

Najara, le royaume des Serpents est un ancien royaume de **yuan-tis**, **nagas**, **homme-lézards**, **brutaciens** et autres créatures reptiliennes qui s'étend de la Haute Lande, aux Collines du Serpent, le Marécage de Chélimbre et la Forêt des Dragons et qui garde son existence secrète. Le roi actuel de Najara est **Ebarnaje**, LM mâle naga corrupteur. Najara est composé des lieux suivants :

- La Forêt des Dragons est habitée par toutes sortes de **serpents venimeux** et **constricteurs** (dont des **géants**) ainsi qu'une demi-douzaine de **dragons verts, jeunes**. En lisière de la bordure est de la Forêt, se trouve un cercle druidique abandonné fait d'une espèce d'ormes à l'écorce rouge. L'endroit est aussi le territoire d'un **jacouli** (décrit dans *Tombe de l'Annihilation*)
- Le Marécage de Chélimbre est habité par des **catoblépas**, des **homme-lézards**, des **brutaciens** et quelques **tyrannoëils**. **Le Roi Kront**, CM mâle homme-lézard, dirige les **homme-lézards** et les **brutaciens** du marécage. Le Marécage abrite aussi les ruines du *Château de la Pomme Trempée* infestées de **striges** et celles de la *Forteresse du Prince Noyé* dans les profondeurs de laquelle se terre le dernier de la lignée de Boreskyr, le prince **Chelimbre le Fier**, maintenant un puissant **nécrophage** (à 66 points de vie) servi par une bande de lacédons (des **goules** avec vitesse de nage 9 m).
- Les Collines du Serpent sont habitées par des **yuan-tis**, des **hommes-lézards**, des **bulettes**, des **tyrannoëils**, des **dinosaures**, des **crapauds géants**, des **lézards géants**, des **kobolds ailés** des **crocodiles** et des **crocodiles géants**. Les Collines sont aussi habitées par plusieurs dragons : **Borcher**, LB mâle **dragon de bronze, adulte** ; **Chellewis**, CB femelle **dragon de cuivre, adulte** ; **Girac**, CB mâle **dragon d'airain, ancien** ; **Janic**, CB femelle **dragon d'airain, ancien** ; **Narbdy**, CB femelle **dragon d'airain, adulte** ; **Nusas**, LB femelle **dragon de bronze, adulte** ; **Naelere** et **Thyka**, LB femelle **dragon de bronze, ancien** ; **Kasidikal**, CM femelle **dragon noir, adulte** d'Orogoth ; **Landillew**, CM femelle **dragon rouge, ancien** ; **Mejas** et **Miteach**, CB mâle **dragon de cuivre, jeunes** ; **Topher** et **Sivert**, CB mâle **dragon d'airain, adulte** ; **Troberdene**, CM mâle **dragon rouge, ancien**. On y trouve aussi les lieux suivants :
 - o Les cryptes anauriennes, d'anciennes tombes, disséminées à travers toutes les collines du Serpent. Certaines ont été pillées mais d'autres sont encore occupées par des **momies**.
 - o Le Donjon des Epées est une sorte de puits accessible depuis une caverne naturelle. Le puits dessert des galeries de mines et de petites salles creusées par des gnomes des roches. Les gnomes ont quitté les lieux après avoir découvert une ancienne tombe (qui serait celle de Thausimbel Thardresk, un ancien roi de jadis) gardée par des pièges, des **squelettes**, des **spectres** et des **épées volantes**. La tombe communique également avec l'Outreterre.
 - o La Forteresse du Roi Serpent est une ancienne tombe anaurienne depuis laquelle règne le **roi Amiskal**, CM mâle homme-lézard, qui est le souverain du royaume homme-lézard de Kalran.
- La Haute Lande est habitée par des tribus d'**hobgobelins**, et d'humains primitifs (**guerriers tribaux**) dont certaines ont été infiltrées par des **yuan-ti, sang purs**.
- La Colline aux Epées est connue pour ses cavernes qui mènent à la Grotte aux Epées, une caverne qui sert de sanctuaire à Haela Brightaxe, la déesse naine de la chance, qui est gardé par cinq **épées volantes** très anciennes.
- Le Grand Serpent Pétrifié est une ville de 2700 habitants environ située dans les Collines du Serpent. Elle est caractérisée par le corps d'un gigantesque serpent de pierre qui sert de forteresse pour la ville avec la queue qui sert de « tour de mage » à **Ssenstyr Sresshin**, CM mâle malison yuan-ti (type 2). Au niveau de la tête, la statue est aussi reliée à des salles

souterraines : des logements pour des visiteurs et au-dessous des prisons. Dans la gueule est aussi installé un *cercle de téléportation* permanent conduisant aux environs de Surkh et à l'extrémité de la queue, un autre conduit au temple souterrain de Sseth situé sous la demeure de **Zstulkk Ssarmn** à Port-Crâne (cf. la section à propos de Port-Crâne).

- Le Repaire d'Ithkxan. **Ithkxan**, CM mâle **naga corrupteur** (avec 100 points de vie), est un des douze nages corrupteurs qui servent **Ebarnaje**. Il réside dans une ancienne tombe au fond d'une vallée, en forme de bol, dans les collines du Serpent. La tombe est gardée par une compagnie de cinquante **yuan-ti, garde des couvées** et communique avec le Lac des Ossements, un lac souterrain alimenté par une chute d'eau. Au fond du lac, se trouve une chapelle dédiée à Mask et deux portails (*cercle de téléportation* permanent). Le premier, à sens unique, conduit aux profondeurs de la Mare du Crâne à Port-Crâne et le second, qui fonctionne dans les deux sens, au Donjon des Epées (cf. ci-dessus)
- Ss'essethen'aa, ou Cité des Serpents Etincelants, est une cité souterraine de 24300 yuan-tis située au beau milieu des collines du Serpent, sous leur point culminant. C'est un carrefour pour les tunnels des Serpents qui courent sous les Collines du Serpent. La cité est en forme de spirales occupées par des sanctuaires, des jardins et des chapelles. Au point le plus haut s'y trouve un temple dédié à Sseth en forme de gigantesque tête de serpent. Un portail (*cercle de téléportation* permanent) relie le cœur de la cité au Plan Élémentaire de la Terre.
- Ss'khanaja est une ville de 5200 habitants et la capitale moderne de Najara. Elle est surtout habitée par les nages corrupteurs au service du roi **Ebarnaje** ainsi que leurs serviteurs et gardes yuan-tis. De l'extérieur, c'est un puits au fond du vallée qui s'enfonce dans les profondeurs de l'Outreterre. Le puits est doté d'une *lévitation* permanente. Au fond du puits, se trouve un portail à sens unique vers le Plan Élémentaire de l'Eau et le palais d'**Ebarnaje**. Celui-ci est en permanence servi par au moins six des douze nages corrupteurs et **Terpenzi**, le premier roi de Najara, aujourd'hui un gigantesque naga osseux contrôlé par la *Couronne Spiralée de Najara* détenu par **Ebarnaje**.
- Ss'kowllyn'raa est une ville de 1500 habitants située au sud de la Forêt des Dragons. Elle est surtout occupée par des magiciens yuan-tis qui s'en servent de base pour explorer les ruines de Ss'thar'tiss'ssun. Elle consiste principalement en des groupes de cavernes dont chacune est dédiée à une école de magie en particulier.
- Ss'thar'tiss'ssun ou la Cité des Fontaines est une cité en ruines qui se trouve sous le village du Capuchon du Serpent (*décrit dans le fichier sur le Pont de Boreskyr*). Elle abrite la chapelle des Serpent Ecailleux et la *Naja Fontaine* dont les eaux procurent l'effet d'un sort de *guérison* à ceux qui se baignent dedans (utilisable une seule fois entre deux repos longs). L'eau perd ses pouvoirs dès qu'elle est extraite de la fontaine.
- Ss'zuraass'nee ou la Cité des Abominations est une cité souterraine d'environ 18000 habitants se trouvant sous le nord des Collines du Serpent et le royaume de Kalran. Il s'agit d'un souterrain sculptée pour ressembler au tube digestif d'un gigantesque serpent. La cité est habitée par de nombreux **yuan-ti, anathèmes** et l'air y est acide. C'est le principal lieu d'échange de Najara avec l'Ombreterre et spécialement les **flagelleurs mentaux** de Llacerellyn, les **drows** d'Eryndlyn et de Sshamath, les **derros** de Tsenviilyq et les **torves** de Reeshov.

Le Roi Kront et le roi Amiskal sont des **gladiateurs** avec les modifications suivantes :

Ce sont des homme-lézard d'alignement chaotique mauvais

Ils ont une vitesse de nage de 9 m

Retenir son souffle Ils peuvent retenir leur respiration jusqu'à 15 minutes

Compétences Survie + 4, Perception +4

Ils parlent le commun et le draconique

ACTIONS

Morsure Attaque au corps à corps : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants

Morsure furieuse En tant qu'action bonus, ils peuvent faire une attaque de morsure. Si l'attaque touche, ils gagnent 3 points de vie. Ils ne peuvent pas utiliser cette capacité avant d'avoir terminé un repos court ou long.

Ssenstyr Sresshin

Est un **yuan-ti malison (type 2)** avec les ajustements suivants :

Classe d'armure 17 (*être déformé, bracelets de défense*)

CHA 20 (+5)

Résistances aux dégâts *contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques (avec peau de pierre), psychiques (avec défenses psychiques)*

Sens vision des créatures visibles ou cachées dans un rayon de 18 m

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

Défenses psychiques Ssenstyr a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être *effrayé* ou *charmé*

Pensées invasives Ssenstyr peut utiliser une action bonus pour créer magiquement un lien télépathique avec une créature visible à 18 mètres ou moins de lui. Tant qu'il est actif, il peut parler par télépathie à la cible par le biais de ce lien, et si elle comprend au moins une langue elle peut lui parler par télépathie. Le lien dure 10 minutes ou prend fin avant si Ssenstyr est incapable d'agir, s'il meurt ou s'il utilise une autre action bonus pour rompre le lien ou pour établir ce lien avec une autre créature.

Cape de déplacement. Les créatures ont un désavantage aux jets d'attaque effectués contre Ssenstyr. S'il subit des dégâts, la propriété de la cape cesse de fonctionner jusqu'au début de son prochain tour. Cette capacité est annulée si Ssenstyr est incapable d'agir, entravé, ou incapable de bouger de quelque manière que ce soit.

Sorts. Ssenstyr est un lanceur de sorts de niveau 16. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts d'ensorceleur connus par Ssenstyr :

Tours de magie (à volonté) : *lumière, message, main du mage, protection contre les armes, trait de feu, rayon de givre*

1^{er} niveau (4 emplacements) *déguisement, sommeil, projectile magique, tentacules d'Hadar, murmures dissonnants*

2^{ème} niveau (3 emplacements) *invisibilité, nuée de dagues, image miroir, apaisement des émotions, détection des pensées*

3^{ème} niveau (3 emplacements) *vol, boule de feu, faim inextinguible de Hadar, envoi de message*

4^{ème} niveau (3 emplacements) *peau de pierre*, porte dimensionnelle, compulsion, tentacules noirs d'Evard*

5^{ème} niveau (2 emplacements) *dominer un humanoïde, modification de mémoire, lien télépathique de Rary*

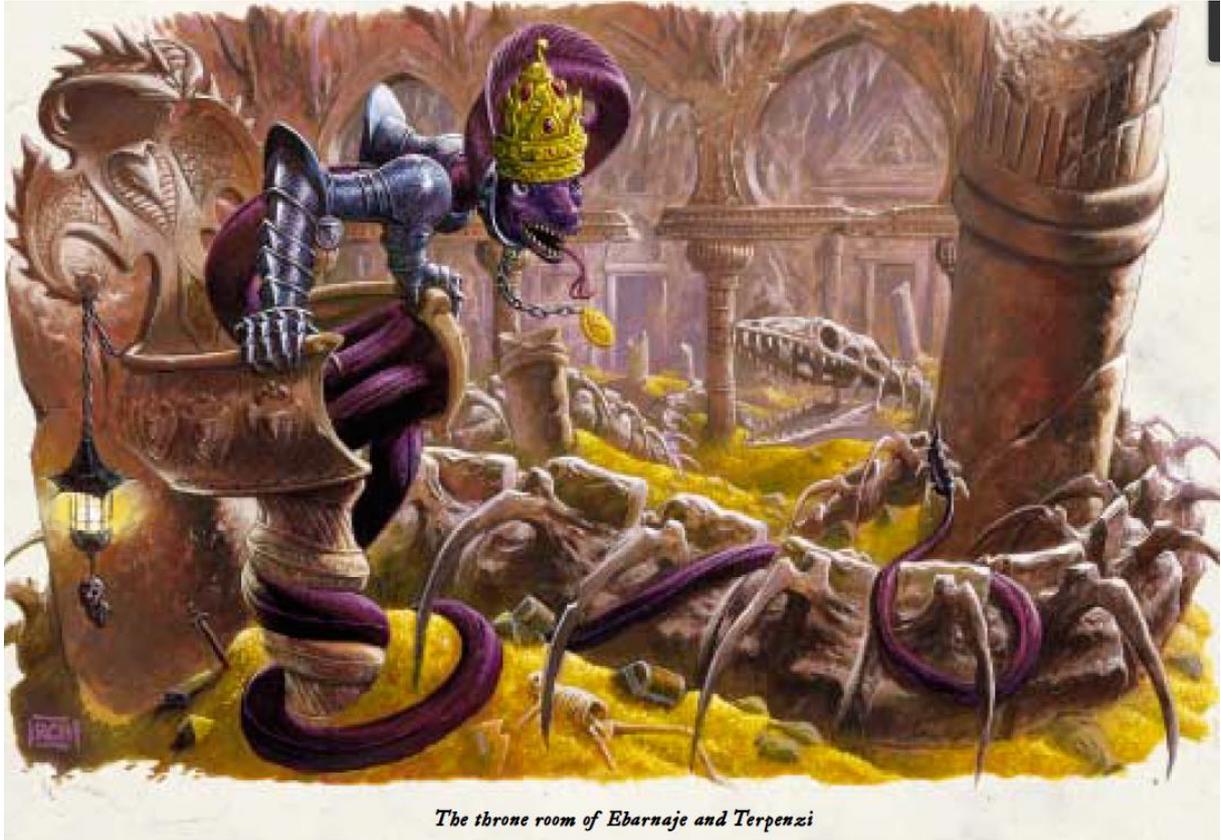
6^{ème} niveau (1 emplacement) *désintégration*

7^{ème} niveau (1 emplacement) *doigt de mort*

8^{ème} niveau (1 emplacement) *flétrissure épouvantable d'Abi-Dalzim*

* Ssenstyr jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *bracelets de défense, cape de déplacement*



The throne room of Ebornaje and Terpenzi

Terpenzi

Est un **naga osseux** avec les ajustements suivants :

Il est de taille gigantesque

Classe d'armure 20 (armure naturelle)

Points de vie 179 (18d10+90)

FOR 30 (+10)

FOR 20 (+5)

CON 20 (+5)

CHA 20 (+5)

Résistances aux dégâts *contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques (avec peau de pierre)*

Langues commun, commun des profondeurs

Dangerosité 18 (20000 PX)

Sorts. Terpenzi est un lanceur de sorts de niveau 20. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts d'ensorceleur connus par Terpenzi :

Tours de magie (à volonté) : *illusion mineure, message, main du mage, protection contre les armes, rayon de givre, gelure*

1^{er} niveau (4 emplacements) *charme-personne, sommeil, détection de la magie*

2^{ème} niveau (3 emplacements) *détection des pensées, immobilisation de personne*

3^{ème} niveau (3 emplacements) *éclair, contresort*

4^{ème} niveau (3 emplacements) *peau de pierre*, flétrissement, porte dimensionnelle*

5^{ème} niveau (3 emplacements) *dominer un humanoïde*

6^{ème} niveau (2 emplacements) *chaîne d'éclairs*

7^{ème} niveau (2 emplacements) *doigt de mort*

8^{ème} niveau (1 emplacement) *épouvantable flétrissure d'Abi-Dalzim*

9^{ème} niveau (1 emplacement) *hurlement psychique*

** Terpenzi jette ces sorts avant le combat.*

Actions

Attaques multiples. Terpenzi effectue deux attaques de morsure

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +12 au toucher, allonge 4,5 m, une créature. *Touché* : 24 (4d6+10) dégâts perforants + 14 (4d6) dégâts de poison

Actions légendaires

Terpenzi peut effectuer 3 actions légendaires en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Terpenzi récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Détection. Terpenzi réalise un jet de Sagesse (Perception)

Morsure (coûte 2 actions) Terpenzi réalise une attaque de morsure

Coup de queue. Terpenzi réalise une attaque avec sa queue : +12 au toucher, allonge 4,5 m, une créature. *Touché* : 17 (2d6+10) dégâts contondants

Ebarnaje

Est un **naga corrupteur** avec les ajustements suivants :

Classe d'armure 18 (armure naturelle, *couronne spiralée de Najara*)

Points de vie 112 (15d10+30)

CHA 22 (+6)

Résistances aux dégâts *contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques (avec peau de pierre)*

Dangerosité 15 (13000 PX)

Sorts. Ebarnaje est un lanceur de sorts de niveau 20. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 20, +12 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts d'ensorceleur connus par Ebarnaje :

Tours de magie (à volonté) : *illusion mineure, message, main du mage, protection contre les armes, rayon de givre, gelure*

1^{er} niveau (4 emplacements) *charme-personne, sommeil, détection de la magie*

2^{ème} niveau (3 emplacements) *détection des pensées, immobilisation de personne*

3^{ème} niveau (3 emplacements) *éclair, contresort*

4^{ème} niveau (3 emplacements) *peau de pierre*, flétrissement*

5^{ème} niveau (3 emplacements) *dominer un humanoïde*

6^{ème} niveau (2 emplacements) *chaîne d'éclairs*

7^{ème} niveau (2 emplacements) *doigt de mort, téléportation*

8^{ème} niveau (1 emplacement) *épouvantable flétrissure d'Abi-Dalzim*

9^{ème} niveau (1 emplacement) *arrêt du temps*

**Ebarnaje jette ces sorts avant le combat.*

Équipement particulier : *bras de naga (rare, nécessite un lien, donne des bras et des mains à un naga), épée à deux mains +2, couronne spiralée de Najara (légendaire, nécessite un lien, confère un bonus de +2 à la CA,*

Actions

Attaques multiples. Ebarnaje effectue une attaque de morsure et une attaque avec son épée

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché* : 7 (1d6+4) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, subissant 31 (7d8) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Épée à deux mains +2. Ebarnaje réalise une attaque avec son épée à deux mains : +12 au toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché* : 13 (2d6+6) dégâts tranchants

Actions légendaires

Ebarnaje peut effectuer 3 actions légendaires en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Ebarnaje récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Détection. Ebarnaje réalise un jet de Sagesse (Perception)

Morsure (coûte 2 actions) Ebarnaje réalise une attaque de morsure

Épée à deux mains. Ebarnaje réalise une attaque avec son épée

La couronne spiralée de Najara (légendaire, nécessite un lien) symbolise la royauté de Najara. Son porteur ne peut jamais être surpris quand il la porte. Elle lui confère aussi un bonus de +2 à la CA et lui permet de contrôler Terpenzi, le premier monarque de Najara devenu maintenant un puissant naga osseux.