

DN140

Un scénario pour 3 à 5 personnages de niveau 9-12

1963

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

VISIONS DE L'ENFER



DND, INC.
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION

VISIONS DE L'ENFER

SCENARIO POUR 3 à 5 PERSONNAGES DE NIVEAU 9-12

La poursuite d'un ennemi insaisissable, hybride d'humain et de créature de la nuit, sera le prétexte pour attirer les aventuriers dans le voyage le plus périlleux qu'ils feront jamais : au-delà de Ravenloft, ils seront confrontés dans les limbes à tous les vices qui se cachent en eux, dans un Enfer tel qu'il est conçu par Dante, c'est-à-dire peuplé des créatures de la mythologie grecque qui gardent les lieux mais aussi instruisent les mortels...

INTRODUCTION :

Ce scénario fait suite à « On l'appelait le Roi Perdu ». Par conséquent, les personnages seront originaires de Cormyr, dans les Royaumes Oubliés, mais exilés sur Ravenloft dont ils n'ont aucun moyen de s'échapper. On rappelle aussi que 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, il est devenu depuis leur ami intime, et ceux-ci vivent au palais où ils font office de conseillers et de soldats d'élite.

CHAPITRE I : Cruelle est la douleur d'un amour perdu

Dans cette partie, les aventuriers vont affronter un Vorlog, une créature à mi-chemin entre les humains et les vampires, décrite dans le bestiaire monstrueux *Appendix III : Creatures of Darkness* pour Ravenloft (non nécessaire pour jouer ce scénario et décrite dans l'annexe I). Les Vorlogs étaient des humains que des maîtres vampires ont tenté de convertir en leur faisant boire leur sang. Qu'on ne se leurre pas, tous les humains qui passent par ce rituel ne sont pas envoûtés, beaucoup sont fascinés par leur initiateur vampirique, et agissent de leur plein gré par amour pour lui. Après avoir donné de leur énergie vitale, les vampires sont épuisés et s'écroulent, inconscient pour quelques heures, au côté de leur amant. Ils sont alors totalement vulnérables, tandis que leur protégé entame une lente mutation qui fera de lui un vampire. Si au cours de ce laps de temps, le vampire est tué par un chasseur, et la victime laissée en vie, son processus de mutation ne s'achève jamais, et elle devient un Vorlog. Les Vorlogs sont obsédés par la perte de leur amour vampirique, et vouent leur simulacre de vie à venger cette mort.

1 - Le Docteur Rudolf Van Richten

Comme il est dit dans l'aventure précédente, le véritable Seigneur de Falkovnie, aux yeux des Puissances, est Vladimir Ludzig, le chef de meute de la communauté des vampyres de Lekar. Grâce aux nouveaux pouvoirs de Ludzig, ses forfaits seront de plus en plus nombreux et de plus en plus sauvages, et la communauté ne cessera de se renforcer. Il est en passe de réaliser son rêve, c'est-à-dire rendre Lekar comparable au monde d'où il vient : des humains réduits à l'état de garde-manger, esclaves, et des vampyres régnant en maîtres.

Ce genre de situation alarmante est le prétexte de la visite du Docteur Rudolf Van Richten, qui est reçu au palais de Gondegal. Ni les aventuriers, ni le roi ne connaissent le médecin, mais ils n'ont qu'à interroger quelques uns de leurs sujets pour comprendre qu'il est célèbre dans de nombreux domaines (voir le *Who's doomed* de Ravenloft). Il est celui qui anéanti les lycanthropes, les vampires et autres fantômes, et pour triompher il faut bien connaître son ennemi, c'est pourquoi il les étudie et rédige sur eux d'épais grimoires que l'on peut consulter dans toutes les grandes bibliothèques.

En réalité, Van Richten a d'autres projets que d'éradiquer Ludzig et sa bande, quoi que cela risque de devenir un problème majeur sous peu. Tout d'abord il sait que Vlad Drakov, le Seigneur déchu, avait rédigé des notes concernant les autres Seigneurs de Domaine. Cette notion de Domaine l'intéresse particulièrement en ce moment car il élabore des théories sur la nature de Ravenloft et son origine. Il voudrait s'emparer de ces notes pour connaître les autres Seigneurs et les éliminer s'ils représentent une

menace, ou si cela peut rendre ce triste monde meilleur. D'autre part, Van Richten est depuis quelques mois à la poursuite d'un ennemi insaisissable, autant qu'il en est la proie, et ce jeu du chat et de la souris l'a conduit finalement en Falkovnie. La chose a déjà tué deux de ses cinq étudiants, or Van Richten a commencé sa croisade pour venger la perte d'un fils, et ce genre d'épisode a tendance à le replonger en arrière. Il sait que la chose est intelligente, puisqu'elle lui laisse des messages, et il a le sentiment, à sa manière d'agir, qu'il s'agit d'un vampire, qui le connaît bien et l'aurait peut-être croisé au cours de l'une de ses expéditions punitives. Pour l'instant, Van Richten tait tous ces éléments à ses hôtes. Il leur parle des vampyres de Lekar, que les aventuriers connaissent sûrement déjà, et leur dévoile des plans d'action pour en éliminer le plus possible.

Van Richten insistera sur le fait que les vampyres ne sont pas des humains qui ont été convertis ou soumis à une malédiction. Ce ne sont que des animaux, des prédateurs féroces nés pour tuer, une véritable menace qui n'a aucun droit d'exister dans notre monde. Il ne faut pas avoir de scrupules à leur planter un pieu dans le cœur. Le docteur sait de quoi il parle, il a dû tuer de ses propres mains son fils changé en loup-garou, et cette expérience l'a traumatisé. D'après les informations que Van Richten a glanées, les sous-sols d'une maison de jeu en ville sont devenus un repaire important de vampyres.

2 - Exécution du plan

D'après Van Richten, la maison de jeu doit se faire livrer de l'alcool le lendemain dans l'après-midi. Les boissons, en fut, sont stockées derrière le comptoir, or, les aventuriers doivent s'arranger pour que l'un des barils soit substitué au moment du transport par un tonneau plein de poudre à canon. Ensuite, ils feront irruption dans la maison de jeu, au moment où les vampyres festoient, et enflammeront le tonneau à l'aide d'une flèche par exemple. En explosant, il balayera une bonne partie des créatures présentes. Le contenu des autres tonneaux, de l'alcool, s'enflammera après s'être répandu partout.



Le plan est bien pensé et nécessite seulement un peu de discrétion. Au sortir de la distillerie, les tonneaux sont marqués à la craie avec les noms des destinataires, et restent dehors, dans une rue peu fréquentée, pendant près d'une heure avant la venue du livreur. C'est là que les aventuriers feront l'échange. Les vampyres passent à l'attaque à vingt et une heures : ils cadennassent leur porte de l'intérieur, et tous les clients qui ne sont pas encore sortis sont dévorés. On sélectionne ceux-ci avec soin, car en principe la maison ferme à vingt heures, et ceux qui restent sont des ivrognes ou des joueurs maniaques qui n'ont pas

de famille. Enfoncer la porte ne servira à rien ; d'ici à ce qu'ils y arrivent, les aventuriers auront fait tellement de bruit qu'ils auront rameuté tous les vampyres qui font le guet à l'extérieur. Sur place, les aventuriers devront trouver le moyen d'entrer. En cherchant, ils verront qu'un volet du premier étage ferme mal, la fenêtre donnant sur un couloir suspendu, séparé du vide et de la salle de jeu adjacente par une rambarde. Le couloir comporte d'un côté un escalier qui descend à la salle de jeu, de l'autre une série de chambres, normalement destinées au personnel, mais puisque les vampyres préfèrent dormir au frais à la cave, elles servent de débarras. La rambarde de l'escalier est face au comptoir, il est possible de tirer sur les tonneaux de là. Autrement, il faut descendre dans la salle de jeu, encombrée de cadavres et de vampyres enragés en train de les mettre en pièces.

En agissant prudemment, les aventuriers s'en tireront en ayant affronté 1d4+4 vampyres. (Cf. *Annexe 1 ou Bestiaire Monstrueux appendice 3 : Les enfants de la nuit, p. 63*)

3 - Nouveaux objectifs

Les aventuriers doivent rentrer pour rendre compte de leur mission. Gondegal leur dira que Van Richten n'a pas quitté le château de la soirée ou de la nuit, mais cependant qu'à cette heure tardive il n'est pas dans sa chambre. S'ils cherchent dans la bonne aile, les aventuriers le trouveront errant dans la partie qui accueillait autrefois les appartements de Drakov. Il racontera qu'il visitait cette belle demeure et qu'il s'est bêtement perdu. Si les aventuriers ont cherché à être discrets lors de leur recherche, ils pourront le surprendre en train de fouiller la chambre du tyran. Il divulguera alors son intention de voler les documents sur les Seigneurs de Ravenloft. D'ailleurs, si on ne le prend pas la main dans le sac et que les documents sont accessibles, il fera main basse dessus sans aucun scrupule.

Van Richten a de nouvelles instructions. Les aventuriers doivent se rendre dans une église au sud-est de la ville ; le docteur a demandé à son ami l'archevêque Wagner de préparer une sainte relique qui leur permettra d'affronter les créatures de la nuit. Ils ignorent que Van Richten leur a menti. Il a déposé là-bas une boucle d'oreille de la Baronne Sylvia Hoermark, magnifique rubis qui renferme son âme. C'est ce que le mystérieux assassin à ses troussees a exigé dans sa dernière lettre. La Baronne était un vampire puissant auquel Van Richten s'est bien des fois heurté quand il travaillait en Invidie ; elle adorait se fondre dans la noblesse, être invitée dans des salons nocturnes et des bals, et se nourrir en fin de compte des aristocrates. Un jour, elle jeta son dévolu sur le Duc Otto Hagenmeer, mais celui-ci se montra si courtois que du jeu morbide naquit un amour véritable. Pendant un temps elle cessa de commettre des meurtres, se nourrissant d'animaux, et se retira dans la demeure du Duc près de Karina. Van Richten cependant restait vigilant et à force d'enquêter, il finit par retrouver sa trace. Il pensait que le Duc était en danger ou ignorant de la vraie nature de la Baronne. C'est pourquoi il s'introduisit dans le château une nuit et trouva son ennemie si puissante allongée et comateuse dans la chambre à coucher. Il n'eut aucun mal à la supprimer. Le Duc se trouvait dans une pièce voisine, subissant le processus de mutation en vampire, car il avait fini par vouloir partager le sort de sa belle. Au moment où elle périssait, il sentit une douleur atroce dans sa poitrine, du sang lui coulait par les yeux, il était la proie d'une violente fièvre et se mit à hurler. Les cris bestiaux effrayèrent Van Richten qui pensa que la Baronne avait sûrement engendré de nombreux vampires pour la servir, aussi il quitta le château par une fenêtre après avoir mis le feu. Il surveilla l'incendie de loin, à peu près certain que personne ne s'était enfui du brasier ; pourtant, le Duc avait bien fui, au comble du désespoir. Il fouilla les ruines fumantes du château le lendemain, car il savait que la boucle au rubis était un réceptacle magique et qu'avec elle il pourrait réincarner Sylvia. Mais malgré cette précaution, il n'arriva à rien, car Van Richten avait emporté tous les bijoux avec lui.

Quand le docteur a lu cette référence à la boucle d'oreille, il a pensé aussitôt que Otto Hagenmeer était devenu un vampire sous l'égide de la Baronne et qu'il avait survécu à l'incendie. Il espère le faire tomber dans un piège en déposant le rubis dans une église. Le vampire sera beaucoup plus faible sur un sol consacré, et l'archevêque secondé par un des étudiants de Van Richten s'est préparé à le recevoir. Un sort de *Rayon de Soleil* se déclenchera au moment où le Duc pénétrera dans la maison de Dieu. Comme ils

attendaient le vampire pour la nuit dernière, les aventuriers sont envoyés afin de voir si tout s'est bien déroulé et au cas où il y aurait danger.

Le grand vitrail central de la nef est brisé, des colombes sont perchées sur les restes de verre et s'envolent à l'approche des aventuriers. A l'intérieur, ils trouvent l'archevêque décapité, l'étudiant inconscient, les bras repliés devant le visage et couverts de griffures, et sur l'autel un coussin de velours sans rien dessus. Revenu à lui et soigné, l'étudiant leur apprendra que le Duc est entré par la porte principale, a marché droit dans l'allée centrale. Toute l'église a été envahie par une aube dorée aussi brûlante que le soleil, comme l'archevêque l'avait promis, pourtant, le Duc n'a pas dévié d'un pouce de sa trajectoire. Il a frappé d'une main griffue l'étudiant, tué d'un autre geste le saint homme, volé le rubis et fait un saut prodigieux à travers le vitrail. Tout cela s'est passé aux aurores, alors que l'archevêque venait de dire que la bête ne viendrait plus, craignant trop la lumière.

Ce récit va sans doute étonner les aventuriers qui n'ont pas entendu parler du rubis. Van Richten leur donnera toutes les explications quand ils retourneront au château. Les aventuriers voudront sûrement l'étrangler, mais ils ont besoin de lui plus que jamais car avec la boucle d'oreille Hagenmeer devient deux fois plus dangereux.

4 - Sur les traces du Duc

Van Richten est très perplexe sur la nature de son ennemi. Ses griffes redoutables, son saut en hauteur prodigieux, et néanmoins pas un vampire... Il finit par se rappeler les paroles d'une vieille Vistani, qu'il avait rencontré dans une roulotte en Barovie. Elle connaissait une légende à propos d'un être à mi-chemin entre l'homme et le vampire, qu'elle appelait Vorlog ; c'était un fléau car il pouvait agir en plein jour, faire semblant d'être humain pour se rapprocher de ses victimes, mais avait en lui la sauvagerie carnassière des vampires. Van Richten trouvait à l'époque ces propos insensés et en avait même ri.

Quoi qu'il en soit, il faut réfléchir à présent sur comment retrouver Hagenmeer. Pour accomplir son rituel de réincarnation, il lui faut un cadavre de femme, de préférence jolie. Il est en ce moment dans une Maison des Plaisirs, mais ça il va falloir le deviner. Il n'y a que deux établissements de ce type dans la ville. Dans l'un des deux, la patronne admettra qu'un noble correspondant à la description du Duc est venu lui demander une fille et est monté avec elle, voilà de ça deux heures. La maquerelle le trouvait inquiétant car ses yeux étaient rouges comme l'enfer, cependant, il avait beaucoup d'or et elle n'allait pas lui refuser ses services.

Quand ils entrent dans la chambre, les aventuriers trouvent la jeune fille pâle comme un linceul, morte, allongée sur le plancher au milieu d'un pentacle peint à la hâte. Le rubis flotte dans les airs juste au-dessus de son cœur. Debout près de l'entrée, le Duc se jette sur eux.

DUC OTTO HAGENMEER : CA 4, ThAC0 11, DV 9 (51 PV), #Att. 2 (griffes 1d6+6), For : 18/76, n'est pas un mort-vivant, non affecté par les sorts contre le Mal, régénère 3 PV/rd, peut lancer une fois chaque sort d'Illusion et ceux de Charme, 8000 PX.

Quand les aventuriers approcheront du centre de la chambre, le plancher va soudain s'enfoncer comme s'il était labile (instable, note de Syrinity), le pentacle plongera dans les profondeurs de la terre, et ils tomberont inmanquablement dans le trou qui se formera alors.

CHAPITRE II : Dans les griffes des Goules

Les aventuriers ne le remarqueront peut-être pas immédiatement, mais ils sont arrivés quelque part en Enfer, seul lieu dans lequel ils peuvent combattre la défunte Baronne Sylvia Hoermark et la détruire à tout

jamais. Cet étrange voyage cependant aura bien d'autres conséquences : ils vont devoir appréhender les choses les plus noires qui se tapissent au fond de leur âme, et les combattre.

Lorsqu'ils reviennent à eux, les aventuriers sont allongés face contre terre dans un paysage surréel. Un désert de sable blanc s'étend à perte de vue dans toutes les directions, le ciel gris est parcouru par un astre d'un vert inquiétant qui file à toute vitesse et pourtant ne disparaît jamais sous la ligne d'horizon, car aussitôt qu'il la touche il semble rebondir pour reprendre sa course dans le sens inverse. L'air très sec change sans arrêt de température, passe du glacé au torride. Une impression de malaise et de désespoir les prend au ventre. Seul relief de ce morne paysage, une série de colonnes antiques de pierre blanche se dressent non loin d'eux, telle une forêt fossilisée. On compte treize colonnes, deux groupes de six qui flanquent une plus grosse, au centre.

Devant chaque colonne se tient une créature abjecte, tordue, grimaçante, putréfiée. Elles ont l'apparence des *Seigneurs des Goules* décrits dans le Bestiaire Monstrueux de Ravenloft. Celle qui jouxte la plus grosse colonne a les bras tendus en avant, poisseux d'un sang qui dégouline en permanence le long de ses doigts crochus, et entre ses paumes parallèles tournoie une boîte d'or, apparemment pourvue d'un mécanisme compliqué et couverte de symboles ésotériques. Dans ce monde, quand un aventurier tente de parler, aucun son ne franchit ses lèvres ; c'est cette créature qui va rompre le silence :



« Soyez les bienvenus aux portes de l'Enfer. Vous êtes venus extirper une âme des tourments éternels, et nous vous la donnerons. Je suis Pandore, et cette boîte que je tiens entre mes mains contient les démons les plus vils qui aient jamais vécu, dont celui que vous recherchez. Cependant, nous ne pouvons risquer d'ouvrir la boîte à des simples mortels ignorants de ce qui se cache dans les Ténèbres. Chacun notre tour, nous vous éduquerons. Allez voir mes douze comparses et vous aurez les clefs qui ouvrent ma boîte. »

1. Mensonge

La première goule sautille d'impatience à l'approche des aventuriers. Elle se tourne vers la colonne et l'effleure de sa main momifiée, créant une porte de lumière bleue. Dans cette épreuve, le cleric du groupe sera mis à rude épreuve, et sa foi encore plus. La bête affiche un rictus mauvais :

« Je suis le Mensonge et par moi vous découvrirez que les idoles que vous adorez ne sont qu'un miroir aux désillusions. Affrontez-moi si vous osez voir en face le triste visage de vos dieux usurpateurs. »

Sur ce, la goule s'engouffre dans le passage bleu et disparaît, enjoignant les aventuriers à la suivre.

De l'autre côté, ils découvriront un pays étrange. La lumière crépusculaire ne varie jamais, rasant les collines couvertes d'herbe et enturbannées dans un brouillard dense, ainsi que les champs labourés à la terre noire et fertile. Les routes de terre battue présentent à intervalle régulier une statue du dieu pour lequel le groupe a la dévotion la plus grande (supporté par le personnage qui a le plus d'expérience Cleric ou Paladin), dans diverses postures glorieuses. Des fermes poussent ça et là, habitées et même animées, ainsi qu'une église juchée tout en haut de la colline la plus élevée.

Les aventuriers ne tarderont pas à croiser des habitants du pays, occupés à traire une vache ou cultiver leurs terres, et auront leur premier choc. Ils sont tous d'une laideur innommable, la peau tuméfiée, les yeux à des hauteurs différentes, un bec de lièvre et toutes les tares les plus disgracieuses que l'on puisse imaginer. Seuls les enfants ont l'air tout à fait normaux et sont même exceptionnellement beaux et sages. Si on évoque le sujet, aucun des paysans ne semblera comprendre. Ils ne se sentent ni différents, ni d'une laideur haïssable, et pour cause : le maléfice qui les ronge fait qu'en se voyant dans un miroir ils ont une image plaisante d'eux-mêmes. D'autre part, tous sont très dévots et adressent des prières fréquentes au

Dieu omniprésent, se jetant à ses pieds, lui faisant des offrandes et l'adorant de toutes les manières possibles. Ils répètent souvent :

« Foi, Charité et Espérance sont les trois piliers de Notre Religion. Notre Religion est notre trésor le plus précieux, elle nous donne la force d'accomplir le travail de cent hommes. Puisse notre prêtre nous montrer le chemin et nous faire progresser dans notre quête spirituelle. Foi, Charité et Espérance... »

Tout se passe à l'intérieur de l'église. Les fidèles y sont rassemblés tous les jours lorsque sonnent les vêpres. Toutes les places sont occupées. La cérémonie est conduite par la goule qui a attiré les personnages dans son monde, vêtue d'une aube noire, mais ce détail n'a pas l'air d'effrayer les paroissiens. Il ne serait pas judicieux de crier au mort-vivant dans ce lieu, les aventuriers seraient vite conduits à l'extérieur. La goule est assistée par trois splendides jeunes femmes, blondes et baignées d'une aura dorée et lumineuse, au visage empli de compassion, dans une tunique bleu ciel et pieds nus ; leur chant seul suffit au bonheur.

Lors du moment clef de la cérémonie, un groupe de quelques enfants s'approche de l'autel par l'allée centrale, et tous attendent en file indienne devant la goule. Celle-ci déclame alors qu'au nom du dieu qui règne sur ce pays, elle va les initier, lève les mains pour laisser apparaître dans ses paumes des gueules baveuses remplies de crocs, et les pose sur le visage de l'enfant, qui repart à sa place complètement défiguré, semblable alors aux adultes. Assister à cette scène est presque insoutenable et nécessite un jet d'Horreur.

Les aventuriers ne peuvent agir qu'en pleine cérémonie car le reste du temps la goule et ses trois compagnes se volatilisent. Ils peuvent, au moment de l'initiation, se lever et approcher de la goule, qui les toisera comme si personne parmi les fidèles ne pouvait entendre ses propos :

« Vois comme ton dieu récompense ses adorateurs ! Vois comme ces brebis crédules se laissent ravager au nom d'un culte qu'ils prennent comme la chose la plus importante de leur vie ! Est-ce bien en ce dieu que tu places tes espoirs, à qui tu adresses tes prières ? »

Le clerc visé par ces propos doit réussir un jet de pourcentage sous 5x SAG ou bien il sera dans le doute, perdra 3000x1d100 PX et devra effectuer un **Test des Puissances** de Ravenloft (Cf. Annexe II).

Si la goule est frappée, elle se mettra à rire à gorge déployée, totalement insensible aux attaques. De plus, les paysans commenceront à s'agiter et menaceront de se jeter sur les aventuriers qui gâchent leur cérémonie. Il faut pour atteindre Mensonge abattre les « trois piliers de la religion », c'est-à-dire les trois femmes auréolées qui se nomment Foi, Charité et Espérance. Les villageois connaissent les trois sœurs et pourront renseigner sur leurs noms. Elles ne se défendent pas lorsqu'on les attaque, implorent la pitié, se recroquevillent et tendent devant elles leur bras pour se protéger, ce qui risque de faire éviter les aventuriers. Leur corps blessé vomira aussitôt un flot d'asticot, et la perte d'un seul point de vie les tue. Les villageois sembleront hésiter en voyant les sœurs tuées, et quand deux auront péri, ils commenceront à perdre leur foi et à s'interroger sur leur présence ici. Quand toutes auront disparues, ils s'en prendront à l'église et la démoliront pierre par pierre, fous de rage d'avoir été bernés. Affronter la goule reste le lot des aventuriers. Elle n'est sensible qu'aux sorts attribués par la divinité qu'elle tentait de salir ; tous les sorts l'affaiblissent, s'ils ne sont pas offensifs ils lui font perdre un nombre de PV équivalent à leur niveau.

MENSONGE : CA 0, ThAC0 17, DV 5 (27 PV), #Att. 2 (griffes 1d6+6), absorbe à chaque toucher un point de SAG si Js contre la Mort échoué, attaque de modification de l'alignement (Js contre les baguettes, alignement aléatoire pour 2d10 heures), intouchable par des armes, RM voir ci-dessus, 18000 PX.

Le dieu du clerc vainqueur lui apparaîtra et le félicitera de sa foi à moins qu'il n'ait douté. Il se verra accorder 50000 PX supplémentaires, un objet magique sacré (au choix du MD, en rapport avec le dieu) et une *Bénédictio* qui dure vingt-quatre heures.

Une fois la menace écartée, les aventuriers sont de nouveau transportés devant l'assemblée des goules ; le cadavre de Mensonge gît devant sa colonne, une larme de diamant noir tournoyant dans les airs au-dessus de la dépouille. Ce sont les douze larmes de goule qui permettront d'ouvrir la boîte de Pandore. La mise en scène sera identique pour chaque rencontre avec une goule.

2 .Egoïsme

« *Je suis l'Egoïsme, et vous verrez qu'à cause de moi un individu peut faire primer ses intérêts sur ceux de tout le reste de l'humanité.* »

Les aventuriers se retrouvent à l'étage d'une maison lugubre, au plancher grinçant. Ils ne trouveront rien d'autre qu'un fatras inutile d'objets communs. En empruntant l'escalier, ils seront témoins d'une scène très étrange. Assis à la table de la cuisine se trouve un vieillard brailant comme un possédé, énorme et mesurant probablement trois mètres s'il n'était assis, un collier de fer autour du cou, scellé au mur par une lourde chaîne, et les deux bras sectionnés juste en-dessous du coude. Aux fourneaux se trouve une femme au bonnet et au tablier rouges, petite mais énergique ; voici tout ce qu'on pourra apprendre d'elle avec les bonnes questions :

- « *Je suis Cybèle et voici mon mari Chronos. Il est perpétuellement affamé, c'est pourquoi je dois sans cesse m'occuper de lui. Il s'est dévoré les mains lui-même afin de tenter d'apaiser son mal.* »

La maison est juchée sur une colline recouverte d'herbe, un chemin de rondins conduisant au bas, sur une route pavée. Cette route fréquentée mène à un village, et quand les aventuriers s'en approcheront, tous les autochtones leur jetteront des regards apeurés. La raison en est simple. La maison sur la colline est celle de leurs dieux, et aucun d'entre eux ne peut gravir le chemin de rondins ; si les aventuriers en descendent, c'est qu'ils y ont été, pour



une raison ou pour une autre, invités. Cependant, eux non plus ne pourront plus y retourner, retenus par une force invisible et irrésistible. Le village est tout ce qu'il y a de plus banal, des gens simples et crédules qui se connaissent tous et peinent au travail. Hélas, ils sont frappés depuis quelques temps par une étrange malédiction. Le village est entouré de nombreux champs, mais il est impossible d'y cultiver quoi que ce soit, parce que, comme les aventuriers auront pu s'en apercevoir, le temps est totalement dérégulé. Le jour peut durer une heure, la matinée enneigée peut être suivie d'un après-midi torride. Un épi de blé qui était resté plantule pendant des semaines peut en une minute atteindre sa taille maximale et se faner aussitôt. Par conséquent, les villageois n'ont plus rien à manger. Ils ont fini par tuer et manger le bétail qui leur donnait leur lait, et si la situation perdure, ils mourront de faim, aussi prient-ils pour que les dieux du temps, ceux qui habitent la maison sur la colline, se rendent compte de leur erreur et rétablissent l'ordre des choses.

A l'horizon, on distingue des pics très abrupts, dont le manteau neigeux laisse apparaître par endroit la roche noire très dure. De cette chaîne de montagne s'élève un grondement sourd et régulier, tel le pas d'une armée de cavaliers, surtout perceptible la nuit lorsque le village endormi ne résonne plus de son activité. Les autochtones les appellent Pics du Tonnerre, même s'ils savent bien que le bruit provient de rites consacrés à Cybèle, leur déesse, car sur ces pics vit son clergé.

Si on interroge le sage du village sur la situation, il dira simplement que le cycle du temps est rompu. Il arrive qu'un obstacle ralentisse la progression vertigineuse du temps, comme le cercueil empêche pour un temps les vers de ronger la dépouille, mais finalement, même les montagnes deviennent poussière. Si aujourd'hui le temps est dérégulé, c'est que quelque chose l'a fait quitter son cycle immuable ; et tant que la boucle existera, la nuit et le jour se succéderont anarchiquement. En étudiant un peu les légendes relatives aux dieux du temps, les aventuriers apprendront que la faim de Chronos est insatiable car jamais le temps ne s'arrête de courir et de dégrader les choses. Ils sauront que Cybèle et Chronos ont eu cinq enfants, mais qu'il les a dévorés aussitôt car le dieu du temps ne peut avoir de descendance, ou bien l'harmonie des cycles fondamentaux serait rompue.

C'est justement ce qu'il se passe. Bien que Chronos croît avoir dévoré son cinquième enfant, il n'en est rien. Cybèle avait emmailloté une grosse pierre dans les langes de l'enfant, et le dieu n'avait rien remarqué tant il était avide. Sa femme désirait absolument garder un des enfants, c'est pourquoi elle l'a confié à son culte dans les Pics du Tonnerre. Les clercs se relayent pour frapper de la masse sur leur bouclier, ce vacarme couvrant tous les vagissements de l'enfant qui appelle sa mère. Voilà ce que découvriront les aventuriers s'ils enquêtent du côté des pics, mais ils devront être discrets car dès le bas de la montagne des clercs, dont l'armure de plates est rehaussée de pièces de velours bleu azur et de nombreuses plumes de la même couleur, leur demanderont de ne pas fouler cette terre sacrée.

La décision incombe à présent aux aventuriers, mais dès qu'ils auront découvert la vérité, ils verront de toute façon Cybèle, drapée dans un voile de gueuse afin de n'être pas reconnue de ses fidèles, venir à leur rencontre. Elle déclare qu'elle est responsable, elle le sait, de la famine qui sévit au village, et que si par malheur les villageois connaissaient la vérité, ils viendraient dans les Pics du Tonnerre parler avec leurs frères les prêtres. Ceux-ci ignorent la situation au village, ils cesseraient aussitôt de battre leurs boucliers, et Chronos briserait ses chaînes pour venir dévorer l'enfant. Bien sûr, le temps reprendrait son cours normal, mais Cybèle perdrait encore son enfant, celui qui d'après elle a le plus grand potentiel pour devenir un dieu merveilleux, qui pourvu qu'on attende quelques années comblerait la vallée de prodiges. En outre, Cybèle parlerait à l'enfant de ces étrangers qui ont su tenir leur langue pour épargner sa vie, et un dieu reconnaissant sait satisfaire un mortel.

Si les aventuriers ne livrent pas l'enfant à Chronos, ils devront faire un **Test de Puissances de Ravenloft** (cf. Annexe II). Leur magicien ne pourra plus jamais utiliser de sorts basés sur le temps (comme *Stase* ou *Arrêt de Temps*) et perdra 50000 PX. En effet, dès que leur décision sera prise, le temps s'accélérera d'un coup, ils verront brûler la maison sur la colline, et les villageois tous mourir en même temps, le corps amaigri jusqu'à l'intolérable. Puis le jeune dieu descendra des collines accompagné de sa mère, bâtira une tour dont le sommet se perdra dans les nuages sur les ruines du village, y entrera et ne souciera plus guère du sort des mortels. Cybèle, de nouveau confrontée aux aventuriers, se métamorphose en goule et déclare que l'Egoïsme a triomphé. C'est alors un ennemi particulièrement puissant.

EGOÏSME (forme suprême) : CA 0, ThAC0 3, DV 17 (123 PV), #Att. 2 (griffes 3d6+12), *Arrêt du temps* trois fois par jour, *Invisibilité* à volonté, *Porte d'Ombre* à volonté, RM 100%, 18000 PX (et pas un de plus car les aventuriers ont dû échouer pour affronter cette chose).

Si les aventuriers ont fait cesser les clercs de battre leurs boucliers, par un moyen ou un autre, les pleurs de l'enfant vont résonner dans toute la vallée, et Chronos ne tardera pas à arriver pour le dévorer. Cybèle paraît sur le point d'éclater en sanglots, mais elle se change en goule pour affronter ceux qui ont anéanti son plan.

EGOÏSME (forme affaiblie) : CA 0, ThAC0 13, DV 7+7 (43 PV), #Att. 1 (toucher 1d8), le toucher fait vieillir de 10d4 ans si un Js contre les Baguettes est échoué, a toujours l'initiative (prévoit les attaques), RM 20%, 18000 PX.

3. Couardise

- *« Je suis la Couardise, et bien qu'intangible, je forme une barrière infranchissable pour ceux dont j'empoisonne et corromps le cœur. Je fais le serment d'anéantir la vaillance du plus preux d'entre vous. »*

Les aventuriers se retrouvent à cheminer dans une forêt inconnue mais verdoyante et aussi bien pourvue en faune qu'en flore. Sur un sentier bordé de chênes centenaires, ils découvrent un roi somptueusement paré monté sur un cerf blanc majestueux. Son manteau pourpre est doublé d'hermine, sa cape de velours est appendue à une lourde chaîne d'or, son plastron finement gravé est de platine, sa couronne porte cinq gros rubis, et sa barbe grise en trident inversé est bien taillée. Celui-ci est entouré de chevaliers nombreux et bien armés, la cour rêvée par n'importe quel roi. Si le groupe des aventuriers comporte un paladin, le roi s'adressera à lui comme si les autres n'étaient que des bouffons ; à défaut, il peut parler à un guerrier.

- *« Dieu vous accompagne, mon ami. Je suis Nergal à la Grise Mine, le plus puissant roi du monde. Par quel miracle avez-vous échoué en ces lieux ? Se pourrait-il que vous ayez passé le Gué devant nous ? »* il poursuit, devinant leur incrédulité *« Nous sommes prisonniers d'un maléfice. Partis à l'aventure de l'autre côté du fleuve Achéron, nous pensions revenir bien vite chez nous avec ne nombreux exploits à conter à nos familles, mais voilà que le gué que nous empruntâmes naguère, au-delà de la Clairière au Moulin, est devenu le domaine d'un démon infailible, l'Outredouté. Il n'y a pas d'autre chemin pour rentrer chez nous, hélas ! il a déjà mis en échec les meilleurs de mes chevaliers. Mais vous avez l'air fourbus, accompagnez nous plutôt au Château Sans Maître et vous écouterez plus volontiers tout ce que nous savons de ce simulacre de diable. »*

Nergal s'est en effet aventuré hors de son domaine. Il doit pour rentrer traverser une clairière, habitée par un fantôme puissant. N'y parvenant pas, il reste pour l'instant de ce côté, et n'a même pas eu à demander l'hospitalité car il a découvert un château inhabité, le Château Sans Maître, gardé par un seul vieil écuyer aveugle qui offre ses services à quiconque le lui demande. N'ayant pas de domestiques, les chevaliers chassent et cuisinent eux-mêmes chaque jour, espérant que l'un d'eux parviendra à défaire l'Outredouté. Ce soir, lors d'un banquet, les aventuriers feront la connaissance des plus valeureux chevaliers de Nergal : Amauri le Juste son fils cadet, Sagamore son neveu, Arcady, Edouard au Cœur Pur, et Alastor du Tertre le sénéchal. Ils sauront que bien des chevaliers, à commencer par Aymeric fils de Nergal, ont entrepris de défaire le terrible fantôme, et y ont trouvé la mort. L'attaque-t-on à dix, il devient gigantesque et balaye d'une main les cavaliers et leurs montures. Porte-t-on une armure indestructible, il manie un maillet fabuleux qu'il abat sur son adversaire et l'écrase comme un insecte. Le roi avait un arquebusier qu'il a envoyé contre le monstre ; un trait capable d'abattre une muraille l'a frappé en pleine poitrine, et il n'a pas esquissé un mouvement de recul, au lieu de cela, il a sorti une arbalète qu'il a mis sur son avant-bras et a réussi à décocher des flèches tellement vite que l'arquebusier en fut criblé des pieds à la tête le temps de se retourner pour fuir. L'Outredouté est encore un sorcier redoutable, car quand Nergal lui opposa son enchanteur Alonso, il ne fut non seulement inquiet par aucune magie, mais encore il a répliqué par des tours tels que les maîtres d'Alonso avant lui n'en avaient sans doute jamais vu et encore moins réalisés. Au cours de ce banquet, les aventuriers pourront remarquer qu'Amauri le Juste est particulièrement tourmenté. Si on lui demande pourquoi, il dira que ce n'est rien, que son ami Edouard au Cœur Pur par affronter l'Outredouté le lendemain et qu'il craint que le monde ne perde un aussi courageux héros. Mais il s'agit d'un mensonge. En insistant, ils pourront voir Amauri en privé, dans sa chambre, tard dans la nuit. Amauri anguisse à l'idée que son roi a pu commettre un acte mauvais, et que leur destin n'en est que la conséquence :

- *« Mon ami, sachez que le roi Nergal n'est point félon, mais que parfois la fierté l'égare. Tout a commencé quand nous étions à la chasse, le roi, ses chevaliers favoris et moi-même. Il aperçut un oiseau bleu qu'il voulut immédiatement mettre en cage pour le distraire dans son palais. Cependant qu'il l'eût pris dans des filets, l'oiseau se métamorphosa en être minuscule aux petites ailes fragiles, et supplia qu'on l'épargnât, car il venait d'un lointain pays de féerie où l'injustice n'existait pas. Le roi fut courroucé de son outrecuidance, il lui demanda comment était-il possible que lui, le plus puissant roi du monde, ne possède pas cette terre, et*

n'en connaisse seulement pas le nom. Il soutira à la petite créature le chemin pour se rendre dans cette terre qu'il n'avait pas conquise, désirant ardemment y étendre son influence, puis l'étouffa dans son poing pour la punir. Le lendemain le roi et ses chevaliers traversèrent l'Achéron, mais ne trouvèrent rien et rentrèrent, avant d'être bloqués au gué de la Clairière au Moulin par le terrible fantôme. »

Amauri le Juste pleure toutes les larmes de son corps à la fin de son récit. S'il recevait un sort de *Pénitence*, il se sentirait extrêmement soulagé, et le clerc qui en serait l'auteur gagnerait 10000 PX. En regagnant leur chambre, les aventuriers auront une chance de remarquer qu'ils sont suivis. S'ils attrapent le malandrin, ils pourront reconnaître Sagamore, qui s'explique en jurant qu'il cherchait à parler aux aventuriers le plus discrètement, et loin de oreilles de son oncle surtout :

- *«Nergal à la Grise Mine ne vous dit pas toute la vérité, et doit être blâmé pour cela. Sachez que l'Outredouté était l'un des nôtres. Il s'appelait Hector du Val, nous accompagnait par-delà l'Achéron, et fermait la marche. Tandis que nous marchions dans la sombre forêt qui recouvre ses régions incultes, nous fûmes poursuivis par une bête gigantesque et terrifiante, un ours aussi grand que les chênes, piétinant tout sur son passage, et dont les trois têtes crachaient des flammes. Hector voulut protéger la fuite du roi en un lieu sûr, et lui seul eût le courage de se retourner pour retenir le monstre. On croit même qu'il en a triomphé, car jamais plus ses cris enragés ne résonnèrent dans la forêt, pourtant il succomba à ses blessures et devint l'Outredouté. En gardant le gué il nous empêche de rentrer chez nous, nous qui l'avons abandonné par lâcheté aux crocs de la bête immonde. »*

Au matin, Edouard au Cœur Pur part affronter le fantôme. Le roi demande aux aventuriers, s'ils ont le projet d'anéantir eux aussi l'Outredouté, de ne point assister le chevalier, pour une question d'honneur. Ils auront le droit de partir après midi si Edouard n'est pas revenu. Tout le monde assiste au départ pour encourager le chevalier, qui s'est revêtu d'une cotte de mailles de mithril brillante de mille feux, porte une cape, un heaume et un bouclier enchantés, ainsi qu'une épée d'une puissance extraordinaire au côté. Amauri le Juste et Sagamore le pleurent déjà et l'embrassent. Quant au vieil écuyer aveugle, il lui souffle :

- *« Messire ne devrait point se parer ainsi, car son attirail, destiné à compenser sa peur dévorante, ne fera qu'attiser la haine de l'ennemi. »* Edouard réplique violemment après lui avoir envoyé un coup de pied dans les côtes *« Je n'ai nulle peur, vieil infirme ! Jette tes prophéties de malheur sur un autre ! »* et part au galop.

A présent, les aventuriers ont toutes les clefs en main pour affronter l'Outredouté. Il faudra qu'un paladin seul s'en occupe, un guerrier en second lieu si le groupe n'a pas de paladin. Nergal propose pour l'équiper de puiser dans son trésor, qui compte d'ailleurs tout ce que l'on peut rêver d'armes et d'armures magiques. Cependant, il vaut mieux que personne ne prenne rien, car plus on craint l'Outredouté et plus il est fort. D'ailleurs, le matériel offert est un cadeau des *Puissances* de Ravenloft, et accepter équivaut à échouer un premier **Test des Puissances** (cf. Annexe II).. Le moment venu, l'aventurier désigné chevauchera vers l'Achéron. Il tombera dans une vaste clairière aux lumières mordorées, au fond de laquelle un vieux moulin tourne paresseusement. Au milieu de la clairière gisent des bottes de cuir usées, une vieille armure rouillée, un casque fendu, une épée émoussée et un grand écu figurant un serpent noir sur fond vermeil. Tel un automate, l'Outredouté sortira alors de son sommeil, investira le matériel et affrontera l'aventurier. Il le défiera de quelques paroles bien choisies avant de se jeter sur lui.

Couardise

Si son adversaire porte des objets magiques, des sorts de protection ou ce genre d'artifice, le souffle rauque de Couardise équivaut à un *Cri de la Banshee* (voir Annexe 1) tous les cinq rounds ; il faut à sa vue faire un Js contre les Baguettes avec un malus de 8 ou fuir de terreur en lâchant tout ce qui est tenu en main, pendant 12 tours, après quoi la victime perd 100000 PX et son honneur, en plus d'être frappée par un sort de *Croisade* choisi par le MD ; dans cette configuration, Couardise aura quatre fois plus de PV que son adversaire, une armure meilleure de 8 points de CA et 10 niveaux de plus pour déterminer le ThAC0.

Si l'adversaire s'est armé simplement, sans aucun objet magique, et porte une armure légère, Couardise nécessite un Js contre les Baguettes avec malus de 3, sans quoi la victime fuira 3 tours et perdra 10000 PX ; dans cette configuration, Couardise a autant de PV que son adversaire, une armure meilleure de 5 points de CA et 5 niveaux de plus pour déterminer le ThAC0.

Si l'adversaire arrive en habit sur son cheval, armé de son seul courage et sans même un bouclier pour se protéger, Couardise aura l'air d'une pâle ombre bancale. Un coup de poing dans son heaume suffira à l'allonger raide morte. Couardise vaut elle-même 18000 PX, mais son vainqueur aura un bonus de 100000 PX pour son courage, et gagnera aussi 4 points de CHA définitivement. Si c'est un paladin, il recevra une épée légendaire, appelée Glaive aux Lauriers car son porteur est toujours couronné de succès. C'est une *Sainte Lame +5* douée d'intelligence 15, d'alignement Loyal Bon et de parole. Elle est capable de *Lumière Continue* à volonté. Dans 20% des cas, elle réfléchit une attaque de regard (spectateur, catoblépas, basilic...) et, si le porteur fait 1 sur 1d3, elle la renvoie en plein sur sa cible.

4. Rancune

- « *Je suis la Rancune, et rien n'est jamais rebâti sur les ruines que je laisse, car tant que je subsiste, aucune guerre ne s'achève, ni aucune blessure ne cesse de saigner.* »

Les aventuriers parviennent dans une petite ville au climat méditerranéen, faite de colonnades, de pavillons, de pierres blanches et de champs d'olivier. Dans les rues cependant, ils remarqueront beaucoup de personnes statufiées dans des positions de grande détresse, certaines étant en partie pulvérisées, ainsi que des traces de griffures profondes dans les murs. Eux-mêmes seront attaqués par un groupe de méduses en furie.

Méduses (4). Des patrouilles de **Méduses**, plus rarement une **Grande Méduse**, un **Catoblépas** ou une **Gorgone** (voir Annexe 1 pour l'ensemble de ces monstres) sillonnent régulièrement les rues de la ville de Géhenne. Chaque fois que les aventuriers sortent, le MD devra déterminer les rencontres éventuelles avec ces créatures.

Les habitants de Géhenne, effrayés par les ravages causés par les monstres, n'osent plus sortir de chez eux. Tous savent bien d'où ils viennent ; ils racontent que ce sont les enfants de Médusa, une jeune fille née à Géhenne et qui avait encore il y a quelques temps toutes les vertus qu'on puisse envier. C'était une vestale de la Dame de Géhenne, la divinité adorée ici, qui symbolise le foyer, la fécondité et l'amour. Hélas, pour son malheur, elle fut séduite par Poséidon, et s'adonna à la luxure dans le temple même de la Dame. Offensée, la divinité fit d'elle un laideron épouvantable et la chassa, elle dont la beauté désarmait quiconque. Elle se réfugia dans des ruines au nord de Géhenne avec ses sœurs qui refusaient de l'abandonner, mais peut-être sont elles mortes depuis car c'est de la grotte en effet que viennent toutes les créatures infâmes qui terrorisent Géhenne.

La première chose à faire, si les aventuriers veulent arranger la situation, c'est-à-dire s'ils cherchent à réconcilier la Dame de Géhenne et Médusa, est de remettre en état le temple de la divinité qui a été saccagé. Les bénitiers sont renversés, il n'y a plus d'offrandes, et la grande statue a été décapitée ; par enchantement, celle-ci verse des larmes en permanence. Un clerc qui ordonnera le temple et le bénira par quelques sorts comme *Pénitence*, *Bénédictio* ou *Communion* recevra 20000 PX et un point de SAG. La divinité apparaîtra alors, la voix éraillée par une tristesse infinie :

- « *Qu'ai-je fait ? Médusa a pêché dans mon temple, mais contre sa volonté car Neptune l'avait envoûtée afin qu'elle lui succombe. Elle méritait une punition, et je devais modifier son apparence pour quarante jours seulement... Mais la perte de son charme l'a rendue s'y furieuse qu'elle a commis le sacrilège que vous venez de réparer, et je ne peux plus lui rendre son apparence à présent.* »

Les aventuriers devront ensuite se rendre dans les ruines où vivent les trois sœurs. Sur le chemin, ils rencontreront plus fréquemment encore qu'à Géhenne les créatures citées plus haut. Dans les ruines, on trouvera deux salles en état. Dans la première vivent les deux sœurs de Médusa, Euryale et Sthéno. Elles passent leur temps à broder de somptueuses tapisseries, et éloignent les curieux au moyen d'illusions mineures. Cependant, si les aventuriers se montrent téméraires et déterminés à sauver Médusa, elles finiront par les accueillir. Elles parleront alors de la seconde salle, celle à laquelle on accède par une lourde porte au fond de la leur :

- « *Nous vous supplions de ne pas faire de mal à notre sœur. Elle passe ses journées enfermées dans cette salle, à ruminer son malheur et à s'arracher les cheveux et les ongles, en vociférant des injures contre la Dame de Géhenne comme si elle y était encouragée par une force obscure. Délivrez-la de son tourment !* »

Lorsque Médusa est en proie à ses colères, la porte est magiquement bloquée et résistera à toutes les tentatives physiques pour l'ouvrir. Puis lorsque la fureur de la vestale retombe, elle s'ouvre normalement, laissant apparaître ce qui reste de Médusa : sa peau est recouverte de cloques purulentes, son crâne est presque chauve, elle est couverte d'ecchymoses et de scarifications qu'elle se fait elle-même. Il y a un trou au milieu de son front, et quand elle s'évanouit, des larves rosâtres semblables à des anguilles s'en échappent et rampent hors de ruines, pour devenir Méduses, Catoblépas et Gorgones à l'extérieur. Puis rapidement, elle est gagnée de nouveau par la colère, s'enferme et recommence ses invectives.



Pour résoudre le problème, il faut réussir à ouvrir la porte à l'aide d'un sortilège pendant que Médusa est en colère. Les aventuriers la trouveront alors en transe, devant un miroir liquide placé sur un piédestal. Dressé sur la surface, un buste humanoïde entièrement constitué d'un liquide bleuté domine la scène, susurrant à Médusa des paroles haineuses. Il suffira de renverser le bol pour interrompre l'étrange rituel. Accroupie dans la mare, la goule démasquée montre les crocs, dégoulinante de boue bleue.

Rancune : CA 0, ThAC0 13, DV 7 (39 PV), #Att. 1 (griffes 2d6), peut utiliser une fois par jour *Emotion*, *Chaos*, *Débilité Mentale*, *Domination* et *Symbole*, immunisé aux armes contondantes, immunisé au feu, 18000 PX.

En agonisant, la goule déclarera qu'elle perd une bataille mais qu'elle reviendra bien assez tôt prendre sa revanche. Médusa explique quant à elle que jamais elle n'avait quitté l'emprise néfaste de Neptune, et que c'est le dieu marin qui l'enjoignait à blasphémer contre la Dame de Géhenne. Le plus difficile reste à faire : pour amender ses fautes, Médusa souhaite se rendre au temple de la Dame. Elle devra pour cela traverser Géhenne, et après tout le mal qu'elle a fait, on se fera une joie de la lapider ; c'est pourquoi les aventuriers devront l'escorter, en empêcher la justice populaire d'officialier. En cas de refus ils font un **Test des Puissances** (cf. Annexe II). Dans les cieux, les nuages prendront la forme d'une version géante de Rancune, se régalant de la haine des villageois contre Médusa. Si elle est tuée, chaque aventurier perdra 15000 PX et un point de CHA. Une fois le village traversé, il faudra pénétrer dans le temple, barrer la porte et tenir bon tandis que Médusa s'entretient avec la divinité. Elle décide finalement de se sacrifier sur l'autel, pour que la Dame l'accueille dans sa maison, puisque de toute façon jamais elle ne pourra plus avoir de vie normale parmi les habitants de Géhenne. Pour leur vindicte, ils seront tous changés en pierre, sauf Euryale et Sthéno qui resteront là, en guise de gardiennes et de mémoire. Avant qu'ils ne repartent, elles ont un message pour les aventuriers :

« Vous avez fait beaucoup pour nous, car si Médusa est partie, elle est partie en paix avec elle-même. Sachez donc qu'il est écrit dans votre destin qu'un jour, au cœur du labyrinthe, vous rencontrerez notre père. Il vous jugera, mais vous obtiendrez sa clémence si vous lui dites que l'honneur de Médusa est sauf. »

5. Présomption

« Je suis la Présomption, et les pauvres fous que je touche du doigt croient qu'ils sont des élus et qu'ils peuvent défier les dieux. »

Les aventuriers entrent dans un monde peuplé par les **Avariels**, des elfes majestueux aux longues ailes de plumes blanches. La nature aussi est merveilleuse, dans les prairies engorgées d'eau claire poussent partout des joncs. La douleur les étreindra sans doute lorsqu'ils verront l'une des créatures crucifiée sur une large croix de bois sombre, des flots de sang dégoulinant des épaules, là où ses ailes ont été arrachées. Le misérable prononce à leur vue ses dernières paroles :

- « En vérité les cieux appartiennent aux dieux, et bien fou est celui qui pense les défier en volant vers le soleil. »

Les autres elfes paraissent bien insouciant de son sort, ils se livrent à de vains plaisirs, respirent le parfum des fleurs et dansent en de joyeuses rondes. Ils remarqueront à peine les aventuriers, trop occupés à jouer et à se prélasser. Les eaux du Léthé, le fleuve qui inonde les prairies, ont la propriété de faire tout oublier à celui qui les contemple. Un puissant sort d'*Oubli* va frapper les aventuriers, ils ont tous un malus de 4 à leur jet de sauvegarde et perdent la notion du temps. Si tous échouent, ils perdront 20000 PX chacun, et un an à errer dans cette partie de l'enfer, sans but, avant de reprendre leurs esprits et de se lancer à nouveau dans leur quête. Si une partie seulement échoue, il n'y aura pas d'autre moyen qu'un *Souhait Mineur* ou un *Souhait* pour les convaincre de suivre leurs compagnons, autrement ceux-ci devront achever l'épreuve seuls.

En observant longuement les elfes, on finit par remarquer que quelque chose cloche ; ils virevoltent et dansent jusqu'à épuisement, sans se soucier d'autre chose, et régulièrement l'un d'entre d'eux choit au sol, foudroyé par la fatigue. Alors des êtres monstrueux viennent le chercher : ils vont toujours par quatre, mesurent plus de deux mètres et demi de haut et sont dissimulés par d'amples vêtements de toile grossière à capuchon. Celui qui ferme la marche traîne une longue croix de bois. Les autres redressent l'elfe, l'un le ceinture, les deux autres lui tirent sur une aile, et ainsi ils les arrachent, puis l'elfe est mis en croix. Les monstres sont des golems d'argile ; ils n'ont pas reçu d'instructions pour se battre, et ne feront rien pour se défendre si on les attaque. Si on tente de communiquer avec eux, ils se borneront à répéter le même message :

- « Notre Maître a reçu les enseignements du Père, et grâce à eux il nous a érigés à partir du limon du fleuve Léthé. Ceux qui ne suivent pas la voie du Maître ont une existence pathétique et échouent en tout. »

Une fois leur tâche accomplie, les golems s'en retournent. Si on les suit, on parvient dans une région plus sèche, parsemée de dolmens. L'un des talus est l'entrée secrète d'un réseau de grottes sinistres. Les ténèbres y sont impénétrables, et ni une torche, ni une arme magique, ni un sort n'y changera quoi que ce soit (notez que même les créatures douées d'infravision y sont aveugles) ; les aventuriers sont donc condamnés à suivre les murs aux arêtes tranchantes avec leurs mains. Quand ils font quelques pas, il leur arrive de heurter un golem qui émet un grondement sourd et passe son chemin. Les aventuriers tâtonnent ainsi pendant 1d6+1 heures. Pour chaque heure passée dans le noir, ils doivent faire un jet de sauvegarde contre les Sorts ou être victimes d'un sort de *Labyrinthe* ; si un ou plusieurs personnages sont ainsi aspirés, le reste du groupe doit faire un jet de sauvegarde contre la Paralysie ou être pris de *Terreur* (comme le sort) pour une durée de 2d10 rounds. Ceux qui paniquent encaissent autant de points de dégâts qu'ils passent de rounds à fuir (en heurtant les murs) et ils n'ont que 10% de chances de retrouver les autres.

Cela dit, ils peuvent recommencer à tâtonner, et mettront 1d6+1 heures à retomber sur l'entrée (20% de chances) ou au fond du réseau de grottes (80%), devant la cellule de Dédale.

En effet, au bout des grottes se trouve une cellule encastrée dans le roc, aux barreaux magiques (*Mur de Force*). Les personnages qui ont été aspirés dans un *Labyrinthe* s'y retrouveront à la fin du sort. Dans tous les cas, un vieil homme y est enfermé, et on lui a aménagé un atelier d'écriture avec des lampes à huile qui éclairent normalement, des tablettes et des stylets d'argent. Des golems lui portent régulièrement de l'eau et de la nourriture. Au fond de l'atelier, un cadran solaire d'or indique magiquement l'heure (11h) par un rayon lumineux rouge projeté par la pointe métallique. Dédale est surpris d'avoir de la compagnie bien vivante :

- « *Il me plaît de voir figure humaine en ces lieux ! Je suis Dédale, le génie qui a conçu le Labyrinthe des Trois Juges. Celui-ci est infiniment simple, en comparaison, hélas j'y suis maintenu prisonnier par ma propre engeance. Lorsque je présentai aux Juges mon projet achevé, ils ne voulurent pas risquer que je divulgue les secrets de leur antre, aussi ils me jetèrent dans mon propre Labyrinthe. J'y errai des années durant, mais j'amassai de quoi fabriquer Icare, mon chef d'œuvre, une créature capable de voler et de m'emmener au-dessus des murs qui me retenaient. Nous chevauchâmes ainsi les nues jusqu'à être loin de leur courroux, c'est-à-dire dans cette région-ci. Icare voulut voler avec les elfes aux ailes blanches, attiré par le soleil comme un papillon par une flamme, cependant je ne l'avais pas conçu pour cela, et il s'écrasa parmi les joncs, grièvement blessé. Depuis, il hait les elfes et m'a privé de ma liberté car il m'accuse de son malheur. Il m'a aussi soutiré les secrets qui permettent de fabriquer un golem. »*

Les grottes ne semblent pas avoir de pièces aménagées à part celle-ci, et immanquablement, les aventuriers finiront par se demander où est Icare, et comment se rend-t-on à son repaire. Quand ils évoquent le sujet, Dédale prétend qu'il n'est pas loin, qu'il ne va pas tarder à se manifester, ou alors théâtralement, il leur intime le silence en chuchotant qu'il vient d'entendre ses pas et qu'il va apparaître, mais en définitive, Dédale ne répond jamais. Il leur donne certaines recommandations, comme de garder à l'esprit, au moment de l'affronter, que le soleil a causé sa perte une fois et que cela peut recommencer, car en tout autre point, il a créé un Icare invincible.

Le mystère s'éclaircit lorsque midi s'affiche sur le cadran solaire, c'est-à-dire quand dans le même temps, à la surface, l'astre est au zénith. Dédale porte les deux mains à son front en se mettant à hurler, en proie à la démence totale. Les barreaux de forces qui fermaient la cellule se volatilisent. Le petit atelier d'écriture se métamorphose, il devient une très haute salle en dôme, dont les murs sont recouverts d'ailes de plumes blanches arrachées à leur propriétaire et clouées là comme une tapisserie sinistre et sanglante. Le corps de Dédale se déforme et se déchire, il devient celui d'un colosse aux bras trop longs et aux jambes trop arquées, a la tête carrée et massive, chauve et brûlée sur une moitié, et aux longues ailes sinistres, l'une étant noircie et brisée, l'autre étant seulement une succession de longs os creux reliés par des tendons desséchés. C'est Icare dans toute sa splendeur, le golem de cire qui ne fait qu'un avec son créateur dément.

Comme l'avait dit Dédale, Icare est complètement invincible. Les armes contondantes rebondiront sur son corps, les tranchantes s'y enfonceront profondément mais ne laisseront aucune marque en sortant. Ni le feu, ni la magie n'y fait quoi que ce soit. Il faudra pour l'anéantir soit le frapper de plein fouet avec un sort de *Rayon de Soleil*, soit l'attaquer avec une *Lame Soleil* (voir GdM page 216), soit percer le plafond de la salle en dôme à l'aide d'un sort approprié. Icare se mettra alors à dégouliner, mais la goule qui l'habite prendra le relais et combattra avec rage.

PRESOMPTION : CA 3 ThAC0 11 DV 9+6 (51 PV) #Att. 2 (griffes 2d6), regard provoquant l'*Oubli* (jet de sauvegarde contre les Sorts ou la victime perd le fil du combat, ce qui fait échouer chaque sort et donne l'initiative à la goule), immunisée aux charmes, enchantements, illusions, peut utiliser *Labyrinthe* une fois par tour, et une fois par jour les sorts *Mot de Pouvoir – Cécité*, *Suggestion de Masse* et *Ennemi Subconscient*, RM 20%, 18000 PX.

Tandis que la goule s'effondrera, morte, le bras et la tête de Dédale s'extrait de la masse fumante qui constituait Icare, le temps de rappeler aux aventuriers que c'est lui qui a conçu le Labyrinthe dans lequel Minos rend justice, et d'implanter dans leurs cerveaux le plan de l'édifice.

6. Abandon

- « *Je suis l'Abandon, qui pousse les orgueilleux à se détourner de ceux qui les chérissent et les croient seuls à même de les sauver, au moment où ils en ont le plus besoin. Bien amère alors est la déception des délaissés.* »

Les aventuriers parviennent dans une contrée où la nuit noire règne en permanence. Seule une lune gibbeuse effleure de quelques timides rayons la surface. Celle-ci est très lisse, sauf en quelques rares endroits où des rochers noirs et tranchants coupent sa monotonie ; en effet, il s'agit d'une immense mer de glace, et si l'on se penche pour apprécier la perfection de la surface, on peut voir les ruines d'une ville antique prises dans la croûte transparente, ainsi que des milliers de visages dévorés par les remords et la douleur. Voir ces visages pour la première fois nécessite un Test de Peur. Parfois une tête dépasse un peu de la surface, et se met à hurler tandis qu'on pose le pied dessus. Parfois deux têtes sont proches l'une de l'autre et se crachent dessus après avoir essayé infructueusement de se mordre.

Trouver une tête coopérant sera une entreprise longue et difficile, la plupart étant belliqueuses et depuis longtemps gagnées par la folie. Pour chaque tête interrogée, les personnages devront lancer 1d10 :

1-7 : la tête ne sait rien du tout, elle est soit trop véhémente* (1-2), soit éteinte (3-4), soit dérangée (5-7).

8-9 : la tête apprend aux aventuriers une information utile.

10 : la glace rompt sous les pieds de l'aventurier, des bras spectraux le tirent par les chevilles et l'entraînent dans l'eau glacée ; jet de sauvegarde contre la Mort Magique ou fin de l'aventure.

*Si un prêtre tombe sur une tête enragée et lui lance un sort d'*Apaisement*, il gagne 1000 PX et en fait une tête coopérant.

Après interrogatoire, les aventuriers sauront qu'ils se trouvent sur les ruines de Lemnos. Il y a bien longtemps, Lemnos était prise dans des guerres interminables avec tous ses voisins, aussi les maris partaient sans arrêt se battre, laissant seules leurs femmes, et on avait beau les supplier, ils ne restaient jamais guère plus d'un jour chez eux. Ils semblaient même beaucoup aimer le front et l'ivresse du combat. Les femmes de Lemnos se consultèrent et finirent par décréter qu'elles tueraient tous leurs maris à la prochaine trêve, afin qu'ils ne les abandonnassent plus jamais. Elles exécutèrent leurs plans, et regrettèrent aussitôt car elles étaient cette fois abandonnées pour de bon, et quand la guerre reprit, personne ne les défendit et elles furent violées et massacrées. Elles allèrent aux Enfers expier leur crime terrible.

Les âmes des maris, elles, eurent droit aux Champs-Élysées, dans lesquels leur bravoure serait célébrée jusqu'à la fin des temps. L'enfer des femmes se trouvait bien au-dessous. Afin d'échapper à leur triste sort et de prouver leur repentir, elles pleurèrent toutes les larmes de leur corps, jusqu'à ce que toutes les larmes forment le Cocyte, un fleuve que leurs maris pourraient apercevoir de leur demeure. Mais l'Enfer est cruel, les eaux s'élevèrent au lieu de s'écouler, elles gelèrent et emprisonnèrent tous les corps des femmes fautives.

En explorant les environs, les aventuriers verront qu'effectivement, Lemnos était bâtie dans une vallée, et que la mer de glace est en réalité un large fleuve figé. S'ils le suivent vers l'aval, ils découvriront ce qui a retenu les eaux de s'étendre en contrebas : une digue de bois mort et de sable a été érigée en travers du parcours, à son point le plus étroit. Ceux qui ont bâti la digue sont encore présents ; ce sont des spectres sans visage revêtus d'armures antiques. En examinant ces armures, le voleur du groupe pourra dire qu'elles portent des symboles déjà vus sur les colonnes et les façades de Lemnos. Cela signifie que certains des maris assassinés ont quitté les Champs-Élysées dans le seul but d'empêcher leurs femmes de s'amender. Inlassablement, ils réparent et renforcent la digue, car seule la surface du Cocyte est gelée et sans la digue

le fleuve de larmes s'écoulerait. Il ne sert à rien de les en empêcher : les spectres sont nombreux et travaillent vite à réparer leur ouvrage, d'autant qu'ils sont intangibles et ne peuvent être blessés.

En revanche, les aventuriers peuvent retourner au village et faire aux femmes un rapport de ce qu'ils ont vu. Cela déclenchera une réaction en chaîne. Les femmes comprendront que leurs maris les ont abandonnés pour l'éternité et se moquent de leurs efforts de repentir. Leur rage explosera comme le grondement du tonnerre, la glace se brisera de toutes parts et les flots du Cocyte gonfleront soudain, charriant les fragments de banquise vers la digue. Les spectres seront alors en difficulté, et les aventuriers auront à charge d'achever de briser leurs travaux, mais l'entreprise est risquée car ils se trouvent sur un banc de glace qui peut se retourner au éclater à tout moment. Pour simuler cette difficulté, ils ont un malus de 3 sur tous leurs jets d'attaque et de sauvegarde, et tous les six rounds ils doivent faire un jet de 1d100 sous DEXx4 ou être happés par le courant, ce qui revient à sombrer dans le coma et à mourir si le corps n'est pas repêché et réchauffé dans l'heure qui suit.

Les spectres sont toujours intangibles, leur ouvrage toujours impossible à détruire physiquement. Cependant, les aventuriers remarqueront une ombre qui s'étend sur l'armée des morts, deux fois plus grande qu'un homme, à la silhouette caractéristique qui leur évoquera immédiatement les goules gardiennes de l'enfer, et armée d'une faux. C'est cet être qu'il faut viser, car aussitôt anéanti les armures des spectres voleront en éclats.

ABANDON : CA 0 (-5) ThAC0 9 DV 11 (53 PV) #Att. 1 (faux 2d12), absorption d'énergie si jet de sauvegarde contre la Mort Magique raté, bonus de CA applicable à toutes les créatures non pourvues de *Vision Véritable* en raison d'une propriété d'*Eclipse*, utilise comme un clerc N18 toute la sphère de Soins inverse, insensible à la magie sauf *Protection contre le Mal* et *Dissipation du Mal* (la créature est alors détruite si elle rate le J5), 18000 PX.

Cet ennemi abattu, les eaux du Cocyte retrouveront un parcours normal, et tandis qu'elles progressent, des rais de lumière dorée descendent des cieus, et les corps de femmes de Lemnos les empruntent pour rejoindre les Champs-Élysées. Elles ont enfin été pardonnées. Les personnages d'alignement Loyal Bon gagnent tous 10000 PX supplémentaires.



7. Cruauté

- « *Je suis la Cruauté, cette perversion qui s'acharne à faire souffrir le faible même quand le fort a triomphé.* »

Les aventuriers évoluent sur les terres du Tyran Phalaris, un suzerain d'une cruauté exemplaire, qui a l'apparence d'un cyclope à la laideur infernale, recouvert d'une armure de plates rouges hérissées de piquants. Ils sont dans les rues d'un village ancien, construit autour d'une colline, et donc les ruelles pavées ou en terre selon les endroits ont pour point commun d'être étroites et abruptes. Les maisons ont l'air pauvres et mal entretenues, subissant l'érosion d'un soleil cuisant, et les monuments qui ont le meilleur état sont les nombreuses statues du tyran qui fleurissent partout. Quant à la population, elle est misérable et maltraitée par les soldats impitoyables de Phalaris. Ceux-ci patrouillent à longueur de journée ; quand ils tomberont sur les aventuriers, ils prendront immédiatement le personnage de CHA le plus élevé pour un soldat comme eux, et penseront que les autres sont ses prisonniers qu'il conduit dans les geôles. Cette confusion permettra aux aventuriers de se déplacer librement partout, mais si par hasard le personnage désigné comme soldat cherchait à abuser de la situation, à faire souffrir ses amis ou à rançonner l'un des

malheureux villageois, il perdrait aussitôt 1d100x1000 PX et ferait un **Test des Puissances** de Ravenloft (cf. Annexe II)..

Dans la partie haute du village, une fête semble avoir lieu. Les soldats défilent, une vingtaine d'entre eux tirant un char sur lequel se trouve un gigantesque taureau d'airain. En interrogeant des villageois, les aventuriers trahiront leur identité, mais ils ne seront pas livrés aux autorités pour autant. Un ambassadeur d'une ville voisine, Perillos, a fait cadeau à Phalaris du taureau d'airain pour s'attirer sa clémence. Il s'agit d'un instrument raffiné de torture, à l'intérieur duquel on enferme quelqu'un, et que l'on place sur un brasier. La victime cuit à petit feu, en poussant d'affreux cris qui déformés par l'armure d'airain ressemblent au mugissement d'un taureau véritable. Au terme du défilé, il est probable que Phalaris voudra essayer immédiatement la machine.

En effet, Phalaris attend sur un trône au sommet du village, entouré par sa garde prétorienne. Perillos est à ses côtés. Une fois le taureau parvenu jusqu'à lui, il demandera à la criée s'il y a des volontaires, et confronté à un silence pesant, il décrétera qu'il est normal que Perillos en fasse l'expérience, puisqu'il est l'auteur de ce cadeau. Il le fait donc enfermer et cuire. L'agonie durera une heure, mais si les aventuriers laissent faire, ils auront échoué, perdront 20000 PX chacun et perdront un point de CHA chaque jour jusqu'à recevoir une *Délivrance de la Malédiction* ou une *Pénitence*.

Peut-être que les aventuriers demanderont autour d'eux pourquoi personne ne se révolte contre cet immonde et abject tyran. La raison est simple : Phalaris est invulnérable. La cruauté et la violence font sa force, et tant qu'il voit des scènes de barbarie, il ne peut être blessé. La perspective d'un duel le grise plus que tout, car il imagine de quelle manière il va mettre à mort ses adversaires. Personne ne se dresse donc contre lui. Pour en triompher, ils devront deviner qu'il faut crever son œil, car sans lui il ne verra plus jamais les tourments de ses victimes. Si le groupe comporte un archer et que celui-ci crève l'œil du tyran d'une flèche au cours de la cérémonie, l'archer sera récompensé de 50000 PX et un point de DEX. Il existe autrement d'autres moyens d'y arriver, un sort de *Cécité*, un bon coup d'épée, mais dans ce cas il faudrait réussir à l'approcher. Une fois aveugle, Phalaris se métamorphose en goule, dont le corps brûle en permanence pour consumer sa haine. Les villageois et les soldats, qui n'ont plus de raisons de se soumettre, se dispersent dans la plus grande panique.

CRUAUTE : CA 0 ThAC0 5 DV 15 (71 PV) #Att. 1 (poing 3d6 + effet d'une *Boule de Feu* N6), immunisé au feu, mais les sorts élémentaires basés sur l'eau et sur la terre lui causent le double de dégâts, immunisé aux armes contondantes, immunisé aux sorts contre le Mal, tous les trois rounds tente de modifier l'alignement de ses adversaires (jet de sauvegarde contre les Baguettes pour éviter, sort de *Restitution* ou *Souhait mineur* pour retrouver l'alignement originel si échec), RM 15%, 18000 PX.

8. Traîtrise

- « *Je suis la Traîtrise, qui frappe dans le dos celui qui se croit en sécurité.* »

Les aventuriers entrent dans un bien étrange royaume. Le ciel noir est zébré régulièrement d'éclairs rouges, la nuit est éternelle, et le pays apparemment désert quoi que très urbanisé. Ils se trouvent sur une gigantesque place pavée, encadrée de nombreux palais somptueux, et encombrée de plusieurs centaines de statues, toutes différentes et très réalistes. Sur les bords des toits sont tapies des **Gargouilles**, qui sont soit fictives, soit immobiles parce qu'à l'affût, soit en pleine chasse, aussi les aventuriers auront à affronter 1d8 d'entre elles, et ce pour chaque six tous passés dehors.

En réalité, les aventuriers sont entourés de nombreuses personnes. Une *Détection de la Magie* révélera lesquelles des statues en sont effectivement, et lesquelles pas. Tous les habitants de cette contrée ont en effet à volonté la capacité de *Statue*, comme le sort de mage de niveau 7 (voir MdJ page 210), et ils s'en servent pour échapper à la vigilance des gargouilles, les véritables maîtres de la région. Ils se déplacent de quelques maîtres, reprennent à nouveau forme de statue, et ainsi de suite jusqu'à atteindre la destination voulue. Des statues véritables ont été ajoutées partout par ajouter à la confusion des gargouilles, qui se sont cassées les dents plus d'une fois.

A l'intérieur des palais, les statues aussi sont légions, mais les gens circulent plus librement. D'après les alignements de tableaux et les dates de règne, le roi de cet endroit bizarre change plus que souvent. D'ailleurs, tout le monde parle de la cérémonie qui devra officialiser le prochain roi le lendemain. Les premiers furent les illustres Nessos et après lui le champion Héraclès, les suivants sont plutôt méconnus même des aristocrates. Au cours de la cérémonie de couronnement, le nouveau roi revêt l'Armure de Nessos, indestructible et légendaire. Étant donné le nombre considérable de morts violentes, personne ne fait confiance à personne, et des étrangers comme les aventuriers sont bien considérés car on suppose que leur âme n'a pas été corrompue par la fétide aura de malheur qui plane sur le palais. On leur proposera donc de protéger la vie du Roi Algol juste après son couronnement, et d'écarter toute personne qui pourrait vouloir lui succéder prématurément, comme les sénateurs Hippolyte, Hélios et Ramon, le conseiller Gaius, le sénéchal Gryphée, ou le général Cerbère.

La nuit suivant le couronnement se passera sans problème, bien que tous les personnages cités ci-dessus puissent être pris à rôder autour de la chambre du roi. L'ambition les submerge, mais la crainte d'être accusés de meurtre les retient, et ils attendent tels des vautours que les autres commettent le forfait à leur place, en espérant pouvoir profiter de la situation après coup. Les aventuriers vont sans doute les interroger, mais chacun produira un faux témoignage dans lequel il décrie l'un de ses rivaux voire l'accuse directement de complot. Si les aventuriers rapportent l'un de ses témoignages aux autorités et ordonnent une arrestation sans preuves, ils perdent 1d4 points de CHA et doivent faire un **Test des Puissances** de Ravenloft (cf. Annexe II).

C'est dans la nuit subséquente que tout va se jouer. À moins que les aventuriers ne se soient intéressés à l'histoire de la monarchie, le roi mourra, et si l'un d'eux est dans la chambre au moment où cela se produit, il sera automatiquement accusé d'avoir commis le régicide, même s'il a protégé Algol de ses conseillers sans scrupules ou de gargouilles qui cherchaient à entrer par une fenêtre. Le coupable est décapité au matin sans jugement. Cependant, un mage avisé du groupe des aventuriers peut demander à consulter les archives royales. En les déchiffrant au moyen de sorts appropriés, il découvrira qu'Héraclès a tué Nessos d'une flèche dans le dos pour lui voler son épouse. L'armure protégeait Nessos de tout attentat humain, cependant Héraclès avait trempé sa flèche dans le sang de l'Hydre de Lerne, et l'alchimie du monstre triompha de la protection du roi. La reine fut contrainte à épouser Héraclès, mais proposa en souvenir de Nessos de faire porter à tous ses successeurs son armure. C'est cet objet maudit qui terrasse tous les rois les uns après les autres. Quand ils auront éclairci le mystère, l'armure devra être détruite. Au premier coup de marteau, une goule s'en échappe tel un mauvais génie.

TRAITRISE : CA -2 ThAC0 11 DV 10 (49 PV) #Att. 2 (griffes 3d4), jet de sauvegarde contre le Poison à chaque blessure (10/50), peut utiliser trois fois par jour *Chair en Pierre*, conjure 2d4 **Chasseurs invisibles**, RM 50%, 18000 PX.

9. Jalousie

« Je suis la Jalousie, le désir ardent de déposséder ses semblables de leur bien afin d'en jouir, en ne reculant devant rien et en commettant les pires fautes, pourvu que le désir soit satisfait. »

Les aventuriers marchent dans des souterrains fortement éclairés par un clignotement naturel de la roche, et où la chaleur est intense. Les stalagmites ambrées rougeoient au moindre souffle d'air, indiquant leur température élevée, et parfois un jet de vapeur s'échappe du sol de sable noir. En progressant toujours dans la même direction, les aventuriers finiront par aboutir dans une grotte cyclopéenne, au plafond si haut qu'on pourrait se croire à l'extérieur par une nuit noire, et également très large. La cavité accueille un château somptueux, tout en briques hexagonales de topaze qui éclairent d'elles-mêmes. Ce château est coiffé d'un donjon spectaculaire qui grimpe en flèche à environ 150 mètres de hauteur. Devant la lourde porte barrée de fer se tiennent deux **Géants du Feu** qui toisent les aventuriers avec un air mauvais du haut de leurs six mètres. Ils ne se battent pas si rien ne les y invite, mais à la moindre provocation, ils se feront une joie d'aplatir les intrus. En tout cas, ils sont amusés d'avoir un peu de responsabilités et de contrôler

l'entrée du château, surtout lorsqu'ils peuvent la refuser à de plus petits êtres qu'eux. Ils se montreront inflexibles, jusqu'à ce qu'un de leurs supérieurs, un elfe noir à l'armure flamboyante, passe la tête par une meurtrière et demande qui va là. Il autorisera les aventuriers à passer et traitera les deux géants d'imbéciles dépourvus du moindre sens de l'hospitalité ; d'ailleurs, si le groupe a terrassé l'un des deux gardes, on leur pardonnera aisément ce geste.

Le château est la forteresse d'Héphaïstos, et n'est habité que par des elfes noirs. Si les résidents en ont l'apparence, ils n'en ont pas les coutumes, du moins elles diffèrent singulièrement de celles des elfes noirs de Féérune. Ceux-ci sont parfaitement courtois et rendent le séjour des aventuriers le plus agréable possible. Ils vivent dans un luxe à faire pâlir les empereurs les plus puissants. Après un certain temps, les aventuriers auront le plaisir de rencontrer le maître des lieux, extrêmement occupé, Héphaïstos. Pour un elfe noir, il a une carrure exceptionnellement large, il dépasse de deux têtes ses congénères, porte des cheveux longs et une épaisse barbe jaune, et a les deux bras sectionnés au niveau du coude, le gauche étant remplacé par un manchon de cuir qui emballe un lourd marteau, et le droit par un puissant bras d'acier. Il déclarera aux aventuriers vouloir organiser un banquet en leur honneur le soir même, car voilà longtemps qu'il n'a pas vu d'habitants de la surface.

Les elfes noirs se prélassent la journée dans un salon de jeu où ils font toutes leurs mises sous forme de montagnes de pierreries. Des **Xorns** dressés évaluent les pierres de la meilleure qualité. Le vin, excellent, coule à flots. Quand le soir est annoncé par des sabliers géants, ils s'en vont vers la salle de réception, où sont attendus les aventuriers. Au cours du repas, l'esprit est de mise et les conversations vont bon train, jusqu'à ce qu'Héphaïstos dise :

- « *Vous ai-je déjà parlé de ma merveilleuse épouse ?* »

Les regards affolés des convives balaient alors la salle, à la recherche d'un endroit où se cacher. Plus personne ne touche à son assiette. Héphaïstos parle tranquillement d'Aphrodite, une épouse merveilleuse qui a toutes les qualités, la plus belle femme du monde, puis soudain s'emporte, il s'exclame qu'elle lui appartient, corps et âme, et que si quelqu'un s'avise de poser la main sur elle, il subira sa colère. Il saisit sa coupe de vin en acier à la broie sans aucun effort, puis ses yeux virent au rouge, il pousse des cris de rage et se met à tout démolir, tandis que les autres elfes s'enfuient, terrorisés. Une fois que tout est en ruines, Héphaïstos s'assied et pleure. Il pourra se confier aux aventuriers s'ils osent l'approcher :

- « *Aphrodite est à la fois la plus belle chose de mon existence, et la ruine de ma vie. Pour protéger mon honneur, je dois passer mon temps à tout détruire, car tous mes amis, les uns après les autres, ont succombé à ses charmes, et j'ai dû les exécuter. J'ignore encore comment des amis si fidèles ont pu me causer ces tracas. A présent qu'ils ne sont plus, mes sujets loyaux la désirent également, et chaque jour je découvre que l'un d'eux essaie de me l'enlever et d'avoir une liaison avec la belle. Bien que je l'aie faite transporter dans le donjon, cela arrive encore fréquemment, bientôt je n'aurai plus aucun sujet.* »

Si les aventuriers proposent de rencontrer Aphrodite pour tâcher de comprendre la nature du maléfice, ils auront intérêt à la faire d'un air désintéressé. Héphaïstos, en désespoir de cause, s'en remettra à eux et leur confiera une clef d'or qui permet de pénétrer dans la tour du donjon. Tandis que les aventuriers en gravissent les marches, ils seront attaqués par surprise par un habile voleur.

ELFE NOIR, voleur N15 : CA 2 (mailles elfes), ThAC0 13, PV 59, #Att. 1 (dague 1d6+2, bonus d'attaque sournoise x5), Se cacher dans l'Ombre 85%, Mouvements Silencieux 70%, peut utiliser ses parchemins de *Cri*, *Forme Ectoplasmique*, *Hâte*, *Peau de Pierre*, et *Tentacules Noirs d'Evard* avec 55% de chances de succès, 9000 PX.

Alors que l'elfe sera complètement ensanglanté et hors d'état de se battre, il continuera de se traîner aux pieds des aventuriers en leur disant qu'il n'aura pas de repos tant qu'Aphrodite sera menacée, qu'elle lui appartient et que nul ne peut la posséder à sa place.

Contrairement à ce que devaient imaginer les aventuriers, Aphrodite n'est pas une elfe, et surtout, elle est très laide. Sa peau jaunâtre écailleuse est recouverte d'une huile visqueuse et noire, elle empeste la marée, ses cheveux aile de corbeau sont sales et emmêlés, sa face est très large et plate, avec des yeux à strabisme divergent, et des fentes branchiales s'ouvrent à la base de son cou. C'est une sirène qui a envoûté tout le monde à commencer par Héphaïstos. Les aventuriers pourraient la tuer tout de suite, mais si son mari découvrait son cadavre, sorti de l'emprise de son sortilège, il refuserait de croire que c'est celui d'Aphrodite et penserait que les aventuriers l'ont enlevée ; sa rage serait alors telle que tout le château fondrait comme du beurre, tuant tous ses occupants dans des flots de lave en fusion. Dès qu'Aphrodite verra les aventuriers, elle entonnera son chant mortel. Ils doivent faire un jet de sauvegarde contre les sorts à -6 ou devenir ses esclaves. Ceux qui échouent n'ont pas droit à un autre jet avant six tours, ils font un **Test des Puissances** (cf. Annexe II). et empêchent ceux qui ont évité l'emprise, au besoin par la force, de partir.

Pour s'en sortir convenablement, il faut convaincre Héphaïstos de voir Aphrodite avec les oreilles bouchées, alors il comprendra son erreur et regrettera amèrement tous les meurtres qu'il a commis pour elle. Il propose de jeter cette créature immonde dans un fleuve de lave, mais elle se changera en goule aussitôt.

JALOUSIE : CA 0, ThACO 11, DV 9 (41 PV), #Att. 0, immunisé à tous les sorts affectant l'esprit, chant équivalent à une *Harpe de Discorde* ou une *Harpe de Séduction*, baiser fonctionnant comme une *Absorption d'Energie* (jet d'attaque normal), souffle glacial 6d8+8 pts de dégâts une fois par jour, RM 39%, 18000 PX.

10. Obscénité

- « *Je suis l'Obscénité qui ronge comme un ver la chair faible, et l'encourage à s'avilir et à se vautrer dans le péché jusqu'à ce que la souillure l'ait marquée à jamais.* »

Les aventuriers foulent à nouveau des grottes, mais bien différentes des précédentes ; la lumière est semblable à celle d'un clair de lune, sans qu'on puisse en déterminer la provenance. La grotte est divisée en sections courtes délimitées par des arches en ogive et se ramifie en vaste réseau. De la vapeur plane au ras du sol, la chaleur moite est étouffante, tout comme l'odeur infiniment suave, entre les fruits pourris et le parfum de l'amour. En visitant le domaine, les aventuriers découvriront des cloîtres qui encadrent des bassins de sang chaud dans lesquels sont plongés, dans les postures les plus dégoûtantes, des douzaines d'incubes et de succubes en pleine copulation. Voir ce spectacle nécessite un *Test d'Horreur*. Accoudées sur les bords des bassins, des succubes râlent de douleur tandis qu'un fœtus gluant sort de leur abdomen gonflé, puis retournent immédiatement au bassin pendant que leur petit, aveugle, rampe sur les dalles de la grotte vers l'inconnu, en laissant derrière lui une traînée baveuse.

S'aventurer près d'une piscine sanglante serait du suicide, les partenaires agripperaient tout passant pour l'entraîner dans leur orgie et sucer son énergie vitale au rythme de 2 niveaux /rd. Or, pour s'extraire d'un bassin, il faut 1d4+1 rounds à compter du round où l'on réussit un jet de pourcentage sous 3xDEX. Hélas, il est possible que les personnages-joueurs s'y jettent eux-mêmes, s'ils ratent un jet de sauvegarde contre les Sorts et s'en trouvent charmés. Le premier niveau absorbé par les monstres provoque une telle douleur que le charme est rompu aussitôt.

Pour faire cesser cette horreur, il faudra que les aventuriers étudient le courant qui alimente les bassins, et le remontent jusqu'à sa source. A un moment, une herse rouillée barrera leur passage. Quelques efforts permettront de l'arracher, mais il faudra se plonger jusqu'à la taille dans le sang pour continuer. Une fois nageant dans le sang, une personne risque de se laisser aller à une sensation enivrante et de se noyer. Il faut 1d6+6 rounds pour arriver au bout du parcours, et tous les deux rounds les personnages feront un jet de sauvegarde contre les Sorts à -2 pour déterminer s'ils sont charmés. Si oui, ils doivent faire un jet de pourcentage sous 4xCON, s'ils échouent, ils boivent la tasse et perdent 1d4+1 PV, au round suivant le jet se fait sous 3xCON et ainsi de suite jusqu'à 1xCON, cet échec signifiant la mort. Quand un jet sous la CON est réussi, le personnage ne perd pas de points de vie mais continue de se débattre, car seuls ses amis peuvent le sauver en le tirant vers le bord.

Parvenus de l'autre côté, les aventuriers découvriront qu'ils nagent dans un large fleuve, aux rives de basalte sur lesquels dérivent des centaines de spectres. Ce sont des âmes tourmentées et inoffensives. La seule menace se trouve au milieu des flots, sur une barge. Le personnage encapuchonné, cramponné à sa rame, se dirige vers les aventuriers et les repêche. Son embarcation est chargée d'amphores pleines d'une poudre grisâtre au parfum subtile. Il se présente :

- « *Je suis Charron, le Passeur du Styx. Il semblerait que votre heure soit venue et que je doive vous conduire à mon Seigneur Hadès.* »

Charron prétend ignorer ce qui se passe dans les bassins aux incubes, prétendant qu'il ne peut fréquenter les régions inférieures de l'enfer. Ses amphores, d'après lui, contiennent les cendres résiduelles des âmes lors de la seconde mort, celle qui se produit ici. De temps en temps, il en déverse une dans les flots. Une *Identification* magique prouvera que c'est cette poudre en réalité qui est responsable du charme des incubes. Cette découverte fera beaucoup rire Charron :

- « *En effet, j'ai trouvé le moyen de faire désertier les démons de cette région de l'enfer, et à présent j'en suis le seul maître ! Je vais pouvoir vous torturer jusqu'à la fin des temps !* »



Charron est immortel, toute tentative pour le blesser est vaine. Cependant, il ravalera sa morgue si un sort de *Dissipation de la Magie* est jeté sur les amphores. Un autre sort à forte perturbation magique peut convenir. Après quelques minutes, des grondements s'élèveront de l'aval, là où se baignaient les démons. Puis tels des messagers de la mort, ils remonteront le Styx, furieux d'avoir été bernés si longtemps, et mettront Charron en pièces, car eux en ont le pouvoir. Ainsi Obscénité sera vaincue.

11. Discorde

- « *Je suis la Discorde qui fait échouer toute tentative de conciliation, ravive les flammes des brasiers et y plonge les innocents que j'ai dupés.* »

Les aventuriers sont au fond d'un cirque naturel. Dans les falaises s'ouvrent de nombreuses grottes, la plupart habitées par des **Araignées Eclipsantes**. Toutes les autres sont habitées par des humains. Le cirque est extrêmement profond, et il est impossible d'en sortir, bien que des sentiers relient les grottes dans tout le tiers inférieur. Au milieu du cirque, dans les cieux, se trouve un îlot de terre flottant, et au fond, sur le sol, l'échafaudage d'une tour en construction, probablement destinée à relier l'îlot avec le fond du cirque. Les **Araignées Eclipsantes** sortent parfois pour se nourrir, et plusieurs fois les aventuriers auront à affronter 1d8 d'entre elles.

En entrant en contact avec les humains, les aventuriers remarqueront qu'ils se divisent en deux groupes ennemis qui portent des couleurs différentes. Chaque groupe est mené par un leader coiffé d'un casque hérissé de pointes de métal et dissimulant son visage. Les deux groupes parlent une langue différente et aucun ne comprend les aventuriers, mais il est possible de leur parler par des moyens magiques. On apprendra alors que le groupe vêtu de gris est mené par Castor, et le bleu par Pollux. Les chefs ont été désignés il y a longtemps par des rites religieux, ils sont incontestés et portent leur casque comme marque honorifique, mais ils ne peuvent l'enlever. Tous pensent que leur dieu vit sur l'îlot de terre au-dessus du cirque, et ils ont édifié la tour, appelée Tour de Babel, pour l'atteindre ; cependant les rivalités et les tensions entre les groupes font que le travail est ralenti, chaque individu sabotant le travail du groupe adverse. Ils risquent de ne jamais parvenir à réaliser leur ouvrage, d'autant que le barrage des langues augmente leur haine.

En faisant le tour des grottes, et en affrontant aux passages quelques **Araignées Eclipsantes**, les aventuriers découvriront que l'une d'elles est habitée par un ancien **Tyrannoeil** femelle non belliqueux, dont les yeux ont tous été suturés. La créature passe son temps à délirer et à affirmer qu'elle possède des dons d'extra lucidité. Elle se nomme La Pythie. D'après elle, si on lui fait boire le liquide contenu dans l'abdomen des araignées, son don décuplera et elle sera capable de répondre à n'importe quelle question. En vérité, sur l'îlot de terre flottant vit une vieille femme, la Matriarche. Elle est la mère de Castor et Pollux, qui sont des frères jumeaux. Ne voulant qu'un enfant, elle a décidé de tester leurs capacités, et avec l'aide du dieu Neptune elle a imaginé cet horrible stratagème. Par magie, elle a donné à ses fils des langages différents, maintenant elle attend de voir lequel sera le meilleur meneur d'hommes.

Avec des outils et de la force, il sera possible de retirer les casques de Castor et Pollux. Quand ils remarqueront qu'ils ont rigoureusement la même apparence, toute dissension cessera et ils se comprendront soudain miraculeusement. En collaboration, ils vont achever en moins d'une journée le travail de la Tour de Babel pour rencontrer leur mère et lui demander des comptes. Elle accusera alors les aventuriers d'avoir fait échouer ses plans en ne laissant pas Castor et Pollux se débrouiller eux-mêmes, puis révélera sa nature.

DISCORDE : CA 0 ThAC0 13 DV 7+7 (38 PV) #Att. 2 (griffes 2d8), regard provoquant le *Chaos* avec un malus de 4 au jet de sauvegarde, *Rayon Débilisant* tous les trois rounds, arme +3 ou meilleure pour toucher, RM 60%, 18000 PX.

12. Cupidité

« Je suis la Cupidité qui pousse les puissants à accumuler les richesses comme s'ils allaient en manquer le lendemain, tandis que ceux qui en ont besoin agonisent. »

Les aventuriers se retrouvent sur une terre glacée balayée par le blizzard. Pour toute heure passée là-bas, ils font un jet de sauvegarde contre la Paralyse et perdent 1 point de CON en cas d'échec, jusqu'à être convenablement réchauffés. Ils croiseront beaucoup de cadavres congelés, puis apercevront un village d'igloos.

Les habitants du village sont misérables. Ils raconteront qu'il y a dix ans, ils ont tenté d'améliorer leurs conditions de vie en possédant le Feu Sacré, qui pourrait réchauffer leur pays, mais appartenait exclusivement aux dragons. Ils envoyèrent un émissaire, Prométhée, qui devait supplier les dragons d'être cléments et tâcher de ramener le feu, hélas, les reptiles l'ont probablement dévoré car il ne revint jamais. A présent les villageois vont bientôt s'éteindre, car la température ne cesse de baisser, et aucun n'a plus la force d'entreprendre une quête pour se rendre chez les dragons ; mais les aventuriers seront peut-être prêts à les aider.

Les dragons habitent un palais de cristal à six heures de marche au Nord. Quand ils arriveront sur place, les aventuriers rencontreront un vieux dragon blanc à l'air menaçant.

- *« Misérables humains, vous osez revenir après l'affront que vous avez fait à notre roi lors de votre dernière visite ! A cause de vous, la race des dragons est sur le point de s'éteindre, et seul notre roi et moi-même ont survécu. Vous êtes plus méprisables que des vers de terre, préparez-vous à mourir ! »*



DRAGON BLANC, âge mûr, affaibli : CA -2 ThACO 7 DV 14 (41 PV sur 83) #Att. 3 (gueule 2d8+7, griffes 2x1d6+7), souffle 14d6+7 (cône de froid), *Projectile Magique* une fois par jour, *Rafale* trois fois par jour, RM 15%, 10000 PX.

Une fois le gardien tué, les aventuriers pourront pénétrer dans le palais. Presque tout est en ruine. Aucune des énormes lampes à huile en cuivre n'est allumée, et plusieurs squelettes de dragons gisent dans les couloirs. Dans la grande salle du trône, ils trouveront un vénérable dragon rouge à plat ventre, partiellement recouvert de givre. Celui-ci paraît agoniser et a beaucoup de mal à s'exprimer.

- « *Ce climat n'est pas fait pour des créatures à sang froid... excepté pour des dragons blancs... Pardonnez s'il vous plaît au gardien du palais, il a voulu m'être fidèle jusqu'au bout, mais contrairement à moi, il ne lit pas les pensées et ignorait que vos intentions étaient nobles...*

Je suis le Roi des Dragons, même si je demeure l'ultime représentant de mon peuple. Voilà dix ans, nous avons accueilli un humain, Prométhée... il désirait notre feu pour sauver les siens de la morsure du froid, et son esprit était pur, j'ai accepté...

Mais le Feu Sacré... est un artefact trop puissant pour être aux mains de simples mortels... Sitôt qu'il l'a eu entre les mains, il voulut en être l'unique bénéficiaire, c'est pourquoi il a éteint toutes les lampes du palais et a emporté le seul échantillon qui restait. Sans le Feu Sacré, mes semblables n'eurent pas la force de se lancer à sa poursuite, et mon ami le dragon blanc devait rester car il était le seul à pouvoir me protéger. »

Le Roi des Dragons n'a quasiment pas bougé pendant dix ans pour économiser ses forces, et maintenant qu'il tient une chance de punir Prométhée, il accepte de collaborer avec les aventuriers. Il a localisé mentalement Prométhée, et sait qu'il se trouve loin au Nord, dans un endroit qu'aucun humain, sans le Feu Sacré, ne pourrait atteindre. Il propose donc d'utiliser ses dernières ressources pour prendre les aventuriers sur son dos et les mener là-bas, afin qu'ils reprennent le Feu Sacré.

Une demi-journée plus tard, quand ils arrivent à la demeure de Prométhée, le dragon rouge les dépose et meurt d'épuisement. Prométhée, avec ses nouveaux pouvoirs, a bâti un château merveilleux, brillant de mille lumières, et irradiant la chaleur à des kilomètres à la ronde. Il est seul et sans protection à l'intérieur. Quand les aventuriers le trouveront, il se métamorphosera en goule et protégera avec rage sa lanterne emplie de Feu Sacré.

CUPIDITE : CA 0 ThACO 15 DV 5 (21 PV) #Att. 1 (griffes enflammées 3d8+8 de feu), *Boule de Feu* trois fois par jour, *Tempête de Feu* une fois par jour (sorts lancés au 15^{ème} niveau), immunisé aux armes tranchantes, régénère 3PV/rd excepté les dégâts causés par des armes de froid ou d'eau élémentaire, RM 100%, 18000 PX.

Quand un aventurier s'emparera du Feu Sacré, il devra faire un jet de sauvegarde contre les Sorts à -6 ou être possédé, dans ce cas il voudra s'approprier le feu et le défendra à tout prix, utilisant les mêmes pouvoirs que la goule ; il perdra 20000 PX et effectuera un **Test des Puissances** (cf. Annexe II).. Si le feu est maîtrisé correctement, son pouvoir permettra aux héros de se transporter en un clin d'œil au village d'igloos.



Chapitre III : Le Labyrinthe

Puisqu'ils ont récupéré les douze larmes de goule, les aventuriers peuvent aller voir Pandore et lui demander d'ouvrir sa boîte. S'ils ont échoué à l'une des épreuves, ils obtiennent quand même la larme en revenant à la salle des piliers, car la punition endurée est déjà suffisante. D'autre part, ils ne sont pas dans un monde tout à fait réel, et si au cours d'une épreuve l'un d'eux meurt, il se retrouvera en pleine santé dans la prison du Grand Labyrinthe, décrite plus loin, ne bénéficiant pas de l'expérience acquise au cours des épreuves subséquentes. Ces arrangements devraient faciliter la tâches des joueurs dans cette quête difficile.

1. Pandore

La goule félicite les aventuriers de leur courage. Elle insert les larmes de goule dans les différentes faces de son cube, puis il se met à tourner plus vite et à s'ouvrir, révélant un mécanisme très complexe. Totalement ouvert, il ressemble à un labyrinthe en miniature. Alors qu'ils le contemplent sans pouvoir en détacher le regard, les aventuriers y sont aspirés.

L'entrée du Grand Labyrinthe est une vaste salle ovale. Au milieu se trouve une cage dans laquelle sont peut-être enfermés les aventuriers qui sont morts au cours des épreuves des goules. Il y a également douze piédestaux, soutenant des orbes de scrutation, qui renvoient des images des douze régions de l'enfer visitées. Les aventuriers auront l'intuition que depuis le début ils évoluent dans cette salle d'entrée du labyrinthe, dont l'apparence était modifiée par magie.

Et puis, il y a les couloirs. Quatre grands corridors partent de cette salle, aucun détail ne semblant les distinguer les uns des autres. En se dirigeant au hasard, il est invraisemblable de trouver une sortie, d'autant que les murs sont mouvants. Si les joueurs ont raté l'épreuve de la Présomption, il faudra se contenter de ça, et jouer la clémence à coup de tirage au d100. Mais s'ils l'ont réussie, et si Dédale a pu imprimer le plan dans leurs cerveaux, ils n'auront qu'à faire un effort de concentration pour avancer. Cet effort est obtenu pour un jet d'1d100 sous la SAG. Il faut que chaque personnage ait réussi au moins une fois son jet pour que tous sortent du Labyrinthe ; en attendant, chaque pas amènera le résultat suivant :

(Jeter 1d8)

1-4 Rencontre avec 1d4 Minotaures

5 Les aventuriers rencontrent une apparition au visage de Gondegal ; elle leur demande d'abord comment ils ont progressé dans leur quête. Ensuite, elle prend le visage d'Azoun IV et les accuse de trahison. Eux qui étaient chargé de traquer le Roi Perdu, ils ont pactisé avec lui, le conspirateur, et sont même devenus ses amis. Enfin, l'apparition se change en **Grand Doppleganger**. [cette rencontre n'a lieu qu'une fois, relancez si même score]

Grand Doppleganger : CA 4, ThAC0 5, DV 15 (71 PV), #Att. 2 (griffes 2x2d4), *Hâte* à volonté, initiative au premier round, immunisé aux sorts de niveaux 1-3, 7000 PX.

6 Les aventuriers rencontrent une apparition d'un parent décédé de l'un des aventuriers. Il se plaint d'avoir été abandonné et accuse l'aventurier d'être parti sans se soucier de son sort. Puis elle devient un **Fantôme**.

7 Les aventuriers se retrouvent nez à nez avec leur propre groupe. Les adversaires ont les mêmes caractéristiques qu'eux, mais n'en viendront pas nécessairement aux mains s'ils sont traités avec diplomatie. Ils affirment qu'ils sont les *véritables* aventuriers et que les autres sont des clones ou des imposteurs. [cette rencontre n'a lieu qu'une fois, relancez si même score]

8 Les aventuriers rencontrent Orphée. Le barde leur annonce que personne ne s'échappe jamais de l'Enfer et que leur destin est scellé. Il pince quelques cordes de sa harpe, ce qui a pour effet de lancer une *Dissipation de la Magie* qui désactive tout objet magique du groupe pour 3d6 tours, avant de s'évanouir dans le Labyrinthe. [cette rencontre n'a lieu qu'une fois, relancez si même score]

2. Le Temps des Révélations

Enfin les aventuriers touchent au but. Ils parviennent dans une vaste salle sombre, au sol transparent en-dessous duquel on ne distingue que la nuit, et au plafond semblable à travers lequel on peut voir toutes les constellations. Trois personnages hantent cette salle, leur silhouette est floue, ils portent des toges pourpres avec une broche d'or figurant un œil, un voile noir sur la tête, et des tentacules brumeux d'une noirceur infinie s'échappe de leur corps pour palper l'atmosphère. Ils sont les trois juges de l'Enfer, Minos, Eaque et Rhadamanthe. Minos est le père de Médusa, Euryale et Sthéno, et si on lui livre le message des trois sœurs, les joueurs auront tous droit à un bonus de 50000 PX. Néanmoins, le juge restera impartial. La voix des Juges fait l'effet d'un couperet glacé et terrifiant.

- « *Nous sommes les Trois Juges de l'Enfer, également connus sous le nom de Puissances de Ravenloft. Le Demi-plan nous appartient, il est notre demeure et notre Boîte de Pandore.*

- « *Les épreuves que vous avez subies nous ont permis de vous évaluer, dans un but que nous vous exposerons ultérieurement. Il vous reste un dernier test à passer. Nous nous moquons de savoir ce que vous valez en tant que mortels, les fautes que vous avez commises.*

- « *Ce qui nous intéresse, c'est de connaître votre capacité à juger comme nous. Nous voudrions savoir si vous comprenez le Demi-plan qui vous emprisonne et si vous concevez sa nature.*

- « *Vous avez bien connu Vlad Drakov, feu le Seigneur de Falkovnie. Sa cruauté était telle qu'il ne pouvait plus prendre de repas sans qu'un condamné s'empale à petits feux sous ses yeux. A la fin, sa cruauté était si forte qu'elle l'a consumé et l'a transformé en une chose de noirceur infâme, le Dragon d'Orichalque. On peut le déclarer coupable du vice de **Cruauté**, ce même vice que vous avez combattu en ces lieux.*

- « *De même, la famille Boristi, souveraine dans un des Domaines, a gaspillé tous ses membres en luttes fratricides intestines pour le pouvoir. Ils se sont enfoncés jusqu'au cou dans la **Traîtrise**. Et Yagno Petrovna l'ecclésiaste dément du G'henna, l'un des autres Seigneurs, a inventé un faux dieu pour asservir son peuple, se rendant coupable de **Mensonge**.*

- « *A présent, à vous de répondre à cette question. Strahd Von Zarovich, seigneur de Barovie, fut à la tête du tout premier Domaine de Ravenloft. Notre univers a même été baptisé du nom de son château. C'est à cause de son péché que notre prison a commencé d'exister. Von Zarovich a tué son frère Sergei afin de lui dérober sa femme dont il était amoureux. Sa peur de la perdre était telle qu'il finit par la tuer, elle aussi, une faute qui fit de lui un être maudit, un vampire. Quel était le vice de Strahd ? (Jalousie)*

- « *Victor Mordenheim était obsédé par la vie depuis que sa femme semblait d'une horrible maladie. Il se prit pour le Créateur et fabriqua une vie à partir du néant, à partir de cadavres qu'il avait volés dans un cimetière. Son monstre, Adam, lui a échappé et est devenu le Seigneur de Larmodie. Mordenheim et sa créature étaient si liés par le destin qu'ils ne forment qu'une seule entité. Quel était le vice de Mordenheim ? (Présomption)*

- « *Soth de Dargaard, Seigneur de Sithicus, était un chevalier loyal ayant reçu en sa terre natale tous les honneurs et remporté toutes les batailles. Il perdit la raison par amour pour une femme cependant, et lui fit un enfant. Alors que ses hommes tentaient de cacher la chose en brûlant la maison de sa maîtresse, il se rendit sur les lieux, contemplant son échec. La femme gravement brûlée ne survivrait pas longtemps, mais elle lui tendait leur enfant en le suppliant de l'épargner. Trop fier et trop inquiet de sa position dans la chevalerie, il se détourna et laissa la malheureuse le maudire. Quel était le vice de Soth ? (Abandon)*

A chaque bonne réponse, un personnage reçoit 50000 PX. En cas d'erreur, lancez 1d6 :

1-2 Perte de 30000 PX et 1d4 pts d'INT

3-4 Perte de 30000 PX et 1d4 pts de SAG

5-6 Perte de 30000 PX et 1d4 pts de CHA

Si toutes les réponses sont fausses, il va falloir remettre en question le succès des aventuriers dans cette quête. Au MD de décider de leur sort. Les Juges poursuivent :

- « Vous commencez à comprendre où nous voulons en venir. Chaque Seigneur a un vice, qui correspond à une région de l'Enfer, et pour chacun de ces Seigneurs nous élaborons un Domaine personnalisé. Ces Domaines sont-ils plus terribles que ceux que vous avez visités ici ? Non, car en effet, Ravenloft EST l'Enfer. Les Seigneurs sont ici pour expier leurs fautes Ad Vitam.

- « Gondegal lui-même, votre ami si cher, a un passé qui vous surprendrait. Trahir Azoun IV ne fut qu'un point culminant à sa carrière. Nous attendons de voir comment il se comporte ici avant de lui attribuer son propre Domaine, car sachez-le, il n'est pas actuellement le véritable maître de la Falkovnie.

- « Mais pourquoi êtes-vous prisonniers de ce monde ? Les Puissances sont omniscientes et ne frappent pas au hasard dans l'Univers. Nous voulons que vous accomplissiez une tâche pour nous. Vous avez traqué la Baronne Sylvia Hoermark jusqu'ici. Un être immonde qui s'est rendu coupable de tous les vices à la fois. Un tel être ne peut être emprisonné par nous dans un domaine, car il demeurerait trop dangereux. Nous voulons que vous détruisiez à jamais son âme, et nous allons vous la livrer. Vous comprendrez sans doute que nous ne pouvions confier tant de responsabilités à des mortels sans les avoir évalués auparavant... »

Les Juges en ont terminé. Ils ouvrent un vortex de flammes bleues et demandent aux aventuriers d'y pénétrer lorsqu'ils seront prêts, afin de livrer l'ultime combat.

3. La Baronne Sanglante

En pénétrant dans la dimension de leur ennemi, les aventuriers découvriront un monde étrange, une poche d'Enfer provisoire maintenue par le pouvoir des Puissances. Il s'agit d'un terrain vague de sable volcanique balayé par des vents violents, ridé comme le fond de l'océan. Le ciel est rouge sang. Au centre se dresse un gigantesque château aux tours en pointes, en partie recouvertes par des nids jaunâtres en alvéoles, qui abritent des **Frelons Géants**.

L'intérieur du château est en ruine, rempli de statues d'obsidienne brisées représentant des Seigneurs de Ravenloft. Ils reconnaîtront notamment Vlad Drakov, représenté accroupi avec le Dragon d'Orichalque qui s'extrait de son dos tel un insecte se débarrassant de sa mue. La Baronne Sylvia Hoermark les attend dans la salle du trône. Elle n'est plus qu'un crâne poussiéreux portant une robe de cérémonie rouge et or à la longue traîne, qui ondule d'un air menaçant.



Baronne Sylvia Hoermark : CA -6 ThACO 5 DV 20 (100 PV) #Att. 1 (1d10), cri de la demi-liche tous les cinq rounds (affecte les créatures dans un rayon de 7 mètres, celles qui ratent un jet de sauvegarde contre la Mort à -1 sont détruites pour toujours, à l'exception des créatures portant une amulette de vie ou immunisée contre le plan négatif) ; n'est affectée que par les armes +4 ou meilleures et les *Masse de Disruption* +2 qui lui causent 1 point de dégât, sauf les armes +5 et meilleures maniées par un guerrier, et les armes +4 et meilleures maniées par un paladin qui causent des dégâts normaux ; insensible à la magie sauf *Dissipation du Mal* (1d4+4), *Fracassement* (3d6), *Parole Divine* (5d6), *Rayon de Soleil* (6d6), et *Mot de Pouvoir - Mort* jeté par un mage depuis le plan astral ou le plan éthéré (destruction si la demi-liche échoue son jet de sauvegarde contre les Sorts, qu'elle effectue comme un mage N20) ; toute créature mordue est

victime d'un *Emprisonnement de l'Ame* sans jet de sauvegarde, son âme demeurant intacte à l'intérieur d'une des 1d4+4 dents de la demi-liche qui ont été remplacées par des gemmes ; chaque coup porté à la demi-liche doit être ajusté (soit réussir avec 2 unités de mieux que nécessaire pour toucher) sans quoi il frappera la robe magique, et y créera une brèche, le personnage ayant frappé se trouve aspiré dans un *Labyrinthe* et les autres devront affronter 1d4 **Frelons Géants** qui s'échappent de la robe ; un paladin qui porte le dernier coup gagne 200000 PX, 1d4 pts de CHA et une *Protection contre le Mal* permanente, dans tous les cas la baronne rapporte 75000 PX, ses dents valent 30000 pièces d'or, et sa dépouille renferme une fiole d'*Huile Ethérée*, un *Elixir de Jouvence*, un *Anneau de Commande des Élémentaux (Feu)*, un *Bâtonnet de Puissance Altière*, un *Bâton de Puissance*, une *Broche Mortelle*, des *Bracelets de Défense (CA 2)*, un *Phylactère de Foi*, une *Pierre Ionique (lavande et vert)*, une *Flèche Meurtrière (Dragons)*, et enfin un artefact unique, le fer de lance d'une arme oubliée depuis des millénaires et provenant d'un plan inconnu, qui peut être utilisé par un combattant ou un voleur comme une épée courte +6 (1d6+6) qui paralyse si un jet de sauvegarde à -2 est échoué, et trois fois par jour peut flétrir un membre frappé, sans jet de sauvegarde, le rendant inutilisable. Cette arme doit être maniée par quelqu'un qui est protégé contre le mal, sans quoi son alignement basculera vers le Chaotique Mauvais pour chaque semaine d'utilisation, et il refusera obstinément de s'en séparer. Les paladins n'ont pas le droit d'utiliser une telle arme.

Dix rounds après avoir détruit la Baronne, les aventuriers verront les murs se déformer autour d'eux. La magie qui maintenait le plan ouvert est devenue obsolète, et la poche d'enfer se ratatine sur elle-même. Une gravité écrasante finit par les clouer au sol, tandis qu'ils sombrent dans l'inconscience.

Chaque individu se réveillera dans le noir, à l'intérieur de ce qui semble être une caisse très confortable. En brisant le couvercle, ils comprendront qu'ils sont dans des cercueils d'ébène, capitonnés de velours rouge. A l'endroit où ils étaient allongés, de la poussière d'os forme une traînée blanchâtre. L'employé des pompes funèbres, qui vaquait à ses occupations dans la boutique, les remarque soudain et se met à fuir en hurlant comme s'il avait vu un fantôme. Il est probable que les aventuriers ne comprennent pas très bien ce qui leur arrive, cependant, ils sont sains et saufs dans une boutique de fossoyeurs du centre de Lekar, la capitale de Falkovnie, et ils vont enfin pouvoir prendre du repos au château. Du moins, pendant quelques jours.

FIN

Par : Geoffrey Guntz

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

Sorts du scénario, merci à donjondudragon.fr

Illustration de couverture : Havengul Lich par James Ryman

Illustration de dernière de couverture : Rudolph Van Richten par Miles Johnston

Corrections & page de couverture : Syrinity

DnD 2015



Duc Otto Hagenmeer

ANNEXE I : Monstres et personnages

VALADIMIR LUDZIG (VAMPYRE) :

CLIMAT/TERRAIN : Falkovnie

FRÉQUENCE : Unique

ORGANISATION : Meute

CYCLE ACTIF : Nocturne

RÉGIME : Sang

INTELLIGENCE : Exceptionnelle (16)

TRÉSOR : F

ALIGNEMENT : Chaotique mauvais

DÉGÂTS/ATTAQUE : 14 (1d4) / 1-4 (1d4) / 1-6 (1d6)

ATTAQUES SPÉCIALES : Charme

DÉFENSES SPÉCIALES : Néant

RÉSISTANCE MAGIQUE: Néant

TAILLE : M (1 m80)

MORAL : Stable (12)

VALEUR EN PX : 3.000



La nature prend toujours le plus grand soin à s'assurer du juste équilibre entre les proies et les prédateurs. Dans les océans, c'est le redoutable requin qui cherche sans répit à satisfaire sa faim insatiable. Dans la jungle, ce sont les grands félins qui se tapissent dans l'ombre pour bondir sur l'imprudent. Même l'humanité ne peut échapper à cette loi implacable, car la nature a créé les vampyres, une race mortelle de prédateurs qui vit au milieu des humains et frappe cruellement les insoucients.

Damia cité fortifiée de Lelcar, il en réside un de particulièrement cruel et sauvage. Sa soif de sang malsaine et sans égale l'a conduit à devenir le maître des vampyres de la ville. En apparence, il ressemble à un homme normal, qui aurait un rien de sang elfique dans les veines. Ses cheveux noirs, ses yeux d'une immensité insondable et son physique parfait en font une des personnes les plus séduisantes qu'un groupe d'aventuriers puisse jamais rencontrer. Il s'appelle Valadimir Ludzig.

D aime porter des vêtements solides, coupés dans du cuir souple de bonne facture, et généralement noir. Il orne parfois ses tenues, de chaînes en argent ou en platine, et arbore souvent une écharpe cramoisie en guise de ceinture. Il ne porte jamais d'arme, n'ayant besoin de rien d'autre que ses dents et ses griffes pour se défendre.

Comme tous les habitants de Falkovnie, Ludzig parle le commun en usage sur le domaine. D a appris quelques fragments des dialectes usités au Mordent, à Darkon et en La marche, mais sa maîtrise de ces langues ne dépasse pas le niveau d'une conversation banale. Lorsqu'il s'exprime, Ludzig affecte toujours un ton un peu snob.

Combat : La soif insatiable de Ludzig le place parmi les plus terribles spécimens de sa race. Lors du combat, c'est avec un entrain et une joie indescriptibles, se délectant aussi bien de déchiqueter rapidement ses ennemis que de les laisser en proie à une lente agonie.

En combat rapproché, Valadimir Ludzig frappe de ses ongles durs et tranchants. Ces terribles griffes déchirent la chair aussi sûrement que des rasoirs. Il est assez rapide pour mener deux attaques à chaque round, infligeant 1 à 4 (1d4) points de dégâts à chaque coup porté. De plus, la terrible morsure de ses crocs, aussi longs et effilés que ceux du plus sauvage des nosfératu, inflige 1 à 6 (1d6) points de dégâts pour toute attaque réussie.

Quiconque est mordu par Ludzig doit affronter l'infâme chimie de sa salive. Celle-ci se mêle au sang de la victime et afflue rapidement au cerveau. Si son jet de sauvegarde contre le Poison échoue, la personne mordue se retrouve sous le charme du vampire. Plus la morsure est grave, plus la toxine injectée est importante, et plus il est difficile pour le corps de résister. C'est pourquoi, pour 2 points de dégâts infligés par les crocs du vampire, un malus de -1 est appliqué sur les jets de sauvegarde de la victime. Une fois que celle-ci est sous le charme, elle ne peut résister plus longtemps aux assauts de Ludzig, qui n'aura donc

même plus besoin de lancer les dés pour l'attaquer. Si un autre vampire est présent, la victime lui offrira toujours la même résistance, à moins qu'elle ne rate son nouveau jet de sauvegarde.

Habitat/Société : A la différence de la plupart des vampires qui peuplent Ravenloft, Ludzig n'est pas originaire du Demi-plan de l'Effroi. Il est né et il a vécu dans un monde lointain où la race des vampires a depuis longtemps pris l'ascendant sur l'humanité. Là-bas, Ludzig était un grand seigneur de guerre qui, comme tout vampire d'importance, possédait un vaste troupeau d'esclaves humains pour se nourrir, lui et ses suivants.

Le traitement infligé par Ludzig à ses captifs était totalement inhumain, mais il n'était probablement pas pire que la norme de ce monde. Si Ludzig était sensiblement plus mauvais et cruel que ses pairs, seuls ses infortunés esclaves ont pu le remarquer.

Une nuit, comme une lune cramoisie brillait au-dessus de son palais, les esclaves humains de Ludzig se révoltèrent. Il écrasa le soulèvement sans la moindre pitié et captura les meneurs. A sa grande surprise, les artisans du coup de force avorté étaient des étrangers. Quoique de sang humain, ils n'appartenaient pas à son monde. Le vampire trouva ces spécimens plus agressifs et plus dangereux que la race des pleutres que les siens avaient asservie.

Avant de les tuer, Ludzig les tortura pour apprendre tout ce qu'il put de leur passé. Il découvrit qu'il existait d'autres mondes où l'existence de sa race n'était même pas envisagée. Considérant cela comme autant de richesses insoupçonnées, il y vit l'objet de ses futures conquêtes. Il ordonna à ses suivants les plus érudits de commencer à étudier les moyens par lesquels il pourrait accéder à de tels mondes. Il était évident que les étrangers avaient utilisé un moyen de transport magique, mais aucune trace de leur vaisseau ne fut retrouvée.

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

TACO : 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'éclipsent 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.

BANSHEE :

CLIMAT/TERRAIN : Tous

FRÉQUENCE : Très rare

ORGANISATION : Solitaire

CYCLE D'ACTIVITÉ : Nocturne

RÉGIME ALIMENTAIRE : Aucun

INTELLIGENCE : Exceptionnelle (15-16)

TRÉSOR : D

ALIGNEMENT : Chaotique Mauvais

NOMBRE APPARAISSANT : 1

CLASSE D'ARMURE : 0

DÉPLACEMENT : 15

DÉS DE VIE : 7

TACO : 13

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DÉGATS PAR ATTAQUE : 1-8

ATTAQUES SPÉCIALES : Cri de la mort

DÉFENSES SPÉCIALES : Uniquement touchée par les armes au moins +1

RÉSISTANCE À LA MAGIE : 50%

TAILLE : M (entre 1,50 et 1,80m)

MORAL : Elite (13)

POINTS D'EXPÉRIENCE : 4000



La banshee (esprit hurleur) du Bestiaire monstrueux de AD&D2 deuxième édition

Les banshees, que l'on appelle également esprits hurleurs, sont l'expression post mortem d'elfes femelles maléfiques (elles sont donc rarissimes). Elles détestent les vivants, dont la seule présence est pour elles une souffrance, et cherchent à tuer toutes les créatures qui croisent leur chemin.

Les banshees ont l'apparence de fantômes lumineux flottant au-dessus du sol. Leur image luit fortement la nuit mais est transparente à la lumière du jour (invisible à 60%). La plupart d'entre elles sont vieilles et ridées, mais quelques-unes (10 %) sont mortes jeunes et ont conservé toute leur beauté. Leur chevelure n'est jamais coiffée et leur robe est bien souvent en lambeaux. Quant à leur visage, il est marqué par une immuable expression de souffrance (physique et morale), tandis qu'une haine et une colère sans nom brillent au fond de leurs yeux. Elles poussent souvent des hurlements de douleur, d'où le surnom dont on les a affublées.

Combat : Les banshees sont de terribles adversaires. 11 suffit d'en apercevoir une pour être glacé de terreur à moins de réussir un jet de sauvegarde contre les sorts. Ceux qui le ratent s'enfuient, terrorisés, pendant 10 rounds et ont 50 % de chances de lâcher les objets qu'ils tiennent à la main.

Mais l'arme la plus terrible de la banshee reste son hurlement. Quiconque se trouve à moins de 10 m d'elle lorsqu'elle crie doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique. Ceux qui le ratent meurent dans l'instant, le visage déformé par une expression d'indicible horreur. Heureusement, les esprits hurleurs ne

peuvent utiliser ce type d'attaque que 1 fois toutes les 24 heures, et uniquement de nuit. Le simple contact d'un esprit hurleur inflige 1d8 points de dégâts. Les banshees sont des créatures spirituelles qui ne peuvent être atteintes que par des armes bénéficiant d'un enchantement magique supérieur ou égal à +1. De plus, elles sont dotées d'une grande résistance à la magie (50 %). Elles sont également immunisées contre les sorts de type charme, immobilisation et sommeil, ainsi que contre ceux qui sont à base de froid ou d'électricité. Une fiole d'eau bénite leur inflige 2d4 points de dégâts. Un sort de dissipation du mal tue une banshee immédiatement. Les banshees sont affectées par le vade rétro des clercs (comme un mort-vivant "spécial"). Les esprits hurleurs peuvent sentir la présence d'un être vivant à 8 km de distance. Toute créature ne s'éloignant pas suffisamment de l'ancre du monstre avant la tombée de la nuit peut être sûre qu'elle va se faire attaquer. La nature de l'assaut varie toutefois en fonction de la victime. Les animaux et individus peu menaçants sont tués par un ou plusieurs contacts glaciaux, tandis qu'aventuriers et demi-humains ont droit au cri de la mort. La banshee laisse tranquilles les créatures suffisamment puissantes pour résister à cette attaque. Lorsqu'il s'en prend à des aventuriers, l'esprit hurleur le fait de nuit, en ouvrant les hostilités par son cri. Si un ou plusieurs personnages réussissent leur jet de sauvegarde, il se replie dans son ancre et revient nuit après nuit pour renouveler son assaut. Ce type d'attaque se perpétue jusqu'à sa mort ou celle des PJ, ou jusqu'à ce que ces derniers quittent le territoire du monstre.

CATOBLEPAS :

FRÉQUENCE : Très rare

ORGANISATION : Solitaire

CYCLE D'ACTIVITÉ : Diurne

RÉGIME ALIMENTAIRE : Omnivore

INTELLIGENCE : Partielle (2-4)

TRÉSOR : C

ALIGNEMENT : Neutre

NOMBRE APPARAISSANT : 1-3

CLASSE D'ARMURE : 7

DÉPLACEMENT : 6

DÉS DE VIE : 6+2

TACO : 15

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DÉGATS PAR ATTAQUE : 1-6 + étourdissement

ATTAQUES SPÉCIALES : Regard mortel

DÉFENSES SPÉCIALES : Aucune

RÉSISTANCE À LA MAGIE : Aucune

TAILLE : G (1,80 m au garrot)

MORAL : Stable (11-12)

POINTS D'EXPÉRIENCE : 975



Le Catoblépas est un monstre étrange et répugnant qui vit dans les marais les plus lugubres qui soient. Son trait physique le plus terrifiant est une paire d'yeux injectés de sang d'où émane un rayon mortel.

Le corps du Catoblépas ressemble à celui d'un bison boursoufflé et ses pattes sont courtaudes, comme celles d'un hippopotame ou d'un éléphant nain. Sa longue queue sinueuse est très puissante et peut se mouvoir à une vitesse stupéfiante. Sa tête est perchée à l'extrémité d'un cou très allongé mais également très faible. Elle ressemble approximativement à celle d'un gros cochon sauvage, en nettement plus laid.

Combat : ce monstre se bat à l'aide de deux attaques radicalement différentes.

Sa longue queue lui sert à blesser et à étourdir ses adversaires. Quiconque est touché par cet appendice subit en effet 1d6 points de dégâts et a 75 % de chances d'être étourdi pendant 1-10 rounds. Ce pourcentage est diminué de 5 % par niveau du personnage au-dessus du 1er ou par dés de vie s'il s'agit d'une créature. Mais malgré la menace que peut représenter la queue du Catoblépas, c'est sa seconde attaque qui est de loin la plus terrible des deux. Ses yeux diffusent en permanence un rayon de mort

d'une portée de 20 m. Toute créature croisant son regard meurt instantanément et ce sans jet de sauvegarde. Lorsqu'un groupe est surpris par un Catoblépas, il y a 1 chance sur 6 pour que quelqu'un croise accidentellement son regard. Ceux qui détournent les yeux (ou qui les ferment) peuvent tout de même être affectés par le rayon de ja mort, mais eux ont droit à un jet de sauvegarde.

Le cou du Catoblépas est si faible qu'il n'a que 25 % de chances de parvenir à soulever sa tête, et donc à utiliser le rayon, lors d'un round donné. Si la créature et sa cible sont toutes deux relativement statiques, cette chance passe à 40 %, mais si, au contraire, le Catoblépas doit suivre les gestes très rapides de ses adversaires, il n'a que 10 % de chances d'y parvenir.

Lorsque l'on rencontre plus d'un Catoblépas à la fois, les deux monstres combattent de concert en tentant de prendre leurs ennemis sous un feu croisé.

CHASSEURS INVISIBLES :

CLIMAT/TERRAIN : Tous

FRÉQUENCE : Très rare

ORGANISATION : Solitaire

CYCLE D'ACTIVITÉ : Tous

RÉGIME ALIMENTAIRE : Spécial

INTELLIGENCE : Supérieure (13-14)

TRÉSOR : Aucun

ALIGNEMENT : Neutre

NOMBRE APPARAISSANT : 1

CLASSE D'ARMURE : 3

DÉPLACEMENT : 12, vl 12 (A)

DÉS DE VIE : 8

TACO : 13

NOMBRE D'ATTAQUES :

DÉGATS PAR ATTAQUE : 4-16

ATTAQUES SPÉCIALES : Surprise

DÉFENSES SPÉCIALES : Invisibilité

RÉSISTANCE À LA MAGIE : 30%

TAILLE : G (2.40 m de haut)

MORAL : Élite (13-14)

POINTS D'EXPÉRIENCE : 3 000

Le chasseur invisible est une créature native du Plan Élémentaire de l'Air. Ceux que l'on rencontre dans le Plan Primaire ont presque tous été convoqués par un magicien pour remplir une tâche bien spécifique.

Personne ne connaît la véritable forme de cette créature. Dans le Plan Primaire, de même que dans le Plan Astral et le Plan Éthéré, elle ne peut être perçue que sous la forme d'une masse d'air vaguement trouble, comme on en voit parfois au niveau du sol par grande chaleur.

Les chasseurs invisibles comprennent le commun mais sont incapables de le parler. Ils peuvent uniquement s'exprimer dans leur singulier langage, qui fait penser aux coups de vents violents que génèrent les tempêtes.

Combat : Les chasseurs invisibles se battent en se servant de l'air qui les entoure comme d'une arme. Ils sont ainsi capables de créer un tourbillon qui apparaît soudainement et inflige 4d4 points de dégâts à leur cible. Une attaque de oe genre ne peut affecter qu'une seule créature à la fois, et cette dernière doit nécessairement se trouver dans le même plan que le chasseur.

Perpétuellement invisible, ce monstre impose un malus de -6 au jet de surprise des créatures qu'il décide d'attaquer. De la même manière, quiconque est incapable de voir l'invisible attaque le chasseur à -2. Si le

chasseur est totalement invisible dans le Plan Primaire, il est toutefois plus ou moins possible de discerner son contour dans les Plans Astral et Éthéré.

Les chasseurs invisibles ne peuvent être tués que dans le Plan Élémentaire de l'Air. Lorsqu'on les combat en un autre lieu, ils retournent automatiquement dans leur plan d'origine quand leur nombre de points de vie tombe en dessous de 0.

GRAND DOPPLEGANGER :

CLIMAT/TERRAIN : Tous

FRÉQUENCE : Très rare

ORGANISATION : Tribale

CYCLE D'ACTIVITÉ : Tous

RÉGIME ALIMENTAIRE : Omnivore

INTELLIGENCE : Haute (11-12)

TRÉSOR : E

ALIGNEMENT : Neutre

NOMBRE APPARAISSANT : 3-12

CLASSE D'ARMURE : 4

DÉPLACEMENT : 9

DÉS DE VIE : 15 (71 PV)

TACO : 5

NOMBRE D'ATTAQUES : 2

DÉGATS PAR ATTAQUE : 2x2d4 (griffes)

ATTAQUES SPÉCIALES : Surprise, *Hâte* à volonté, initiative au premier round.

DÉFENSES SPÉCIALES : Voir ci-dessous, immunisé aux sorts de niveaux 1-3.

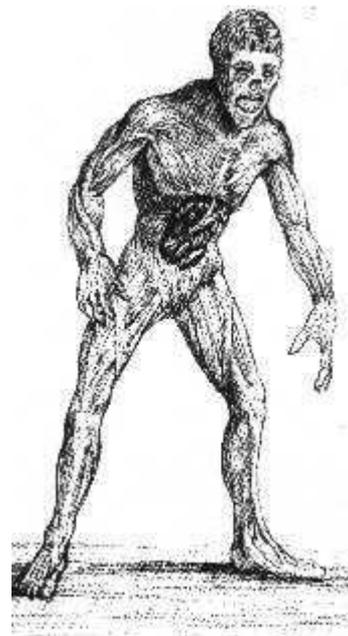
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Voir ci-dessous

TAILLE : M

MORAL : Elite (13)

POINTS D'EXPÉRIENCE : 7000

Le doppelganger est un maître du déguisement qui survit en prenant la forme des humains, des demi-humains ou encore des humanoïdes.



Les doppelgangers sont des bipèdes d'apparence humanoïde. Leur corps est couvert d'une peau grise et dénuée de poils, qui leur confère une classe d'armure naturelle égale à 5. Il est néanmoins rare qu'on les aperçoive sous leur véritable apparence.

Combat : Ce monstre est capable de prendre la forme de n'importe quelle créature humanoïde dont la taille est comprise entre 1,20 m et 2,40 m. Il se choisit une victime, recopie son apparence puis tente de la tuer pour prendre sa place.

Il possède la faculté d'ESP et imite sa proie avec 90 % de précision, allant même jusqu'à reproduire ses habits et son équipement. S'il ne parvient pas à prendre la place de sa victime, il attaque, espérant profiter de la confusion et du temps que ses ennemis mettront à le différencier de son "double". Il est immunisé contre les sorts de type charme et sommeil et effectue ses jets de sauvegarde comme un guerrier de niveau 10.

Les doppelgangers attaquent en groupe et agissent de concert pour que leur infiltration soit la plus réussie possible. Très intelligents, ils prennent généralement le temps de bien planifier leur assaut. S'ils repèrent des victimes potentielles, ils les suivent et guettent la meilleure opportunité possible. Ils peuvent ainsi attendre la tombée de la nuit, à moins qu'une de leurs cibles ne s'éloigne de ses compagnons ou qu'ils décident de les attaquer dans une auberge.

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

TACO : 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

DRAGON CHROMATIQUE, DRAGON BLANC :

CLIMAT/TERRAIN : Plaines, collines ou montagnes arctiques, souterrains

FRÉQUENCE : Rare

ORGANISATION : Solitaire ou clan

CYCLE D'ACTIVITÉ : Tous

RÉGIME ALIMENTAIRE : Spécial

INTELLIGENCE : Basse (5-7)

TRÉSOR : Spécial

ALIGNEMENT : Chaotique mauvais

NOMBRE APPARAISSANT : 1 (2-5)

CLASSE D'ARMURE : 1 (base)

DÉPLACEMENT : 12, vi 40 (C), cr 6, ng 12

DÉS DE VIE : 11 (base)

TACO : 9 (base)

NOMBRE D'ATTAQUES : 3 + spécial

DÉGATS PAR ATTAQUE : 1-6/1-6/2-16

ATTAQUES SPÉCIALES : Spécial

DÉFENSES SPÉCIALES : Variable

RÉSISTANCE À LA MAGIE : Variable

TAILLE : E (7,20 m de base)

MORAL : Champion (15-16)

POINTS D'EXPÉRIENCE : Variable



Les dragons blancs sont les plus petits et les plus faibles de tous les dragons maléfiques. Ces monstres sauvages et irréfléchis cèdent souvent à leurs impulsions animales ; ils agissent le plus souvent d'instinct et n'éprouvent aucun regret, pas plus qu'ils ne sont capables de prévoir à long terme. Mais malgré leur faible intelligence, ils restent tout aussi cupides et maléfiques que les autres dragons chromatiques.

Les écailles d'un dragon blanc nouveau-né sont tellement brillantes que l'on peut se voir dedans, et cela les rend virtuellement invisibles sur fond de neige. Ce brillant disparaît au fur et à mesure que le dragon vieillit, et des écailles bleu pâle et gris perle ont fait leur apparition au milieu du blanc lorsqu'il devient très vieux.

Les dragons blancs parlent leur propre langage ainsi que la langue commune à tous les dragons maléfiques, et 7% des nouveau-nés ont également la faculté de communiquer avec toutes les créatures intelligentes. Les chances de posséder cette faculté augmentent de 5 % à chaque nouvelle catégorie d'âge du dragon.

Combat : Quelle que soit la taille de son adversaire, la méthode d'attaque favorite du dragon blanc reste toujours la même : utiliser son souffle et ses facultés spéciales avant de finir le travail au corps à corps. Cette tactique fonctionne parfois à son détriment, car elle peut lui faire gâcher son souffle contre des créatures plutôt faibles et l'obliger par la suite à combattre au corps à corps un adversaire plus dangereux. Quand un dragon blanc poursuit une créature dans l'eau, comme un phoque ou un ours polaire, il l'affronte au contact et dans son élément.

Souffle/Facultés spéciales : le souffle du dragon blanc est un cône de givre long de 21 m et large de 1,50 m à son origine contre 7,50 m à son extrémité. Toute créature prise dans l'aire d'effet a droit à un jet de sauvegarde contre les souffles pour que les dégâts subis soient réduits de moitié. Un dragon blanc jette ses sorts et utilise ses pouvoirs magiques au 5ème niveau, plus son modificateur au combat.

Dès la naissance, les dragons blancs sont immunisés contre le froid. Ils gagnent les pouvoirs suivants au fil des années : Juvénile : marche sur la glace, qui permet au dragon de se déplacer sur la glace aussi aisément que s'il s'agissait de terre plate et non glissante. Âge mûr : rafale, 3 fois par jour. Très vieux : mur de brouillard, 3 fois par jour (génère de la neige ou de la grêle plutôt que de la pluie). Ver : brouillard givrant, 3 fois par jour. Ce pouvoir restreint la visibilité dans un rayon de 30 m autour du dragon et génère la formation de givre sur le sol et les objets ou créatures présents dans l'aire d'effet.

Age	Taille corps (m)	Taille queue (m)	CA	Souffle	Sorts mage/prêtre	RM	Type de trésor	PX
1	0,30-1,50	0,30-120	4	1d6+1	Aucun	Aucune	Aucun	3 000
2	1,50-4,20	1,20-3,60	3	2d6+2	Aucun	Aucune	Aucun	4 000
3	4,20-6,90	3,60-6,30	2	3d6+3	Aucun	Aucune	Aucun	6 000
4	6,90-9,60	6,30-8,40	1	4d6+4	Aucun	Aucune	E	6 030
5	9,60-12,30	8,40-10,80	0	5d6+5	Aucun	5%	E, O, S	10 000
6	12,30-15	10,80-13,50	-1	6d6+6	1	10%	E, O, S	11 000
7	15-17,70	13,50-16,20	-2	7d6+7	1	15%	E, O, S	13 000
8	17,70-20,40	16,20-18,60	-3	8d6+8	2	20%	E, O, S	14 000
9	20,40-23,10	18,60-21	-4	9d6+9	2	25%	E, O, Sx2	16 000
10	23,10-25,80	21-23,40	-5	10d6-10	3	30%	E, O, Sx2	17 000
11	25,80-28,50	23,40-25,50	-6	11d6+11	3	35%	E, O, Sx3	18 000
12	28,50-31,20	25,50-28,20	-7*	12d6+12	4	40%	E, O, Sx3	19 000

ELFE NOIR, Drow:

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 : 4 (10)

DÉPLACEMENT : 12

DÉS DE VIE : 2

TACO : 19

NOMBRE D'ATTAQUES :

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

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 capes 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 capes est très solide et résistant au feu, ce qui se traduit par un jet de sauvegarde à +6 contre cet élément. Capes 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. Il 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'encombrent 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 capes 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.

FANTÔME :

CLIMAT/TERRAIN : Tous

FRÉQUENCE : Très rare

ORGANISATION : Solitaire

CYCLE D'ACTIVITÉ : Nocturne

RÉGIME ALIMENTAIRE : Aucun

INTELLIGENCE : Supérieure (13-14)

TRÉSOR : E, S

ALIGNEMENT : Loyal mauvais

NOMBRE APPARAISSANT : 1

CLASSE D'ARMURE : 0 ou 8 (voir ci-dessous)

DÉPLACEMENT : 9

DÉS DE VIE : 10

TACO : 11

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DÉGATS PAR ATTAQUE : Vieillesse (10-40 ans)

ATTAQUES SPÉCIALES : Voir ci-dessous

DÉFENSES SPÉCIALES : Voir ci-dessous

RÉSISTANCE À LA MAGIE : Aucune

TAILLE : M (1,50 m à 1,80 m de haut)

MORAL : Spécial

POINTS D'EXPÉRIENCE : 7000

Le fantôme est l'esprit d'un humain qui était si maléfique de son vivant ou dont la mort s'est déroulée d'une manière si traumatisante qu'il est tombé sous le coup de la malédiction suprême : continuer d'exister en tant que mort-vivant. Le fantôme hante la nuit ou les endroits sombres. Il déteste la bonté et tout ce qui vit, et ne peut se retenir d'absorber l'énergie vitale de tous les êtres qu'il croise.

Combat : Les fantômes sont intangibles (éthérés) et donc, le plus souvent, uniquement rencontrés par les créatures se trouvant dans le même état, bien qu'ils puissent également être vus par les habitants du Plan Primaire. La puissance surnaturelle d'un fantôme est telle que tout humanoïde qui l'aperçoit vieillit de 10 ans et s'enfuit pendant 2-12 rounds à moins de réussir un jet de sauvegarde contre les sorts. Les prêtres sont immunisés contre cet effet à partir du niveau 6 et tous les humanoïdes de niveau 8 ou plus ajoutent +2 à leur jet de sauvegarde.

Toute créature se trouvant à moins de 60 m d'un fantôme peut se faire attaquer par le pouvoir de réceptacle magique du mort-vivant. Si la victime choisie par le fantôme résiste, ce dernier se matérialise partiellement pour attaquer au contact (auquel cas il a une CA 0). Sous cette forme, il ne peut être blessé que par les armes magiques ou en argent, ces dernières ne lui infligeant que des demi-dégâts. S'il touche son adversaire, il le fait instantanément vieillir de 10-40 ans (Id4x10). Il ne peut être attaqué par magie que

par les créatures se trouvant dans le Plan Éthéré. Tout humain ou demi-humain tué par un fantôme est vidé de toute son énergie vitale et ne peut d'aucune façon être ramené d'entre les morts.

Si le fantôme ne se matérialise pas, il n'est possible de le combattre qu'en allant l'affronter dans le Plan Éthéré (auquel cas il est CA 8).

Les fantômes peuvent être repoussés par un prêtre de niveau 7 ou plus. Sous leur forme semi-matérielle, ils sont également affectés par l'eau bénite.

FRELON GEANT :

NOMBRE APPARAISSANT : 1

CLASSE D'ARMURE : 2

DÉPLACEMENT : 6, vl 24 [E]

DÉS DE VIE : 5

TACO : 15

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DÉGATS PAR ATTAQUE : 1-4

MORAL : Moyen (8-10)

POINTS D'EXPÉRIENCE : 650



Le frelon géant est une créature solitaire.

Combat : Il se laisse tomber sur sa proie et l'enserme entre ses pattes, tandis que son aiguillon la frappe encore et encore. En cas de jet de sauvegarde raté, son venin inflige 5d6 points de dégâts supplémentaires et paralyse sa victime pendant 2-12 heures. Les frelons ne perdent pas leur aiguillon lorsqu'ils attaquent.

GEANTS DU FEU :

CLIMAT/TERRAIN : Tempéré, tropical ou subtropical/Tous

FRÉQUENCE : Rare

ORGANISATION : Tribale

CYCLE D'ACTIVITÉ : Tous

RÉGIME ALIMENTAIRE : Omnivore

INTELLIGENCE : De basse à moyenne (5-10)

TRÉSOR : E

ALIGNEMENT : Loyal mauvais

NOMBRE APPARAISSANT : 1-6

CLASSE D'ARMURE : -1 (5)

DÉPLACEMENT : 12 (15)

DÉS DE VIE : 15 + 2-5 pv

TACO : 5

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DÉGATS PAR ATTAQUE : 1-8 ou selon l'arme employée (2-20+10)

ATTAQUES SPÉCIALES : Jet de rochers (2-20)

DÉFENSES SPÉCIALES : Résistant au feu

RÉSISTANCE À LA MAGIE : Aucune

TAILLE : E (5,40 m de haut)

MORAL : Champion (15-16)

POINTS D'EXPÉRIENCE : 8.000



Les géants du feu sont des monstres brutaux et impitoyables, à la société fortement militarisée.

Ils sont grands, mais trapus, ce qui leur donne l'apparence de nains immenses. Un adulte de sexe masculin fait 5,40 m de haut et 3,60 m de tour de taille pour un poids moyen de près de 3,4 tonnes. Leur peau est

noire comme le charbon, leur cheveux rouges ou orange, et leur mâchoire prognathe s'orne de dents jaunies. Ils ont une espérance de vie de 350 ans.

Les géants du feu sont naturellement CA 5, mais leurs guerriers portent généralement une armure à bandes et un casque de métal rond, ce qui leur confère une CA -1. Ils transportent leurs possessions dans un grand sac, qui contient généralement 2-5 rochers de jet, leur trésor, un briquet et 3-12 objets courants. Tout ce qu'ils possèdent est sale, malodorant et plus ou moins cabossé, ce qui rend l'identification des objets de valeur pour le moins difficile.

Les géants du feu parlent la langue commune à tous les géants ainsi que leur propre langage.

Combat : Les géants du feu sont immunisés contre le feu et la chaleur non-magiques, ainsi que contre les souffles de dragon rouge. De plus, ils bénéficient d'une résistance innée au feu magique (-1 point de dégâts par dé). Les adultes peuvent projeter des rochers jusqu'à 200 m de distance (portée minimale : 3 m). Ces projectiles infligent 2d10 points de dégâts. Les géants du feu sont également capables (50 % de chances) d'attraper au vol des projectiles similaires que l'on aurait lancés sur eux. Ils combattent le plus souvent de manière disciplinée et se contentent de jeter leurs rochers jusqu'à ce qu'ils viennent à manquer de munitions ou jusqu'à ce que l'adversaire charge. Quand ils le peuvent, ils aiment bien tendre une embuscade à leurs ennemis à proximité d'un bassin de lave ou d'une source d'eau bouillante. Dans ce cas, ils utilisent leur environnement pour chauffer leurs projectiles, et ces derniers délivrent 1d6 points de dégâts supplémentaires à toutes les créatures qu'ils touchent.

Les guerriers ont un faible pour les épées à deux mains géantes. Les armes des géants du feu infligent le double des dégâts normaux, plus le bonus de Force de ces créatures (22, pour un bonus de +10). Un guerrier armé d'une épée à deux mains assène donc 2d10+10 points de dégâts par coup.

GOLEM DE CIRE :

CLIMAT/TERRAIN : Ravenloft

FRÉQUENCE : Très rare

ORGANISATION : Solitaire

CYCLE D'ACTIVITÉ : Tous

RÉGIME ALIMENTAIRE : Aucun

INTELLIGENCE : Moyenne (8-10)

TRÉSOR : Néant

ALIGNEMENT : Neutre

NOMBRE APPARAISSANT : 1-25

CLASSE D'ARMURE : 4

DÉPLACEMENT : 12

DÉS DE VIE : 8

ThACO : 13

NOMBRE D'ATTAQUES : &

DÉGATS PAR ATTAQUE : 2d6

ATTAQUES SPÉCIALES : Voir ci-dessous

DÉFENSES SPÉCIALES : Voir ci-dessous

RÉSISTANCE À LA MAGIE : Néant

TAILLE : M (1,5-1,8 m de haut)

MORAL : Intrépide (19-20)

POINTS D'EXPÉRIENCE : 5,000



Peut-être le type le plus redoutable de golem, ces créatures peuvent être fait pour ressembler exactement à une personne en particulier. Souvent, la similitude entre les deux est si grande que le golem peut prendre la place de la personne dans la société sans soulever le moindre soupçon.

En raison de l'extrême soin utilisés dans leur création, les golems de cire sont facilement confondus avec la personne pour laquelle ils ont été conçus de ressembler. Seul un examen en profondeur de la créature va révéler qu'il est pas ce qu'il semble être.

Les Golems de cire sont en mesure d'absorber les souvenirs de ceux à qui ils ressemblent et peuvent parler les langues connues par leur homologue vivant.

Combat: Les golems de cire ne sont généralement pas utilisés dans des situations de combat. Alors que d'autres automates pourrait être principalement conçu comme sentinelles ou gardes, ces créatures servent comme espions ou agents d'infiltration afin de supplanter les dirigeants locaux ou d'autres personnes importantes.

Lorsqu'il est obligé de combattre, un golem aura tendance à employer les armes pour lesquelles son homologue était compétent. La grande force de la créature lui donne un bonus de +4 sur tous les jets de dégâts. Si ces armes ne sont pas disponibles, il attaque avec ses poings, offrant une puissante volée de coups qui font 2d6 points de dégâts.

La capacité primaire du golem de cire est sa capacité à drainer la mémoire. Dès l'instant où elle est animée, la créature est instantanément au courant de l'emplacement de son modèle. Sa première tâche est toujours la recherche de cette personne et de la détruire. Chaque coup réussi porté par le golem sur son jumeau vivant oblige la victime à faire un jet de sauvegarde contre la mort magique. Si le jet est raté, l'attaque ne fait aucun dommage physique. Au lieu de cela, le golem vole un niveau d'expérience de la victime, afin d'acquérir pour lui-même tous les souvenirs et les capacités qui lui sont associés. Chaque coup supplémentaire répète ce processus jusqu'à ce que la cible soit complètement vidée de sa mémoire et de sa vitalité, laissant derrière lui un corps telle une coquille vide dans le coma. Une personne qui échappe à la créature avant de perdre la totalité de sa personnalité aura de vastes lacunes dans sa mémoire et doit faire chaque semaine un jet de sauvegarde contre la folie jusqu'à ce que le golem soit détruit.

Une fois que le golem a absorbé son esprit, il faut veiller à ce que le corps ne meurt pas. Si cela se produit, la force qui anime le simulacre est libéré et le golem se ramollit et fond, ne laissant derrière lui que d'une piscine de cire.

Le golem utilise les souvenirs et les pouvoirs volés pour assumer la place de la victime. Tous les objets de valeur (y compris les objets magiques) que la victime possédait sont récupéré par le golem pour l'aider dans sa mascarade.

Les Golems de cire ont les pouvoirs et les faiblesses communes à tous les golems de Ravenloft. Ils sont à l'abri des attaques électriques et basée sur le froid. Les feu magique fondent leurs capacités, les faisant courir et révélant en même temps ce qu'ils sont.

GORGONNE:

CLIMAT/TERRAIN : Tempéré ou tropical/Contrées sauvages ou souterrains

FRÉQUENCE : Rare

ORGANISATION : Groupe

CYCLE D'ACTIVITÉ : Diurne

RÉGIME ALIMENTAIRE : Carnivore

INTELLIGENCE : Animale (1)

TRÉSOR : E

ALIGNEMENT : Neutre

NOMBRE APPARAISSANT : 1-4

CLASSE D'ARMURE : 2

DÉPLACEMENT : 12

DÉS DE VIE : 8

TACO : 13

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DÉGATS PAR ATTAQUE : 2-12

ATTAQUES SPÉCIALES : Voir ci-dessous

DÉFENSES SPÉCIALES : Aucune

RÉSISTANCE À LA MAGIE : Aucune

TAILLE : G (2m40 au garrot)



MORAL : Moyen

POINTS D'EXPÉRIENCE : 1.400

La gorgonne est un monstre ressemblant à un énorme taureau qui vit dans les cavernes les plus lugubres qui soient ou au beau milieu des étendues sauvages. Très agressive, elle attaque généralement toutes les créatures qui croisent sa route.

De couleur noire, les gorgonnes ont un épiderme constitué d'épaisses plaques de métal. Leur souffle est une vapeur toxique qui s'échappe sans cesse de leurs naseaux. Elles peuvent, s'il le faut, se déplacer sur leurs seules pattes arrière mais préfèrent généralement rester à quatre pattes. Malgré leur taille imposante, elles sont capables de se mouvoir à une allure incroyable dans la plus dense forêt qui soit car elles ignorent tout simplement les buissons (qu'elles écrasent) et les petits arbres (qu'elles déracinent sur leur passage). Elles ne parlent pas mais savent exprimer leur colère à l'aide d'un puissant rugissement lorsqu'elles rencontrent d'autres créatures.

Combat : La gorgonne peut se servir de son souffle 4 fois par jour. Ce mode d'attaque, qui est celui qu'elle préfère, prend la forme d'un cône long de 20 m et faisant 1,50 m de large à sa base, contre 6 m à son extrémité. Toutes les créatures prises dans l'aire d'effet doivent réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification sous peine de se transformer instantanément en statues. La perception de ces monstres porte jusque dans le Plan Astral et le Plan Éthéré, et il en va de même de leur souffle.

Si nécessaire (autrement dit, lorsque leur souffle ne suffit pas à leur assurer la victoire), elles sont également capables de délivrer de terribles coups de cornes. Elles se battent avec une férocité sans borne, et avec elles, le combat ne peut cesser que faute de participants.

MEDUSES :

CLIMAT/TERRAIN :

FRÉQUENCE :

ORGANISATION :

CYCLE D'ACTIVITÉ :

RÉGIME ALIMENTAIRE :

INTELLIGENCE :

TRÉSOR :

ALIGNEMENT :

NOMBRE APPARAISSANT :

CLASSE D'ARMURE :

DÉPLACEMENT :

DÉS DE VIE :

TACO :

NOMBRE D'ATTAQUES :

DÉGATS PAR ATTAQUE :

ATTAQUES SPÉCIALES :

DÉFENSES SPÉCIALES :

RÉSISTANCE À LA MAGIE :

TAILLE :

MORAL :

POINTS D'EXPÉRIENCE :

Méduse

Tous

Rare

Solitaire

Tous

Omnivore

Haute (11-12)

P,Qx10,X,Y

Loyal mauvais

1-3

5

9

6

15

1

1-4

Regard pétrifiant, poison

Aucune

Aucune

M (1m80 à 2m10 de haut)

Elite (13-14)

2.000

Grande méduse

Tous

Rare

Solitaire

Tous

Omnivore

Haute (11-12)

P,Qx10,X,Y

Loyal mauvais

1-3

3

12

8

13

1+arme

1-4/arme

Regard pétrifiant, poison

Sang venimeux

20%

G (3 à 6 m de long)

Élite (13-14)

4.000



Les méduses sont des humanoïdes de sexe féminin, dont la chevelure est un nid de serpents. Ces abominables créatures peuvent transformer en pierre quiconque les regarde dans les yeux.

La plupart ont la peau très pâle et un physique irréprochable. Elles font entre 1,50 m et 1,80 m, les serpents qui leur servent de cheveux rajoutant une bonne trentaine de centimètres à leur taille totale. Au-delà de 10 m de distance, on les prend aisément pour des humaines normales. Mais leurs yeux rouges sont clairement visibles à moins de 10 m et leur véritable nature devient manifeste à moins de 6 m : leur visage

est proprement hideux, surtout si elles sont dans un grand état d'excitation (auquel cas leurs serpents se cessent de s'agiter en tous sens).

Elles portent des vêtements humains, le plus souvent une robe ample. Il est rare qu'elles revêtent une armure et porter un casque leur est presque impossible. Elles sont parfois aimées d'un couteau, d'une dague ou d'un aie court. Elles parlent le commun et leur propre langage.

Combat : La méduse tente de s'approcher de sa victime avant de révéler sa véritable nature. Elle met en valeur ses courbes attirantes pour attirer les individus de sexe masculin tout en restant dans l'ombre. Lorsque sa proie s'approche à moins de 10 m d'elle, elle frappe en tentant de croiser son regard. Toute créature distante de moins de 10 m doit réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification sous peine d'être transformée en statue. Si l'adversaire de la méduse détourne le regard, le monstre lui saute dessus pour que ses serpents puissent attaquer. La portée d'une telle attaque est extrêmement réduite (une trentaine de centimètres environ), mais la victime touchée doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou mourir.

La méduse est capable de voir les créatures se trouvant dans les Plans Astral et Éthéré, où son regard pétrifiant les affecte également. Pire encore, il reste dangereux même après que le monstre a été tué. Toutefois, les créatures regardant la tête d'une méduse fraîchement tuée bénéficient d'un bonus de +1 à leur jet de sauvegarde contre la pétrification, et ce bonus augmente de +1 pour chaque jour écoulé depuis la mort du monstre.

Si la méduse est incapable d'employer ses tactiques favorites, elle peut en être réduite à utiliser un couteau ou un arc court.

MINOTAURES

CLIMAT/TERRAIN : Labyrinthes des régions tempérées ou sub- tropicales

FRÉQUENCE : Rare

ORGANISATION : Clan

CYCLE D'ACTIVITÉ : Nocturne

RÉGIME ALIMENTAIRE : Carnivore (mangeur d'hommes)

INTELLIGENCE : Faible (5-7)

TRÉSOR : [C]

ALIGNEMENT : Chaotique mauvais

NOMBRE APPARAISSANT : 1-8

CLASSE D'ARMURE : 6

DÉPLACEMENT : 12

DÉS DE VIE : 6+3

TACO : 13

NOMBRE D'ATTAQUES : 2

DÉGATS PAR ATTAQUE : 2-8 ou 1-4/selon l'arme employée

ATTAQUES SPÉCIALES : Charge

DÉFENSES SPÉCIALES : +2 au jet de surprise

RÉSISTANCE À LA MAGIE : Aucune

TAILLE : G (2,25 m de haut)

MORAL : Élite (13) (spécial)

POINTS D'EXPÉRIENCE : 1.400, Ancien : 3.000

Très impressionnants, ces monstres font nettement plus de 2 m de haut et sont très larges d'épaules. Leur tête est celle d'un taureau et leur corps celui d'un humain de sexe masculin. Leur poil est brun ou noir, tandis que leur peau peut présenter toutes les variations de ton que l'on trouve chez les humains. Leur tenue est toujours réduite au minimum et se limite souvent à un pagne.

Combat : Les minotaures sont très musclés (18 en Force). Contre les adversaires de taille humaine ou plus (1,80 m minimum), ils sont capables de se battre en délivrant de violents coups de cornes (2d4 points de dégâts). Contre un ennemi plus petit, ils ne peuvent que mordre, ce qui n'inflige que 1d4 points de dégâts.

Lorsqu'ils se trouvent à plus de 10 m de leur proie, ils ont la possibilité de baisser la tête et de charger, ce qui leur permet de doubler les dégâts infligés par leur coup de cornes (mais à nouveau, la cible doit faire au moins 1,80 m de haut). Leur seconde attaque est généralement délivrée par une arme, le plus souvent un fléau d'armes ou une énorme hache (considérez qu'il s'agit d'une hallebarde), et elle bénéficie de leur bonus aux dégâts (+2). Les minotaures ne sont pas particulièrement intelligents, mais ils sont extrêmement rusés et bénéficient de sens très affûtés. Ils disposent ainsi d'un bonus de +2 à leurs jets de surprise, y voient dans le noir (infravision) et peuvent pister leur proie à l'odorat tel un rôdeur (50 % de chances d'y parvenir). Ils se mettent toujours en chasse d'une odeur qui ne leur est pas familière. Ces monstres sont immunisés contre le sort labyrinthe. Ils attaquent n'importe quel intrus sans la moindre crainte et ne se replient que s'ils se rendent compte qu'ils n'ont aucune chance de l'emporter. Os bénéficient d'un bonus de -3 à tous leurs jets de moral en situation de combat.

TYRANNOEIL

CLIMAT/TERRAIN : Tous (isolé)

FRÉQUENCE : Très rare

ORGANISATION : Solitaire

CYCLE D'ACTIVITÉ : Tous

RÉGIME ALIMENTAIRE : Aucun

INTELLIGENCE : Spécial

TRÉSOR : L, S, T

ALIGNEMENT : Loyal mauvais

NOMBRE APPARAISSANT : 1

CLASSE D'ARMURE : 0/2/7

DÉPLACEMENT : Vol 3 [B]

DÉS DE VIE : 45-75 pv

ThAC0 : suivant le nombre de point de vie, 45-49 pv : 11 ; 50-59 pv : 9 ;

60-69 pv : 7 ; 70-75 pv : 5

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DÉGATS PAR ATTAQUE : 2-8

ATTAQUES SPÉCIALES : Magie

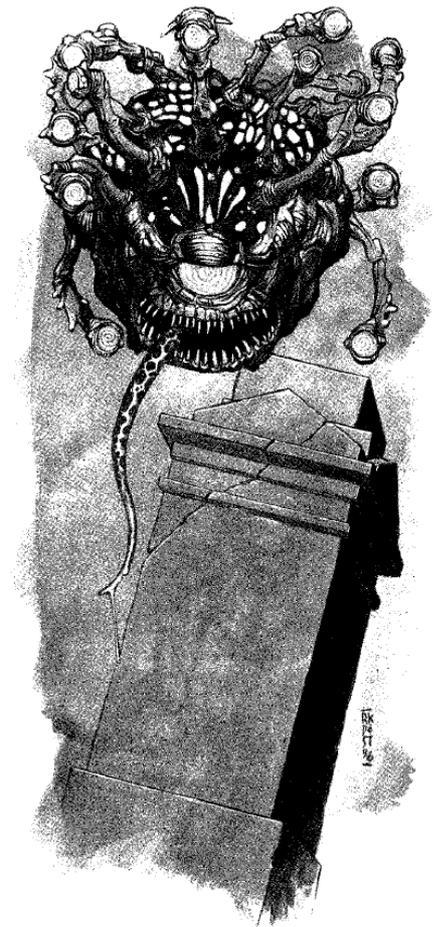
DÉFENSES SPÉCIALES : Rayon antimagique

RÉSISTANCE À LA MAGIE : Aucune

TAILLE : G (1,20 à 1,80 m de diamètre)

MORAL : Fanatique (18)

POINTS D'EXPÉRIENCE : 14.000



Le tyrannoeil est un monstre cauchemardesque. Cette créature, à qui l'on donne également parfois le nom de scrutateur ou de globe aux mille yeux, est une grosse sphère dotée d'un œil central et d'une gueule pleine de dents acérées. Dix autres yeux, plus petits, sont disposés à l'extrémité de pédoncules poussant sur la partie supérieure du corps du monstre. Les aventuriers savent qu'il s'agit là d'un adversaire extrêmement redoutable.

Mais d'autres créatures apparentées au tyrannoeil sont tout aussi dangereuses que ce dernier. Certaines ont un réel lien de parenté avec lui, d'autres sont totalement distinctes, et il y a même un mort-vivant dans le lot. Tous ces monstres ont toutefois certains points communs avec le tyrannoeil "traditionnel", en particulier les pouvoirs magiques que leurs yeux leur permettent d'invoquer. Les plus surprenants d'entre eux ont reçu l'appellation d'abominations.

Le corps sphérique du tyrannoeil et de ses semblables se déplace lentement et uniquement par lévitation.

Toutes ces créatures sont généralement solitaires, mais certaines rumeurs laissent entendre qu'il en existerait d'importantes communautés dans les entrailles de la terre ou dans le vide sidéral. Ces groupes seraient gouvernés par des reines-mères.

Chaque espèce de tyrannœils parle son propre langage mais peut également comprendre la langue de tous ses "parents". De plus, ces créatures parlent souvent la langue commune à toutes les créatures d'alignement loyal mauvais.

Combat : La classe d'armure du tyrannœil n'est pas uniforme. Lorsque quelqu'un s'attaque à un tel monstre, il faut déterminer où l'attaque porte avant même de lancer le dé (car le même coup pourrait rater une partie plus protégée et en toucher une autre qui l'est moins) :

1d100	Localisation	CA
01-75	Corps	0
76-85	Œil central	7
86-95	Pédoncule	2
96-00	Petit œil	7

Tous les yeux de cette créature possèdent un pouvoir magique différent. Voici quels sont généralement ceux des petits yeux :

1. Charme-personnes (comme le sort du même nom)
2. Charme-monstres (comme le sort du même nom)
3. Sommeil (comme le sort, mais contre une seule cible)
4. Télékinésie (125 kg)
5. Transmutation de la chair en pierre (comme le sort, portée 30 m)
6. Désintégration (portée 20 m)
7. Terreur (comme la baguette du même nom)
8. Lenteur (comme le sort, mais contre une seule cible)
9. Blessures sérieuses (portée 50 m)
10. Rayon de la mort (comme un sort de mort, mais contre une seule cible, portée 40 m)

L'œil central génère, quant à lui, un rayon antimagique d'une portée de 140 m et couvrant un angle de 90° en face de la créature. Aucune magie ne fonctionne dans cette zone (ce qui comprend les effets des autres yeux) ; de même, tout sort y pénétrant cesse aussitôt de faire effet.

Un tyrannœil peut faire appel aux pouvoirs de ses yeux à volonté. La plupart du temps, il ne peut utiliser que 1-4 de ses yeux secondaires si ses adversaires restent groupés dans un angle de 90° devant lui, 1-6 pour un angle de 180°, 1-8 pour 270° et 10 si on l'agresse de tous les côtés à la fois. L'œil central ne peut être utilisé que vers l'avant du tyrannœil. Si ce dernier est attaqué par au-dessus, il peut faire appel à la totalité de ses yeux pédonculés.

Il peut résister à la destruction de tous ses yeux secondaires, chaque œil/pédoncule ayant 5-12 pv (1d8+4). Les dégâts infligés à ces yeux n'affectent en rien son total de points de vie, qui se décompose de la manière suivante : les 2/3 du total sont les pv du corps proprement dit, et ils représentent donc le maximum de points de dégâts que la créature peut subir avant de périr. Quant au 1/3 restant, il s'agit des pv de l'œil central ; si ce dernier est détruit, le rayon antimagique cesse de fonctionner. Un tyrannœil ayant 45 points de vie a donc 30 pv dans son corps et 15 dans son œil central, tandis qu'un autre ayant 75 pv voit son total réparti de la manière suivante : 50 (corps)/25 (œil). De plus, tous deux ont dix yeux pédonculés dotés chacun de 5-12 pv (les dégâts infligés à ces derniers n'affectent en rien l'œil central ou le corps proprement dit). Une fois le corps du monstre tué, les yeux meurent avec lui.

L'œil central est incapable de se régénérer ; par contre, les yeux secondaires détruits repoussent au rythme d'un par semaine.

Les petits yeux d'un scrutateur peuvent être utilisés pour concocter des potions de lévitation, ce qui explique qu'ils peuvent être vendus pour un prix unitaire de 50 pièces d'or. -vivants totalement inopérants contre eux. Un sort spécial doit être conçu pour contrôler un tyramort.

Jets de sauvegarde : La plupart des créatures apparentées aux tyrannœils effectuent leurs jets de sauvegarde en fonction de leurs dés de vie. Le baiser de la mort les joue, lui, comme un guerrier de niveau 10. Quant aux tyrannœils normaux et aux tyramorts, ils suivent la table suivante :

Points de vie	Jet de sauvegarde
45-49	Guerrier de niveau 10
50-59	Guerrier de niveau 12
60-69	Guerrier de niveau 14
70-75	Guerrier de niveau 16

VAMPYRE :

CLIMAT/TERRAIN : Urbain

FRÉQUENCE : Très rare

ORGANISATION : Groupe

CYCLE D'ACTIVITÉ : Nuit

RÉGIME ALIMENTAIRE : Sang

INTELLIGENCE : Exceptionnelle 15-16

TRÉSOR : F

ALIGNEMENT : Chaotique Mauvais

NOMBRE APPARAISSANT : 3-12

CLASSE D'ARMURE : 4

DÉPLACEMENT : 12

DÉS DE VIE : 8+3

ThACO : 11

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DÉGATS PAR ATTAQUE : 1d4/1d4 (Griffes)/1d6 (Morsure)

ATTAQUES SPÉCIALES : Charme (toxine dans la salive)

DÉFENSES SPÉCIALES : Charme (toxine dans la salive)

RÉSISTANCE À LA MAGIE : Aucune

TAILLE : Moyenne

MORAL : 11-12

POINTS D'EXPÉRIENCE : 2000



Ils ressemblent à des humains ou à des demi-elfes d'une beauté exceptionnelle, ils parlent le commun et 1d4 autres langues, ils attaques les personnes impuissantes et surprennent leurs victimes en attirant ceux de sexes opposés dans leur antre contre des promesses de romance et de sexe.

Combat : ils attaquent avec leurs griffes x 2 et par morsure dans cet ordre, si touché, jet de sauvegarde contre le poison (-1 de pénalité pour chaque 2 points de dégâts du à la morsure) ou charme et la personne charmé n'attaquera plus ce vampire.

ils vivent dans des maisons normales, ceux qui vivent en groupe sont des mâles, des femelles et des enfants ; quelques uns ont un travaille pour protéger leur secret.

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.

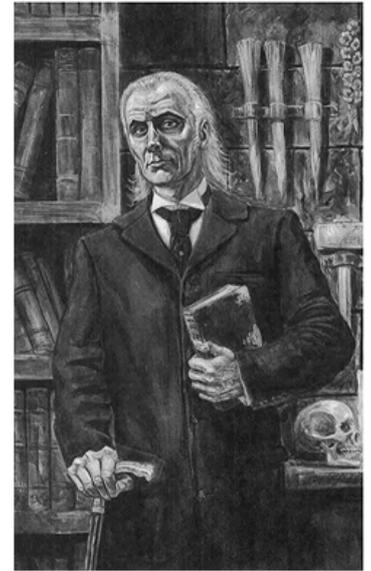
Heureusement, il n'a pas été confronté à cette décision fatale jusqu'à aujourd'hui

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/d2samorcer des pièges	65%
Mouvements silencieux	10%
Se cacher dans l'ombre	05%
Détecter des bruits	15%
Grimper	60%
Lire des langues inconnues	70%

VORLOG

CLIMAT/TERRAIN : Tous

FRÉQUENCE : Très rare

ORGANISATION : Solitaire

CYCLE D'ACTIVITÉ : Nuit

RÉGIME ALIMENTAIRE : Spécial

INTELLIGENCE : Exceptionnelle 13-14

TRÉSOR : C

ALIGNEMENT : Chaotique Mauvais

NOMBRE APPARAISSANT : 1

CLASSE D'ARMURE : 3

DÉPLACEMENT : 12

DÉS DE VIE : 6

ThACO : 15

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DÉGATS PAR ATTAQUE : 1d6+4 (Griffes) ou 1d6+4 (Morsure)

ATTAQUES SPÉCIALES : Charme, Absorption de Sagesse (cf. ci-dessous)

DÉFENSES SPÉCIALES : arme +1 pour le toucher; immunisé au poison, sommeil, charme, et sorts de paralysie; régénération.

RÉSISTANCE Á LA MAGIE : Aucune

TAILLE : Moyenne

MORAL : 11

POINTS D'EXPÉRIENCE : 3000

Un des moments du vampire les plus vulnérables est lorsque la créature maléfique tente de compléter son sombre baiser, sa liaison avec un nouveau compagnon vampire, la création d'un ou d'une « mariée » vampirique. Comme il est précisé par le docteur Rudolph Van Richten dans son grand traité sur les vampires, le processus de création d'un(e) marié(e) vampire est assez élaborée, impliquant une grande dépense de passion et de sang de la part du monstre. Pendant environ une heure après l'acte, le monstre a déversé toute son énergie dans son ancien compagnon, le vampire est impuissant à côté du corps de la transformation du ou de la mariée. Si le vampire est tué au cours de cette période, la victime ne termine pas sa transformation, mais devient une créature pris entre le monde des vivants et celui des morts - une erreur connue pour être un vorlog.

Physiquement le vorlog ne semble pas différent d'un humain normal, sauf pour les petits crocs visibles quand le monstre parle. Un vorlog a la peau pâle et porte une expression de douleur terrible et de nostalgie sur son visage toujours blême. Bien que le vorlog jette une ombre (contrairement à un vrai vampire), le monstre peut être reconnue par un observateur attentif qui note que la créature apparaît translucides dans les miroirs et ne fait aucun bruit quand il se déplace.

Les Vorlogs parlent les langues qu'ils connaissaient dans la vie. Ceux qui ont existé pendant une longue période peuvent aussi avoir acquis d'autres langues.

Combat: Les Vorlogs ont la même force physique brute que leurs créateurs vampiriques. Un vorlog bénéficie d'un score de Force de 18/76 et reçoit un bonus de +2 sur ses jets d'attaque et quatre sur ses jets de dégâts. Les coups d'un vorlog infligent 1d6 + 4 points de dégâts aux adversaires.

Le vorlog gagne également la possibilité d'utiliser charme personne, bien que le charme d'un vorlog provoque inévitablement à ses victimes la sensation de quelque chose plus proche de la pitié et de la sympathie. Sinon, la capacité est identique au sort de magicien de 1er niveau du même nom. Le vorlog peut charmer à volonté, et emploie souvent ce pouvoir pour convaincre ses victimes de visiter sa tanière.

Bien qu'il soit incapable de drainer l'Energie (expérience) des niveaux, le vorlog puise dans les énergies spirituelles de sa victime. Chaque fois qu'un vorlog frappe un personnage, la victime doit faire un jet de sauvegarde contre les sorts. Un échec indique que le personnage perd 2 points de la Sagesse. Cette perte est temporaire, et la victime va récupérer les points de Sagesse au taux de 1 point par heure. Les Personnages dont le score de Sagesse tombe en dessous de 3 devient si étourdis qu'ils perçoivent le vorlog comme un puissant protecteur. Ces personnages ne désirent rien de plus que de se reposer dans le sanctuaire supposé de l'étreinte du vorlog.

Le vorlog n'est pas réellement une créature morts-vivantes, ni vraiment vivante. Ainsi, ni les sorts qui détectent les morts-vivants, ni les sorts qui détectent la vie ne vont sentir le vorlog. Le vorlog ne peut être repoussé par un clerc. Cependant, comme avec un véritable vampire, le vorlog n'est pas affecté par le poison, le sommeil, ou un sorts d'immobilisation. En outre, le vorlog est à l'abri des armes normales, blessé seulement par des armes +1 ou un plus grand enchantement.

Les Vorlogs sont capables de régénération. Bien que cette capacité soit beaucoup moins puissante que celle d'un vampire, c'est une défense utile. Au repos, ils se régénèrent au taux de 1 point de vie par heure. Cependant, au contact d'une victime charmé (voir ci-dessous), les vorlogs régénèrent beaucoup plus rapidement, au taux de 1 point par round de mêlée.

Si un vorlog est réduit à 0 points de vie, il émet un cri lugubre et se liquéfie dans en une piscine de ses propres larmes. Le vorlog tente alors de fuir le lieu et de revenir à sa tanière pour récupérer. Dans cette forme liquide, le vorlog peut grimper les murs et s'infiltrer à travers les fissures, peu importe leur taille. Le vorlog ne peut pas assumer cette forme à volonté.

Après huit heures de repos, le vorlog assume de nouveau une forme humaine. Contrairement à un vampire, le vorlog est capable de récupérer dans tout sombre refuge, mais il préfère la sécurité de son propre repaire.

Un vorlog peut, à volonté, toucher les esprits de tous les animaux à moins de 18 mètres. L'esprit du vorlog est rempli d'une telle angoisse intense et de perdition que ce contact mentale entraîne les animaux dans des rages berserk. Les animaux affectés soit tentent de fuir le vorlog (50%), soit attaquent violemment la créature la plus proche (50%).

L'ail et l'eau bénite n'ont aucun effet sur un vorlog. Un vorlog n'approchera pas un personnage présentant un symbole sacré loyal bon de courage et de conviction. Bien qu'il est une créature nocturne, un vorlog n'est pas détruit par les rayons du soleil. Toutefois, La lumière du soleil lui cause une douleur intense, et le vorlog souffre 1d6 points de dégâts par round d'exposition directe. Si réduit à 0 points de vie par ce contact, le vorlog s'effondre immédiatement dans une piscine de larmes et cherche un abri contre les rayons du soleil. Si il est incapable de le faire, la créature se déshydrate rapidement et meurt en quelques 1d4 heures.

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.

Avantages	Inconvénients
+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
<i>Contamination</i> 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
<i>Détection de l'invisibilité</i> 1/jour	Ailes de cuir atrophiées
<i>Détection de la magie</i> 1/jour	Doit boire du sang 1/jour
<i>Communication avec les morts-vivants</i> 1/jour	Doit abîmer quelque chose 1/jour
<i>Altération des feux naturels</i> 1/jour	Voix complètement inhumaine
<i>Mains brûlantes</i> 1/jour	Aveuglé par la lumière du jour
<i>Charme-personnes</i> 1/jour	Doit manger des pierres 1/jour
<i>Toucher glacial</i> 1/jour	Doit manger de la poussière 1/jour
<i>Feuille morte</i> 1/jour	
<i>Hypnotisme</i> 1/jour	
<i>Poigne électrique</i> 1/jour	
<i>Pattes d'araignée</i> 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
<i>Rayon débilisant</i> lancé par les yeux 3/jour
Toucher qui donne <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 km²). 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 :

Huile éthérée

Cette potion est en réalité une huile légère qui s'applique sur les vêtements et la peau exposée d'un individu et rend celui-ci éthéré — c'est-à-dire capable de passer à travers les objets solides ou d'un plan à un autre, mais incapable de toucher des objets non éthérés.

L'huile prend effet 3 rounds après son application, et dure 4 +1d4 tours - à moins qu'on ne Côte à l'aide d'une solution légèrement acide avant la fin de ce laps de temps. Elle peut être appliquée sur des objets ou sur des créatures. Une potion suffit pour oindre un humain normal et son équipement (deux ou trois armes, vêtements, armure, bouclier et autres). Les individus éthérés sont invisibles.

Élixir de jouvence

Absorber ce rare et puissant élixir permet d'inverser le processus de vieillissement. Si le consommateur avale la totalité de la potion, il perd immédiatement 1d4 +1 années. S'il en avale juste une gorgée, il ne rajeunit que de 1d3 ans, et le reste du liquide perd immédiatement toute son efficacité.

Anneau de commande des élémentaux

Les quatre types d'anneaux de commande des élémentaux sont très puissants. Chacun d'eux ressemble à un anneau ordinaire, mais possède certains pouvoirs qui lui sont propres en plus des capacités communes suivantes :

Les élémentaux du plan auquel l'anneau est accordé ne peuvent ni attaquer ni s'approcher à moins de 1,5 mètre du porteur. Si ce dernier le désire, il peut renoncer à cette protection pour tenter de charmer un élémental (lequel a droit à un jet de sauvegarde avec une pénalité de -2). Par contre, s'il échoue, il perd tous les bénéfices de l'anneau contre cet élémental donné, et ne peut plus utiliser que les pouvoirs secondaires décrits ci-dessous.

Les créatures (autres qu'élémentaux) originaires du plan auquel l'anneau est accordé attaquent avec une pénalité de -1 sur leurs jets et sur chacun de leurs dés de dégâts. De plus, le porteur effectue tous ses jets de sauvegarde contre leurs attaques avec un bonus de +2, tous ses jets d'attaque contre elles avec un bonus de +4, et tous ses jets de dégâts avec un bonus de +6 (au total - pas par dé -, et en plus de tous les autres bonus ou ajustements éventuellement applicables). Toute arme utilisée par le porteur peut blesser les élémentaux ou créatures élémentaires, même si elle n'est pas magique.

Le porteur de l'anneau est capable de converser avec les élémentaux ou créatures élémentaires du plan auquel l'anneau est accordé. Ces derniers lui montrent du respect s'ils sont de même alignement que lui, de la crainte s'ils sont d'alignement opposé mais que le porteur est puissant, et de la haine s'ils sont d'alignement opposé et que le porteur est faible.

Le porteur de l'anneau subit les pénalités aux jets de sauvegarde suivantes :

- Air -2 contre le feu
- Terre -2 contre la pétrification
- Feu -2 contre l'eau ou le froid
- Eau -2 contre la foudre et l'électricité
-

Le porteur ne peut utiliser qu'un seul des pouvoirs de son anneau à la fois.

En plus des pouvoirs décrits ci-dessus, l'anneau confère à son porteur les capacités suivantes :

- Mains brûlantes (une fois par tour)
- Pyrotechnie (deux fois par jour)
- Mur de feu (une fois par jour)
- Colonne de feu (deux fois par semaine)

Broche mortelle

Ce petit bijou ressemble à n'importe laquelle des amulettes ou des broches bénéfiques. Mais si quelqu'un le tient dans sa main pendant plus d'un round, ou le place pendant plus d'un tour dans un récipient souple (sac à dos, par exemple) se trouvant à moins de 30 centimètres d'un corps chaud et vivant, il se transforme en un énorme scarabée. L'horrible créature déchire le cuir ou le tissu qui la sépare de la chair de sa victime, s'enfonce dans cette dernière et atteint son cœur en l'espace d'un seul round, provoquant immédiatement sa mort. Puis elle reprend sa forme de broche (placer la broche dans un récipient de bois dur, de céramique, d'os, d'ivoire ou de métal l'empêche de se transformer). Résistance au feu

L'anneau semble être un anneau de résistance au feu jusqu'à ce qu'une certaine condition définie par le MD soit remplie.

Sceptre de Puissance Altière

Ce sceptre possède des pouvoirs semblables à des sorts, mais peut également être utilisé comme arme magique. En outre, il possède plusieurs usages plus ordinaires. Il est métallique et plus épais que la plupart des autres sceptres. L'une de ses extrémités est surmontée d'une boule ornée de protubérances, et son manche s'orne de divers boutons. Il pèse 5 kilos ; son porteur doit donc posséder un score de Force de 16 ou plus pour le manier correctement (pénalité au toucher de -1 par point de Force en dessous de 16).

Les pouvoirs magiques du sceptre sont les suivants :

- Paralysie au toucher, si le porteur l'ordonne (jet de sauvegarde autorisé)
- Terreur sur tous les ennemis du porteur qui voient le sceptre, si le porteur le désire (portée maximale : 1,8 mètre ; jet de sauvegarde autorisé)
- Absorption de 2d4 points de vie sur tout adversaire touché (sur un jet d'attaque réussi en mêlée) ; le porteur récupère ces points de vie et les ajoute à son total actuel, à concurrence de son total maximal.

L'utilisation de chacune de ces fonctions consomme une charge.

Si le porteur utilise son sceptre comme une arme magique, il ne consomme aucune charge. Le sceptre peut être utilisé comme l'une des armes suivantes :

- Masse+2
- Langue de feu +1 lorsque le porteur appuie sur le bouton n° 1. Une lame jaillit de la boule, qui devient la garde de l'épée. L'arme rétrécit jusqu'à atteindre une taille de 0,9 mètre environ.
- Hache de bataille +4 lorsque le porteur appuie sur le bouton n° 2. Là encore, une lame jaillit de la boule ; l'arme s'agrandit jusqu'à atteindre 1,20 mètre environ.
- Épieu +3 lorsque le porteur appuie sur le bouton n° 3. La lame ciépée jaillit de la boule, et la poignée peut s'allonger jusqu'à 3,6 mètres maximum, soit une longueur totale de 1,8 à 4,5 mètres. Lorsqu'il mesure 4,5 mètres, le sceptre peut être utilisé comme lance

Les utilisations normales du sceptre ne consomment pas de charge non plus. Elles sont les suivantes :

- Échelle. Lorsque le porteur appuie sur le bouton n° 4, une pointe capable de se planter dans du granit jaillit de la boule, tandis que l'autre extrémité du sceptre se transforme en trois crochets acérés. Ces excroissances permettent d'assurer la stabilité du sceptre, qui s'allonge de 1,5 à 15 mètres en l'espace d'un round (il arrête de grandir dès que le porteur presse à nouveau sur le bouton n° 4). Des barreaux horizontaux de 8 centimètres de long jaillissent alternativement de chaque côté, à 30 centimètres d'intervalle. Le sceptre peut supporter jusqu'à un poids de 2 tonnes. Il se rétracte lorsque le porteur appuie sur le bouton n° 5.
- Cette fonction d'échelle peut également être utilisée pour enfoncer des portes. Le porteur doit planter la base du sceptre à 9 mètres maximum du battant à enfoncer. La force exercée est égale à celle d'un géant des tempêtes. Lorsque le porteur appuie sur le bouton n° 6, le sceptre indique le nord

magnétique, et lui fait connaître la distance approximative entre le sol et l'endroit où il se trouve (au-dessus ou au-dessous).

Ce sceptre ne peut pas être rechargé. Lorsque toutes ses charges ont été dépensées, ses pouvoirs similaires à des sorts disparaissent. Il ne peut plus servir que de masse +2, à l'exclusion de toute autre arme magique. Par contre, ses fonctions ordinaires restent valables.

Bâton de puissance

Le bâton de puissance est un objet magique redoutable possédant des capacités à la fois offensives et défensives.

Les pouvoirs ci-dessous consomment une charge chacun :

- Cône de froid ou boule de feu
- Lévitiation
- Lumière éternelle
- Projectile magique ou éclair
- Rayon débilant

Les pouvoirs suivants consomment deux charges chacun :

- Bouclier, rayon de 1,5 mètre
- Globe d'invulnérabilité
- Paralyse, rayon partant de l'extrémité du bâton et se déployant sous forme de cône de 12 mètres de long et de 6 mètres de large à son extrémité la plus lointaine.

Le MD peut également assigner des pouvoirs alternatifs au bâton, en les déterminant aléatoirement.

Le porteur d'un bâton de puissance bénéficie d'un bonus de -2 à la CA et de +2 aux jets de sauvegarde. Il peut utiliser le bâton pour frapper ses adversaires comme avec une arme magique +2 infligeant 1d6 +2 points de dégâts. S'il dépense une charge, le bâton inflige à sa cible le double des dégâts normaux (par contre, le porteur ne peut pas dépenser deux charges pour causer des dégâts triples).

On peut porter un "coup vengeur" avec un bâton de puissance (voir la description du bâton du mage ci-dessus). Sinon, il est possible de le recharger.

Bracelets de défense (CA 2)

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. On détermine la CA conférée par les bracelets en effectuant un jet de pourcentage sur la table suivante :

Jet de d 100	Classe d'armure
01-05	8
06-15	7
16-35	6
36-50	5
51-70	4
71-85	3
86-00	2

Phylactère de la foi

Il n'existe aucun moyen de déterminer les pouvoirs de cet objet sans le porter. Le possesseur d'un phylactère de la foi est conscient de toute action ou objet susceptible d'affecter négativement son alignement et son statut auprès de sa divinité. Il s'en rend compte avant de faire faction ou de s'emparer de l'objet nuisible, à condition de prendre quelques secondes pour réfléchir à ce qu'il va faire.

Pierre ioun (lavande et vert) (ou Pierre Ionique)

Ces pierres magiques flottent constamment dans les airs, et doivent se trouver à moins de 90 cm de leur possesseur pour lui être d'une quelconque utilité. Lorsqu'un personnage les acquiert, il doit tenir chacune d'entre elles puis la relâcher, de façon à ce que toutes se mettent à décrire une orbite autour de lui, tourbillonnant à 1d3 x 30 centimètres de sa tête. Après cela, le seul moyen de séparer les pierres de leur possesseur est de les attraper à la main ou avec un filet. Le possesseur des pierres peut les ranger volontairement pendant la nuit pour éviter de se les faire voler — mais dans ce cas, il perd momentanément tous leurs bénéfices. Bien qu'il existe 14 variétés différentes de pierres ioun, on n'en trouve généralement que 1d10 ensemble. Lancez 1d20 pour déterminer les pouvoirs de chacune d'elles ; si vous obtenez deux fois le même résultat, l'une des pierres identiques trouvées est vidée de son pouvoir. On considère que les pierres ioun possèdent une CA de -4, et qu'il faut leur infliger 10 points de dégâts pour les détruire. Elles effectuent leurs jets de sauvegarde comme si elles étaient faites de métal dur (bonus de +3).

Jet de d20	Couleur de la pierre	Forme	Effet
1	Bleu pâle	Rhomboïde	+1 point de Force*
2	Écarlate et bleu	Sphérique	+1 point d'Intelligence*
3	Bleu incandescent	Sphérique	+1 point de Sagesse*
4	Rouge profond	Sphérique	+1 point de Dextérité*
5	Rose	Rhomboïde	+1 point de Constitution*
6	Rose et vert	Sphérique	+1 point de Charisme*
7	Vert pâle	Prismatique	+1 niveau d'expérience
8	Transparente	Fusiforme	Plus besoin d'eau ni de nourriture
9	Iridescente	Fusiforme	Plus besoin d'air
10	Blanc perlé	Fusiforme	Régénère 1 pv/tour
11	Lavande pâle	Ellipsoïdale	Absorbe les sorts jusqu'au 4e niveau**
12	Lavande et vert	Ellipsoïdale	Absorbe les sorts jusqu'au 8e niveau μ
13	Pourpre vibrant	Prismatique	Stocke 2d6 niveaux de sorts
14	Rose poudré	Prismatique	Confère une protection de +1
15-20	Gris terne	N'importe laquelle	Pouvoir épuisé

* Maximum 18

** Après avoir absorbé 10 à 40 niveaux de sorts, la pierre s'épuise et vire au gris terne ; elle devient définitivement inutile.

μ Après avoir absorbé 20 à 80 niveaux de sorts, la pierre s'épuise et vire au gris terne ; elle devient définitivement inutile.

Flèche tueuse (Dragons) (ou flèche Meurtrière)

Cette flèche +3 possède une caractéristique physique inhabituelle - une hampe taillée dans un matériau insolite, un empennage de plumes d'un oiseau rare, une pointe au dessin étrange, une rune gravée

quelque pari, etc -, qui indique qu'elle est tout particulièrement efficace contre un type de créature donné. Si son possesseur l'emploie contre une créature du type en question et qu'il réussit son jet d'attaque, la créature visée meurt instantanément Vous trouverez dans la liste suivante quelques cibles possibles d'une flèche tueuse :

- | | |
|--------------------|---------------------|
| 1. Arachnides | 11. Magiciens |
| 2. Bardes | 12. Mammifères |
| 3. Clercs | 13. Monstres marins |
| 4. Dragons | 14. Morts-vivants |
| 5. Druides | 15. Paladins |
| 6. Élémentaux | 16. Reptiles |
| 7. Géants | 17. Rôdeurs |
| 8. Golems | 18. Titans |
| 9. Guerriers | 19. Volatiles |
| 10. Illusionnistes | 20. Valeurs |

Vous pouvez y ajouter ou y retrancher des catégories en fonction du contexte de votre campagne.

Harpe de discorde

Cette harpe semble normale en tous points. Toutefois, lorsque quelqu'un en joue, elle émet des sons discordants dans 50% des cas (le reste du temps, elle agit comme une harpe de séduction). Sa musique met en colère toute personne ne trouvant dans un rayon de 9 mètres, qui attaque alors le musicien (dans 50% des cas) ou la créature la plus proche (dans les 50% restants). Le harpiste n'est pas affecté par cette frénésie, à moins de se faire attaquer. Les effets de la harpe de discorde durent 1 d4 +1 rounds après l'arrêt de la musique.

Harpe de séduction

Cet instrument est identique à toutes les autres harpes magiques. Si un musicien compétent joue un air dessus, il peut lancer un sort de suggestion chaque tour. Si le MD utilise le système optionnel de compétences, il peut requérir un test de compétence réussi. Sur un résultat de 20, le harpiste a si mal joué qu'il met en colère tous ses auditeurs — même ceux qui n'étaient pas la cible de la suggestion.

Sorts :

Absorption d'énergie

Niveau 9

Portée : Au toucher

Durée : Permanente

Zone d'effet : Une créature

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : 3

Jet de sauvegarde : Aucun

En incantant ce sort, le magicien ouvre un canal entre le plan où il se trouve et le Plan Matériel Négatif, en devenant lui-même le conducteur entre les deux plans. Dès qu'il touche (jet de toucher réussi) n'importe quelle créature vivante, cette dernière perd 2 niveaux d'énergie (comme si elle avait été touchée par un spectre). Un monstre perd définitivement 2 dés de vie, à la fois en ce qui concerne les points de vie et les capacités d'attaque. Un personnage perd des niveaux, ses dés de vie, ses points de vie et ses capacités liées

de façon permanente (jusqu'à ce que tout ça soit regagné en cours d'aventure, le cas échéant). La composante matérielle de ce sort est de l'essence de spectre ou de la poussière de vampire. La préparation requiert 3 segments, puis la composante matérielle est alors lancée vers l'avant et au moment où le magicien touche la victime, il prononce le mot déclencheur, provoquant l'action immédiate de la magie du sort. Il y a toujours 5% (1 sur 20) de risque que le lanceur du sort soit aussi affecté par le sort d'absorption d'énergie et perde un niveau d'énergie en même temps que sa victime en perd deux. Les humains ou humanoïdes amenés au niveau zéro d'énergie par ce sort deviennent des zombies juju.

Source(s) : Unearthed Arcana

Arrêt du temps

(Altération)

Niveau 9

Portée : 0

Durée : 1/2 segment/niveau + 1d8 seg.

Zone d'effet : Sphère de 3'' de diamètre

Composantes : V

Temps d'incantation : 9

Jet de sauvegarde : Aucun

En lançant ce sort, le magicien provoque un arrêt du temps dans la zone d'effet ; vue de l'extérieur, la sphère semble luire un instant. Pendant la durée du sort, le magicien peut bouger et agir librement dans la zone d'effet, alors que les autres créatures sont immobilisées ; le magicien ne connaît pas la durée exacte du sort. Aucune créature ne peut entrer dans la sphère sans être immobilisée et si le magicien quitte cette sphère, le sort est immédiatement annulé. Quand le sort d'arrête, le magicien agit de nouveau dans le temps normal.

Source(s) : Manuel des Joueurs

Boule de feu

Niveau 3

Portée : 10 '' + 1 ''/niveau

Durée : Instantanée

Zone d'effet : Boule de 2'' de rayon

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : 3

Jet de sauvegarde : 1/2

Une boule de feu est une explosion de flammes qui éclate avec un grondement sourd et qui délivre des dégâts proportionnels au niveau du magicien : 1d6 pour chaque niveau. Les exceptions suivantes sont à prendre en compte : un bâtonnet délivre des boules de feu à 6d6 de dégâts, un bâton à 8d6 et les sorts sur parchemin peuvent délivrer des dégâts allant de 5d6 à 10d6 (d6+4). L'explosion d'une boule de feu ne provoque pas une pression énorme et, de ce fait, l'explosion prend la forme de l'endroit dans lequel elle a lieu, occupant ainsi un volume équivalent à son volume sphérique normal (le volume d'une boule de feu est environ de 905 m³). En plus des dégâts qu'elle cause, une boule de feu enflamme tous les matériaux inflammables dans la zone de l'explosion et la chaleur dégagée peut faire fondre les métaux légers (or, cuivre, argent, etc.). Un jet de protection doit être tiré pour chaque objet dans la zone d'effet pour savoir s'il a été affecté par le feu. Les objets portés par une créature qui a réussi son jet de protection sont considérés comme n'ayant subi aucun dommage. Le magicien pointe son doigt et annonce la portée (distance et hauteur) à laquelle la boule de feu doit exploser. Un éclair jaillit du doigt pointé et se transforme en boule de feu, à moins qu'il n'y ait impact sur un obstacle matériel avant la distance annoncée par le magicien. Les créatures qui ratent leur jet de protection subissent les dégâts entiers, tandis que celles qui le réussissent les voient diminués de moitié. Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau.



La composante matérielle de ce sort est une petite boule composée de fiente de chauve-souris et de soufre.

Source(s) : Manuel des Joueurs

Chaos

(Enchantement/Charme)

Niveau 5

Portée : ½"/niveau

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : 4" × 4"maximum

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort est similaire au sort de niveau 7 de druide confusion (voir), mais toutes les créatures dans la zone d'effet sont confuses pendant la durée du sort. Seuls les guerriers*, autres que paladin ou ranger, et les illusionnistes sont capables de combattre le sort et ont donc droit à un jet de protection. De la même manière, les monstres qui n'emploient pas la magie et qui ont une intelligence de 4 ou moins (semi-intelligence) peuvent lancer un jet de protection.

*Note de bas de page : Pour rester dans l'esprit du sort, il convient de préciser que le barde, utilisateur (potentiel) de magie comme le paladin et le ranger, n'a pas le droit au jet de protection. En revanche, le barbare et le cavalier peuvent effectuer un jet de protection.

Cri

Niveau 4

Portée : 0

Durée : Instantanée

Zone d'effet : Cône de 1" x 3"

Composantes : V, M

Temps d'incantation : 1

Jet de sauvegarde : Annule

Quand il est incanté, ce sort confère au magicien une puissance vocale prodigieuse, énorme. Grâce à ce sort, le magicien émet un bruit strident qui prend principalement effet dans une zone en forme de cône depuis sa bouche jusqu'à 3". Toute créature se trouvant dans cette zone deviendra sourde pour 2-12 rounds et recevra des dommages équivalents (2-12 points), à moins qu'elle ne réussisse un jet de protection, ce qui lui évite les effets du sort. Tout verre ou matière similaire sensible aux vibrations soniques sera fracassée par un cri, un mur de glace par exemple. Un sort de cette nature ne peut être utilisé qu'une seule fois par jour, car sinon le lanceur du sort deviendrait lui-même sourd, de façon définitive. Ce sort ne peut normalement pas être utilisé sous l'eau, mais il peut être incanté et fonctionner à l'intérieur des limites d'un sort d'eau aérée. Les composantes matérielles du sort de cri sont une goutte de miel, une goutte d'acide citrique et un petit cône fabriqué à partir d'une corne de taureau ou de bœuf.

Source(s) : Unearthed Arcana

Débilité mentale

Sort de Magicien, niveau 5 de AD&D1

Ecole : Enchantement/Charme

Portée : 1"/niveau

Durée : Permanente

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : Une créature

Jets de sauvegarde : Annule

Composantes : V, S, M

Catégorie (tours) :

Généralités (tours) :

Source(s) : Manuel des Joueurs

Excepté ci-dessus ce sort est le même que le sort de niveau 6 de druide débilite mentale. La composante matérielle est une poignée de petites sphères d'argile, de cristal, de verre ou minérales.

Domination

(Enchantement/Charme)

Niveau 5

Portée : 1 "

Durée : 2 rounds

Zone d'effet : Une créature

Composantes : V, S

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde : Spécial

En utilisant ce sort, le magicien tente de forcer l'obéissance ou la soumission d'une créature d'alignement opposé ou d'une créature hostile issue d'un plan étranger à celui du lanceur du sort. Le sort provoque déjà le malaise de la créature en question au cours de son incantation, et dès le round suivant (premier round d'effet), la victime devient nerveuse et emplit de doutes. Au deuxième et dernier round d'effet, la créature ressent une douleur sourde dans tout son être. L'effet initial provoque un malus de -1 aux jets de protection contre les injonctions et les sorts non-offensifs (incluant les charmes). Les effets du premier round passent l'ajustement à -2. Au cours du deuxième round d'effet cet ajustement à -3. Après cela la créature n'est plus affectée et effectuera ses jets de protection normalement, sans ajustement.

La composante verbale du sort doit être en rapport avec la catégorie de la créature en question et contenir le plus d'informations possible à son propos.

Quand il prononce l'incantation, le magicien peut être mentalement attaqué par la créature si son intelligence est plus élevée que celle du lanceur de sort. Dans ce cas, la créature a 5% par point d'intelligence en plus de charmer et dominer réellement le magicien. Si cela se produit la créature se comportera avec le magicien en fonction de son alignement. Si le lanceur du sort est interrompu ou distrait pendant l'incantation du sort, la créature est capable de faire agir automatiquement le charme-personnes et la domination.

Source(s) : Manuel des Joueurs

Emotion

(Enchantement/Charme)

Niveau 4

Portée : 1"/niveau

Durée : Spéciale

Zone d'effet : 4" × 4"

Composantes : V, S

Temps d'incantation : 4

Jet de sauvegarde : Annule

Quand ce sort est lancé, l'illusionniste peut faire naître, au choix, une des ces 4 émotions :

1. Effroi : Les effets sont identiques à ceux du sort du même nom. Mais ce n'est qu'une illusion et le jet de protection se fait à -2. Cette émotion annule ou est annulé par l'émotion rage.
2. Haine : La haine augmente le moral des destinataires. Les tirages des jets de protection, de toucher et de dégâts obtiennent un bonus de +2. Cette émotion annule ou est annulée par désespoir.
3. Désespoir : Les effets sont les mêmes que ceux du symbole désespoir (voir). Cette émotion annule ou est annulée par haine.

4. Rage : La rage rend la victime berserk. Les tirages de toucher se font à +1, les dégâts à +3 et les points de vie augmentent temporairement de 5 points. Le destinataire du sort combat sans bouclier et sans se préoccuper de sa propre vie. Cette émotion annule ou est annulée par effroi.

Les effets du sort persistent tant que l'illusionniste se concentre sur l'émotion choisie.

Source(s) : Manuel des Joueurs

Ennemi subconscient

(Illusion/Fantasme)

Niveau 9

Portée : 30 m

Durée : concentration

Zone d'effet : rayon de 7 mètres

Composantes : V, S

Temps d'incantation : 9

Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort met en présence ses victimes et des images fantastiques de leurs ennemis les plus redoutés, causant un combat imaginaire qui semble réel mais se produit en fait en un clin d'œil. Le magicien doit pouvoir converser avec les victimes pour que le sort fasse effet. Durant l'incantation, il doit appeler les créatures devant être affectées, et les informer ensemble ou séparément que leur destin vient de les rattraper. La force de la magie est telle que même si les créatures réussissent leur jet de sauvegarde contre les Sorts, la peur les paralysera pendant un round entier et leur fera perdre 1d4 points de Force (ces derniers leur reviendront au bout d'un tour). Un JS manqué les contraint à affronter leurs ennemis intimes, les adversaires qu'ils craignent le plus. Un réel combat doit alors avoir lieu, aucun moyen de fuite magique n'étant utilisable. L'ennemi combattu est considéré comme réel à tout point de vue. Les créatures affectées qui perdent le combat meurent. Si une créature abat son ennemi subconscient, elle s'aperçoit qu'elle n'a reçu aucune blessure et possède toujours objets ou sorts qu'elle avait cru utiliser au cours du combat. Si la chose est applicable, vaincre un ennemi subconscient rapporte des points d'expérience. Bien que chaque round de combat soit normal, il ne prend qu'un dixième de round.

Durant toute la durée du sort, le magicien doit se concentrer intensément. Si le combat se prolonge au-delà de dix rounds, les créatures ayant réussi leur jet de sauvegarde peuvent entrer en action. Si le magicien est dérangé, l'ennemi subconscient disparaît immédiatement. Les créatures attaquées tandis qu'elles sont paralysées par la peur sont immédiatement libérées de cette inertie

Source(s) : Manuel des Joueurs

Forme Ectoplasmique (spectrale)

(Altération, Illusion/Fantasme)

Niveau 3

Portée : 0

Durée : 2 rounds/niveau

Zone d'effet : L'illusionniste

Composantes : S, M

Temps d'incantation : 1

Jet de sauvegarde : Aucun

Quand ce sort est incanté, l'illusionniste et tout son équipement deviennent immatériels. Le lanceur du sort ne peut être touché que par des armes +1 ou plus, ou par des créatures capables d'une manière ou d'une autre d'affecter ceux qui ne sont touchés que par des armes magiques. La plupart des morts-vivants ignoreront un individu sous forme spectrale, le prenant pour un spectre ou une âme en peine, bien qu'une liche ou un mort-vivant « spécial » puissent effectuer un jet de protection à -4 pour reconnaître la magie du sort. L'illusionniste sera capable de traverser de petits trous ou d'étroites ouvertures, et même des fissures, avec tous les vêtements et l'équipement qu'il porte et ce qu'il transporte dans ses mains, tant que dure le sort. Aucune forme d'attaque n'est possible sous la forme spectrale, sauf contre les créatures qui existent

sur le Plan Éthéré, sur lequel toutes les attaques (dans les deux sens !) peuvent être effectuées normalement. Dissipation de la magie et dissipation des illusions sont les seuls moyens de forcer un illusionniste en forme spectrale à reprendre sa forme normale. Le lanceur du sort peut reprendre sa forme normale quand il le désire, mais ceci met fin au sort. Les composantes matérielles de ce sort sont un morceau de gaze et une volute de fumée.

Source(s) : Manuel des Joueurs

Hâte (Rapidité)

(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

Invisibilité

(Illusion/Fantasme)

Niveau 2

Portée : Au 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 devient invisible, indétectable à la vue normale et même à l'infravision. Bien que la créature soit invisible, elle fait cependant toujours autant de bruit car la magie n'affecte pas les sons¹⁰⁸. Le sort est actif tant qu'il n'est pas magiquement brisé ou dissipé, ou que la créature invisible ne l'annule pas ou n'attaque pas une créature. Ainsi la créature invisible peut ouvrir des portes, parler, manger, monter des marches, etc. Mais, à la moindre attaque, elle redeviendra visible immédiatement et cela lui permettra de frapper la première. Même les amis de la créature invisible ne peuvent la voir, non plus que son équipement, à moins qu'ils aient des moyens, magiques ou non, de détecter l'invisibilité. Les créatures hautement intelligentes avec 10 dés de vie ou plus, 10 niveaux d'expérience ou plus, ou l'équivalent, ont une chance de détecter automatiquement ce qui est invisible. Les composantes matérielles sont un cil mis dans de la gomme arabique.

Source(s) : Manuel des Joueurs

Mot de pouvoir : "Cécité"

(Conjuration)

Niveau 8

Portée : 1/2 "/niveau

Durée : Spéciale

Zone d'effet : 3 " de diamètre

Composantes : V

Temps d'incantation : Aucun

Jet de sauvegarde : 1

Quand ce mot est prononcé, une ou plusieurs créatures se trouvant dans la portée et la zone d'effet deviennent temporairement aveugles. Le sort affecte 100 points de vie maximum, mais sa durée dépend du nombre des points de vie des créatures affectées. Si le sort affecte 50 points de vie ou moins, le sort dure de 2 à 5 tours (1d4+1) ; s'il affecte 51 points de vie ou plus, la durée n'est que de 2 à 5 rounds. Le magicien doit indiquer quelle(s) créature(s) il veut rendre aveugle(s) ; il doit en désigner une qui représentera le centre de la zone d'effet, ceci avant de déterminer les résultats du sort. Les créatures avec plus de 100 points de vie ne sont pas affectées. Ce sort peut être annulé avec les sorts suivants : guérison de la cécité, dissipation de la magie.

Source(s) : Manuel des Joueurs

Peau de pierre

(Altération)

Niveau 4

Portée : Au toucher

Durée : Spéciale

Zone d'effet : Une créature

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : 1

Jet de sauvegarde : Aucun

Quand ce sort est incanté, la créature destinataire obtient l'immunité contre toute attaque par une coupure, un coup, un projectile ou autre attaque similaire. Ainsi, même une lame d'acuité n'affectera pas une créature protégée par une peau de pierre, pas plus qu'un rocher lancé par un géant ou la morsure d'un serpent, etc. Cependant, les attaques magiques de sorts comme boule de feu, projectile magique, foudre et ainsi de suite, auront des effets normaux. Toute attaque ou séquence d'attaques d'un seul adversaire dissipe l'enchantement, bien que ce dernier immunise tout de même la créature à cette attaque ou cette séquence d'attaque. Les attaques avec des armes relativement légères, telles que des mains d'un moine, le poing d'un ogrillon, etc., infligeront chacune 1-2 points de dégâts à l'attaquant tant que la créature est protégée par le sort peau de pierre, mais ne dissiperont pas l'enchantement. La composante matérielle du sort est de la poussière de diamant et de granit saupoudrée sur la peau du destinataire.

Source(s) : Unearthed Arcana

Portes des ombres

(Illusion/Fantasme)

Niveau 5

Portée : 1"

Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : Spéciale

Composantes : S

Temps d'incantation : 2

Jet de sauvegarde : Aucun

Avec ce sort, l'illusionniste crée l'illusion d'une porte (de préférence sur un mur...). Cette illusion permet aussi de faire croire qu'il ouvre cette porte, en franchit le seuil et la referme derrière lui, disparaissant de la

vue, alors qu'en fait, il est simplement devenu invisible et s'est ensuite poussé de côté. L'invisibilité n'est active que pour la durée du sort. Les créatures qui voient ceci et qui ouvrent et franchissent la « porte » croiront entrer dans une pièce vide de 3 m × 3 m. Seuls un sort de vision réelle, une gemme de vision ou un autre moyen similaire permettent de découvrir l'illusionniste.

Source(s) : Manuel des Joueurs

Projectile magique

Niveau 1

Portée : 6'' + 1''/niveau

Durée : Spéciale

Zone d'effet : Une créature ou plus dans 1 m²

Composantes : V, S

Temps d'incantation : 1

Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort crée un ou plusieurs projectiles magiques qui partent du bout des doigts du magicien et touchent à coup sûr leurs cibles. Chaque projectile cause de 2 à 5 (1d4 + 1) points de dégâts. Quand le magicien peut créer plusieurs projectiles, il peut choisir de tirer sur une ou plusieurs cibles dans les limites de la zone d'effet. Pour chaque niveau du magicien, la portée augmente de 1''. Pour chaque tranche de 2 niveaux, le magicien peut créer un nouveau projectile : 2 au niveau 3, 3 au niveau 5, 4 au niveau 7, 5 au niveau 9, 6 au niveau 11, etc.

Source(s) : Manuel des Joueurs

Rafale de vent

(Altération)

Niveau 3

Portée : 0

Durée : 1 segment

Zone d'effet : 1'' de large, 1'' de long/niveau

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : 3

Jet de sauvegarde : Aucun

Quand ce sort est lancé, un fort courant d'air provient du magicien et se déplace dans la direction à laquelle il fait face. La force de cette rafale de vent est suffisante pour éteindre les bougies, les torches et les flammes non protégées. Les flammes protégées, comme celles des lanternes, vacillent et ont 5% de chance par niveau du magicien de s'éteindre. La rafale de vent peut aussi éparpiller de grands feux sur 30 cm à 1,80 mètres dans la direction de son mouvement. Elle repoussera les petites créatures volantes sur 1'' à 6'' ; les créatures de taille humaine qui tentent de marcher contre le vent n'y arriveront pas pendant un round et seront maintenues immobiles ; les créatures de grande taille seront ralenties à 50%, pendant un round. Une rafale de vent renverse les objets légers. Sa largeur est de 1'' sur 1'' de long par niveau du magicien ; un magicien de niveau 8 créera une rafale de 1'' de large sur 8'' de long. Ce sort peut être particulièrement utile contre un nuage puant, nuage létal ou obscurcissement. Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau. La composante matérielle est une graine de légume.

Source(s) : Manuel des Joueurs

Rayon Débilitant (Débilité mentale)

(Enchantement/Charme)

Niveau 5

Portée : 1''/niveau

Durée : Permanente

Zone d'effet : Une créature

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde : Annule

Ce sort est uniquement employé contre les créatures qui utilisent les sorts magiques ; il transforme le cerveau de la personne visée en celui d'un enfant mentalement attardé. La victime reste dans cet état à moins qu'un sort de guérison, de restauration, ou de souhait majeur, ne soit lancé pour annuler les effets du sort.

La nature de ce sort lui confère une efficacité supérieure, c'est-à-dire que les jets de protection subissent des malus :

Types de sorts utilisés par la victime	Ajustement du jet de protection
Sorts de clerc	+1
Sorts de druide	-1
Sorts de magicien (humain)	-4
Sorts d'illusionniste	-5
Combinaison ou non-humain	-2

La composante matérielle est une poignée de petites sphères d'argile, de cristal, de verre ou minérales

Source(s) : Manuel des Joueurs

Suggestion de masse

(Enchantement/Charme)

Niveau 6

Portée : 3"

Durée : 4 tours + 4 tours/niveau

Zone d'effet : Une créature/niveau

Composantes : V, M

Temps d'incantation : 6

Jet de sauvegarde : Annule

Ce sort est le même que le sort de niveau 3 suggestion, excepté le fait que l'illusionniste peut le lancer sur plusieurs créatures, tant que ces créatures se trouvent dans la portée du sort. Une créature par niveau du lanceur du sort peut être affectée. Si une seule créature se trouve dans la portée, son jet de protection est à -2. La suggestion doit être la même pour toutes les personnes qui l'entendent.

Source(s) : Manuel des Joueurs

Symbole

(Conjuration)

Niveau 7

Portée : Au toucher

Durée : 1 tour/niveau

Zone d'effet : Spéciale

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : 3

Jet de sauvegarde : Annule

Le clerc qui lance ce sort dessine un symbole dans les airs ou sur n'importe quelle surface de son choix. Le symbole brille pendant 1 tour par niveau du clerc. Le symbole utilisé par le clerc peut être choisi au moment d'incanter le sort, parmi ces trois possibilités :

- Désespoir Toutes les créatures sont affectées et tombent dans un désespoir et un pessimisme profonds, à moins qu'elles ne réussissent leur jet de protection contre les sorts. Les créatures qui le ratent se soumettront à toutes les demandes d'un adversaire : sortir, se rendre, etc. Le désespoir dure pendant 3d4 tours et pendant cette période, il y a 25% de chances que les créatures ne fassent plus rien et 25% de chances que celles qui font quelque chose fassent demi-tour ou se retirent du combat, selon la situation.

- Souffrance Toutes les créatures sont affectées et ressentent des douleurs vives, qui provoquent une perte de 2 points sur leur score de dextérité et de 4 points sur leur dé d'attaque, ceci pendant 2d10 tours.

- Persuasion Les créatures qui voient ce symbole deviennent du même alignement que le clerc et deviennent amicaux à son égard, pendant 1 à 20 tours (1d20) sauf bien sûr si leur jet de protection est réussi.

Les composantes matérielles de ce sort sont du mercure et du phosphore (voir le sort de magicien de niveau 8 symbole).

Source(s) : Manuel des Joueurs

Tempête de feu*

(Invocation/Evocation)

Réversible

Niveau 7

Sphère : Élémentaire (Feu)

Portée : 160 m

Durée : 1 round

Zone d'effet : 2 cubes de 3 m d'arête/niveau, minimum 16 cubes de 3 m de côté.

Composantes : V, S

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : 1/2

Lorsqu'une tempête de feu est lancée, la zone tout entière est traversée par des plaques de flammes rugissantes dont les effets sont similaires à ceux d'un mur de feu. Les créatures se trouvant dans la zone d'effet, ou à 10 pieds ou moins de ses limites reçoivent 2d8 points de dégâts plus 1 par niveau du prêtre. Les créatures réussissant leur jet de protection contre les sorts n'encaissent que la moitié de ce chiffre. La zone d'effet est égale à deux cubes de 10' x 10' par niveau du prêtre - un lanceur de niveau 13 peut donc générer une tempête de feu sur 130' x 20' x 10'. La hauteur de la tempête est de 10 ou 20 pieds. L'ajustement de sa forme se joue entre la largeur et la longueur.

Le sort inverse, étouffement du feu, étouffe le feu dans une zone d'effet double de celle de la tempête en ce qui concerne les feux normaux, et dans la même zone d'effet pour les feux magiques. Les créatures basées sur le feu, telles que les élémentaux, les salamandres, etc., dont le statut n'atteint pas celui de demi-dieu ont 5 % de chances par niveau du prêtre d'être éteintes. Si le sort est lancé sur une épée longue de feu, celle-ci doit réussir un jet de protection contre les coups broyants sous peine d'être drainée de toute magie. Si l'épée se trouve entre les mains d'une créature, elle bénéficie tout d'abord du jet de protection de celle-ci. En cas de succès, le second JP est automatiquement réussi.

Source(s) : Manuel des Joueurs

Tentacules noirs d'Evard

(Conjuration, Ombres)

Niveau 4

Portée : 30 m

Durée : 1 heure/niveau

Zone d'effet : 3 mètres carrés/niveau

Composantes : V, S, M

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : aucun

Par ce sort, plusieurs tentacules noirs et flexibles apparaissent dans l'aire d'effet. Ces membres ondulants semblent jaillir de toute surface constituant le sol — même l'eau. Chaque tentacule fait 3 mètres, a une Classe d'Armure de 4 et possède autant de points de vie que le magicien a de niveaux. Le sort crée 1d4 tentacules plus une tentacule par niveau.



Toute créature à portée des tentacules doit sauvegarder contre les Sorts. Un succès indique que seul un contact avec la tentacule est survenu et cela cause 1d4 points de dégâts. Un échec indique que le membre s'est enroulé autour de la créature et cause 2d4 points de dégâts, et 3d4 points à chaque round suivant. Ces tentacules n'ayant pas d'intelligence peuvent s'agripper à tout objet — un arbre, poteau, pilier, même le mage lui-même — ou continueront de serrer un ennemi à mort. Toute prise réussie par un tentacule ne peut être brisée que par la destruction à l'aide d'une attaque ou par la fin du sort.

L'élément matériel est un morceau de tentacule de calmar géant ou de pieuvre géante.

Source(s) : Manuel des Joueurs

Transmutation de pierre en chair

(Altération) Réversible

Niveau 6

Portée : 1 "/niveau

Durée : Permanente

Zone d'effet : Une créature

Composantes : V, S, M

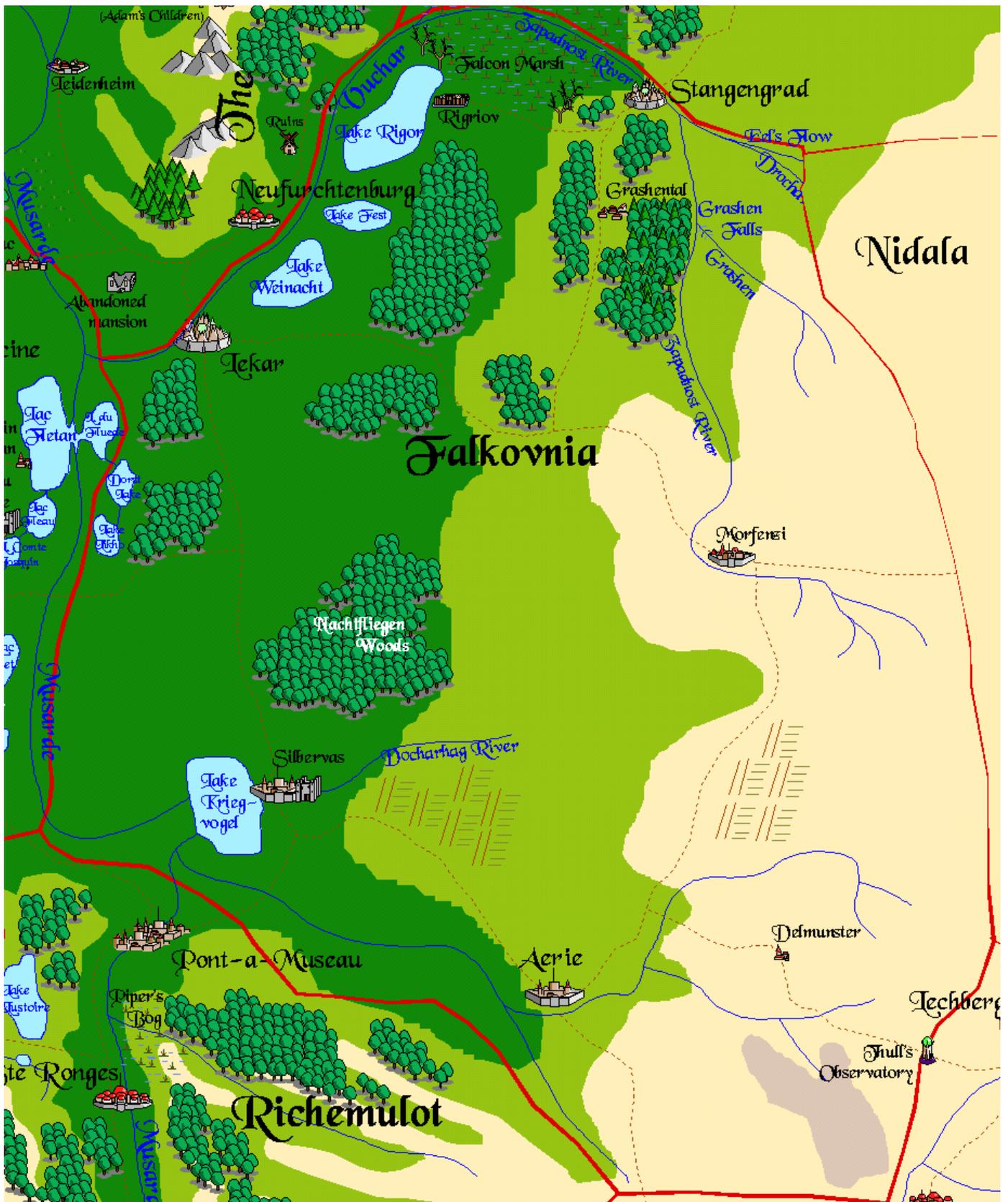
Temps d'incantation : 6

Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort transforme tout type de pierre en chair (si l'objet de pierre était auparavant vivant, il revient à la vie, avec son matériel, bien qu'il lui faille lancer un dé de pourcentage pour tester sa résistance aux traumatismes. De la pierre ordinaire est transformable en chair, avec un volume maximum de 0,25 m³ par niveau du magicien. En lançant le sort sur un bloc de pierre, le magicien peut choisir d'affecter une zone d'effet cylindrique de diamètre compris entre 30 et 90 cm : un passage peut ainsi être fait. L'inverse transforme n'importe quelle chair en pierre, avec les mêmes modalités que le sort non-inversé. Le sort inversé autorise la créature à lancer un jet de protection. Les composantes matérielles sont une pincée de terre et une goutte de sang ; de la chaux, de l'eau et de la terre sont nécessaires pour l'inverse.

Source(s) : Manuel des Joueurs

ANNEXE IV : La Falcovnie et ses sites



Chronologie de l'univers

L'histoire des Terres de Brumes est agitée de conflits sanglants, de révoltes et d'évènements 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'isolement. 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'isolement laissèrent les habitants de la Barovie xénophobes. Les résidents des nouveaux domaines avaient des langues différentes, 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 changé 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 événement 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 venue 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 tandis qu'au sud, le Sithicus, dirigé par un chevalier terrifiant, sortait des brumes.

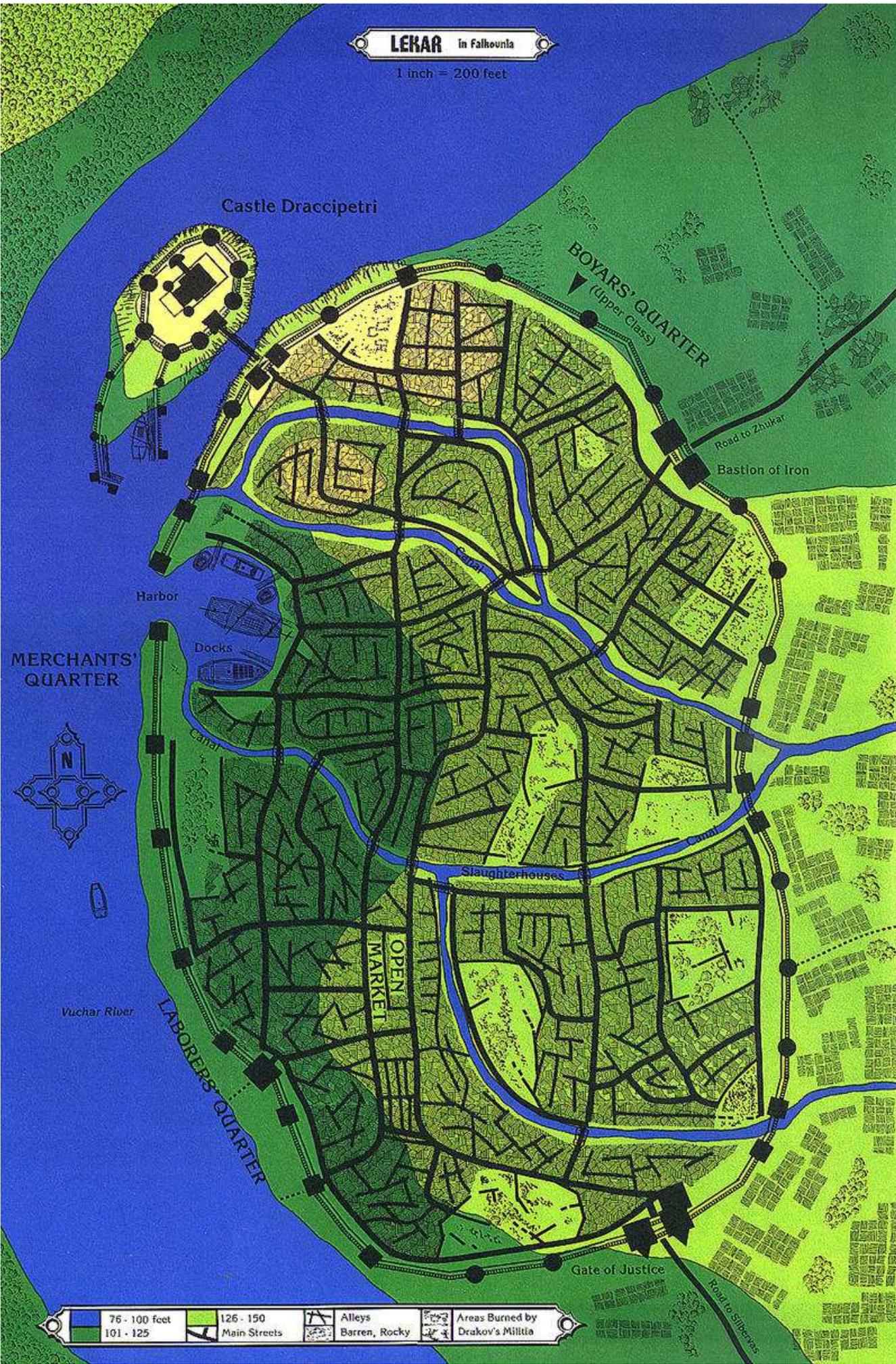
Mais aucun de ces événements ne marqua autant l'époque que la campagne de l'homme mort. Jusqu'à ce que Vlad Drakov apparaisse, les conflits armés étaient inconnus au sein des terres de brumes.

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 événement de grande importance eut 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...

LEKAR in Falkounla

1 inch = 200 feet



MERCHANTS' QUARTER

Castle Draccipetri

BOYARS' QUARTER
(Upper Class)

Bastion of Iron

Harbor

Docks

Canal

Slaughterhouses

OPEN MARKET

Vuchar River

LABORERS' QUARTER

Gate of Justice

Road to Silberias

76 - 100 feet	126 - 150	Alleys	Areas Burned by Drakov's Militia
101 - 125	Main Streets	Barren, Rocky	

VLAD DRAKOU'S CASTLE

This imposing castle belongs to Drakov, lord of Falkovnia. The palace dominates a small, craggy island near Lekar. Sewage from the castle spills into the water. Narrow drain tunnels at the base of the rock carry the faint, anguished cries of prisoners, who are trapped in the castle's dungeons.

1. Towers: Thick and squat, these towers are the first part of the castle that a person on the river bank sees. The towers and the heavy wall that joins them create a formidable impression. Clearly, it would be as difficult to breach this fortress from within as from without.

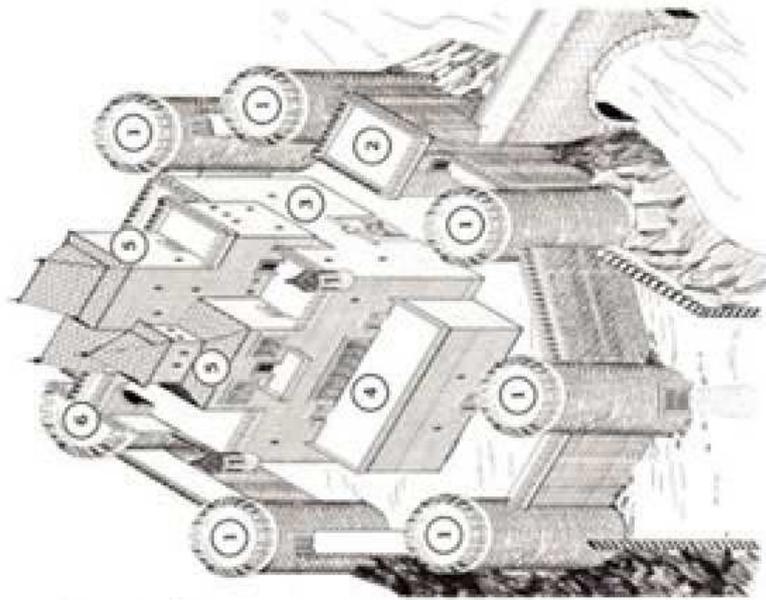
2. Gatehouse: This building creates a gaping maw through which visitors approach the castle. The sharp iron teeth of the portcullis overhead discourage dallying at the gate.

3. Main Keep: The large, common rooms lie in this section of the castle, including the dining hall, trophy rooms, judgement hall, and others.

4. Garrison: A small garrison of hard-picked soldiers occupies this dismal, boxy wing.

5. Vlad's Residence: This wing contains the private quarters of Vlad and his family. In the surrounding lands, wild stories are told of the decadence and opulence in these rooms.

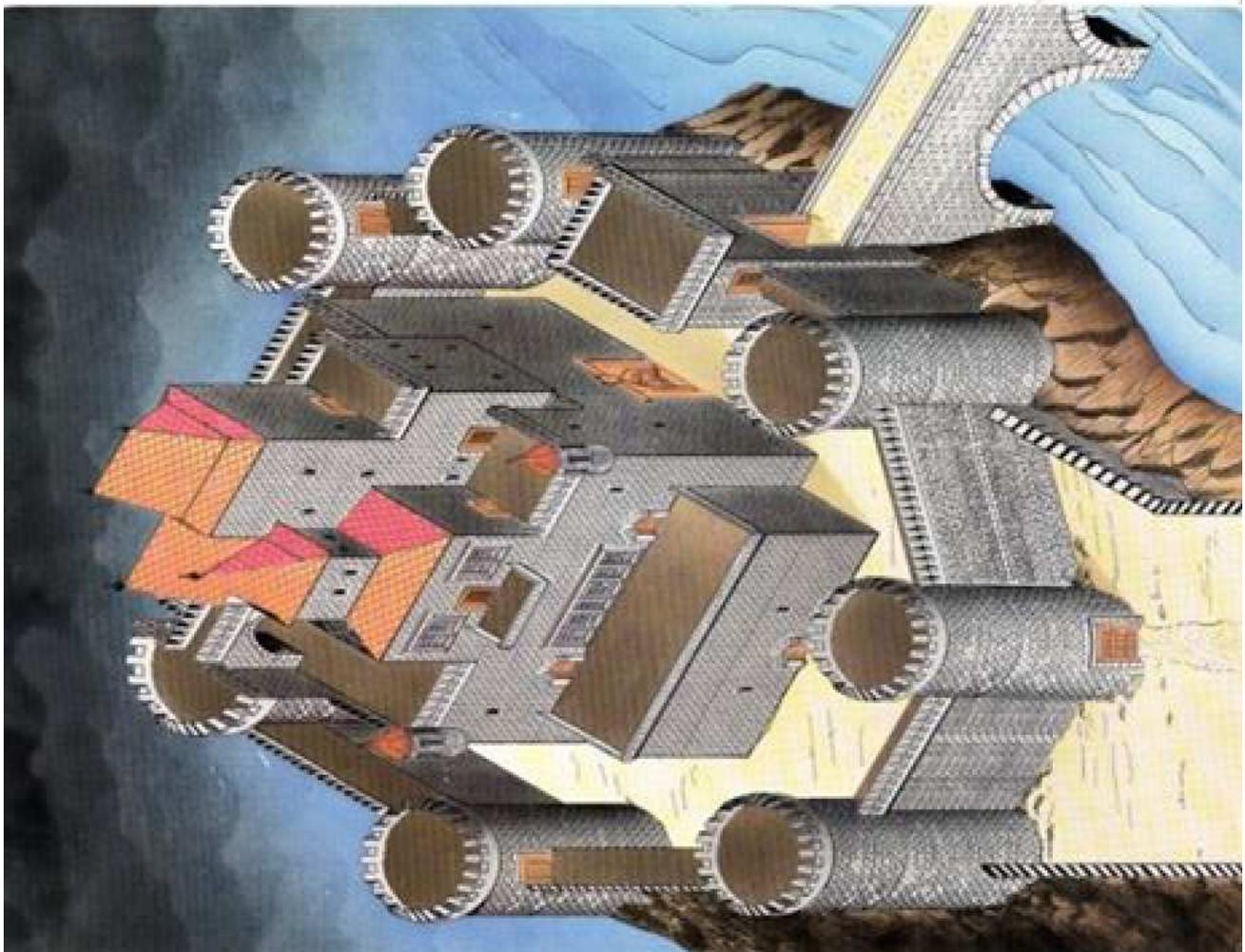
6. Hall Tower: Also known as



"Vlad's Tower," this structure was added at his command. From the west bank of the river, Drakov sometimes can be seen upon the tower, surveying his lands.

"Dracpiteri!"

© 1998 TSR, Inc. All Rights Reserved.



Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons

CE SCÉNARIO FAIT SUITE À « ON L'APPELAIT LE ROI PERDU ». PAR CONSÉQUENT, LES PERSONNAGES SERONT EXILÉS SUR RAVENLOFT DONT ILS N'ONT AUCUN MOYEN DE S'ÉCHAPPER. ON RAPPELLE AUSSI QUE 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, IL EST DEVENU DEPUIS LEUR AMI INTIME, ET CEUX-CI VIVENT AU PALAIS OÙ ILS FONT OFFICE DE CONSEILLERS ET DE SOLDATS D'ÉLITES. DANS CETTE PARTIE, LES AVENTURIERS VONT AFFRONTÉ UN VORLOG, UNE CRÉATURE À MI-CHEMIN ENTRE LES HUMAINS ET LES VAMPIRES. LES VORLOGS SONT OBSÉDÉS PAR LA PERTE DE LEUR AMOUR VAMPIRIQUE, ET VOUENT LEUR SIMULACRE DE VIE À VENGER CETTE MORT. IL VONT AUSSI FAIRE LA CONNAISSANCE DU FAMEUX DOCTEUR RUDOLPHE VAN RICHTEN, AUTEUR DES CONNAISSANCES DE RAVENLOFT. CE SCÉNARIO NE NÉCESSITE AUCUN LIVRE CAR L'ENSEMBLE DES INFORMATIONS Y SONT NOTÉES.

AUTEUR : GEOFFREY GUNTZ



DOCTEUR VAN RICHTEN

