

Pierre Aura

Joyau, très rare

Cristal pur translucide avec de reflets de lumière blanche. Ce cristal peut être serti dans divers bijoux.

La personne qui porte sur elle un cristal Aura doit rater 4 jets de sauvegarde contre la mort (au lieu de 3) avant de mourir. De plus, toute créature atteinte de folie qui touche le cristal regagne ses esprits après 1d4 jours. Si une créature porte sur elle un cristal Aura elle a avantage à tous ses jets de sauvegarde contre la folie.

Une personne détenant une pierre Aura ne peut bénéficier des effets d'une autre pierre de l'île, à moins que ce ne soit une Terra ou le set complet des pierres.



Pierre Ignis

Joyau, rare

Allant du blanc au rouge tout en passant par un bleu profond, ces pierres sont toujours tièdes au contact.

La personne qui porte sur elle une Ignis obtient une résistance aux dégâts de froid et aux climats froids. De plus, cette personne peut lancer le sort production de flamme à volonté. Les pierres Ignis permettent à leur porteur de lancer le sort boule de feu (DD13) une fois par jour.

Une personne détenant une pierre Ignis ne peut bénéficier des effets d'une autre pierre de l'île, à moins que ce ne soit une Terra ou le set complet des pierres.

ART BY
KAZUKI



Pierre Aqua

Joyau, peu commun

Certaines de ces gemmes sont très grandes et ont un teint bleuté. D'autres, plus petites semblent translucides.

Les pierres Aqua possèdent 4 charges. Dépenser une charge permet de lancer le sort création ou destruction d'eau. Dépenser les 4 charges permet de lancer le sort contrôle de l'eau. Une pierre Aqua regagne une charge chaque jour à la tombée de la nuit. Si les 4 charges sont dépensées il faut lancer 1d4, sur un 4 la pierre est réduite en poussière, sinon elle reprend ses charges à la vitesse normale.

Une personne détenant une pierre Aqua ne peut bénéficier des effets d'une autre pierre de l'île, à moins que ce ne soit une Terra ou le set complet des pierres.

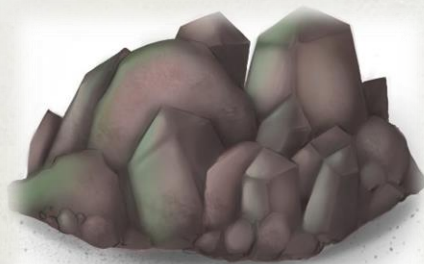


Pierre Terra

Joyau, commun

Les pierres Terra sont opaques, allant du brun au gris, elles présentent parfois des teintes de vert. Seules les pierres Terra n'ont aucun pouvoir. Par contre une pierre Terra peut être combinée avec des pierres Aura, Ignis et Aqua, ce qui amplifie les effets de ces différentes pierres.

- Si une Terra est combinée avec une Aura, la personne portant l'Aura regagne 1d4 points de vie toutes les 5 minutes.
- Si une Terra est combinée avec une Ignis, le DD de sauvegarde contre la boule de feu passe à 17.
- Si une Terra est combinée avec une Aqua, même vidée de ses charges elle ne se détruira pas.
- Si les 4 types de pierres sont combinées, la créature les portant gagne chaque jour 20 points de vie temporaires. De plus cette créature gagne une résistance aux dégâts de feu et la capacité de respirer sous l'eau.



ART BY
KAZUKI

Dragon Chantant

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 11 (armure naturelle)

Points de vie 2 (1d4 + 1)

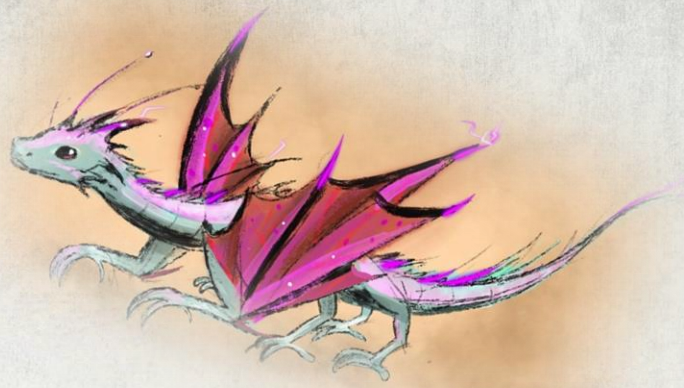
Vitesse 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2	11	12	3	10	13

Sens Vision aveugle 3m, perception des vibrations 18m, perception passive 10

Langues comprend le Draconique

Puissance 0



Chargé de lumière. Si un dragon chantant est écrasé une lueur fluorescente vive remplit pendant 1 minute l'espace dans un rayon de 1m de la créature.

Actions

Chant Hypnotique. Toutes les créatures à 9m d'un dragon chantant doivent réussir un jet de sauvegarde de charisme DD15 ou être charmés par les dragons pendant 1 minute.

L'Île de Cristal

L'Île de Cristal est une île jonchée de montagnes aux pics acérés et toujours couverts de neige. Les nains natifs de l'île vivent principalement sous les montagnes, mais certains petits hameaux sont accolés aux flancs des collines les plus petites. C'est au fond des mines de cette île que se trouvent les légendaires cristaux d'Aura, Ignis, Aqua et Terra.

L'île de Brume

Cette île se trouve au creux des Griffes d'Assuhr. Elle porte son nom car elle reste toujours couverte de brume. Les nains ne s'y aventurent pas car toutes les personnes qui s'y aventurent ne sont plus jamais vues. **3**

La péninsule d'Aisha.

Cette péninsule est couverte de collines fertiles. Le village agricole de Kuende se trouve niché au milieu de ces collines contrastées par les montagnes rudes du reste de l'île **2**



Les cracheuses de feu

Situées au nord-est de l'île de cristal, cette série de volcans chauffent les nombreuses cavernes souterraines de l'île. Selon les croyances naines, elles seraient à l'origine des cristaux d'Ignis. **4**

Le fjord des dragons.

D'après les légendes, ce fjord aurait été créé par le combat entre deux anciens dragons de cristal. **5**

Naheya Nuwana: La capitale de l'île aux cristaux.

Cette vaste ville est principalement souterraine, à l'exception du grand port creusé à même la falaise qui s'y trouve. Du port, s'étendent une multitude de tunnels à même la falaise qui mènent sous les montagnes à une cité magnifique ainsi qu'aux mines les plus profondes. Des cristaux illuminent les rues et maisons des nombreux nains qui y vivent. **1**