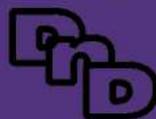


Règles **Avancées** de  
**Donjons & Dragons**®  
Unofficial game adventure

# HORS DES BRUMES



# HORS DES BRUMES

## SCENARIO POUR 3 à 5 PERSONNAGES DE NIVEAU 11-13

### INTRODUCTION :

Cette suite d'aventures se compose de deux quêtes préliminaires: « Visions de l'enfer » qui suivait « On l'appelait le Roi Perdu », nos héros sont exilés sur Ravenloft dont ils n'ont, semble-t-il, aucun moyen de s'échapper. L'action se déroule en Falkovnie, une ancienne dictature militaire de l'Ouest des Terres du Cœur ; le Seigneur Vlad Drakov a été renversé par Gondegal qui est monté sur le trône à sa place, autrefois ennemi des aventuriers parce qu'il a bafoué l'autorité du roi Azoun IV de Cormyr. Puis après avoir défait un Vorlog et détruit une Demiliche, la Baronne sanglante Sylvia Hoermark, les voici en quête d'une possible sortie de ce monde de terreur. Les aventuriers ont fini par rencontrer les Puissances et comprennent mieux ce qui les entoure ; cependant, ils restent prisonniers de Ravenloft. Au cours de ce scénario, ils devront d'abord déjouer les machinations d'un vampire, puis pénétrer une forêt diabolique, affronter les elfes noirs d'Arak et le tout-puissant Pharaon de La Mulhorande pour enfin retrouver leur cher Cormyr. Mais à quel prix ?

### CHAPITRE PREMIER : L'Expérience Interdite

**Résumé.** Les aventuriers ont un espoir de retourner chez eux. Pour cela, ils doivent trouver le chemin qui les mènera aux îles de la Terreur, les Domaines nouvellement formés. En effet, La Mulhorande, vaste empire de l'est de Féerûne, bascule à présent dans les Brumes de Ravenloft et existe simultanément dans les deux mondes. S'ils y parviennent à temps et renversent le processus, ils retrouveront leur patrie. Le Docteur Van Richten connaît certainement un moyen d'atteindre les îles, hélas, il est porté disparu au cours d'une enquête qu'il menait en Larmodie. C'est le conseiller du Baron Von Aubrecker, un ambitieux vampire nosferatu, qui l'a envoyé à la mort sur les traces de Rudolph, le fils du Baron devenu le Cerveau Vivant de Dementlieu. Les aventuriers devront suivre la même piste que Van Richten pour le retrouver, affronter Rudolph von Aubrecker et enfin éliminer le Nosferatu qui convoite le siège du Baron à la tête de la Larmodie.

### Contact

Les aventuriers sont endormis à Draccipetri, le château de Falkovnie où ils ont élu domicile. Les autres, ils s'éveillent, animés d'un étrange pressentiment. L'instinct les fait se rassembler dans la cours du château, alors envahie de brouillard. Leurs pas les dirigent vers les pavés broyés, là où quelques temps plus tôt le Seigneur Vlad Drakov est tombé du donjon et a rendu son dernier soupir. Alors qu'ils sont tout proches, ils sentent leurs genoux faiblir, leurs corps fléchissent et s'allongent sur le pavé froid et humide, mais quelque chose en eux continue à avancer. Ils sont des spectres de lumière, reliés à leurs corps éteints par un fil d'argent. Sans le savoir, ils viennent de pénétrer dans le Plan Astral. Au centre de la zone, une image floue semble les attendre ; il s'agit de Vangerdahast, le magicien personnel du roi Aoun IV de Cormyr, et ils sont très heureux de voir un visage familier, un visage de leur monde.

Vangerdahast leur dit qu'Azoun a mis en œuvre tous ses moyens pour les retrouver. Il lui a demandé de contacter des créatures extraplanaires très puissantes, d'interroger des sages dans tout l'univers, et le mage a fini par les localiser. Hélas, la nature impénétrable de Ravenloft l'empêche d'intervenir autrement que sous forme d'hologramme. Il pensait tout espoir perdu lorsque La Mulhorande, l'empire des sables et des pharaons despotes, a commencé à être attiré par les Puissances, qui se délectaient des ravages de la guerre sainte. Il est désormais impossible pour les habitants de Féerûne de se rendre dans La Mulhorande, car un cyclone de brume très épais gronde tout autour. Cependant, d'après ce que Vangerdahast a appris durant ses recherches, si les aventuriers trouvent où La Mulhorande a échoué, et stoppent la guerre sainte, les Puissances pourraient s'en désintéresser et renvoyer l'empire vers Féerûne, et les aventuriers avec. C'est sans doute leur seule chance de rentrer avant des siècles.

Après l'apparition, les aventuriers se réveillent dans leurs chambres comme si tout n'avait été qu'un rêve. Mais la tentation de rentrer au Cormyr est trop grande pour ne pas en tenir compte. Il leur faut trouver La Mulhorande. Gondegal, le seigneur du fief, leur conseille de voir le Docteur Van Richten, qui vient de quitter Draccipetri pour mener une nouvelle quête, car il connaît bien Ravenloft et saura sans doute qui pourra les guider.

### **La Piste de Van Richten**

Van Richten a fait savoir à Gondegal qu'il pouvait lui laisser des lettres à l'hôtel Bersheim, à la frontière entre la Larmodie et la Falkovnie. Un de ses apprentis y restera, cependant Van Richten risque d'être très occupé par la passionnante enquête qu'il mène, et il n'y répondra pas avant un moment. En se rendant sur place, les aventuriers apprendront de la bouche de Tobias, l'apprenti, que Van Richten a disparu et qu'il est de plus en plus inquiet à son sujet. Il arrive que le Docteur se laisse tellement absorber par une enquête qu'il en oublie tout le reste, mais de toute façon il y a urgence et les aventuriers feraient mieux de se lancer dans la même enquête pour le retrouver.

Tobias sait que Van Richten avait rendez-vous avec le Baron Wilhelm Von Aubrecker, le leader politique de Larmodie. L'homme, bien que très riche et sévère, n'en est pas moins courtois, et il recevra les aventuriers pour ce qui lui paraît un juste motif. Il leur offre de confortables fauteuils dans sa bibliothèque, des liqueurs fines, et les reçoit aux premières heures de la nuit en compagnie de son fils aîné Hendrik et de son conseiller, le chevalier Aaron Pfalzström. Celui-ci semble un homme particulièrement avisé et raffiné, il doit avoir une cinquantaine d'années, des cheveux blancs noués en catogan, deux boucles d'oreilles en or, des traits nobles, et un long manteau bleu brodé de fils d'argent qui dessinent des motifs complexes en arabesques. L'un après l'autre, les trois hommes expliquent ce qu'ils savent du but poursuivi par Van Richten.

Il y a deux ans, Rudolph Von Aubrecker, le plus jeune fils du Baron, a organisé une fête pour son dix-huitième anniversaire, sur sa caravelle, le *Haifisch*. Une tempête a surpris les fêtards en pleine Mer des Douleurs, et le bateau s'est brisé sur des récifs tranchants de la côte. Tous ont péri. Le Baron voulait organiser pour son fils des funérailles dignes de son rang, mais malgré leurs efforts, ses serviteurs n'ont jamais pu repêcher son cadavre, bien qu'ils en aient trouvé beaucoup d'autres. Le Baron a alors réalisé qu'il était peut-être toujours vivant, mais que son accident avait pu lui faire perdre la mémoire, ou l'emmener au loin sur d'autres récifs. Il a engagé beaucoup d'hommes pour partir à sa recherche. L'entreprise se révéla périlleuse, car les enquêteurs disparurent les uns après les autres. Le Baron s'en émut, en effet il ne pouvait retrouver Rudolph mais ces disparitions semblaient confirmer son hypothèse. Il demanda l'aide du Docteur Van Richten, il y a un an, car il était connu comme le meilleur enquêteur au monde. Il eut beau lui offrir beaucoup d'argent, le Docteur refusait obstinément, il déclarait ne s'occuper que d'enquêtes surnaturelles, pas de vulgaires disparitions, et n'était pas intéressé. Les événements prirent une autre tournure quand d'autres agents engagés par le Baron furent retrouvés vidés de leur sang. Un vampire était sûrement impliqué dans l'affaire. Le Baron prévint donc Van Richten qui accepta de revoir ses positions.

En réalité, c'est le chevalier Aaron Pfalzström qui a monté cette histoire. Il se moque bien de ce qu'est devenu Rudolph Von Aubrecker, mais il a compris que ce mystère cachait un piège mortel, et que Van Richten pouvait y tomber et disparaître. Pfalzström est un nosferatu et convoite la place du Baron. Le Docteur Van Richten et sa haine des créatures de la nuit est donc une constante menace pour lui, d'autant qu'il commençait à poser beaucoup de questions à son sujet. Pour susciter l'intérêt du Docteur, il a lui-même assassiné et vidé de leurs sangs quatre malheureux enquêteurs. Van Richten a cru qu'il y avait un lien avec la disparition de Rudolph, et il a foncé tête baissée. Les aventuriers peuvent se rendre compte de la vraie nature du chevalier Pfalzström avant de partir à la recherche de Van Richten, et ils devront alors l'affronter. Comme de toute façon ils seront contraints de se battre contre lui plus tard, ses caractéristiques sont données à la fin du chapitre.

## Le Naufrage

L'enquête des aventuriers commencera probablement avec le lieu du naufrage, c'est leur seule piste. Depuis les récifs de l'accident, on peut voir se dresser, menaçant, le Schloss Mordenheim. Des pluies battantes le détrempent presque à longueur d'année. En haut d'une tour, le laboratoire du professeur Victor Mordenheim est toujours allumé, tel un œil maléfique tapi dans les ténèbres. Il est le seul occupant de cette immense demeure, du moins le seul en pleine possession de ses moyens, les choses qu'il a créées étant pour la plupart de tristes abominations presque incapables de ramper. C'est pourquoi en frappant sur le battant le lourd anneau de fer enserré dans la gueule d'une gargouille, les aventuriers n'obtiendront pas de réponse. Mordenheim est tellement obnubilé par son travail qu'il n'entend même pas le fracas du tonnerre, et ne quitte son laboratoire que lorsqu'il y a contrainte vitale, c'est-à-dire faim ou sommeil. Les aventuriers ne vont sûrement pas baisser les bras à cause d'une porte, qui d'ailleurs n'est pas fermée. Mordenheim craint seulement Adam, et il sait bien que le golem pourrait abattre un mur de pierre d'un seul coup de poing, aussi il ne se soucie guère d'être enfermé dans son manoir.



Presque tout le manoir est laissé à l'abandon, lugubre et vermoulu, car Mordenheim n'a pas mis les pieds dans la plupart des pièces depuis des années. Un fatras de livres, d'antiquités et de matériel scientifique encombre les couloirs, il est impossible de se déplacer discrètement. En entendant du bruit, le professeur Mordenheim se décidera quand même à descendre voir ce qu'il se passe. C'est un homme sec extrêmement calme, aux cheveux gris, aux yeux rougis et cernés par l'excès de travail, et marqué d'une profonde balafre. Il remue à peine les lèvres pour murmurer que les aventuriers sont dans une propriété privée et qu'ils dérangent des travaux de la plus haute importance. Il ajoute qu'il n'y a rien à voler et que le manoir est très dangereux parce qu'il tombe en ruines et contient des expériences hasardeuses. Déjà las d'avoir des contacts, il remonte l'escalier quatre à quatre pour se remettre au travail.

Mordenheim n'a pas essayé d'impressionner les aventuriers, il est vrai que son manoir est plein de créatures hideuses, et que le plancher est prêt à céder par endroit. Les aventuriers peuvent fouiller partout, excepté à l'étage, dans la chambre du professeur, car la porte blindée résistera à toutes les tentatives d'effraction, même magiques. En haut de la porte, on peut tout de même jeter un coup d'œil à l'intérieur grâce à une ouverture à barreaux. Les murs blancs sont mouchetés de moisissures. Le lit à baldaquin est dans un état déplorable, l'étoffe étant tachée de fluides organiques qui répandent une odeur d'ammoniaque très désagréable. Tout autour, un voile transparent ne permet pas de distinguer précisément la forme allongée dans le lit, si ce n'est qu'il s'agit d'une femme, et qu'elle respire bruyamment grâce à un masque relié à une machinerie compliquée, à ses côtés. C'est Elise, la femme du professeur, dans le coma depuis des années, et qui motive toutes ses recherches sur la préservation du corps.

Le reste des trouvailles des aventuriers est laissé à la discrétion du MD. Il devrait susciter des **Tests de Peur ou d'Horreur**, mais pas de combats sérieux ; en tout cas, il laissera penser que Mordenheim est un personnage sérieusement dérangé. S'ils pénètrent dans son laboratoire, les aventuriers le verront penché sur une table d'opération, sur laquelle se trouve sanglé un bras de singe, coupé au niveau du coude. Plusieurs tendons ont été étirés de la blessure et fixés par des clous sur la table. Un haricot contient également des seringues remplies de liquide coloré. Mordenheim appuie dans la paume de la main avec un scalpel et constate qu'elle se referme, puis tente de lui faire manipuler différents objets usuels. A voix haute, il fait le rapport de son expérience, comme s'il était devant un collègue scientifique, et ne répond à aucune invective. Il faut l'agresser pour le faire sortir de ses gonds, et c'est seulement alors qu'il remarquera qu'il n'est pas seul. Il demandera aux aventuriers de sortir, sauf s'ils insistent trop, dans ce cas il comprendra que leur répondre vite est le meilleur moyen d'être débarrassé d'eux. Mordenheim ne craint aucun éclat de colère, il est immortel tant qu'Adam est en vie, et peut très bien recevoir une épée en travers du corps et se relever.

Le visage de Mordenheim reste impassible quand on mentionne le nom d'Aubrecker. Cela lui évoque immédiatement le Baron, qui gouverne la Larmodie, rien de plus. Cependant, il paraît oublier quelque chose ; il ne ment pas délibérément, il a un vrai trou de mémoire. Après ça, il décroche complètement de la conversation. Il lui arrive de répéter tout bas « *Aubrecker, Aubrecker, Aubrecker ?* » et se contente par ailleurs d'acquiescer ou d'opiner du chef. Soudain, il saute de son siège comme un diable hors d'une boîte et se précipite sur des rayonnages de papiers qui encombrant une étagère. Il tire plusieurs dossiers, les compulse rapidement, et finit par mettre le doigt dessus : « *Aubrecker, Rudolph ! Mais bien sûr !* ». Dans le souvenir de Mordenheim, qui est mâtiné de suggestions et de fausses impressions implantées par le Cerveau Vivant, Rudolph Von Aubrecker a été ramené à son laboratoire en vie par un jeune étudiant en médecine, Wilhaven. Ils l'ont soigné tous les deux et ont finalement réussi à le sauver. Wilhaven et lui sont devenus bons amis et un jour, ils se sont enfuis, en volant plusieurs appareils précieux au professeur ; Mordenheim a vaguement essayé de les suivre, puis, ne voulant pas rester éloigné de son laboratoire trop longtemps, il a abandonné, se disant qu'il pourrait refaire des appareils lui-même. Il sait seulement que les deux compères sont allés à Dementlieu, et qu'ils ont sûrement fait escale à Port-à-Lucine, car ils voguaient sur une embarcation légère, et qu'ils avaient des caisses pleines de matériel à revendre. C'est un port cosmopolite, idéal pour écouler ce type de marchandise.

Bien entendu, la réalité est toute autre. Si les aventuriers ont un moyen de détecter les mensonges, ils sauront que Mordenheim pense dire la vérité, mais qu'en fait les mots lui sont dictés par une entité à la force mentale écrasante. Pour savoir ce qu'il s'est passé, il faut soit voler discrètement le dossier à Mordenheim et lire soi-même le rapport d'expérience, soit hypnotiser le professeur et vaincre la domination mentale exercée sur lui. Rudolph Von Aubrecker est mort sur la table d'opération. Mordenheim a jugé l'occasion trop bonne et lui a ouvert la boîte crânienne pour réaliser une expérience sur le cerveau. Il a pu le maintenir en état dans un bain nutritif, et même poursuivre son développement à l'aide d'impulsions électriques. Bien qu'incapable de communiquer, le cerveau était si puissant qu'il pouvait envoyer des émotions à distance. Le dossier s'arrête là car Mordenheim a abandonné les analyses à ce stade, déçu de ne pas pouvoir parler à sa créature. Mais si Mordenheim fait ce récit sous hypnose, il ajoute qu'au lieu de se débarrasser du cerveau comme il aurait dû le faire, il devint son esclave mental, et

multiplia les efforts pour améliorer le bain et le système d'alimentation. Wilhaven, moins intelligent que le professeur, était une cible encore plus facile et le cerveau parvint à le dominer totalement ; quand son aquarium fut parfait, Wilhaven le rangea précautionneusement dans une caisse avec tout le matériel nécessaire à l'entretien, et embarqua pour Dementlieu. Dieu sait ce qu'ils sont devenus.

### **Le Cerveau Vivant**

En arrivant à Port-à-Lucine, les aventuriers ne peuvent plus se reposer correctement, ils font sans cesse des cauchemars. Seuls 75% des sorts seront mémorisés. Chaque matin, ils doivent en plus faire un jet de pourcentage sous leur SAG x3. Ceux qui réussissent ont la conviction qu'une chose essaie de dominer leur esprit, et qu'elle se tapit dans les hangars sur le port, les autres devront jeter 1d6 :

**1-4** : Pas d'effet

**5** : Saignement de nez abondant

**6** : *Oubli*, comme le sort de mage N°2

Découvrir ce qu'il se passe peut prendre un certain temps, il faut surveiller les allées et venues sur le port en journée. Un jet de pourcentage sous l'INT x3 indiquera que les matelots du hangar n°14 non seulement travaillent toute la journée sans faire de pause, mais de plus qu'ils sortent des caisses qu'ils ont rangé une heure plus tôt, et vice versa, c'est-à-dire que leur travail est complètement inutile. S'ils sont interpellés, les matelots se battront maladroitement comme des guerriers N0 et N1. Le hangar est relié à une maisonnette blanche aux volets fermés, dont la peinture bleue s'écaille. C'est un repaire de brigands qui travaillent pour le Cerveau, comme ils l'appellent, mais de leur plein gré parce qu'ils craignent son pouvoir. Ils sont embusqués car le Cerveau a détecté leur présence et les a prévenu par l'intermédiaire d'un matelot dominé.

**BRIGANDS X 5** : De Port-à-Lucine, quatre humains et un nain, classes jumelées Guerriers N5 – Voleurs N9 (classe actuelle). **CF. Annexe 1** ou se référer au *Manuel des Joueurs*.

Dans la maison, on peut trouver des affaires qui appartiennent au docteur Van Richten et que les aventuriers l'ont déjà vu utiliser : son vieux sac fatigué en cuir qui lui sert de trousse de premiers secours, son manteau pourpre en laine... A la cave, un passage secret peut être détecté par quelqu'un qui le cherche activement (1-3 sur 1d6) ou par hasard (1 sur 1d6). Ce passage mène au laboratoire de Rudolph Von Aubrecker ; Wilhaven y traîne constamment mais il est incapable d'agir contre quelqu'un, il sert seulement d'yeux pour son maître. Le Cerveau Vivant a eu tout le temps de se préparer à affronter ses adversaires.

**RUDOLPH VON AUBRECKER, LE CERVEAU VIVANT** : Ses caractéristiques complètes sont données en Annexe 1 ou dans le *BM Appendice 3 – Les Enfants de la Nuit* dans la section des personnalités p. 101.

Le docteur Van Richten est ligoté sur un siège proche de l'aquarium, un casque compliqué couvert de branchements sur la tête. Aubrecker s'est délecté à sonder un être de son intelligence et à siphonner toutes ses connaissances. Il lui faudra 3d12 heures pour retrouver ses esprits.

### **Le Chevalier Vampire**

Van Richten s'est rendu compte au fur et à mesure de son enquête qu'il n'était nullement question de vampires et que le chevalier Pfalzström l'avait roulé. Il apparaît évident que c'est lui le vampire et qu'il faut l'éliminer avant qu'il n'évince le Baron. Un retour en catastrophe en Larmodie s'impose. Les aventuriers arriveront juste à temps pour empêcher un drame.

**CHEVALIER AARON PFALZSTRÖM, NOSFERATU** : Utiliser les caractéristiques de l'annexe 1 ou du nosferatu données dans le *Livre de Campagne* de Ravenloft (boîte de base), mais ajouter les pouvoirs suivants :

- 5 DV (d8) supplémentaires
- Les sorts d'un Nécromancien N°11

- 1d4 **Nécrophages** apparaissent pour le protéger dès qu'il est agressé
- A volonté, il peut utiliser son manteau magique pour lancer le sort *Motif Hypnotique* (Mage 2)
- 9000 PX

**NÉCROPHAGE (x 1d4) :** Cf. **Annexe 1**. AI : LM, CA : 5, Mvt: 12, DV : 4+3, Pv : 35, 23, 32, 28, ThAC0 : 15, # Att : 1, Dégats/Att : 1-4, AS : Absorption d'énergie (1 N°), DS : touché par armes +1 ou sup..

## **CHAPITRE SECOND : Le Clan de Brujamonte**

**Résumé.** Van Richten pense que le clan des Bruja, qui vivent au cœur du Tepest, est le meilleur atout pour voyager à travers les brumes. Ce sont des êtres bons, ce qui est rare sur Ravenloft. Les aventuriers s'y rendent et sont trompés par des esprits des bois maudits, qui essaient de les convaincre d'exterminer les véritables Bruja.

### **La Malédiction des Bruja**

Van Richten a croisé beaucoup de gitans Vistani au cours de ses périples. Ceux-ci sont inhérents à Ravenloft, et en connaissent bien les rouages ; cependant, ils parlent parfois à voix basse des Bruja, des êtres de la nuit encore mieux informés qu'eux. Les Bruja ont sacrifié leur équilibre mental afin d'être omniscients. En effet, ce sont des sorciers dévoués à la divination, et il y a plusieurs siècles, au cours d'une pleine lune, ils allèrent si loin dans leurs recherches que les Puissances les maudirent. En guise de punition pour avoir outrepassé les secrets de ce monde, les Bruja naissent avec une vision précise du jour de leur mort, ce qui les condamne à mener une existence mélancolique et inquiète dans l'attente de ce jour.

Les Bruja habitent au fin fond du *Brujamonte*, le Bois Maudit du Tepest, qui s'étend au sud du Lac Kronov.

Ce bois a une histoire tragique. Il abritait la faune et la flore la plus belle, des chênes centenaires et des plantes magiques rares. L'un des chênes était même si beau et si majestueux qu'il finit par attirer une communauté de druides, qui l'adoraient comme un dieu. Les trois sorcières du Tepest trouvèrent là une occasion rêvée de perpétrer le Mal. Au cours d'un rituel diabolique, elles assassinèrent les cinq druides et les changèrent en arbres tordus, puis insufflèrent au chêne tellement de poison qu'il devint une entité abominable, haineuse de la vie et de la forêt. Les hommes n'osent plus approcher cet endroit depuis des années, on peut donc imaginer ce qu'il est advenu d'un tel endroit où le Mal règne en maître...

Partir pour le Tepest permettra de trouver la Mulhorande d'une part, mais sera aussi une belle occasion de réparer les ravages du Mal. Un héros paladin n'hésitera pas, et plus encore un héros druide, qui verra là une insulte impardonnable contre la nature.

### **Esprits Malicieux**

Le Tepest regorge de créatures mauvaises et stupides, comme des **Trolls** ou des **Gobelins**.

Plusieurs fois, les aventuriers devront en affronter avant de trouver quelque chose d'intéressant. Parfois même, ils tombent sur des camps, des grottes ou des arbres creux géants où vivent nombre de ces monstres, avec des trésors et des carcasses humaines et animales.

Lorsqu'ils auront progressé assez profondément sous le couvert des arbres défigurés de ce domaine maudit, les aventuriers vont ressentir un danger imminent et être envahis par la crainte. Cela est sûrement dû au silence absolu qui tombe soudain, chaque bête et chaque insecte s'étant tu. Les aventuriers se mettent sur leurs gardes, mais peu à peu la crainte s'estompe pour laisser place au soulagement quand ils aperçoivent des lueurs féeriques danser autour des arbres, et qu'ils sentent une délicieuse odeur de menthe fraîche. En fait, leur première impression était justifiée, car ils s'apprêtent à rencontrer les



**Boowrays**, des esprits sylvains amicaux en apparence, mais d'une extrême perfidie au fond de leur cœur noir.

Les Boowrays flottent dans les airs, ils ont la taille d'un petit enfant, arborent de larges sourires satisfaits, et sont vêtus de tuniques vertes qui les font confondre avec leur habitat, tout comme leur chevelure remplacée par un buisson de feuilles de menthe.

- « *Salutations, amis de la forêt. Nous sommes les Bruja, et nous vous attendions. Nos pouvoirs nous ont permis d'anticiper votre venue. Nous acceptons de vous rendre service, à condition que vous nous débarrassiez d'une plaie qui blesse chaque jour la forêt.* »

Les Boowrays mentent, ils connaissent la venue des aventuriers grâce aux pouvoirs divinatoires de la cruelle sorcière qui les a envoyés. Ils sont si sournois qu'ils vont demander aux aventuriers de tuer les véritables Bruja, puis les informeront de leur erreur pour se régaler de leur désarroi. Mais les Boowrays peuvent échouer. Une *Connaissance des Alignements* permet seulement de savoir qu'ils sont Loyaux. En revanche, si le groupe comporte un Rôdeur, celui-ci peut faire un jet de pourcentage sous 3xSAG pour remarquer que les animaux de la forêt semblent détester ces esprits. Un druide a droit au même jet sous 4xSAG.

### Rencontre avec les Bruja

Les Boowrays mènent les aventuriers à une clairière après leur avoir conféré un sortilège d'invisibilité. C'est là qu'ils verront des Bruja pour la première fois, et il est vrai qu'ils sont moins avenants que les Boowrays. Les Bruja ressemblent à des humains bossus, ils ont la peau couverte de verrues et de sillons galeux. Leurs traits sont grossiers, leurs grosses dents jaunes et noires dépassent de leur bouche, et leurs yeux laiteux semblent aveugles. Ils sont vêtus de haillons et s'appuient sur des bâtons noueux. L'un des êtres et à califourchon sur un tronc abattu et pourri, il arrache de ses mains griffues de grands morceaux d'écorce recouverts de champignons et les enfourne goulûment. L'autre est à genoux devant la carcasse d'un cerf déjà grouillant de vers, dont il dévore des quartiers à belles dents. Un druide à cette vue comprendra immédiatement que les Bruja respectent le cycle de la nature et ne font que manger des choses en décomposition. Cependant, les Boowrays qui accompagnent les aventuriers insistent sur l'aspect dégoûtant de ce festin et les enjoignent d'attaquer.

Les Boowrays ne vivent que pour inspirer le Mal, c'est pourquoi chaque acte commis sous leurs conseils maléfiques nécessite un Test des Puissances de Ravenloft avec un malus de 5%. S'ils voient que leur cible hésite, ils peuvent utiliser un sort de *Suggestion* (une fois par jour) mais ils répugnent à l'employer car dans ce cas la cible est innocente (et ne fait pas de Test).

Dès qu'un aventurier posera un pied dans la clairière, les deux Bruja cesseront de manger et tourneront la tête vers lui, bien qu'il soit toujours invisible. S'il avance encore, les Bruja lui crieront qu'il a été abusé et qu'il va commettre un acte irréparable. En dernier recours, ils se changent en **Loups Noirs** tous les deux et attaquent (cf. Annexe 1, caractéristiques d'un **Worg** dans le Bestiaire Monstrueux, p. 176).

Si les aventuriers ont attaqué les Bruja, les Boowrays se mettront à rire et s'enfuiront. D'autres Bruja accourent et tenteront, navrés, d'expliquer la situation (tous les personnages perdent 1 point de CHA, et les druides et rôdeurs ne peuvent plus utiliser de magie pendant 1d4 jours). Sinon, les Boowrays finiront par se retourner contre les aventuriers récalcitrants.

**BOOWRAYS (3d4)** : CA 2, ThAC0 17, DV 4, #Att. 1 (morsure 1d4), invisibles dès qu'ils combattent (donnant un malus de 4 au toucher), arme +1 pour toucher, immunisés à tous les sorts affectant l'esprit, tués par le sort *Dissipation du Mal*, cherchent à fuir grâce à leur invisibilité, 1400 PX.

Il est peu probable que les aventuriers puissent tuer un seul des esprits, car ceux-ci fuient rapidement en raison de leur petite taille, et échappent d'autant plus efficacement à un groupe non équipé pour détecter

l'invisible. D'ailleurs, les Bruja ne chercheront même pas à les poursuivre ; ils diront que la forêt regorge de ces détestables petites vermines, et que d'autres viendront de toute façon.

### **La Quête des Druides**

Les Bruja savent comment atteindre la Mulhorande. Il existe un passage dans les Terres du Cœur qui mène à cette île au milieu des Brumes. Ce passage est dissimulé dans les profondeurs de la terre, au royaume d'Arak. Grâce à leurs pouvoirs, ils peuvent envelopper les aventuriers dans la brume et les transporter là-bas instantanément. Cependant, ils ont un service à leur demander. Ils ne sont pas obligés d'accepter s'ils n'ont pas attaqué les Bruja tout à l'heure, et s'ils l'ont fait, alors ce sera le prix à payer pour la téléportation en Arak. Quoi qu'il en soit, un druide acceptant cette mission gagnera 20000 PX.

Les Boowrays sont aux ordres d'une chose blasphématoire, une sorcière spectrale nommée Erszebeth. Tant qu'elle vivra, la nature saine n'aura plus ses droits dans cette partie du monde, et elle continuera de dégénérer et de donner naissance à toutes sortes d'abominations. Les aventuriers doivent la combattre et délivrer de leur maléfice les cinq druides de jadis qui vénéraient le chêne centenaire. Si on demande aux Bruja pourquoi ils ne s'attaquent pas eux-même à Erszebeth, ils expliqueront qu'ils ne peuvent qu'échouer, puisque chacun voit sa mort confronté à l'horrible sorcière.

Les Bruja peuvent indiquer aux aventuriers un sentier qui s'enfonce dans une partie marécageuse de la forêt, et traverse successivement cinq clairières qui servent de sépulture aux cinq druides. Les Bruja leur confient aussi des parchemins : lorsqu'ils sont lus en présence d'un arbre renfermant une âme, celle-ci est libérée.

#### **1. Première clairière**

Au milieu se dresse un tilleul. Les racines forment une cavité dans laquelle un humain de taille normale peut pénétrer. On y trouve une sorte de pieu très aiguë en charbon de bois. Quand le parchemin est utilisé, un druide fantomatique apparaît :

- « *Je ne trouverai pas le repos avant que la Forêt n'ait frappé trois fois à mon huis.* »

Pour délivrer le druide, il faut frapper trois fois le tronc du tilleul à l'aide d'un *Bâton des Grandes Forêts* (il s'en trouve un dans la cinquième clairière).

#### **2. Seconde clairière**

Au milieu se dresse un platane. Les racines forment une cavité dans laquelle un humain de taille normale peut pénétrer. On y trouve une paire de *Bottes aux Pas Multiples* (voir GdM p. 185, celles-ci laissent des traces de Satyre, de Lutin, de Lapin ou de Gobelin). Quand le parchemin est utilisé, un druide fantomatique apparaît :

- « *Je ne trouverai pas le repos tant que le tronc desséché que j'habite ne pleure mon départ.* »

Pour délivrer le druide, il faut verser sur le tronc du platane une fiole d'eau de pluie (il s'en trouve une dans la quatrième clairière).

#### **3. Troisième clairière**

Au milieu se dresse un orme. Les racines forment une cavité dans laquelle un humain de taille normale peut pénétrer. On y trouve une longue tige de métal glacée ; il s'agit d'une *Baguette de Foudre*. Quand le parchemin est utilisé, un **Vampire Elfe** apparaît :

« *Je ne trouverai jamais le repos, car la haine a envahi mon cœur !* »

**VAMPIRE, Elfe** : (âge 417, voir Annexe 1 ou BM Ravenloft p. 54) CA 2, ThAC0 9 (3), DV 11 (53 PV), #Att. 1 (épée 1d10 – bonus de 1 au toucher et 3 aux dégâts, arc 1d6+2 car flèches d'os +2, bonus de +6 à la ThAC0

quand il utilise l'arc), toucher absorbe 2 points de CHA (nécessite un jet d'attaque normal), jet de sauvegarde contre la Paralyse au début de la rencontre à cause de l'aura de peur (ceux qui échouent avec un 1 naturel meurent de peur sur le coup) ou immobilisation pendant 1d4 rounds après que la créature soit hors de vue, arme +1 pour toucher, régénère 2 PV/rd, immunités propres aux morts-vivants, non affecté par la lumière, blessé par la sève fraîche (2d4) et bloqué par une ligne de pétales de fleurs, RM 15%, 7000 PX.

Ce vampire ne peut quitter la clairière, mais tant que l'âme du druide n'est pas délivrée, il se relèvera 1d6 rounds après être tombé à 0 PV, en pleine santé. Pour délivrer le druide, il faut lui planter dans le cœur un pieu de charbon de bois et le décapiter (il s'en trouve un dans la première clairière).

#### 4. Quatrième clairière

Au milieu se dresse un noyer. Les racines forment une cavité dans laquelle un humain de taille normale peut pénétrer. On y trouve une petite fiole d'eau pure. Quand le parchemin est utilisé, un druide fantomatique apparaît :

« *Je ne trouverai pas le repos avant que les dieux ne fassent éclater ma prison.* »

Pour délivrer le druide, il faut invoquer la foudre sur le noyer à l'aide d'une *Baguette de Foudre* (il s'en trouve une dans la troisième clairière).

#### 5. Cinquième clairière

Au milieu se dresse un chêne. Les racines forment une cavité dans laquelle un humain de taille normale peut pénétrer. On y trouve un bâton d'if ferré de bronze, qui est un *Bâton des Grandes Forêts*. Quand le parchemin est utilisé, un druide fantomatique apparaît :

- « *Je ne trouverai pas le repos avant qu'un lutin n'ait grimpé à ma cime pour y cueillir un gland d'or.* »

En effet, le gland de la cime est d'or, mais quiconque essaie de grimper au tronc fera une lourde chute sur le dos arrivé à mi-hauteur. Pour délivrer le druide, il faut enfilet des *Bottes aux Pas Multiples*, choisir les pas de lutin et entreprendre l'ascension (il s'en trouve une paire dans la deuxième clairière).

#### 6. La cruelle Erszabeth

Dès que les aventuriers ont rempli les demandes des druides, la clairière dans laquelle ils se trouvent s'emplit de brouillard. La sorcière apparaît entourée de nombreux serviteurs, notamment les malheureux qui ont été changés en **Spectres** à son contact (2d6) ainsi que 1d4 **Feux-Follets** et son familier, un **Chat de Minuit**. Le chat et la sorcière sont en retraits, ils utilisent leurs pouvoirs mais ne se lancent pas en mêlée tant qu'ils ont des serviteurs comme boucliers. Les Bruja embusqués vont tenter à un moment d'intervenir, mais la sorcière les foudroie tous à l'aide de sortilèges mortels.

ERSZEBETH, SORCIERE SPECTRALE (Verte) : CA -2, ThAC0 11 (8), DV 9 (41 PV), #Att. 1 (toucher 1d8, +3 au toucher et +6 aux dégâts), le toucher absorbe deux niveaux d'expérience, immunités propres aux morts-vivants, arme +1 pour toucher, l'eau bénite inflige 2d4, un sort de *Rappel à la Vie* la tue, RM 35%, 7000 PX.

CHAT DE MINUIT : CA 4, ThAC0 17, DV 3+6 (22 PV), #Att. 2 (griffes 1d2x2 – x4 si les deux premières touchent car griffes arrières), peuvent sauter sur place à trois mètres de haut ou bondir vers l'avant avec élan sur sept mètres, peut lancer autant de malédictions qu'il le désire, mineures voire mortelles s'il est réduit à 5 PV, si un adversaire est au sol le chat lui saute sur la poitrine et absorbe par un baiser son énergie vitale (jet de sauvegarde contre les Souffles ou la victime ne peut plus être soignée, employer des sorts ou des habiletés magiques, guérir d'une maladie ou éviter une malédiction tant qu'elle ne meure pas ou bien le chat), RM 25%, 1400 PX.

Quand le combat s'achève, l'un des Bruja, métamorphosé en renard, vit encore mais gît gravement blessé. Il dit aux aventuriers qu'il connaissait sa fin et qu'il ne pouvait échapper à son destin, et dans un dernier souffle les envoie au pays d'Arak.

Les Bruja ont confié aux aventuriers une sorte de fétiche, un crâne de rat dans les orbites duquel sont fixées de fines baguettes, à l'aide de tiges végétales tressées. Cet objet leur permettra de connaître la direction du passage vers la Mulhorande une fois qu'ils seront sous terre. En effet, Arak est un désert en surface, et ses habitants haïssent le soleil...

## **CHAPITRE TROISIEME : Les Enfants de Lolth**

**Résumé.** Les aventuriers rencontrent une communauté inhospitalière de duergars qui leur conseille de traiter avec les drows en terme d'affaires pour avoir une chance de survivre. Afin d'atteindre le portail qui mène à la Mulhorande, ils auront donc le choix entre éliminer le clergé de Lolth et sa supérieure vampire, ou détruire la liche malfaisante qui explore l'autre côté et tente d'importer les cultes pharaoniques dans le monde des Profondeurs.

### **Embuscade**

Les aventuriers ont été transportés en surface de l'Arak. Le pays n'est qu'une morne succession de pics de basalte déchiquetés et de vallées abruptes où hurlent des vents violents. A en croire leur fétiche, la suite de leur périple les mène tout droit vers le centre de la terre, et ils ne tarderont pas à trouver une grotte qui plonge dans ses insondables profondeurs. Après une traîtresse pente rocailleuse, et une pente plus douce de quelques centaines de mètres, ils seront dans l'obscurité la plus totale s'ils n'ont pas les moyens de faire un feu. Il est impossible de fabriquer une torche avec les matériaux de la surface, exclusivement minéraux, car rien ne pousse à la surface de l'Arak. Tandis qu'ils parviennent à un carrefour souterrain, ils sont attaqués par une bande de **Duergars** embusqués.

**DUERGARS x 2d6** : CA 4 (cotte de mailles), ThAC0 19, DV 1+2, #Att. 1 (hachette 1d6), pénalité de -2 aux jets de surprise, immunisés contre le Poison, la Paralyse, les sorts de l'école Illusions /Fantasmes, jet de sauvegarde contre les Sorts à +4, capacité innée d'*Agrandissement* et d'*Invisibilité* comme un mage de niveau identique à leurs points de vie, 420 PX.

**DUERGARS, sergents x 4** : CA 3 (armure à bandes), ThAC0 17, DV 2+4, #Att. 1 (arbalète légère 1d4 ou au contact marteau de guerre 1d4+1), mêmes habiletés que ci-dessus, montés sur stideurs, 650 PX.

**DUERGAR, général** : CA 0 (armure de plates complète), ThAC0 15, DV 4+8 (27 PV), #Att. 2 (arbalète lourde 1d6 ou au contact épée courte +1 pour 1d6+1), mêmes habiletés que les autres Duergars, 1400 PX.

**STIDEURS, tarentules géantes x 4** : Montures des sergents duergars, CA 4, ThAC0 17, DV 4, #Att. 1 (morsure 1d8), *Patte d'Araignée*, peut engluer son adversaire en réussissant une attaque contre CA 10 (ajustements de DEX) et dans ce cas touche automatiquement chaque round jusqu'à ce que l'adversaire ait réussi un jet d'1d20 sous DEX ou FOR avec pénalité de -10, peut bondir de 8 mètres vers l'avant (charge), 120 PX.

Dès que les duergars ont perdu la moitié de leurs effectifs ou bien leur général, ils se rendent et implorent la clémence des aventuriers. Ils se rendent compte qu'ils sont plus faibles et ne veulent pas risquer d'achever une existence déjà précaire. En remerciement, ils offrent aux aventuriers une arbalète magique (*lourde, de précision +3*), une cassette renfermant 500 pièces d'or, un bâton druidique pouvant créer chaque jour 2d4 *Baies Magiques* (comme le sort de prêtre de second niveau) et une *Cruche d'Eau Infinie*. Les duergars sont curieux de savoir ce que des humains font en Arak. Ils s'esclafferont si les aventuriers prétendent pouvoir atteindre le passage vers la Mulhorande.

En interrogeant les duergars, les aventuriers apprendront que les drows, maîtres de l'Arak, ont mis la main sur le portail magique qui conduit au pays des sables, et l'étudient jour et nuit. La chose qui dirige les

opérations est une abomination morte-vivante, un mage liche. Bien entendu, ils n'ont aucune chance d'arriver vivants jusque là, car il leur faudrait traverser une ville drow remplie de soldats expérimentés et de prêtresses folles furieuses. Cependant, ils ont une chance de tirer leur épingle du jeu : le mage mort-vivant se passionne pour les religions de la Mulhorande, ce qui est vu d'un très mauvais œil par le clergé de Lolth, les prêtresses omnipotentes des elfes noirs. Celles-ci parcourent donc les Profondeurs à la recherche d'un champion, un tueur à gages qui ne serait pas un drow et pourrait se charger à leur place de détruire la liche. Comme les aventuriers ont l'air puissants, ils pourraient peut-être se charger de ce travail. Il leur suffirait de se rendre à un point de rendez-vous indiqué par les duergars, auquel les prêtresses viendront les retrouver sous peu.

Il est toujours bon d'avoir des alliés, même les instables duergars, dans un environnement aussi hostile. Si les aventuriers ont eu la stupidité de les massacrer jusqu'aux derniers en guise de représailles, non seulement ils effectueront un *Test des Puissances* de Ravenloft, mais en outre ils se retrouvent seuls face aux portes de Kalam'Sh, la puissante cité drow de ces souterrains, et devront s'y frayer un chemin par la force (ignorer les paragraphes suivants dans ce cas, au MD de décider des forces en présence).

### L'Entrée à Kalam'Sh

Une fois par jour, six prêtresses passent au lieu dit pour voir ce que les duergars leur ont trouvé. Ils ont un accord avec elles qui est leur seule chance de ne pas finir esclaves.

Dans la civilisation drow, les femelles, et à plus forte raison les prêtresses, sont considérées comme l'élite, c'est pourquoi elles seront très dubitatives quant aux chances des aventuriers de s'acquitter de leur mission si leur groupe compte plus de mâles que de femelles. Dans ce cas, elles les mettent à l'épreuve en conjurant 1d4+2 **Driders**, c'est-à-dire des êtres rejetés par la communauté des elfes noirs qui ont le torse et la tête d'un drow, et l'abdomen et les pattes d'une araignée géante, victimes des caprices de leur déesse Lolth.

DRIDERS (1d4+2) : CA 3, ThAC0 13, DV 6+6, #Att. 1 (morsure 1d4, arc 1d6, épée 1d8), la morsure paralyse 1d2 tours si le Js contre Poison est raté, talents d'un mage N7, RM 15%, 3000 PX.

Même s'ils sont victorieux, les mâles qui ont réchappé aux driders seront toujours méprisés par les prêtresses. Celles-ci proposent de conduire le groupe à travers Kalam'Sh, en les faisant passer pour des esclaves qui viennent d'être capturés, jusqu'au temple de Lolth.

Kalam'Sh est une ville drow secondaire en taille, avec ses 2.000 habitants sans compter les esclaves, mais son clergé lui donne un rôle de première importance car il compte dans ses rangs Matrone Parsalz, une horrible créature vampire qui fait partie des six Anciens à avoir fondé l'Arak. On dit des drows vampires qu'ils ont reçu le *Baiser de Lolth* et qu'ils sont les élus de la déesse. Kalam'Sh est faiblement éclairée par de gigantesques cristaux de roche luminescente, dressés sur des piédestaux de métal noir finement ouvragés. Au centre se trouve la fosse aux driders, un abîme noir dans lequel sont plongés les elfes noirs ayant déçu leur maison, habité en contrebas par des dizaines des êtres arachnéens qui les dévorent sans pitié, rendus à moitié fous par la vie éternelle dans leurs sombres cavernes. Les esclaves sont pour la plupart des **Troglodytes** (voir BM p. 285), ils sont traités comme des animaux et menés en colonnes de huit à douze individus, portant des chaînes aux poignets et au cou. Parfois, on aperçoit aussi des processions d'**Illithids** (voir BM p. 101), qui sont des émissaires du Domaine souterrain des Indulines. Conduits par les prêtresses, les aventuriers aussi sont désarmés et enchaînés, leur matériel est porté au temple de Lolth où il leur sera restitué.

Le Grand Temple de Lolth, pareil à un mausolée, est une merveille d'architecture ; il est octogonal, mesure cinq mètres de haut et vingt de large, taillé dans un marbre rougeâtre au toucher glacial. A l'extérieur, il est tout entouré de colonnes fusiformes au fût crénelé, le long desquelles sont sculptées de nombreuses araignées. L'intérieur est plus somptueux encore, il est éclairé par quatre crânes d'elfes qui se consomment en permanence dans un brasero magique verdâtre. Il est impossible d'augmenter la lumière car les vampires drows la haïssent et y sont particulièrement sensibles, c'est pourquoi Lolth veille sur le temple et

protège sa championne en annihilant toute tentative de sort de lumière (comme *Rayon de Soleil* ou *Lumière Continuelle*) qui provoquera les effets suivants :

(1d100)

**1-45** le sort ne fonctionne pas, aucun effet secondaire notoire

**46-70** le lanceur est frappé par un éclair rouge dont les dégâts sont (niveau du sort) x7

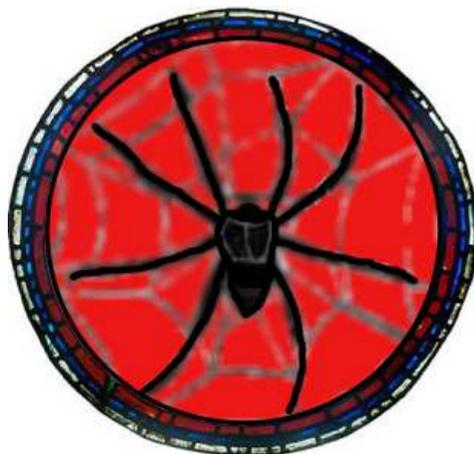
**71-85** le lanceur et tous ses alliés sont frappés du sort *Mauvais Œil* sans jet de sauvegarde

**86-99** Lolth conjure 4d4 **Araignées Géantes** et 1d6 **Araignées Eclipsantes** pour punir les blasphémateurs

**100** le lanceur est réduit instantanément en poussière, sans jet de sauvegarde

Note au DM : les objets magiques tels qu'une *Lame Soleil* seront simplement désactivés en pénétrant dans le temple.

Un mur sur deux comporte un vitrail rond, rouge sang, au centre duquel est figurée une araignée noire. Les autres murs sont décorés d'arabesques d'or fin et un bouquet de roses blanches y est suspendu la tête en bas ; ce sont des *Roses Sanglantes* (Cf. *Annexe 1*) dont le contact sournois aspire les fluides vitaux et colore les pétales. Au fond du temple, en guise d'autel, gît le tombeau de *Matrone Parsalz*, somptueux ouvrage d'obsidienne rehaussé d'or sur lequel des scènes de l'histoire des drows d'Arak sont figurées. Le couvercle ne semble pas épais, c'est une plaque d'or martelé en haut de laquelle le visage de *Parsalz* apparaît en bas-relief. Tout le fond du sarcophage est tapissé d'un épais coussin de fils d'araignées enchevêtrés, qui dépasse tout autour du couvercle.



Les six prêtresses ordonnent aux aventuriers de s'agenouiller tandis qu'elles réveillent *Parsalz*. Deux d'entre elles soulèvent précautionneusement le couvercle et le déposent à côté de la tombe, puis à l'aide de dagues courbes et s'entaillent le poignet et laissent leur sang dégouliner sur la dépouille mortuaire. Bientôt une main griffue agrippe le rebord du tombeau, puis la silhouette hideuse de *Parsalz* se dresse, menaçante. La pénombre permet difficilement de distinguer son corps maigre et desséché, ou son crâne flétri complètement chauve, cependant ses yeux rouges brillent fortement et ses longs crocs étincelants éclairent la face canine de la bête. *Parsalz* émet un grognement animal, avant qu'une troisième prêtresse ne lui passe un manteau cérémoniel. Le vampire commence alors à se métamorphoser, sa chair retrouve un aspect vivant, son visage s'adoucit en beauté fatale, ses cheveux se mettent à pousser à une vitesse ahurissante jusqu'à toucher le sol. Tous ceux qui assistent à la métamorphose doivent faire un *Test d'Horreur*.

Devant ce miracle, toutes les prêtresses tombent à genoux :

- « Ô, orgueil de *Lolth*, immortelle reine de la nuit, pardonne-nous d'avoir troublé ton sommeil. Nous demandons ta bénédiction pour accomplir la volonté de notre Déesse bien aimée. Voici les étrangers que nous avons choisis afin de châtier *Shaydarin*, l'impudent mâle qui bafoue ton autorité et celle de *Lolth*. »

Faisant mine d'ignorer ses prêtresses, *Parsalz* s'adresse directement aux aventuriers :

- « Je lis dans vos esprits que vous êtes venus pour emprunter le Portail. Cela vous sera accordé si vous menez à bien votre mission. *Shaydarin* a osé étudier des cultes étrangers dans le propre bastion de *Lolth* ! Ses quartiers se trouvent à la pointe Sud de *Kalam'Sh*. Trouvez-le et détruisez-le. Cet acte devrait fermer le Portail, car les pouvoirs de *Shaydarin* le maintiennent ouvert, mais revenez ici avec des preuves de votre succès et j'utiliserai ma propre magie pour l'ouvrir de nouveau. N'échouez pas. »

Leur matériel est restitué aux aventuriers. Ils pourraient avoir l'audace d'attaquer les prêtresses et Matrone Parsalz, mais ils ne connaissent pas les moyens de détruire un vampire drow pour l'instant, et ne sont pas équipés pour, ce serait par conséquent du suicide. Ils auront peut-être l'occasion plus tard, c'est pourquoi leurs caractéristiques sont données plus loin.

### **Le Portail :**

Les aventuriers sont escortés par les prêtresses jusqu'à un lieu isolé où ils ne risquent plus de rencontrer d'elfes jusqu'au laboratoire de Shaydarin. Pour ne pas compromettre le clergé, ils doivent continuer seuls. A cet endroit, ils retrouveront des prêtresses dans deux heures au plus, pour les raccompagner jusqu'au temple. Au-delà, ils seront considérés comme morts.

Shaydarin est installé au fond d'une carrière avec ses quatre apprentis, des mages drows de niveau 9. Il est facile de les observer discrètement en se postant en haut de la carrière derrière un amas rocheux, même si en réalité Shaydarin détecte leur présence à la seconde où ils arrivent. Les apprentis vont et viennent en transportant divers objets, vêtus d'amples toges pourpres à capuchon. Ils entreposent et étiquettent soigneusement des dizaines de bas-reliefs, de statuettes représentant Anubis, Osiris, Horus ou Thot, et des textes anciens gravés sur la pierre. Shaydarin lance des incantations sur le Portail, une sorte de vortex en forme d'œil, d'un bleu incandescent. L'aspect de la liche est répugnant, elle porte un manteau noir et or rongé par les vers, au col de fourrure blanche usé, de nombreux bijoux qui ont perdu depuis longtemps leur éclat, et son squelette où la chair se fait rare est parcouru par un tapis grouillant de veuves noires. Les araignées sont dressées pour mordre tout ce qui bouge, y compris Shaydarin, mais il s'en moque bien car sa chair momifiée ne peut être percée par les arachnides. En revanche, aucun apprenti ne s'approche de lui, sachant bien ce qui l'attend. Tous ceux qui aperçoivent Shaydarin doivent faire un *Test de d'Horreur* et risquent bien de donner l'alarme.

La liche préférera discuter avant de se lancer dans un combat. Elle a d'ailleurs des choses très intéressantes à dire :

- « *Vous êtes ceux que la vieille Parsalz envoie pour m'assassiner. Vous devez être fous pour vous fier à une créature aussi vile. Si vous me tuez, vous ne pourrez pas emprunter le Portail.* »

- « [Réplique des aventuriers] »

- « *Peut-être a-t-elle promis de vous envoyer dans le Portail une fois votre mission accomplie, mais sachez qu'elle a besoin de sang frais pour un sort d'une telle ampleur, et elle ne se donnera sans doute pas la peine d'aller le chercher très loin.* » [La liche se fend d'un sourire diabolique si elle voit que ses propos font mouche] « *Vous voilà pris au piège, d'autant que vous ignorez comment vaincre une Elue de Lolth telle que Parsalz. Je connais ce secret, et si vous m'aidez à la vaincre, je vous autoriserai à utiliser mon portail. Lolth sera convaincue que je mérite son respect, et je deviendrai aussi puissant que les six Anciens.* »

Les aventuriers font devoir se fier à leur seul instinct pour décider avec laquelle des deux créatures diaboliques ils vont s'allier. Ils peuvent même éventuellement détruire les deux s'ils ont un prêtre qui connaît le sort *Portail* ou un mage qui maîtrise le *Seuil*, ces deux sortilèges permettant de rouvrir le passage.

Le plan de la liche est le suivant : elle leur fournit deux de ses dents, pour prouver aux prêtresses qu'ils l'ont tuée. Ils se rendent au temple de Parsalz, discrètement suivis par les apprentis de Shaydarin. Là-bas, ils attaquent par surprise la Matrone vampire, et alors qu'elle vacille sous leurs coups, les apprentis sortent de l'ombre et font le nécessaire pour lui porter le coup de grâce. Si les aventuriers préfèrent affronter la liche, voici ses caractéristiques :

**APPRENTIS, DROWS MAGES X 4** : N°9, Cf Annexe 1 ou utiliser les informations sur les drows du Bestiaire Monstrueux, page 84, ils ont une CA de 2 grâce aux robes *Piwafwi*, et 7d4 PV ; les apprentis rapportent 2000 PX et 1d4 parchemins de sorts déterminés aléatoirement.

Xundus - Apprenti 1 : Sorts : 4/4/3/2/1 : Aura magique de Nystul, Charme-personnes, Chute de plume, Escalade d'araignée, Nuage puant, invisibilité, Force, Localisation d'objets, Protection contre le mal sur 3 mètres, Paralyse, Extension I, Mur de force, Moyen mnémonique de Rary

Taldinyon - Apprenti 2 : Sorts : 4/4/3/2/1 : Détection de la magie, Ecriture, Escalade d'araignée, Identification, Nuage puant, Or des fous, Oubli, Peur, Langues, Invocation de monstre I, Force fantasmagorique, Désenvoûtement, Effroi, Cône de froid.

Duagloth - Apprenti 3 : Sorts : 4/4/3/2/1 : Poigne électrique, Poussée, Projectile magique, Message, Rayon d'affaiblissement, Toile d'araignée, Lévitiation, Fracasement, Force fantasmagorique, Foudre, Intermittence, Excavation, Maladresse, Main d'interposition de Bigby.

Lesonar - Apprenti 4 : Sorts : 4/4/3/2/1 : Lecture de la magie, Fermeture, Compréhension des langues, Détection de la magie, Nuage puant, Or des fous, Oubli, Peur, Langues, Protection contre les projectiles normaux, Rapidité, Terrain hallucinatoire, Porte dimensionnelle, Mur de fer.

SHAYDARIN, LICHE DROW : (Mage, cf Annexe 1) CA -8 (bracelets de défense CA 2), ThAC0 9 (5), DV 19 (66 PV), #Att. 1 (toucher 1d10), le toucher paralyse si un jet de sauvegarde est raté, aussi longtemps que la victime n'a pas reçu une *Dissipation de la Magie*, immunisé à la *Métamorphose*, l'*Affaiblissement*, la *Débilité Mentale*, le froid, l'électricité, la mort, le *Sommeil*, les charmes, habiletés naturelles de *Lumières Dansantes*, *Lueur Féerique*, *Ténèbres*, *Lévitiation* et *Connaissance des Alignements* une fois par jour, sorts de mage N19 (Nécromancien), possède et utilise un *Bâton de Foudre et Tonnerre*, une *Baguette de Négation* et une *Dague du Malheur* qui inflige 1d4+4 pts de dégâts et absorbe 1d2 niveaux d'expérience si la cible rate un jet de sauvegarde contre la Mort (utilisable par des personnages mauvais seulement), RM 88%, 22000 PX.

A moins d'être anéanti, le manteau vivant d'araignées qui recouvre Shaydarin agit comme une *Fatalité Rampante* (voir sorts de Prêtre, Septième Niveau), à la différence qu'elle reste toujours centrée sur la liche, avec un diamètre de deux mètres. Si les aventuriers viennent à bout du mort-vivant, les arachnides se disperseront aussitôt, inoffensifs. Sur le corps de Shaydarin, ils trouveront deux anneaux, un *Anneau de Subsistance* et un simple anneau d'or, du moins en apparence. Celui-ci résistera à tout essai de *Détection de la Magie*, d'*Identification* et assimilés. En réalité, il s'agit du phylactère de Shaydarin, et tout être qui le porte sera habité par l'âme de la liche, cherchera un moyen de s'isoler, puis son corps prendra l'apparence du drow mort-vivant (il est impossible de ressusciter le malheureux qui a fait les frais de l'anneau). Shaydarin est plutôt rancunier, et il se fera une joie de mettre le Cormyr à feu et à sang si les aventuriers ont eu la bêtise de ramener l'anneau dans leur monde et de le vendre là-bas à un marchand. Rien ne peut détruire l'anneau magique, sauf un *Marteau des Nains +5* réalisé par des maîtres nains et un de leurs prêtres, spécialement pour l'occasion.

Comme la carrière est déserte, les aventuriers ont tout loisir de l'explorer. En lançant un simple sort d'*Identification*, ils découvrent que trois objets peuvent leur servir :

- un *Collier Ousekh*, large bijou d'or incrusté de rubis et de saphirs dessinant des fleurs, qui immunise son porteur contre la maladie des momies même les plus puissantes (mais ne guérit pas une personne déjà atteinte)
- une croix *Ankh* agissant comme un *Sceptre de Résurrection* à neuf charges
- un *Masque Mortuaire* d'or à travers lequel on a une *Vision Réelle* permanente

### Le Parfum des Roses

Les aventuriers retournent au temple. S'ils ont accompli leur mission et ne veulent pas se frotter à Parsalz, celle-ci leur dira que le contrat est rempli, et se téléportera avec eux devant le Portail fermé. Puis elle lèvera sa main vers les aventuriers, qui seront alors pris de convulsions et de douleurs atroces, sans pouvoir

réagir. Un filet de sang s'échappe de leur bouche et flotte vers Parsalz, en transe. Chacun d'eux perd 1d4 niveaux d'expérience, et 10d4 PV qui ne seront récupérés qu'avec un sort de *Restitution*. Quand elle s'arrête, le Portail est ouvert et aspire les aventuriers vers la Mulhorande.

Les aventuriers ont peut-être eu l'audace de s'allier à Shaydarin ; dans ce cas, ils vont devoir éliminer Parsalz et ses prêtresses :

PRETRESSES DE LOLTH X 4 : Utiliser les caractéristiques en Annexe 1 ou des drows fournies dans le BM p. 84, avec les habiletés de prêtresse Niveau 12, +4 DV, et 3000 PX chacune.

PARSALZ : Vampire drow, âge 537, CA 0, ThAC0 7, DV 13 (65 PV), attaque soit avec deux dagues d'adamantine 5 fois pour 2 rounds avec une ThAC0 de 3 et 1d4+6 pts de dégâts, soit par la *Caresse de Lolth* deux fois par round avec une ThAC0 non modifiée et 1d6+4 points de dégâts (les PV sont transférés au vampire ; 4 PV sont perdus de manière permanente par la cible ou jusqu'à ce qu'elle reçoive le sort de *Guérison*), habiletés innées (N13) de *Ténèbres*, *Ténèbres Continuelles*, *Lévitacion*, *Connaissance des Alignements*, *Détection de la Magie* et *Suggestion* une fois par jour, aura de terreur avec jet de sauvegarde contre les Sorts à -4, armes +2 pour toucher, contrôlera toute araignée invoquée contre elle, non affectée par l'eau bénite mais seulement l'eau puisée à une cascade (2d4), régénère 3PV/rd, peut une fois durant le combat générer un tourbillon de pétales de *Roses Sanglantes* qui affectera aussi ses prêtresses pour 4d4 pts d. et un saignement d'1d4 aux rounds subséquents sauf potion ou sort de soins, lorsqu'elle n'a plus de PV, se change en Vapeur Empoisonnée (Js contre Poison ou 2d6 pts d.) pour se régénérer et devient alors invulnérable, RM 50 %, 21000 PX.



Note au DM : durant l'affrontement, il y a 20% de chances tous les 6 rounds que 1d4 nouvelles prêtresses arrivent au temple et se jettent dans la mêlée.

Au cours du combat, les apprentis de Shaydarin ont préparé la destruction du vampire : ils ont tracé sur le sol un cercle de cristaux de sel infranchissable par Parsalz même sous forme de vapeur. Puis quand toutes les prêtresses ont été neutralisées et que Parsalz a pris sa forme gazeuse, ils tendent des fils d'argent de part et d'autre du cercle, et y empêtrent le vampire, qui retrouve sa forme de cadavre putréfié en vociférant. Une fois qu'elle est complètement immobile, ils lui enfoncent un cristal de sel en forme de pieu dans le cœur, lui versent une cruche d'huile bénite sur le front, et l'enflamment. Les cris de Parsalz font éclater les vitraux, elle se tord dans tous les sens tandis que son corps tombe en poussière.

Shaydarin tient sa promesse et laisse librement les aventuriers emprunter le vortex.

## CHAPITRE FINAL : Les Brumes se lèvent

**Résumé.** Les aventuriers sont enfin parvenus à la Mulhorande, une nation des Royaumes Oubliés qui dérive lentement vers Ravenloft. Ils tentent de mettre en échec les plans des dieux Khepri et Râ avant de comprendre qu'Osiris, à qui ils se sont fiés, est encore plus dangereux. S'ils triomphent du dieu, ils pourront rentrer chez eux, mais Ravenloft subira un cataclysme et certains Domaines seront renvoyés dans leur plan d'origine, libérant en même temps leurs Seigneurs assoiffés de vengeance et de pouvoir...

### De l'Autre Côté

Les aventuriers ne s'attendent sûrement pas à un accueil aussi brutal : un bataillon d'une vingtaine de soldats, à la peau mâte et vêtus de pagnes et de cuirasses de bronze, chargent sur eux en poussant leur cri de guerre, lance en avant. Alors qu'ils ne sont plus qu'à une douzaine de mètres, leur chef resté en arrière

s'écrie « HALTE ! », ce qui suspend leur attaque. Les soldats se mettent au garde-à-vous tandis que le général s'approche au pas, pour mieux considérer les nouveaux venus :

- « Vous êtes des humains ! Pardonnez nos manières grossières, mais ces derniers temps, des patrouilles d'elfes noirs ont plusieurs fois franchi le Portail pour nous attaquer et piller nos temples. Je suis Ahmunsis, chef de garnison ici à Oxyrynchos. Et vous ? Qui êtes-vous ? »

Les aventuriers feraient bien de ne pas mentir sur leurs intentions, car Ahmunsis possède une capacité assez exceptionnelle à reconnaître un mensonge. D'ailleurs, leur volonté de stopper la Guerre Sainte, quelle qu'en soit la raison, en fait des amis aux yeux du général.

Telle qu'il la leur expose, la situation semble particulièrement épineuse. Kamoutef, alias Pharaon, règne sur la Mulhorande depuis sept cents ans, et privilégie l'adoration de Râ. Ce dieu représente le pouvoir du soleil, en bien lorsqu'il fait pousser les récoltes, ou en mal quand il devient cuisant et fait mourir les bêtes. Après tant de siècles passés sur le trône, Kamoutef a fini par lasser ses citoyens, et ceux-ci ont perdu la foi en Râ, qui leur impose un Pharaon éternel. Les cultes mineurs ont pris au fil du temps de plus en plus d'importance. Hélas, Pharaon reste bloqué sur ses positions et refuse de les reconnaître ; une poignée de prêtres peu scrupuleux continue d'organiser son clergé dévoué à Râ afin de profiter du trésor royal. La population serait soulagée si elle pouvait adorer le même dieu que son souverain, il n'y aurait plus de vandalisme dans les temples des uns et des autres, ni de rixes. Or, Kamoutef plus déterminé que jamais s'apprête à interdire tout autre culte que celui de Râ, en faisant intervenir l'armée si besoin est. Ahmunsis sait que nombre de chefs militaires comme lui désobéiront à Pharaon, mais que d'autres le suivront par crainte, et qu'une guerre civile est imminente.

Ahmunsis et tous les siens pensent que la barrière de brume qui entoure les frontières de la Mulhorande est une manifestation de la colère des Dieux devant le mépris de Pharaon.

Osiris est tout désigné pour succéder à Râ en première place du panthéon. C'est un dieu très populaire, un martyr qui a été tué par son propre frère, et règne à présent sur l'Am-Douat, le royaume chtonien où vont les âmes des morts, en maître juste et mesuré. Ahmunsis propose aux aventuriers de les mener au temple d'Osiris, dirigé par son ami Malik Al-Talub, afin de les convaincre que sa cause est juste et qu'ils doivent aider les fidèles d'Osiris.

### **La Maison des Morts :**

Les sorts qui ne fonctionnent que partiellement ou pas du tout sur Ravenloft fonctionnent correctement dans ce monde à la frontière des Brumes, aussi les aventuriers pourraient se rendre compte que tous les suivants d'Osiris sont Bons en pratiquant une *Connaissance des Alignements*.

Une autre alternative de culte est offerte aux citoyens de la Mulhorande. Le dieu scarabée Khepri fait de plus en plus d'adeptes, car il représente la métamorphose, le changement et donc le renouveau. Mais Malik Al-Talub prétend que ses prêtres sont maléfiques et convertissent leurs fidèles par des moyens mystiques douteux. Le culte de Khepri a son siège dans un temple taillé dans la Falaise du Crépuscule, à l'ouest d'Oxyrynchos.

D'après Malik Al-Talub, le responsable de l'ordre, il faudrait pour renverser Pharaon que quelqu'un pose sur son trône un brasero enchanté par Osiris lui-même. Le dieu conférerait alors à ses champions son pouvoir pour vaincre Kamoutef, et toute la Mulhorande serait baignée par sa lumière et sa foi infaillible. Le temple d'Osiris possède le brasero éteint, hélas Osiris tarde à se manifester, victime de ce que les fidèles appellent une résurrection incomplète. L'explication du phénomène se trouve dans les textes sacrés gravés sur les murs du temple.

Les Textes Sacrés d'Osiris sont écrits dans la langue ancienne des hiéroglyphes, et si aucun des aventuriers n'est capable de *Lecture de la Magie*, on les traduira pour eux. Ils disent qu'après avoir été tué par Seth son

frère, Osiris fut dépecé afin qu'il ne soit jamais ressuscité. Seth cacha les morceaux dans différents endroits secrets. L'épouse d'Osiris, Isis la Magicienne, parcourut toute la Mulhorande sur une barque pour retrouver les morceaux, mais elle en perdit un, qui fut avalé par le poisson oxyrynque. Elle tenta de la pourchasser mais échoua car celui-ci nagea jusqu'à ce que le soleil se couche, et à la nuit tombée il était trop tard pour accomplir le rituel.

Bien sûr, le texte est une parabole. Il faut comprendre que la dernière relique d'Osiris se trouve quelque part à Oxyrynchos, la ville qui porte le nom du poisson. Le soleil couchant évoque la Falaise du Crépuscule, c'est-à-dire que dans la prophétie, les fidèles de Khepri dissimulent la relique pour qu'Osiris ne soit jamais ressuscité. En arrivant à ces conclusions, les aventuriers s'orienteront sûrement vers le culte maléfique...

### La Sainte Relique et la Résurrection d'Osiris :

Alors qu'ils approchent de la Falaise du Crépuscule, les aventuriers sont attaqués par une bande de **Zombies du Désert** (Cf. Annexe 1, ces monstres apparaissent dans le module RA3 pour Ravenloft intitulé *Contact Mortel*, qui se déroule dans le Domaine d'Har' Akir ; dans cette campagne, il y a un amalgame entre Har' Akir, censé ne pas exister, et la Mulhorande) qui jaillissent des sables sans crier gare.

ZOMBIE DU DESERT (3d6) : CA 7, ThAC0 19, DV 2, #Att. 1 (épée 1d8), au premier round les zombies sortent du sable dans lequel ils peuvent se déplacer pour agripper les jambes de leurs victimes, ce qui nécessite un jet d'attaque contre CA de 10 modifiée par la DEX de la cible, après quoi la cible a une pénalité de 2 à la ThAC0 et la CA ; une victime agrippée est entraînée sous terre en trois rounds au cours desquels elle peut faire un jet d'1d20 sous la FOR pour se libérer, sinon elle meurt étouffée à moins d'être déterrée par ses amis le round suivant, immunité aux charmes, à la paralysie, au sommeil, au froid, à la mort, au poison, à la chaleur (sauf feu), 120 PX.

De nombreux fidèles sont devant le temple de Khepri en pleine contemplation, certains ramassant des roses des sables et s'extasiant devant leur beauté, d'autres priant avec ferveur. Ils ne sont pas maléfiques, mais il est possible de détecter une emprise magique sur leur esprit. Les prêtres du culte, des chacal-garous, les ont en leur pouvoir.

Le temple est fait d'un réseau de grottes qui s'articule autour d'une salle centrale. L'entrée y est libre. De nombreuses représentations de Khepri ornent les murs, il s'agit d'un être anthropomorphe représenté de profil, un scarabée vu du dessus en guise de tête. Les six prêtres de Khepri, et leur supérieur, prient dans la salle centrale. Ils sont maléfiques et contrôlent mentalement les fidèles qui sont à l'entrée. Ils se sentiront offensés si on les accuse de dissimuler une relique d'Osiris, mais ne seront pas agressifs pour autant. Ils tentent de convaincre les aventuriers que le culte d'Osiris les utilise et que c'est à eux qu'il faut faire confiance. On leur conseille de se convertir à la religion de Khepri, le grand changeur de forme, pour révéler leur vraie nature intérieure. S'ils acceptent librement, ils seront désarmés, revêtiront des toges blanches, s'agenouilleront sur la dalle sacrée représentant le scarabée, et recevront le rite de la *Métamorphose*. En réalité, un prêtre viendra derrière eux, se changera en hybride chacal-garou et les mordra par surprise. Tout personne mordue doit faire un jet de Sauvegarde contre les Sorts à -4 ou être sous le contrôle des prêtres jusqu'à ce qu'ils meurent. Si les aventuriers sont plus réticents à se décider, le Grand Prêtre utilisera le pouvoir de son chant (voir ci-dessous) pour les rendre léthargique 1d6+4 rounds s'ils ratent leur jet de sauvegarde contre les Sorts.

GRAND PRETRE AZIF (basé sur les caractéristiques d'un Muloup Majeur) : Cf. Annexe 1, CA 2, ThAC0 11, DV 8+2 (40 PV), #Att. 2 (khopesh\* 2d4+8, morsure 2d6), chant qui a les effets d'un sort de *Lenteur* pour 1d6+4 rounds sur ceux qui ratent leur jet de sauvegarde contre les Sorts, arme de bronze ou +1 pour toucher, régénère en un round l'entièreté de ses PV (et doit donc pour être vaincu subir 40 pts d. en un seul round), talents d'un prêtre de N14 avec une SAG de 20, RM 50%, 10000 PX.

\*Épée sacrée, voir MdJ page 74 et 81. Le bonus magique est de +2, le +6 additionnel étant dû à la force du monstre.

**PRETRES DE KHEPRI : Lycanthropes, Chacals-Garous (6), Cf. Annexe 1**, CA 5, ThAC0 15, DV 6, #Att. 3 (griffes 2x1d6, morsure 1d10), la morsure transforme en chacal-garou sous l'emprise du monstre si un jet de sauvegarde contre les sorts à -4 échoue, arme de bronze ou +1 pour toucher, talents d'un prêtre de N°6 avec une SAG de 18, tous les trois rounds peuvent s'ils n'entreprennent rien appeler à leur aide 1d6 **Zombies du Désert** ou 1d6 **Chacals-garous** classiques (comme ceux du BM page 36), 975 PX.

Le sol du temple est de sable, à l'exception de la grande dalle sacrée qui représente Khepri. Si cette dalle est brisée, elle révélera l'accès à une crypte qui renferme la relique sacrée d'Osiris, dix gemmes d'une valeur de 4d4 x 100 pièces d'or, six potions et huit parchemins de sorts déterminés aléatoirement. Trois **Momies** (Cf. Annexe 1 ou voir BM p. 197) gardent l'endroit.

**MOMIE x 3 : Cf. Annexe 1.** Al : LM, CA : 3, Mvt : 6, DV : 6+3, ThAC0 : 13, #Att : 1, Dégâts/Att : 1-12, AS : Terreur, maladie, DS : Voir Annexe 1.

La relique ayant réintégré le temple d'Osiris, les prêtres sont en mesure de le ressusciter ; il se manifestera sous la forme d'une ombre et allumera son brasero d'une inextinguible flamme blanche. Si les aventuriers possèdent une croix *Ankh* magique, ils reçoivent chacun 75000 PX. Sinon, ils ne gagnent que 10000 PX.

### **La Grande Pyramide :**

Pharaon règne sur la Mulhorande depuis une petite oasis perdue dans le désert, à une demi-journée de marche d'Oxyrynchos. Malik Al-Talub prévient les aventuriers qu'il vit dans une pyramide où sont enterrés ses vingt prédécesseurs, tous adorateurs de Râ, et que même morts, ils l'aideront sûrement d'une certaine façon à lutter pour maintenir le dieu au pouvoir.

La végétation aux abords de la pyramide est luxuriante, et d'ailleurs le bâtiment lui-même regorge de plantes grasses, dans les couloirs et sur la façade, dans des niches aménagées. La raison est que Pharaon est un *Profanateur*, un mage qui utilise l'énergie vitale de la nature pour lancer ses sorts (se référer aux produits DARKSUN®) pour plus d'informations).

Les soldats de Pharaon sont tous en manœuvre dans le pays, et personne ne garde la pyramide, de toute façon Pharaon se sent assez puissant pour repousser les assauts de n'importe qui. Deux pièges mortels attendent néanmoins les aventuriers dans les sombres couloirs de la tombe colossale. D'abord, ils seront sournoisement attaqués par des **Cobras des Ombres**, d'horribles serpents qui changent en ombres tous ceux qu'ils mordent.

**COBRAS DES OMBRES (5D6) :** CA : 2, ThAC0 : 20, DV : ½ (1d4 PV), #Att : 1 (morsure 1d2), jet de surprise à -5 car ils se déplacent sans aucun bruit et ont la couleur des ombres changeantes, toute personne mordue doit faire un jet de sauvegarde contre le Poison ou s'assombrir jusqu'à devenir une Ombre (comme le mort-vivant) au bout de 5 rounds (il est possible d'interrompre le processus par une *Délivrance de la Malédiction* ou une *Dissipation de la Magie* durant ces cinq rounds, mais plus après ; à la fin du processus, la cible fait un jet de Choc Métabolique et si elle échoue elle est détruite à jamais ; si elle devient une Ombre, elle garde le même lieu que les cobras et ne les attaquera jamais ; il est possible de la faire revivre par un sort de *Résurrection*), les armes perçantes font ½ dégâts, 65 PX.

Après quelques escaliers, et des pièges à la discrétion du MD, un nouveau danger attend les aventuriers. Une statue représentant Amon-Rê tout puissant, avec quatre têtes de bélier représentant les quatre points cardinaux, les attaque. S'ils pensent à brandir leur croix *Ankh* magique, ils gagnent 50000 PX, et la statue se fige à nouveau.

**SPHINX CRIOCEPHALE :** sacré, CA : 0, ThAC0 : 5, DV : 15 (100 PV), #Att : 4 (têtes 2d8x4), RM : 100%, Px : 15000.

Pharaon les attend dans la salle du trône. Il ne les laissera pas poser le brasero sur le trône, protégé par un champ de force que seul la mort de Pharaon peut briser. Pharaon possède tous les pouvoirs d'une *Kaisharga*, les liches profanatrices tellement craintes sur Athas, mais détient en outre un objet magique très puissant, un *Bâton du Mage*. Chaque fois que Kamoutef lance un sort, la végétation autour de lui se flétrit et les créatures vivantes ressentent des douleurs viscérales atroces, tandis qu'il puise leur énergie vitale (le processus n'empêche pas les actions normales et ne cause pas de dommages mais brise la concentration).

**KAMOUTEF, FORME KAISHARGA** : CA 0 (-7), ThACO 9, DV 25 (71 PV), #Att. 1 (toucher 1d10 ou 2d10 contre les lanceurs de sorts) Psioniques : Niv. 10, Disc./Sci./Dév. (3/5/15), Att./Déf. (tous/tous), score 15, PFP 120. **Psychokinésie** – Sci. télékinésie. Dév. contrôle corporel, contrôle des vents, lévitation, amollissement. **Psychotranslation** – Sci. téléportation. Dév. porte dimensionnelle, marche dimensionnelle, ancre spatio-temporelle. **Télépathie** – Sci. domination, expulsion, lien spirituel. Dév. aversion, crainte, contact, pensées dissimulées, ESP, détection de la vie, émission de pensées. Sortilèges de mage N25, objets magiques (*Bâton du Mage*, *Anneau d'Influence Humaine*, *Anneau de Régénération Vampirique*, *Potion de Forme Gazeuse*, *Sceptre de Passage*, *Bracelets de Défense CA 3*), scores de FOR, CON et DEX à 20, immunisé aux charmes, sommeil, affaiblissement, métamorphose, froid, électricité, folie, mort magique, RM 50%, 20000 PX.

Le *Bâton du Mage* que possède Kamoutef est tout à fait remarquable, il s'agit d'un sceptre *Ouas*\* de Pharaon en or massif, autour duquel un cobra enroulé est sculpté, et à son extrémité se trouve un gigantesque rubis enserré dans une griffe de dragon, au centre duquel on distingue un œil flamboyant. Cet artefact n'a pas de limite d'absorption de sorts (voir description du *Bâton du Mage* dans le GdM p. 178) et sert de réceptacle à la liche. Autrement dit, tant qu'il existe, Kamoutef ne meurt pas. Il va même utiliser son pouvoir pour animer l'un de ses vingt ancêtres qui dort dans les tréfonds de la pyramide ; celui-ci apparaîtra quelque part dans la salle du trône 1d4 rounds après la « mort » de Kamoutef, sa colère causant l'équivalent du sort *Séisme* (Pr 7). La réincarnation attaquera le porteur du sceptre, et si elle parvient à toucher l'objet (jet d'attaque normal) elle retrouve sa pleine santé et la forme de liche de Kamoutef.

\* Le sceptre *Ouas* est un bâton formé d'une longue tige terminée au sommet par une tête d'oiseau (ou de chien) et en bas par une fourche à deux dents ressemblant à des racines car il avait le pouvoir de faire communiquer le monde du haut (le céleste, le divin, le soleil) avec le monde du bas (le terrestre) : Note de Syrinity.

**KAMOUTEF, FORME MOMIE MAJEURE** : CA -3, ThACO 7, DV 13+3 (63 PV), #Att. 1 (poing 3d6), aura de terreur qui nécessite un *Test de Peur* à -4, toute personne touchée est infectée sans jet de sauvegarde par une terrible maladie (24 heures après, puis tous les jours, elle perd 1 point de FOR et de CON, 2 points de CHA à cause des lésions ; une *Guérison des Maladies* stoppe les effets pour 24 heures mais ne guérit pas, un sort de *Régénération* arrête la maladie mais ne rend pas les points de caractéristiques perdus, que seul un *Souhait* peut rendre ; la maladie est fatale en 1d3 jours et le mort tombe en poussière, ne pouvant être ressuscité que par une *Guérison des Maladies* et un *Rappel à la Vie* lancés une heure au plus après le décès), immunisés aux feux non magiques, au froid (magique y compris), à l'électricité pour ½, aux armes normales, aux armes magiques pour ½, capacités d'un prêtre mauvais N20 et SAG 23, RM 25%, 18000 PX.

Tant que les aventuriers ne se débarrassent pas du sceptre, les momies viendront se battre les unes après les autres, et s'il le faut, ils affronteront les vingt réincarnations ! Le seul moyen de détruire le sceptre est qu'une personne le maintienne (sans rien faire d'autre) dans le brasero d'Osiris pendant 1d4+6 rounds. Si une réincarnation est présente à ce moment, quelle que soit sa forme, elle flambera comme une torche (sans encaisser de dégâts).

Lorsque le sceptre *Ouas* est brisé, l'âme de Kamoutef est détruite à jamais et tous ses ancêtres tombent en poussière. C'est alors seulement que les aventuriers pourront franchir le bouclier de force autour du trône

et y poser le brasero d'Osiris. Une vague de chaleur bienfaisante les prend alors à la poitrine. Au dehors, le désert se couvre de fleurs blanches, évoquant les Jardins d'Ialou, domaine paradisiaque d'Osiris dans l'au-delà. Les prêtres du culte, Malik Al-Talub en tête, viennent les retrouver à la pyramide pour les acclamer.

### **Retour au Labyrinthe : l'Ultime Choix :**

De retour au temple d'Osiris, les prêtres annoncent aux aventuriers que leur dieu souhaite s'adresser à eux personnellement. Ils organisent une cérémonie durant laquelle les héros sont pris dans un rai de lumière qui les conduit vers les cieux.

Tout en haut, ils se sentent très mal à l'aise. Ils se retrouvent dans le Labyrinthe des Enfers qu'ils avaient eu tellement de mal à quitter auparavant (voir scénario précédent). Les couloirs sont jonchés d'ossements brisés. Un air de harpe à la fois magnifique et sinistre flotte dans les airs. Ils se rappelleront peut-être alors d'Orphée, qui leur avait annoncé que personne ne peut échapper à son destin. En effet, le poète mystique apparaît, pinçant les cordes de sa harpe :

- « Osiris... le dieu des morts qui règne sur l'Am-Douat, autrement dit, le seigneur de l'Enfer. Cela ne vous évoque rien ? C'est étrange, vous qui connaissez si bien la nature de Ravenloft, vous auriez pu vous montrer plus circonspects. Il y a si longtemps que je gère cette prison, que j'enferme les âmes tourmentées de l'univers ici... Il était bien naturel que je finisse par y être adoré. Ceci est MON Domaine. En m'assurant cette place au panthéon, vous avez définitivement ancré la Mulhorande en Ravenloft, dont je suis, finalement, le premier prisonnier. »

Orphée s'attend à une réaction plutôt hostile, mais son pouvoir ne lui fait pas craindre grand chose. Il joue sur un ton de requiem et reprend :

- « Tel est votre Destin. Être les Instruments de ma volonté. Depuis votre arrivée, je vous observe et je vous juge, bien avant, même, que vous ne paraissiez devant les Trois Juges. »



Le visage d'Orphée se métamorphose, il prend les traits du Grand Questeur, le mort-vivant qui a pris les aventuriers en charge à leur arrivée à Draccipetri (voir *On l'appelait le Roi Perdu*).

- « Oui, c'est bien moi qui vous aie confié vos premières missions en Ravenloft, quand vous étiez encore ignares de toutes choses. Vous pouvez encore tenter de fuir en m'affrontant, mais alors je déchaînerais sur vous les Puissances Élémentaires de Ravenloft. Et il y a pire. Si vous me détruisez, Ravenloft se délitera, et les Domaines dériveront vers d'autres plans d'existence, peut-être le vôtre. Alors les Seigneurs seront de nouveaux libres, libres de commettre le Mal Absolu. Croyez que j'œuvre pour le Bien de l'Univers. »

La décision, très ardue, appartient aux aventuriers. Ils peuvent rester sur Ravenloft. Dans ce cas, Orphée les enverra à Draccipetri où ils devront passer la fin de leurs jours. S'ils désirent absolument rentrer, ils devront s'attendre à affronter dans tous les Plans Élémentaires les Seigneurs à nouveaux libres, si toutefois ils passent sur le corps d'Orphée, ce qui risque d'être encore plus dur. Ils seront responsables d'un immense chaos dans tout l'univers.

ORPHEE ALIAS OSIRIS : alias Le Grand Questeur, Demi-Liche Élémentaliste, CA 0, ThACO 10, DV 30 (100 PV), #Att. 1 (morsure 1d10), un **Elémentaire** de Ravenloft de chaque type (bûcher, sang, brume, sépulcre) et possédant 8 DV apparaît au début du combat, le monstre possède tous les pouvoirs et habiletés d'une demi-liche, tous ceux dont il a piégé l'âme voient leur corps exploser et se transformer en élémentaire de 16 DV déterminé aléatoirement (ils ne seront ressuscités que par un *Souhait* et si la dent est arrachée), avec en prime les sorts d'un mage de N30 (un maximum est consacré à la conjuration d'Elémentaires, ils peuvent être de 16 DV si le sort est au niveau 9 et non 5, et sont invoqués en 1 round seulement) et quatre pouvoirs terrifiants (elle n'utilise qu'une fois chacun) :

- **Pouvoir du sépulcre** – Si la victime réussit un jet de sauvegarde contre la Mort, elle encaisse 1d10 points de dégâts ; sinon, ses os se brisent et tentent de sortir de son corps, et elle meurt en un round à moins de recevoir un sort de *Guérison*. Même si elle reçoit le sort, elle meurt si elle rate un jet de *Choc Métabolique*.

- **Pouvoir du bûcher** – La liche doit faire une attaque normale. Quand elle touche, la victime encaisse 1d10 points de dégâts, et son armure fait un jet de sauvegarde contre le Feu Magique. S'il est raté, elle se consume complètement en 1d4 rounds, ce qui cause 1d10 points de dégâts au porteur chaque round. Le feu n'est pas éteint par l'eau mais par *Dissipation de la Magie*.

- **Pouvoir du sang** – La liche doit aussi toucher sa cible. Celle-ci encaisse 1d10 points de dégâts et fait un jet de sauvegarde contre la Paralysie. Si elle rate, le sang lui dégouline par tous les pores de la peau, elle subit 1d4 pts d. par round jusqu'à recevoir un soin magique. Pour chaque 12 PV perdus, elle perd 1 niveau d'expérience.

- **Pouvoir des brumes** – Ce pouvoir ne cause aucun dommage. La cible est pénétrée par le Mal absolu si elle rate un jet de sauvegarde contre les sorts, devient Chaotique Mauvaise et se met au service de la liche jusqu'à recevoir une *Délivrance de la Malédiction*.  
150.000 PX.

### EPILOGUE :

Si les aventuriers ont quitté Ravenloft, ils verront se réaliser les menaces d'Orphée. Hazlik, le Seigneur d'Hazlan, reviendra parmi les sorciers rouges de Thay et menacera l'ensemble des Royaumes. Et ce ne sera qu'un début. Elminster, le mage de Valombre, a des amis qui voyagent à travers les Plans. L'un d'eux lui a envoyé un appel au secours de Taladas (DRAGONLANCE®) où de nombreuses villes sont en flammes depuis le retour maudit de Lord Soth de Dargaard, le chevalier mort-vivant. L'équilibre de l'univers est menacé par la folle audace des aventuriers. Ils ont fini par livrer Gondegal au roi Azoun IV, leur toute première mission, et celui-ci se montrera indulgent compte tenu des innombrables autres menaces qui pèsent sur le Cormyr...

### **FIN**

Par : Geoffrey Guntz

Caractéristiques des Monstres AD&D2, merci à Mereinetidor.fr

Sorts du scénario, merci au DRS de donjondudragon.fr

Merci à Jerem pour son aide sur la traduction du Kaisharga

Illustration de couverture : Osiris level 4 par Concept art house

Illustration de dernière de couverture : Brain in a Jar par David Martin

Corrections, mise en pages & page de couverture : Syrinity

DnD 2015

## ANNEXE I : Monstres et personnages

### ARAIGNEE ECLIPSANTE :

CLIMAT/TERRAIN : Tous  
FRÉQUENCE : Rare  
ORGANISATION : Solitaire  
CYCLE D'ACTIVITÉ : Tous  
RÉGIME ALIMENTAIRE : Carnivore  
INTELLIGENCE : Faible (5-7)  
TRÉSOR : E  
ALIGNEMENT : Neutre  
NOMBRE APPARAISSANT : 1-4  
CLASSE D'ARMURE : 7  
DÉPLACEMENT : 6, tl 15  
DÉS DE VIE : 5+5  
ThACO : 15  
NOMBRE D'ATTAQUES : 1  
DÉGATS PAR ATTAQUE : 1-6  
ATTAQUES SPÉCIALES : Voir ci-dessous  
DÉFENSES SPÉCIALES : Aucune  
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Aucune  
TAILLE : E (4,20 m de diamètre)  
MORAL : Champion (15)  
POINTS D'EXPÉRIENCE : 1400



Les araignées sont des prédateurs agressifs qui peuvent vivre sous terre ou à l'air libre. La plupart sont venimeuses et tentent de mettre leur proie hors de combat le plus vite possible avant de la traîner dans leur antre. Elles ont toutes huit pattes, huit yeux et appartiennent généralement à l'une des deux catégories suivantes : les tisseuses, qui ont un abdomen boursoufflé et des pattes très fines, et les chasseresses, dont le corps est plus petit, la tête et les crocs plus gros, et les pattes velues. Les araignées éclipsantes sont des tisseuses dont le thorax est relevé et qui arborent une tête humaine, raison pour laquelle on les confond souvent avec les néogis ou les driders. Elles possèdent le don unique de s'éclipser à volonté, autrement dit, de quitter le Plan Primaire quand elles le souhaitent. Elles sont ainsi capables d'apparaître, d'attaquer et de disparaître dans le même round, ce qui leur confère un bonus de -3 à l'initiative. De plus, si elles remportent cette même initiative de plus de 4 points, elles frappent et s'éclipser avant que leur adversaire n'ait eu le temps de riposter.

**Combat :** Elles choisissent le plus souvent d'apparaître dans le dos de leur proie pour l'attaquer à +4. Elles s'enfuient dans le Plan Éthéré lorsqu'elles se sentent en danger. Là, leur bonus à l'initiative n'est plus que de -1 et elles peuvent être attaquées à chaque round, même si elles réussissent à frapper avec une énorme avance. Leur venin est un poison de type F, assorti d'un malus de -2 au jet de sauvegarde.

### BOOWRAYS :

CLIMAT/TERRAIN : Forêt tempérée  
FRÉQUENCE : Rare  
ORGANISATION : Solitaire  
CYCLE D'ACTIVITÉ : Tous  
RÉGIME ALIMENTAIRE : Aucun  
INTELLIGENCE : Très (11-12)  
TRÉSOR : Néant



ALIGNEMENT : Loyal mauvais  
NOMBRE APPARAISSANT : 1  
CLASSE D'ARMURE : 2  
DÉPLACEMENT : 12, Vol 24 (B)  
DÉS DE VIE : 4  
ThACO : 17  
NOMBRE D'ATTAQUES : 1  
DÉGÂTS PAR ATTAQUE : 1d4  
ATTAQUES SPÉCIALES : Voir ci-dessous  
DÉFENSES SPÉCIALES : +1 ou mieux pour toucher  
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Aucune  
TAILLE : TP (0,60 m de diamètre)  
MORAL : Champion (15-16)  
POINTS D'EXPÉRIENCE : 1400

Cet esprit chuchoteur se complaît à corrompre les innocents et inspire les bonnes gens à de mauvaises actions. Une fois qu'il se fixe sur une victime, il lui fournit un flux constant de mauvais conseils. Au fil du temps, même les âmes les plus vaillantes peuvent se trouver séduites par le sinistre attrait du mal.

Le Boowray est un esprit non-corporel qui est normalement invisible. Quand il choisit de devenir visible, il apparaît comme un petit humanoïde à la peau verdâtre semi-transparente, avec des yeux jaune vif et des feuilles de menthe à la place des cheveux. Il s'habille de justaucorps de verdure ligaturées à la taille. Son innocente apparence ne donne aucune indication de son intention maligne.

Les Boowrays semblent parler les langues communes du domaine dans lequel ils sont rencontrés. Comme ceux situés à proximité de la victime du Boowray semblent incapables d'entendre la créature, elle semble être quelque peu télépathe.

Combat: Le Boowray est un ennemi insaisissable et la plus grande difficulté pour lutter contre l'un d'eux est tout simplement de le trouver. Ils sont généralement invisibles, mais peuvent devenir visibles à volonté. Ceux qui se battent contre cette créature quand elle est invisible subissent un malus de -4 à leurs jets d'attaques. Ceci, en plus de la petite taille de la créature, peut lui permettre d'échapper à presque toute les recherches.

Si il est contraint à engager un combat physique, le Boowray peut mordre une fois par round pour 1d4 points de dégâts. Il garde en permanence un œil sur les possibilités de s'échapper et profite au maximum de sa capacité à voler et à devenir invisible. Les Boowrays ne peuvent être frappés que par des armes magiques +1 ou supérieurs.

Le Boowray est immunisé à tous les sorts qui affectent les pensées. Ainsi, ils ne peuvent pas être charmés, commandés ou contraints par un sort similaire.

Le Boowray est complètement et totalement dévoué à l'effondrement spirituel de ses victimes. Alors qu'il a le pouvoir d'utiliser un sort de suggestion une fois par jour, il constate que la satisfaction du trouble provoquée par une telle inspiration magique est seulement passagère. Le vrai plaisir vient d'un changement réel dans l'alignement de la victime choisie.

Chaque fois qu'une victime fait une mauvaise action à l'instigation d'un Boowray un test de puissance doit être fait. Aucune jet n'est nécessaire si le personnage a agi sous l'influence du sort de suggestion de la créature. Le charme de séduction du Boowray impose une pénalité de -5% au jet.

Un Boowray peut être chassé par le jet d'un sort de dissipation du mal. Une victime peut obtenir un soulagement temporaire des chuchotements avec toute les formes d'un sort de silence. Une victime peut aussi utiliser de la cire, du coton ou tout objet similaire pour bloquer le son d'un Boowray, mais sera également incapable d'entendre quoi que ce soit d'autre dans cet état.

Habitat/Société: Quand un Boowray sélectionne d'abord une cible, il chuchote des conseils et des avertissements utiles à l'oreille de sa victime. Se vantant d'être un esprit gardien ou autre entité magique utile, la méchante créature gagne ainsi rapidement la confiance de sa proie. Ayant lui-même fixé d'être un ami fidèle, le Boowray commence à attaquer les faiblesses naturelles de la victime et des défauts du

personnage. Il va semer la discorde en se nourrissant de tout ressentiment comme la jalousie, la colère, l'avidité ou des orgueilleuses pensées mesquines que la victime peut abriter, peu importe comment elles sont cachées. Le Boowray est diabolique et poursuit ses objectifs avec une grande subtilité. Les Boowrays sont des créatures solitaires, mais ils se rencontrent de temps en temps pour des rassemblements festifs dans les clairières sombres où ils échangent les histoires de leurs dernières réalisations.

Écologie: Le mot Vistani pour le Boowray, « Terrepopolo », traduit à peu près comme « peuple de la terre », vraisemblablement en référence à leur lien apparemment proche du demi-plan de la terreur. Ils ne semblent ni manger ni dormir et ne servent qu'à répandre le mal qui semble prospérer sur la terre elle-même.

**BRIGAND 1 DE PORT-A-LUCINE** : Chef, Humain, Guerriers N5/Voleurs N9, AI : LM ; Att : 5/R,ThACO : 16, PV45, CA 2 (dextérité et armure de cuir+2, Valeur en Points d'Expérience: 1900 XP). Dégât 1D8+2 (épée longue magique +2).

For : 15, Int : 12, Sag : 11, Dex : 16, Con : 12, Ch : 10, Be : 8  
Sauvegarde : Para/Poi : 11, Petri/Meta : 10, Bat : 10, Sou : 13, Sor : 11  
Attaque par surprise : +4, Dégâts : X4  
Pourcentages modifiés : Pickpocket : 70%, Crocheter serrure : 67%.  
Trouver/Désamorcer les pièges : 60%. Mouvement silencieux : 70%. Se cacher dans l'ombre : 56%. Ecouter : 30%. Grimper aux murs : 98%, Lecture : 45%.

Il possède une épée longue +2, un arc court +2 avec 20 flèches à pointes d'argent,, une dague +1 +2 contre les créatures de taille P ou M, un anneau de résistance au froid (1000 XP), une potion de poison par ingestion létale type J (jet de protection réussi: 20 pts de dégât, raté: mort), une potion de guérison (200XP), des outils de voleurs, une bourse avec 450 P.O. deux bagues ornées de rubis et de saphirs valant 5000 P.O. chacune et de la corde.



**BRIGANDS 2 DE PORT-A-LUCINE** : Nain lieutenant : Guerriers N5/Voleurs N9, PV : 35, AI : LM ; Att : 5/R, ThACO : 16, PV45. CA 4 (dextérité et armure de cuir+2, Valeur en Points d'Expérience: 1700 XP). Dégât 1D6+4 (épée courte magique +2).

For : 14, Int : 12, Sag : 11, Dex : 16, Con : 14, Ch : 10, Be : 10  
Sauvegarde : Para/Poi : 9, Petri/Meta : 8, Bat : 8, Sou : 11, Sor : 9  
Attaque par surprise : +4, Dégâts : X4  
Pourcentages modifiés : Pickpocket : 70%, Crocheter serrure : 77%.  
Trouver/Désamorcer les pièges : 75%. Mouvement silencieux : 70%. Se cacher dans l'ombre : 56%. Ecouter : 30%. Grimper aux murs : 88%, Lecture : 40%.

Il possède une épée courte +2, une hache de projection +1, deux dagues en argent, sept dart +1, des outils de voleurs, une bourse avec 250 P.O. et de la corde en soie.



**BRIGANDS 3 & 4 DE PORT-A-LUCINE** : Humain x 2, Guerriers N5/Voleurs N9, PV37 et 38, AI : LM ; Att : 5/R,CA 4 (dextérité et armure de cuir+1, Valeur en Points d'Expérience: 1600 XP. Dégât 1D8.

For : 11, Int : 12, Sag : 9, Dex : 17, Con : 11, Ch : 14, Be : 12  
Sauvegarde : Para/Poi : 10, Petri/Meta : 9, Bat : 9, Sou : 12, Sor : 10.  
Attaque par surprise : +4, Dégâts : X4  
Pourcentages modifiés : Pickpocket : 75%, Crocheter serrure : 72%. Trouver/Désamorcer les pièges : 60%.  
Mouvement silencieux : 75%. Se cacher dans l'ombre : 61%. Ecouter : 30%. Grimper aux murs : 98%, Lecture : 45%.

Il possède chacun une épée longue , 1 arbalète courte et 12 carreaux, 1 dague +1.

## CHAT DE MINUIT

CLIMAT/TERRAIN : Urbain non artlc

FRÉQUENCE : Rare

ORGANISATION : Solitaire

CYCLE D'ACTIVITÉ : Nocturne

RÉGIME ALIMENTAIRE : Carnivore, Drain de force

INTELLIGENCE : Moyenne (8-10)

TRÉSOR : Néant

ALIGNEMENT : Loyal Mauvais

NOMBRE APPARAISSANT : 1

CLASSE D'ARMURE : 4

DÉPLACEMENT : 18

DÉS DE VIE : 3+6

ThACO : 17

NOMBRE D'ATTAQUES : 3

DÉGATS PAR ATTAQUE : 1d2/1d2; patte arrière 1d2/1d2

ATTAQUES SPÉCIALES : Absorption de l'esprit, Malédiction

DÉFENSES SPÉCIALES : Néant

RÉSISTANCE À LA MAGIE : 25%

TAILLE : P (0,30 cm de hautl)

MORAL : Elite (13-14)

POINTS D'EXPÉRIENCE : 1.400

On en sait peu sur ces créatures menaçantes protégées car elles se trouvent le plus souvent en compagnie de lanceurs de sorts maléfiques. Alors qu'ils sont souvent sollicités pour leur capacité soit disant capables d'oter des malédictions, ils sont beaucoup plus craint pour leur capacité à donner la même chose. Le pouvoir le plus terrible et le moins bien compris de ces félins d'ébène, est cependant leur capacité à consommer l'esprit même d'un être vivant, laissant derrière eux une coquille vide et desséchée.

Les chats de minuit sont facilement confondus avec les chats domestiques ordinaires et leurs manteaux brillants d'une douce fourrure d'encre noire. Un examen plus attentif, cependant, révèle que leurs yeux jaune-vert lumineux ne sont que pupilles et brillent d'une lumière intérieure, même dans le plus sombre des lieux.

Les chats de minuit peuvent parler une forme brute du commun, mais généralement choisissent de le faire uniquement lorsqu'il jette une malédiction sur un ennemi. Quand ils le souhaitent, ces créatures peuvent converser librement avec les félins non-magiques, mais ils n'ont en aucune façon le pouvoir de les commander.

**Combat:** Le chat de minuit partage toute la compétence prédatrice de leurs cousins communs. En outre, ses yeux puissants lui permettent de voir parfaitement bien dans n'importe quelle absolue ténèbre (telle que celle créée par le charme de ce nom). Leur furtivité naturelle donne une pénalité de -3 sur les jets de surprise de leurs adversaires et ils ne sont surpris que sur un résultat de 1 sur 1d10. Les chats de minuit ont une chance de 99% de se déplacer silencieusement et une chance de se cacher dans les ombres de 85%. Ils sont de bons grimpeurs et peuvent évoluer dans les arbres ou des choses semblables à la moitié de leur vitesse normale de déplacement sans jet de dé. Ils peuvent faire un saut de 3 mètres à l'arrêt et facilement sauter jusqu'à 6 m avec un départ lancé.

Le chat de minuit peut utiliser ses griffes pour se défendre, frappant avec ses griffes avant pour 1d2 points de dégâts chacune. Si les 2 elle touche, il peut automatiquement frapper avec ses griffes arrière pour un 1d2 points de dégâts supplémentaires chacune.

Un chat de minuit est très susceptible et jettera des malédictions gênantes et pernicieuses au moindre outrage. Les malédictions gênantes peuvent être jetées sur les adversaires dont le chat est particulièrement mécontent. Les malédictions dangereuses ou mortelles peuvent être jetées par un chat de minuit seulement quand il est gravement menacé (réduits à moins de 5 points de vie).

Un chat de minuit peut donner des malédictions gênantes, embarrassantes ou pernicieuses à volonté. Il est



très difficile de les convaincre de lever une malédiction, à moins cependant qu'ils soient payés pour ses efforts. Généralement, cette récompense prend la forme de mauvaises actions faites au nom du sinistre félin.

Le chat de minuit se sustente en dévorant les esprits des vivants. Comme cette capacité ne peut être utilisée que sur des victimes endormies, elle est rarement efficace au combat. Pour satisfaire sa faim, la bête se traîne sur la poitrine de sa victime et inhale fortement près des lèvres de sa victime. Si un jet de sauvegarde contre le souffle échoue, une fine traînée de vapeur issue de la bouche de la victime coule dans la bouche du chat. Une victime de cette attaque ne peut pas guérir de dégâts existants ou de nouveaux par des moyens magiques ou naturels, ne peut être guérie de maladie et perd la capacité d'employer toute forme de sorts magiques ou de repousser des morts-vivants. Ces symptômes persistent jusqu'à ce que la victime décède ou que le chat de minuit soit tué.

#### CHEVALIER AARON PFALZSTRÖM, VAMPIRE, NOSFERATU

CLIMAT/TERRAIN : Quelconque

FRÉQUENCE : Très rare

ORGANISATION : Solitaire

CYCLE D'ACTIVITÉ : Nocturne

RÉGIME ALIMENTAIRE : Spécial

INTELLIGENCE : Variable (3-18)

TRÉSOR : F

ALIGNEMENT : N'importe quel alignement mauvais

NOMBRE APPARAISSANT : 1

CLASSE D'ARMURE : 1

DÉPLACEMENT : 12, vl 18 [C]

DÉS DE VIE : 13+3 (8+3 normalement)

ThACO :13, 11 avec une arme

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DÉGATS PAR ATTAQUE : Selon l'arme, bonus de force de +4

ATTAQUES SPÉCIALES : Voir ci-dessous et en plus sorts d'un Nécromancien N°11 A volonté + il peut utiliser son manteau magique pour lancer le sort Motif Hypnotique (Mage 2)

DÉFENSES SPÉCIALES : Touché par des armes magiques +1 ou supérieur et en plus 1d4 Nécrophages apparaissent pour le protéger dès qu'il est agressé

RÉSISTANCE À LA MAGIE : Néant

TAILLE : M (1,50 m à 1,80 m de haut)

MORAL : Champion (16)

POINTS D'EXPÉRIENCE : 9.000 (2.000 normalement)



Les nosferatus sont des variantes des vampires habituels (voir le Bestiaire Monstrueux). Comme les autres vampires, le nosferatu peut être de n'importe quelle souche humanoïde. Pendant les heures nocturnes, un vampire nosferatu ressemble à un membre normal de sa race bien que sa peau soit généralement pâle. Au lever du jour, le nosferatu tombe dans un coma semblable à la mort. S'il s'est nourri durant les deux dernières heures, son teint sera légèrement rougi. Si elle est blessée ou poignardée la créature saigne. Alors que la journée s'avance, le corps commence à perdre sa fraîche apparence. Le visage devient décharné et la chair vire au gris.

**Combat :** Les vampires ordinaires absorbent des niveaux. Le nosferatu absorbe des points de Constitution. Les nosferatus possèdent toutes les autres forces et faiblesses des vampires ordinaires.

Le nosferatu n'a pas d'attaque de mêlée évidente. Il peut utiliser le système du pugilat et de la lutte, ou jeter des objets lourds et dangereux. Autrement il faut qu'il utilise une arme ou des sorts tout comme les

autres humanoïdes. Sa Force lui procure un bonus de +2 pour frapper, et un bonus de +4 aux dégâts. Les nosferatus puissants ou rusés ont toujours une arme magique à portée de la main.

Le vampire nosferatu n'attaque que les proies faibles ou charmées. Pour absorber la Constitution de ses victimes, il faut qu'il les morde (généralement au cou) et boive leur sang. Si la victime résiste, cette action exige un jet d'attaque. Une armure protège la victime, si elle recouvre l'endroit de la morsure. Une fois qu'une morsure est réussie, l'absorption est automatique. En général, la victime perd 1 point par round, ceci permettant au vampire de savourer la lente agonie de sa proie. Si c'est nécessaire, toutefois, un nosferatu peut absorber à l'allure de 3 points par round.

Pendant qu'il est en train de vider sa victime, la seule attaque ou défense de ce vampire est le regard charmeur. Il peut bien sûr choisir d'interrompre l'absorption. Les victimes du nosferatu regagnent leurs points de Constitution perdus au rythme de 1 point tous les 2 jours.

En utilisant une forme de télépathie, un nosferatu peut charmer de loin toute personne qu'il a mordue. La victime est vulnérable à ces charmes pour le restant de ses jours, ou jusqu'à ce qu'un sort de délivrance de la malédiction soit lancé par un prêtre du 14ème niveau au moins. La communication est à sens unique. Le nosferatu donne des instructions à sa victime. mais la victime ne peut rien transmettre au vampire. Il faut que le nosferatu soit à au plus à 120 mètres, et la victime peut effectuer un jet de sauvegarde contre les Sorts à chaque tour pour éviter le charme.

Habitat/Société : La plupart des nosferatus vivent dans des cimetières ou d'autres lieux abandonnés. Ils chassent la nuit et retournent dans leurs cercueils pendant le jour. En général un nosferatu cache au minimum trois ou quatre cercueils, chacun dans un endroit différent.

Les nosferatus ne se lient pas les uns avec les autres, à moins qu'il ne s'agisse d'une relation de maître à esclave. Si une rencontre entre nosferatus égaux survenait, un combat s'ensuivrait généralement. Habituellement, il faut que le perdant s'en aille pour trouver un nouveau repaire.

La plupart des nosferatus vivent de repas en repas, mais quelques autres ont de plus grandes aspirations. Ces dangereuses créatures deviennent en général des seigneurs vampires, avec plusieurs esclaves nosferatus. En de rares occasions, ils peuvent acquérir de nouvelles facultés, ayant été étreints par les doigts brumeux de Ravenloft.

Ecologie : Comme les vampires ordinaires, un nosferatu a besoin de sang. A moins qu'il ne puisse absorber à une victime un minimum de 3 points de Constitution chaque nuit, il perd 1 dé de vie. La perte est cumulative. et se poursuit chaque nuit jusqu'à ce qu'assez de sang soit consommé, ou que le nosferatu soit réduit à 4 dés de vie. A 4 dés de vie, la créature cesse de descendre plus bas, mais elle devient furieuse si elle se trouve à moins de 12 mètres d'une victime humaine viable.

Si attaquer une victime humanoïde est peu réaliste, un nosferatu peut retrouver presque tous ses dés de vie en buvant le sang d'un animal. En se nourrissant d'animaux, peu importe combien de fois, la créature se retrouve à un dé de vie au-dessous de la normale.

Les nosferatus ont aussi besoin de dormir. Ils perdent 1 dé de vie par jour qui ne comporte pas une période de repos convenable. Un « repos convenable » signifie être couché dans un cercueil avec une poignée de terre de son tombeau originel pendant approximativement 8 heures. Un nosferatu peut recouvrer 1 dé de vie après une journée de repos convenable. à condition qu'il ait absorbé au moins 6 points de Constitution durant la nuit précédente. Pour regagner tous ses dés de vie perdus, il peut avoir besoin de plusieurs nuits de suite pour se revitaliser.

## COBRA DES OMBRES

Climat / Terrain: Har'Akir

Fréquence: Rare

Organisation: Spécial

Cycle d'activité: Tous

Régime alimentaire: Sans

Intelligence: Animale (1)

Trésor: A

Alignement: Neutre

N ° Comparât: 5d6

Classe d'Armure: 2

Mouvement: 0

Dés: ½ (1-4 points de vie)

ThACO: 20

Nombre de Attaque: 1

Dommages / Attaque: 1d2

Attaques spéciales: poison de l'ombre, surprise

Défenses spéciales: Les attaques d'estocs (pointe) font la moitié des dégâts

Résistance à la magie: Néant

Taille: T (1,8 à 4 m de long)

Moral: Fanatique (19-20)

Valeur PX: 65

Dans tous Ravenloft, personne ne révère les tombes de ses morts plus fortement qu'Har'Akir. Récemment, les prêtres de ce royaume du désert ont trouvé de mortels gardiens pour les tombes de leurs pharaons : les cobra des ombres.

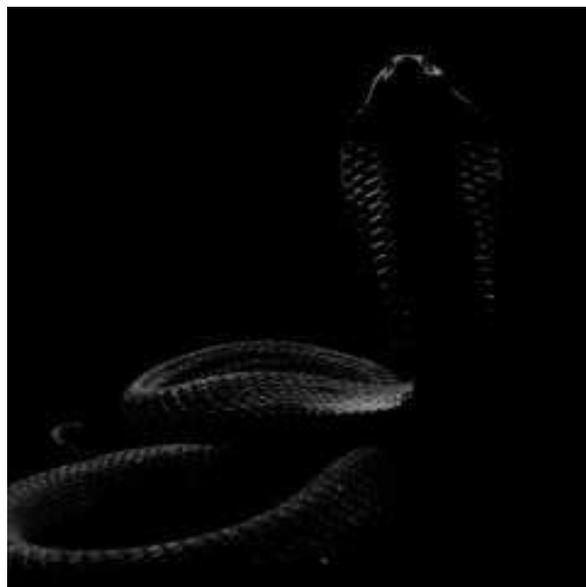
Les Cobras des ombres semblent être de minces serpents composées de pure obscurité. Ils ne semblent pas avoir de forme physique, mais semblent être comme si ils n'étaient rien de plus qu'une extension de l'ombre qui donne leur nom. Bien que ces créatures soient à peine intelligente, elles se déchaînent instinctivement sur ceux qui empiètent les tombes dans lesquelles ils vivent.

Les Cobras des ombres ne font aucun bruit, pas même un sifflement ou un glissement quand ils se déplacent.

**Combat:** Les Cobras des ombres sont très difficiles à repérer car ils glissent silencieusement dans l'obscurité d'une tombe ou d'un temple. Parce qu'ils ne font aucun bruit et sont tout à fait noir, ils surprennent souvent leurs victimes quand ils frappent. Pour refléter ceci, les Cobras des ombres donnent une pénalité de -5 sur le jey de dés de surprise de leur victime. Il est important de noter que le Cobra des ombres ne rayonnent de chaleur corporelle et sont donc bien cachés de toute infravision.

Au combat, un Cobra des ombres frappe avec ses crochets, tout comme un cobra normal. Bien que la morsure inflige des blessures mineures (1-2 points de dégâts), il injecte une insidieuse toxine. Ceux qui sont mordus doivent se sauvegarder contre le poison. Un échec à la sauvegarde indique que la victime s'est fait injecté l'essence de l'obscurité et commence à devenir une ombre. Cette transformation prend cinq rounds, au cours de laquelle le personnage devient progressivement de plus en plus sombre. À la fin du cinquième round, le personnage doit faire un jet de résistance au choc. Un échec indique que la victime tombe dans le processus de transformation en ombre et est perdu, sans aucune chance de résurrection. Un succès signifie que la victime est devenue une ombre. Cette ombre créée par ce processus devient liée à la zone protégée par le cobra des ombres et se joint lui en tant que gardien de ce lieu. A tout moment au cours de la transformation, mais pas après, une suppression de la malédiction ou une dissipation de la magie peut être jetée sur la victime pour arrêter ce changement.

Ceux qui frappent un Cobra des ombres avec des armes les trouveront difficile à blesser. Bien qu'il puisse être blessé par une arme normale, l'agilité de ce serpent le rend très difficile à toucher (d'où sa faible classe d'armure). Un sort d'immobilisation des monstres utilisé pour en paralyser un lui donnerait une CA de 8. Bien que les armes contondantes et de taille infligent des dégâts complets au cobra des ombres, les



attaques perforantes (comme des flèches, des lances, etc.) ne font que la moitié des dégâts. Tout Cobra des ombres peut être instantanément tué par le lancement d'un sort de lumière ou de lumière continue qui cible directement la créature. Aucune sauvegarde n'est autorisée. Les sorts d'illumination utilisés pour détruire un cobra des ombres ne fournissent aucune lumière supplémentaire pour la vue, car il est en même temps annulé.

Les Cobras des ombres ne sont pas des morts-vivants et ne peuvent pas être tournés par des prêtres ou blessés par de l'eau bénite. Ce sont des créatures convoqués et renvoyés sur leur plan par des sorts comme protection contre le mal.

### DEMILICHE

CLIMAT/TERRAIN : Tous

FRÉQUENCE : Très rare

ORGANISATION : Solitaire

CYCLE D'ACTIVITÉ : Voir ci-dessous

RÉGIME ALIMENTAIRE : Aucun

INTELLIGENCE : Supra-géniale (19-20)

TRÉSOR : Z

ALIGNEMENT : Mauvais

NOMBRE APPARAISSANT : 1

CLASSE D'ARMURE : Voir ci-dessous

DÉPLACEMENT : Voir ci-dessous

DÉS DE VIE : Voir ci-dessous

ThACO : 9

NOMBRE D'ATTAQUES : Voir ci-dessous

DÉGATS PAR ATTAQUE : Voir ci-dessous

ATTAQUES SPÉCIALES : Voir ci-dessous

DÉFENSES SPÉCIALES : Voir ci-dessous

RÉSISTANCE À LA MAGIE : Aucune

TAILLE : P (crâne humain) ou M (1,80 m de haut)

sous sa forme ectoplasmique

MORAL : Fanatique (17-18)

POINTS D'EXPÉRIENCE : 10.000



Contrairement à ce que son nom pourrait faire croire, la demiliche n'est en rien une liche plus faible que la moyenne. Bien au contraire, c'est la forme vers laquelle toute liche finit par tendre lorsque les pouvoirs qui lui permettaient de conserver une certaine intégrité physique commencent à ne plus faire effet. Dans la plupart des cas, la demiliche est réduite à un crâne, quelques ossements et un tas de poussière.

Lorsqu'une liche a appris tout ce qui était à la portée d'un mort-vivant, elle poursuit sa quête de pouvoir dans des plans dont même les plus grands sages ignorent jusqu'à l'existence. Et comme elle n'a plus alors aucun besoin de son corps physique, elle le laisse pourrir sur pied, comme elle aurait dû le faire bien des siècles plus tôt.

Quand quelqu'un pénètre dans le lieu où gisent les ossements de la demiliche, la poussière qui constituait autrefois son corps s'élève dans les airs et prend une forme humanoïde. Chez les plus anciennes demiliches (25% d'entre elles), la silhouette s'avance, menaçante, mais sans véritablement attaquer, et se dissipe au bout de 3 rounds si elle n'a pas été frappée. Les 75 % restants maintiennent un certain lien avec leurs ossements, ce qui leur permet de prendre l'apparence (et les pouvoirs) d'une âme-en-peine.

Il est impossible de repousser cette forme ectoplasmique, qui emmagasine l'énergie qu'on lui communique en attaquant et peut s'en servir pour riposter. Chaque point de dégâts infligé à la silhouette est ainsi converti en point d'énergie. La demiliche titube et semble être blessée à chaque coup (ce qui est un leurre), et il y a donc de grandes chances pour que ses adversaires l'attaquent de plus belle. Dès qu'elle a

emmagasiné 50 points d'énergie, elle prend une forme qui ressemble davantage à son apparence de liche et qui possède tous les pouvoirs d'un fantôme. Là encore, il est impossible de la repousser. Si jamais quelqu'un touche le crâne, ce dernier s'élève dans les airs et se tourne vers le plus puissant des attaquants (de préférence un joueur de sorts). Instantanément, le monstre laisse échapper un gémissement produisant les effets d'un rayon de la mort et affectant toutes les créatures distantes de moins de 6 m. Celles qui ratent leur jet de sauvegarde meurent et ne peuvent être ramenées à la vie.

Le round suivant, la demiliche change de mode d'attaque. Pour atteindre ce stade de son existence, elle a dû remplacer 5-8 de ses dents par des pierres précieuses, et chacune d'entre elles sert désormais de réceptacle à un sort d'emprisonnement de l'âme (pas de jet de sauvegarde). Le corps d'un individu affecté par ce pouvoir du monstre s'écroule sans vie et se décompose en l'espace de 1 round. Quand il a absorbé l'énergie vitale du plus puissant de ses adversaires, le crâne se laisse doucement retomber au sol. S'il continue à être agressé, il s'élève de nouveau et délivre encore et encore cette attaque jusqu'à ce que toutes ses gemmes soient occupées. Le fait de posséder une amulette de protection vitale permet de ne pas être emprisonné dans une pierre précieuse, mais le corps du personnage périt tout de même (son âme part se réfugier dans l'amulette).

En plus des attaques décrites ci-dessus, la demiliche est également capable de jeter une terrible malédiction sur ceux qui osent troubler son repos. Les aspects que cette imprécation peut prendre sont variables, mais inmanquablement terrifiants (toujours être touché par ses ennemis, ne jamais réussir le moindre jet de sauvegarde ou encore ne plus jamais gagner le moindre point d'expérience, par exemple). La malédiction d'une demiliche peut être vaincue par un sort de délivrance de la malédiction, mais l'individu maudit perd alors 1 point de Charisme (de manière permanente).

Le crâne d'une demiliche est CA -6 et possède 50 points de vie. Il ne peut être affecté que par quelques rares sorts, et ce de façon bien spécifique : oubli le force à retourner se poser sans avoir attaqué (soit en gémissant, soit en absorbant une âme), dissipation du mal lui inflige 1d4+4 points de dégâts, fracassement 3d6, parole divine 5d6, et mot de pouvoir mortel le fait exploser en mille morceaux (ce qui le tue automatiquement) à condition que le mage ait jeté le sort depuis le Plan Astral ou Éthéré.

La plupart des armes sont incapables de faire le moindre mal au crâne, mais il existe des exceptions à la règle. Un guerrier ou un rôdeur armé d'une épée acérée, d'une épée d'acuité ou encore d'une épée +5 peut infliger des dégâts normaux à ce monstre, tout comme un paladin muni d'une épée acérée ou au moins +4. De plus, tout personnage utilisant une arme au moins +4 ou une masse de disruption délivre 1 point de dégâts à la demiliche à chaque coup.

Lorsque le crâne est détruit, tous ceux qui se sont fait capturer par une gemme doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts. S'ils le ratent, ils sont perdus à tout jamais (la demiliche s'est nourrie de leur énergie vitale pour utiliser ses pouvoirs). Si un personnage survit, sa pierre précieuse luit faiblement et un sort de vision véritable révèle qu'une minuscule silhouette se débat à l'intérieur. L'âme emprisonnée peut être libérée en cassant la gemme, mais il faut qu'elle puisse occuper un corps libre et distant de moins de 10 m, sans quoi elle s'envole aussitôt et devient irrécupérable. Le corps en question peut avoir été créé par les sorts clone ou simulacre.

Lorsque les morceaux d'un crâne pulvérisé ne sont pas détruits (par une immersion dans de l'eau bénite suivie d'un sort de dissipation de la magie), la demiliche se reforme en 1-10 jours

## DRIDER (Elfe noir)

CLIMAT/TERRAIN : Villes ou cavernes souterraines

FRÉQUENCE : Très rare

ORGANISATION : Bandes

CYCLE D'ACTIVITÉ : Tous sous terre, nocturne à la surface

RÉGIME ALIMENTAIRE : Voir ci-dessous

INTELLIGENCE : Supérieure (13-14)

TRÉSOR : Nx2, Q

ALIGNEMENT : Chaotique mauvais

NOMBRE APPARAISSANT : 1 ou 1-4

CLASSE D'ARMURE : 3

DÉPLACEMENT : 12

DÉS DE VIE : 6+6

ThAC0 : 13

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DÉGATS PAR ATTAQUE : 1-4 ou selon l'arme

ATTAQUES SPÉCIALES : Voir ci-dessous

DÉFENSES SPÉCIALES : Aucune

RÉSISTANCE À LA MAGIE : 15%

TAILLE : G (2,70 m de haut)

MORAL : Élite (14)

POINTS D'EXPÉRIENCE : Mage : 3.000

Prêtre :5.000



Ces étranges créatures possèdent la tête et le torse d'un drow greffés sur le corps d'une araignée géante. Ils sont créés par la déesse des elfes noirs. Lorsqu'un drow montrant un certain potentiel atteint un niveau intermédiaire (6 à 8), il arrive que Lolth lui fasse passer un test particulier. S'il le rate, il est transformé en drider.

Les driders peuvent jeter, 1 fois par jour, tous les sorts normalement utilisables par les drows. Ils conservent également les facultés magiques qui étaient les leurs avant leur transformation. Les femelles sont majoritaires (60 %) ; elles étaient prêtresses de niveau 6 ou 7 avant leur mutation, tandis que les mâles étaient, eux, mages de niveau 6 à 8.

**Combat** : Les driders combattent toujours comme des monstres à 7 dés de vie. Ils utilisent souvent une épée ou une hache, et nombre d'entre eux ont également un arc. Ils peuvent aussi mordre leurs victimes. Toute créature mordue par un drider subit 1d4 points de dégâts et doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine d'être paralysée pendant 1-2 tours. Ces monstres ont échoué au test que leur a fait passer leur déesse, et les drows les traitent donc comme des parias. Ils vivent plus souvent seuls ou avec 2-12 araignées colossales (10 % de chances) plutôt qu'avec des drows ou d'autres driders. Ce sont des créatures violentes et extrêmement agressives qui aiment tout particulièrement se nourrir de sang frais. Elles traquent leurs victimes sans rémission en guettant la meilleure opportunité d'attaquer.

## DUERGAR (nain maléfique)

CLIMAT/TERRAIN : Souterrain

FRÉQUENCE : Très rare

ORGANISATION : Tribale

CYCLE D'ACTIVITÉ : Tous

RÉGIME ALIMENTAIRE : Omnivore

INTELLIGENCE : De moyenne à géniale(8-18)

TRÉSOR : M,Q Repaire : B (magie seulement), F

ALIGNEMENT : Loyal mauvais (neutre)

NOMBRE APPARAISSANT : 2-9 ou 201-300

CLASSE D'ARMURE : 4

DÉPLACEMENT : 6

DÉS DE VIE : 1+2

ThACO : 19

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DÉGATS PAR ATTAQUE : Selon l'arme

ATTAQUES SPÉCIALES : Voir ci-dessous

DÉFENSES SPÉCIALES : +4 aux jets de sauvegarde

RÉSISTANCE À LA MAGIE : Aucune

TAILLE : P (1,20 m)

MORAL : Élite (13)

POINTS D'EXPÉRIENCE : 420

2+4 DV : 650

3+6 DV : 975

4+8 DV : 1.400



Les duergars, ou nains gris, sont des créatures malfaisantes qui résident dans également les entrailles de la terre. Ils peuvent être guerriers, prêtres, voleurs ou bi-classés (guerrier/prêtre, guerrier/voleur ou encore prêtre /voleur). Leurs voleurs sont particulièrement doués pour ce qui est d'utiliser le poison.

Les duergars ressemblent à des nains émaciés à l'air mauvais. Leur peau et leurs cheveux peuvent prendre différentes teintes de gris, et ils préfèrent les vêtements ternes qui leur permettent de se fondre dans leur environnement. Dans leur repaire, ils arborent parfois des bijoux, mais ces objets aussi sont délibérément ternes.

Leur infravision porte à 40 m. Ils parlent leur propre dialecte (une variante du langage des nains), le "sous-commun" (la langue commerciale des cultures souterraines) et le langage silencieux (gestuel) utilisé par certaines nations des profondeurs. Certains parlent également d'autres langues.

**Combat** : Chaque fois que 4 duergars normaux sont rencontrés, ils sont accompagnés d'un cinquième ayant 2+4 DV. De même, toute bande de 9 est dirigée par un chef à 3+6 ou 4+8 DV.

Les duergars sont armés de la manière suivante :

Niveau 1 : pique, marteau, épieu, cotte de mailles et bouclier.

Niveau 2 : pique, arbalète légère, cotte de mailles et bouclier.

Niveau 3-6 : marteau, épée courte, armure de plates et bouclier.

Niveau 7-9 : marteau\*, épée courte\*, armure de plates\* et bouclier\*.

Prêtre/voleur de niveau 3-6/3-6 : n'importe quelle arme\* et armure\* utilisable.

Prêtre/voleur de niveau 7-9/7-9 : n'importe quelle arme\* et armure\* utilisable.

\* 5 % de chances par niveau que cet objet soit magique (pour les multi-classés, ajouter la moitié du plus faible niveau (arrondie à l'entier supérieur) au plus fort pour trouver le multiplicateur approprié.

Les enfants ne combattent pas ; ils se montent à 10 % des adultes rencontrés.

Les duergars se déplacent de manière très silencieuse, ce qui impose un malus de -2 au jet de surprise de

leurs adversaires (eux-mêmes n'étant surpris que sur un 1). Leurs jets de sauvegarde contre les attaques magiques bénéficient d'un bonus de +4. Enfin, ils sont immunisés contre la paralysie, les illusions et le poison.

Tous les duergars possèdent deux facultés magiques innées : agrandissement et invisibilité. Ds peuvent s'en servir au rythme de 1 fois par jour, comme s'ils étaient d'un niveau égal à leur bonus en points de vie (exemple, un duergar à 1+2 DV est considéré comme un mage de niveau 2, un autre à 2+4 DV comme un mage de niveau 4). Ils peuvent utiliser leur pouvoir d'agrandissement pour se grandir ou, sous sa forme inversée, pour se rapetisser. Dans tous les cas, leur équipement se transforme avec eux.

Les duergars sont affectés de la manière suivante par la lumière du jour : leur faculté de surprendre l'adversaire disparaît, leur Dextérité est amputée de 2 points, ils attaquent à -2 pour toucher et leurs ennemis bénéficient d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde. Si l'affrontement se produit alors que les duergars se trouvent dans l'ombre mais leurs adversaires en pleine lumière, les duergars peuvent tout de même les surprendre et leur Dextérité est normale, mais ils subissent un malus de -1 à leurs jets d'attaque tandis que leurs ennemis bénéficient de +1 à leurs jets de sauvegarde. Les duergars ne sont pas gênés outre mesure par la lumière produite par les torches, lanternes, armes magiques et autres sorts de lumière ou de lumière éternelle.

Tout groupe de duergars rencontré a 10 % de chances d'être accompagné de 2-8 stideurs géants qu'ils utilisent comme montures (voir Araignées).

#### ELFE NOIR, Drow Apprentis, Drows Mages N°9 x 4

CLIMAT/TERRAIN : Villes ou cavernes souterraines

FRÉQUENCE : Très rare

ORGANISATION : Clans, bandes

CYCLE D'ACTIVITÉ : Tous sous terre, nocturne à la surface

RÉGIME ALIMENTAIRE : Omnivore

INTELLIGENCE : De supérieure à supra-géniale (14-20)

TRÉSOR : Nx5, Qx2

ALIGNEMENT : Chaotique mauvais

NOMBRE APPARAISSANT : 5-50

CLASSE D'ARMURE : 2 avec Piwafi (10) (4 habituellement)

DÉPLACEMENT : 12

DÉS DE VIE : 7d4 (2 habituellement)

ThAC0 : 19

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DÉGATS PAR ATTAQUE : Selon l'arme

ATTAQUES SPÉCIALES : Voir ci-dessous

DÉFENSES SPÉCIALES : Voir ci-dessous

RÉSISTANCE À LA MAGIE : Voir ci-dessous

TAILLE : M (1,50 m)

MORAL : Élite (14)

POINTS D'EXPÉRIENCE : Prêtres : 975

Autres : 650

Apprentis : 2000 PX

Les drows ont la peau noire et les cheveux extrêmement pâles (le plus souvent, ils sont même blancs). Plus élancés et plus petits que les humains, ils dépassent rarement 1,50 m. Les mâles pèsent entre 35 et 50 kg, les femelles entre 40 et 55 kg. Leurs traits sont fins et leurs doigts et orteils longs et menus. Tout comme les elfes, ils bénéficient d'une meilleure Dextérité que les humains, mais leur Constitution est moindre. Les vêtements drows sont le plus souvent noirs, fonctionnels et dotés de propriétés particulières, bien qu'ils ne dégagent aucune aura magique. Par exemple, leurs capes et leurs bottes sont similaires à des

capotes et des bottes d'elfe, sauf que leur porteur n'a que 75 % de chances de se cacher dans l'ombre ou de se déplacer silencieusement. Le tissu utilisé pour la confection des capotes est très solide et résistant au feu, ce qui se traduit par un jet de sauvegarde à +6 contre cet élément. Capotes et bottes ne peuvent aller qu'à des elfes. Toute tentative faite pour modifier la taille d'une cape a 75 % de chances de la rendre inutilisable.

Au cours des nombreux siècles qu'ils ont passé sous terre, les drows ont appris à parler la langue de nombre de créatures du monde des profondeurs. En plus de leur propre langage (une variante de l'elfe), ils parlent ainsi le commun et la langue commerciale utilisée par de nombreuses races souterraines. Ils savent aussi s'exprimer sans la moindre difficulté en elfe et en gnome.

Les drows ont également élaboré un langage silencieux fait de signes et d'attitudes corporelles. Il permet de communiquer des renseignements, mais sans grande subtilité et sans la moindre indication émotionnelle. Lorsqu'ils se trouvent à moins de 10 m de distance, les drows peuvent élaborer leur message en jouant de leurs expressions faciales et de leurs postures corporelles. Utilisé de cette manière, leur langage silencieux devient presque aussi complet que la plupart des langues parlées.

**Combat** : La violence fait partie intégrante de l'univers des elfes noirs. 11 n'est donc pas surprenant que la plupart des drows rencontrés soient toujours prêts au combat, et ce, qu'ils se déplacent seuls ou à plusieurs. Ceux qui sortent des limites de l'une de leurs cités sont toujours au moins des guerriers de niveau 2 (voir Habitat/Société, ci-dessous).

Les armures drows sont en maille très fine. Noires et superbement conçues, elles n'encombre aucunement leur porteur. Elles sont faites d'un alliage d'acier et d'adamantine qui, une fois travaillé par un armurier drow, donne des cottes de mailles dont les propriétés sont les mêmes que celles d'armures magiques (de +1 à +5). Toutefois, comme les capotes et les bottes, elles ne dégagent aucune aura de magie. Même les plus faibles guerriers sont protégés par une cotte de mailles +1, tandis que celles de leurs supérieurs sont mieux travaillées et plus puissantes (en règle générale, l'armure possède 1 point de protection supplémentaire par tranche de 4 niveaux du drow qui la porte). Les elfes noirs utilisent également de petits boucliers, ou targes, forgés dans l'adamantine. Tout comme les armures, ils peuvent être dotés d'un bonus allant de +1 à +3, mais seuls les plus grands guerriers bénéficient d'une targe +3. La plupart des drows combattent à l'aide de dagues et d'épées courtes faites du même alliage. Elles aussi sont entre +1 et +3, et les nobles peuvent même en avoir des +4. Certains elfes noirs (50 %) possèdent également une arbalète de petite taille, pouvant être utilisée d'une main et tirant de petits carreaux à une distance maximale de 60 m. Ces projectiles ne causent que 3 points de dégâts, mais les drows les enduisent généralement d'un venin extrêmement virulent qui endort quiconque rate son jet de sauvegarde contre le poison (à -4). L'effet persiste pendant 2-8 heures. Quelques drows sont armés de masses d'armes en adamantine (de +1 à +5) en lieu et place des dagues et épées. D'autres ont de petits javelots enduits du même poison que les carreaux d'arbalète. Ils peuvent les lancer jusqu'à 90 m de distance avec les modificateurs suivants : +3 à courte distance, +2 à distance moyenne et +1 à longue distance.

Les drows se déplacent silencieusement et sont dotés d'une infravision exceptionnelle (40 m de portée). Sous terre, leurs sens sont aussi affûtés que ceux des nains et ils possèdent les mêmes facultés qu'eux. Ils détectent les passages secrets avec autant d'aisance que les autres elfes. Enfin, ils ne peuvent être surpris que sur un 1 au d10.

Tous les elfes noirs sont formés à utiliser la magie et peuvent faire appel aux sorts suivants, 1 fois par jour : lumières dansantes, lueur féérique et ténèbres. À partir du niveau 4, connaissance des alignements, détection de la magie et lévitation viennent s'ajouter à la liste ci-dessus. Enfin, les prêtresses peuvent également jeter clairvoyance, détection du mensonge, dissipation de la magie et suggestion.

Peut-être est-ce le fait que tous les elfes noirs utilisent couramment la magie qui leur confère cette résistance proprement stupéfiante. Tous les drows possèdent une résistance à la magie de 50 %, qui augmente de 2 % par niveau (dans le cas des multi-classés, seul le plus haut niveau est pris en considération). Ils bénéficient également d'un bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde contre les sorts (même si l'enchantement est généré par un objet). Un drow de niveau 5 a donc 60 % de résistance à la magie et un bonus de +2 à ses jets de sauvegarde contre tous les sorts qui parviendraient tout de même à l'affecter.

Le talon d'Achille des elfes noirs, c'est la lumière, du moins lorsqu'elle est vive. Ils vivent depuis si longtemps dans les entrailles de la terre sans presque jamais remonter à la surface qu'ils ne peuvent plus tolérer les éclairages brillants. Même s'ils utilisent leur cape avec succès, ils ont 90 % de chances de se faire repérer à l'intérieur de la zone éclairée par un sort de lumière ou de lumière éternelle. De plus, ils perdent 2 points de Dextérité et attaquent à -2 pour toucher dans l'aire d'effet de ces sorts. De la même manière, les sorts qu'ils jettent alors qu'ils sont éclairés de la sorte perdent de leur puissance (jet de sauvegarde à +2). Si les drows attaquent une cible se trouvant dans une bulle de lumière ou de lumière éternelle, ils le font avec un malus supplémentaires de -1 pour toucher, et les jets de sauvegarde de la cible contre les sorts des elfes noirs s'effectuent à +1. Ces ajustements sont cumulables, de sorte que si le drow et son ennemi sont tous deux pris dans l'aire d'effet d'un sort de lumière, l'elfe noir se bat à -3 et son adversaire effectue ses jets de sauvegarde à +3.

Compte tenu des effets néfastes que la lumière a sur eux, les drows ont 75 % de chances de quitter un endroit trop éclairé à moins de se trouver en plein combat. Torches, lanternes, armes magiques ou sorts de leur féerie ne brillent pas assez pour les affecter.

ERSZEBETH, SORCIERE SPECTRALE (Verte) :

CLIMAT/TERRAIN : Quelconque/Rivière

FRÉQUENCE : Très rare

ORGANISATION : Cercle

CYCLE D'ACTIVITÉ : Nocturne

RÉGIME ALIMENTAIRE : Néant

INTELLIGENCE : Haute (13-14)

TRÉSOR : X, F

ALIGNEMENT : Neutre Mauvais

NOMBRE APPARAISSANT : 1-3

CLASSE D'ARMURE : -2

DÉPLACEMENT : 15, Na 12

DÉS DE VIE : 9

THACO :11

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DÉGATS PAR ATTAQUE : 1d8+6

ATTAQUES SPÉCIALES : Voir ci-dessous

DÉFENSES SPÉCIALES : Voir ci-dessous

RÉSISTANCE À LA MAGIE : 35%

TAILLE : M (1,80 m de haut)

MORAL : Fanatique (17-18)

POINTS D'EXPÉRIENCE : 7.000



Une sorcière spectrale est l'esprit morts-vivant d'une sorcière qui est morte lors d'une cérémonie du mal. Retournée à une parodie de la vie qu'elle connaissait, la sorcière est vouée à habiter les lieux désolés et cherche seulement à abattre tout ce qu'elle rencontre. Même si elle conserve beaucoup de ses redoutables pouvoirs et est douée de ceux d'un spectre, elle est une créature misérable qui déteste toute forme de vie et de lumière.

Les sorcières spectrales sont le reflet translucide de leurs formes de vie. Toutes ont les cheveux en bataille, le visage flétri, les dents noircies et la chair couverte de grains de beauté et de verrues. Elles portent le costume ondoyant et négligé des femmes paysannes.

En règle générale, les sorcières spectrales parlent le commun et un ou deux autres langues.

**Combat:** Les sorcières spectrales ont un score de Force de 18/00, ajoutant +3 à leurs jets d'attaque et +6 à leurs jets de dégâts. Leur contact glacial fait 1d8 points de dégâts et draine deux niveaux d'énergie de vie de la victime subissant l'attaque. Tout être totalement vidé de son énergie de vie par une de ces sorcières nauséabondes devient un spectre en pleine force sous le contrôle de la mégère. En général, toute

rencontre avec l'une de ces créatures comprendra également 3d6 spectres qui représentent les anciens ennemis de la sorcière.

Les sorcières spectrales ne peuvent être touchés que par des armes +1 ou supérieures et sont à l'abri de tout sorts de sommeil, charme et les sorts basés sur le froid. De même, les poisons, la maladie et la paralysie ne peuvent pas leur faire du mal.

Étant morts-vivants, ces créatures sont soumises à la capacité de repousser des prêtres et paladins. L'eau bénite inflige 2d4 points de dégâts par fiole aspergée sur elle et un sort de un rappel à la vie détruit la sorcière immédiatement si un jet de sauvegarde contre les sorts est raté et si la sa résistance magique naturelle de la créature est vaincue. La lumière du jour les rend impuissantes en affaiblissant leurs liens au plan matériel négatif, même si elle ne leur nuit pas.

Habitat/Société: Bien qu'elles soient habituellement des créatures solitaires, il ya une chance que toute sorcière spectrale qui fut un membre d'un cercle dans la vie reste en contact avec ses répugnantes sœurs. En effet, si elles toutes ont été tués alors qu'elles étaient engagées dans une cérémonie du mal, le trio sombre pourrait pour toutes avoir atteint le statut de morts-vivants et présenter une force à traiter encore plus mortelle pour les aventuriers. Si un membre d'une compagnie a été tué et plus tard tua ses sœurs, elle est la meneuse et les deux autres sont sous son contrôle.

Ecologie: Bien que partiellement insubstantielles, les sorcières spectrales recherchent encore la chair humanoïde. Le fait qu'elles ne peuvent ni goûter ni consommer cette infâme gourmandise ne leur cause en fait aucune souffrance.

Comme les annis, les sorcières vertes qui deviennent des mortes-vivantes acquièrent la capacité d'effectuer une sombre cérémonie par laquelle elles créent plus de leurs sœurs vivantes. Dans le cas de ces vieilles femmes immondes, la victime est une jeune femme elfe et la cérémonie doit être accomplie sous la lumière de la pleine lune.

#### GRAND PRETRE AZIF, MULOUP MAJEUR :

CLIMAT/TERRAIN : Quelconque/Forêt

FRÉQUENCE : Très rare

ORGANISATION : Solitaire

NOMBRE : 1-4

CLASSE D'ARMURE : 2

DÉPLACEMENT : 18

DÉS DE VIE : 8+2

ThACO : 11

NB D'ATTAQUES : 1,2 ou 3

DÉGÂTS/ATTAQUE : 2d8, 1d6/1d6/2d6 ou 2(16/  
arme +6

ATTAQUES SPÉCIALES : Voir texte

DÉFENSES SPÉCIALES : Voir texte

RÉSISTANCE MAGIQUE : 50%

TAILLE : M-G (1,2-2,7 m)

MORAL : Champion (15)

VALEUR EN PX : 8.000



Les muloups majeurs sont une malédiction pour tous ceux qui vivent. ils peuvent prendre trois formes à volonté, et le changement ne leur prend qu'un round. Leur forme naturelle est celle d'un affreux Loup géant de 1,5 à 1,8 m au garrot. Ils peuvent aussi prendre une forme mi-humaine/mi-canine. Dans cet état, ils mesurent de 2,4 à 2,7 m avec de grandes mains massives terminées par des ongles griffus. Ils peuvent enfin prendre la forme de tout humanoïde, de n'importe que sexe, mesurant entre 1,2 et 2,7 m

Les muloups majeurs parlent le commun, et la langue des animaux de la forêt.

Combat: Ils semploient les mêmes tactiques que les autres muloups pour chasser. Ils se transformeront en un humanoïde du sexe opposé à celui de la victime. Ensuite, grâce à leur charisme et leur talent de chant,

ils se rapprocheront de la victime et chanteront leur chanson spéciale. Toute personne ratant alors son jet de sauvegarde contre Sort deviendra léthargique. Les effets sont similaires à un sort de lenteur et durent 1d6+4 rounds.

Sous la forme de loup simple, ils mordront de leurs puissantes mâchoires, infligeant 2d8 points de dégâts. Sous la forme de demi-loup, ils peuvent frapper avec leurs deux pattes griffues (qui causent 1d6 de dégâts chaque), et mordre pour 2d6 points. Au lieu de leurs attaques par griffes, les muloups majeurs peuvent sous cette forme employer des armes (et bénéficier d'un bonus de +6 à l'attaque.).

Sous forme humanoïde, ils ne peuvent se battre qu'à l'aide d'armes et sont considérés comme ayant une Force de 18/00 (+6 aux dégâts).

Les muloups majeurs ont une infravision de 40 mètres et leur yeux brillent d'une lueur rouge sous toutes leurs formes non humanoïdes.

Les muloups majeurs ont les capacités d'un barde de niveau 1 et peuvent grimper aux murs (55%), détecter les bruits (25%), voler à la tire (15%) et lire des langues inconnues (10%).

Quelques rares individus pourront être de plus haut niveau. En général, 1/10 seront de niveau 2 à 5 (1d4+1), et 1/20 de niveau 6 à 11(1d6+5).

Les armes de fer (ou magiques +1 et meilleures) sont seules à affecter ces créatures. Toutefois, à moins que le coup ne soit fatal il restera probablement inutile car ces créatures peuvent récupérer l'entièreté de leurs points de vie en un seul round. Il est toutefois important de noter que les membres tranchés de la sorte et les blessures similaires ne pourront être soignées.

Ces créatures sont moins sensibles à l'aconit tue-loup que les autres muloups et pourront en supporter la présence s'ils réussissent un jet de sauvegarde contre Poison. S'ils échouent, ils doivent l'éviter à tout prix. Le hurlement d'un muloup majeur appelle 4d6 loups ou 2d6 loups géants à son aide s'ils sont présent dans les environs. Ils combattront loyalement aux ordres du muloup avec un bonus de +2 au moral.

Habitat/Société : Les muloups majeurs sont indistinguables des autres muloups. Ils s'associent souvent avec ces derniers (en tant que leaders), mais voyagent rarement en compagnie de ceux de leur race.

Quand plusieurs muloups majeurs sont rencontrés ensemble, ils travaillent à un complot nécessitant leur coopération.

Ecologie : Les muloups majeurs sont la progéniture de Harkon Lukas, Seigneur du Kartakass. Ses pouvoirs maléfiques sont tels que les enfants qu'il eut de certaines mulouves firent preuve d'un pouvoir encore inégalé. Les muloups majeurs ne se reproduisent pas entre eux, mais plutôt avec des muloups normaux. Seule 10% de cette progéniture sera constituée de muloups majeurs, alors que le reste sera normal (du moins pour des muloups).

Quand les victimes d'un muloup majeure sont laissées à pourrir au lieu d'être mangées ou enterrées, il y a 50% de chances qu'une plante de meekulberne pousse sur le corps. Les baies de ce buisson sont employées pour faire la meekulbrau, un vin spécial du Kartakass.

Ils semblent avoir un lien emphatique avec les loups de tous types, mais méprisent les loups-garous qu'ils attaqueront souvent à vue.

## GOBELIN

CLIMAT/TERRAIN : Tous sauf les régions arctiques

FRÉQUENCE : Peu commun

ORGANISATION : Tribu

CYCLE D'ACTIVITÉ : Nocturne

RÉGIME ALIMENTAIRE : Carnivore

INTELLIGENCE : De faible à moyenne (5-10)

TRÉSOR : K [C]

ALIGNEMENT : Loyal mauvais

NOMBRE APPARAISSANT : 4-24

CLASSE D'ARMURE : 6 (10)

DÉPLACEMENT : 6

DÉS DE VIE : 1-1

ThAC0 : 20  
NOMBRE D'ATTAQUES : 1  
DÉGATS PAR ATTAQUE : 1-6 (selon l'arme employée)  
ATTAQUES SPÉCIALES : Aucune  
DÉFENSES SPÉCIALES : Aucune  
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Aucune  
TAILLE : P (1m20)  
MORAL : Moyen (10)  
POINTS D'EXPÉRIENCE : 15  
Chef et sous chef : 35

Ces petits humanoïdes malfaisants ne seraient qu'une nuisance sans conséquence s'ils n'étaient pas aussi nombreux.

Les gobelins ont un visage aplati, un nez épaté, des oreilles pointues, une large bouche et de petites dents pointues. Leur front est très incliné vers l'arrière et leurs yeux sont étonnamment ternes et vitreux. Ils marchent droit mais leur bras pendent presque jusqu'à leurs genoux. Leur couleur de peau va du jaune au rouge sombre, en passant par toutes les nuances d'orange. La plupart du temps, tous les membres d'une tribu ont la même couleur de peau. Leurs yeux vont du rouge vif au jaune citron. Ils portent des vêtements de cuir sombre, préférant les couleurs ternes et sales.

Leur langage est guttural et plus aigu que celui des humains. Certains gobelins sont également capables de parler kobold, orque ou hobgobelin.

**Combat :** Les gobelins haïssent le soleil et combattent à -1 pour toucher lorsque ce dernier les baigne de ses rayons. Cette sensibilité extrême à la lumière leur est par contre très utile sous terre, où ils bénéficient d'infravision jusqu'à 20 m de distance. Ils peuvent utiliser les armes de n'importe quel type mais préfèrent celles qui ne demandent qu'une formation limitée, comme les épieux et les masses d'armes. Ils ont souvent une épée courte comme arme d'appoint. Ils portent la plupart du temps une armure de cuir, bien que leurs chefs revêtent parfois une cotte de mailles ou même une armure de plates.

La tactique et la stratégie des gobelins sont on ne peut plus simplistes. Ils sont lâches et évitent généralement d'affronter l'ennemi de face. La plupart du temps, ils s'arrangent pour tendre une embuscade à leurs adversaires.

### KAMOUEF, FORME KAISHARGA

CLIMAT/TERRAIN : Tous  
FRÉQUENCE : Très rare  
ORGANISATION : Solitaire  
CYCLE D'ACTIVITÉ : Tous  
RÉGIME ALIMENTAIRE : Sans  
INTELLIGENCE : Exceptionnelle (15-16) ou plus  
TRÉSOR : E,S,T,V (x2)  
ALIGNEMENT : Mauvais (Tous)  
NOMBRE APPARAISSANT : 1 (1-3)  
CLASSE D'ARMURE : Comme dans la vie, ou 0  
DÉPLACEMENT : 12  
DÉS DE VIE : Comme dans la vie, ou 10 DV minimum  
ThAC0 : Comme dans la vie, ou 11  
NOMBRE D'ATTAQUES : Comme dans la vie, ou 1  
DÉGATS PAR ATTAQUE : 1d10 ou par type d'arme  
ATTAQUES SPÉCIALES : Voir ci-dessous  
DÉFENSES SPÉCIALES : Voir ci-dessous  
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 5% par DV  
TAILLE : M (1m80 de haut)



MORAL : Fanatique (18)

POINTS D'EXPÉRIENCE : 22.000 + 2.500 par DV au dessus de 10

Résumé des pouvoirs Psioniques :

Niveau	Dis/Sci/Dev	Attaque/Defense	Score	PFPs
= DV	4/6/17	Tous/Tous	18	100

**Clairsentience** – Science : précognition ; Dévotions: détection de psionique, sens des esprits.

Psychokinésie – Science: Télékinésie; Devotions: contrôle du corps, contrôle du vent, levitation, champ de stase.

**Psychotranslation** – Science: Téléportation ; Dévotions: porte dimensionnelle, marche dimensionnelle, ancre spatiotemporelle.

**Télépathique** – Science: Domination, expulsion, lien spirituel, souffle psionique ; Dévotions: aversion, cinglement de l'égo, contact, pénétration de l'égo détection de la vie, écrasement psychique, émission de pensées.

Les kaisharga sont une classe d'Athasian morts-vivants semblable aux lichs des autres mondes. Ils ont cherché à devenir des morts-vivants, rallongeant artificiellement leurs vies pour dépasser l'endurance de leur cadres mortels. La non-vie leur donne beaucoup de terribles pouvoirs. Le Kaisharga apparaît comme un humains usé et maigre, avec une peau grisâtre finement tendue. Ils portent les signes qu'ils préféraient dans la vie et leurs yeux brûlent d'un feu vert.

**Combat**: Le changement en mort-vivant augment efficacement les scores de Force, Dextérité et Constitution à 20 du Kaisharga. Le Kaisharga gagner 5 pv par dé grace à sa Constitution et peut relancer le dé s'il fait un 1. Les Kaisharga acquièrent les capacités psioniques énumérés ci-dessus et s'ils avaient autrefois des talents sauvages, s'ils étaient psionistes, ils peuvent recalculer leurs scores de pouvoir afin de refléter leurs nouveaux points de compétence. Le dé d'attaque des Kaisharga mage, psioniste et templier est 1d8 et le dé d'attaque des guerriers kaisharga est 1d10.

Les Kaisharga sont immunisés contre les sorts de charme, sommeil, débilitant, métamorphose, froid, électricité, folie et de mort. Ils ne peuvent être frappés que par des armes magiques ou par des créatures de 6 DV ou plus. Les Kaisharga possèdent une aura de peur qui force toute créature vivante dans les 20 mètres à se sauvegarder avec succès contre les sorts ou fuir pendant 5-20 rounds. Les personnages de niveau 8 ou 8 DV sont à l'abri de cette aura de peur. Le contact du Kaisharga inflige 1d10 points de dégâts de froid mortel et paralyse la victime à moins que la victime ne fasse une sauvegarde réussi contre la paralysie.

Les Kaisharga ont des objets magiques adaptées à leur classe. Les guerriers ont généralement des armes et des armures magiques et les magiciens des anneaux et des baguettes. Toutes les compétences et les connaissances restent avec le kaisharga après sa transformation en non-vie, de sorte que les magiciens et les templiers peuvent lancer des sorts et les guerriers peuvent avoir une spécialisation d'arme.

## KAMOUTEF, FORME MOMIE MAJEURE (ou Momie Royale)

CLIMAT/TERRAIN : Désert (souterrain)

FRÉQUENCE : Très rare

ORGANISATION : Solitaire

CYCLE D'ACTIVITÉ : Nocturne

RÉGIME ALIMENTAIRE : Aucun

INTELLIGENCE : Géniale (17-18)

TRÉSOR : V (Ax2)

ALIGNEMENT : Loyal mauvais (base)

NOMBRE APPARAISSANT : 1

CLASSE D'ARMURE : 2 (base)

DÉPLACEMENT : 9

DÉS DE VIE : 8+3 (base)

ThACO : 11 (base)

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DÉGATS PAR ATTAQUE : 3-18

ATTAQUES SPÉCIALES : Voir ci-dessous

DÉFENSES SPÉCIALES : Voir ci-dessous

RÉSISTANCE À LA MAGIE : Aucune

TAILLE : M (1m80 de haut)

MORAL : Fanatique (17-18)

POINTS D'EXPÉRIENCE : 8.000 (base)



Aussi connues comme les Enfants d'Ankhtepot, les momies majeures sont une espèce puissante de morts-vivants créés quand un prêtre loyal mauvais de haut niveau de certains cultes est momifié et chargé de garder une tombe donnée. Il peut survivre des siècles comme protecteur invincible de son antre, tuant tous ceux qui défient son lieu de repos sacré.

Les momies majeures sont semblables aux autres momies, mais sont toujours ornées d'un symbole béni/maudit et portent le; vêtements de leur ordre religieux. Ils répandent une odeur d'épices orientales, due aux herbes employées pour les embaumer.

Les momies majeures sont extrêmement intelligentes et restent capable de communiquer de la même manière que de leur vivant. De plus, elles ont une capacité innée à diriger les momies qu'elles ont créées elles-mêmes. Elles ont aussi la capacité de contrôler d'autres momies, tant qu'elles ne sont pas sous les ordres d'une autre momie majeure ; mais pour ce faire, elles doivent être capable de donner des ordres verbaux.

**Combat :** Les momies majeures irradient une aura de terreur qui force toutes les créatures les rencontrant à effectuer un Test de peur. Un modificateur basé sur l'âge de la momie affecte ce jet, en fonction du tableau 'Age et Capacités' reprise après ce texte. Les conséquences de l'échec seront doublées pour ceux qui ratent ce Test en raison des pouvoirs immenses de ces créatures, L'aura d'une de ces momies peut être contrée par un sort d'apaiscrnentune cape de bravoure, ou des moyens magiques similaires.

En combat, les momies majeures ont le choix entre attaquer avec leur propre force physique, ou par la magie que leurs anciens dieux leur ont conféré de leur vivant. Dans le premier cas, elles ne frappent qu'un coup par round, qui inflige 3d6 de dégâts.

Toute personne frappée par la momie encaisse les dégâts du coup, et se voit infectée par une horrible maladie putréfiante, encore plus terrible que celle des momies normales par le fait que son échéance semesure en jours, et pas en mois. Plus la momie est vieille et plus cette pourriture est rapide (voir k tableau en fin de texte pour les détails). La maladie cause la mort du malade dans un temps très court à moins qu'aile soit soigné correctement. Vingt-quatre heures après l'infection, le malade perd 1 point de Force et de Constitution suite aux effets du virus sur son organisme. En plus, il perd deux points de Charisme car sa peau se dessèche et pèle comme du vieux parchemin. Aucun soin normal n'est possible tant que la maladie se répand dans l'organisme, et les convulsions qui l'accompagnent rendent la

mémorisation et le lancement de sorts impossibles. Une seule forme de soins est effective : un sort de régénération soignera les points de vie perdus ainsi que la maladie, mais les pertes de caractéristiques resteront. Tous les autres soins magiques sont sans effet. Une série de sorts de guérison des maladies (un par jour passé depuis la contraction de la maladie) arrêtera temporairement l'infection jusqu'à ce que les soins appropriés soient apportés au malade. Récupérer les points de caractéristiques perdus demandera au moins un sort de souhait.

Le corps d'une personne qui meurt de cette maladie se réduit en poussière dès la mort. Le seul moyen de ressusciter un personnage mort de la sorte est de combiner un sort de guérison des maladies et de rappel la vie dans les 6 tours (1 heure) suivant la mort. Si ceci n'est pas fait à temps, le corps et l'esprit qui y résidait sont définitivement perdus.

Les momies majeures peuvent être repoussées par ceux qui ont le courage et la conviction nécessaires pour ce faire; mais ceci sera d'autant plus difficile que la momie sera vieille (vous avez bien deviné : les détails sont dans le tableau qui suit). Elle est immunisée à l'eau bénite, mais le contact avec un symbole sacré d'une foi non mauvaise lui inflige 1d6 points de dégâts. Le contact avec un symbole sacré de leur propre foi leur rend 1d6 points de vie.

L'aspect le plus effrayant de ces créatures reste toutefois probablement leur capacité à employer des sorts. Toutes les momies majeures ont été prêtres et prêtresses de leur vivant, et ont gardé leurs capacités de lancement de sorts. Elles lanceront des sorts comme si elles étaient de niveau 16 à 20 (voir plus bas) et auront les mêmes Sphères à leur disposition que de leur vivant. Les momies majeures ont le même bonus au sorts pour la Sagesse que les joueurs. Il est conseillé aux Maîtres de Donjon avisés de préparer les sorts de ces momies avant le début de l'aventure. Pour ceux qui emploient le Mythes et Légendes dans leurs parties, les momies majeures sont le plus souvent des prêtres d'Osiris, Set et Nephthys. Pour ceux qui emploient le Manuel Complet du Prêtre, ils sont souvent associés aux cultes des ancêtres, ténèbres, mort, maladie, mal, gardiens ou vengeance (si vous n'employez aucun de ces ouvrages, vous pouvez assigner à la momie des sorts standards pour un prêtre de haut niveau).

Les momies majeures ne peuvent être touchées que par les armes magiques, et les plus âgées sont mieux protégées que les autres (voir ci-dessous). Même lorsqu'une arme parvient à les affecter, leur nature magique est telle qu'elle ne leur inflige que des demi-dégâts (arrondis à l'entier inférieur).

Les sorts sont également moins efficaces contre ces monstres que contre les autres créatures. Ceux qui sont à base de froid restent sans le moindre effet, tandis que ceux qui sont à base de feu leur infligent des dégâts normaux. Contrairement aux momies normales, elles sont immunisées contre le feu non-magique. Par contre, leur processus de création les rend particulièrement vulnérables aux sorts à base d'électricité, qui leur délivrent une fois et demie leurs dégâts normaux. Elles restent bien sûr immunisées contre les sorts de type sommeil, charme et immobilisation. De plus, au fur et à mesure qu'elles vieillissent, elles sont protégées par une résistance à la magie qui augmente au fil des années.

Tout comme les vampires, les momies majeures deviennent de plus en plus puissantes au fur et à mesure qu'elles vieillissent. Les caractéristiques fournies pour le monstre le montrent tel qu'il est au moment de sa création. Les tables qui suivent indiquent les modifications qu'il subit au fil des siècles.

#### Pouvoirs des momies majeures

Âge (années)	Arme	CA	DV	TACO
99 ou moins	+1	2	8+3	11
100-199	+1	1	9+3	11
200-299	+2	0	10+3	9
300-399	+2	-1	11+3	9
400-499	+3	-2	12+3	7
500 ou plus	+4	1	13+3	7
Âge (années)	Alignement	Sagesse	RM	Maladie
99 ou moins	LM	18	Aucune	1d12 jours

100-199	LM	19	5%	1d10 jours
200-299	LM ou CM	20	10%	1d8 jours
300-399	CM ou LM	21	15%	1d6 jours
400-499	CM	22	20%	1d4 jours
500 ou plus	CM	23	25%	1d3 jours
<b>Âge (années)</b>	<b>Niveau</b>	<b>PX</b>	<b>Terreur</b>	<b>Momies</b>
99 ou moins	16	8.000	-1	1d4
100-199	17	10.000	-2	2d4
200-299	18	12.000	-2	3d4
300-399	19	14.000	-3	5d4
400-499	20	16.000	-3	6d4
500 ou plus	20	18.000	-4	7d4

#### Notes:

Arme indique le bonus que doit posséder une arme magique donnée pour toucher la momie.

CA est la classe d'armure du monstre.

DV est le nombre de dés de vie de la momie. Ces créatures sont repoussées comme si elles avaient 1 DV de plus qu'elles n'en ont réellement. Autrement dit une momie majeure âgée de 250 ans (10+3 DV) est repoussée comme une liche (mort-vivant à 11 DV). À partir de 300 ans, elle sera repoussée comme un mort-vivant « spécial ».

ThACO est le score que la momie doit obtenir pour toucher une CA 0.

Alignement. Ce dernier change au fil du temps, la momie devenant de plus en plus maléfique au fur et à mesure que les siècles se succèdent. Lorsque deux alignements différents sont indiqués, elle a 75 % de chances d'être du premier et 25 % d'être du second. Une momie royale vieille de 300 ans a donc 75 % de chances d'être chaotique mauvaise.

Sagesse donne le score de Sagesse de la créature, ce qui lui permet d'obtenir davantage de sorts de prêtre et d'être immunisée contre certains sorts à partir de 19 (voir le Manuel des Joueurs).

RM est le pourcentage de résistance à la magie de la momie. Comme cette table le montre, une telle créature peut s'avérer extrêmement dangereuse si elle a été créée quelques siècles plus tôt.

Maladie indique combien de temps un individu infecté met avant de mourir.

Niveau donne le niveau de prêtre de la créature. Plus elle vieillit et plus la momie a accès à de nombreux sorts.

PX est le nombre de points d'expérience que l'on gagne en terrassant un tel monstre.

Terreur indique le malus à appliquer aux tests de teneur provoqués par la vue de la créature.

Momies est le nombre de momies normales obéissant à la momie majeure.

### LICHE SHAYDARIN Liche drow (mage)

CLIMAT/TERRAIN : Sousterrain

FRÉQUENCE : Très rare

ORGANISATION : Solitaire

CYCLE D'ACTIVITÉ : Nocturne

RÉGIME ALIMENTAIRE : Néant

INTELLIGENCE : Supra-géniale (19-20)

TRÉSOR : Z (G)

ALIGNEMENT : Chaotique Mauvais

NOMBRE APPARAISSANT : 1

CLASSE D'ARMURE : 0

DÉPLACEMENT : 12

DÉS DE VIE : 11

ThACO : 9

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DÉGATS PAR ATTAQUE : 1-10

ATTAQUES SPÉCIALES : Voir ci-dessous

DÉFENSES SPÉCIALES : Voir ci-dessous

RÉSISTANCE À LA MAGIE : Variable

TAILLE : M (1,80 m de haut)

MORAL : Elite (13-14)

POINTS D'EXPÉRIENCE : 9.000



Les liches elfs noirs sont peut-être les plus terribles des horreurs mortes-vivantes. On les trouve de trois types (Mage, prêtre, et Drider), chacune avec ses propres et uniques horribles pouvoirs.

Les mages ressemblent beaucoup aux autres liches. Elles ont une haute forme squelettique avec une peau sombre tendue sur leurs os longs. Leur peau est, bien sûr, d'un noir pâle, ici et là tachetée de gris dû à la décomposition et à l'âge. Les mages ont tendance à porter des robes rouges sombres avec des plis lâches et de nombreuses poches secrètes pour leurs composants de sorts.

Les liches drows parlent les nombreuses langues qu'ils connaissaient dans la vie. En plus, elles ont une capacité naturelle à converser librement avec toute sorte d'arachnide.

**Combat:** Toutes les liches drows ont les capacités standard des autres liches, y compris une aura de magie qui entoure la bête. Toute créature de moins de 5 Dés de vie (ou de niveau 5) qui la voit doit se sauvegarder contre les sorts ou fuir de terreur pendant 5-20 (5D4) rounds.

Leur toucher est glaciale et délivre 1d10 points de dégâts à quiconque reçoit leur malfaisante caresse. La victime doit également faire un jet de sauvegarde contre la paralysie ou devenir incapable de bouger ou d'agir jusqu'à ce qu'une dissipation de la magie ou un sort similaire soit jeté sur eux.

Les liches ne peuvent être touchées que par des armes avec un enchantement de +1 minimum, par des sorts magiques ou par des monstres avec 4 + 1 Dés de vie ou supérieur. La nature magique de la liche et son état de morts-vivants la rendent complètement à l'abri des sorts de charme, sommeil, paralysie, métamorphose, froid, électricité, folie et de mort. Les prêtres de niveau 8 au moins peuvent tenter de tourner une liche drow, comme les paladins de niveau 10 minimum.

Les liches drows sont capables d'utiliser les sorts comme elles le faisaient dans la vie, mais chaque type a des capacités ou des pouvoirs spéciaux qui peuvent influencer le sujet. Tout en conservant la capacité naturelle des drow de jeter lumières dansantes, détection de la magie, leur féerie, ténèbres, lévitation et connaissance des alignements une fois par jour.

Une des aptitudes naturelles qu'ils conservent dans la non-vie est leur résistance phénoménale à la magie. Les liches drows ont 50% de résistance à la magie plus 2% par Dé de vie.

**Liches drow Mages :** Les magiciens drows qui se transforment en liches sont de l'énergie de sorcellerie tel des fûts de poudre en combustion qui menacent de détruire tout ce qui est à leur portée. Bien que leurs pensées puissent être froide et calculatrice, leurs tempéraments fougueux gagnent souvent sur la logique.

Ces créatures sombres amassent et convoitent les objets magiques. Outre celles trouvées dans la cache aux trésors de la chose, chacune de ces liches aura une arme magique comme un bâton de pouvoir, une baguette de boules de feu, ou un autre objet convenablement puissant. En outre, la créature aura une forme quelconque de défense magique comme des brassards de défense.

Les liches mages imprègnent souvent leurs vêtements avec d'autres propriétés, tels que la possibilité de rendre le porteur invisibles trois fois par jour. En combinant ces vêtements magiques avec des anneaux et autres objets magiques, la liche elf noir peut déclencher un terrible tir de barrage de sorcellerie sur ceux qui la dérangent.

Les liches mages entretiennent souvent des nids d'araignées velues dans leur repaire. Ces créatures s'essaient sur tout ce qui se déplace à travers leur territoire, y compris la liche (bien qu'elles ne puissent blesser ce cadavre ambulante).

### LOUPS NOIRS, WORG

CLIMAT/TERRAIN : Forêt

FRÉQUENCE : Rare

ORGANISATION : Meute

CYCLE D'ACTIVITÉ : Tous

RÉGIME ALIMENTAIRE : Carnivore

INTELLIGENCE : Faible (5-7)

TRÉSOR : Aucun

ALIGNEMENT : Neutre mauvais

NOMBRE APPARAISSANT : (1 % 1)

CLASSE D'ARMURE : 6

DÉPLACEMENT : 18

DÉS DE VIE : 3+3

ThACO : 17

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DÉGATS PAR ATTAQUE : 2-8

ATTAQUES SPÉCIALES : Aucune

DÉFENSES SPÉCIALES : Aucune

RÉSISTANCE À LA MAGIE : Aucune

TAILLE : M (1,20 m à 2,10 m de long)

MORAL : Stable (11)

POINTS D'EXPÉRIENCE : 120

Le loup est un carnassier très actif, extrêmement rusé, capable de survivre sous presque toutes les latitudes. Une aura de doutes et de mystère le suit partout, et on le perçoit comme un tueur sanguinaire qui massacre hommes et animaux à défaut d'avoir autre chose de plus intéressant à faire. En fait, jamais un loup qui ne soit pas charmé ni enragé ne s'en est pris à une créature plus intelligente que lui (il existe 1 % de chances de rencontrer un loup enragé, qui est automatiquement seul et attaque tout ce qui bouge). Les loups du nord peuvent être blancs, gris ou noirs, tandis que ceux du sud ont des teintes brunes ou rousses. La couleur de la robe varie en fonction du climat, mais tous ont de nombreux traits communs : leur queue est touffue, tandis que leurs mâchoires sont puissantes, leurs dents grosses et écartées, leurs oreilles larges et hautes, leurs pupilles rondes. Leurs yeux dorés ou ambrés sont si expressifs qu'il est difficile de ne pas se dire qu'ils sont capables de s'exprimer par empathie.

**Combat :** Les loups chassent en meutes durant l'hiver et à la fin du printemps, période de l'année durant laquelle ils ne peuvent espérer attraper que des herbivores de grande taille. Ils préfèrent toutefois le petit gibier, dont la capture ne nécessite pas de dépenser autant d'énergie (mais même dans ce cas, ils ne parviennent généralement à attraper que des animaux malades ou affaiblis). Chaque meute ne traque qu'une seule proie de grande taille par semaine, et les loups peuvent passer plusieurs jours sans manger. Par contre, en plein été, un seul loup peut dévorer jusqu'à trente souris.

Lorsque les humains les attaquent, ils se sauvent en jetant de fréquents coups d'œil derrière eux pour



s'assurer qu'ils ne sont pas suivis. S'ils se trouvent dans l'incapacité de s'enfuir, ils attaquent en s'en prenant aux vêtements de leur chasseur (ou encore à ses bras ou à ses jambes) jusqu'à ce qu'une ouverture se présente. Ils ne perdent pas la moindre occasion de détalier.

## MOMIE

CLIMAT/TERRAIN : Désert (souterrain)

FRÉQUENCE : Rare

ORGANISATION : Solitaire

CYCLE D'ACTIVITÉ : Nocturne

RÉGIME ALIMENTAIRE : Aucun

INTELLIGENCE : Faible (5-7)

TRÉSOR : P (D)

ALIGNEMENT : Loyal mauvais

NOMBRE APPARAISSANT : 2-8

CLASSE D'ARMURE : 3

DÉPLACEMENT : 6

DÉS DE VIE : 6+3

ThAC0 : 13

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DÉGATS PAR ATTAQUE : 1-12

ATTAQUES SPÉCIALES : Terreur, maladie

DÉFENSES SPÉCIALES : Voir ci-dessous

RÉSISTANCE À LA MAGIE : Aucune

TAILLE : M (1m80 de haut)

MORAL : Champion (15)

POINTS D'EXPÉRIENCE : 3.000

Les momies sont des cadavres embaumés que l'on trouve dans les déserts chauds. Lorsque quelqu'un s'introduit dans leur tombe, elles s'animent et la haine farouche qu'elles éprouvent à rencontre de toute forme de vie les pousse à attaquer tous les intrus sans la moindre pitié.

Les momies sont le plus souvent entourées de bandelettes en lin (mais pas toujours). Elles font entre 1,50 m et 2,10 m et sont dotées d'une force phénoménale.

**Combat** : les momies sont de terrifiants adversaires. Chacun de leurs coups de poing inflige 1d12 points de dégâts et, pire encore, quiconque se fait toucher par un de ces monstres est infecté par une terrible maladie qui s'avère fatale en 1-6 mois (pas de jet de sauvegarde). Le corps de la victime pourrit lentement sur pied, ce qui lui fait perdre (de manière permanente) 2 points de Charisme par mois. Cette infection ne peut être soignée que par un sort de guérison des maladies (sauf dans les Royaumes Oubliés, où il ne ralentit la maladie que de 1 semaine par niveau du prêtre ; il faut préparer une concoction à l'aide d'herbes extrêmement rares pour stopper l'infection). Les divers sorts de soins n'ont aucun effet sur le malade, et ses blessures se referment dix fois moins vite. Régénération permet de récupérer les points de vie perdus mais n'interrompt en rien la progression du pourrissement.

Le simple fait d'apercevoir une momie est si terrifiant qu'il faut réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine d'être paralysé par la peur pendant 1-4 rounds. Mais le nombre fait la force et donne du courage ; chacun bénéficie d'un bonus de +1 au jet de sauvegarde par tranche de six individus présents (et les humains ont droit à un bonus supplémentaire de +2).

Les momies ne peuvent être touchées que par les armes magiques, qui ne leur infligent que des demi-dégâts (arrondissez à l'entier inférieur). Le froid est sans effet sur elles, tout comme les sorts de type sommeil, charme et immobilisation. Résurrection transforme une momie en humain (guerrier de niveau 7) en lui permettant de retrouver tous ses souvenirs de mortel (le sort reste toutefois sans effet si la momie est plus ancienne que l'âge maximum de la dépouille que le prêtre peut ressusciter). Souhait permet également à une momie de retrouver son apparence normale, mais délivrance de la malédiction, non.

Les momies sont vulnérables au feu, même non-magique. Un coup porté à l'aide d'une torche leur inflige 1d3 points de dégâts, tandis qu'une flasque d'huile leur délivre 1d8 points de dégâts lors du premier round et 2d8 lors du second. Pour leur part, tous les feux d'origine magique voient leurs dégâts augmenter de 1 point par dé. Une fiole d'eau bénite inflige 2d4 points de dégâts à une momie.

Une créature tuée par un de ces monstres pourrit immédiatement et ne peut être ramenée d'entre les morts à moins de jeter guérison des maladies puis rappel à la vie moins de 6 tours après l'instant du décès.

### MORDENHEIM, VICTOR

Humain (niveau 0), loyal mauvais

For 10; Dex 17; Con; ; Int : 15; Sag 7; Cha 12

CLASSE D'ARMURE : 10 ou par armure

DÉPLACEMENT : 12

NIVEAU/DES DE VIE : 0

POINTS DE VIE : 55

THACO : 20

NB D'ATTAQUES : 1

DÉGATS/ATTAQUE : selon l'arme

ATTAQUES SPECIALES : Néant

DÉFENSES SPECIALES : voir ci-dessous

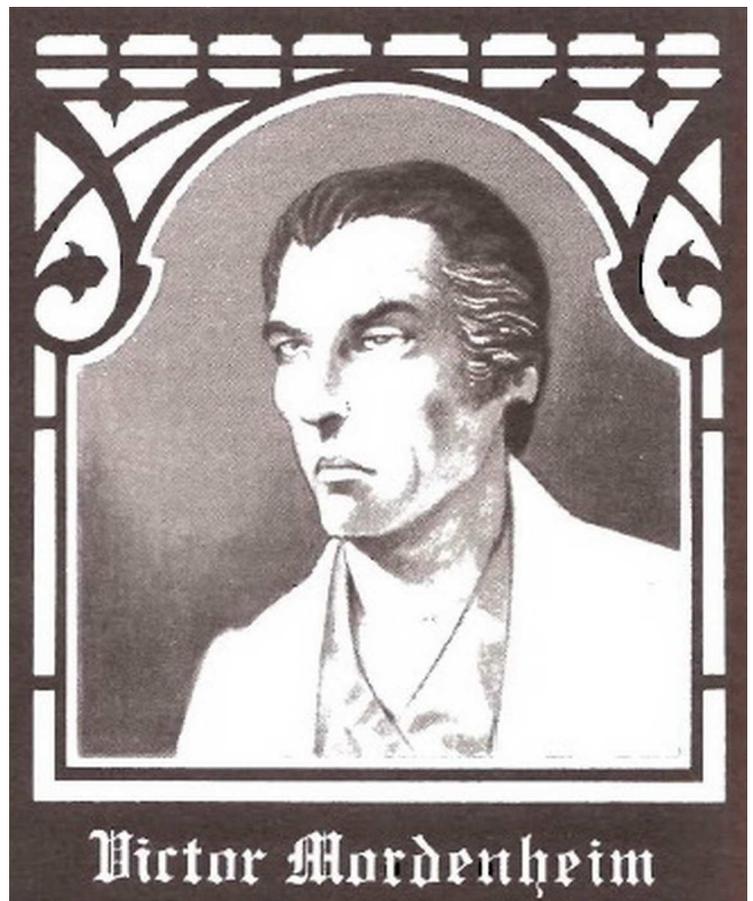
RÉSISTANCE A LA MAGIE : néant

Mordenheim, un scientifique et un chirurgien, a 34 ans. Il est grand pour son époque (1 m 83), et a une stature mince et nerveuse, mais pas athlétique. Ses traits secs et prononcés trahissent une origine aristocratique (son père était un seigneur avec des possessions considérables). Bien que son visage soit toujours relativement jeune, une intense obsession pour son travail lui a donné prématurément des cheveux gris ; il ne reste que quelques légères mèches du brun d'origine. Un régime maigre et conservateur, et un style de vie reclus lui ont donné une peau pâle et quelque peu anémique. Ses yeux bleus sont fatigués, cernés ; ils clignent rarement et ont le regard lointain d'un homme préoccupé par des affaires autres que celles qu'il a sous les yeux.

La tension le ronge. Ses muscles faciaux sont fermes et lui donnent quelques fois des tics ; ses lèvres ne se reposent jamais pour sourire. Les tendons du dos de ses mains sont tendus et dressés, et la peau fine et sèche qui recouvre les articulations de ses mains est aussi blanche que les os qui sont en dessous. Il fléchit ses doigts quand il est anxieux ou agité. C'est un homme qui a les nerfs à vif, et cela se voit. Mais quand son agitation monte et semble prête à exploser, la rage attendue ne vient jamais. Au lieu de cela, il semble trembler, juste pendant un instant. Puis son fragile sang-froid revient.

Mordenheim a une cicatrice distinctive et deux petites difformités. Une chute d'un arbre à l'âge de 5 ans lui laissa une cicatrice sur le front qui est encore légèrement visible aujourd'hui. Il lui manque le lobe de l'oreille gauche à cause d'une autre mésaventure d'enfance. A 10 ans, il tenta de mener une simple chirurgie exploratoire sur le molosse favori de son père. Le chien, pas entièrement drogué par le bol de vin que le jeune Victor lui fit boire, riposta à l'instant où sa peau fut coupée. Le père de Victor refusa qu'on lui rattache le lobe de l'oreille. Au lieu de cela, il ordonna au médecin de famille d'amputer complètement le lobe en guise de leçon pour le petit chirurgien.

Un autre accident, à 23 ans, emporta une phalange de l'annulaire gauche de Mordenheim. Il se la coupa lui-même en utilisant une scie de chirurgien : une erreur qu'il se reproche encore aujourd'hui.



Le Dr Mordenheim ne porte qu'un simple costume pratique de laine marron, jamais les chichis ou les parures que d'autres personnes de son statut social pourraient acquérir. Dans son laboratoire, il porte une robe de chirurgien pour protéger ses vêtements du sang et des autres liquides. Il ne porte aucun autre bijou qu'un anneau avec le sceau de sa famille, ainsi qu'une montre en or et une chaîne qui lui ont été offertes par sa femme.

Antécédents : Mordenheim est le « Docteur Frankenstein » de Ravenloft, librement basé sur le personnage du roman gothique classique de Mary Shelley. C'est un scientifique et un chirurgien doué qui devint obsédé par la poursuite de la connaissance dès son plus jeune âge. D'autres garçons jouaient à faire semblant et puis, plus tard, jouaient à l'amour ; Victor étudia les sciences, à fois modernes et mystérieuses. Il dédaignait pourtant la magie, la considérant comme « une diversion de la Vérité ».

A 21 ans, Mordenheim épousa Elise von Brandthofen à la grande surprise de sa famille et de sa poignée d'amis, ce n'avait été du fait de la propre persévérance d'Elise qui ne l'aurait jamais rencontrée, et encore moins épousée. C'était une jeune femme hors du commun et intelligente qui partageait son intérêt (mais pas sa passion) pour la vie. Elle était stérile, et ne pouvait donc pas lui donner d'enfants.

Quelques mois seulement après avoir épousé Elise, il entama ses recherches sur la résurrection, ou de terme plus adéquate, la création de la vie humaine. Treize ans plus tard, il accomplit son but et créa un monstre. Les notes de son journal, Adam (voir le « Mordenheim, Victor » dans le livre Royaume d'épouvante page 104 pour obtenir plus de détails), racontent le délit de son propre point de vue. Cela n'est, comme la plupart des comptes-rendus fait par un homme aussi passionné, pas exempt de défauts. Mordenheim découvrit presque chaque pièce du puzzle par vision. La nuit fatidique, il avait déjà toutes les pièces de son corps, construit avec précaution, prêtes à un retour à la vie. Mais l'étincelle réelle, la vraie qui brille n'était pas une réalisation entièrement sienne. Il donnait un peu du travail des dieux, et les dieux, en échange se mêlèrent du sien.

Mordenheim ne vénérât ni ne croyait en aucune conscience supérieure à l'homme. C'était un athée savant qui n'acceptait que ce qui pouvait être prouvé. Il ne croyait ni dans le Mal, ni dans le Bien. S'il vénérât quelque chose, c'était la connaissance : surtout la sienne. On ne peut pas croire qu'il vénérât la sagesse. En d'autres temps, en d'autres lieux, les dieux auraient du ignorer un tel blasphème. Vues leurs manières, ils auraient pu protéger un tel homme de sa propre inconscience. Mais Mordenheim était devenu une plaie apparente pour leur sensibilité. Son désir de créer la vie était si ardent, son reniement de leur existence si fort, que les dieux décidèrent d'exaucer son souhait. Ils remplirent le corps immonde d'une âme qui était trouble, bornée, et débordante de mauvaises intentions. Puis abandonnèrent tous les liens au destin du chirurgien, le jetant à la dérive lui et sa sombre parodie de vie.

Toutes les âmes finissent par tomber sous l'influence de Puissance supérieure. Mordenheim et son monstre seront bientôt réclamés. La nuit où le monstre respira pour première fois, les doigts brumeux de Ravenloft commencèrent à fourmiller d'anticipation. Dans les mois qui suivirent, ils s'installèrent dans le sol autour du château de Mordenheim, jusqu'à ce qu'ils s'élèvent enfin de la terre et apparurent dans une sorte de protection mortelle. Quand l'espoir de rédemption de la part de Mordenheim fut annihilée, les Brumes se retirèrent de ce royaume primaire, emmenant avec elles le château et tous les acteurs du complot mortel de Mordenheim. Aujourd'hui, ils partagent un domaine dans Ravenloft.

Profil actuel : Pour les habitants locaux, le Docteur Mordenheim est un fou diabolique qui mène des expériences infernales dans un château près de la mer. Ils le craignent, et lui prêtent des pouvoirs qu'il ne possède pas. Ils lui prêtent également des crimes qu'il n'a pas commis. Il est vrai qu'il pille les cimetières et hantent les hospices à la recherche de corps féminins fraîchement décédés. Il a peut-être même arrangé une mort douce, en utilisant des poisons qui n'entraînent aucune douleur et ne laissent aucune trace. Il n'enlève pas, cependant, de spécimens encore chauds. Cela, c'est, sans que la plupart de la population et Mordenheim lui-même le sachent, l'œuvre de son « bébé », le monstre qu'il a appelé Adam (voir le « Monstre de Mordenheim » dans le livre Royaume d'épouvante page 108 pour obtenir plus de détails). Mordenheim consacre toujours ses jours et beaucoup de ses nuits à sa science. Il cherche à ramener Elise parmi les vivants. Elise, ce qu'il en reste, respire toujours dans son laboratoire. Ce serait une moquerie que d'appeler cela une « vie ». Poussé par le remords et ce qui doit forcément être maintenant la folie, il a l'intention de lui donner un corps qui surpasse même la perfection. Elle n'a repris conscience que deux fois

depuis sa rencontre fatidique avec Adam (voir les encadrés). Dans ces brefs instants, elle pleura après sa fille adoptive, Eva, et supplia Victor de la libérer de son tourment. Son cœur continue de battre, mais pas selon sa propre volonté. Elle ne vit que par les interventions des étranges engins de Mordenheim. Même s'il pouvait de nouveau faire briller la vie dans ses yeux, il est peu probable qu'il trouve alors son Elise dans ce regard. Au lieu de cela, il apercevrait une créature qui lui serait encore plus hideuse que ne lui est devenue sa première expérience. Mais Victor se refusera à voir cela ; tout comme il se refuse à constater que ses expériences sont vouées à l'échec.

Sans l'intervention des dieux qui l'ont repoussé avec mépris, Victor ne rendra jamais la vie à ceux qui sont décédés. Peut-être qu'une certaine partie de lui le sait. Dans sa quête perpétuelle de morceaux parfaits, dans son attente éternelle de l'instant parfait, il est capable de dénier la vérité : que son œuvre est un échec, qu'Elise est partie à tout jamais et qu'il est autant son meurtrier que le misérable qui l'a terrassée.

**Combat** : Il est peu probable que le Dr Mordenheim engage un combat. C'est un chirurgien, et il n'a aucune compétence de combat. Pourtant, son lien avec le monstre lui a donné une étrange faculté défensive. Il ne peut pas mourir à moins que le monstre ne meure. En fait, il a les points de vie du monstre. Son corps se régénérera à partir du plus petit morceau de chair. Le monstre ressent la douleur de ses blessures. Si le corps de Mordenheim se désintègre complètement, son esprit partira à la recherche d'un humain de sexe masculin. Au bout d'une semaine le nouveau corps se transformera jusqu'à ce qu'il ressemble exactement à l'ancien Docteur Mordenheim.

### NECROPHAGES

CLIMAT/TERRAIN : Terre ferme

FRÉQUENCE : Peu commun

ORGANISATION : Solitaire

CYCLE D'ACTIVITÉ : Nocturne

RÉGIME ALIMENTAIRE : Voir ci-dessous

INTELLIGENCE : Moyenne (8-10)

TRÉSOR : B

ALIGNEMENT : Loyal mauvais

NOMBRE APPARAISSANT : 2-16

CLASSE D'ARMURE : 5

DÉPLACEMENT : 12

DÉS DE VIE : 4+3

ThACO : 15

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DÉGATS PAR ATTAQUE : 1-4

ATTAQUES SPÉCIALES : Absorption d'énergie

DÉFENSES SPÉCIALES : Uniquement touché par des armes au moins +1, voir ci-dessous

RÉSISTANCE À LA MAGIE : Aucune

TAILLE : M (1m20 à 2m10 de haut)

MORAL : Élite (14)

POINTS D'EXPÉRIENCE : 1.400

Les nécrophages sont des morts-vivants que l'on trouve le plus souvent dans des tumulus ou des catacombes.

De loin, il est possible de les prendre pour des humanoïdes normaux, mais il suffit de se rapprocher pour se rendre compte de leur véritable nature. Ce sont d'horribles parodies de ce qu'ils étaient autrefois : leurs yeux brillent d'une intense cruauté, leur chair est tendue sur leurs os saillants et leurs longs ongles font davantage penser à des griffes acérées.

**Combat** : Les nécrophages sont de terribles adversaires. Ils ne peuvent être touchés que par les armes magiques ou en argent.

Ce monstre attaque en délivrant des coups de griffes qui infligent 4 points de dégâts. Mais le problème,



c'est qu'il se nourrit de l'énergie vitale de ses victimes, à qui il fait perdre 1 niveau par coup (ce qui réduit d'autant leurs points de vie, leur TACO, les sorts qu'elles peuvent éventuellement mémoriser, et ainsi de suite). Ainsi, un magicien de niveau 9 se faisant toucher par un nécrophage tombe aussitôt au niveau 8. Ses points de vie sont diminués en conséquence, ainsi que ses sorts disponibles, et il se bat désormais comme un mage de niveau 8.

Quiconque se fait tuer par un nécrophage est condamné à devenir un mort-vivant soumis à son meurtrier. La créature résultante a les pouvoirs d'un nécrophage normal, mais seulement 2+3 DV. Si le monstre qui l'a créé vient à se faire détruire, il devient aussitôt un nécrophage indépendant et acquiert une partie de l'énergie de son ancien maître, ce qui lui permet de voir son nombre de dés de vie passer à 4+3. Lorsqu'un personnage est transformé en nécrophage, il est presque impossible de lui faire retrouver son état normal (une telle entreprise nécessite de mener à bien une quête spécifique).

Ces morts-vivants sont immunisés contre le poison, le froid, la paralysie et les sorts de type sommeil, charme et immobilisation.

Les nécrophages peuvent toutefois être vaincus par des individus bien préparés. Chaque fiole d'eau bénite leur inflige ainsi 2d4 points de dégâts et un sort de rappel à la vie tue instantanément l'un de ces monstres.

Les nécrophages ne supportent pas les lueurs trop intenses (ce qui inclut la lumière du jour) et les évitent à tout prix. Il est toutefois bon de noter qu'ils ne sont pas, contrairement aux vampires, physiquement affectés par les rayons du soleil.

#### PRETRES DE KHEPRI, LYCANTHROPES, CHACAL GAROU

CLIMAT/TERRAIN : Tout tempéré

FRÉQUENCE : Rare

ORGANISATION : Meute

CYCLE D'ACTIVITÉ : Tout

RÉGIME ALIMENTAIRE : Carnivore

INTELLIGENCE : Haute (11-12)

TRÉSOR : C

ALIGNEMENT : Chaotique Mauvais

NOMBRE APPARAISSANT : 1-4

CLASSE D'ARMURE : 4

DÉPLACEMENT : 12

DÉS DE VIE : 4

ThACO : 17

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DÉGATS PAR ATTAQUE : 2-8

ATTAQUES SPÉCIALES : Regard cause le sommeil

DÉFENSES SPÉCIALES : Armes de fer ou +1 (ou mieux)  
magique pour toucher

RÉSISTANCE À LA MAGIE : Néant

TAILLE : P (1m long) comme chacal M (2m grandeur)  
comme humain ou hybride

MORAL : Stable (11-12)

POINTS D'EXPÉRIENCE : 420



Le chacal-garou est une créature sauvage et terrible qui fait sa proie de voyageurs confiants et autres demi-humains qu'il peut embusquer. Sa capacité de modifier sa forme à volonté en fait un adversaire très dangereux. Le chacal-garou peut être trouvé sous trois formes, ne démontrant aucune préférence pour l'une ou l'autre. La première est celle d'un chacal normal. Sous cette forme, il courra et chassera souvent avec les autres meutes de chacals. La seconde forme est 2 mètres de haut, hybride mi-humain et mi-chacal et qui sait se tenir debout. Dans sa troisième forme, le chacal-garou est physiquement impossible à

distinguer d'un être humain normal. Les traits physiques exacts d'un chacal-garou sous forme humaine varie selon ses désirs.

**Combat** : Sous sa forme de chacal, ce monstre est conforme aux statistiques présentées précédemment dans ce volume. Une observateur prudent, cependant, se rendra compte que cette créature n'agit pas de manière typique pour un chacal, étant beaucoup plus agressif.

Dans sa forme hybride, le chacal-garou peut attaquer soit avec sa morsure ou avec les armes à sa disposition. Parce qu'il a une grande soif de sang humain ou demi-humain, le chacal-garou se servira préférentiellement de sa morsure. Malgré tout, il n'omettra pas de faire bon usage de ses armes si cela lui garantit la victoire en combat.

Dans sa forme humaine, le chacal-garou ne peut attaquer qu'avec des armes. Bien qu'il puisse employer n'importe quelle arme, il a une préférence pour celles qui coupent ou déchirent la chair de leurs victimes. Dans certains cas, un chacal-garou peut s'être nourri du corps d'une victime sans retourner à sa forme de chacal ou hybride.

Dans toutes ses formes, les chacals-garous possèdent un regard magique. Si une victime sans méfiance les regarde dans les yeux, elle devra réussir un Jet de Sauvegarde contre les Sorts ou tomber profondément endormie; l'effet est identique à celui d'un sort de Sommeil. Prenez note que les personnes hostiles, effrayées ou excitées ne sont pas considérées comme sans méfiance.

Les défenses spéciales du chacal-garou sont également applicables dans ses trois formes. Seules les armes +1 ou mieux, ou celles de fer forgé peuvent blesser le chacal-garou. Les chacals-garous reprennent leur forme de chacal après leur mort.

Lorsque le chacal-garou trouve une victime, il prendra forme humaine et s'approchera de sa proie. Il cherchera à endormir les soupçons de sa cible, prétendant souvent être blessé ou avoir besoin d'aide, jusqu'à ce qu'il puisse se servir de son regard. Si ceci échoue et le chacal-garou est confronté à une résistance vigoureuse, il devra décider s'il s'enfuit ou continue à attaquer selon son évaluation de la force de l'adversaire.

Habitat/Société : Le chacal-garou passe sa vie à chasser et à tuer les humains et demi-humains qui croisent son chemin. Ils errent à travers le monde sous forme d'humain ou de chacal, cherchant des humanoïdes à tuer, voler et manger. Ce sont des créatures astucieuses et des maîtres de la supercherie.

#### ROSE SANGLANTE :

CLIMAT/TERRAIN : Domaines principaux de Ravenloft

FRÉQUENCE : Peu commune

ORGANISATION : Massif

CYCLE D'ACTIVITÉ : Tout

RÉGIME ALIMENTAIRE : Sang

INTELLIGENCE : Non - (0)

TRÉSOR : U

ALIGNEMENT : Néant

NOMBRE APPARAISSANT : 3-36 (3d12)

CLASSE D'ARMURE : 10

DÉPLACEMENT : 0

DÉS DE VIE : 10

ThACO : 11

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DÉGATS PAR ATTAQUE : 1d2 + CA de la cible

ATTAQUES SPÉCIALES : Aspiration de sang

DÉFENSES SPÉCIALES : Néant

RÉSISTANCE À LA MAGIE : Néant

TAILLE : P (1,2m haut)

MORAL : NA

POINTS D'EXPÉRIENCE : 2.000



La rose sanglante est une plante qui s'alimente du sang des vivants. Ses fines épines coupent facilement la chair non protégée, répandant le précieux sang dans le sol où ses racines peuvent l'absorber.

Les roses sanglantes possèdent des tiges vert foncé se terminant par des fleurs d'un blanc pur. De fines vrilles recouvertes d'épines acérées pendent mollement de la base de la fleur, ressemblant beaucoup aux branches d'un saule pleureur. Après s'être alimentées, les fleurs commencent à tourner au pourpre avec des traces de sang gravées sur leurs pétales d'albâtre.

Les roses sanglantes sont des plantes inintelligentes, incapables de communiquer en aucune façon.

**Combat:** Pour quelqu'un qui n'est pas habitué à la rose sanglante, la plante ressemble beaucoup à toute autre fleur sauvage. En effet, cette illusion est la clé des habitudes alimentaires de la plante et est maintenue jusqu'à ce qu'un animal errant atteigne son centre. À ce moment, la plante jaillit soudain à la vie. Sans avertissement, ses vrilles épineuses se déchaînent comme des fouets, déchirent la chair non protégés et épanche le sang qui lui donne vie par la terre située sous elle.

Un massif de rose sanglante a un diamètre en mètre égal au nombre du 1/3 de plantes en son sein. Ainsi, un massif de 18 plantes serait de 6 mètres de large. Quand une attaque commence, chaque plante a droit à un jet d'attaque avec un touché indiquant qu'un certain nombre de points de dégâts égal à la classe d'armure de la cible a été infligé (avec un minimum de 1 point). Un massif de roses sanglantes est capable d'attaquer un certain nombre de créatures de taille humaine égal au nombre de plantes qui le compose. Échapper au massif peut être un processus difficile. Les vrilles tourbillonnantes de ces plantes ont le même effet qu'un sort d'enchevêtrement. Le jet de sauvegarde pour cela est modifié par le nombre de plantes supérieures ou inférieures à 10 dans le massif. Ainsi, un massif avec 13 plantes impose une pénalité -3 sur la sauvegarde alors qu'un massif de 8 plantes donne un bonus de +2.

Si le massif est attaqué dans son ensemble, il est supposé avoir le total de points de vie de l'ensemble de ses fleurs. La même chose est vrai pour la détermination de son attaque et ses jets de sauvegarde. Ainsi, un massif de 10 plantes attaque et se sauvegarde comme une créature de 10 Dés de vie. Si les plantes sont ciblées individuellement, elles ont seulement leur propre dé de vie.

Les armes contondantes ou perçantes causent un seul point de dégâts sur une attaque réussie. Les armes tranchantes, le feu ou d'autres formes d'attaque ont généralement leur effet normal. Les roses sanglantes sont exceptionnellement vulnérables à l'eau salée. Chaque 4 litres d'eau salée versé sur un massif causera 1d10 points de dégâts. Les personnages qui se recouvriront de sel seront attaqués une seule fois. Après ça, la plante reculera de douleur et n'attaquera plus cette personne.

**Habitat / Société:** Les roses sanglantes vivent dans les hautes montagnes rocheuses ou les terres arides, les lieux où la plupart de la vie végétale est réduite à de misérables mauvaises herbes ou de minuscules poches. Dans ces régions désolées les roses sanglantes prospèrent car les animaux locaux sont obligés de tenter leur chance pour les manger. Seules les créatures avec les peaux les plus épaisses réussissent, les chasseurs deviennent rapidement les chassés.

Il est dit que certaines créatures du demi-plan de la Terreur cultivent activement les roses sanglantes dans les hautes montagnes pour couvrir les entrées des grottes ou équivalent au aventuriers indiscrets.

**Ecologie:** Les roses sanglantes se reproduisent comme la plupart des autres plantes, par le pollen recueilli par les insectes qui peuvent approcher le massif sans être inquiétés.

Si une rose sanglante d'un blanc pur peut être cueillie, il est dit qu'il est possible de parer les attaques de certains types de morts-vivants, à savoir les vampires. Les roses sanglantes ne peuvent survivre qu'1d4 jours après avoir été cueilli de la vigne. Même une alimentation artificielle ou une replantation ne peuvent l'aider - la plante a besoin de son massif pour survivre.

## RUDOLPH VON AUBRECKER (Le Cerveau Vivant)

CLIMAT/TERRAIN : Démentlieu (Port-à-Lucine)

FRÉQUENCE : Unique

ORGANISATION : Solitaire

CYCLE ACTIF : Diurne et nocturne

RÉGIME : Spécial

INTELLIGENCE : Supra-géniale (20)

TRÉSOR : Néant

ALIGNEMENT : Neutre mauvais

NOMBRE : 1

CLASSE D'ARMURE : 10

DÉPLACEMENT : Spécial

DÉS DE VIE : 1 (8 Pv)

ThACO : 19

NB D'ATTAQUES : 1

DÉGÂTS/ATTAQUE : Voir ci-dessous

ATTAQUES SPÉCIALES : Voir ci-dessous

DÉFENSES SPÉCIALES : Voir ci-dessous

RÉSISTANCE MAGIQUE : Néant

TAILLE : Mi (diamètre= 20 cm)

MORAL : Moyen (9)

VALEUR EN PX : 975



Le Cerveau Vivant est l'horrible résultat des premières expérimentations de Victor Mordenheim sur la création de la vie et sa préservation artificielle. Comme ce fut le cas pour quantité d'autres de ses projets, les Dieux ont considéré cela comme une violation de leurs prérogatives sacrées. Mordenheim a oublié cette vieille expérience depuis bien longtemps, mais la chose qu'il a créée lors de cette lointaine nuit de tempête a survécu sur le Demi-Plan de l'Effroi.

A première vue, le Cerveau Vivant ressemble à n'importe quel cerveau désincarné. La seule différence pouvant être notée par un observateur attentif et averti se situe dans l'élargissement inhabituel des Lobes frontaux, ainsi que dans la présence à son sommet d'un réseau complexe d'électrodes et de fils enchevêtrés.

Pour rester en vie, le cerveau doit être maintenu à une température comprise entre 25°C et 40°C. De plus, il doit resté immergé dans une substance nutritionnelle salée qui est alimentée en oxygène par une pompe mécanique. Ce fluide, comme le cerveau, se trouve dans un épais bocal de verre.

Ce récipient est relié par deux gros tuyaux à un cube de deux pieds de large qui contient tout l'appareillage servant à maintenir le cerveau en vie. Il n'y a aucune source d'énergie connue pouvant être associée à cette machinerie; de nombreux sages pensent que Mordenheim était capable de créer une machine à mouvement perpétuel pour mener à bien son expérience. Si c'est effectivement le cas, le secret de fabrication d'un dispositif aussi étonnant a été perdu lorsque Mordenheim a sombré dans la folie.

Le cerveau est capable de communiquer par des formes de télépathie limitée avec toutes les créatures douées de conscience (c'est-à-dire tous les êtres possédant une intelligence faible ou meilleure). Cela évite les barrières du langage, mais n'autorise que le transfert des concepts les plus simples. Bien que le cerveau soit capable de prendre le contrôle des autres par ses terribles pouvoirs psychiques, il ne peut pas converser avec ceux qu'il domine. Des tentatives ont été effectuées par Mordenheim afin de construire des machines à parler pour le cerveau, mais elles ont toujours échouées. Lorsque la communication est vitale pour ses projets, le cerveau utilise simplement ses pouvoirs mentaux pour dominer quelqu'un, puis il parle par l'intermédiaire de cette personne.

**Combat** : Evidernment, le cerveau est totalement sans défense sur le plan physique. Néanmoins, le détachement de toutes les contingences matérielles de la vie ont permis au terrible organe de se concentrer entièrement sur ses pouvoirs mentaux: De plus, les différents produits chimiques de son bain

nutritif, ajoutés au léger courant électrique qui passe dans la solution liquide, ont stimulé le développement de ses facultés. Ainsi combinés, ces facteurs font du Cerveau Vivant l'une des plus dangereuses créatures de Ravnloft.

Son apparence actuelle peut tout à fait causer un choc aux personnages, bien que la vue d'un cerveau flottant dans un bocal n'est probablement pas suffisante pour leur inspirer de la peur ou de l'horreur ; en revanche, réaliser que le cerveau est une chose vivante et douée de conscience se révélera beaucoup plus perturbateur. Au choix du MD, quiconque comprendra la véritable nature du Cerveau Vivant devra faire un Test de peur ou d'horreur.

L'arme principale dont se sert le cerveau est un simple éclair d'énergie mentale dont les dégâts sont proportionnels à l'Intelligence de la victime. Comme cette attaque retourne l'esprit de la cible contre elle-même, les créatures possédant des scores d'Intelligence peu élevés y sont les moins vulnérables. Face à des créatures hautement intelligentes, par contre, ce peut être un coup dévastateur. Lorsqu'il utilise cette déflagration mentale, le cerveau doit lancer un dé d'attaque normal. La Classe d'Armure de la victime est déterminée, non par l'armure, mais par la résistance mentale, ou Sagesse, de la victime. Cette Classe d'Armure mentale débute à 10, comme pour la Classe d'Armure normale. Toutefois, un ajustement de -1 est accordé pour 3 points de Sagesse pleins et entiers. Ainsi, un personnage possédant une Sagesse de 15 bénéficie d'une Classe d'Armure mentale de 5 ( $15 \div 3 = 5$  ;  $10 - 5 = 5$ ). Bien entendu, la Dextérité ne pourra pas modifier la Classe d'Armure mentale d'une cible. Suivant les options retenues par le Maître de Donjon, d'autres facteurs pourront également être pris en compte. S'ils sont utilisés, tous les modes de défense psioniques doubleront le bonus naturel de sagesse.

Une fois que la cible a été touchée par l'attaque mentale, les dégâts infligés sont déterminés par un jet de dés. Ils varient selon l'Intelligence de la cible, comme indiqué sur le tableau suivant :

<b>Intelligence</b>	<b>Dégâts infligés</b>
Aucune (0)	Aucun
Animale (1)	1d4
Semi (2-4)	1d6
Faible (5-7)	1d8
Moyenne (8-10)	1d10
Haute (11-12)	2d6
Elevée (13-14)	2d8
Exceptionnelle (15-16)	2d10
Géniale (17-18)	3d8
Supra-Géniale (19-20)	3d10
Presque Divine	4d10

Tout comme les différents modes de défenses psi, certains sorts de magicien — tel l'esprit impénétrable — ainsi que des objets magiques adaptés peuvent constituer une protection efficace contre cette forme d'attaque.

Mais, le Cerveau Vivant est également capable d'utiliser ses pouvoirs mentaux pour dupliquer les effets d'un certain nombre de sorts. Trois fois par jour, il peut lancer les sorts : charme-personne, injonction ou sommeil. Deux fois par jour, il peut employer les sorts : oubli, immobilisation des personnes et suggestion. Une fois par jour, il peut utiliser les sorts : émotion, exigence, domination et suggestion de masse. Dans tous les cas, ses capacités spéciales le dispensent de posséder les facultés de langage requises pour le lancement de tels sorts. Ceux-ci fonctionnent dans un rayon de 15 mètres autour de lui, quelle que soit la portée normalement requise pour ces sorts. Enfin, le cerveau utilise tous ses pouvoirs comme s'il était un magicien du 15<sup>ème</sup> niveau.

Par ailleurs, le monstrueux organe maintient toujours un faible champ de communication empathique en activité autour de lui, ce qui lui permet de sentir la moindre intention agressive à son égard, dans un rayon de 15 mètres. Il est donc impossible pour quiconque de surprendre le cerveau par une attaque déclenchée à cette distance. Ce champ lui permet également de percevoir avec une grande précision, l'Intelligence, la

classe de personnage et le niveau d'expérience des personnes y pénétrant.

En plus de cette défense, le cerveau peut invoquer une coquille de protection, trois fois par jour. Ce sort combine les effets d'un globe d'invulnérabilité et d'un mur de force, ce qui lui procure une excellente défense effective.

Si, d'une manière ou d'une autre, ses protections mentales se trouvent contournées ou neutralisées, le monstre ne se trouve pas pour autant totalement dépourvu de défense. Alors qu'il est incapable de parer la moindre attaque physique, le Cerveau Vivant régénère, en revanche, 1 point de vie par round aussi longtemps qu'il reste immergé dans son bain liquide.

**Habitat/Société :** Le Cerveau Vivant s'appelait autrefois Rudolph von Aubrecker, et il était le plus jeune fils du leader politique de Larmodie. Il avait grandi, choyé par la vie facile de son milieu et, au dire de tous, il était devenu un gosse extrêmement égoïste et rancunier.

Pour fêter ses 18 ans, Rudolph avait décidé d'organiser deux semaines de débauches éhontées à bord de sa caravelle, le Haifischt. Comme les fêtards sombraient dans un état éthilique avancé, une violente tempête se leva sur la Mer des Douleurs. Sans équipage capable de parer le coup de vent mortel, le Haifisch fut projeté contre la côte et il se fracassa sur les récifs. Il n'y eut aucun survivant — ou du moins, c'est ce que tout le monde crut.

En vérité, Rudolph était encore vivant lorsqu'il fut découvert par un jeune étudiant en médecine, Alexis Wilhaven, qui était l'élève du docteur Victor Mordenheim. Wilhaven transporta le corps de toute urgence jusqu'au Schloss Mordenheim qui se trouvait à côté. Mais en dépit des soins apportés, il devint clair qu'il n'y avait plus aucun espoir pour le jeune homme qui agonisait.

A cette époque, Mordenheim était profondément engagé dans les premières étapes de ses expérimentations sur les origines de la vie. Il était particulièrement intéressé par l'étude des problèmes de dégénérescence des tissus du cerveau, et il décida de désincarner celui du jeune homme avant qu'il ne meure, afin d'essayer de le préserver artificiellement. Lorsque Mordenheim fit part de cette intention à Wilhaven, celui-ci fut horrifié. Il se disputa avec le docteur, tentant de le dissuader de mener cette expérience. A la fin, pourtant, Mordenheim parvint à calmer suffisamment les réticences de son assistant pour obtenir sa coopération dans cette délicate opération.

Tandis que la tempête faisait rage à l'extérieur, les deux hommes exécutèrent leur travail de chirurgie; puis le corps fut détruit. Malgré les supplications de Wilhaven, Mordenheim ne fit aucun effort pour informer le Baron von Aubrecker du sort réel de son fils, laissant le vieil homme penser qu'il avait tout simplement disparu en mer.

Mordenheim plaça le cerveau qu'il venait d'acquérir dans un récipient de verre rempli de liquide salé. Il fit circuler le fluide et l'aéra, grâce à une pompe activée par une batterie de sa propre conception. Tout au long des quelques semaines qui suivirent, il l'étudia et fit tout ce qu'il put pour le maintenir en vie.

Pendant ce temps, horrifié par cette expérience, Wilhaven projetait de quitter le Schloss Mordenheim et d'informer le baron de la folie du docteur. Avant de partir, il voulut adresser une dernière supplique à Mordenheim, le suppliant de détruire le cerveau et de mettre fin à cette expérience blasphématoire. Mais il ne parvint pas à convaincre le scientifique, car celui-ci lui rappela qu'il était tout aussi profondément impliqué que lui dans l'expérience. Frappé par la terrible réalité de cet argument, Wilhaven réalisa qu'il pourrait être jugé aussi sévèrement que Mordenheim si jamais la vérité sur le sort de son fils parvenait un jour aux oreilles du baron. A contrecœur donc, le jeune assistant accepta de rester pour mener l'expérience jusqu'à son terme.

Finalement, il devint évident que le cerveau était non seulement en vie, mais qu'il était aussi parfaitement conscient. Mordenheim commença à faire des tentatives pour communiquer avec lui et il construisit toutes sortes d'engins mécaniques dans le but de le faire parler. Un jour, espérant trouver un moyen d'établir un contact psychique avec la chose, il la relia directement à un petit courant électrique pour lui procurer d'avantage d'énergie. Manquant cependant d'une réelle pratique et de connaissances sur les pouvoirs psioniques, il échoua une nouvelle fois et abandonna cette idée.

Quand Mordenheim fut désespéré de ne pas pouvoir communiquer avec le cerveau, il commença à perdre l'intérêt qu'il lui avait manifesté. De plus, il avait appris tout ce qu'il pensait devoir connaître sur la dégénérescence des tissus du cerveau depuis qu'il était parvenu à stopper le pourrissement des chairs et à

l'inverser. En fait, le cerveau s'était même développé, de sorte que les lobes frontaux eurent devenus étrangement plus proéminents et qu'une nouvelle membrane avait refermé la cicatrice de la désincarcération.

Mordenheim décida que l'heure était donc venue de conclure cette expérience et de se tourner vers d'autres travaux. Il comptait débrancher le système d'alimentation qui maintenait le cerveau en vie, afin que celui-ci meure de façon naturelle ; ce qu'il avait refusé de lui accorder près d'un an plus tôt. Mais toutes ses tentatives en ce sens échouèrent, comme s'il avait perdu de vue ses intentions ou bien que son corps refusait tout simplement d'obéir à sa volonté. En fait, la chose semblait avoir acquis le pouvoir de le contrôler.

Au fur et à mesure que les semaines et les mois passaient, Mordenheim se mit à construire une nouvelle pompe pour alimenter le cerveau. Il aurait pu passer des heures à travailler ainsi, sans avoir la moindre idée de ce qu'il faisait. Seul Aubrecker, dont l'intelligence était stimulée par les effets secondaires des expérimentations, connaissait le but poursuivi. Après six mois d'efforts, Mordenheim mit la touche finale au nouveau système de survie.

Puis, moins d'une semaine après qu'il eût terminé la mise au point du complexe appareillage, le cerveau et tous ses équipements disparurent, tout comme le jeune Wilhaven. Le docteur ne fut pas long à comprendre que le garçon avait dû tomber sous l'emprise du monstre, exactement comme lui-même. Tandis qu'il était contraint de construire le dispositif de survie, Wilhaven avait dû être dirigé pour organiser le départ du Schloss vers un autre endroit.

Mordenheim fit des recherches pour tenter de découvrir ce qu'il était advenu de la sinistre chose qu'il avait créée. Il apprit qu'un homme ayant la description de son jeune assistant avait été vu dans le port de Ludendorf, dirigeant l'embarquement de plusieurs caissons à bord d'un navire à destination de Démentlieu. L'homme a ensuite embarqué à son tour sur le bateau, celui-ci a quitté le port et fait voile vers les Brumes éternelles de la Mer des Douleurs. Mais c'est là tout ce qu'il put apprendre.

Bien sûr, Mordenheim perdit rapidement tout intérêt à cette affaire. Bien qu'il n'ait aucun doute sur l'esprit malfaisant du cerveau, il se laissa bientôt absorber par de nouveaux projets. Pourtant, le scientifique n'a pas oublié de tirer, semble-t-il, la leçon de cette tragédie, car il a juré de ne laisser aucune de ses expériences futures sur la vie et ses origines dériver aussi dangereusement que celle-ci.

Le processus qui a transformé Rudolph von Aubrecker en monstre a doté le Cerveau Vivant de pouvoirs mentaux formidables et d'une intelligence excessivement accrue. Le cerveau sait qu'il ne fera plus jamais partie du monde des hommes, mais il est assez peu affligé par cet état de fait, car il se considère comme très supérieur aux "simples humains" qui l'entourent. En raison notamment de la facilité avec laquelle il peut les manipuler et les contrôler.

Lorsqu'il a quitté la Larmodie, le cerveau avait de grands projets, ne désirant rien de moins que la domination totale de tous ceux qu'il rencontrait. Alors qu'il avait trouvé très éprouvant de contrôler un homme du brio du docteur Mordenheim, le jeune assistant s'était révélé, à l'inverse, un esclave beaucoup plus maléable. Le cerveau l'avait asservi pour quitter Mordenheim et la Larmodie, et se chercher un nouveau territoire à sa mesure.

Au moment où le bateau jeta l'ancre à Port-à-Lucine, tout l'équipage était sous le contrôle mental du cerveau. Sous sa direction, ces malheureux esclaves prirent très vite toutes les dispositions pour acquérir un entrepôt abandonné sur les quais. Ensuite, ils commencèrent à rassembler toute une série d'appareils scientifiques, constituant ainsi, peu à peu, un véritable laboratoire.

En même temps, le Cerveau Vivant commençait à asservir mentalement de plus en plus de gens, poursuivant ainsi ses grands desseins. Mais lorsqu'il tenta de prendre le contrôle de Marcel Guignol, le seigneur-gouverneur de Démentlieu, il découvrit que celui-ci était déjà sous le contrôle de quelqu'un d'autre (L'esprit de l'homme était truffé de barrières hypnotiques et de suggestions mentales dont le niveau de perfectionnement dépassait de loin son propre pouvoir. Se penchant sur la question, le cerveau découvrit rapidement l'identité de son mystérieux rival : il s'agissait de Dominique d'Honaire, le seigneur véritable de Démentlieu.

Dans les années qui suivirent son arrivée, le Cerveau Vivant et Dominique d'Honaire entrèrent plusieurs fois en conflit. A présent, tous deux se haïssent profondément, jouant au chat et à la souris dans une partie

incroyablement subtile où chacun s'efforce de détruire l'autre. Le fait que Dominique d'Honaire n'a pas encore été capable de détruire son ennemi est directement imputable à l'intelligence machiavélique de Aubrecker et au soin qu'il apporte à se protéger. De plus, d'Honaire n'a jamais vu le Cerveau Vivant et il ne connaît pas la véritable nature de son ennemi. Le seigneur de Démentlieu est quasiment certain qu'il s'oppose à un homme qui, comme lui, est un maître de l'hypnose. L'idée que son ennemi puisse être le résultat d'une expérience menée dans un autre pays, par un scientifique génial et dément, ne lui a même pas traversé l'esprit.

Le cerveau a créé un réseau d'informateurs qui, pour la plupart, ne connaissent pas non plus la nature de la chose qu'ils servent. Ainsi, bien qu'ils appellent souvent leur maître occulte, « Le Cerveau », ils n'ont pas compris qu'il puisse s'agir d'autre chose que d'un simple surnom. Ce réseau d'espionnage est suffisamment étendu pour que le cerveau sache tout ce qui se passe dans le pays aussi rapidement que d'Honaire lui-même.

A Port-à-Lucine, la capitale de Démentlieu, le cerveau a plusieurs repaires situés dans le quartier du port. Sa plus importante base opérationnelle est un vieil entrepôt construit dans le style impersonnel commun à tous les autres bâtiments du quartier. Cette base est protégée avec l'aide du jeune Wilhaven et de l'équipage du bateau qui l'a transporté depuis la Larmodie.

A l'intérieur, des caisses et des tonneaux s'empilent partout jusqu'au plafond. Des ouvriers qui semblent se tuer au travail entrent et sortent sans cesse de nouvelles marchandises. En fait, ces pauvres créatures sont totalement sous le contrôle du cerveau et passent leur temps à déplacer des choses d'un endroit à un autre. Si jamais le cerveau est attaqué, ces hommes formeront sa première ligne de défense. Aucun d'eux n'a un niveau plus élevé qu'un guerrier de niveau 1, mais il peut en surgir une vingtaine en même temps. Derrière l'entrepôt se dresse une vieille maison. Les deux bâtiments communiquent par une ruelle discrète et un souterrain secret. La maison sert de gîte aux principaux suivants du cerveau. Ces gens connaissent la véritable nature de la créature qu'ils servent et ils agissent volontairement sous son autorité. A l'extérieur, ils passent pour les propriétaires ou les dirigeants de l'entrepôt, mais en réalité, ce sont des criminels et des assassins. Ils ont pu conserver leur liberté d'esprit uniquement parce que le cerveau a sondé leur âme et qu'il y a découvert une loyauté sans faille.

Sous l'entrepôt, dans un aménagement souterrain dont l'existence n'est connue que de quelques-uns, se trouve le repaire du monstre et son laboratoire.

Ecologie : Le Cerveau Vivant est dégagé de la plupart des exigences biologiques qui s'imposent aux créatures naturelles. Par exemple, il n'a pas besoin de nourriture, excepté les substances nutritives contenues dans son bain. Par contre, il a besoin de dormir, pour éprouver, dans ses rêves, les sensations physiques indispensables à la sauvegarde de sa santé mentale.

La pompe mécanique et le générateur électrique qui le maintiennent en vie sont des machines à mouvement perpétuel. Elles n'ont pas besoin d'être rechargées, ni même d'être - jusqu'à présent, du moins - réparées. Cependant, le système n'est pas hermétiquement clos, car le cerveau puise sa nourriture dans son bain, et celui-ci doit donc être régulièrement changé. Etant incapable d'exécuter lui-même cette simple tâche, le monstre ordonnera à l'un de ses fidèles suivants de s'en charger. La procédure demande une heure, durant laquelle il est totalement sans défense et se trouve dans un état comateux. A ce moment précis, les personnages-joueurs peuvent bénéficier d'un jet de sauvegarde pour échapper à son emprise, si jamais elle s'exerce sur eux. Très peu de PNJ peuvent cependant disposer d'un tel jet de sauvegarde, car avec le temps, l'emprise de cette créature implacable ne cesse de se renforcer.

Quant au jeune Wilhaven, le pauvre garçon qui trouva le corps agonisant de Aubrecker, il est devenu l'esclave complet du monstre. Les années de domination mentale ont desséché son âme, et lorsque son maître ne lui donne pas d'instructions immédiates, il reste assis à regarder passivement la Mer des Douleurs. De temps en temps, une larme brille dans son oeil. Est-ce une réminiscence de son ancienne personnalité, ou bien simplement est-ce dû à un grain de poussière porté par le vent ? Personne ne saurait vraiment le dire.

**Idées d'aventures :** La nature des relations entre d'Honaire et le Cerveau Vivant est une source infinie d'aventures, qui permettent de placer les personnages-joueurs exactement au milieu des dissensions

incessantes qui éclatent entre les deux rivaux. Furieux de son impuissance à extirper et détruire son mystérieux ennemi, le maître de Démentlieu décide d'organiser une entrevue avec un groupe d'aventuriers - les PJs.

Que ce soit par des moyens classiques ou plus discutables, d'Honaire les persuade de trouver et de détruire son rival. Sa propre hypothèse est qu'il s'agit simplement d'un homme, certes intelligent et talentueux, mais qui, sans l'ombre d'un doute, ne pourra survivre aux personnages. Lorsqu'ils étudient la question de plus près, et que la véritable nature du Cerveau Vivant commence à leur apparaître, les PJ se retrouveront en face d'une chose beaucoup plus horrible que tout ce qu'ils auraient pu imaginer. Même s'ils ne parviennent pas à détruire Aubrecker, d'Honaire se montrera de toute façon très intéressé en découvrant que son ennemi est un monstre désincarné.

Ce scénario peut également être inversé, et les PJ embauchés par un des agents du cerveau, pour enquêter sur le maître occulte de Démentlieu. Comme ils explorent le domaine, ils découvrent l'inextricable toile d'araignée, faite de tromperies et d'hypnoses, que d'Honaire a tissée sur tout le pays. Devant la difficulté de s'opposer à ses projets, ils pourraient ainsi se retrouver contraints et forcés de demander une protection à leur mystérieux employeur, ne serait-ce que pour le plaisir de découvrir la vérité dans toute son horreur.

### SENMET (momie majeure)

CLIMAT/TERRAIN : Har' Akir

FRÉQUENCE : Unique

ORGANISATION : Solitaire

CYCLE D'ACTIVITÉ : Nocturne

RÉGIME ALIMENTAIRE : Néant

INTELLIGENCE : Géniale (17)

TRÉSOR : V (A x 2)

ALIGNEMENT : Loyal mauvais

NOMBRE APPARAISSANT : 1

CLASSE D'ARMURE : 2

DÉPLACEMENT : 9

DÉS DE VIE : 8+3 (45 Pv)

ThACO : 11 (10)

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DÉGATS PAR ATTAQUE : 3-18 (3d6)

ATTAQUES SPÉCIALES : Aura de terreur ; maladie

DÉFENSES SPÉCIALES : Immunité aux armes normales ; ne reçoit que la moitié des dégâts des armes magiques ; immunité au froid et au feu non-magique

RÉSISTANCE À LA MAGIE : Néant

TAILLE : M (1 m 87)

MORAL : Fanatique (18)

POINTS D'EXPÉRIENCE : 8.000



Ceux que l'on nomme Les Enfants d'Ankhtepot sont des êtres abominables et sinistres. Pour la plupart, ils sont la création du redoutable seigneur d'Har' Akir en personne et ils restent totalement dévoués à cette abjecte créature. Senmet, cependant, a acquis son pouvoir et son état de mort-vivant grâce à Isu Rehkotep, une prêtresse dévouée à Seth, un dieu maléfique. Désormais libre d'agir comme il l'entend, Senmet a juré de destituer Ankhtepot pour devenir le nouveau seigneur d'Har' Akir.

Comme toutes les momies, Senmet possède un corps desséché enveloppé de bandelettes funéraires. Il porte autour du cou un symbole maudit qui se balance au bout d'une chaînette. Une forte odeur d'herbes et d'épices flotte sur son passage. A certains endroits, ses bandelettes sont déchirées, dévoilant une chair

sombre et flétrie, ainsi qu'un squelette aux os jaunis. Il est impossible de faire la différence entre Senmet et une momie normale.

Senmet est supérieurement intelligent et parle plusieurs langues en plus de celle d'Har'Akir. S'ajoute à cela une capacité naturelle à commander toutes les momies normales qu'il rencontre. Ce pouvoir télépathique ne nécessite aucun mot ni geste, et il agit sur toutes les momies dont il connaît la présence.

**Combat** : Senmet est un adversaire redoutable. Comme toutes les momies majeures, il irradie une aura de terreur qui oblige quiconque l'aperçoit à effectuer un test de résistance à l'horreur, avec un malus de -1. En cas d'échec, les conséquences normales sont une double allégeance au vaste pouvoir dont Senmet est investi. Des sorts tels que manteau de bravoure ou apaisement donnent les moyens à des aventuriers de contrer ce terrible pouvoir.

En combat rapproché, Senmet frappe avec ses poings puissants. Cette simple attaque lui permet de porter un coup dévastateur qui provoque 1d6 points de dégâts à chaque fois qu'il atteint sa cible.

Quiconque est touché par Senmet contractera une maladie effroyablement putride, qui se révélera fatale après 1 à 12 jours (1d12). Le lendemain de la contraction du mal, la victime commence à souffrir de frissons et de tremblements incontrôlables, ce qui rend impossible le lancement de sorts et toute action demandant une bonne dextérité. Peu après, la victime perd 1 point de Force et de Constitution à cause des effets débilissants de la maladie ; puis, elle perd 2 points de Charisme tandis que sa peau commence à s'effriter et à partir en lambeaux. Se libérer de l'emprise de cette infection insidieuse nécessite de recevoir un sort de *régénération*. Un personnage touché qui n'a pas accès aux magies régénérantes peut être gardé en vie en recevant une guérison des maladies, à raison d'une fois par jour écoulé depuis la contraction du mal. Il faut cependant préciser que ceci arrête uniquement le processus de putréfaction, mais que le mal demeure présent dans le corps de la victime jusqu'à ce qu'un soin définitif lui soit prodigué.

Dans la plupart des cas, une personne malade se désagrège en poussière quand elle meurt. Mais si Senmet le désire, il peut transformer une personne infectée en une espèce particulière de zombi, voir même en une momie véritable. Dans les deux cas, le monstre fraîchement créé est entièrement dévoué à Senmet.

S'il désire créer un zombi, Senmet commence par étrangler sa victime. En l'espace de 8 heures le corps revient d'entre les morts pour devenir un zombi du désert. Ces créatures sont décrites avec précision en fin de l'annexe 1 ou dans le module RA3, Au contact de la mort. Pour ceux qui n'en ont jamais rencontré, les zombis du désert ressemblent à de monstrueux cadavres déshydratés. Il faut noter par ailleurs que ces morts-vivants abjects ont des traits similaires aux autres zombis, mis à part qu'ils sont beaucoup plus rapides (déplacement 9) et qu'ils ne souffrent d'aucun handicap à leur initiative. Ces zombis particuliers sont capables de creuser le sable à une vitesse de 1,8 m par round ; leur méthode d'attaque favorite est de se dissimuler sous le sable et de happer leurs proies lorsqu'elles passent à portée, pour les entraîner vers un impitoyable destin. Sur une telle attaque, les victimes ont une CA10, pouvant seulement être améliorée par des bonus de dextérité éventuels.

Quand il désire créer une momie, Senmet capture celui qu'il a infecté pour le conduire dans les arcanes mystérieuses de son temple secret. Là, il momifie sa victime, alors même qu'elle est encore vivante (ce qui est une fin proprement épouvantable, sans l'ombre d'un doute). Quand l'opération s'achève, après de longues heures passées en pratiques initiatiques, la victime, ayant enfin trépassée, se relève, entourée de bandelettes richement parfumées, et transformée en momie.

A l'inverse de ses congénères, Senmet est incapable d'utiliser des sorts de prêtre, pour avoir sacrifié cette aptitude au profit du pouvoir de créer et de contrôler les zombis du désert. Comment cet échange s'est-il produit ? C'est une chose mystérieuse, mais elle pourrait avoir un lien avec l'adoration occulte de Seth, le dieu maléfique servi par Isu Rehkotep. Si d'aucuns ont percé ce secret, ils n'ont pas survécu assez longtemps pour le révéler au grand jour.

Senmet est insensible aux armes non magiques, tandis que celles qui sont enchantées ne lui font que la moitié des dégâts. Les sorts et autres attaques relevant du froid, de la glace, ou de feu non-magique, ne le blessent aucunement. Senmet reste cependant vulnérable aux attaques basées sur la foudre, qui lui infligent la moitié de leurs dégâts habituels.

Comme tous les morts-vivants, Senmet est tout à fait insensible aux charme, immobilisation, sommeil, et

autres sorts similaires. De plus, il est immunisé aux poisons, aux maladies et aux effets de l'eau bénite. Toutefois, le contact d'un symbole saint lui cause une brûlure de 1d6 points de dégâts. En revanche, le contact du symbole maudit de Seth lui permet de régénérer 1d6 points de vie par round. Pour cette raison, Senmet porte toujours le médaillon en forme de cobra enroulé autour du cou, régénérant automatiquement 1d6 points de vie par round — tant que le symbole reste en place.

**Habitat/Société :** Bien avant (pue le domaine d'Har'Akir ne soit projeté sur Ravelloft, Senmet était déjà un prêtre au service du puissant Ankhtepot. En homme ambitieux, il ne se satisfaisait pas de ce rôle de serviteur et conspira pour destituer son maître. Quand Ankhtepot découvrit les projets de trahison de Senmet, il le fit momifier vivant et il l'emmura. Soucieux de nier que son trône ait jamais été l'objet de convoitises, Ankhtepot enterra Senmet avec tous les honneurs et en fit un martyr mort pour la gloire de son pharaon.

Des siècles plus tard, après que les maléfices d'Ankhtepot lui aient valu d'acquérir le trône d'un domaine de Ravelloft, une jeune prêtresse du nom d'Isu Rehkotep découvrit un manuscrit magique. Elle comprit immédiatement que c'était là le processus par lequel Ankhtepot créait ses effrayantes momies majeures. Etant au service du dieu bénéfique Osiris, cette prêtresse au cœur pur tenta de détruire le manuscrit, réalisant le grand pouvoir qu'il possédait pour les Forces du Mal. Mais le caractère magique du papyrus le protégeait contre une aussi facile destruction. Dès lors, inquiète de le voir tomber dans des mains mal intentionnées, Isu le dissimula, croyant naïvement qu'il disparaîtrait à jamais.

Au fil des années, la puissance du mal commença à ronger son esprit. Elle se mit à étudier les ouvrages et les enseignements de Seth, la plus sombre divinité des ténèbres. Tout d'abord, elle crut agir uniquement dans le but d'apprendre à reconnaître le mal. Mais, petit à petit, ces écrits maléfiques commencèrent à corrompre son âme et elle finit par adorer Seth, avec la même dévotion qu'elle avait portée jadis à Osiris. Devenue suppôt du mal, Rehkotep récupéra le mystérieux manuscrit qu'elle avait caché longtemps auparavant. Elle commença à l'étudier et décida d'en faire usage. Mais ce que Rehkotep ignorait alors, c'est que les fragments du manuscrit étaient incomplets. Elle réussit à réanimer Senmet, mais pas à contrôler totalement ses faits et gestes, ainsi qu'elle l'espérait. Son pouvoir sur Senmet reste limité à 2 à 8 rounds (2d4) chaque jour. Le reste du temps, la momie est libre de poursuivre n'importe lequel de ses terribles desseins.

Une fois qu'il fut réanimé, Senmet se remit à conspirer pour détruire Ankhtepot et s'emparer du domaine d'Har'Akir.

**Ecologie :** A l'inverse de toutes les autres momies majeures, gardiennes des temples et des tombeaux d'Har'Akir, Senmet n'est pas une création d'Ankhtepot. C'est pourquoi il ne peut être commandé par le seigneur d'Har'Akir.

**Idée d'aventure :** Senmet apparaît dans le module RA3, *Au contact de la mort*. Il est fort possible qu'il survive à cette aventure, même si ses desseins diaboliques ont échoué. Animé d'une détermination sans faille et d'une ambition démesurée, Senmet considère toute défaite comme une raison supplémentaire de revenir à la charge.

Son désir de régner sur un territoire pourrait l'amener à voyager au-delà du domaine d'Har'Akir.

Parce qu'il cherche à détruire le seigneur d'Har'Akir, les personnages-joueurs pourraient être amenés à accorder leur confiance à Senmet ou même à l'aider. Ceux qui le feront pourront très vite réaliser leur regrettable méprise, car la terrible machination de cet « allié » mort-vivant ne leur accordera aucune pitié. Senmet est un être cruel et implacable, dont la soif de pouvoir le rend aussi redoutable qu'Ankhtepot lui-même.

Au fur et à mesure que le mal qui l'habite se développe, Senmet devient de plus en plus intéressant pour les Puissances des Ténèbres. En fait, le temps est proche où les Brumes viendront lui offrir un royaume, au grand désarroi des personnages-joueurs qui le croiraient détruit à jamais. Si Isu Rehkotep (P8, LM, 35 p.v.) survit aux aventures de *Au contact de la mort*, elle accompagnera Senmet dans son nouveau domaine ; si en revanche, la prêtresse de Seth devait mourir, elle pourrait parfaitement réapparaître sous la forme d'une morte-vivante.

### SPHINX CRIOCEPHALE (Criosphinx)

CLIMAT/TERRAIN : Forêts et jungles des pays chauds

FRÉQUENCE : Rare

ORGANISATION : Solitaire

CYCLE D'ACTIVITÉ : Diurne

RÉGIME ALIMENTAIRE : Carnivore

INTELLIGENCE : Moyenne (8-10)

TRÉSOR : F

ALIGNEMENT : Neutre

NOMBRE APPARAISSANT : 1

CLASSE D'ARMURE : 0

DÉPLACEMENT : 12, VI 24 (D)

DÉS DE VIE : 10

ThACO :11

NOMBRE D'ATTAQUES : 3

DÉGATS PAR ATTAQUE : 2-8/2-8/3-18

ATTAQUES SPÉCIALES : Aucune

DÉFENSES SPÉCIALES : Aucune

RÉSISTANCE À LA MAGIE : Aucune

TAILLE : G (2m25 de haut)

MORAL : Champion (16)

POINTS D'EXPÉRIENCE : 5.000



Le corps du criosphinx est également celui d'un lion ailé, mais sa tête est celle d'un bélier. Il est automatiquement mâle. Il parle son propre dialecte ainsi que la langage des animaux et la langue commune aux gynosphinx et aux androsphinx.

Combat :

Le criosphinx se bat en délivrant des coups de pattes (2d4 points de dégâts chacun) et de cornes (3d6). Il est toutefois incapable de jeter le moindre sort et son intelligence est limitée, aussi les rapports qu'il entretient avec les autres créatures se résument-ils généralement à "la bourse ou la vie". Il adore les trésors et est toujours fortement attiré par les gynosphinx. Le fait d'avoir suffisamment d'argent sur soi ou de savoir où se trouve l'ancre de la plus proche gynosphinx garantit toujours de se tirer sans encombre d'une confrontation avec l'un de ces monstres.

### STIDEURS, tarentules géantes

CLIMAT/TERRAIN : Non-arctique

FRÉQUENCE : Peu commun

ORGANISATION : Nichée

CYCLE D'ACTIVITÉ : Tous

RÉGIME ALIMENTAIRE : Carnivore

INTELLIGENCE : Faible (5-7)

TRÉSOR : C

ALIGNEMENT : Chaotique mauvais

NOMBRE APPARAISSANT : 1-8

CLASSE D'ARMURE : 4

DÉPLACEMENT : 3, tl 12

DÉS DE VIE : 3+3 ou 4+4

ThACO : 3+3 DV : 17 | 4+4 DV : 15

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DÉGATS PAR ATTAQUE : 1-8



ATTAQUES SPÉCIALES : Voir ci-dessous  
DÉFENSES SPÉCIALES : Aucune  
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Aucune  
TAILLE : De G à E (2,40 m à 3,60 m de diamètre)  
MORAL : Elite (13)  
POINTS D'EXPÉRIENCE : 975

Ces araignées sont des prédateurs agressifs qui peuvent vivre sous terre ou à l'air libre. Elles ont huit pattes, huit yeux comme toutes les araignées et appartiennent à la catégorie des chasseresses, dont le corps est plus petit, la tête et les crocs plus gros, et les pattes velues.

La plupart des araignées géantes ne sont ni plus ni moins que de grosses araignées particulièrement développées. Leur venin est de type F et provoque une mort instantanée en cas de jet de sauvegarde raté. Les Stideurs sont des tarentules géantes chasseuses avec les caractéristiques d'une tarentule, Dés de vie de 4 + 4, et un mouvement de 12. Elle ne crée pas de toile et ne peut pas se déplacer sur elle, mais ses pieds suent une substance collante qui lui permet de s'accrocher sur les surfaces fragiles, même si un seul pied est en contact avec la surface. Les stideurs utilisent également des sécrétions (50% du temps) pour se cramponner à leurs proies; cela nécessite un jet d'attaque du Stideur, sur une CA 10 pour la victime, ajusté uniquement de la magie et de la dextérité. Une victime peut s'en échapper en faisant un jet réussi de Force ou de Dextérité avec une pénalité de -10. Pendant qu'elle est prise, la victime souffre d'un malus de -2 à l'attaque et aux dégâts et est automatiquement mordu une fois par tour.

Les nains Duergar utilisent les Stideurs comme montures, avec des selles complexes et des sangles de contrôle. Un stideur peut sauter 8 mètres, même avec un cavalier. Ces sauts sont considérés comme des attaques de charge. Un Stideur se déplace sur les murs et les plafonds à la moitié de sa vitesse normale; les selles duergar sont construites pour ce genre de transport.

## TROLL

CLIMAT/TERRAIN : Terre ferme  
FRÉQUENCE : Peu commun  
ORGANISATION : Groupe  
CYCLE D'ACTIVITÉ : Nocturne  
RÉGIME ALIMENTAIRE : Carnivore  
INTELLIGENCE : Faible (5-7)  
TRÉSOR : Q (D)  
ALIGNEMENT : Chaotique mauvais  
NOMBRE APPARAISSANT : 1-12  
CLASSE D'ARMURE : 4  
DÉPLACEMENT : 12  
DÉS DE VIE : 6+6  
ThACO : 13  
NOMBRE D'ATTAQUES : 3  
DÉGATS PAR ATTAQUE : 5-8/5-8/5-12  
ATTAQUES SPÉCIALES : Voir ci-dessous  
DÉFENSES SPÉCIALES : Régénération  
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Aucune  
TAILLE : G (2,70 m de haut)  
MORAL : Élite (14)  
POINTS D'EXPÉRIENCE : 1.400



Les trolls sont d'horribles carnivores que l'on trouve sous toutes les latitudes, depuis les étendues glacées des pôles jusqu'aux jungles tropicales. La plupart des créatures les évitent car ils ne connaissent pas la peur et s'attaquent à n'importe qui lorsqu'ils ont faim. Malgré leur aspect rachitique, ils possèdent une force

prodigieuse. Leurs bras et leurs jambes sont longs et disgracieux. Les secondes s'achèvent par de grands pieds à trois orteils, les premiers par deux mains aux griffes acérées. Leur épiderme d'une grande dureté est vert mousse, vert tacheté de gris ou gris sale. L'espèce de masse frétilante qui leur sert de chevelure est généralement vert foncé ou gris sombre. Leurs yeux noirs, enfoncés dans leurs orbites, leur permettent de bénéficier d'infravision jusqu'à 30 m de distance. Il est aisé de faire la distinction entre mâles et femelles, ces dernières étant plus grosses et plus fortes.

Les trolls marchent debout, mais toujours penchés vers l'avant et les épaules tombantes. Leur démarche est saccadée et, quand ils courent, leurs bras ballottent en tous sens et raclent le sol. Mais malgré cette gaucherie apparente, ils sont très agiles et ont 80 % de chances de pouvoir escalader même les falaises les plus abruptes. Leur ouïe est déplorable, mais leur odorat est, par contre, très développé.

Ils ne possèdent pas de langage propre et s'expriment en "trollien", un mélange de commun, de géant, de gobelin, d'orque et d'hobgobelin. Mais ce dialecte évolue sans cesse et les trolls d'une région donnée n'ont que 25 % de chances de pouvoir communiquer avec ceux qui vivent ailleurs.

**Combat** : Les trolls se battent à l'aide de leurs deux pattes griffues et de leur gueule, et ils sont capables d'attaquer jusqu'à 3 adversaires au cours de chaque round. Dans les cas (forts rares) où ils utilisent une arme, ils bénéficient d'un bonus de +4 aux dégâts. Ils se régénèrent à un rythme stupéfiant. 3 rounds après avoir été blessés, ils commencent à récupérer 3 points de vie par round jusqu'à être complètement soignés. Lorsqu'ils tombent à 0 pv, ils s'effondrent mais ne meurent pas. Leur régénération se poursuit en effet et ils se relèvent dès que leur nombre de points de vie redevient positif.

Les membres du trolls sont tellement minces qu'il est possible de les sectionner à l'aide d'une arme tranchante (il suffit pour cela d'obtenir un 20 au dé). Les membres séparés continuent toutefois de se battre indépendamment du corps (les mains serrent, la tête mord, etc.) et ont le même TACO que le troll. Une fois le combat terminé, ils vont d'eux-mêmes se rattacher au corps. Un membre meurt s'il est incapable de retrouver son corps au bout de 24 heures, mais cela ne gêne guère le troll qui voit toutes les parties de son corps qu'il a pu perdre (tête comprise) se régénérer en 1 semaine. Lorsque l'un de ces monstres est découpé en pièces et éparpillé aux quatre vents, le corps se reconstitue à partir du plus gros morceau, les autres mourant dans la journée s'ils ne parviennent pas à le rejoindre. Seuls le feu et l'acide lui délivrent des dégâts permanents, sa régénération étant inefficace contre ce type d'attaque.

Un troll tombant à 0 points de vie est tué si on le brûle ou si on le plonge dans l'acide.

Ces monstres ne craignent aucunement la mort et se ruent au combat en frappant et en mordant tous les adversaires qu'ils peuvent atteindre. Il arrive parfois (dans 25 % des cas) qu'ils jettent des pierres sur leurs ennemis avant de les affronter au corps à corps. Ces projectiles pèsent entre 5 et 10 kg ; ils ont une portée maximale de 20 m et infligent 8 points de dégâts chacun. Lorsqu'ils se retrouvent face à un foyer important (magique ou non), les trolls tentent de trouver le moyen de contourner les flammes.

Perpétuellement affamés et peu intelligents, ils se laissent fréquemment distraire et ont, par exemple, 50 % de chances de cesser de poursuivre un adversaire en déroute s'il leur jette de la nourriture.

#### VAMPIRE :

CLIMAT/TERRAIN : Terre ferme

FRÉQUENCE : Rare

ORGANISATION : Solitaire

CYCLE D'ACTIVITÉ : Nocturne

RÉGIME ALIMENTAIRE : Spécial

INTELLIGENCE : Exceptionnelle (15-16)

TRÉSOR : F

ALIGNEMENT : Chaotique mauvais

NOMBRE APPARAISSANT : 1-4

CLASSE D'ARMURE : 1

DÉPLACEMENT : 12, vl 18 [C]

DÉS DE VIE : 8+3

ThACO : 11

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DÉGATS PAR ATTAQUE : 5-10

ATTAQUES SPÉCIALES : Absorption d'énergie

DÉFENSES SPÉCIALES : Uniquement touché par les armes au moins +1, voir ci-dessous

RÉSISTANCE Á LA MAGIE : Aucune

TAILLE : M (1,65 m à 2 m de haut)

MORAL : Champion (15)

POINTS D'EXPÉRIENCE : Occidental : 8.000

Oriental : 9.000

De tous les morts-vivants d'alignement chaotique mauvais qui hantent le monde de la nuit, le vampire est de loin le plus terrible. Il se meut sans faire de bruit et s'en prend aux êtres vivants sans faire montre de la moindre pitié ou de la moindre compassion. À moins de se trouver loin sous la surface du sol, il doit retourner dans son cercueil quand le jour se lève, il doit d'ailleurs y revenir de temps en temps même lorsqu'il "vit" hors de portée des rayons du soleil, car c'est le contact de la terre qui tapisse le fond de son cercueil qui lui permet de conserver l'intégralité de ses pouvoirs.

L'aspect du vampire est l'un des points qui le rendent si effrayant. Car, contrairement aux autres morts-vivants, lui peut se promener au milieu des mortels sans se faire remarquer. En effet, bien que ses traits soient durs et lui donnent souvent un air féroce, ils ne sont en rien inhumains. Bien souvent, il ne révèle sa véritable nature que lorsqu'il attaque.

Il est toutefois possible de repérer ce monstre si l'on fait particulièrement attention, car certains détails peuvent le trahir : il ne se reflète jamais dans un miroir, ne projette pas d'ombre (et ce, quel que soit l'éclairage ambiant) et ne fait jamais le moindre bruit lorsqu'il se déplace.

**Combat :** Le vampire est un terrible adversaire. Sa grande force physique (18/76) lui confère un bonus de +2 pour toucher et de +4 aux dégâts. Ses coups de poing sont si violents qu'ils délivrent chacun 1d6+4 points de dégâts.

Le regard de ce mort-vivant est l'une de ses plus terribles armes. Quiconque le regarde droit dans les yeux est affecté comme par un sort de charme-personnes, si ce n'est que le jet de sauvegarde est assorti d'un malus de -2. Cette faculté permet souvent au vampire de passer sans encombre devant les postes de garde et de surprendre ses proies.

Comme tous les autres morts-vivants, il existe simultanément dans le Plan Négatif et dans le Plan Primaire. La puissance de l'énergie négative qui l'anime lui permet d'absorber 2 niveaux à ses adversaires chaque fois qu'il les touche, à moins qu'il ne combatte à l'aide d'une arme.

Les armes dont le bonus magique n'est pas au moins égal à +1 le traversent sans le blesser. Il se régénère au rythme de 3 points de vie par round et ne meurt pas même lorsqu'il tombe à 0 point de vie. À ce moment, il se dissipe automatiquement (comme s'il avait bu une potion de forme gazeuse) et tente de retourner vers son cercueil. S'il y parvient, il lui suffit de 8 heures de repos pour reprendre forme physique. Par contre, s'il n'arrive pas à atteindre son cercueil en moins de 12 tours, il se disperse aux quatre vents et est irrévocablement détruit.

Les vampires sont immunisés contre le poison, la paralysie et les sorts de type sommeil, charme et immobilisation. Les sorts à base de froid ou d'électricité ne leur infligent que des demi-dégâts.

Ils peuvent prendre leur forme gazeuse à volonté, ce qui leur permet de s'échapper de presque toutes les situations et les immunise contre la quasi totalité des attaques. Ils possèdent également la faculté de changement de forme, qui les autorise à prendre l'aspect et les caractéristiques d'une grosse chauve-souris (d'où les possibilités de vol indiquées à la ligne "Déplacement", ci-dessus).

Les vampires sont également capables d'appeler des animaux à leur aide. S'ils se trouvent sous terre, ils font le plus souvent appel à 10-100 rats ou chauves-souris (ces dernières sont incapables d'attaquer physiquement mais peuvent gêner la visibilité des adversaires du vampire et semer la confusion dans leurs rangs). En extérieur, ils convoquent généralement 3-18 loups. Quel que soit le type d'animaux choisi, ceux-ci se manifestent en 2-12 rounds.

Ce monstre peut à volonté utiliser l'équivalent du pouvoir patte d'araignée, ce qui lui permet d'escalader les parois les plus abruptes qui soient. Bien souvent, il se sert de cette faculté pour atteindre les étages supérieurs sans alerter les individus de garde au rez-de-chaussée. Cela lui permet également d'aller se réfugier en des lieux où les mortels n'ont aucune chance de venir le rejoindre.

Mais malgré ses immenses pouvoirs, le vampire n'est pas dénué de faiblesses. L'odeur de l'ail le repousse, et il est incapable de s'en approcher. Il recule également si on lui présente avec conviction un miroir ou le symbole sacré d'un dieu bon et loyal. Cela ne lui fait toutefois aucun mal ni ne le force à s'enfuir. L'ail l'empêche juste d'attaquer ou de pénétrer dans une pièce, tandis que les miroirs et les symboles sacrés l'obligent à trouver le moyen de se débarrasser de ces immondes objets pour atteindre ses proies. La plupart du temps, le vampire se sert de ses créatures pour venir à bout de ces obstacles. Par exemple, un individu charmé peut soudain recevoir l'ordre d'attaquer le personnage qui retient le vampire à l'aide de son symbole sacré. Il est également important de noter que le symbole d'un dieu loyal bon affecte le vampire quelles qu'aient pu être les convictions religieuses de ce dernier de son vivant. Un tel objet le brûle s'il vient à entrer en contact avec sa chair et lui inflige les mêmes dégâts qu'une fiole d'eau bénite : 1d6+1 points.

Mais si ceux qui connaissent bien les vampires peuvent donc s'en protéger, il leur est également possible de les détruire. Tout vampire se retrouvant exposé à la lumière du jour perd instantanément ses pouvoirs et se retrouve annihilé en 1 round. De la même manière, si l'on parvient à le plonger dans de l'eau courante, il perd un tiers de ses points de vie par round et meurt définitivement au terme du troisième. Enfin, il est possible de le tuer en lui plantant un pieu en bois dans le cœur. Le problème, c'est qu'il revient à la vie dès que quelqu'un retire le pieu, à moins de prendre des mesures véritablement draconiennes qui consistent à lui trancher la tête et à lui remplir la bouche d'hosties (ou de leur équivalent).

Son aversion pour l'ail et les symboles sacrés est loin d'être la seule restriction avec laquelle le vampire doit composer. Il est, par exemple, incapable de pénétrer dans un bâtiment sans que l'un des habitants ne l'y ait au préalable invité (cet interdit ne s'applique pas aux édifices publics et autres magasins ou débits de boissons qui, par définition, "invitent" tout le monde à entrer). Une fois que le mort-vivant a reçu l'autorisation de pénétrer dans les lieux, il peut par la suite entrer et sortir quand il le désire. Souvent, il obtient son invitation en charmant l'un des serviteurs ou habitants de la demeure où il désire s'introduire. Tout humain ou humanoïde tué par un vampire est condamné à en devenir un lui-même (sauf si le mort-vivant l'a occis à l'aide d'une arme). Ceux qui traquent ces monstres doivent donc se montrer extrêmement prudents s'ils ne veulent pas encourir une fin bien pire que la mort. La transformation se produit le lendemain de leur enterrement. Ceux qui ne sont pas ensevelis ne deviennent toutefois pas morts-vivants, et c'est pourquoi les croyances populaires veulent que l'on brûle ou que l'on détruise totalement la dépouille de toutes les victimes d'un vampire. Le nouveau mort-vivant est automatiquement sous le contrôle de son créateur. Si ce dernier est détruit, tous les vampires qu'il avait créés acquièrent aussitôt leur indépendance.

La plupart du temps, ces créatures ne perdent pas les pouvoirs et le savoir qui étaient les leurs de leur vivant. Un vampire peut donc avoir des talents de voleur ou jeter des sorts de magicien ou de prêtre (à condition que son dieu accepte de continuer à lui accorder des sorts). Mais quoi qu'il en soit, le vampire nouvellement formé devient automatiquement chaotique mauvais.

## VAN RICHTEN, DOCTEUR RUDOLPH Voleur 3eme niveau

CLIMAT/TERRAIN : Urbain

FRÉQUENCE : Unique

CYCLE D'ACTIVITÉ : Jour

ALIGNEMENT : Loyal Bon

CLASSE D'ARMURE : 10 ou selon l'armure

DÉPLACEMENT : 12

NIVEAU/DÉS DE VIE : 3 (11 points de vie)

ThACO : 19

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

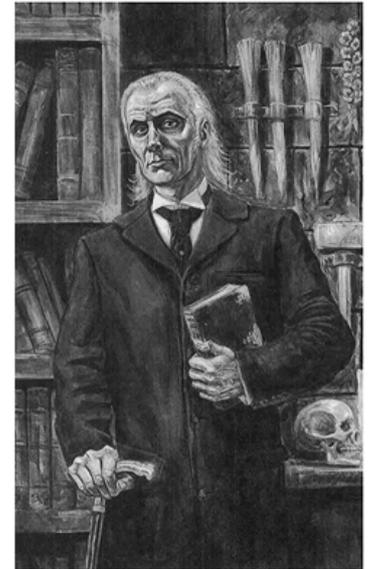
DÉGATS PAR ATTAQUE : selon l'arme

FOR 11, DEX 16, CON 10, INT 17, SAG 16, CHA 13,

ATTAQUES SPÉCIALES : néant

DÉFENSES SPÉCIALES : voir ci-dessus

RÉSISTANCE À LA MAGIE : Aucune



Le Docteur Van Richten est un homme d'âge moyen, petit et mince. Ses cheveux blonds sont clairsemés mais bien coiffés. Il est méticuleusement soigné. Il ne sourit que d'un côté de sa bouche et il a généralement un éclat d'espoir et de vie au fond de ses yeux.

À l'origine natif de Darkon, Van Richten était un médecin qui guérissait sans magie. Il avait peu de talent comme chirurgien, travaillant plus avec des herbes médicinales. Des gitans enlevèrent son fils, et sortirent l'enfant de Darkon. Van Richten les poursuivit, faisant n'importe quoi pour récupérer son fils. Le fait de franchir la frontière ne révéla pas un quelconque « passé véritable » à Van Richten. Darkon n'affecte que les mémoires des personnages qui sont nés ailleurs.

Finalement Van Richten se retrouva nez à nez avec son fils: ce qu'il restait de lui. Les gitans avaient vendu l'enfant à un vampire de Richemulot, qui voulait un compagnon jeune et pur. Nouvellement mort-vivant, le garçon supplia Van Richten de le détruire. Il apprit à son père comment accomplir l'acte, et Van Richten délivra son fils du tourment.

Profil actuel : Depuis la destruction de son fils, Van Richten a chassé les vampires et autres créatures surnaturelles sur tout Ravenloft. Il n'a jamais tenté de détruire le Seigneur d'un domaine. Quand il n'est pas activement à la poursuite d'une créature, il tient une « herboristerie » à Mordentshire.

Le Docteur Van Richten est sage et bien élevé, et il en sait beaucoup sur les légendes surnaturelles. Il ne permet pas qu'on blesse une personne innocente, même si cela signifie se sacrifier en personne.

Heureusement, il n'a pas été confronté à cette décision fatale jusqu'à aujourd'hui

**Combat** : Van Richten porte toujours un symbole sacré, un flacon d'eau bénite, un petit miroir, une dague en argent et un pieu en bois. Lorsqu'il chasse une proie, il emporte également d'autres objets adéquats. Il affronte rarement un adversaire en combat direct, préférant se montrer plus malin que les créatures mauvaises et utiliser leur faiblesses inhérentes contre elles.

Grâce à l'expérience et à la nécessité, Van Richten a maîtrisé quelques compétences de voleur. Elles sont définies ci-dessous. Le score de « lire des langues inconnues » est extrêmement élevé du fait de ses antécédents érudits.

Le célèbre chasseur des êtres surnaturels, concernant tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les vampires a écrit beaucoup de recueils à mettre entre toutes les mains d'aventuriers en partance pour Ravenloft et la chasse aux vampires.

Il y décrit quelques moyens de combattre les ultimes morts-vivants, les vampires. Dans ces livres, le Dr Rudolph Van Richten partage ses vastes connaissances. Il est l'un des meilleurs érudits et chasseurs de vampires de Ravenloft. Des décennies d'expériences et de recherches ont été compilées en des explications qui définissent la vraie nature de ces « rois des morts-vivants », et qui aident à les désavantager face aux mortels, qu'ils considèrent comme « du bétail ». Le Dr Van Richten a détaillé les pouvoirs vampiriques, leurs faiblesses, habitudes de sustentation et de repos, même leurs différentes relations avec ceux de leur espèce. D'anciens mythes sont écartés, de nouveaux faits découverts, et les

expériences des vampires et de ceux qui les chassent ont été enregistrées par ses soins pour votre sécurité et votre plaisir de « survivre ».

Vol a la tire	15%
Crocheter des serrures	40%
Trouver/désamorcer des pièges	65%
Mouvements silencieux	10%
Se cacher dans l'ombre	05%
Détecter des bruits	15%
Grimper	60%
Lire des langues inconnues	70%

### ZOMBIE DU DESERT

Climat / Terrain: Har'Akir

Fréquence: Très rare

Organisation: Meute

Cycle d'activité: Nuit

Régime alimentaire: Aucun

Intelligence: Non (0)

Trésor: Nul

Alignement: Neutre

N ° Comparait: 3d6

Classe d'Armure: 7

Mouvement: 9, Cr 6

Dés: 2

ThAC0: 19

Nombre de Attaque: 1

Dommages / Attaque: 1d8

Attaques spéciales: Surprise, étreinte

Défenses spéciales: Voir ci-dessous

Résistance à la magie: Néant

Taille: M (1,5 m de haut)

Moral: Fanatique (19-20)

Valeur PX: 120



Les zombies du désert sont des cadavres animés contrôlés par leur créateur, la momie du mal Senmet. Au cours des dernières années, des rumeurs ont surgi que d'autres puissants lanceurs de sorts du le domaine de Har'Akir ont commencé à créer ces choses, mais cela n'a pas encore été prouvé.

Un zombie du désert ressemble à un cadavre humain desséché. Contrairement à celle des zombies communs, la chair desséchée est habituellement intacte et ne se détériore pas au fil du temps. Ils ont une peau brune flétrie qui adhère à leurs os. Il ya très peu d'odeur associée aux zombies du désert. Ils portent les restes en lambeaux des quelques vêtements qu'ils avaient sur quand ils sont morts. Parce que ces vêtements sont soumis aux ravages du temps, les vieux zombies du désert ne peuvent avoir tous leurs vêtements restés encore intacts. Comme le zombie commun, quelles que soient les blessures qu'ils avaient dans la vie, ils les portent encore ainsi que les blessures de batailles depuis qu'ils sont devenus des zombies. Toutes les armes ou l'équipement sont conservés, mais il ne tente pas de les garder. Si le zombie est mort en tenant une épée, il la porte jusqu'à ce que l'arme tombe en morceaux ou rouille petit à petit. Les zombies du désert ont plus de capacité à communiquer que leurs pairs communs. Ils sont capables de comprendre les commandes de leur maître, mais ceux-ci doivent être limités et très directs ou la confusion peut en résulter.

**Combat:** Les zombies du désert se déplacent avec les mêmes pas hésitants que la variété commune. Cependant, ils ne sont pas aussi lent et ne souffrent pas des pénalités d'initiative des zombies normaux. Les zombies du désert jettent leur dés d'initiative normalement. Ils font toujours le même nombre de dégâts (1d8) indépendamment de l'arme qu'ils détiennent et même si ils ne sont pas armés. Ils peuvent être dirigés pour utiliser des armes magiques et obtenir chacun des avantages qui pourraient leur être associés.

Comme la plupart des morts-vivants, les zombies du désert sont immunisés contre le poison, le froid, la paralysie, la mort magique et les sorts de type sommeil, charme, chaleur (mais pas le feu réel) et immobilisation. La vue d'un zombie du désert est suffisante pour faire faire à un personnage un *Tests d'Horreur*. Comme la plupart des situations qui demandent un test d'horreur dans Ravenloft, leur exposition constante rend les personnages moins sensibles à l'horreur de leur existence. Ainsi, le MD voudra peut-être accorder un bonus aux personnages expérimentés ou même supprimer la nécessité pour eux de faire ces tests.

Les zombies du désert peuvent « nager » dans le sable. Si ils sont proches de la surface, à 1 mètre de profondeur ou moins, ils laissent des sillons, comme le sillage d'un bateau sur l'eau. Cela peut être une expérience terrifiante d'être tout seul dans le désert et entouré par des créatures inconnues nageant sous les sables du désert.

Un zombie du désert peut traverser et saisir les jambes d'une victime à travers le sable. Ils font un jet d'attaque normal pour l'attraper. La cible doit se défendre comme une classe d'armure de 10, mais doit ajouter ses bonus de dextérité. Une fois le personnage maintenue, le personnage a une pénalité de -2 à son ThAC0 et à sa classe d'armure.

Une fois saisie, une victime va progressivement être tiré sous les sables du désert. Il faut trois rounds au zombie pour faire tirer le personnage sous le sable. Chaque round, le personnage peut faire un test de Force pour briser l'emprise. Une fois sous le sable, le personnage peut survivre pendant un round, mais étouffe à la fin du deuxième round.

Senmet dirige toutes les activités des zombies du désert. Il peut voir et entendre à travers eux et les contrôler tous chaque round sans entraver sa propre capacité à se déplacer ou à attaquer durant ce round. Il ne peut pas faire parler les zombies, ils ne sont pas non plus en mesure de ramasser et d'utiliser des armes ou d'autres objets à proximité d'eux.

Il ya deux stratégies de bases utilisées par Senmet avec ses zombies. Il les enterrent lui-même juste sous la surface du désert où ils ne peuvent pas être détectés. Quand les victimes potentielles marchent au dessus d'eux, les zombies saisissent leurs pieds et leurs jambes. Ceux pas qui ne sont immédiatement sous un personnage s'éjectent du sable et entourent la victime.

**Habitat / Société:** Ces créatures artificielles n'ont pas de vraie société et sont seulement une extension de la puissance de leur maître. Ils doivent toujours être à moins de 10 kms de Senmet. Quand il n'a pas besoin d'eux, Senmet dispersent les zombies à travers le désert afin qu'ils enfouissent dans au moins 4 mètres de sable. Là, ils y restent jusqu'à ce qu'il en ait besoin une prochaine fois.

**Ecologie:** La momie majeure, Senmet, a créé les premiers zombies du désert. Il a sacrifié toute sa puissance de sort pour être en mesure de créer et de contrôler une armée de ces cauchemars, ainsi que pour prendre le contrôle localisé au domaine de Har'Akir

Tout personnage qui meurt de la maladie transmise par le contact de la momie majeure devient un zombie du désert. Il faut une journée complète après la mort pour que le cadavre s'anime. Si le corps est détruit durant ce laps de temps, il s'anime pas.

## ANNEXE II : Les tests de puissance

Ravenloft répond au mal. Il semble même que ce dernier lui sert de nourriture. Les Puissances sont, en réalité, ce qui contrôle Ravenloft. Ce demi-plan n'a pas de dieu; seul les Puissances dirigent. En fait, les Puissances et Ravenloft ne font qu'un. Un n'existerait pas sans l'autre. Un personnage joueur qui commet volontairement un acte mauvais peut déclencher un Test de Puissance.

Si un test de puissance est réussi, c'est en fait que le personnage se fait remarquer par les Puissances du mal et il reçoit des avantages ainsi que des inconvénients.

Si un personnage entreprend un acte mauvais et qu'il réussit il doit tester les puissances. Peu importe, sa classe, son rang ou son but, le test est nécessaire. Si le personnage est de nature bonne, mais qu'il apporte le malheur (sans le vouloir), un test est nécessaire. Le test consiste à jeter un dé de pourcentage. Si le résultat est 100, les puissances ont remarqués le personnage. Si l'action est d'autant plus mauvaise, ont augmente les chances à 5%. Si l'action est une des plus terrible, on peut augmenter les chances, au plus, à 10% (dans les pires cas seulement).

La réaction peut varier selon un stade. Il existe 6 stades. Le premier **La Tentation**, suivit de **L'Incitation** et de **La Marque Des Ténèbres**. Le quatrième est **L'Étreinte** suivit de **Créature De Ravenloft** et finalement **Seigneur D'Un Domaine**. Les avantages et les inconvénients ne sont que des exemples, vous pouvez en ajouter tout en restant respectueux des six stades.

Important : Si un personnage réussit (presqu'impossible, mais...) à quitter le demi-plan de Ravenloft, il perd tous les avantages reçu MAIS garde tous les inconvénients.

### **STADE 1 : La Tentation**

Petite récompense pour inciter le personnage à pratiquer le mal. La nature mauvaise du personnage devient apparent et son charisme diminue temporairement chaque fois que quelqu'un le remarque.

<b>Avantages</b>	<b>Inconvénients</b>
+2 pv	Odeur maléfique rayon 3m
+1 dans les statistiques (max: 18)	Yeux rouges
Vitesse de 15 à 4 pattes	Yeux jaunes
Saut 2x +loin et +haut	Yeux brillant dans le noir
Pollue la nourriture et eau 1/jour	Rire de hyène
Voit dans les ténèbres	Voix maléfique
+1 sauvegarde contre peur	Sourcils et oreilles pointus
+1 sauvegarde contre maladie	Tics et nervosité
+1 sauvegarde contre paralysie	Respire bruyamment
Pas besoin de manger et boire	Hurle avec la lune
Parle avec un type d'animal	Mange viande crue 1/jour
Ventriloquie 1/jour	Mange os 1/jour
Petite griffes 1-2 points de dégâts	Sourire mauvais et cruel
Petits crocs 1-2 points de dégâts	Blessures ouverte sur mains et bras
	Grogne
	Langue fourchue
	Iris fendu verticalement
	Cheveux blanc
	6 doigts par main
	Mains noires
	Daltonien

## STADE 2 : L'Incitation

Le cadeau est plus gros, pour inciter le personnage à continuer sur cette voie ainsi qu'un changement majeur au niveau physique apparent.

Avantages	Inconvénients
Objet magique mineur (neutre ou mauvais)	Cou pousse de 30cm
+4 pv	Fourrure animale couvre tout le corps
+2 dans les statistiques (max:18)	Écailles couvrent tout le corps
Vitesse x2 à quatre pattes	Queue de 1m
Pourrie tout le temps la nourriture et eau au toucher	Pieds devient pattes d'animaux
Contamination 1/jour	Pieds devient pattes oiseaux
Griffes 1-4 points de dégâts	Pieds devient pattes reptiles
Crocs 1-4 points de dégâts	Visage d'un animal
Souffle <i>nuage puant</i> de 3m de rayon 1/jour	Doigts de main gauche devient tentacules
+2 sauvegarde contre feu	Yeux disparaissent (orbite vide)
+2 sauvegarde contre froid	Cornes poussent sur tête 1-2pt de dégâts
Crachat empoisonné (poison actif durant 1 tour)	Bossu
Détection de l'invisibilité 1/jour	Ailes de cuir atrophiées
Détection de la magie 1/jour	Doit boire du sang 1/jour
Communication avec les morts-vivants 1/jour	Doit abîmer quelque chose 1/jour
Altération des feux naturels 1/jour	Voix complètement inhumaine
Mains brûlantes 1/jour	Aveuglé par la lumière du jour
Charme-personnes 1/jour	Doit manger des pierres 1/jour
Toucher glacial 1/jour	Doit manger de la poussière 1/jour
Feuille morte 1/jour	
Hypnotisme 1/jour	
Poigne électrique 1/jour	
Pattes d'araignée 1/jour	

## STADE 3 : La Marque Des Ténèbres

Le personnage reçoit un pouvoir mineur (généralement un sort (voir plus bas page .....)) qui devient une capacité naturelle). En voici quelques exemples:

Avantages
Gagne 1 niveau d'expérience
Souffle qui peut créer des ténèbres rayon 3m 3/jour
Rayon <i>débilitant</i> lancé par les yeux 3/jour
Toucher qui donne l' <i>Irrésistible rire de Tasha</i> 3/jour
Boire du sang augmente la force de 1d4+2 pendant 10rounds
Acquiert un monstre mauvais de 2dés de vie
<i>Distorsion du bois</i> au toucher 3/jour

Pour les Inconvénients un changement physique mineur accompagne le pouvoir. Elle garde en référence l'avantage reçus. Exemple: Une créature qui reçoit un goblin comme créature peu commencer à se

transformer pour lui ressembler quelque peu. Le personnage gagne un tempérament vicieux. Si le personnage est contrarié, il doit réussir un jet de sauvegarde sinon il vide sa colère pendant un round.

#### **STADE 4 : L'Étreinte**

Le personnage reçoit un nouveau pouvoir. Les puissances ressert le lien sur ce dernier.

##### **Avantages**

+4 contre les attaques qui contrôlent l'esprit

Tisse des toiles avec les mains

*Rappel à la vie* au toucher 1/jour

Empoisonne la nourriture et l'eau au toucher

*Invisibilité* 3/jour

*Vol* à volonté

Regard qui lance Réceptacle magique 1/jour

Absorption de niveau au toucher

Changement de forme en une forme unique à volonté

Contrôle des morts-vivants à volonté

Nécessite une arme en argent pour être touché

Nécessite une arme magique pour être touché

Peut lancer effroi 3/jour

Immunité au feu

Immunité au froid

Pour les Inconvénients un changement physique majeur accompagne le pouvoir. L'apparence physique devient le reflet de la nouvelle faculté reçue. S'il rencontre un objet qui pourrait l'aider dans sa quête de pouvoir, il doit tenter de se sauvegarder pour ne pas perdre le contrôle (2d6 rounds). Si quelque chose ou quelqu'un lui barre le chemin, il doit se sauvegarder à nouveau. S'il ne réussit pas son jets, il frappe la personne la plus rapprochée ou la plus faible.

#### **STADE 5 : Créature De Ravenloft**

A ce stade, le personnage devient un membre de la belle grande famille de Ravenloft. Il a une nouvelle apparence et une nouvelle personnalité (venant des changements précédent) et ses changements le représente vraiment. Il peut perdre le contrôle pendant plusieurs jours ou semaines.

#### **STADE 6 : Seigneur D'Un Domaine**

A ce stade, un personnage a scellé son appartenance éternelle à Ravenloft. S'il franchit les brumes, les puissances lui créèrent un domaine minuscule (3-5 km<sup>2</sup>). On retrouve sur ce domaine la résidence du nouveau seigneur ainsi qu'un terrain s'y attachant. Ce domaine peut s'attacher à un autre domaine où peut rester isoler. Le personnage devient un PNJ. Il ne peut quitter son domaine, tout comme les autres seigneurs sont condamné à rester dans leur domaine. Le PNJ reçoit des nouveaux pouvoirs, mais il souffre d'une malédiction donnée par les Puissances.

## ANNEXE III : Objets magiques & Sorts et du scénario

### Objets magiques :

#### **Anneau d'influence humaine**

Cet anneau augmente le Charisme du porteur jusqu'à 18 en ce qui concerne les réactions des humains, demi-humains et humanoïdes rencontrés. Ainsi, le porteur peut faire une suggestion (jet de sauvegarde normalement applicable) à tous les humains, demi-humains ou humanoïdes qu'il rencontre. Il peut également charmer jusqu'à 21 dés de vie d'humains ou d'humanoïdes (jet de sauvegarde normalement applicable) de la même façon que s'il utilisait le sort de magicien charme-personne. Les deux derniers pouvoirs de l'anneau ne sont utilisables qu'une fois par jour. Les actions de suggestion ou de charme subissent une pénalité à l'initiative de +3.

#### **Anneau de régénération vampirique**

Il existe un type assez rare d'anneau de régénération nommé anneau de régénération vampirique, qui permet au porteur de récupérer la moitié (fractions arrondies à l'entier inférieur) des points de dégâts qu'il inflige à ses adversaires en mêlée (mais pas par des projectiles ou des sorts). Ceci mis à part, cet anneau ne provoque pas de régénération et ne restaure pas la vie.

Par exemple, si un personnage portant un anneau de régénération vampirique inflige 10 points de dégâts à l'épée, il ajoute 5 points de vie à son total actuel. Son ennemi perd quand même les 10 points normaux. Dans aucun cas les points de vie du porteur ne peuvent excéder leur maximum normal.

#### **Baguette de foudre**

Cette baguette possède deux fonctions qui ressemble fortement à des sorts de magicien :

- Décharge : Ce pouvoir inflige 1 d 10 points de dégâts à toute cible prise dans une mêlée, sans jet de sauvegarde. Les personnages portant une armure et/ou un boudier métallique sont considérés comme ayant une CA de 10. Les armures de cuir et les boudiers de bois offrent leur protection normale. Les bonus magiques des armures métalliques n'affectent pas la CA, mais ceux d'un anneau de protection le font. Chaque décharge consomme une charge.

- Éclair : Le porteur peut créer un éclair de foudre simple ou bifide (voir le sort de magicien du même nom), infligeant 6d6 points de dégâts (en comptant les résultats de 1 comme des 2, soit un éventail de dégâts de 12 à 36 points). Les victimes ont droit à un jet de sauvegarde. Cette fonction consomme deux charges et possède un modificateur d'initiative de +2.

La baguette peut être rechargée. Le porteur ne peut utiliser qu'une fonction par round.



#### **Bâton des grandes forêts**

Ce type de bâton est toujours fait de bois de chêne, de frêne ou d'if au grain très fin, magnifiquement décoré et recouvert de bronze. Il n'est efficace que dans les mains d'un druide. Chaque bâton des grandes forêts possède les capacités suivantes, dont l'utilisation consomme une charge :

- Amitié avec les animaux et langages des animaux
- Animation des arbres\*
- Mur d'épines

\* Cette fonction duplique la capacité d'un sylvanien à faire se déplacer un arbre de grande taille à une vitesse de 3, à le faire attaquer comme s'il était un des plus grands spécimens de sylvanien, et à le transformer virtuellement en sylvanien pendant 8 rounds par charge dépensée. Notez que l'animation de

*l'arbre prend un round entier, et que ce dernier reprend son état normal au terme des 8 rounds ; de sorte qu'il ne peut effectivement attaquer que pendant 6 rounds.*

*Chaque bâton des grandes forêts possède un bonus d'arme magique. Ceux dont le bonus est peu important possèdent en outre des capacités magiques qui ne consomment pas de charge et peuvent être utilisées une fois par jour. Un bâton +4 (01-25 sur un dé de pourcentage) ne possède aucun pouvoir supplémentaire ; un bâton +3 (26-50 sur un dé de pourcentage) confère à son porteur le pouvoir de passage sans trace ; un bâton +2 (51-75 sur un dé de pourcentage) confère à son porteur les pouvoirs de passage sans trace et de peau d'écorce ; le bâton +1 (76-00 sur un dé de pourcentage) confère à son porteur les pouvoirs du bâton +2 plus celui du sort d'arbre.*

### **Bâton du mage**

*Ce puissant objet magique contient de nombreux pouvoirs, dont certains consomment des charges et d'autres non.*

*Les pouvoirs suivants ne consomment pas de charges :*

- Agrandissement*
- Détection de la magie*
- Fermeture*
- Lumière*
- Protection contre le mal/le bien*

*Les pouvoirs suivants consomment une charge par utilisation :*

- Boule de feu*
- Déblocage*
- Dissipation de la magie*
- Éclair*
- Invisibilité*
- Mur de feu*
- Passe-murailles*
- Pyrotechnie*
- Tempête glaciale*
- Toile d'araignée*

*Les pouvoirs suivants consomment deux charges par utilisation :*

- Conjuration d'élémental\*\**
- Télékinésie  $\mu$*
- Tourbillon\**
- Voyage entre les plans*

*\* Ce tourbillon est identique à ceux provoqués par les djinns. \*\* Le bâton peut être utilisé pour conjurer un élémental de chaque type par jour, chacun d'eux possédant 8 dés de vie.*

*$\mu$  8e niveau (soit 100 kilos maximum).*

*Le bâton du mage confère à son porteur un bonus de +2 à tous ses jets de sauvegarde contre les sorts. Il peut absorber l'énergie des sorts de magicien dirigés sur son porteur ; mais s'il dépasse sa limite de charges, il explose comme s'il avait porté un "coup vengeur" (voir ci-dessous). Les niveaux d'énergie des sorts absorbés rechargent le bâton, mais ne peuvent être réutilisés immédiatement : absorber un sort est la seule action que le porteur puisse effectuer dans le round. Notez également que le porteur n'a aucune idée du nombre de niveaux absorbés, car le bâton ne lui communique pas cette donnée (contrairement au sceptre d'absorption). Absorber des sorts est donc risqué, mais c'est aussi le seul moyen de recharger le bâton.*

*On dit qu'il y a "coup vengeur" lorsque le porteur brise le bâton volontairement (et après avoir déclaré son intention de le faire). Dans ce cas, tous les niveaux de sorts contenus dans le bâton sont relâchés à*

*l'intérieur d'un globe de 9 mètres de rayon. Toutes les créatures se trouvant à moins de 3 mètres subissent des dégâts égaux à 8 fois le nombre de niveaux de sorts relâchés (de 1 à 25) ; celles qui se trouvent entre 3 et 6 mètres du bâton subissent des dégâts égaux à 6 fois le nombre de niveaux ; et celles qui se trouvent entre 6 et 9 mètres subissent des dégâts égaux à 4 fois le nombre de niveaux. Un jet de sauvegarde contre la magie réussi permet de n'encaisser que la moitié de ces dégâts.*

*Le magicien qui brise son bâton a 50% de chances d'être projeté dans un autre plan d'existence ; mais si tel n'est pas le cas, l'explosion le détruit complètement. Les bâtons du mage et ceux de puissance sont les seuls objets magiques capables de porter un coup vengeur.*

### **Bracelets de Défense - CA 3**

*Ces objets ressemblent aux bracelets de protection que l'on porte aux poignets ou en haut des bras. Leur magie confère au porteur une CA équivalente à celle d'une personne en armure munie d'un bouclier. Si le porteur est déjà vêtu d'une armure, les bracelets n'améliorent pas sa CA ; par contre, ils peuvent fonctionner en conjonction avec d'autres objets magiques de protection.*

### **Bottes aux pas multiples**

*Le porteur de ces bottes apparemment ordinaires est capable, sur commande, d'altérer les empreintes qu'il laisse en les rendant aussi petites que celles d'une petite-personne ou aussi grandes que celles d'un ogre, et en donnant l'impression qu'elles ont été laissées par des pieds nus ou chaussés. De plus, chaque paire de bottes aux pas multiples peut laisser quatre sortes d'empreintes animales - à déterminer en lançant 1d6 quatre fois pour déterminer la sous-table de référence ci-dessous, puis 1d8 quatre fois pour déterminer le type d'empreinte :*

#### **Sous table A (1-3)**

<b>Jet de d8</b>	<b>Empreinte laissée</b>
1	Basilic
2	Ours
3	Sanglier
4	Taureau
5	Chameau
6	Chien
7	Géant des collines
8	Chèvre

#### **Sous table B (4-6)**

<b>Jet de d8</b>	<b>Empreinte laissée</b>
1	Cheval
2	Lion (ou lynx géant)
3	Mule
4	Lapin
5	Cerf
6	Tigre (ou léopard)
7	Loup
8	Wiveme

### **Potion de Forme gazeuse**

*Le corps du consommateur, et tout ce que celui-ci porte sur lui adopte une forme gazeuse capable de se déplacer en flottant à une vitesse de 3 par round (mais un sort de rafale, ou de forts courants aériens normaux peuvent la propulser plus rapidement).*

*La forme gazeuse est transparente et in substantielle. Elle ne peut être blessée que par du feu ou de la foudre magiques» qui lui infligent des dégâts normaux. Un tourbillon lui inflige des dégâts doubles. Un*

*individu sous forme gazeuse est capable de pénétrer dans n'importe quel endroit qui n'est pas complètement étanche : il lui suffit d'une minuscule fissure ou d'un tout petit trou pour se glisser à l'intérieur. Pour bénéficier de ces effets, le consommateur doit avaler la totalité de la potion d'un coup. Les effets de celle-ci durent 4 +1 d4 tours.*

### **Sceptre de passage**

*Ce puissant objet permet à son porteur d'utiliser les pouvoirs suivants, à raison de un à la fois et par round : voyage astral, porte dimensionnelle, passe-murailles, porte de phase et téléportation sans erreur. Il faut dépenser une charge pour activer le sceptre ; mais ceci fait, le porteur peut faire usage de tous les pouvoirs ci-dessus une fois sans que cela lui coûte rien de plus. Le sceptre reste activée pendant une journée, ou jusqu'à ce que chacune de ses 5 fonctions ait été utilisée. Pour utiliser une fonction une seconde fois en l'espace d'une journée, le porteur doit dépenser une seconde charge - ce qui lui donne le droit d'utiliser toutes les autres fonctions une seconde fois également.*

*En ce qui concerne la capacité de voyage astral, le porteur peut choisir d'emmener avec lui jusqu'à 4 créatures maximum. Chacune d'elles adopte sa forme astrale et voyage sous cet aspect. Toutes les fonctions éventuellement restantes du sceptre sont annulées par celle-ci. Le sceptre voyage dans le Plan Astral avec son porteur et les autres créatures affectées, et ne peut être utilisé à nouveau avant son retour dans le Plan Primaire.*

*Cette possibilité d'affecter cinq personnes à la fois ne s'applique pas aux autres pouvoirs du sceptre ; seul le voyage astral peut être utilisé plus d'une fois par activation, et seulement de la façon décrite ci-dessus.*

*Le sceptre dégage une aura magique d'altération et d'évocation. Étant donné qu'il permet aux voyageurs et à toutes leurs possessions de devenir réellement astraux, seul un magicien de 20e niveau minimum est en mesure de le recharger.*

### **Sceptre de résurrection**

*Ce sceptre permet à un clerc de ressusciter les morts — même s'ils sont elfes, nains, gnomes ou petites-gens, de la même façon que s'il possédait un niveau d'expérience suffisant pour lancer le sort du même nom. Les personnes ressuscitées n'ont même pas besoin de se reposer.*

*Ce sceptre peut être utilisé une fois par jour. Le nombre de charges consommées pour ressusciter un personnage dépend de la classe et de la race de celui-ci. Additionnez le nombre de charges requis pour la race et celui requis pour la classe :*

<b>Classe</b>	<b>Charges</b>	<b>Race</b>	<b>Charges</b>
Guerrier	2	Demi-elfe	2
Paladin	1	Elfe	4
Rôdeur	2	Gnome	3
Magicien	3	Humain	1
Illusionniste	3	Nain	3
Clerc	1	Petites-gens	2
Druide	2	Petites-gens	2
Voleur	3		
Barde	2		

Pour un personnage multi-dassé, prenez la catégorie la moins favorable. Ce sceptre ne peut pas être rechargé.

## Sorts :

### **Compréhension des langues**

(Altération, Universelle, Géométrie)

Réversible

Niveau 1

Portée : toucher

Durée : 5 rounds/niveau

Zone d'effet : 1 créature parlante ou 1 objet

Composantes : V, S

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : aucun

Lorsqu'il utilise ce sort, le magicien peut comprendre les paroles d'une créature ou lire un message écrit qui lui serait sinon incompréhensible (tel un texte rédigé en une autre langue). Dans tous les cas, il lui faut toucher l'objet ou la créature. Notez que cette capacité de lecture ne procure pas nécessairement la compréhension du contenu, ni ne permet au magicien de parler ou d'écrire une langue qu'il ignore. Il est possible de lire à une vitesse d'une page (ou équivalent) par round. La lecture d'écriture magique n'en révélera que la nature enchantée, mais ce sort est souvent utile pour déchiffrer des cartes au trésor. Il peut être mis en échec par certaines sauvegardes magiques (les sorts de niveau 3 Page Secrète et Calligraphie Illusoire) et ne révèle pas les messages cachés contenus dans un texte apparemment normal.

<b>Intelligence</b>	<b>Période entre les JSs</b>
3 ou moins	3 mois
4 à 6	2 mois
7 à 9	1 mois
10 à 12	3 semaines
13,14	2 semaines
15,16	1 semaine
17	3 jours
18	2 jours
19 ou plus	1 jour

Son inverse, Charabia, peut annuler une Compréhension des Langues, ou bien rendre un discours (ou un texte) incompréhensible pour la même durée que ci-dessus.

Les éléments matériels de ce sort sont une pincée de suie et quelques grains de sel.

Source(s) : Manuel des Joueurs

### **Cône de froid**

(Invocation/Evocation, Élémentaire (Eau))

Niveau 5

Portée : 0

Durée : instantanée

Zone d'effet : spéciale

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde : 1/2

Ce sort crée une zone de froid intense, partant de la main du magicien et s'étendant en un cône long de 2 mètres et de 30 cm diamètre, par niveau du magicien. Cet effet absorbe la chaleur et inflige 1d4+1 points de dégâts par niveau du magicien.

L'élément matériel est un minuscule cône de cristal ou de verre.

Source(s) : Manuel des Joueurs

### **Désenvoûtement (AD&D1)**

(Abjuration) Réversible

Niveau 3

Portée : Au toucher

Durée : Permanente

Zone d'effet : Une personne ou un objet

Composantes : V, S

Temps d'incantation : 6

Jet de sauvegarde : Spécial

En lançant ce sort, un clerc est normalement capable de lever une malédiction, qu'elle soit sur un objet, sur une personne ou sous la forme d'une présence indésirable et mauvaise. Ce sort n'affecte pas les armes, les armures ou les boucliers maudits par exemple ; néanmoins, ce sort permet à une personne portant un tel objet maudit de s'en débarrasser. L'inverse de ce sort, envoûtement, n'est pas permanent ; il dure pendant 1 tour par niveau du clerc qui lance le sort. Lancé sur une personne, le sort d'envoûtement aura l'un des effets suivants, déterminé par un jet de pourcentage : (1-50) amener une de ses caractéristiques (tirée au hasard par le MD) à 3 ; (51-75) altérer sa probabilité de toucher et ses jets de protection avec un malus de -4 ; (76-100) de lui faire lâcher 1 fois sur 2 par tour ce qu'elle tient dans les mains (ou rien si la personne n'a rien dans les mains). Un clerc peut inventer son propre envoûtement, mais il devra être similaire à ceux cités ci-dessus. Dans ce cas, il est préférable de consulter le MD. La victime d'un envoûtement doit être touchée par le clerc. Si elle l'est, elle a droit à un jet de protection qui, s'il est réussi, annulera les effets de cette malédiction.

Source(s) : Manuel des Joueurs

### **Détection de la magie**

(Divination)

Niveau 1

Portée : 0

Durée : 2 rounds/niveau

Zone d'effet : corridor de 3 mètres de large par 20 mètres de long

Composantes : V, S

Temps d'incantation : 1

Jet de sauvegarde : Aucun

Lorsque la Détection de la Magie est utilisée, le magicien détecte les radiations magiques dans une zone de 3 mètres de largeur par 20 mètres en longueur devant lui. Il est possible de déterminer l'intensité de la magie (tenue, faible, modérée, forte, formidable) et le magicien a 10% de chances par niveau d'en connaître le type (altération, conjuration, etc). S'il tourne sur lui-même, il peut explorer un arc de 60 degrés par round (1 tour en 6 minutes). La vision magique est bloquée par un mur de pierre d'au moins 30 centimètres d'épaisseur, ou par au moins un mètre de bois plein. Les zones magiques, des types de magie multiples ou de fortes émanations locales de magie pourront masquer les radiations pour en troubler la détection. Notez que ce sort ne relève ni la présence du bien ou du mal, ni de l'alignement. Les créatures des autres plans d'existence ne sont pas nécessairement magiques.

Source(s) : Manuel des Joueurs

### **Écriture (AD&D1)**

(Divination)

Niveau 1

Portée : 0

Durée : 1 heure/niveau

Zone d'effet : Inscription d'un sort magique

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : Spécial

Avec ce sort, le magicien est capable d'inscrire un sort qu'il ne peut comprendre à cet instant (soit à cause de son niveau, soit à cause d'un manque d'intelligence) sur son livre ou sur un autre objet qu'il utilise pour inscrire les sorts qu'il connaît. Le magicien doit lancer un jet de protection contre les sorts pour essayer la transcription ; ce jet de protection obtient un bonus de +2 si le sort à transcrire est supérieur de seulement 1 niveau à ceux qu'il peut utiliser ; si le sort est supérieur de 2 niveaux, le jet de protection est normal et il y a un malus de -1 pour chaque niveau supérieur à partir de 3 niveaux au dessus. Si ce jet de protection est raté, le magicien subit 1d4 points de dégâts pour chaque niveau du sort qu'il tente de transcrire ; de plus il tombe inconscient pour un nombre égal de tours. Ces dégâts, s'ils n'ont pas été fatals, ne peuvent être soignés qu'au rythme de 1 à 4 points de vie par jour, car ce sont des dégâts corporels et mentaux. La transcription du sort prend une heure par niveau du sort et pendant cette période, le magicien est en état de transe et peut toujours se faire surprendre par un ennemi. En plus de la surface d'écriture, le magicien doit utiliser une encre fine faite de substances rares (coût minimum 200 po par flacon, si le magicien ne l'a pas fabriquée lui-même).

Source(s) : Manuel des Joueur

### **Effroi (AD&D1) Terreur (AD&D2)**

(Illusion/Fantasme)

Niveau 4

Portée : 0

Durée : Spéciale

Zone d'effet : cône de 20 mètres de long, 1m50 à son apex et 10 mètres de diamètre à sa base.

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : 4

Jet de sauvegarde : Annule

Lorsque le sort effroi (*terreur*) est invoqué, le mage projette un cône invisible de peur qui cause toute créature à fuir le mage en paniquant. Les créatures affectées lâcheront probablement ce qu'elles tiennent; les chances de base au niveau un (ou 1 Dé de Vie) sont de 60%, et baissent de 5% pour chaque niveau suivant. Les créatures affectées par la *terreur* fuient à leur vitesse maximale pour un nombre de rounds égal au niveau du mage. Les morts-vivants et ceux qui ont réussi leur sauvegarde ne sont pas affectés. L'élément matériel est le cœur d'une poule ou une plume blanche.

Source(s) : Manuel des Joueurs

### **Escalade d'araignée (AD&D1) (Patte d'araignée) (AD&D2)**

(Altération)

Niveau 1

Portée : Au toucher

Durée : 3 round + 1 round/niveau

Zone d'effet : Créature touchée

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : 1

Jet de sauvegarde : Annule

Ce sort permet à son bénéficiaire de se déplacer sur des surfaces verticales et même sur des plafonds aussi aisément qu'une araignée géante. Les victimes non consentantes doivent être touchées et bénéficient d'un jet de sauvegarde contre les Sorts pour éviter l'effet. La créature affectée doit avoir les mains et les pieds nus pour se déplacer ainsi, à une vitesse de 6 (3 si elle est encombrée, ne serait-ce qu'un peu).

Tant que persiste l'effet du sort, la créature ne peut manipuler d'objet pesant moins qu'un poignard (environ 0.5kg), car ceux-ci adhèrent à ses mains et à ses pieds. S'il est sous l'effet d'un sort de Patte d'Araignée, un magicien s'apercevra qu'il lui est virtuellement impossible de lancer des sorts, avec éléments matériels. Une force suffisante pourra détacher le sujet de la surface adhérente le MD peut décider d'un jet de sauvegarde basé sur les circonstances, la puissance de la force, et ainsi de suite. Une créature possédant une Force de 12 pourra par exemple libérer le sujet si celui-ci manque un jet de sauvegarde contre la Paralyse (un jet de difficulté modérée). Le magicien peut mettre fin au sort avec un seul mot. Les éléments matériels de ce sort sont une goutte de goudron et une araignée vivante, toutes deux devant être consommées par le magicien..

Source(s) : Manuel des Joueurs

### **Excavation**

Niveau 4

Portée : 3 "

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : Cube de 2 m d'arête/niveau

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : 4

Jet de sauvegarde : spécial

Le sort d'excavation permet au magicien de creuser 8 mètres cubiques de terre, de sable ou de boue (un cube de deux mètres d'arête) par round. Dans les rounds suivants, le magicien peut agrandir le premier trou ou en commencer un autre. Les produits de l'excavation s'étendent également autour de la fosse. Si le magicien creuse plus profondément que sept mètres dans la terre, il y a 15% de chances que tout s'écroule. On vérifiera pour chaque deux mètres creusé, passé sept mètres. Pour le sable, ceci survient après 3 mètres d'excavation, et après deux mètres pour la boue. Les sables mouvants comblent le trou aussi vite qu'il se creuse.

Toute créature au bord (moins de 30 cm) de la fosse doit réussir un jet de Dextérité sous peine d'y tomber. Les créatures se déplaçant rapidement vers une fosse creusée juste devant elles doivent réussir une sauvegarde contre les Sorts afin de ne pas y tomber. Toute créature dans un trou en excavation peut en sortir à une allure décidée par le MD. Une créature prise dans une fosse s'écroulant doit sauvegarder contre la Mort pour en sortir indemne, sans quoi elle est enterrée. Il est possible de creuser des tunnels avec ce sort pourvu qu'il y ait de l'espace pour la terre déplacée. Les chances d'effondrement sont doublées. De plus, la distance sûre d'un tunnel est la moitié de la profondeur d'une excavation sauf si une telle structure est supportée et étayée soigneusement.

Ce sort est aussi efficace contre les créatures de terre et de pierre, particulièrement celles du Plan Élémentaire de la Terre et les golems d'argile. Lorsqu'il est jeté sur une telle créature, le sort inflige 4d6 points de dégâts. Une sauvegarde réussie contre les Sorts réduit de moitié les dégâts reçus.

Pour invoquer ce sort, le magicien doit posséder une pelle et un seau miniature qu'il doit tenir pendant toute l'excavation. Ces objets disparaîtront à la fin du sort.

Source(s) : Manuel des Joueurs

### **Extension I**

(Altération)

Niveau 4

Portée : 0

Durée : Spéciale

Zone d'effet : Spéciale

Composantes : V

Temps d'incantation : 2

Jet de sauvegarde : Aucun

A l'aide de ce sort, le mage prolonge la durée d'un sort de niveau un, deux ou trois jeté précédemment de 50%. Naturellement, ce sort n'affectera que les sorts avec une durée et doit être lancé immédiatement après le sort à prolonger, par le mage original ou un autre. Cependant, s'il s'écoule plus d'un round complet entre les sorts, il sera sans effet.

Source(s) : Manuel des Joueurs

### **Fatalité Rampante**

(Invocation/Evocation)

Niveau 7

Sphère : Animale, Conjuration

Portée : 0

Durée : 4 rounds/niveau

Zone d'effet : spéciale

Composantes : V, S

Temps d'incantation : 1

Jet de sauvegarde : aucun

Lorsque le prêtre prononce l'incantation de ce sort, il conjure une masse de 500 à 1.000 ( $[1d6+4] \times 100$ ) arachnides, mille-pattes et insectes venimeux, attaquant par piqûres et morsures. Ce tapis vivant se rassemble en une zone de 20 pieds de côté. Sur l'ordre du prêtre, ce véritable essaim se met en branle à une vitesse de 10 pieds par round, en direction de n'importe quelle proie se trouvant dans les 80 pas. La fatalité rampante abat toute créature sujette aux attaques normales, chacune des petites horreurs infligeant 1 point de dégâts (toutes meurent après avoir porté leur attaque), si bien que jusqu'à 1.000 points peuvent être infligés aux êtres vivants se trouvant sur leur chemin. Si la fatalité rampante s'éloigne de plus de 80 pas du prêtre, elle perd 50 de ses membres par 10 pas d'éloignement (à 100 pas, ses effectifs ont diminué de 100 créatures. Il existe bon nombre de manières de détruire ou d'éviter la vermine. Les solutions sont laissées à l'imagination des joueurs et des MDs.

Source(s) : Manuel des Joueurs

### **Fermeture**

(Altération, Universelle)

Niveau 1

Portée : 20 m/niveau

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : 2 mètres carrés/niveau

Composantes : V

Temps d'incantation : 1

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort barre magiquement une porte, barrière ou même une valve (bois, métal ou pierre), la maintenant fermée comme si elle était verrouillée. Toute créature d'un autre plan d'existence (Djinn, Élémental, etc.)

ayant 4 Dés de Vie ou plus, peut briser le sort et franchir l'ouverture. Un sort de Déblocage ou une Dissipation de la Magie réussie peut annuler la Fermeture. Les passages bloqués peuvent être brisés ou défoncés physiquement.

Source(s) : Manuel des Joueurs

### **Force**

(Altération, Forces)

Niveau 2

Portée : toucher

Durée : 1 heure/niveau

Zone d'effet : personne touchée

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : 1 tour

Jet de sauvegarde : aucun

L'utilisation de ce sort augmente la Force du personnage touché d'un certain nombre de points ou de dixièmes de points après 18 (Force Exceptionnelle pour les guerrier seulement). Les bénéfices ne s'étendent que pour durée du sort.

La quantité de points ajoutés au trait de Force dépend du groupe du bénéficiaire et est sujet à toute les restrictions de classe et de race. Les personnages multi-classés utilisent la classe la plus avantageuse.

Classe	Gain de Force
Guerrier	1d8 points
Magicien	1d4 points
Prêtre	1d6 points
Roublard	1d6 points

Si un guerrier possède déjà une Force supérieure à 18 (Force Exceptionnelle), le nombre de points ajouté est de  $1d8 \times 10\%$  (10% à 80%). Le sort ne peut conférer une Force de 19 ou plus, pas plus qu'il ne se cumule avec d'autres augmentations magiques de la Force. Les personnages ou créatures dénuées de score de Force (kobolds, gobelins, etc) reçoivent un +1 sur leurs jets d'attaque et de dégâts.

L'élément matériel du sort est une touffe de poils ou une pincée d'excréments séchés d'un animal particulièrement fort : gorille, ours, taureau, etc.

Source(s) : Manuel des Joueurs

### **Force Fantasmatique**

(Illusion/Fantasme)

Niveau 1

Portée : 60 m + 10 m/niveau

Durée : spéciale

Zone d'effet : 45 mètres carrés + 10 mètres carrés/niveau

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : 1

Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort crée l'illusion d'un objet, d'une créature ou d'une force quelconque, dans la limite de sa zone d'effet. L'illusion est visuelle et affecte toutes les créatures qui la voient et y croient (les morts-vivants y sont immunisés). Elle ne crée ni son, ni odeur, ni température et les effets reposants sur ces sens ne sont généralement pas efficaces. L'illusion demeure en place jusqu'à ce qu'elle soit frappée par un adversaire, à moins que le magicien ne la fasse réagir en conséquence, ou bien jusqu'à ce que son créateur cesse de se concentrer sur le sort (par choix, en bougeant ou en subissant une attaque lui causant des dégâts).

Les jets de sauvegarde contre les illusions sont expliqués dans le paragraphe "Illusion" de l'Appendice 2 (page 142). Les créatures qui réussissent à ne pas croire à l'illusion en découvrent la véritable nature et ajoutent un +4 au jet de sauvegarde de leurs alliés si l'information peut leur être communiquée de manière efficace. Les créatures qui y croient en subissent les effets( voir une nouvelle fois le paragraphe "Illusion"). L'illusion peut être déplacée par le magicien dans les limites de la zone d'effet. Le MD doit décider de l'efficacité du sort des conseils détaillés figurent à ce sujet en page 142 et dans le Chapitre 7, Magie. L'élément matériel du sort est un morceau de la toison d'un mouton.

Source(s) : Manuel des Joueurs

### **Fracassement**

(Altération, Forces, Eurythmique)

Niveau 2

Portée : 30 m + 10 m/niveau

Durée : instantanée

Zone d'effet : rayon d'un mètre

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : 2

Jet de sauvegarde : annule

Ce sort est une attaque sonore affectant les objets non-magiques en cristal, verre, céramique ou porcelaine, tels que fioles, bouteilles, flasques, pichets, fenêtres, etc. Tous les objets répondant à l'une de ces conditions et se trouvant dans la zone d'effet éclatent en mille morceaux.

Le magicien peut utiliser ce sort sur des objets ayant un poids moindre ou égalant 0,5 kg par niveau d'expérience. Ces derniers doivent réussir un jet de sauvegarde contre les Chocs Violents sous peine d'être fracassés sur le champ. Le sort peut être utilisé contre un seul objet dont le poids ne pas excéder 5 kg par niveau du magicien. Les créatures cristallines souffrent 1d6 points de dégâts par niveau du magicien jusqu'à un maximum de 6d6. Ces créatures bénéficient d'un JS contre les Sorts, qui peut réduire les dégâts de moitié si réussi.

L'élément matériel du sort est un éclat de mica.

Source(s) : Manuel des Joueurs

### **Identification**

(Divination, Universelle)

Niveau 1

Portée : 0

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : 1 objet/niveau

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : Spécial

Jet de sauvegarde : aucun

Lorsqu'un sort d'Identification est utilisé, le magicien peut alors identifier les objets magiques qu'il touche. Les huit heures précédant l'utilisation du sort doivent être passées à purifier les objets et à en ôter les influences pouvant brouiller et rendre floues leurs auras magiques. Si ce processus est interrompu, il doit être repris à zéro. Lorsque le sort est lancé,, chaque objet doit être tenu à son tour par le magicien. Toutes les conséquences possibles de cette manipulation frappent alors celui-ci, et peuvent même interrompre le sort, bien que le magicien bénéficie des jets de sauvegarde applicables.

La chance d'obtenir une information au sujet d'un objet n'est seulement que de 10% par niveau du magicien jusqu'à concurrence de 90% (le jet est effectué par le MD, un résultat de 90 à 95 ne procure aucune réponse, tandis que celui de 96 à 100 peut causer une divination erronée. Le magicien peut identifier un nombre d'objet ou un nombre de pouvoirs égale à son niveau. Par exemple, un magicien de

niveau cinq pourrait tenter de déterminer la nature de cinq objets différents, de cinq fonctions différentes d'un même objet ou toute combinaison intermédiaire, mais ne pourrait tenter plus d'un essai sur une fonction particulière.

Si l'une des identifications échoue, le magicien ne pourra plus rien apprendre au sujet de cet objet précis avant d'avoir progressé d'un niveau. Notez que certains objets, tels que les grimoires magiques spéciaux, ne peuvent être identifiés ainsi.

Le sort ne permet pas d'obtenir le nombre de bonus ou s'il y a des charges, seule une indication qualitative est perçue : Très Grand (81% -100% du total de charge ou des bonus), Grand (61% -80%), Modéré (41% -60%), Petit (6% - 40%) ou infime (5 charges ou moins).

Le résultat infime s'impose toujours, aussi un anneau de trois souhaits disposant de toutes ses charges n'apparaîtra que très faiblement chargé.

Source(s) : Manuel des Joueurs

### **Intermittence**

(Altération)

Niveau 3

Portée : 0

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : Personnelle

Composantes : V, S

Temps d'incantation : 1

Jet de sauvegarde : Aucun

Grâce à ce sort, le magicien fait disparaître et réapparaître son enveloppe corporelle sur son plan d'existence, à un moment et endroit tirés au hasard, pendant chaque minute de la durée du sort. (Cf. Manuel des Monstres : chien esquiveur). Le segment du round pendant lequel disparaît le magicien est déterminé en lançant 2d4 et, durant ce même segment, il réapparaît à 60 cm de l'endroit où il se trouvait avant de disparaître. (La direction est déterminée en lançant 1d8 : 1 = devant à droite ; 2 = à droite ; 3 = derrière à droite ; 4 = derrière ; 5 = derrière à gauche ; 6 = à gauche ; 7 = devant à gauche ; 8 = devant). Si un objet occupe l'espace où le magicien doit réapparaître, ce dernier continue de se déplacer dans la même direction jusqu'à ce qu'il trouve un espace libre, mais jamais au-delà de 3 mètres de sa position d'origine (du début de round). Si le magicien n'a pas pu réapparaître, il se retrouve alors piégé sur le plan éthéré. Pendant et après le segment de déplacement, le magicien ne peut être atteint que par une créature capable d'accéder aux deux endroits à la fois, c'est-à-dire par un souffle de dragon, par une boule de feu ou par tout type d'attaque similaire affectant une large zone. Les créatures qui ne sont pas capable de telles attaques ne peuvent toucher le magicien qu'avant son déplacement. Le lanceur de sort n'a que 75% de chances de réussir une action autre qu'une attaque physique avec une arme de mêlée, pendant qu'il est sous l'effet du sort. C'est-à-dire que l'utilisation d'un sort ou d'un objet ne pourrait pas se faire ou se ferait d'une manière incorrecte ou dans une mauvaise direction. Le MD déterminera les chances de succès ou d'échec et les résultats précis des actions entreprises.

Source(s) : Manuel des Joueurs

### **Invisibilité**

(Illusion/Fantasme, Dimension)

Niveau 2

Portée : toucher

Durée : spéciale

Zone d'effet : créature touchée

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : 2

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort fait que la créature touchée disparaît et devient indétectable par la vision normale ou même l'infravision. La créature invisible n'est cependant pas rendue silencieuse et certaines conditions peuvent la rendre détectable. Ses alliés ne peuvent la voir, pas plus que son équipement, sauf s'ils ont la capacité de voir les choses invisibles. Les objets lâchés par la créature invisible deviennent visibles. Ceux qu'elle ramassent deviennent invisibles, s'ils sont glissés dans ses vêtements ou dans une bourse. Notez cependant que la lumière ne peut être rendue invisible, bien que la source le puisse: l'effet est alors d'une lumière sans source visible.

Le sort dure jusqu'à ce qu'il soit magiquement rompu ou dissipé, que le magicien ou le bénéficiaire l'annule, que le bénéficiaire attaque une créature quelconque, ou que 24 heures se soient écoulées. L'être invisible peut donc ouvrir une porte, parler, manger, monter un escalier, etc., mais s'il attaque, il redevient immédiatement visible. Par contre, sa première attaque se fait sous le bénéfice de l'invisibilité. Notez aussi que les sorts de bénédiction, cantique et prière ne sont pas considérés comme des attaques. Toutes les créatures intelligentes (Intelligence de 13 ou plus) et possédant 10 Dés de Vie ou plus, ont une chance de détecter les objets invisibles en réussissant un jet de sauvegarde contre les Sorts.

Les éléments matériels du sort d'invisibilité sont un cil et un morceau de gomme arabique, le premier inclus le second.

Source(s) : Manuel des Joueurs

### **Invocation de monstre I**

(Conjuration)

Niveau 3

Portée : 3 "

Durée : 2 rounds + 1 round/niveau

Zone d'effet : Spéciale

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : 3

Jet de sauvegarde : Aucun

Dans une période de 1 à 4 rounds (faisant partie de la durée du sort) le magicien provoque l'apparition de 2 à 8 monstres de niveau 1 (tirés au hasard par le MD, mais dont le nombre peut être aléatoirement défini ou décidé par le MD, en fonction de la puissance du monstre tiré au hasard). Ces monstres apparaissent dans la portée du sort, là où le magicien le désire ; ils attaqueront alors les ennemis du lanceur du sort du mieux qu'ils pourront, jusqu'à ce que le magicien ordonne l'arrêt du combat, que la durée du sort expire ou qu'ils soient tués. S'il n'y a aucun ennemi, les monstres peuvent rendre des services au magicien, si la communication est possible et s'ils en sont physiquement capables. Les composantes matérielles de sort sont un petit sac et une petite bougie (pas nécessairement allumée).

Source(s) : Manuel des Joueurs

### **Langues**

(Altération, Mentalisme) Réversible

Niveau 3

Portée : 0

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : rayon de 10 mètres

Composantes : V, M

Temps d'incantation : 3

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au magicien de parler et de comprendre un langage qu'il ne maîtrise pas (qu'il s'agisse d'une langue raciale ou régionale). Il ne peut cependant pas parler avec les animaux. Il est compris de

toutes les créatures du type considéré se trouvant à portée de voix, généralement 20 mètres. En aucune façon, le sort ne prédispose le sujet envers le magicien.

Pour chaque trois niveaux d'expérience qu'il possède, celui-ci peut parler une langue additionnelle. L'inverse du sort annule celui de langues ou bien brouille toute communication verbale dans la zone d'effet.

L'élément matériel est un modèle réduit de ziggourat en argile, qui s'effrite lorsque l'incantation est prononcée.

Source(s) : Manuel des Joueurs

### **Lecture de la Magie**

(Divination, Universelle)

Niveau 1

Portée : 0

Durée : 2 rounds/niveau

Zone d'effet : spéciale

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, le magicien peut lire sur des objets (livres, parchemins, armes, etc.) des inscriptions magiques qui lui seraient sinon totalement incompréhensibles. Notez que les textes déjà lus incluant ses livres personnels lui sont toujours compréhensibles. Ce déchiffrement ne déclenche généralement pas l'effet magique noté dans le texte, sauf dans certains cas. La durée de ce sort est de deux rounds par niveau d'expérience du magicien. Celui-ci peut lire une page (ou son équivalent) par round.

Il lui est nécessaire pour utiliser le sort de posséder un cristal pur ou un prisme minéral intacte.

Source(s) : Manuel des Joueurs

### **Lenteur**

(Altération, Mentalisme)

Niveau 3

Portée : 90 m + 10 m/niveau

Durée : 3 rounds + 1 round/niveau

Zone d'effet : cube de 13 mètres d'arête, 1 créature/niveau

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : 3

Jet de sauvegarde : annule

Toutes les créatures affectées par un sort de lenteur se déplacent et attaquent à la moitié de leurs capacités normales. Ce sort annule une hâte ou une magie équivalente, mais n'affecte pas les créatures ralenties ou accélérées magiquement d'une autre façon. Les créatures ralenties ont une pénalité de +4 sur la Classe d'Armure et de -4 sur les jets d'attaque. De plus, leurs bonus de Dextérité sont annulés. La magie affecte un nombre de créatures égal au niveau du magicien. Elles doivent néanmoins se trouver dans la zone d'effet choisie (soit un volume cubique de 13 mètres d'arête, centré sur l'invocateur du sort). Les créatures sont affectées par ordre de proximité du centre de la zone d'effet. Les jets de sauvegarde s'effectuent avec une pénalité de -4.

L'élément matériel est une goutte de mélasse.

Source(s) : Manuel des Joueurs

## **Lévitiation**

(Altération, Élémentaire (Air), Forces)

Niveau 2

Portée : 20 m

Durée : 1 tour/niveau

Zone d'effet : une créature ou un objet

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : 2

Jet de sauvegarde : annule

Lorsqu'un sort de lévitation est lancé, le magicien peut le placer sur sa personne, sur un objet ou sur une créature, dans la limite de poids maximum de 50 kilos par niveau d'expérience. Si le sort est lancé sur lui-même, il peut se déplacer verticalement, en haut et en bas, à une vitesse de déplacement de 2 par round. S'il est lancé sur un objet ou une autre créature, le magicien peut faire léviter celui ou celle-ci à la même vitesse, selon sa volonté. Le sort ne permet pas d'effectuer des mouvements horizontaux, mais son bénéficiaire pourrait par exemple s'aider du flanc d'une falaise pour se déplacer latéralement. Le magicien peut mettre fin au sort lorsqu'il le désire. Si le sujet du sort n'est pas consentant, ou si l'objet est en possession d'une créature, un jet de protection contre les Sorts est autorisé. En cas de réussite, la lévitation ne l'affecte pas.

Une fois invoqué, le sort ne requiert aucune concentration, sinon pour changer de hauteur. Une créature en lévitation qui tente d'utiliser ses armes à projectiles s'aperçoit que sa position est de moins en moins stable. Son premier jet d'attaque s'effectue avec une pénalité de -1, le second avec une pénalité de -2, et ainsi de suite, jusqu'à un maximum de -5. Passer un round complet à se stabiliser lui permet de recommencer le cycle à -1. Compte tenu de l'absence de point d'appui, il est impossible d'armer une arbalète moyenne ou lourde.

L'élément matériel de ce sort est soit une petite boucle de cuir, soit un morceau de fil d'or plié en forme de coupe (l'une des extrémités étant munie d'une longue branche).

Source(s) : Manuel des Joueurs

## **Localisation d'un Objet**

(Divination) Réversible

Niveau 3

Sphère : Divination

Portée : 60 m + 10 m/niveau

Durée : 8 heures

Zone d'effet : 1 objet

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : 1 tour

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort aide à localiser un objet connu ou familier. Le prêtre le lance, pivote lentement sur lui-même, et reçoit une impulsion lorsqu'il fait face à la direction dans laquelle se trouve l'objet - à condition que celui-ci soit à portée, soit 90 pas pour un prêtre de niveau 3, 100 pas au niveau 4, etc. Ce sort localise des objets tels que vêtement, bijou, meuble, outil, arme, voire échelle ou escalier. Une fois que le prêtre a inscrit dans son esprit l'objet cherché, le sort ne peut plus en localiser d'autre. Tenter de retrouver un objet spécifique, tel que la couronne d'un roi, requiert une image mentale précise. Si celle-ci n'est pas assez proche de la réalité, le sort ne fonctionne pas. En bref les objets uniques ne peuvent être découverts que s'ils sont bien connus du prêtre. L'effet de ce sort est bloqué par le plomb. L'incantation exige l'utilisation d'un morceau de magnétite.

L'inverse, dissimulation d'un objet, permet d'empêcher la localisation d'un objet par sort, boule de cristal ou moyen similaire pendant huit heures. Le prêtre doit toucher l'objet à dissimuler.

Aucune application de ce sort n'affecte les créatures vivantes.

Source(s) : Manuel des Joueurs

### **Main d'interposition de Bigby**

(Invocation/Evocation, Forces)

Niveau 5

Portée : 10 m/niveau

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : spéciale

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde : Aucun



Il s'agit d'une main de taille humaine à titanesque qui apparaît entre le magicien et l'adversaire choisi par celui-ci. Elle se déplace par la suite pour demeurer entre eux, quels que soient les mouvements du magicien et les efforts de son adversaire pour la contourner. Ni l'invisibilité, ni la métamorphose ne peuvent tromper une main d'interposition une fois sa cible choisie. Elle ne poursuit pas les adversaires et ne s'éloigne jamais de plus de 3 mètres de son créateur.

La taille de la main est déterminée par le magicien et peut adopter au minimum une taille humaine (1m50) et au maximum celle d'un titan (8 mètres). Elle procure au magicien une couverture contre les assauts de l'adversaire choisi, y compris tous les ajustements de combat appropriés. Elle possède le même nombre de points de vie que son créateur en pleine santé, et une Classe d'Armure de 0.

Toute créature pesant moins d'une tonne et tentant de repousser la main est ralentie à la moitié de sa vitesse normale. Si l'adversaire originel est abattu, le magicien peut en désigner un nouveau à la main. Il lui est possible de mettre fin à volonté à l'existence de celle-ci.

L'élément matériel est un gant de matière souple.

Source(s) : Manuel des Joueurs

### **Maladresse**

(Enchantement/Charme)

Niveau 4

Portée : 10 m/niveau

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : cube de 10 mètres d'arête

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : 4

Jet de sauvegarde : spécial

Lorsque ce sort est jeté, le magicien crée une zone au sein de laquelle toute créature devient maladroite. Les créatures à la course trébuchent et tombent, celles qui utilisent ou veulent agripper un objet le laissent tomber, etc. Pour récupérer d'une maladresse, une sauvegarde contre les Sorts réussie est nécessaire et le tout prend un round. Notez que les objets fragiles peuvent s'endommager lors de la chute. Un sujet réussissant sa sauvegarde peut agir normalement pendant ce round mais s'il demeure dans la zone d'effet au début du round suivant, il lui faudra sauvegarder à nouveau. Ce sort peut être jeté à une seule créature. Si elle réussit son JS, elle sera ralentie (lenteur, sort de niveau trois), sinon elle sera affectée pour la durée totale du sort.

L'élément matériel du sort est un peu de lait caillé.

Source(s) : Manuel des Joueurs

## **Mauvais Oeil**

(Enchantement/Charme, Illusion/Fantasme)

Niveau 6

Portée : 20 mètres

Durée : 1 round/3 niveaux

Zone d'effet : Une créature

Composantes : V, S

Temps d'incantation : 6

Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort fait effet quand le magicien croise le regard de sa victime tout en prononçant un unique mot. Cette attaque s'effectue en plus de celles dont il dispose normalement. Au moment où il lance le sort, le magicien sélectionne l'une des quatre formes d'attaque possibles. Exemple: un magicien de niveau 12 choisissant terreur aurait quatre occasions d'attaquer ainsi par le regard (une à chaque round que dure le sort). Toute attaque par le regard est annulée par un jet de sauvegarde contre les Sorts réussi, avec ajustement de Sagesse.

**Charme:** Le magicien peut charmer une personne ou un monstre. L'effet est de rendre la victime totalement docile et loyale envers l'invocateur, même au point de se mettre personnellement en danger. Il est par ailleurs similaire à celui d'un sort de charme-monstres. Toutes les créatures autres que les humains, les demi-humains et les humanoïdes font leur JS à +2.

**Maladie:** Ce pouvoir permet au magicien de causer douleurs et une fièvre soudaine. Les créatures possédant des traits voient ceux-ci réduits de moitié. Les autres n'infligent que la moitié des dégâts normaux par attaque physique. La vitesse de déplacement est réduite de moitié. Le sujet demeure affecté pendant un tour par niveau du magicien, après quoi ses traits lui reviennent au rythme de un point par heure d'activité modérée. Les effets ne peut être annulés par une guérison des maladies ou une guérison, mais une délivrance de la malédiction ou une dissipation de la magie réussie sont efficaces. Les créatures autres que les humains, les demi-humains et les humanoïdes effectuent leur JS à +2.

**Sommeil:** Le magicien peut faire plonger sa victime dans un sommeil comateux, à moins que le sujet ne réussisse son JS contre les Sorts. Les créatures étant normalement sujettes au sort de niveau 1 sommeil ont une pénalité de -2 sur le JS. Toute créature affectée doit être secouée ou recevoir un choc similaire pour reprendre conscience.

**Terreur:** Le magicien cause la terreur. Le sujet s'enfuit alors pendant 1d4 rounds. Après cela, il refuse de faire face au magicien et se recroqueville sur lui-même ou bondit derrière l'objet pouvant lui servir de couverture le plus proche (50% de chances pour chaque réaction) s'il est à nouveau mis en sa présence. Ce dernier effet se prolonge pendant un tour par niveau du magicien. Toutes les créatures autres que les humains, les demi-humains et les humanoïdes font leur JS à +2.

Dans tous les cas, l'attaque par le regard a un facteur de vitesse de 1 et le magicien doit prononcer un mot. Ce sort n'affecte aucun mort-vivant, ni ne s'étend au-delà du plan dans lequel se trouve le magicien. Notez que celui-ci est sujet aux attaques de son propre regard si on le lui renvoie. Dans le cas d'un charme réfléchi, le magicien demeure paralysé jusqu'à ce que le sort se termine ou soit contré.

Source(s) : Unearthed Arcana

## **Message**

(Altération, Mentalisme)

Niveau 1

Portée : 0

Durée : 5 rounds/niveau

Zone d'effet : spéciale

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : 1

Jet de sauvegarde : aucun

Lorsque ce sort est lancé, le magicien peut chuchoter des messages et recevoir des réponses en minimisant ses chances d'être entendu.

Au moment de l'invocation, il désigne du doigt, en secret ou ouvertement, chaque créature devant être incluse dans l'effet du sort, jusqu'à un maximum d'une créature par niveau. Quand le magicien chuchote, le message se transmet en ligne droite à toutes les créatures concernées se trouvant à moins de 10 mètres, plus 3 mètres par niveau du magicien. Celles-ci peuvent alors chuchoter une réponse qui sera entendue par le magicien. Notez que celui-ci et les bénéficiaires de son sort ne doivent être séparés par aucun obstacle physique. Le message doit être formulé en un langage que parle le magicien et pour être compris, un langage reconnu des créatures visées. Ce sort est principalement utilisé pour tenir de rapides conciliabules privés lorsque son magicien ne désire pas être entendu.

L'élément matériel de ce sort est un petit morceau de cuivre fin.

Source(s) : Manuel des Joueurs

## **Motif hypnotique**

(Illusion/Fantasme, Géométrie)

Niveau 2

Portée : 30 m

Durée : spéciale

Zone d'effet : cube de 10 mètres d'arête

Composantes : S, M

Temps d'incantation : 2

Jet de sauvegarde : annule

Lorsque ce sort est lancé, le magicien crée dans l'air un motif sinueux de couleurs subtiles entrelacées.

Toute créature l'apercevant devient fascinée et le contemple tant que le magicien maintient sa concentration, plus deux rounds supplémentaires. Le sort peut captiver un maximum de 24 niveaux ou Dés de Vie de créatures (soit 24 créatures de 1 Dé de Vie, 12 créatures de 2 Dés de Vie, etc.).

Toutes les victimes doivent se trouver dans la zone d'effet et chacune bénéficie d'un jet de sauvegarde contre les Sorts. Si une attaque infligeant des dégâts frappe une des créatures fascinées, celle-ci est aussitôt libérée du sort.

Le mage n'a pas besoin de parler, mais il lui faut faire des gestes appropriés, tout en tenant un bâton d'encens allumé ou un bâtonnet de cristal empli d'une matière phosphorescente.

Source(s) : Manuel des Joueurs

## **Moyen mnémorique de Rary (AD&D1) Mémorisation de Rary (AD&D2)**

(Altération, Mentalisme)

Niveau 4

Portée : 0

Durée : 1 jour

Zone d'effet : lanceur de sorts

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : 1 tour

Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, le magicien peut mémoriser ou garder en mémoire trois niveaux de sorts supplémentaires. Deux options s'offrent à lui :

A) Mémoriser des sorts supplémentaires. Cette option est choisie au moment où la mémorisation est lancée. Les sorts doivent être mémorisés normalement et le magicien doit disposer des éléments matériels nécessaires.

B) Garder en mémoire tout sort (dans la limite de ceux autorisés) lancé lors du round précédent l'incantation de la mémorisation. Ceci renouvelle le sort dans la mémoire du mage qui doit cependant posséder les éléments matériels nécessaires pour l'invoquer à nouveau.

Les éléments matériels de la mémorisation sont un bout de ficelle, une plaque d'ivoire valant au moins 100 po et de l'encre formée de sécrétion de calmar et de sang de dragon noir ou de fluide digestif de limace géante. Ces éléments disparaissent lorsque le sort est lancé.

Source(s) : Manuel des Joueurs

### **Mur de fer**

(Invocation/Évocation, Élémentaire (Terre))

Niveau 5

Portée : 5 m/niveau

Durée : permanente

Zone d'effet : 1,5 mètres carrés/niveau ou spéciale

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, le magicien fait surgir un mur de fer vertical, pouvant être utilisé pour sceller un passage ou combler une brèche, le mur s'insérant dans tout environnement matériel non-vivant si la zone d'effet le lui permet. Le mur de fer a une épaisseur de 0,5 cm par niveau du magicien. Celui-ci peut créer un maximum de 1,5 mètres carrés par niveau. Un magicien de niveau 12 pourrait donc générer un mur de fer de 18 mètres carrés. Il est possible de doubler cette surface en diminuant l'épaisseur de moitié.

Si le magicien le désire, il peut créer son mur vertical sur une simple surface plane, sans ancrages latéraux, afin de pouvoir le faire tomber (écrasant les créatures prises en dessous). Le mur peut cependant aussi bien s'écrouler d'un côté que de l'autre. Cette probabilité de 50% peut être altérée par une force minimale de 30 et une masse minimale de 200 kilos (chaque demi kilo et chaque point de force supérieur à 30 modifient la probabilité de 1% en faveur du côté le plus puissant). Les créatures ayant la place pour éviter le mur s'abattant sur elles peuvent le faire en réussissant un jet de sauvegarde contre la Mort. En cas d'échec, elles sont tuées. Les créatures gigantesques et titanesques ne peuvent être écrasées ainsi. Le mur est permanent, à moins qu'il ne soit dissipé avec succès, mais il est sujet à toutes les attaques affectant normalement le fer: rouille, perforation, etc...

L'élément matériel est un petit morceau de plaque de fer.

Source(s) : Manuel des Joueurs

### **Mur de force**

(Invocation/Évocation, Forces)

Niveau 5

Portée : 30 m

Durée : 1 tour + 1 round/niveau

Zone d'effet : carré de 3 mètres/niveau au maximum

Composantes : V, S, M  
Temps d'incantation : 5  
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée une barrière invisible à l'endroit choisi par le magicien, dans la limite de la portée. Le mur de force ne peut être déplacé et n'est absolument pas affecté par la plupart des sorts, y compris dissipation de la magie. Une désintégration le détruit immédiatement, de même qu'un bâtonnet d'annulation ou une sphère d'annihilation. De même, le mur n'est pas affecté par coups, projectiles, froid, chaleur, électricité, etc. Sorts et souffles ne peuvent le traverser, dans un sens ou dans l'autre, mais les sorts tels que porte dimensionnelle ou téléportation permettent de le franchir.

S'il le désire, le magicien peut donner à son mur une forme sphérique dont le rayon est au maximum de 30 cm/niveau, ou en hémisphère ouvert au rayon maximal de 45 cm par niveau. A sa formation, le mur doit être continu et dénué de failles. Si la surface en est brisée par un objet ou une créature quelconque, le sort est gâché. Le magicien peut lui-même y mettre fin à volonté.

L'élément matériel est une pincée de poudre de diamant valant 5.000 po.

Source(s) : Manuel des Joueurs

### **Nuage puant**

(Invocation/Evocation, Élémentaire (Air), Alchimie)

Niveau 2

Portée : 30 m

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : cube de 7 mètres d'arête

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : 2

Jet de sauvegarde : spécial

Lorsqu'il lance un nuage puant, le magicien crée une masse bouillonnante de vapeurs nauséabondes, à un maximum de 30 mètres de sa propre position. Toute créature prise dans ce nuage doit réussir un jet de sauvegarde contre le Poison sous peine de se plier en quatre et de ne pouvoir attaquer à cause de la nausée, et ce pendant 1d4+1 rounds après avoir quitté le nuage. Celles qui réussissent leur JS peuvent sortir du nuage sans subir d'effets désagréables. Si elles y demeurent, elles doivent cependant lancer un JS par round. Ces effets nocifs peuvent être ralentis ou neutralisés par des moyens magiques appropriés. La durée du nuage est diminuée de moitié par une brise modérée. Le nuage est dispersé en un round par une brise plus forte.

L'élément matériel du sort est un œuf pourri ou quelques feuilles de choux en décomposition.

Source(s) : Manuel des Joueurs

### **Or des fous**

(Altération, Illusion/Fantasme, Élémentaire (Terre), Alchimie)

Niveau 2

Portée : 10 m

Durée : 1 heure/niveau

Zone d'effet : 150 centimètres cubiques/niveau

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : spécial

Grâce à ce sort, des pièces de cuivre ou des objets en alliage de cuivre peuvent être changées en or, pour un temps limité. La zone d'effet est de 150 centimètres cubiques par niveau, soit un volume de 5'5'6 cm ou l'équivalent, ce qui représente environ 150 pièces d'or. Toute créature voyant "l'or" bénéficie d'un jet de

sauvegarde contre la Magie, pouvant être ajusté par sa Sagesse; pour chaque niveau du magicien, la victime doit retirer 1 à son jet de dé. Il est donc peu probable que l'or des fous soit détecté s'il est créé par un magicien de haut niveau. Si "l'or" est frappé durement par un objet de fer pur, il existe une petite chance pour qu'il retrouve aussitôt son état naturel, en fonction de l'élément matériel utilisé pour le créer. Si une citrine de 25 po est réduite en poudre et répandue sur le métal au moment de l'incantation, la chance qu'il retrouve son état naturel au contact du fer est de 30%. Elle n'est que de 25% si on utilise un morceau d'ambre de 50 po, 10% avec une topaze de 250 po et de 1% dans le cas d'une topaze orientale (corundum) de 500po.

Source(s) : Manuel des Joueurs

### **Oubli**

(Enchantement/Charme, Eurythmique, Mentalisme)

Niveau 2

Portée : 30 m

Durée : permanente

Zone d'effet : cube de 7 mètres d'arête

Composantes : V, S

Temps d'incantation : 2

Jet de sauvegarde : annule

Grâce à ce sort, le magicien fait perdre aux créatures se trouvant dans la zone d'effet tout souvenir du round précédent (la minute précédent l'incantation). Pour tous les trois niveaux d'expérience du magicien, une minute supplémentaire est oubliée. Cet effet n'annule pas les charmes, suggestions, quêtes, croisades ou autres sorts similaires, mais il est possible que la victime oublie l'identité de la personne ayant placé cette magie sur lui. Une à quatre créatures peuvent être affectées, au choix du magicien. S'il n'y a qu'une seule cible, celle-ci fait son jet de sauvegarde avec une pénalité de -2. Deux cibles ont une pénalité de -1 au JS. Trois ou quatre cibles lancent un JS normal. Tous les jets de sauvegarde sont ajustés en fonction de la Sagesse. Un sort de prêtre de guérison ou de restitution, s'il est lancé dans ce but, restaurera les souvenirs perdus, de même qu'un souhait ou souhait mineur. Il n'existe aucun autre moyen de les recouvrer.

Source(s) : Manuel des Joueurs

### **Poigne Electrique**

(Altération, Forces, Alchimie)

Niveau 1

Portée : toucher

Durée : spéciale

Zone d'effet : créature touchée

Composantes : V, S

Temps d'incantation : 1

Jet de sauvegarde : aucun

Lorsque le magicien lance ce sort, il crée une puissante charge électrique provenant de sa main qui électrocute la créature touchée. Le sort demeure en place 1 round par niveau du magicien, ou jusqu'à ce que celui-ci l'ait déchargé en touchant une créature. La poigne électrique inflige 1d8 points de dégât, plus 1 point par niveau du magicien (1d8 +2 points pour un magicien de niveau 2, par exemple). Bien que le magicien doivent s'approcher de son adversaire pour lui toucher le corps ou un conducteur électrique se trouvant en contact avec son corps, un contact similaire provoqué par l'adversaire ne causera pas la décharge du sort.

Source(s) : Manuel des Joueurs

### **Projectile Magique**

(Invocation/Evocation, Forces, Alchimie)

Niveau 1

Portée : 60 m + 10 m/niveau

Durée : instantanée

Zone d'effet : 1 créature ou plus dans un cube de 3 mètres d'arête

Composantes : V, S

Temps d'incantation : 1

Jet de sauvegarde : aucun

L'utilisation du sort crée un maximum de cinq projectiles d'énergie magique qui jaillissent des doigts du magicien et frappent inmanquablement leur cible, y compris des créatures ennemies engagées dans un combat. Pour être touchée, la créature visée doit cependant être vue ou détectée de façon magique. Une couverture presque totale, comme celle fournie par une meurtrière, pourra rendre le sort inefficace. De même, le magicien doit être capable d'identifier sa cible il ne peut ordonner à un projectile magique de "frapper le commandant de la légion", à moins qu'il puisse le distinguer du reste des soldats. Il est impossible de sélectionner une partie spécifique du corps de la victime. Les objets inanimés (serrures, etc.) ne peuvent être endommagés par le sort et toute tentative aboutira à la perte des projectiles. Contre les créatures, chaque projectile inflige 1 d4 + 1 points de dégât. Chaque fois qu'il franchit deux niveaux d'expérience, le magicien gagne un projectile il en dispose donc de deux au niveau trois, de trois au niveau 5, de quatre au niveau 7 et du maximum de cinq au niveau 9 et plus. Si ses capacités lui permettent de lancer plusieurs projectiles, il peut les diriger à son gré sur une ou plusieurs créatures différentes  
Source(s) : Manuel des Joueurs

### **Protection contre le Mal (Rayon 3m)**

(Abjuration) Réversible

Niveau 4

Sphère : Protection

Portée : toucher

Durée : 1 tour/niveau

Zone d'effet : sphère de 3 m de rayon

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : 7

Jet de sauvegarde : aucun

L'effet du globe de protection de ce sort est en tous points identiques à celui de protection contre le mal, à ceci près que sa zone d'effet et sa durée sont plus importantes. L'effet est centré sur la créature touchée et se déplace avec elle. Toute créature protégée se trouvant au sein du cercle en brisera la défense contre les créatures enchantées/conjurées, si elle les attaque. Une créature ne pouvant s'inscrire dans la zone d'effet (comme par exemple un titan de 21 pieds de haut) demeure partiellement exposée et est sujette aux pénalités que décide de lui infliger le MD. Si ladite créature est seule bénéficiaire du sort, celui-ci se comporte comme une protection contre le mal normale.

L'inverse, protection contre le bien (rayon 10') protège contre les créatures d'alignement bon.

Source(s) : Manuel des Joueurs

### **Protection contre les projectiles normaux (AD&D1)**

#### **Protection contre les projectiles non-magiques (AD&D2)**

(Abjuration)

Niveau 3

Portée : toucher

Durée : 1 tour/niveau  
Zone d'effet : la créature touchée  
Composantes : V, S, M  
Temps d'incantation : 3  
Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, le magicien procure une invulnérabilité totale face à tous les projectiles lancés ou tirés, tels que cailloux, carreaux, épieux, flèches, haches et javelots. De plus, il réduit de 1 point par dé (mais pas moins de 1 point de dégât) les dégâts dus à des projectiles magiques ou de grande taille, comme les engins balistiques, les catapultes ou les rochers. Cependant, notez que ce sort ne procure aucune protection contre les attaques magiques telles que boules de feu, éclairs ou projectiles magiques.

L'élément matériel de ce sort est un morceau de carapace de tortue.

Source(s) : Manuel des Joueurs

### **Poussée (AD&D1)**

(Conjuration)

Niveau 1

Portée : 1 mètre + 0,25 m/niveau

Durée : Instantanée

Zone d'effet : Spéciale

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : 1

Jet de sauvegarde : Annule

En prononçant les syllabes de ce sort, le magicien crée une force invisible qui frappe l'objectif qu'il montre du doigt. La force de la poussée n'est pas grande, 1 pied-livre par niveau du magicien (1 pied-livre étant la force nécessaire qu'il faut exercer pour déplacer un objet de 0,5 kg de 0,30 m), mais elle peut faire bouger de petits objets sur 0,30 m maximum dans la direction opposée au magicien, faire tomber un objet ou faire perdre l'équilibre à une créature. Exemple pour ce dernier cas : la force peut faire perdre l'équilibre à une créature qui attaque : si la créature rate son jet de protection, elle ne pourra pas frapper ce round-ci. Bien sûr la masse de la créature qui attaque ne doit pas dépasser 50 fois la force de poussée, c'est-à-dire qu'un magicien de niveau 1 ne pourra pas affecter une créature pesant plus de 25 kg (50x0,5 kg). Une poussée employée sur un objet tenu par une créature fait que la force en pied-livre (1/niveau) sera soustraite de la probabilité de toucher de l'adversaire si ce dernier a raté son jet de protection. La composante matérielle de ce sort est une pincée de poudre de cuivre qui doit être soufflée de la paume de la main, avant de pointer le doigt vers l'objectif visé.

Source(s) : Manuel des Joueurs

### **Rapidité (AD&D1)**

(Altération)

Niveau 3

Portée : 6 "+1 "/niveau

Durée : 3 rounds + 1 round/niveau

Zone d'effet : 4'' x 4'', 1 créature/niveau

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : 3

Jet de sauvegarde : Aucun

Quand ce sort est lancé, les créatures affectées voient la vitesse de leurs mouvements et leur nombre d'attaques multipliés par 2. Donc, une créature se déplaçant à 6'' et attaquant 1 fois par round aura une vitesse de déplacement de 12'' et pourra attaquer 2 fois dans le même round. Par contre, le temps

d'incantation des sorts n'est pas accéléré. Le nombre de créatures affectées est égal au niveau du magicien, du moment qu'elles se trouvent dans la zone d'effet au moment où le sort est lancé. Un magicien de niveau 5 pourra affecter 5 créatures. S'il y a plusieurs créatures dans la zone d'effet, les plus proches du lanceur de sort seront affectées en premier. Ce sort annule les effets du sort ralentissement. A noter que ce sort accélère le métabolisme et donc vieillit les créatures affectées de 1 an. La composante matérielle est un fragment de racine de réglisse.

Source(s) : Manuel des Joueurs

### **Rayon d'affaiblissement (AD&D1)**

(Enchantement/Charme)

Niveau 2

Portée : 1 m + 0,25 m/niveau

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : Une créature

Composantes : V, S

Temps d'incantation : 2

Jet de sauvegarde : Annule

Avec ce sort, le magicien peut affaiblir un ennemi en réduisant sa force, et donc sa capacité de combat, de 25% ou plus. Pour chaque niveau du lanceur de sort au dessus du 3ème, le pourcentage augmente de 2% ; donc un magicien de niveau 4 réduira la force d'un adversaire de 27%. La portée et la durée du sort dépendent aussi du niveau du magicien. Par exemple, si une créature est touchée par un rayon d'affaiblissement, elle perd le pourcentage approprié de dégâts qu'elle peut infliger par une attaque physique (projectile, coup porté avec une arme, morsure, coup de patte, coup de pied, étouffement, etc.). L'arbitre déterminera les autres réductions à appliquer. Si la créature visée réussit son jet de protection, le sort n'a aucun effet.

Source(s) : Manuel des Joueurs

### **Terrain hallucinatoire**

(Illusion/Fantasme)

Niveau 4

Portée : 20 m/niveau

Durée : 1 heure/niveau

Zone d'effet : cube de 10 mètres d'arête/niveau

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : 1 tour

Jet de sauvegarde : aucun

A l'aide de ce sort, un mage crée une illusion qui cache le terrain au sein de la zone d'effet. Ainsi, un champ ou une route pourra ressembler à un marécage, une colline, une crevasse ou tout autre terrain impraticable. Un étang peut être camouflé par un pâturage, un précipice en pente légère, une ravine caillouteuse en route large et sûre. L'illusion persistera jusqu'à son expiration ou si dissipée. Si certaines créatures reconnaissent l'illusion pour ce qu'elle est, le sort continuera d'affecter les autres qui l'observent. Si l'illusion n'implique seulement que des changements mineurs, comme la transformation d'une forêt clairsemée en dense et sombre forêt, l'effet peut demeurer inaperçu, même par ceux au milieu de l'illusion. Si le changement est extrême tel un pré camouflant un champ de fondrières volcaniques, il est certain que tout sera dévoilé dès la première victime de la scène. Chaque niveau d'expérience agrandit la surface affectée: un mage de niveau 12 affecte une aire de 120 mètres sur 120 mètres.

Les éléments matériels sont une pierre, une brindille, un morceau de plante verte — feuille ou brin d'herbe.

Source(s) : Manuel des Joueurs

## **Toile d'Araignée**

(Invocation/Evocation)

Niveau 2

Portée : 5 m/niveau

Durée : 2 tours/niveau

Zone d'effet : spéciale

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : 2

Jet de sauvegarde : annule ou 1/2

Un sort de toile d'araignée crée une masse faite de nombreuses épaisseurs de fils d'araignées, mais en plus grand et plus résistant. Cette masse doit être ancrée en au moins deux points solides et diamétralement opposés (sol et plafond, murs opposés, etc), faute de quoi la masse s'effondre sur elle-même et disparaît. Le sort couvre une zone maximale de huit cubes de 3 mètres d'arête. Les toiles doivent être épaisses d'au moins 3 mètres. Il est ainsi possible de créer une masse de 3 mètres d'épaisseur, 6 mètres de large et de 12 mètres de haut. Les créatures prises dans la zone d'effet ou la touchant sont emprisonnées par ses fibres gluantes.

Quiconque se trouvant dans la zone d'effet au moment où le sort doit entrer en action doit lancer un jet de sauvegarde contre les Sorts avec une pénalité de -2. Si le jet est réussi, deux choses peuvent s'être produites: si la créature a la possibilité de quitter la zone d'effet, on suppose qu'elle a fait un bond hors de la zone; si il n'y a aucun moyen de quitter la zone d'effet, la toile n'a que la moitié de sa surface normale. Les créatures possédant un score de Force de 12 ou moins (7 si la toile n'a que la moitié de sa force normale) sont emprisonnées et doivent attendre d'être libérées. Les créatures dont la Force se situe entre 13 et 17 peuvent se déplacer au rythme de 30 centimètres par round, alors que toutes créature ayant un score de Force de 18 ou plus peut se déplacer de 60 centimètres par round. Si la toile n'a que la moitié de sa force, doublez ces rythmes de marche. Notez qu'ici, grande masse équivaut grande force: les créatures extrêmement massives (un dinosaure) remarquent à peine un sort de toile d'araignée. Les créatures à la fois fortes et massives peuvent se déplacer au rythme de 3 mètres par round. Doublez ce rythme si la toile n'a que la moitié de sa force normale.

Les tirs de projectiles sont généralement inefficaces contre des créatures prises à l'intérieur de ce sort. Par contre, les fils de la toile sont inflammables. Une épée magique capable de créer des flammes (ou l'équivalent) balaie aussi facilement ces fils qu'une main les fils d'une toile d'araignée normale. Tout feu (torche, huile, etc) peut les enflammer et les faire brûler en un seul round. Les créatures emprisonnées dans une toile d'araignée enflammée se voient infliger 2d4 points de dégâts par les flammes. Celles qui sont libres de toute entrave ne sont pas affectées.

L'élément matériel de ce sort est un morceau de toile d'araignée normale.

Source(s) : Manuel des Joueurs

## **Séisme**

(Altération)

Niveau 7

Sphère : Charme

Portée : 120 m

Durée : 1 round

Zone d'effet : diamètre de 1m50/niveau

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : 1 tour

Jet de sauvegarde : aucun

Lorsque ce sort est lancé par un prêtre, une secousse locale d'assez grande force ébranle la terre. Le choc ne se prolonge pas au-delà d'un round. Ce tremblement de terre affecte tous les terrains, végétaux,

bâtiments et créatures se trouvant dans sa zone d'effet. Celle-ci est circulaire - avec un diamètre de cinq pieds par niveau d'expérience du prêtre. Ainsi un prêtre de niveau 20 peut-il lancer un tremblement de terre dont la zone d'effet a 100 pieds de diamètre.

Les bâtiments solidement construits, dont les fondations plongent jusqu'à de la roche solide, ne reçoivent que la moitié des dégâts ; le quart s'ils obtiennent plus de 50 sur 1d100. Un élémental de terre s'opposant au prêtre dans la zone d'effet peut annuler 10-100 % de l'effet (lancer 1d10, 0 = 100 %). D'autres protections et barrières magiques pourront, à l'agrément du MD, le réduire ou l'annuler. S'il est lancé sous l'eau, le sort pourra créer un tsunami ou un raz de marée, au gré du MD.

Effet du séisme

## TERRAIN

Caverne ou Grotte .....le plafond s'effondre

Falaises ..... Effritement, avalanche

Terre ..... Des crevasses s'ouvrent, causant la chute et la mort des groupes de créatures suivants :

Taille P : 1 sur 4

Taille M : 1 sur 6

Taille G : 1 sur 8

Marais ..... Absorbe l'eau pour former un terrain grossier et boueux

Tunnel ..... Effondrement

## VEGETATION

Petite végétation ..... Aucun effet

Arbres ..... 1 sur 3 sont déracinés et tombent

## BATIMENTS

Tous les bâtiments ..... 5d12 points de dégâts structurels détruits. ceux qui perdent ainsi tous leurs points s'effondrent.

CREATURES.....Voir "TERRAIN"

Source(s) : Manuel des Joueurs

**Vision réelle** (Pour le Masque Mortuaire d'or à travers lequel on a une Vision Véritable permanente)

Niveau 5

Portée : Au toucher

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : Portée de vue sur 12''

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : 8

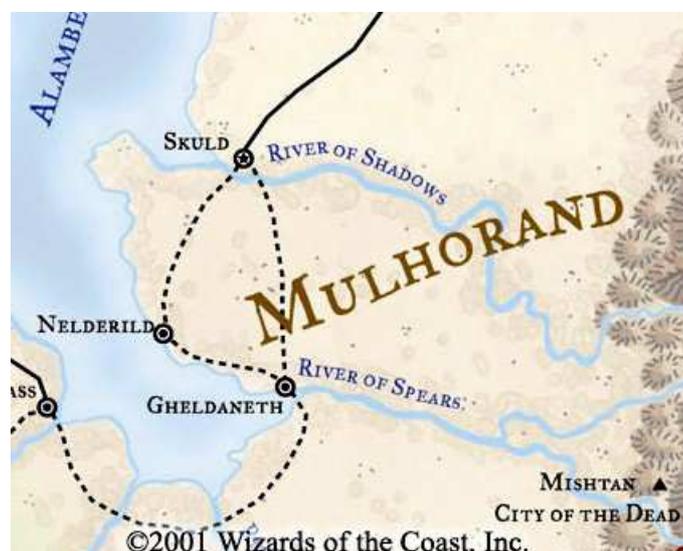
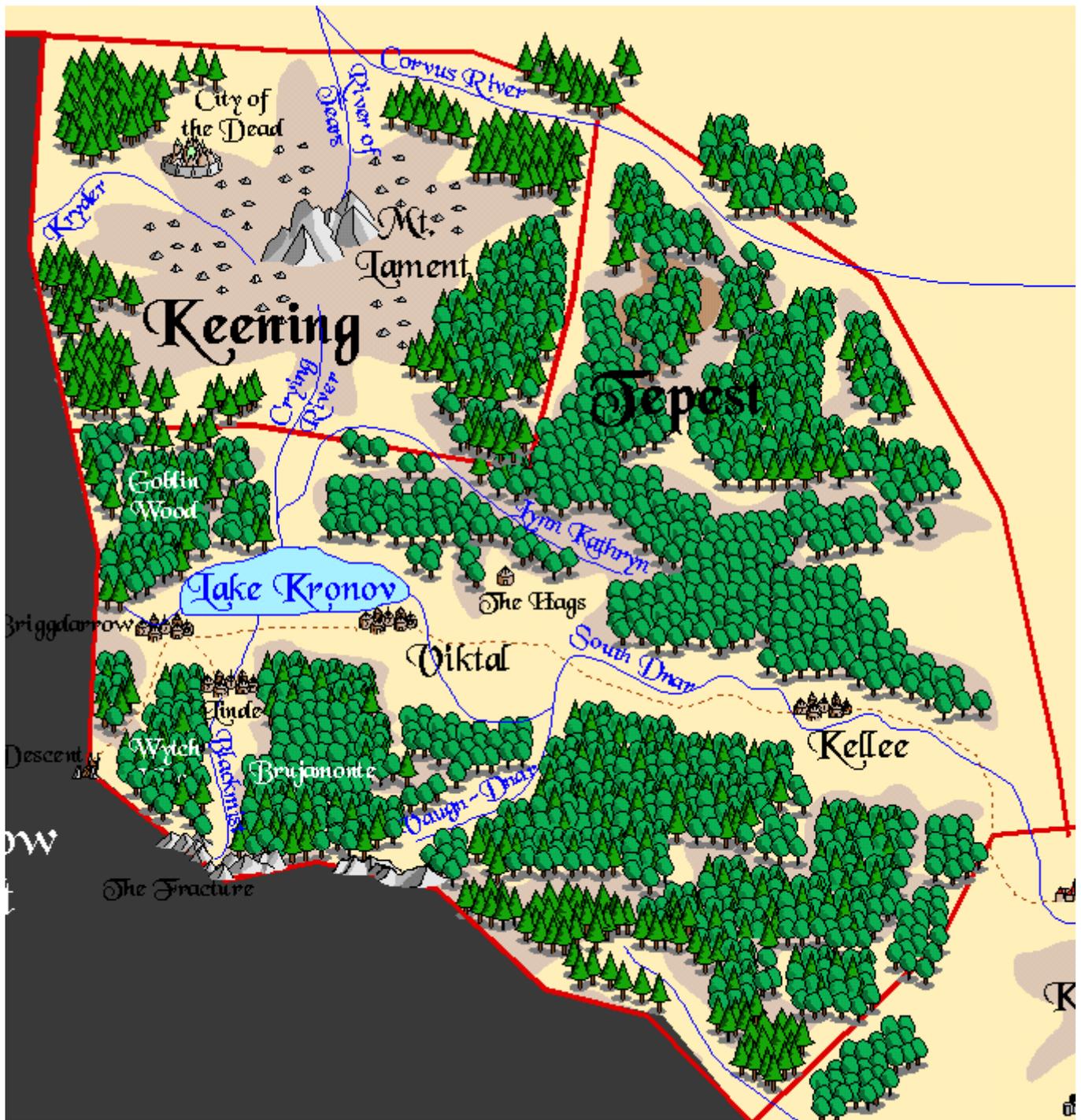
Jet de sauvegarde : Aucun

Quand le clerc lance ce sort, toute chose dans la zone d'effet apparaît comme ce qu'elle est vraiment. Les portes secrètes deviennent visibles pour le clerc, la place des choses déplacées devient évidente, les choses invisibles, éthérées et astrales deviennent également visibles. Les choses métamorphosées et transformées magiquement apparaissent sous leur vrai jour. Même une aura émise par des créatures devient visible, ainsi le clerc peut-il savoir si elles sont bonnes ou mauvaises outre entre les deux. Ce sort requiert une crème pour les yeux comme composante matérielle ; cette crème est faite d'une poudre de champignons très rares, de safran et de graisse. L'inverse du sort, vision erronée, fait que la créature affectée voit les choses comme elles ne le sont pas réellement : ce qui est cher devient sans valeur, le rugueux devient lisse, la beauté devient laide, etc. La crème pour l'inverse du sort est faite d'huile, de poudre de pavot et d'essence d'orchidée rose. Pour les deux versions du sort, la crème doit être vieille de 1 à 6 mois.

Source(s) : Manuel des Joueurs









## **Chronologie de l'univers :**

L'histoire des Terres de Brumes est agitée de conflits sanglants, de révoltes et d'événements apocalyptiques. Il s'agit d'un univers artificiel, créé par la volonté d'une conscience que rien ni personne ne peut appréhender, qui s'étend au fur et à mesure du temps qui passe. Tous les événements qui suivent sont datés selon le calendrier barovien. La Barovie étant le premier pays supposé à apparaître au sein des brumes, son système de datation fut ensuite communément utilisé par toutes les contrées qui sont ensuite venues se rassembler autour de ce domaine.

### **Formation: 350 à 449**

Les premiers siècles d'existence des Terres de Brumes sont marqués par l'isolation. Durant les premières décennies, le seul domaine existant fut la Barovie, microcosme auto-suffisant qui est dirigé depuis ce temps par Strahd Von Zarovitch, Strahd "le Démon", un tyran qui n'apparaît que très rarement mais dont les villageois parlent avec terreur au coin du feu.

Cette période est décrite dans la nouvelle "Moi, Strahd: Mémoire d'un vampire".

### **Nouveaux Venus: 450 à 547**

Durant cette période, le domaine de Borca devint la terre natale d'un nouveau peuple, les mystérieux Vistanis. Leur dirigeante, Madame Eva, fut rapide à s'apercevoir des pouvoirs du vampire Strahd et passa une alliance tendue avec lui. Le lieu d'origine de ce peuple est inconnu mais ils possèdent depuis cette époque des pouvoirs sur les brumes qu'aucune autre créature ne parvient à maîtriser. En plus des Vistanis, d'autres étrangers sont attirés par les brumes, les plus importants étant Jander Sunstar et la liche Azalin.

C'est durant cette période que Strahd eut à faire face à son premier grand challenge. Un groupe de héros qui s'égarèrent dans les brumes du demi-plan de l'effroi entra dans le château de Strahd, le château Ravenloft, avec l'intention de détruire le vampire. Aucune trace de ce groupe ne fut jamais retrouvée mais on murmure que durant le combat qui les opposa à Strahd, les murs du château tremblèrent et une aile entière s'enflamma.

### **Expansion: 547 à 587**

Bien que le second domaine des terres de brumes soit apparu en 547 (Forlorn), ce n'est que durant son troisième siècle d'existence que le demi-plan commença réellement à grandir. Au cours des décennies qui suivirent, une douzaine de nouveaux domaines apparurent. Ce qui causa cette expansion soudaine est inconnue mais elle semble s'accélérer avec les années depuis ce moment.

Des siècles d'isolation laissèrent les habitants de la Barovie xénophobes. Les résidents des nouveaux domaines avaient des langues différents, des traditions et des croyances "déviantes". Comme les baroviens, ils furent réticents à faire confiance à leurs voisins. Cette tradition isolationniste et dédaigneuse n'a pas changée depuis. Les langues se sont certes uniformisées mais les habitudes ont la vie dure.

Tard au cours de ce siècle, une terre dévastée nommée Bluetspur rejoignit le continent naissant. Des créatures à moitié humaines à l'esprit ravagé se réfugièrent en Barovie, doublant la population d'un village. Ils clamaient que leur terre natale avait été ravagée par une race monstrueuse et étrange, se nourrissant des cerveaux de leurs victimes. Le sud du continent devint réputé comme un repaire de monstres. C'est à cette période qu'apparurent les premières îles de la terreur, comme Har'Akir et Paridon. La population de la plupart de ces domaines mettront des décennies à s'apercevoir qu'il y a d'autres terres que les leurs errant au gré des brumes.

### **Le Fléau: 568 à 699**

Le quatrième siècle d'existence du demi-plan se termina avec un événement si dévastateur qu'il restera à jamais marqué dans les mémoires. Durant l'été 588, une tempête massive et extrêmement violente exterminera toute vie au sein des montagnes de Arak. Avec le temps, la tempête se calma mais toute la

surface des montagnes est désormais dénuée de toute vie. La tempête modifia la géographie, déplaçant les monts de la lamentation des kilomètres à l'ouest et formant le domaine de Keening. Ces deux régions désolées étaient maudites et les voyageurs les évitent depuis cette époque.

Le siècle suivant cette évènement vit l'apparition de la mer des douleurs à l'ouest, tandis que l'expansion du demi-plan s'accéléra d'un coup, des îles apparurent en masse telles des tumeurs tandis que le continent poursuivait son expansion. La mer fit apparaître le commerce entre les pays les plus développés et permit au nord du continent d'atteindre un nouveau seuil. C'est aussi à cette époque que les premières religions communes à plusieurs domaines apparaissent. L'église de Ezra ainsi que celle du Législateur apparaissent, leur conflit pour la domination de la populace ne s'est toujours pas calmé des siècles plus tard.

#### **La Campagne de l'Homme Mort: 700 à 734**

L'apparition du Dementlieu va provoquer un séisme politique au sein du continent car un nouveau type de criminel surgit avec la venu de ce domaine: l'assassin politique. La Borca et l'Invidie en firent les frais en premier, les dirigeants devenant sûrement gênant pour le sombre seigneur du Dementlieu. Ce pays devint très rapidement le centre culturel de tout le continent tabdis qu'au sud, le Sithicus, dirigé par un chevalier terrifiant, sortait des brumes.

Mais aucun de ces évènements ne marqua autant l'époque que la campagne de l'homme mort. Jusqu'à ce que Vlad Drakov apparaisse, les conflits armés étaient inconnus au sein des terres de brumes.

Les guerres qui ravagèrent le continent naissant entre la Falkovnie et le pays voisin de Darkon furent sanglantes. Drakov envoya ses troupes envahir son voisin à quatre reprises. Ignorant que le dirigeant du Darkon possédait de grands pouvoirs sur les morts (et les morts-vivants), Vlad Drakov envoya ses armées à la mort pour augmenter la taille de son royaume. Il semble aujourd'hui certain que Drakov ne comprenait pas, à cette époque, la nature de sa prison. Chaque défaite ne fit qu'accroître sa rage de vaincre. Les Brumes ne reconnaissent que leurs frontières, pas celles des hommes et des armées.

Bien qu'aucun livre d'histoire ne raconte ce fait, un évènement de grande importance eu lieu au cours de la campagne. Après qu'un clan particulièrement vicieux de vistani le manipule et qu'un vampire anéantisse sa famille, un humble docteur Darkonien, Rudolph Van Richten, dédia sa vie à combattre les horreurs de la nuit. Son choix allait exposer les faiblesses des créatures et créer un héritage de connaissance, de sagesse et de chasse...

CE SCÉNARIO FAIT SUITE À « ON L'APPELAIT LE ROI PERDU » PUIS À « VISIONS DE L'ENFER », NOS HÉROS SONT EXILÉS SUR RAVENLOFT DONT ILS N'ONT, SEMBLE-T-IL, AUCUN MOYEN DE S'ÉCHAPPER. L'ACTION SE DÉROULE EN FALKOVNIE, UNE ANCIENNE DICTATURE MILITAIRE DE L'OUEST DES TERRES DU CŒUR ; QUE LE SEIGNEUR VLAD DRAKOV A ÉTÉ RENVERSÉ ; QUE GONDEGAL EST MONTÉ SUR LE TRÔNE À SA PLACE, AUTREFOIS ENNEMI DES AVENTURIERS PARCE QU'IL A BAFOUÉ L'AUTORITÉ DU ROI AZOUN IV DE CORMYR. PUIS APRÈS AVOIR DÉFAIT UN VORLOG OBSÉDÉ PAR LA PERTE DE SON AMOUR VAMPIRIQUE, ET LA DESTRUCTION D'UNE DEMILICHE, LA BARONNE SANGLANTE : SYLVIA HOERMARK, LES VOICI EN QUÊTE D'UNE POSSIBLE SORTIE DE CE MONDE DE TERREUR. LES AVENTURIERS ONT FINI PAR RENCONTRER LES PUISSANCES ET COMPRENENT MIEUX CE QUI LES ENTOURE; CEPENDANT, ILS RESTENT PRISONNIERS DE RAVENLOFT. AU COURS DE CE SCÉNARIO, ILS DEVRONT D'ABORD DÉJOUER LES MACHINATIONS D'UN VAMPIRE, PUIS PÉNÉTRER UNE FORÊT DIABOLIQUE, AFFRONTER LES ELFES NOIRS D'ARAK ET LE TOUT-PUISSANT PHARAON DE LA MULHORANDE POUR ENFIN RETROUVER LEUR CHER CORMYR. MAIS À QUEL PRIX ?

AUTEUR : GEOFFREY GUNTZ

