaire Ginzinth apparaît comme un fiélon d'un grand charisme à la peau tatouée et aux yeux irradiant d'une lueur maléfique.

Très féru en religion, il tient parfaitement son rôle et veille à ce que le culte à Kossuth soit parfaitement rendu par ses subalternes afin de ne pas attirer l'attention du Seigneur des Flammes. C'est aussi dans ce but qu'il ne participe que très rarement aux cérémonies de moindre envergure.

Il fera tout pour éviter de dévoiler sa véritable nature et si par malheur quelqu'un venait à la découvrir, Ginzinth s'assurer de la mort du malheureux. Seul le chef des Gardiens de Feu, Rombos, a échappé à ce traitement car Ginzinth s'est pris d'« affection » pour l'assassin.

Classe : aucune, mais se prétend Archonte de Kossuth

Carac : For 29, Dex 10, Con 27, Int 23, Sag 26, Cha 28.

PV : 23d12 + 184 (Total 350)

CA 36 (-2 taille, +28 naturelle) Contact 8, Dépourvu 36

Initiative : +4

Déplacement : 18 m / 12 cases, Creusé 9m / 6 cases, Vol 75 m / 50 cases

Attaque : morsure +30 [2d8+9 / 20 / x2], 2 griffes +25 [2d6+4 / 20 / x2]

Sauve : Ref +13/ Vig +21/ Vol +21.

Compétences : bluff +26, connaissance religion +31, connaissance mystères +31, connaissance des plans +31, connaissance histoire +31, détection +34, diplomatie +32, fouille +26, intimidation +35, perception auditive +34, saut +28, art de la magie +28

Dons : attaque en puissance, attaque en vol, capture, pouvoir magique rapide, sciences de l'initiative, vol stationnaire

Pouvoirs et Aptitudes : écrasement (2d8+13), pouvoirs magiques, présence terrifiante (Vol DD30), souffle (14d10, Ref 29 pour 1/2 tous les 1d4 rounds)

Particularités apparence fiélon, aura infernale (5d4 pts de dgts feu rayon de 1m50), convocation de baatezus Cornugon ou Gélugon 100%, créature de feu, immunité, réduction des dgts (20/+5)

Pouvoirs magiques

Aura maudite, blasphème, charme-personne, communication à distance, décret, détection faussée, dissipation suprême, exigence, immobilisation de personne, invisibilité suprême, mur de feu, profanation,, pyrotechnie, sanctification maléfique, suggestion, téléportation sans erreur, tempête de feu, et vision lucide

Alens ©2004

Le temple de la flamme éternelle

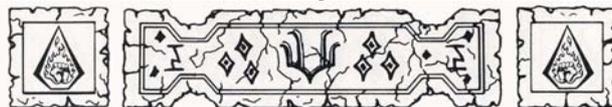
Inspiré un aide de jeu pour Stormbringer JDR – Sup « Le Loup Blanc »

Stormbringer est copyright Chaosium

Le Loup blanc est un copyright 1988 d'Oriflam

Aide de jeu téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>

Le Tombeau du Seigneur des Marches



comme lanceur de sorts niveau 20, jet de sauvegarde 19 + niveau du sort.

FP : 26



Akulbar, le champion de Kossuth

Humain (mâle / loyal)



Histoire : Aginash Ginzinth a invoqué Kossuth en personne pour marchander les pouvoirs d'Akulbar. Kossuth a accordé la requête, mais qu'après avoir poussé Akulbar dans la pire des agonies. Maintenant Akulbar est affreusement brûlé. Il a obtenu des pouvoirs spéciaux, mais il doit satisfaire aussi à certaines

contraintes sous peine de perdre son statut d'agent divin.

Classe : moine niveau 10

Carac : For 18, Dex 16, Con 19, Int 12, Sag 15, Cha 4.

PV : 10d8+ 40 +3 (total 95)

CA 20 (+2 naturelle, +3 Dex, +2 Sag, +1 bonus, +2 bracelet)

Initiative : +7

Déplacement tactique : 18 m / 12 Cases

Attaque : poings +11/+6 [1d10+4 +1d6 feu/ 20/ x2°] ou déluge de coups +11/ +11/ +6 [1d10+4 +1d6 feu/ 20/ x2°]

Sauve : Ref +10/ Vig +11/ Vol +9.

Compétences : Acrobatie +15, équilibre +15, saut +14, escalade +14, déplacement silencieux +13, détection +13, connaissance religion +6, intimidation +5

Dons : robustesse, science de l'initiative, esquive, souplesse du serpent, combat aveugle, volonté de fer, parade projectiles, science du croc en jambe, science du combat à mains nues, esquive totale

Pouvoirs et Aptitudes : déluge de coups, frappe ki, sérénité, pureté physique, plénitude physique, pureté extraordinaire, chute ralentie (12 m)

Pouvoir extraordinaire : immunité au feu, peau durcie, poing enflammé, interdiction de boire des boissons non alcoolisées, célibat sauf le dimanche.

Facteur Puissance : 11



Les Gardiens



Le temple bénéficie bien sûr de l'appui de nombreux élémentaire de feu et des créatures ayant de très fortes affinités avec cet élément.

En cas d'attaque anticipée, les prêtres lancent de nombreux sorts de convocation afin de réunir le maximum d'élémentaires sous leurs ordres.

Cependant, le plus puissant défenseur du temple – hormis Ginzinth lui-même – se terre dans la crypte au trésor : fumerolle, le dragon des ruines fumantes.

La créature a accepté de servir Ginzinth en échange d'un lieu où il puisse dormir en sécurité car il est l'un des derniers de son espèce.

Para-élémentaire de magma

Carac : For 29, Dex 8, Con 21, Int 6, Sag 11, Cha 11.

PV : 16d8 + 80 (Total 152)

CA 17 (-2 taille, +10 naturelle, -1 dex)

Initiative : -1

Déplacement : 9 m / 6 cases

Attaque : coup +19/ +14/ +9 [2d10+13 / 20 / x2]

Sauve : Ref +4/ Vig +15/ Vol +5.

Compétences : détection +14, perception auditive +14

Dons : attaque en puissance, enchaînement, succession d'enchaînement, sciences de la charge à mains nues.

Particularités : élémentaire, immunités, départ de feu

FP : 6



Para-élémentaire de magma Noble

Carac : For 31, Dex 8, Con 21, Int 6, Sag 11, Cha 11.

PV : 21d8 + 105 (Total 200)

CA 19 (-2 taille, +12 naturelle, -1 dex)

Initiative : -1

Déplacement : 9 m / 6 cases

Attaque : coup +23/ +18/ +13 [2d10+15 / 19-20 / x2]

Sauve : Ref +6/ Vig +17/ Vol +7.

Compétences : détection +23, perception auditive +23



Alens ©2004

Le temple de la flamme éternelle

Inspiré un aide de jeu pour Stormbringer JDR – Sup « Le Loup Blanc »

Stormbringer est copyright Chaosium

Le Loup blanc est un copyright 1988 d'Oriflam

Aide de jeu téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Dons : attaque en puissance, enchaînement, succession d'enchaînement, science de la charge à mains nues, science du coup critique.

Particularités élémentaire, immunités, départ de feu

FP : 9



Elémentaire de feu

Carac : For 12, Dex 17, Con 14, Int 4, Sag 11, Cha 11.

PV : 4d8 +8 (Total 26)

CA 16 (+3 naturelle, +3 dex)

Initiative : +7

Déplacement : 15 m / 9 cases

Attaque : coup +6 [1d6+1 + 1d6 de feu / 19-20 / x2]

Sauve : Ref +7/ Vig +3/ Vol +1

Compétences : détection +4, perception auditive +3

Dons : attaque en finesse, esquive, sciences de l'initiative, souplesse du serpent

Particularités élémentaire, immunités, départ de feu

FP : 3



Fumerolle

Dragon des ruines fumantes

Carac : For 36, Dex 18, Con 22, Int 12, Sag 13, Cha 10.

PV : 16d12 +96 (Total 200)

CA 32 (+20 naturelle, +4 dex, -2 taille)

Initiative : +4

Déplacement : 18 m / 12 cases, Creusé 3 m / 2 cases,

Attaque : gueule +27 [2d6+13 / 20 / x2], écrasement [2d10 +13/ 20/ x2]

Sauve : Ref +14/ Vig +16/ Vol +11

Compétences : détection +14, perception auditive +10

Dons : attaque en puissance, enchaînement, succession d'enchaînement

Particularités : immunités, réduction des dégâts 10/ +3, souffle 9d10 puis 1d10 pendant 2d6 heures.

RM : 15

FP : 10



Alens ©2004

Le temple de la flamme éternelle

Inspiré un aide de jeu pour Stormbringer JDR – Sup « Le Loup Blanc »

Stormbringer est copyright Chaosium

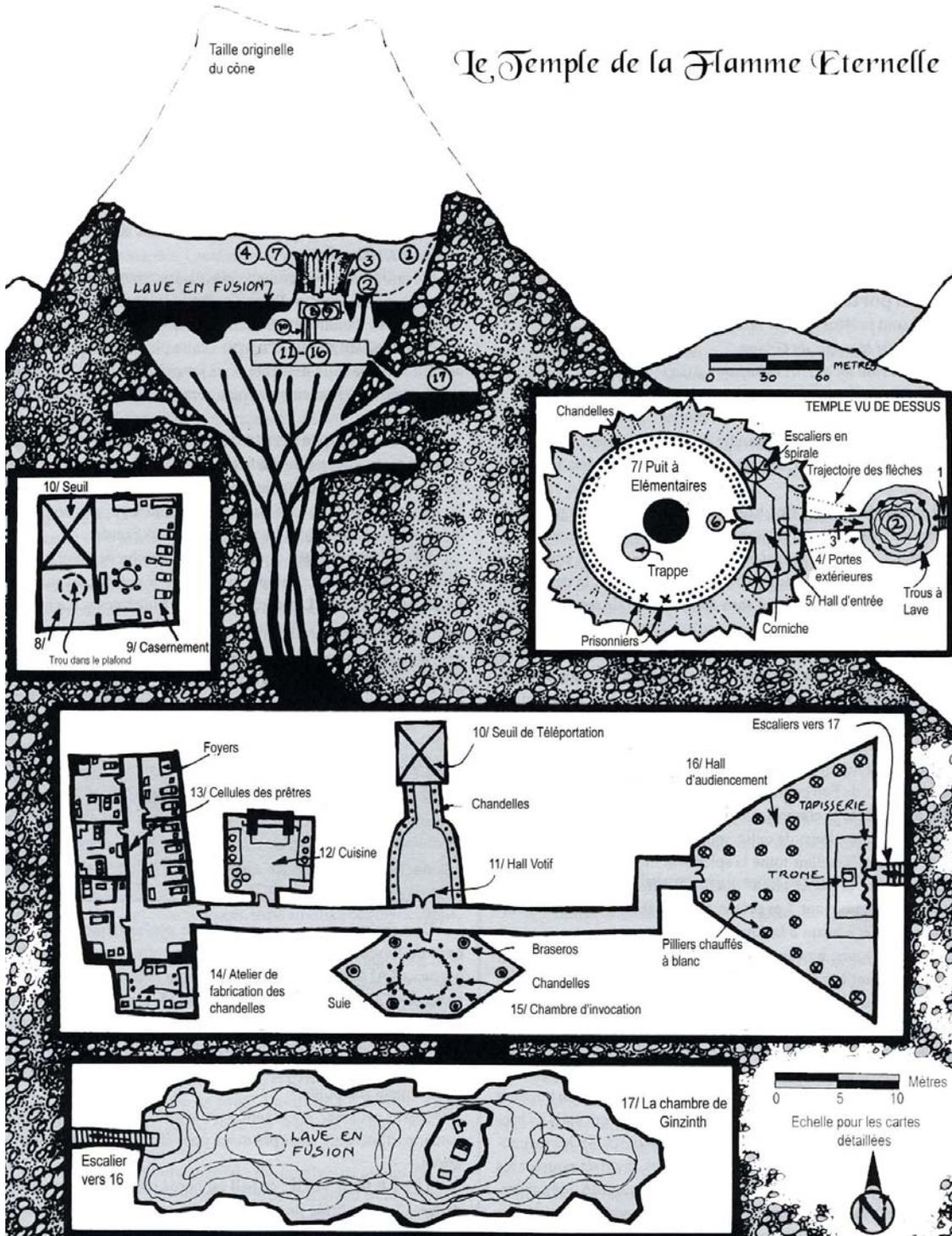
Le Loup blanc est un copyright 1988 d'Oriflam

Aide de jeu téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Le Temple de la Flamme Eternelle



Alens ©2004

Le temple de la flamme éternelle

Inspiré un aide de jeu pour Stormbringer JDR - Sup « Le Loup Blanc »

Stormbringer est copyright Chaosium

Le Loup blanc est un copyright 1988 d'Oriflam

Aide de jeu téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>