

Maison Orogoth est une ruine d'une villa Néthérée dans la Haute Lande et le repaire d'une famille de dragons noirs qui sont associés avec des magiciens, notamment de la lointaine Halruua. Ils se méfient du Culte du Dragon et sont en guerre avec le royaume de Najara proche. Le chef de la Maison Orogoth est **Calathanorgoth**, CM mâle **dracoliche noir ancien**, surnommé L'Ancien. Les autres dragons de la Maison Orogoth sont le couple **Wastirek** et **Vilholin**, CM mâle et femelle **dragon noir, ancien**, leur fils **Woklef**, CM mâle **dragon noir, adulte**, le jeune **Aswidorg**, CM mâle **dragon noir, jeune** et **Cheleen**, CM femelle **dragon noir, adulte**, la fille de Calathanorgoth.

Calathanorgoth, L'Ancien

Mâle dragon noir ancien dracoliche

Mort-vivant de taille Gig, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 22 (armure naturelle)

Points de vie 367 (21d20+147)

Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +9, Con +14, Sag +9, Cha +11

Résistances aux dégâts nécrotiques

Compétences Discrétion +9, Perception +16

Immunité contre les dégâts d'acide, de poison

Immunités contre les états charmé, épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 26

Langues commun, draconique

Dangerosité 22 (41 000 PX)

Capacités

Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Résistance à la magie. La dracoliche a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +15 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 15 (2d6+8) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +15 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché* : 19 (2d10+8) dégâts perforants plus 9 (2d8) dégâts d'acide.

Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19 pour ne pas être *terrorisées* pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +15 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché* : 17 (2d8+8) dégâts contondants.

Souffle d'acide (Recharge 5-6). Le dragon crache un jet d'acide sur une ligne de 27 mètres de long et de 3 mètres de large. Chaque créature sur cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22, subissant 67 (15d8) dégâts d'acide en cas d'échec ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 4,50 mètres ou moins de lui doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23 pour ne pas subir 15 (2d6+8) dégâts contondants et être jetées à terre. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.

Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).