

Donjons & Dragons®

Unofficial game adventure

LA TOMBE DU ROI NAIN



DND, INC.
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION

LA TOMBE DU ROI NAIN

AIDE DE JEUX POUR AD&D ET D&D

Les autres ne reviennent toujours pas, j'ai une petite discussion avec Atanore sur les moyens possibles de forcer la porte naine protégée qu'elle essaye de crocheter. Il semblerait que cette porte soit reliée à un piège mécanique qui ferait effondrer le plafond de tout le complexe. Génial ! Nous envisageons plusieurs possibilités, mais rien n'est tenté avant d'aller prendre un peu de repos.

Après quelques minutes où je peine à trouver le sommeil, une vibration, comme un court tremblement de terre, ou un choc sur quelque chose de dur, ou peut-être même le déplacement d'un élémentaire de terre...

Pendant quelques instants, je me mets dans la salle de l'enclume en vol, au cas où il s'agisse réellement d'un tel élémentaire, mais il n'en est rien. Finalement j'essaie de me rendormir, mais mon sommeil sera dérangé en permanence. C'est vraiment une torture ! C'est irrégulier et ça reste présent, je passe une très mauvaise nuit.

Le lendemain, fatigué, j'ai du mal à me concentrer sur mon livre de sort et j'arrête lorsque les autres arrivent, frais et dispos, bien décidés à continuer leurs explorations. Ils souhaitent rejoindre la porte d'entrée intérieur. Soit ! Ils ne semblent pas intéressés par une exploration plus poussée du complexe où nous nous trouvons et je les suis dans les couloirs.

Nous traversons des cavernes naturelles, avec des tours de garde à l'intérieur et des barricades. une bataille a eu lieu ici. D'après le symbole que les cadavres arboraient, j'apprends qu'il s'agissait de membres du temple de l'Air dont nous nous approchons actuellement.

Un peu plus loin, un mur d'air aux couleurs verdâtres nous bloque la route. J'ai le malheur de m'en approcher un peu trop et mes craintes se justifient : il s'agit bien de l'air vicié d'un nuage mortel. Fabuleux. Les autres semblent totalement insensibles (j'apprendrai par la suite qu'ils sont sous l'effet d'un puissant sortilège divin), mais moi, je crache mes poumons et je m'écarte prestement.

Quelques tests sont fait, le mur d'air semble violemment sorti du sol, le nuage mortel s'étend derrière. Adénor tente de dissiper la magie du nuage sans succès. Je m'y colle et ça fonctionne. Excellent ! Le nuage disparaît, laissant apparaître le dais surmonté d'un autel, lui même dominé par un gigantesque élémentaire d'air constitué de l'air de l'ancien nuage mortel. Pas idiot ça, je me demande si je pourrais faire pareil en combinant les deux sorts.

Le combat s'engage. Je ne dispose pas du moindre sort offensif pouvant affecter une telle créature, bien entendu, je me contente donc d'une protection contre le mal. La créature grossit, résiste à un sort de Désintégration de Silfie (c'est définitivement une magicienne puissante), et se transforme en tornade emmenant tous les guerriers avec elle. Heureusement qu'ils ne craignent pas le poison et qu'il est arrêté par ma protection. La tornade emplit la salle et éjecte tout ce petit monde aux quatre coins.

Silfie décide de s'en prendre à l'autel avec une boule de feu. Lumineuse idée, à ceci prêt que l'autel est protégé et que la boule de feu nous revient dessus, nous prenant, Tordfer, Silfie et moi par surprise. Ça brûle, mais par chance, je survie. La suite du combat est assez rapide, c'est Tordfer qui incante un puissant sort de Dissipation du Mal et se jette sur l'élémentaire. L'effet est immédiat et il disparaît... pour réapparaître doucement et se reformer au dessus de l'autel...

Une discussion s'ensuit pour savoir comment détruire l'autel et finalement, personne n'ayant d'idée géniale, nous décidons de continuer rapidement pour ne pas laisser à l'élémentaire le temps de se reformer.

Au fond de la salle, nous prenons le couloir sur la gauche, et, alors que nous ressentons toujours les secousses pénibles, la lumière du jour de la faille où nous arrivons nous apparaît. Sur la gauche du couloir, une corniche surélevée donne sur l'intérieur de la montagne. Le spectacle est saisissant : une entrée majestueuse s'élève après le pont.

Nous approchons saisi par autant de splendeur de la part de cet ancien peuple nain, je m'approche et je lis l'inscription sur le haut des dormants, les portes de plusieurs tonnes sont détruites comme fracassé par le poing d'un titan.

Dans des temps troublés
il dirigea son clan
d'un regard éclairé
qu'il emmena en avant.
Ils arrivèrent enfin
dans ce pays neuf
là où l'exil nain
prit fin
et le roi devenu veuf.
La douleur fut telle pour lui
Que dès lors, jour après jour
Seules ses larmes, telle une pluie
Coulèrent, appelant son amour.
Désespéré et frappé mortellement
Plus violemment qu'aucune arme
n'eut pu le faire plus clairement
alors son corps se sépara de son âme...

Enfin nous y sommes, le reste n'était que tromperie ou cul de sac...

A : Couloir souterrain d'une trentaine de mètres de longueur. Les murs, sols et plafonds sont en pierres taillées, travail nain d'une bonne qualité.

- P1 : Piège que l'on peut éviter si l'on longe les murs (10 cm). Trappe de 3 mètres de côtés. S'ouvre dès qu'un poids suffisant est dessus, à savoir 15 kg. Rien au fond hormis quelques ossements qui tombent en poussière dès que l'on y touche. La trappe se referme d'elle-même au bout d'une minute.
- P2 : Piège que l'on peut éviter si l'on longe les murs (10 cm). Trappe de 3 mètres de côtés. S'ouvre dès qu'un poids suffisant est dessus, à savoir 15 kg. Rien au fond hormis quelques ossements qui tombent en poussière dès que l'on y touche. La trappe se referme d'elle-même au bout d'une minute.
- P3 : Piège que l'on peut éviter si l'on longe les murs (10 cm). Trappe de 3 mètres de côtés. S'ouvre dès qu'un poids suffisant est dessus, à savoir 15 kg. Au fond, Plein d'épieux. (lancer 1d6 pour connaître le nombre d'épieux transperçant un humain qui chute. Chaque épieu inflige 1d2 DV). Quelques ossements qui tombent en poussière dès que l'on y touche. La trappe se referme d'elle-même au bout d'une minute.

B : Antichambre funéraire. 2 statues représentant 2 Guerriers nains. Ils sont là pour protéger les lieux. Le tout est archaïque. Une grande double porte en métal se trouve au centre du mur Est. Une force de 19 est nécessaire pour pouvoir remuer l'un des battants.

C : Chambre du prestige. Là, siège en plein centre une magnifique statue du mort que l'on honore. Le roi nain est représenté avec son armure et sa hache d'arme, magnifique de réalisme...un passage au nord (C1). Un passage au sud (C3). Un passage à l'est (D).

- C1 : Petit couloir donnant en C2.
- C2 : Long couloir de vingt mètres donnant sur un cul de sac. Lancer 1D6 tous les 3 mètres. Sur un 1, déclenche une flèche rouillée et en mauvais état infligeant à l'un des membres 1D3 points de dégâts.
- C3 : Comme C1.
- C4 : Comme C2.

D : Un large couloir donnant en D1 vers le sud, ou en E à l'est. Une faible odeur de soufre plane dans l'air.

- P4 : Piège que l'on peut éviter si on longe les murs (10 cm). Trappe de 3 mètres de côtés. S'ouvre dès qu'un poids suffisant est dessus, à savoir 15 kg. Au fond, Plein d'épieux. (lancer 1d6 pour connaître le nombre d'épieux transperçant un humain qui chute. Chaque épieu inflige 1d3 DV). Quelques ossements qui tombent en poussière dès que l'on y touche. La trappe se referme d'elle-même au bout d'une minute.
- P5 : Piège que l'on peut éviter si on longe les murs (10 cm). Trappe de 6 mètres de côtés. S'ouvre dès qu'un poids suffisant est dessus, à savoir 15 kg. Au fond, Plein d'acide. Cet acide est vieux et éventé. Il n'inflige que 1d4 dv par round. La trappe se referme d'elle-même au bout d'une minute. Plus on avance et plus la chaleur augmente allant vers un bon 30° Celsius.
- D1 : Couloir vers le sud. Cul de sac. Un passage vers l'est donnant en D2.
- D2 : Couloir donnant en D3 et D4.
- D3 : Couloir en cul de sac.
- D4 : Couloir en cul de sac. Un socle dans lequel est planté une épée. L'épée est maudite, irradiant la magie. Quiconque peut la retirer. Une fois utilisée pour combattre, celle-ci (l'épée devient une épée -3 au toucher et au dégâts, de plus seul un sort de « Délivrance des malédictions » permettra à son nouveau propriétaire de s'en débarrasser).
- P6 : Piège que l'on peut éviter si l'on longe le mur nord (10 cm). Trappe de 6 mètres de côtés. S'ouvre dès qu'un poids suffisant est dessus, à savoir 15 kg. Au fond, De la lave en fusion. Cela explique l'augmentation de la température. La lave stagne à plus de 60 mètres de profondeur. La trappe se referme d'elle-même au bout d'une minute.

E : salle rectangulaire de 30 X 20 mètres. 5 statues. 6 Grands coffres et un petit. Un trône avec le cadavre desséché dessus, habillé de ses plus beaux atours... Une couronne sur la tête (ayant des pierres précieuses dont 1 grosse comme le poing), les clefs des coffres sont dans une poche, armure de plates, sa hache en main. Seul un nain (ou une naine) peut la récupérer ou il faudra affronter la colère d'une âme en peine. A peine un nain y aura t-il touché que le corps tombe en poussière, et l'âme en peine enfin libre, peut prendre son repos mérité.

- Coffre 1 : 1000 PP
- Coffre 2 : 1000 PE
- Coffre 3 : 1000 PO
- Coffre 4 : 1000 PA
- Coffre 5 : 1000 PC
- Coffre 6 : Vide
- Petit coffre : 100 pierres précieuses

Par : Pierre Vieillebranche

Illustration de couverture : King of dwarves par Mikhaïld
Corrections, préface, plans & page de couverture : Syrinity

DnD 2015

ANNEXE 1 : Objets et monstre

- **Couronne** : de charisme (+ 5 au charisme tant que la couronne est portée).
- **Armure de plate** : CA + 5.
- **Hache de guerre naine** : +2 / +2, lance le sort éclair comme un mage de niveau 8, 1 fois par semaine (non cumulable) avec le mot de commande approprié. De plus, cette arme réapparaît automatiquement dans la main de son propriétaire si elle est à plus de cent mètres de distance de celui-ci.

Âme-en-peine DD 3.5

Mort-vivant (intangible) de taille M

Dés de vie : 5d12 (32 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : vol 18 m (bonne) (12 cases)

Classe d'armure : 15 (+3 Dex, +2 parade), contact 15, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +2/ —

Attaque : contact intangible (+5 contact au corps à corps, 1d4 plus diminution permanente de 1d6 points de Constitution)

Attaque à outrance : contact intangible (+5 contact au corps à corps, 1d4 plus diminution permanente de 1d6 points de Constitution)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : création de rejetons, diminution permanente de Constitution

Particularités : aura de mort, impuissance à la lumière du soleil, intangible, mort- vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +1, Vol +6

Caractéristiques : For —, Dex 16, Con —, Int 14, Sag 14, Cha 15

Compétences : Détection +12, Diplomatie +6, Discrétion +11, Fouille +10, Intimidation +10, Perception auditive +12, Psychologie +8, Survie +2 (+4 suivre une piste)

Dons : Attaques réflexes, Combat en aveugle, Science de l'initiative (S), Vigilance (S)

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–5) ou meute (6–11)

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 6–10 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

L'âme-en-peine est une créature intangible née du Mal et des ténèbres. Elle hait la lumière et tout ce qui vit. Dans certains cas, sa silhouette peut laisser penser qu'elle est armée ou revêtue d'une armure. Cela ne fait que refléter ce qu'elle était de son vivant, sans avoir le moindre effet sur son profil.

Une âme-en-peine a la taille d'un humain, mais sa version vénérable a celle d'un ogre. Étant intangibles, elles ne pèsent rien.

Les âmes-en-peine parlent le commun et l'inferral.

Combat :

L'âme-en-peine et son pendant vénérable partagent les pouvoirs suivants :

Aura de mort (Sur). Animaux sauvages et domestiques sentent l'approche d'une âme-en-peine à 9 mètres de distance. Ils refusent d'approcher davantage du mort- vivant et paniquent si on les oblige à le faire. Cet état de panique dure tant qu'ils se trouvent dans un rayon de 9 mètres de l'âme-en-peine.

Impuissance à la lumière du soleil (Ext). L'âme-en-peine perd tous ses pouvoirs à la lumière du soleil (mais pas celle générée par le sort *lumière du jour*). Elle retourne se mettre à l'abri sans perdre une seconde.

Il est extrêmement dangereux de laisser une âme-en-peine s'approcher au contact.

Création de rejetons (Sur). Tout humanoïde tué par une âme-en-peine en devient une à son tour en 1d4 rounds. Le corps de la victime reste intact, mais son esprit tourmenté le quitte. Tous les rejetons créés de la sorte sont automatiquement sous le contrôle de l'âme-en-peine qui les a tués ; ils sont ses esclaves jusqu'à sa destruction. Ils perdent tous les pouvoirs qu'ils avaient de leur vivant.

Diminution permanente de Constitution (Sur). Tout être vivant frappé par l'attaque de contact intangible d'une âme-en-peine doit réussir un jet de Vigueur (DD 14) sous peine de subir une diminution permanente de 1d6 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Chaque fois qu'elle touche sa cible, l'âme-en-peine gagne 5 points de vie temporaires.

Âme-en-peine AD&D

CLIMAT/TERRAIN : Terre ferme

FRÉQUENCE : Peu commun

ORGANISATION : Meute

CYCLE D'ACTIVITÉ : Nocturne

RÉGIME ALIMENTAIRE : Spécial

INTELLIGENCE : Haute (11-12)

TRÉSOR : E

ALIGNEMENT : Loyal Mauvais

NOMBRE APPARAISSANT : 2-12

CLASSE D'ARMURE : 4

DÉPLACEMENT : 12, vl 24 (B)

DÉS DE VIE : 5+3

ThACO : 15

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DÉGATS PAR ATTAQUE : 1-6

ATTAQUES SPÉCIALES : Absorption d'énergie

DÉFENSES SPÉCIALES : Uniquement touchée par les armes en argent ou au moins +1, voir ci-dessous

RÉSISTANCE À LA MAGIE : Aucune

TAILLE : M (1,80 m de haut)

MORAL : Champion (15)

POINTS D'EXPÉRIENCE : 2000



L'âme-en-peine est une puissante créature d'outre-tombe qui cherche à se nourrir de l'énergie vitale des vivants.

Ce monstre abominable a généralement l'aspect d'un nuage noir de forme vaguement humaine. Il n'est pas véritablement solide mais se dote le plus souvent de deux bras, un torse et une tête au milieu de laquelle brûlent deux yeux rouge vif. Ce choix de silhouette est dû au fait que l'âme-en-peine était autrefois un humain.

Combat :

Le contact glacial de l'âme-en-peine est doublement dangereux. Tout d'abord, le froid intense qui se dégage de ce monstre fait perdre 1d6 points de vie aux créatures qu'il touche (et ce, même si ces dernières sont immunisées contre le froid). De plus, la victime perd aussitôt 1 niveau, de même que les points de vie correspondants et tout ce qui s'en suit (sorts, ThACO, etc.). Les points de dégâts peuvent être récupérés normalement, mais les niveaux concédés le sont à tout jamais et ne peuvent être retrouvés qu'en gagnant de nouveaux points d'expérience ou à l'aide de sorts de restauration.

Les âmes-en-peine sont immunisées contre les armes non-magiques, qui ne font que les traverser sans les gêner en rien. Les armes en argent leur infligent des demi-dégâts et les armes magiques les affectent normalement (un peu de brume noire est arrachée à leur corps chaque fois qu'elles sont touchées). Leurs blessures se soignent d'elles-mêmes si on les laisse tranquilles pendant 1 bonne semaine (elles récupèrent automatiquement 1 point de vie toutes les 8 heures). Comme la plupart des morts-vivants, elles sont immunisées contre le poison, la paralysie, le froid et les sorts de type sommeil, charme et immobilisation. L'eau bénite les affecte comme de l'acide et leur inflige 2d4 points de dégâts par fiole. Une âme-en-peine est instantanément détruite par un sort de rappel à la vie si elle rate son jet de sauvegarde contre les sorts.

Ce monstre s'attaque de préférence aux humains et aux demi-humains. Tout animal sent sa présence à 10 m à la ronde et refuse d'approcher plus avant (il panique si on le force). Une meute d'âmes-en-peine essaye toujours de bénéficier de l'effet de surprise et guette donc le moment propice. Ces créatures sont très intelligentes et ont tendance à s'en prendre en priorité aux attardés ou aux proies les plus faibles. Tout humain tué par une âme-en-peine en devient une lui-même, mais avec la moitié des dés de vie seulement, et sous les ordres de sa créatrice.

La lumière du jour dérobe tous ses pouvoirs à cet immonde mort-vivant, et il la fuit donc comme la peste. Elle ne peut le blesser mais lui interdit d'infliger le moindre dégât. L'âme-en-peine rechigne à s'approcher des lieux trop lumineux (comme l'aire d'effet d'un sort de lumière éternelle), mais cela ne l'empêche pas nécessairement d'attaquer si elle est suffisamment affamée.

Habitat/Société :

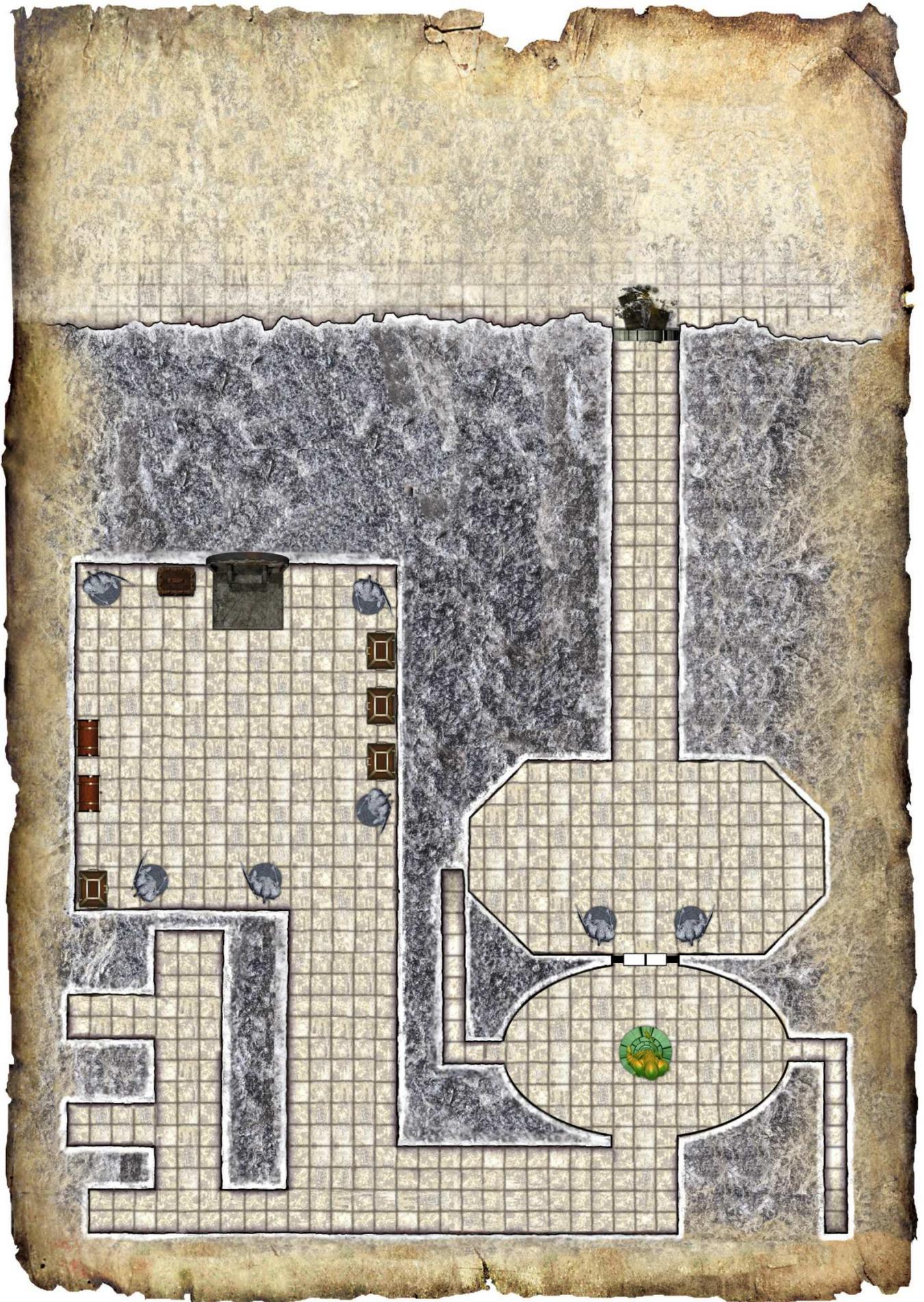
L'âme-en-peine est un mort-vivant qui était autrefois un humain maléfique, ce qui explique qu'on la trouve si fréquemment dans les lieux où les hommes (et femmes) de ce type ont été enterrés. Et vu qu'ils ont la plupart du temps été ensevelis côte à côte (ou en famille, dans le cas des riches), il n'est pas rare que l'on rencontre une meute d'âmes-en-peine d'un seul coup. Même celles qui ont été enterrées seules peuvent s'être constituées une troupe de fidèles, vu que tout humain tué par l'un de ces monstres en devient automatiquement un à son tour. Le trésor de l'âme-en-peine est généralement constitué des possessions de ses victimes et de ses propres richesses, lorsque celles-ci ont été déposées à côté de son tombeau. Ces monstres n'existent que pour propager la cause du mal en absorbant l'énergie vitale du plus de mortels possible. Un personnage transformé en âme-en-peine ne pourra espérer retrouver son état normal que si ses compagnons accomplissent une quête bien spécifique pour le sauver.

Il n'est possible de communiquer avec ces créatures que par le biais d'un sort de langage des morts. Les échanges n'existent même pas entre elles, sauf lorsqu'un "maître" dirige ses esclaves au combat. Elles réagissent avec mépris quand on essaye de leur parler, à moins que la tentative ne soit effectuée par un groupe extrêmement puissant. Dans ce cas, les âmes-en-peine ne demandent qu'à s'enfuir. Elles sont parfois contrôlées par d'autres créatures maléfiques (prêtres, magiciens et surtout puissants morts-vivants) qui leur imposent leur volonté.

Écologie :

L'âme-en-peine n'a aucune fonction utile dans l'écosystème et ne produit rien que les autres puissent utiliser. Elle n'a aucunement besoin de se nourrir et ne tue que parce qu'elle hait la vie sous toutes ses formes. Elle existe davantage dans le Plan Négatif que dans le Plan Primaire, et n'a donc pas sa place dans l'ordre naturel des choses.

ANNEXE 2 : Plan pour les joueurs



LA TOMBE DU ROI NAIN

