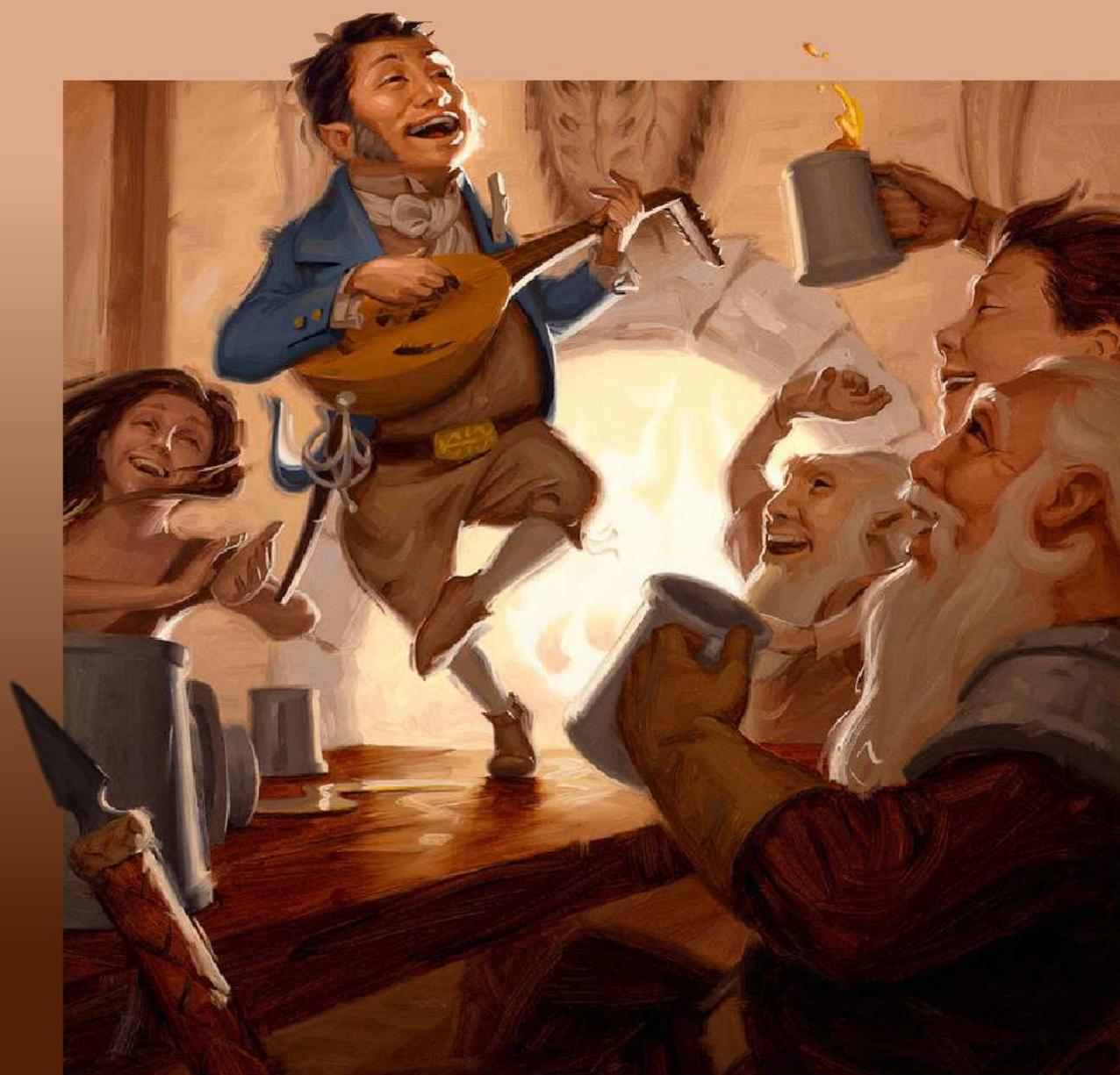


Règles **Avancées** de  
**Donjons & Dragons**®  
Unofficial game adventure

# LE SILENCE EST D'OR



# LE SILENCE EST D'OR

## SCENARIO POUR 4 à 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 10-14

Quel plaisir d'assister au congrès annuel de Chantelune rassemblant les plus belles voix du royaume. Malheureusement, des bardes disparaissent mystérieusement ou perdent tout simplement la voix. Les aventuriers devront enquêter et combattre Sérénia, la banshee muette.

### SYNOPSIS :

Jadis vécut, Sérénia D'Alzembar, une elfe noire dévouée à la déesse Kiaransalée, déité du chaos, de la vengeance et des morts vivants, en la cité drow de Sazz-Tamarran. De par ses nombreux services rendues, elle fut autorisée par la matrone du temple à porter la parole de leur divinité au monde extérieur; ainsi s'installa-t-elle dans un antique temple, en ruines, d'une divinité ennemie pour y prêcher sa foi et y étudier la magie retrouvée sur les grimoires interdits du temple. Tout se déroula bien pendant plus d'un siècle; elle avait réussi à avoir des adorateurs à la surface et eut même un fils avec un humain... Jusqu'au jour où les armées de la lumière ont entendu parler et réussi à localiser le temple. Avertie par ses espions, elle eut le temps de cacher son fils dans les soubassements du temple et de préparer une force d'opposition « sortie de terre », mais qui hélas ne s'avéra pas suffisante... Son armée, son temple, ses grimoires, tout fût écrasé, brûlé et pillé. Elle fût conduite au bûcher et brûlée vive.

Ce que les armées de la lumière ignorait, c'est qu'elle commis un blasphème sur son bûcher : « O déesse, ne t'ai-je point correctement servi pour que tu me punisse de la sorte, ne t'ai-je pas apporté assez de fidèles, n'ai-je pas inculqué à mon rejeton un amour pour toi et ta foi... Soit, tu ne daigne me répondre... Hé bien, dans ma douleur et mon courroux, je te renie, tu entends, tu n'as jamais rien été pour moi... », et elle mourut.

Sa colère fût entendue; en effet, de par un curieux effet contre nature, Kiaransalée voulu la punir de son audace et la fit revenir de ses cendres sous forme de Banshee drow (elle était en effet également magicienne, chaotique mauvaise), mais muette! Ainsi s'accomplissait la vengeance de cette cruelle divinité...

Sérénia, au fil du temps, apprit à ne compter que sur ses facultés mentales, mais désirait retrouver sa voix pour se venger des humains qui l'ont fait maudire sa déesse, aussi décida-t-elle de priver de voix tout les humains qui en ont le plus besoin : les bardes...



Hélas pour eux, se tient à la capitale le congrès annuel du « Chantelune », qui récompensera la plus belle voix ; chanteurs, poètes, imitateurs, siffleurs... Ils sont tous là, ignorant la menace qui pèse sur eux.

Sérénia compte faire utiliser un objet magique, une baguette de mutisme perpétuel par des aventuriers corrompus, qui étaient venus explorer les ruines de son temple, en échange de trésors inestimables (or, tout ce qu'ils pourront dépouiller des bardes...).

La scène principale se complique lorsque fait irruption dans le rassemblement une Lianan Shee (*Leannan Sith ou Si voir annexe 2*), visiblement mécontente qu'on lui coupe l'herbe sous le pied.

Les PJ's devront enquêter sous l'égide des organisateurs, contre récompense éventuelle, retrouver ces aventuriers, la baguette, éviter la ire de la Lianan Shee et remonter à la source du mal, dans le temple de Kiaransalée, rencontrer le demi drow sans nom et défaire Sérénia la Banshee muette.

## **CHAPITRE 1 : Congrès de Chantelune**

C'est un vaste tournoi, qui se déroule au milieu de l'été, aux tentes colorées répandues dans toute la ville et qui dure toute une semaine, nuit et jour (des petites gens vendent des boules de coton pour dormir paisiblement la nuit, et parfois en profitent pour « visiter » la demeure !). Des jurys sont répartis dans toutes les auberges, places, tavernes... Ce festival porte ce nom de par la durée des festivités et de certaines chansons de gestes : commencées à l'aube, elles se terminent parfois tard dans la soirée, illuminée par la lune. Les bardes en tirent une certaine fierté et souvent en profitent pour charmer ces dames... Le prix récompensant le vainqueur est une forte somme d'argent remise par les autorités de la ville, une statue de bois qui sera exposée pendant un an à la gloire du vainqueur ou un bijou inestimable... L'inscription est ouverte à tous et coûte 10 po.

Les tentes pavillons multicolores abritent des compagnies entières de voyageurs, jongleurs, acrobates, un marché hétéroclite d'éléments rares (mécanique, magie, peaux rares...) et leur entrée est gratuite, mais on a coutume de laisser au moins une pa pour les prestations des artistes. C'est une ambiance de fête dans toute la ville, à laquelle participent parfois quelques importants seigneurs, voire le roi ou des grands prêtres ou des mages renommés. De nombreuses curiosités sont accessibles sous ces toiles uniquement, et nulle part ailleurs (sorts, objets rares, secrets, cartes, objets célestes...). Le cœur du festival est cependant centré sur la grand'place, organisé par les bardes en fonction de leur réputation, les plus connus vers le centre. La carte fournie ne montre que les attractions du centre de la grand'place, et non toutes les représentations de la ville...

### **1/ Chorale des singes hurleurs**

De cette tente d'aspect peu reluisant, couturée, rafistolée, émane une odeur de fauve puissante : et pour cause, Grhouga, le petite gens qui s'en occupe élève... des singes ! Il les dresse, du gorille au capucin (il use de son habilité de demi-ranger pied velu sauvage N6, type tropical). Il est habillé de vêtements seyants et légers, d'un vert prononcé, hirsute, et ayant pour toute arme une lance ("Pooka", lance +1/ +3 contre les grands anthropoïdes). Il présente au festival une chorale de singes hurleurs... Il vend ou échange des bananes et autres fruits tropicaux.

### **2/ Thermik et sa bande des Kasslézoreils**

Un ½ elfe réincarné en goblin (mage entropiste N°2) suite à une erreur de son maître, mage entropiste... Il vient chanter avec 3 autres véritables gobelins accoutumés à la race humaine. Ils se montreront courtois et raffinés (pour des gobs ; ils ne pillent, dévorent ou violent pas tout tout de suite : d'abord ils demandent !). Ils chantent en canon et usent de leur corps pour produire d'autres effets sonores... « Nous vendre poules et quoi toi vouloir ! ».

### **3/ La grande compagnie bardique de Champcoupé**

6 membres exclusivement féminins (barde de N1 à N13, possédant divers parchemins et objets mineurs en forme de bijoux) qui ont poussé le paroxysme de leur art à s'exprimer uniquement en fredonnant. Ces très belles femmes humaines sont parmi les favorites, autant de par leur talent que de par leur amabilité et leur courtoisie (et même un peu plus murmurent les mauvaises langues). Elles s'accompagnent par des illusions des paysages qu'elles célèbrent. Elles vendent des peintures de ces paysages.

### **4/ Le ténor Barthus**

Un nain énorme (1,25m pour plus de 140kgs...) qui hurle les malheurs de sa race, désenchantée du monde des hommes, voulant retrouver leurs montagnes. Il chante de façon mélancolique en nain et nain ancien et offre après chaque représentation une bière et une bagarre aux pensionnaires



des auberges (guerrier N3/ barde N5), pour se remettre de la tristesse de ses chants. Il a rapporté de la bière naine, cuvée spéciale (environ 200L).



## **5/ Le grand chapiteau extraordinaire splendide génial du peuple libre des terres explorées**

Un cirque de petites gens où cavalent des clowns, jongleurs siffloleurs et imitateurs, conteurs d'histoire... Au total, une compagnie de 20 petites gens agités et aux mains parfois lestes (voleurs N°1 à 6). Ils présentent plusieurs numéros mais ne le font pas pour gagner le grand prix du festival, peut-être pour le « gagner » (méthode petites gens...), mais surtout pour s'amuser et surprendre « ces bêtes grands gens qui ne comprennent jamais rien ! ». S'ils vendent quelque chose, c'est que cela ne leur appartient pas, aussi gare aux achats inconsidérés ; « mais, c'est mon épée ? ! ».

## **6/ Vestiaires et salles des gardes, récompenses...**

Des gardes d'élite de la ville (N2 à 7) surveillent en permanence ces tentes. De plus, deux mages (N°4 et 10) et deux prêtres de la justice/ vigilance (N°3 et 8) sont affectés au bon déroulement de la fête sur la grand'place. Les bardes se préparent dans ces deux tentes avant leur représentation. Les récompenses sont protégées par ; cage de force (permanente) et coffre vélocité (seul le Roi, ou autorité conséquente peut les approcher). Ce festival est une gloire de cette cité!

## **7/ Le palais des glaces de Mithril**

Une vaste galerie de miroirs déformants ou non, en mithril poncé. L'elfe gris qui en est responsable, Salani Sulanil (Grand émissaire du peuple elfe gris, mage élémentariste de l'air N° 14, diverses potions et un brasero commandant aux élémentaires d'air, plus un ou deux anneaux appropriés) est très pointilleux sur leur entretien (vu le prix d'une de ces glaces, il peut l'être !). La musique sera fournie par des serveurs invisibles et aériens, des rôdeurs invisibles, des élémentaires d'air et des sorts de rafales qui s'engouffrent dans ce dédale de miroirs. Le son qui en ressort est très cristallin et le son le plus pur qu'aucun des PJs n'aura vraisemblablement jamais entendu. Les serveurs et autres rôdeurs servent également à la protection du chapiteau. Il est par ailleurs négociant en gemmes et pierres précieuses.

## **8/ Les bardes autonomes des îles du sud**

Un groupe de 4 bardes noirs (guerriers N3/ bardes N3 et un prêtre N8), préférant pour leurs chants guerriers les percussions et le rythme à la lyre et la mélodie... Ils ont de plus rapportés de quoi commercer sous la forme d'épices rares et de peaux de grands fauves.

## **9/ Terjall, maîtresse des plaisirs inavoués**

Une femme humaine (voleuse N7/barde N7), la trentaine florissante, vêtue de cuir et portant dague, fouet... Elle est d'ores et déjà éliminée à cause de son « Concerto pour douleurs ininterrompues », où elle torture des hommes et semble y prendre un certain plaisir (heu, parfois, eux aussi !).

## **10/ Kordkiss et Cie**

Un groupe de femmes extrêmement belles ( Cha/Bt 17 Minimum, jusqu'à Kordkiss ; 20) qui jouent de la flûte en des harmonies dissonantes et presque effrayantes.

Note au MD : Kordkiss est une succube, mais qui ne fera rien pour entraver le festival, auquel elle participe avec une vraie joie. Cependant, cela peut être une expérience intéressante pour un PJ et tisser les trames de futures aventures...).

## **11/ Les très Saints chœurs évangéliques de Disturia (Dieu de la de la lumière, du bien)**

Un chœur composé d'une dizaine de prêtres, dont peut-être un grand prêtre (N° 1 à N° 10).

## **12/ L'estrade**

Lieu de la magie de la scénographie et des chants, des sortilèges et des inventions ingénieuses. Tout le monde peut s'y présenter pour pouvoir participer au tournoi.

## **13/ Le puit**

De plus, de nombreux autres participants errent dans les rues ou aux alentours des tentes ; les gnomes éternueurs de Gnonpom, un vieux fou sorti des marécages pour faire chanter des fongus criards ou des crapauds, et des myriades de bardes indépendants...

## **CHAPITRE 2 : Evènements**

Seuls les descriptifs des PNJs principaux et monstres uniques seront fournis. Pour les créatures plus communes, nous donnerons les références du BM.

### **1/ Ca va shee... !**

Intervention de la Lhiannan Shee (Voir Annexe 2 ou MC2 Forgotten Realms p°100 à 102, max de points de vie ou Ravenloft Monstrous Compendium Appendix Vol. 1). Vanezka charmera des bardes pour la servir et se servira d'eux contre les PJs et PNJs. Elle est accompagnée constamment (sauf lorsqu'elle « chasse ») de 2 bardes N° 7. Elle pourra se montrer prête à discuter avec les PJs et éventuellement accepter de se retirer s'il lui est proposé de charmer le vainqueur du tournoi. Il est évident que si le vainqueur est un nain, un singe dressé ou une femme, elle sera prise à son propre piège... Elle porte sur elle un anneau de protection +2, qui agit comme un anneau de sorts et contient 6 sorts de lumière continue. Elle possède de plus une dague +1, de venin, utilisée contre les empêcheurs de charmer en rond et une robe scintillante\*! Les PJs peuvent être appelés par le comité d'organisation du festival pour retrouver les bardes manquants (et morts ou presque dans une maison attenante au festival). Elle reste imprenable.

\* Robe scintillante: Le porteur de cette robe peut afficher sur la robe un motif continuellement changeant de teintes incroyables, couleur après couleur cascasant de la partie supérieure de la robe à l'ourlet en arc en ciel étincelants de lumière éblouissante. Les couleurs étourdissent ceux à proximité du porteur, cachent le porteur, et illuminent les environs. Il faut un round entier après que le porteur ait dit le mot de commande pour que les couleurs commencent à affluer sur la robe. Les couleurs créent l'équivalent d'une attaque de gaz sur une distance de 9 mètres. Ceux qui regardent le porteur sont étourdis pendant 1d4 + 1 rounds ( sur Sag DD 16 annule). C'est un effet de motif affectant l'esprit.



Chaque tour de scintillement continue de la robe donne à l'utilisateur une meilleure dissimulation. La chance de rater les attaques sur son porteur commence à 10% et augmente de 10% chaque tour jusqu'à ce qu'il atteigne 50% (dissimulation totale).

La robe illumine sur un rayon de 9 mètres en permanence.

L'effet ne peut pas être utilisé plus de 10 tours par jour.

### **2/ Un fromage bien trophée !**

Des voleurs s'emparent du trophée.

Quand Verlag fut destitué de l'ordre bardique des contrées de l'est, il en ressentit une grande hargne, qu'il veut exprimer en dérobant le trophée de ce festival. Cet homme a donc décidé de s'aider d'une guilde locale de cambrioleurs petits hommes, et éventuellement de quelques petites gens (qui prennent cet acte comme un défi) du cirque central du festival. Verlag (barde N7) dispose de 2 parchemins de dissipation de la magie, lancés par un mage N14. Si le trophée est volé, les PJs sont appelés par la garde et on leur promet 1000 Po chacun s'ils le ramènent.

Verlag Bronberg (ou ses sbires) peut se cacher en fait dans un espace interdimensionnel créé par le sort de corde enchantée (quand il entend les PJs approcher). Son quartier général est sous l'estrade, dans un trou creusé pendant les préparatifs du festival. Il est possible que ce trou rejoigne les égouts et mène à la guilde de voleurs petites gens, située dans une fromagerie du centre ville...

### 3/ Magical binz !

« Entropie, entropie, est-ce-que j'ai une gueule d'entropie ? », Hâr-Letty, magicienne entropiste. La concentration de bardes, de prêtres et de mages est telle que les énergies magiques sont assez volatiles pendant la durée du festival : en termes de jeu, quand un lanceur de sorts officie, il doit effectuer un JP sorts ou accomplir un hiatus de magie entropique... Actuellement, alors que les PJs vadrouillent dans le festival, un grand nombre de gobelins affamés apparaissent (par grand nombre, disons une tribu ou 2D100...).

### 4/ La parole est d'argent, mais...

Intervention des PNJs embauchés par Sérénia.

Ils sont au nombre de trois, 3 aventuriers avides des trésors de Sérénia et de ses promesses. Pourtant, ils savent que c'était une drow, et donc non digne de confiance, mais hélas, leurs actuels revers de fortune ne leur permet pas de faire les difficiles...

SIRION : anti-paladin mâle humain N9, CM,

C'est l'archétype du chevalier noir, aucun honneur, aucune promesse tenue... Il servait jadis le bien lorsque sa troupe fut défaite par des forces démoniaques, qui l'ont séquestré et endoctriné au fil des années. Un sort de pénitence pourrait cependant le ramener dans le droit chemin.

For 19, Con 17, Dex 14, Int 12, Sag 16, Cha 17

Ca : 0 (plate de bataille, bouclier +1), ThAC0 : 07 / parade 04 (épée, force), #Att 3/2 x 1D8+9 (épée, force), Pv : 96, Taille : 1,80m (M), MI (17-18), 12 000XP.

Armure de plate de bataille, bouclier moyen +1, épée longue +2, voleuse de vie, une potion de grands soins, 83Po.

De plus, il émane de lui une aura anti-magie, rayon de 3m et qui commence à 30cm de son corps, et dissipe automatiquement tous les sorts de niveaux 7 ou moins, en outre les objets magiques sont incapacités tant qu'ils sont dans la zone et 1D4 rounds après en être sortis. Pour les sorts de niveaux supérieurs, elle se comporte comme une dissipation de la magie de N°18. Il peut user des pouvoirs d'un paladin de son niveau, mais inversés (toucher meurtrissant ; 18 points de dégâts, monture ; palefroi de la nuit (pas avec lui au festival), immunisé aux maladies, propagateur de la peste noire, détection du bien...). En combat, il est ambidextre et spécialiste au style une arme et bouclier (il a donc +2 de bonus à la parade, et encore +1 grâce à la magie du bouclier).



TACHION: (Femelle), (humaine,) élémentaire prêtre du feu, N°9, NM,

Son aspect d'élémentaire la prive de ses pouvoirs de prêtre. De par les services rendus à son Dieu et la vénération qu'elle lui exprimait, elle fut transformée en élémentaire à la suite d'un long rituel qui nécessita la crémation de 100 personnes. Elle ne peut pas être charmés, contrôlée, dominée, ni même invoquée (Int 15, Sag 18).

Ca : 2, ThAC0 : 05, #Att : 1x 3D10, DV : 16, Tai 4,80m (G), MI (17-18), 12 000XP.

Comme tous les élémentaires, il faut une arme +2 pour la blesser. En plus des restrictions et pouvoirs du BM, Tachion possède le pouvoir de se réincarner à partir du moindre feu situé dans les 30m autour du lieu de sa mort, et ce, à volonté. Elle est habituellement dans une flasque de fer portée par Sirion ou Halcyon.



**HALCYON** : Magicienne/ psioniste femelle humaine N12/ 6, LM

Cette belle femme apprit d'abord par nécessité la magie ; elle faisait en effet partie d'un avant-poste souterrain dans l'Underdark, où ses parents luttèrent contre les drows et quelquefois les duergars. Elle voulut sauver ses parents d'une attaque drow, mais la RM de ces créatures empêcha le fonctionnement de son sort, et ils tuèrent ses parents. Peu à peu, elle a donc délaissé la magie et développe actuellement ses capacités mentales.

For 12, Con 12, Dex 12, Int 18, Sag 14, Cha 16

Ca : 4, ThAC0 : 18, #Att 1x 1D4, Pv : 41, Taille : 1,68m (M), MI (17-18), 12 000XP.

MAC : 4, MThAC0 : 15, PFPs : 75

+2 aux jps sorts contre enchantement/ charme.

Bracelets CA 4, flasque de fer (Tachion), une potion de RM (donne 1D6x5% de RM pendant 1D4+4 Tours), dague dorée et ornée d'éclats de gemmes valant 155Po, cape de soie blanche (Cape d'immunité aux projectiles : protection contre les projectiles non magiques et bouclier permanents), Baguette de mutisme perpétuel, 800Po en gemmes, 65Po, grimoire de voyage protégé par un piège explosif, une rune explosive et un sceau du serpent Sépia.



#### Sorts :

1/ 4 sorts parmi : Agrandissement (sur Tachion), Charme personne, Glisse, Lumière, Main spectrale, Projectiles magiques, Serviteur invisible, Sommeil.

2/ 4 sorts parmi : Cécité, ESP, Flèche acide de Melf, Invisibilité, Nuage puant, Toile d'araignée, Ténèbres rayon de 5m.

3/ 4 sorts parmi : Eclair, Boule de feu, flèche enflammée, Dissipation de la magie, Toucher vampirique, Vol.

4/ 4 sorts parmi : Confusion, Globe mineur d'invulnérabilité, Tentacules noirs d'Evard, Mur de feu, Peau de pierre (sur elle).

5/ 4 sorts parmi : Cône de froid, Débilité mentale, Domination, Mur de pierre, Nuage mortel, Téléportation,

6/ 1 sort parmi : Désintégration, Chaîne d'éclairs, Sort de mort, Vision véritable.

#### Pouvoirs psioniques :

3 modes de défense (Tour de la volonté de fer, Forteresse intellectuelle, Barrière mentale), 3 disciplines (1/ Psychokinésie, 2/ Psychoportation, 3/ Psychométabolisme), 3 sciences, 11 dévotions.

*Sciences* : Télékinésie, désintégration, téléportation.

*Dévotions* : agitation moléculaire, amollissement, attaque balistique, barrière inertielle, contrôle des flammes, manipulation moléculaire, ajustement cellulaire, douleur double, vieillissement, Porte dimensionnelle, téléportation programmée.

C'est potentiellement un des PNJs les plus dangereux de cette aventure (Sérénia mise à part), aussi ne faudra-t-il pas l'utiliser à outrance, sauf si les PJs sont trop vantards et sûrs d'eux (comme d'habitude) ...

Vu la valeur générique, en XP, de ces PNJs, ils doivent donner du fil à retordre aux aventuriers. Cependant, si vous les considérez trop forts ou trop faibles, adaptez !

Les PNJs se montrent dans les tavernes ou se mêlent à la foule, afin de repérer les bardes et leur subtiliser leur voix grâce à la baguette de mutisme fournie par Sérénia.

**La baguette de mutisme perpétuel** : Cette longue baguette d'or (40cm) ressemblant à une baguette de bois, ornée d'une émeraude taillée en cabochon à son extrémité permet de dérober la voix de la victime ciblée. Elle dispose de 41 charges actuellement.

Pour 1 voix volée, celui sur qui sera déversé le pouvoir de la baguette se verra rendu ou accentué de 10% de sa voix (à +100%, toute parole est similaire à un sort de Cri).

Un jp baguettes -2 est autorisé pour rattraper de ses effets. Ses effets sont déclenchés comme des sorts de mage N9.



Les effets permanents : Elle donne à son porteur +4 aux jps contre toute forme d'attaque sonore et sa voix porte deux fois plus loin.

Les effets déclenchés : Vol de la voix, 2 charges. La voix ne sera récupérée que par un Souhait, ou le fait de briser cette baguette. Les voix déjà absorbées ne seront rendues qu'à la mort du récipiendaire. "Quietus !" Silence, rayon de 5m, 1 charge. « Silencio ! »

De plus, Sérénia a enchanté cette baguette : sur la prononciation du mot "Reviens !", elle se téléporte sans erreur dans sa main.

Les PJs n'entendront parler des bardes aphones puis de cette baguette que lorsque 6 voix seront déjà stockées.

### **CHAPITRE 3 : Voyage**

Les PJs pourront apprendre des PNJs, de sorts de divination ou connaissance des légendes, ou encore dans les archives de temples de Dieux bons, que cette baguette provient d'un temple jadis éradiqué par les forces du bien, dédié à Kiaransalée... La grande prêtresse fut brûlée (il y a au moins un siècle ou deux) sur la place de la ville, durant la période de La Grande Inquisition.

Dès lors, sa localisation est à votre disposition ; cependant nous suggérons un flan de montagne abrupt. Le voyage peut se dérouler de façon à traverser plaines, collines, forêts et montagnes, au total, pas moins de 5 ou 6 jours de voyages (pour éviter que les PJs ne fassent 353 000 aller- retour au temple !).

**Les rencontres possibles** (liste non exhaustive...) :

1/ Brigands avec de faux otages : des brigands dont au moins un est connu des PJs veulent les rançonner, sous couvert de faux otages. Ils demandent or, objets magiques et sont un certain nombre, une bonne douzaine, cachés dans les fourrés, armés d'arcs prêts à tirer.

2/ Gobelins ou orcs avec de vrais otages : sinon, même méthode que ci-dessus...

3/ S'ils ne sont pas morts, les PNJs qui veulent agir/se venger.

4/ marchands d'esclaves ou trafiquants : en route pour un camp dissimulé. Il est possible qu'ils soient accompagnés de guerriers solides (N°8) et d'un mage (N°9) ou d'un prêtre mauvais (N°10).

5/ Les habituels : trolls, ogres, géants des collines, des pierres...

6/ Ombres des roches dans les montagnes : elles suivent les PJs un certain temps en usant de leur pouvoir de confusion avant de se montrer.

7/ Village gnome caché dans la forêt ; les habitants sont opprimés par un dragon vert qui leur demande des sacrifices et des dons... A vous de voir, un vrai dragon vert terrifiant, histoire que les PJs aient un peu mal... ou, possibilité plus amusante : il y a trois mois, la tribu kobold de Flakdebou a trouvé dans une caverne la dépouille (mue) d'un dragon vert. Malins par nature, les kobolds ont utilisé cette peau, montée sur une carcasse mobile, et utilisant de l'acide volé d'un précédent convoi, ils reproduisent son souffle avec un grand soufflet de forge ... Cette mécanique peut avoir été inspirée par un humain à la tête de la tribu ou par un gnome (minoï ?) rejeté du village. En tous cas, les kobolds et l'instigateur de cette supercherie vivent en bonne intelligence, même si parfois le partage pose problème... En plus des possessions des gnomes et des gnomes réduits à l'esclavage (sacrifices), dans la caverne des kobold (mine quelconque exploitée par le gnome ou l'humain), les PJs pourront trouver de quoi refaire des stocks de nourritures et pourquoi pas une ou deux valeurs.

La machine infernale des kobolds: elle nécessite 10 kobolds pour fonctionner normalement, 12 sont dans la machine. Chaque kobold de moins augmente de 5% les effets de la table.

Mvt 6, Ca : 4, ThACO : 10, DV :11, #Att 3x 1D6/1D6 (griffes/ râteaux) / 1D12 (morsure/ piège à ours, à réarmer une fois tous les deux rounds), souffle acide (soufflet) 6D4 (puis 4D4, puis 2D4), cône de 12m de long pour 8m de large à son extrémité, une fois tous les deux rounds, Tai 10m de long sur 8 d'envergure (E), MI (10).

De plus, cette machine subit des modificateurs en fonction de son état (ses Pv) :

Etat	Ajustements
-25%	-1 au toucher, Mvt/2
-50%	-2 au toucher, Mvt/2, 10% par round qu'un kobold tombe dans les rouages.
-75%	-2 au toucher, Mvt/2, 20% par round qu'1D4 kobolds tombe dans les rouages.
-99%/-100%	Explosion 6D6, +4D4 d'acide, jp souffle pour la moitié.

#### **CHAPITRE 4 : Temple de Kiriansalee**

Son ouverture située à flanc de montagne ; le temple de Kiaransalée dirigé par Sérénia a presque prospéré depuis sa destruction : les morts ont remplacé les vivants, les ruines se sont parfois rebâties pour donner naissance à une vaste architecture torturée sculptée de motifs sordides, de corps entremêlés, qui combattent ou procréent, mutilés, hybridés avec des monstres... Les murs, rien qu'eux représentent déjà un cauchemar fait réalité.

Le temple a ses propres règles, instaurées du temps de son apex, par Kiaransalée elle-même. Ni RM, protection quelconque ou autre pouvoir ne peut les surpasser, seul un pouvoir divin peut y arriver. Il est à noter que les PJs peuvent devenir irritables suite à l'ambiance glauque et à la lourdeur de l'air dans ce donjon (oppression, paranoïa...). La lumière est fournie par des lueurs féériques (à ne pas confondre avec des feux follets...).

1/ Ajustements aux jps et vade-rétro selon l'alignement des PJs :

loyaux	-2
bons	-2
chaotiques	+2
mauvais	+2

2/ Les sorts des écoles/ sphères de Chaos et de Nécromancie fonctionnent comme si le lanceur possédait 2 niveaux de plus.

3/ La RM contre les charmes des elfes (même noirs) descend à 30%. La RM naturelle se comporte de façon chaotique ; contre un sort ou un effet donné, un PJ possédant de la RM aura 10% de son pourcentage x10%. (Exemple : 70% de RM devient 7x1D10% contre un sort...).

4/ La téléportation, portes dimensionnelles (...) amène directement le PJ en 5.

5/ 10% cumulatifs par heure passée dans le temple que les sorts de Divination se comportent de façon chaotiques (déclarent magique un objet qui ne l'est pas ou vice-versa...).

6/ Un PJ mort dans le temple se transforme en 1D6 rounds en un Zombie Juju au service de Sérénia.

7/ Coup vengeur : c'est le point le plus important de ces 7 restrictions : tout point de dégâts de combat donné à une autre créature se répercute sur l'agresseur. Cette restriction ne s'applique qu'aux êtres vivants.

Les sorts tuant sur le coup ne sont pas considérés comme des sources de dégâts de combat. Un PJ peut éviter cet effet en effectuant un jp mort magique, -1 par tranche de 10 points de dégâts provoqués.

Ce donjon, bien que petit, doit être un défi très difficile à relever, même pour des personnages aussi expérimentés. N'hésitez pas à jouer sur l'ambiguïté des monstres (quel type de monstre, sort ou monstre ?) et sur l'ambiance. De plus, n'oubliez pas que c'est une construction en pierre ; les éclairs rebondissent, les murs sont solides et le son se propage très bien.

Nous ne détaillerons pas les monstres, mais nous signalerons lorsqu'il est possible d'en rajouter si les PJs sont trop "frais" pour la suite ou si cela apporte quelque chose au donjon (hormis des XP !). De manière générale, des vers putrides peuvent être ajoutés à tous les morts vivants carnés.

## **Le temple de Kiriansalée :**

### **1/ L'entrée**

Cette ouverture dans la roche est presque complètement recouverte de lierre et de roses sauvages. Des os divers sont pris dans ces plantes, comme incrustés dans le roc. Ce passage de 6m de diamètre environ, mesure 30m de long, en descente douce. Des mousses diverses rendent le passage glissant. Plantes carnivores, mousses mortelles ou fongus...

### **2/ L'antichambre du temple**

Ce passage amène dans une salle immense, une grotte sculptée de motifs humanoïdes torturés, de 300m de long sur 500m de large. Cette salle est remplie de la douce lumière des lueurs féériques. De hauts piliers soutiennent le plafond, à 40m de haut. Ici, les sorts de vol, lévitation ou assimilés ne fonctionnent que de manière restreinte : un PJ sous l'effet de ce type de sort ne peut se déplacer que de son niveau en mètres, après quoi le sort s'arrête sans prévenir. Les moyens naturels pour voler (ailes, métamorphose...) fonctionnent. Parmi les lueurs, deux ou trois feux follets (indiscernables des lueurs à moins de 10m) empêchent d'importuns visiteurs d'approcher. Ils se collent au plafond et bombardent les PJs.

### **3/ La colonne du Gardien**

Cette colonne, la plus massive de la salle, sculptée et ornée de runes lumineuses couleur lavande, contient un centre creux, dissimulé par un mur illusoire, où repose le Gardien. Le Gardien est automatiquement averti d'une intrusion dans le temple, même par des moyens tels que boule de cristal ou œil de magicien. Il peut agir en même temps que les feux follets pour un challenge optimal (heu...très bourrin !), ou lorsque les PJs s'approchent du pont. Le Gardien est un Chevalier de la mort (Death knight pour les intimes) drow. Il possède en outre une cotte de maille d'adamantite +2 et un cimenterre d'argent +1. De plus, il peut utiliser les capacités innées des drows, comme un représentant vivant de cette race (comme un N9). Dans le creux au centre du pilier se trouve un trône d'onyx pur et ouvragé de facture drow, valant 2430 Po.

### **4/ Le pont d'ossements**

Une grande structure (60m de long, 12 de large, 1m de large où marcher; colonne vertébrale) à l'air fragile. Les PJs doivent passer entre les côtes (jet de dex requis ou chute) d'un gigantesque animal pour accéder à un perron pourvu de 4 hautes marches afin d'accéder à l'entrée du complexe du temple. Les côtes ne bougent que lorsque les PJs sortent du temple ; elles tentent d'empaler les fuyards au moment où ils sont vulnérables ; Ca : 6, ThAC0 : 12, DV : 9, #Att 6 x 2D8, empalement sur un critique (tordre barreaux/ herces pour en sortir ou 4D8 par round).

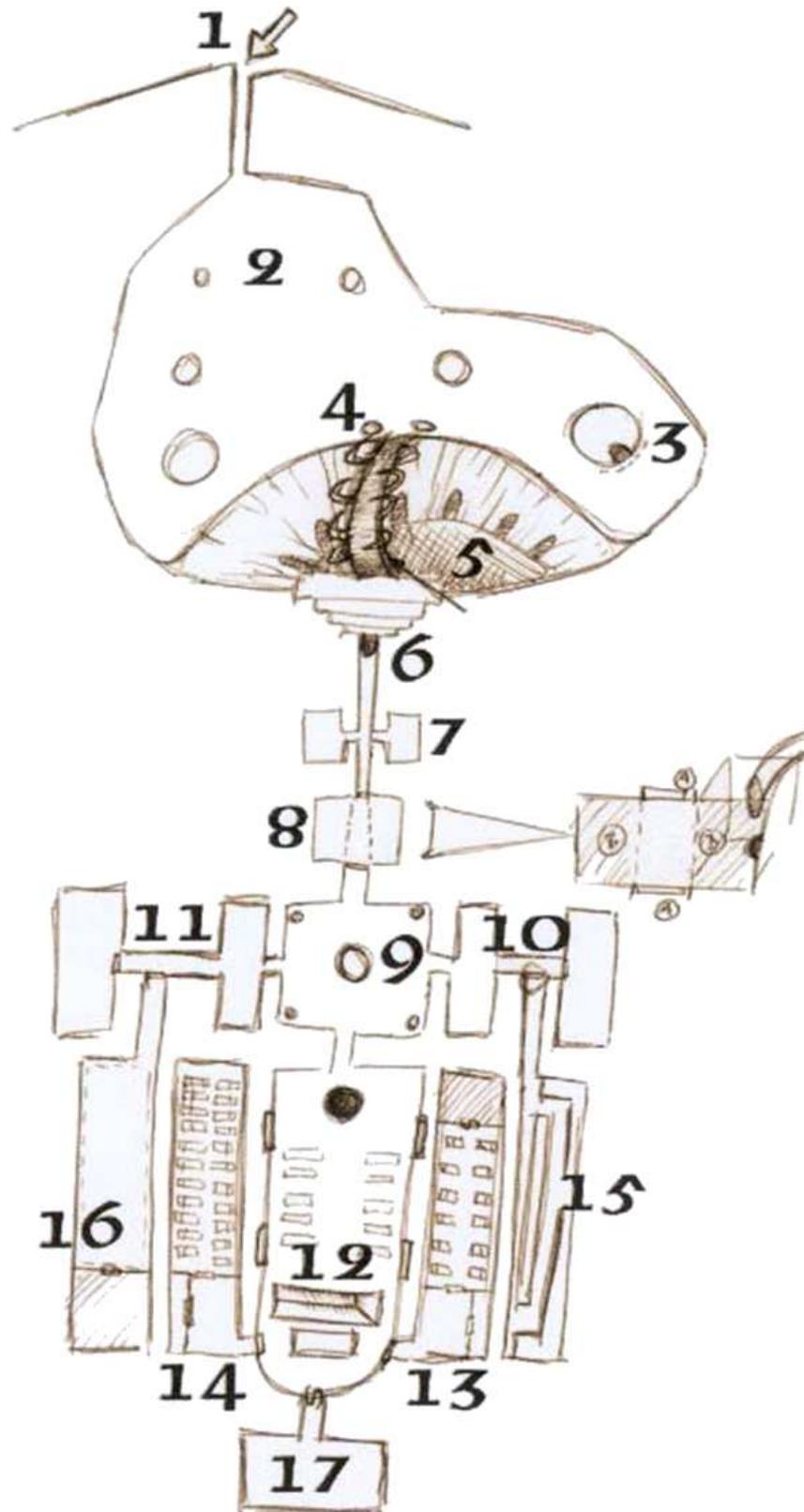
Cette construction reçoit des dégâts uniquement de la magie et ne compte pas comme une créature (construction, pour la règle 7 du temple). Les seules armes à la blesser sont celles qui peuvent infliger des dégâts de structure, ou les armes +4 ou mieux.

### **5/ La Mort fosse**

Ce pont enjambe une fosse de 30m de fond, où rôdent des ombres suspectes, discernables à leurs yeux rouges malgré les ténèbres nuageuses et insondables. Les échecs des téléportations et autres sorts de

transports aboutissent au fond de cette fosse où reposent 3 guerriers squelettes armés de masses de fantassin, et quelques âmes en peine des paladins d'antan.

### Plan du temple de Kiriansalée



#### 6/ Le perron du complexe

Les marches mesurent chacune 1m de haut, pour plus d'une dizaine de large. Au sommet se tiennent des squelettes archers (10) rendus invisibles par les runes dans l'encadrement de la porte (qui ne fonctionnent

que sur les morts vivants) ou des squelettes géants (4, ceux avec les boules de feu que les PJs affectionnent particulièrement...). Puis ils rentrent dans le temple, où la lourdeur de l'air vicié (jp poison ou -1 aux ThACO et jp pendant 1D6 tours, le temps de s'habituer) s'abat sur leurs épaules. A partir de là, les couloirs font 4,5m de large pour 3,5 de haut.

### 7/ Les salles des gardes

De vieux râteliers d'armes en adamantite et en métal, rongées par le temps. Les meubles brisés et les lambeaux de vêtements témoignent d'un combat. Invisibles, dans les coins des 2 salles, se tiennent 4 Zombies juju drow (des zombies juju avec RM de guerriers drows N°4, soit 58% et le max de points de vie). Ils ont sur eux des gemmes pour une valeur de 1D100Po chacun.



### 8/ Piège fatal

C'est un piège magique à pression qui se déclenche quand 200 kgs passent dans cette portion de couloir. Un voleur aura -35% en trouver/désamorcer pièges pour le désactiver. Le passage du couloir est fermé par deux portes et sur les côtés, ce sont deux murs de force permanents dissimulés par des murs illusoire qui retiennent une grande quantité d'eau, suffisamment pour remplir le passage du couloir et les réservoirs (via un glyphe de production d'eau) puis amener des créatures (glyphes de conjuration de monstres aquatiques I à VI si vous le désirez !).

a/ l'intrus entre,

b/ les murs de force qui retiennent l'eau cèdent alors que d'autres apparaissent devant les portes,

c/ 1D4 cubes gélatineux (invisibles dans l'eau, et vraisemblablement dans les ténèbres. Bon courage pour les toucher : ajustement de -6 à -8 à la Ca dû à l'eau et les ténèbres...) sont conjurés dans la pièce. Le piège dure 10 rounds et se réarme magiquement en 24 heures. Ne pas oublier ; pour la noyade, un PJ retient son souffle un nombre de rounds égal à Con/3, puis souffre de 1D6 points de dégât par noyade les rounds subséquents.

### 9/ Le cœur du temple

Une vaste pièce de 27/27m. Au centre se tient une statue de pierre blanche inconnue, de Sérénia en robe de cérémonie, magnifique et effrayante à la fois. Dans chaque coin s'allume un brasero en bronze qui éclaire d'une lueur lavande, renforçant la brillance de l'air des lueurs quand rentrent les PJs. Le plafond est ici à 5m et la statue le touche presque de sa coiffe élaborée. Cette statue n'est pas un golem de pierre, mais juste une statue, ou presque... Elle paraît virtuellement indestructible. C'est en fait le réceptacle du Demi-plan de la Vengeance élaboré par Sérénia sous l'influence de Kiaransalee. Cette statue est de plus en une roche qui agit comme un aimant : garder ses armes, anneaux ou armures nécessite un jet de force ajusté comme suit :

Objet	Ajustement
Anneaux	0
Armes	-2
Armure	-6
Objets divers contenant du métal	-1 à -4

Quiconque touche cette statue subira en retour un choc électrique non magique (magnétique) infligeant 1D8+12 points de dégâts, sans jp. Un jet de Con à -4 permet cependant d'absorber les dégâts du D8.

## 10/ Salles des gardes de la bibliothèque

Comme les salles de garde en 7, mais cette fois-ci, les créatures sont des nécrophages miniaturisés (rétrécis): ils mesurent 16cm, et leurs pouvoirs sont diminués d'autant ; un PJ touché par un monstre subira un point de dégât et perdra 10% des XP nécessaire pour arriver au niveau précédent. Ils ne valent que 420XP. Ils sont cachés dans les ombres (90% en se cacher), et attaqueront à 12 les PJs. Ils peuvent se déplacer dans les fissures des murs. Si un PJ a la mauvaise idée de les suivre en étant rétrécit, il tombera sur une colonie de 40 de ces créatures, dans le sous sol. Les cadavres ont sur eux des gemmes miniaturisées, pour une valeur d'1D20Po chacun. Ils gardent la porte d'entrée de la bibliothèque.

## 11/ Cuisines et réserves

La première salle traversée est une cuisine délabrée (RAS), alors que la seconde est une réserve où l'on trouve encore des bougies, de l'encens, des ossements divers rangés par taille et de la nourriture desséchée. Des vers putrides ont infesté ces réserves. Le moindre contact avec bougies, encens ou vivres peut être fatal !

## 12/ La salle de prière

Une très longue pièce, environ 30m de long sur 12 de large. Des bancs permettent de s'asseoir. Elle est illuminée par des lueurs qui proviennent de vitraux sinistres. A l'entrée, un bénitier rempli d'eau maudite, que des serviteurs invisibles (déclenchés par l'entrée des PJs dans la salle) leur jetteront dessus. Les serviteurs ont un bonus de +8 à la surprise. Un jp souffle permet d'éviter les projections et donc les effets de l'eau : -1 au ThACO, à la Ca et aux jps pendant 6 tours. Les serviteurs en lance pendant 3 heures, puis le piège met 1D10 rounds à se réarmer. Au fond de la salle, un autel d'onyx gravé de symboles dédiés à la déesse Kiaransalee, et devant lui, une fosse d'où provient une odeur de poussière (les cadavres des paladins morts pendant la bataille d'il y a un siècle ou deux). Parmi les quatre vitraux se trouvent deux golems de vitrail, qui agiront dès qu'un PJ se serra approché trop près de l'autel. De plus, au premier mouvement des golems seront lancés (de glyphes au plafond) des sorts de silence (8 ou10), afin d'éviter les fracasements intempestifs. Un voleur astucieux (Trouver/ désamorcer pièges) ou un PJ suspicieux pourra actionner un mécanisme et trouver sous l'autel (qui pèse plus d'une tonne) deux statuette de la déesse, en adamantite, 730Po et deux gemmes de 1000Po, ainsi qu'un parchemin.

Le parchemin fut caché ici par un des descendants du dernier paladin à partir des ruines, car il avait pressenti le retour du mal. Il eut le temps de le cacher et mourut de la main des golems. Son corps se trouve dans la fosse. Il donne la combinaison et le nom de l'épée de son aïeul, volée par les drows.

Au fond de la salle, le passage secret qui menait à la chambre de Sérénia est scellé. En effet, maintenant qu'elle est immatérielle, les portes sont un moindre souci. Seul un sort de vision véritable ou assimilé permettra de déceler la passage.

## 13/ Chambre des hauts officiants et grands prêtres

Des lits aux montants de bois fracassés, des squelettes qui s'effritent au moindre courant d'air et pas la moindre menace en vue. Les cadavres ont encore leurs attributs, armes rouillées, bourses éventrés sur le sol (au total plus de 250Po), tuniques déchiquetées et quelques gemmes (pour environ 300Po). Cependant, le moindre contact avec n'importe quoi dans cette pièce causera sur le PJ un sort de flétrissure (inverse de régénération) partant de l'objet touché. Cette malédiction n'est valable que dans le temple. Un passage secret actionné par une poussée sur un moellon du mur révèle une petite salle contenant les restes d'un



laboratoire épargné par les forces du bien ; au total, 2D4 potions dont l'étiquette est depuis longtemps tombée en poussière (au choix du MD).

#### 14/ La chambre des subalternes, prêtres mineurs

Elle contient encore les lits et les âmes des drows tués dans le temple à la suite de l'invasion des défenseurs du monde du soleil...soit 30 ombres qui attaquent de toute part. Attention, elles sont à 90% indécélables dans les ténèbres, elles le savent et en abuseront !

#### 15/ La bibliothèque

Une grande allée comportant des milliers de volumes réduits en poussière ou en cendre par les envahisseurs. Si un PJ a l'idée lumineuse de fouiller les tas de cendre, il trouvera un Manuel des Golems (vitrail) inutilisé (identifiable, comme tous les livres, par un souhait uniquement) ou tout autre grimoire que vous pourrez juger satisfaisant. Un PJ qui restera plus de quelques minutes dans la bibliothèque sera sous l'emprise d'un puissant enchantement (illusion programmée et domination combinés) ; il verra alors la bibliothèque complète, du temps de sa splendeur et renoncera à partir, pour lire tous ces ouvrages. Il en oubliera de se nourrir, de boire... et pourra se montrer très ouvertement hostile envers un PJ qui insistera pour qu'il en sorte. Une mort lente l'attend (perte de points de Con régulièrement, jusqu'à l'épuisement). Un jp sort à -2 est requis pour échapper à ces effets pervers.

#### 16/ Forge (et salle du trésor)

Il y a sur la porte métallique 3 boutons gradués de 0 à 24 qui pivotent sur eux-mêmes. Un voleur, s'il est au moins de niveau 10, peut essayer de crocheter la porte, à -75%. L'enfoncer demande un jet d'enfoncer porte magique à -4. Un échec à la composition du code, au crochetage ou à la destruction de la porte déclenche une chaîne d'éclairs suivie d'un symbole de mort. En bref, il vaut mieux avoir le code...

Les murs de cette salle de forge sont recouverts d'une illusion permanente, qui donne l'illusion que la pièce mesure la même taille que la bibliothèque. On trouve assis sur un tonneau, contre le mur le cadavre du fils de Sérénia, l'air résigné, la tête regardant vers le bas (il s'est caché ici et la porte fut fermée derrière lui : il est depuis mort de faim). Son fantôme apparaîtra aux PJs, sans être hostile (il ne déclenche pas de perte d'âge, mais fait rajeunir les PJs d'1D10 ans, 1D4x10 ans par contact, c'est à part ces détails un fantôme du BM, mais CN) : "Qui êtes vous, aidez moi, donnez à mon corps une sépulture...", il assaille les PJs de questions. S'ils ne répondent pas ou se moquent de lui, si longtemps resté seul, il attaque. Sinon, il n'a pas de nom et sait uniquement que sa mère s'appelait Sérénia, qu'elle fut attrapée par des hommes en blanc, et qu'il voudrait la revoir... Un seuil magique d'énergie crépitante bleue mène dans une petite pièce où un drow a caché une épée et s'est enfui. Il n'eut pas le temps de sortir tellement il était affaibli. Le drow le prit sûrement pour mort, ou le fit exprès... Ce seuil mène à la salle au trésor du temple, où est Exdéus, l'épée du paladin. C'est une arme intelligente spécialement forgée par des elfes et des humains contre les elfes noirs.

**Exdéus** : Epée longue +3 en mithril, tueuse de drows.

Elle confère à son porteur les pouvoirs suivants :

- immunité aux venins d'araignées,
- immunité aux ténèbres magiques et aux toiles d'araignées,
- portée de l'infravision doublée ou infravision de 30m,
- lumière vive à volonté.

Elle est Loyale Bonne, parle l'ancien commun et peut communiquer par télépathie.

De plus, elle pèse la moitié du poids d'une épée longue normale (soit seulement 1kg).

Int : 16, EGO : 27

Son dessein est d'exterminer la race drow du monde. Un drow qui l'empoigne doit effectuer un jp sort à -4 ou être désintégré, sans sa RM. Elle triple (tueuse) les



dégâts contre les drows et de plus agit contre cette race comme une lame de vitesse.

**Le trésor du temple** : Intact, car les paladins ne sont pas passés par le seuil. En gemmes, objets d'art, objets décoratifs, bijoux, (à définir) ; environ 35 000Po et en pièces d'or, 12 834Po. Si les PJs ont finis le temple, ils le méritent.

### **17/ Chambre de Sérénia**

Le lit est émiétté, les tentures et draperies déchirées. Seul trône au centre une réplique de la statue située en 9., en miniature, et sans coiffe. Cette statuette obéit aux mêmes lois que la statue, cependant, elle paraît creuse et une lumière rose violine intense provient de l'intérieur. C'est le seuil vers le Demi-Plan de la Vengeance, la suite de ce donjon périlleux, où se réfugie Sérénia.

*A ce stade, le MD peut vouloir distribuer des XP : en plus des monstres (beaucoup...), attribuez 10 000XP à chaque survivant, plus 25 000XP d'aventure et modifiez ce total en fonction du rôle ; de x0,5 à x2. Cela peut paraître beaucoup, mais les dangers contre lesquels ils ont lutté les valent.*

## **CHAPITRE 5 : Le demi-plan de la vengeance**

Les PJs attirés dans le demi-plan de la Vengeance de Sérénia n'auront plus qu'une alternative dans ce lieu façonné par une déesse : réussir ou périr...

Les lois du ½ plan : comme le temple, ce lieu est soumis à des lois différentes de celles du plan primaire :

1/ le vol y est quasiment impossible, en raison des fortes rafales de vent glacé, qui charrie avec lui de véritables épieux de glace. Un PJ qui tente de voler (jp sort chaque round ou 2D6 de dégâts de blocs et d'échardes de glace) ne pourra cependant pas dépasser le niveau du haut du canyon, retenu par un mur invisible édifié par Kiaransalée elle-même. Il est de même impossible de la traverser par téléportation, magique ou psionique.

2/ Les haines et les rancœurs, les envies de revanche sont exacerbées dans cet endroit ; un PJ qui a été malmené (volontairement ou non) par un autre, PJ ou PNJ, mettra tout en œuvre pour se venger de lui, s'il rate un jp paralysie/ jour. La vengeance pourra être subtile ou complètement primitive. Un PJ entreprenant une vengeance bénéficiera d'un +4 à toutes ses actions, ses jps et ses dégâts.

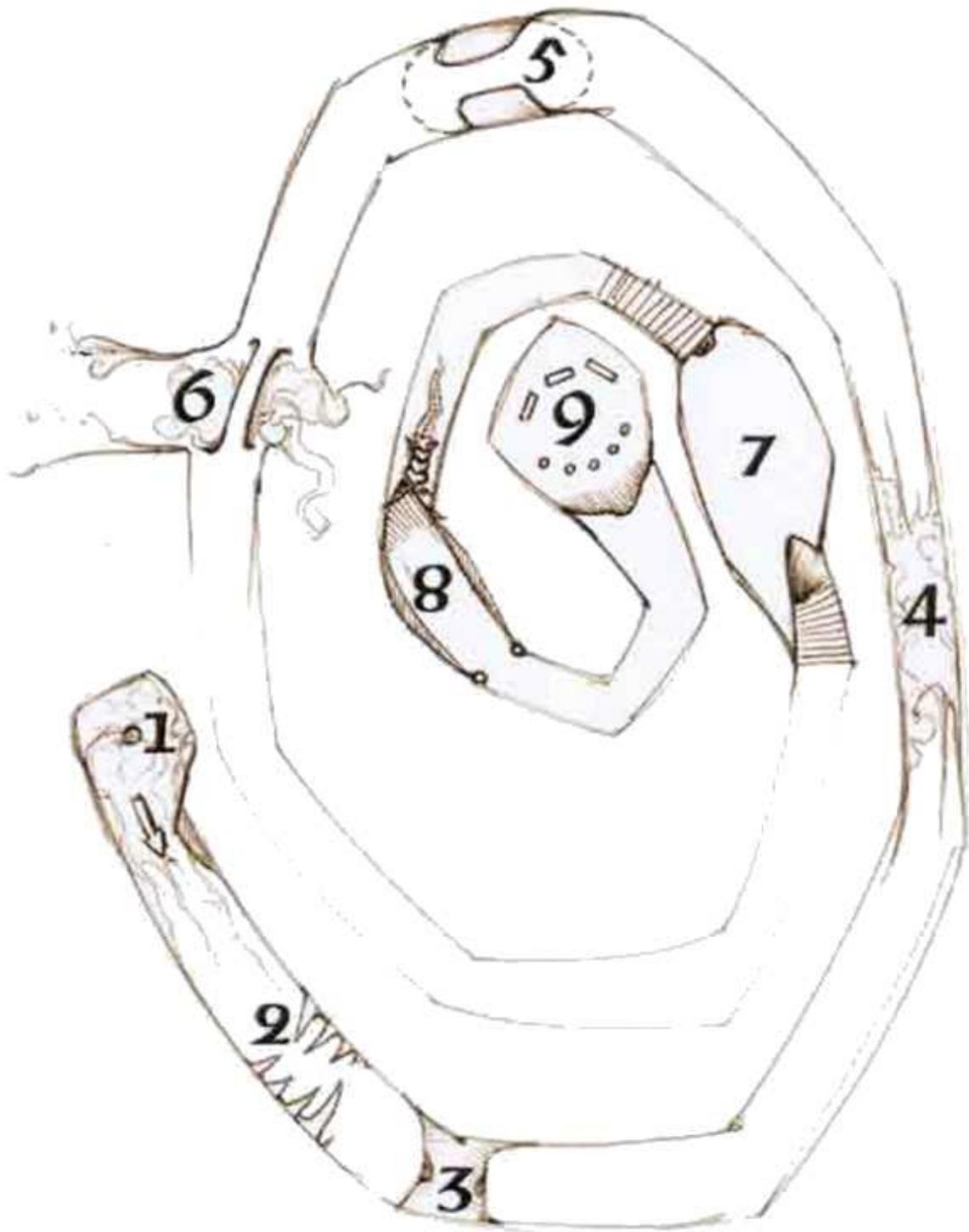
3/ les règles 1/,2/,3/,5/,6/ du temple s'appliquent ici.

4/ Le froid mordant (-10° au plus chaud jusqu'à -30 au plus froid) et le vent impliquent une protection perpétuelle ou des jets fréquents de Constitution, un échec indiquant le gel d'un des membres. " La Vengeance est un plat qui se mange froid ".

Un jet de Constitution doit de plus être effectué chaque jour par un PJ non protégé ; un échec indiquant l'arrêt des fonctions vitales... (Le PJ meurt, mais stabilisé à 0pv). Un PJ chaudement couvert ne subira rien.

5/ Tous les sorts ou effets provoquant des lumières vives ont 75% de chance de se réverbérer dans le canyon de glace, équivalant à un sort de Cécité affectant toutes les cibles en vue (durée 2D6 rounds). Le plan en lui-même est constitué de canyons glacés gigantesques (50 à 200m de haut, généralement 10 à 30m de large), enroulé sur lui-même (sur environ 10km) en spirale, d'où il tire son nom : " Les Spires de la Vengeance ".

Les seuls habitants sont les Sliphs, une espèce de mort vivant résultant d'une quête de vengeance injuste et inaccomplie. Ils poursuivent leur quête inlassablement sur ce ½ plan et ne se montreront que très peu coopératifs avec les intrus qui ne servent pas directement leurs désirs de revanche... (Hé oui, les PJs...). Sérénia se trouve au cœur de ce lieu sinistre, orchestrant son retour sur terre et la renaissance de son temple dévasté.



### 1/ Le Point d'arrivée des PJs

Dans cette vaste salle circulaire (230m de diamètre), glacée mais abritée des vents flotte au ras du sol une brume rouge sang. Cette brume draine à chaque PJ 1 point de vie par round (ni jp, ni RM). Elle est là pour s'assurer que les PJs ne tenteront pas de repasser par ici. Cette brume se dissipe sur un simple sort de Rafale mais n'est pas d'origine magique. De plus, il est à noter que chaque pv drainés par la brume sera un DV d'un monstre qui suivra (en 4).

### 2/ Les Crocs de Kiaransalée

Dde grands pics de glace, de plusieurs mètres de longs se referment et s'ouvrent selon un rythme atypique. Un PJ voulant traverser ce couloir de 500m de long doit effectuer 6 jets d'initiative et agir avant 9, puis effectuer 6 jets de Dex (traversée en plusieurs étapes ; PJ caché dans un renforcement...). Un échec à la Dex signifie une chute et une haute initiative signifie que le PJ est pris entre les mâchoires de glaces et de roche gelées.

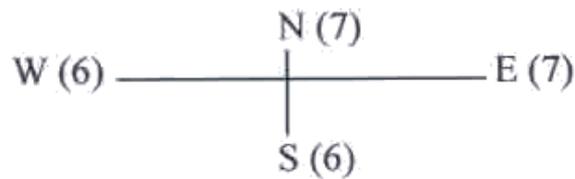
Initiative	Dégâts
9	3D10
10	5D10
11	6D10
12	7D10
13	8D10
14+	10D10

Un jet de Dex - (nombre de dés de dégâts) permet de diviser les dégâts par deux ; le PJ s'est plus ou moins glissé dans une anfractuosit . Les sorts de feu permettent de fondre en partie la glace, et ont pour cons quence de remplacer les D10 par des D4, mais pas leur nombre (apr s tout, ce sont quand m me deux murs qui se rapprochent...).

### 3/ Le passage obstru 

Le canyon est rempli de haut en bas de terre gel e, de roc, de glace et de morceaux d'ossements (de sorte que les sorts affectant la glace ou la terre sont relativement moins puissants...voire inefficace !). Sur la grille (prot g e par Kiaransal e !) qui permet de traverser par un obscur tunnel se trouve un code grav  dans le gel et un chevalier qui a p rit ici pr c demment, coll    la grille par le givre.

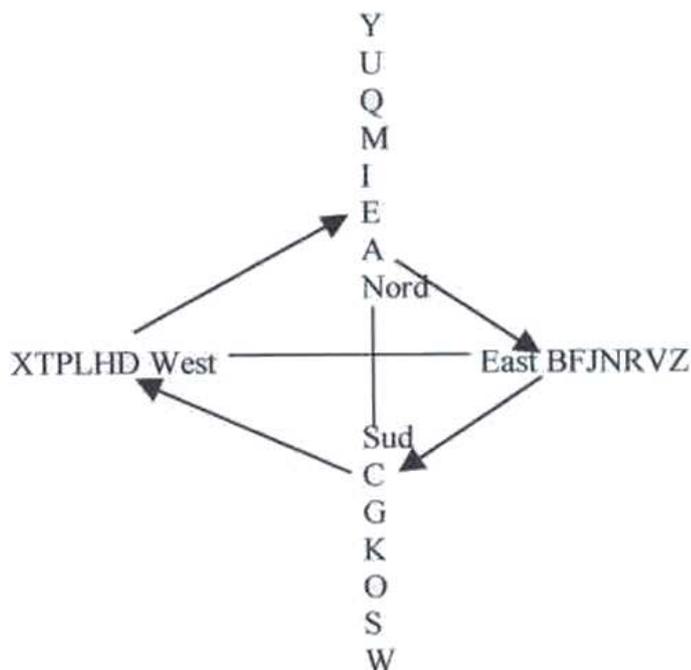
Il y a une rose des vents avec les 4 directions marqu es :



Chaque direction est un poussoir qui peut s'enfoncer de plusieurs degr s (marqu s entre parenth se apr s les directions).

Le paladin mort tient entre ses doigts crisp s un parchemin marqu  :

« S renia, Sud 5=S... »



Les PJs devront se rappeler du nom de la Prêtresse drow, Sérénia.

Le code fonctionne en spirale dans le sens des aiguilles d'une montre. Le degré d'enfoncement correspond à la place de la lettre dans le code.

Sérénia donne donc : S5 N2 E5 A2 E4 N3 N1.

Un échec lors de la composition du code déclenche un sort de Chaîne d'éclairs (12D6, lumière vive...) qui rebondit sur les parois du couloir large de 10m.

#### 4/ Le brouillard de sang

Le nombre de points de dégâts que la créature a infligé en 1/ correspond au nombre de Dé de vie qu'elle possède actuellement. C'est un brouillard rouge sang intangible et dont la densité empêche toute sorte de vision. Ce n'est pas magique et ne peut donc pas être dissipé par un sort de Dissipation de la magie ou de Rafale comme précédemment.

Esprit de Chaos (mort vivant) :

Mvt : 6 +nombre de DV, Ca : 0 -nombre de DV, ThAC0 21-DV, DV spécial, #Att : autant qu'il a de DVx DV points de dégâts, immunisé aux illusions, enchantements/charme, froid, Tai Nombre de Dv mètres de diamètre (G) Arme +1+, RM 25%, CM, MI (20), DVx1000 +11 000XP.

#### 5/ L'œuf du Chaos

Un pont de glace enjambe un lac de forme ovoïde, rempli de matière ondoillante multicolore, tour à tour fluide, puis solide, ou encore gazeuse : c'est de la matière chaotique pure, une des origines de l'entropie sur le Monde d'où viennent les PJs. Tous les sorts, pouvoirs innés et même les pouvoirs psioniques dans un rayon de 50m autour de cet œuf sont altérés automatiquement par un hiatus (CF Recueil de Magie). Et si une créature chaotique voulait faire tomber un PJ dans la "soupe" bizarre ? Cette créature se comporterait comme un élémentaire tour à tour d'eau, d'air ou de pierres, façonnées avec l'étrange matière. Son unique but est de faire tomber les PJs dans l'œuf. Sortir du lac est assez facile. Les effets exacts de la matière chaotique sont à déterminer par le MD mais nous suggérons à titre d'exemples:

D100	Effet
01	Gagne un niveau
02-10	Membre(s)/ organe(s) supplémentaire(s) utile(s)
11-20	Change de sexe
21-30	Echange de personnalité avec un membre du groupe
31-40	Devient anémique (5 en force et en constitution)
41-50	Devient trollesque (régénère 1pv/tour, sauf feu et acide)
51-60	Acquiert un double autonome (même classe/niveau/alignement)
61-70	Acquiert un double autonome (même classe/niveau mais alignement opposé)
71-80	Devient immunisé au froid, au feu ou à l'électricité
81-90	Prend double dégâts du feu, froid ou électricité
91-99	Rend fou (Confusion) après 5 minutes de discussion
00	Perd un niveau

Evidemment, cette matière ne donnera pas deux fois la même chose. Le seul moyen d'enlever les effets de cette matière est un Souhait lancé par un mage de 20ème niveau minimum.

#### 6/ La cascade de brumes

Des brumes mauves arrivent de la droite des PJs et tombent dans un trou sans fond illuminé de Lueurs dansantes bleues, dans un vortex violet et mauve tourbillonnant d'où s'échappent des hurlements sinistres. Ces brumes peuvent au choix ramener les PJs chez eux ou les déposer sur Ravenloft (un petit coup de Demeure de Strahd pour le seuil de sortie n'a jamais fait de mal qu'aux PJs...). De plus, ces brumes peuvent décider ou non " d'attraper " les PJs.

## 7/ La caverne des Sliphs

Cette partie du canyon est couverte par une grande caverne à laquelle on accède au moyen d'escaliers : 10000 marches glissantes qui descendent dans la grotte : des habitations troglodytes y sont visibles, entres les cadavres de paladins épinglés contre le mur. On y dénombre une bonne dizaine de cavernes subsidiaires qui doivent servir d'habitation. En effet, "vivent" ici les Sliphs acérés, ces mort vivants vengeurs à la cause injuste, bornés jaloux ou trop mauvais pour réaliser leur erreur. Ils ne sortent presque pas de leur caverne (vol difficile à l'extérieur). Ils ne suivront pas les PJs s'ils fuient.

Un Sliph Acéré type : Mvt : 12, Vol 24 (B), Ca : 4, ThAC0 : 15, #Att : 2x 1D8/ 1D8 (Griffes), DV : 6, Tai : 2,10m (M), MI (20), Arme+2+, CM, RM 1D10x10%, 4 000XP.

De plus, leurs attaques agissent comme des Lames Acérées (18+ : coupe un membre), avec un bonus de +3 à leur initiative (grande Dex). Ils ont les mêmes immunités que les morts vivants et évitent les projectiles sur un 9+/1D20.

*Sliph Vorpale* : une créature sur dix sera de ce type. La colonie compte environ 30 créatures.

Mvt : 12, Vol 24 (B), Ca : 6, ThAC0 : 17, #Att : 2x 1D8/ 1D8 (Griffes), DV : 4, Tai : 2,10m (M), MI (20), Arme+2+, CM, RM 1D10x10%, 4 000XP.

Leur griffes agissent comme des Lames Vorpales (17+ : plus de tête...), avec un bonus de +3 à leur initiative (grande Dex). Ils ont les mêmes immunités que les morts vivants et évitent les projectiles sur un 11+/1D20. Cependant, ce type de Sliph a un certain talent en ce qui concerne les arcanes magiques et peuvent user de leurs sorts une fois par jour, lancé comme un mage N10 :

Cône de froid, Doigt de froid, Tempête glaciale, Mur de glace et Invisibilité.

Les uniques richesses qu'ils peuvent posséder seront portées par les Sliphs Vorpales ; soit des gemmes bleues cristallines pour une valeur de 6 000Po, un Anneau de protection +1 et une Baguette de Givre (24 charges).

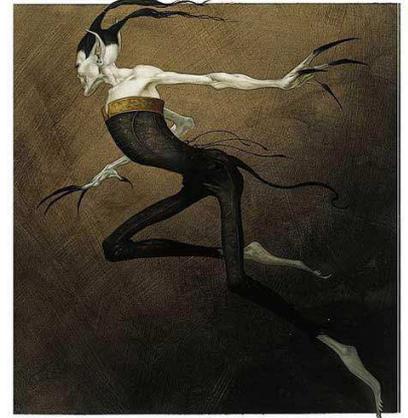
La sortie de la grotte des Sliphs s'effectue par un escalier montant de 10 000 marches recouvertes de sable. Il semble faire plus chaud de ce côté ci du canyon ; et pour cause, de glaciale, la température devient brûlante (+40 à 45°). Le vent est toujours aussi violent. Le canyon prend des airs desséchés et arides jusqu'à une statues qui occulte tout le passage : un dragon de 30m de haut pour autant de large. Sa gueule ouverte semble être une invitation à y pénétrer...Et puis, c'est le seul passage visible !

## 8/ Le Dragon

Cette statue de pierre rouge de fort belle facture fut l'œuvre des Sliphs, en tout cas la façade de ce bâtiment ; ultime bastion de calme avant la tempête. Les PJs pénètrent dans une grande salle dallée, d'où ils aperçoivent la sortie : à nouveau tempête de neige et bourrasques hivernales... Dans la salle se tient une statue de Sérénia de son vivant, belle femme drow aux allures de puissance.

Cette statue n'est pas un golem de pierre, mais juste une statue, ou presque... Elle paraît virtuellement indestructible. C'est en fait le pendant du réceptacle du Demi-Plan de la Vengeance élaboré par Sérénia sous l'influence de Kiaransalée dans la salle 9/ du temple et le passage qu'emprunte Sérénia. Cette statue est de plus en une roche qui agit comme un aimant : garder ses armes, anneaux ou armures nécessite un jet de force ajusté comme suit :

Objet	Ajustement
Anneaux	0
Armes	-2
Armure	-6
Objet divers contenant du métal	-1 à -4



Quiconque touche cette statue subira en retour un choc électrique non magique (magnétique) infligeant 1D8+12 points de dégâts, sans jp. Un jet de Con à -4 permet cependant d'absorber les dégâts du D8. Des dalles de pierre rouge s'élèvent parfois des flammèches inoffensives. Si Sérénia le désire, ces flammes agissent comme 1D4 Colonne de feu réparties aléatoirement dans la salle (25% de chance pour chaque PJ pour qu'il soit pris dedans).

### 9/ Sérénia d'Alzambar, la Banshee (plus tout à fait) muette

Grande prêtresse de Kiaransalée N° 12/ Psioniste N° 2 :

Int 17, Sag 22, Cha 19 (Effrayante).

Mvt : 15, Ca : 0, DV : 12, Pv : 84, ThAC0 : 13, #Att : 1x 1D8, +Spécial, Arme +2+, RM 59%, renvoi les sorts sur 19% ou moins, Tai : 1,63m (M), MI (17-18), CM, sorts, psi, 15 000XP.

Immunités des morts vivants en ce qui concerne les charmes et les illusions + immunités dues à la sagesse. 3x /jour, elle augmente une de ses caractéristiques de combat de 1D6 (Mouvement, points de ThAC0, dégâts, Ca, jp...) en tant que don particulier de sa déesse.

Sphères/écoles et Pouvoirs Conférés : Générale, Astrale, Chaos, Charme, Combat, Divination, Élémentaire (Terre), Garde Soins (Inversée), Nécromancie (Inversée), Soleil (Inversée).

Sorts : N1x 9, N2x 9, N3x 9, N4x 8, N5x 4, N6x 2.

#### Pouvoirs

1/ Animation des morts (un seul 1x/jour), utilise les sorts de mage de Nécromancie au même niveau que ceux du prêtre (sorts de mage en plus de ceux de prêtres, elle les possède tous).

5/ Toucher vampirique à 2D6, 2x/jour.

9/ Soins des blessures critiques sur un mort vivant.

Commande les morts vivants à +2 au vade rétro.

MAC : 2, MThAC0 : 18, PFPs : 25

+2 aux jps sorts et enchantement/ charme + RM elfe (50 ou 90%).

1 mode de défense (tour de la volonté de fer), 2 disciplines (1/ Télépathie, 2/ Psychokinésie), 1 science, 5 dévotions.

Sciences : Lien spirituel.

Dévotions : Contact, Infliger la douleur, ESP, Fausses impressions sensorielles, Contrôle des sons.

Cette salle de 60m de diamètre s'ouvre sur 5 arbres pétrifiés et recouverts de neige. Ici la tourmente de l'extérieur semble s'être calmée. Derrière 3 autels d'onyx se tient Sérénia (et éventuellement quelques élémentaires de terre qu'elle aurait pu conjurer ainsi que quelques Sliphs si les PJs sont très en forme, voire un ou deux zombies " pour rire "). Sur les autels, la baguette et certain des bardes disparus (sacrifices).

Compte tenu des charges récupérées par la baguette, le jp de résistance au cri est affecté en malus comme ci-dessous:

Charges	Effets
0	0
1-5	-1
5-9	-2
10	-3

Ses attaques spéciales sont les plus meurtrières, en effet, elle peut les utiliser à volonté, pas plus d'une fois par round.

**Aura de Vengeance** : une aura virevoltante et multicolore, à peine discernable dans l'air : tous les PJs ou PNJs vivants dans une zone de 9m de rayon autour de Sérénia doivent effectuer un jp folie (si les règles de Ravenloft : Domains of Dread sont disponibles) ou à défaut un jp paralysie -4. Un échec implique une vengeance sur un des autres PJs ou PNJs (pouvant entraîner la mort...). Aucune RM n'est applicable. Les effets de l'aura durent 1D6+1 round -1 round par point de sagesse au dessus de 16 (min 1 round).

**Cri de Pur Chaos** : Sérénia ne bénéficie pas du cri traditionnel de la banshee (jp mort magique : rien ou mort du PJ) mais d'un cri de Pur Chaos : il dispose aléatoirement les attributs des PJs pris dans le cône (1m à la base, 20m de long et 12m de large à l'extrémité du cône). Un PJ dont les attributs ne correspondent plus à sa classe ne perd pas son grade. Seul un Souhait lancé par un mage N20 au minimum pourra lever la malédiction de Kiaransalée... Une délivrance de la malédiction permet de retrouver ses véritables attributs pendant 1 round. Le cri affecte 1D2 attributs (donc : 1D2 jp, sans RM).

Nous n'avons considéré que les 6 caractéristiques primordiales (ni double caractéristiques, ni beauté). Les caractéristiques citées s'intervertissent

D100	Effet
01	Gagne 1 point dans une carac (1D6)
02-10	For et Int
11-20	Con et Sag
21-30	Dex et Cha
31-40	Cha et For
41-50	Con et Int
51-60	Dex et Sag
61-70	Moyenne de For, Int et Cha répartie dans ces 3 carac.
71-80	Moyenne de Dex, Sag et Con répartie dans ces 3 carac.
81-90	Les carac du PJ s'échangent avec celles de son voisin de gauche.
91-99	Les carac du PJ s'échangent avec celles de son voisin de droite.
00	Perd 1D2 points dans 1D6 carac.

Sans nul doute, ce cri amusera beaucoup les MDs...

Les PJs ont alors accompli un exploit glorieux : a n'en pas douter, quelques PJs sont morts ou presque, d'autres ont des caractéristiques pour le moins étranges et d'autres encore un troisième œil, bras ou pire encore...Telle est la dure vie d'un aventurier !

Mais en contrepartie, les trésors et une sorte de pouvoir peuvent les attendre au tournant (Pex, pex... Nous ne ferons ici que des suggestions quant aux trésors, mais une somme de 82 143Po, en plus de 30 000Po de gemmes et d'objets d'arts, 8 potions et 4 parchemins, 2 armes ou armures magiques et 4 objets divers mais utiles (les chaussettes anti-transpirantes sont à bannir après ce que les survivants auront subi...) ainsi que peut être des objets pouvant amorcer de nouvelles aventures (journal, carte, lettre de reconnaissance, titre de propriété, grimoire de sorts rares...).

Les bardes auront une nouvelle histoire à chanter dorénavant, puissent les oreilles du peuple la comprendre et l'aimer ; "la Balade de Sérénia ; la Banshee (presque) muette"...

*Pour les XPs, ne soyons pas chiche ; après ce que les PJs ont endurés, ils méritent bien, en plus des monstres et selon le mode de calcul de la première partie (rôle : x 0,5 à x 2) une base de 25 000XP aux participants.*

*Les survivants depuis le début gagnent 10 000XP de plus pour la fin de l'aventure, et une récompense de 5 000XP n'est pas superflue : destinée à ceux qui ne sont jamais morts ou tombés dans le coma (ils auront su faire preuve de discernement ou de chance...).*

*Note de l'auteur : nous espérons que ce challenge vous aura diverti sans trop mutiler vos perso chéris...Cependant, le jeu en valait la chandelle. A bientôt, pour, je l'espère, de nouvelles aventures...*

*Shargoth des Arcanes*

Par : ?

Illustration de couverture : Tavern bard par Rob Rey

Corrections & page de couverture : Syrinity

DnD 2015

## **ANNEXE 1 : Kiaransalee**

Dame des Morts, la Revenante, la Banshee Vengeresse

Demi-déesse drow

Symbole: main de femme drow portant des anneaux d'argent

Plan natif: les Puits démoniaques

Alignement: Chaotique Mauvais

Attributions: morts-vivants, vengeance

Adorateurs: drows, nécromanciens, morts-vivants

Alignement des prêtres: CM, CN, NM

Domaines: Chaos, Drows, Jugement, Mal, Morts-vivants

Arme de prédilection: Cœur Glacé (dague)



Kiaransalee est une divinité cruelle et perverse, animée par un désir de vengeance. La Dame des Morts est folle à lier depuis bien longtemps, mais elle a conservé toute son ingéniosité et se souvient parfaitement des affronts qu'elle a eu à subir, réels comme imaginaires. La Revenante est puissante et se courrouce aisément, et elle fomente de noires intrigues visant tous ceux qui l'ont offensée. Kiaransalee préfère l'ennuyeuse compagnie des morts-vivants (qu'elle peut manipuler comme bon lui semble) à celle des êtres doués de conscience. Elle préfère également régler les problèmes par elle-même, ne faisant confiance à personne pour rendre justice en son nom.

L'Église de Kiaransalee est organisée en cellules particulièrement disciplinées, mais le culte en lui-même n'est guère organisé. Les prêtres de Kiaransalee se montrent mystérieux et vivent généralement dans de petites communautés ou enclaves drows. Ce sont les instruments de vengeance, qui conspirent contre ceux qui ont tué, blessé ou offensé des membres du clergé. Ils se livrent aussi régulièrement à des massacres pour acquérir de nouveaux cadavres destinés à être réanimés, sans compter qu'ils jouent un rôle de premier plan dans la persécution des esclaves.

Les prêtres de Kiaransalee prient pour obtenir leurs sorts à minuit, lorsque les esprits donnent des signes d'agitation dans leur tombe. Bien que chaque prêtre s'acquitte chaque mois de dévotions mineures envers la déesse, ils la vénèrent principalement lors d'une seule journée sacrée par an — la Profanation des sépultures — célébrée à la veille de chaque Hiver fatal. La Profanation des Sépultures est célébrée individuellement, chaque prêtre animant autant de morts-vivants que possible. Tous ces morts-vivants — appelés les chasseurs de la vengeance — sont animés par des sentiments de vengeance à l'encontre de leur assassin, le recherchant au cours des vingt-quatre heures qui suivent. Quand il est détruit, un chasseur de la vengeance ne se réanime pas. S'il parvient à assouvir sa vengeance, ou si les vingt-quatre heures s'écoulent, il s'en retourne à sa tombe. De nombreux prêtres se multiclassent en nécromanciens, certains rejoignant le Culte du Dragon pour devenir des porteurs de pourpre, et finissent par devenir des morts-vivants.

Histoire/relations:

Jadis, Kiaransalee était une mortelle, une puissante reine nécromancienne drow originaire d'un autre monde. Elle a longtemps été la vassale de Lolth malgré elle, ne s'opposant à celle-ci que par le biais de rebellions sans importance. Récemment, Kiaransalee s'est emparée du royaume d'Orcus, seigneur démon des morts-vivants, et elle se consacre désormais corps et âme à l'élimination des dernières traces de celui-ci. Kiaransalee est plus ou moins alliée à de nombreuses divinités désireuses d'affaiblir la toile de Lolth, parmi lesquelles Hoar, Velsharoon, Malar et Vhaeraun. Ses ennemis incluent Duerra des Abîmes, Dumathoïn, Eilistraée, Kelemvor, Laduguer et Jergal.

Dogme:

La mort n'oublie jamais de venir chercher ses ouailles. Une cruelle vengeance attend ceux qui se gâtent la vie avec les petits tracassés de l'existence. La véritable puissance vient de la servitude aveugle envers la mort. Traquez, tuez et réanimez tous ceux qui dédaignent la puissance de la Revenante. Répondez à la plus petite des offenses au centuple, afin que tous connaissent la puissance de Kiaransalee.

## **ANNEXE 2 : Lhiannan Shee**

Climat / Terrain : Subarctique aux forêts tropicales

Fréquence: Très rare

Organisation: Solitaire

Activité Cycle: Nuit

Régime alimentaire: Spécial

Intelligence: Moyen à très (8-12)

Trésor: K, M, N, U

Alignement: Neutre mauvais

Nombre: 1

Classe d'Armure: 8 dans l'obscurité; 5 en forte lumière de feu ou d'un sort de lumière; 2 au soleil ou sort continue de lumière.

Mouvement: 12

Dés: 5 (50 Pv)

ThACO: 15

Nombre de Attaques: 1

Dommages / Attaque: Spécial

Attaques spéciales: Charme (tous) au toucher, absorption d'énergie par baiser.

Défenses spéciales: invisibilité sélective, diverses immunités de sorts, touché seulement par des armes +1 ou supérieures.

Résistance à la magie: 90%

Taille: M

Moral: Spécial (fuit toujours en cas d'attaque, mais revient plus tard)

Valeur XP: 4000



Rare à l'extrême, la Lhiannan shee (LAN-un SHE) est un esprit vampirique mort-vivant avec une affinité pour les hommes au Charisme élevé et une forte capacité poétique - bardes. La Lhiannan shee ressemble à une incroyablement belle femelle humaine, elfe ou demi-elfe. Elle est pensée pour être l'esprit d'une femme morte-vivante qui s'est suicidée pour l'amour non partagé d'un barde ou d'un autre homme doué artistiquement et désirable, mais inaccessible ou rigide.

Comme beaucoup de morts-vivants, la Lhiannan shee est finalement motivé à détruire ceux qui tombent dans ses mains. Cependant, en raison de sa nature séduisante, ses victimes ne souhaiteraient échanger leur sorts avec personne d'autre. Les bardes murmurent que ces créatures sont un mélange de peur sourde et de désir de mort.

Combat: Cette créature mort-vivante est naturellement invisible, mais elle possède le pouvoir d'invisibilité sélective et peut devenir visible à volonté à ses victimes, sans aucune chance d'être détecté par quelqu'un à proximité qui manque de l'utilisation de la magie. Toute personne utilisant un détecter sort d'invisibilité ou le pouvoir a une chance de 1% par tour, par niveau du sort-utilisateur, de détection de la shee de Lhiannan. Par exemple, un assistant de niveau 7 a une chance de détecter la présence d'un Lhiannan Shee chaque tour il cherche de 7%. Les mêmes chances se appliquent à toute personne utilisant les sorts et pouvoirs semblables, comme détecter les ennemis, de détecter le mal, détecter les morts-vivants, et ainsi de suite. Cet esprit est instantanément au courant de tous les sorts de divination jeté dans les 120 pieds de lui, et il cherche toujours à éviter la détection.

### **ANNEXE 3 : Le mage Entropiste**

Le concept de magie entropique est une théorie extrêmement récente prônant l'étude du hasard. L'entropiste ne sait jamais vraiment ce qui va se produire quand il jette un sort.

Comme la magie entropique est un domaine très récent (et extrêmement ardu, en plus), le pratiquant doit avoir un minimum de 16 en Intelligence (Intelligence/Intellect). C'est le seul type de magie qui n'a aucune école en opposition : un entropiste peut apprendre n'importe quel sort, mais il est par contre le seul à pouvoir utiliser la magie entropique. Comme tout autre spécialiste, il bénéficie d'un sort supplémentaire par niveau. Par contre, il effectue tous ses jets de sauvegarde sans le moindre ajustement, et il en va de même de ses cibles. Il reçoit un bonus de 10% pour apprendre les sorts de magie entropique, mais subit par contre un malus de -5% pour tous les autres sorts. S'il essaye de mettre au point un sort de sa spécialité, il effectue ses recherches comme si le sort avait un niveau de moins.



L'entropiste a la possibilité de contrôler certains objets magiques qui se comportent de manière totalement aléatoire avec n'importe quel autre personnage. Il a ainsi 50% de chances de parvenir à contrôler les objets qui suivent (s'il y arrive, il choisit l'effet qu'il obtient) : amulette des plans, cartes merveilleuses, puits des mondes, sac à malice et sac de haricots. La baguette prodigieuse est un cas à part; si l'entropiste parvient à la contrôler, il peut l'utiliser pour lancer des sorts qu'il connaît, à raison de 1 charge par niveau du sort, et ce, même s'il n'a pas le sort en tête. Si le magicien rate son jet de dés, il n'utilise qu'une seule charge de la baguette et détermine aléatoirement l'effet obtenu.

Chaque fois que l'entropiste jette un sort, il y a de bonnes chances que le niveau de celui-ci varie. Cette règle est expliquée en détail dans le Recueil de Magie, mais voici une méthode extrêmement rapide permettant de la simuler. Quand le personnage utilise un sort, jetez 1d20. Sur un résultat de 6 ou moins, le potentiel du PJ est amputé de 1d3 niveaux pour ce qui est des effets du sort. Sur un 15 ou plus, c'est l'inverse qui se passe (1d3 niveaux en plus). Enfin, si vous obtenez un résultat de 10, il se produit ce que l'on appelle un hiatus. Quoi qu'il advienne, la variation de niveau ne peut en aucun cas excéder le niveau du personnage (un entropiste de niveau 2 ne peut ainsi connaître qu'une augmentation ou une diminution de 1- 2 niveaux). Cette variation affecte toutes les caractéristiques du sort : portée, durée, zone d'effet, jet de sauvegarde, etc.

Kelmaran est un entropiste de niveau 5. Il décide de lancer une boule de feu au beau milieu d'une bande d'orques. Il jette aussitôt 1d20 et obtient un 1 : son niveau effectif est donc amputé de 1d3. Heureusement, il limite les dégâts en obtenant un nouveau 1, ce qui signifie que sa boule de feu ne fait plus que 4 dés de dégâts et que sa portée est légèrement réduite. Mais si Kelmaran avait été chanceux, son sort aurait pu infliger un maximum de 8d6 points de dégâts.

En général, deux types de magicien sont attirés par ces zones étranges : des magiciens voués à l'étude des fondements théoriques de la magie. Pour eux, les zones entropiques exposent des secrets longuement dissimulés de l'univers magique et donnent de nouveaux aperçus sur la manière dont l'énergie magique fonctionne. Une théorie de la magie aléatoire s'est développée à partir de leurs travaux — s'opposant aux écoles traditionnelles.

Le second type de magiciens attiré dans les terres de l'entropie se montre bien moins rigoureux et méthodique. Ces lanceurs de sorts sont attirés par l'incertitude et l'aléa véritables des terres entropiques. De tels mages cherchent à incorporer la magie entropique dans leurs sorts en combinant la magie traditionnelle et les nouvelles théories de la magie aléatoire, intégrant une dose de leur propre nature chaotique en guise de touche finale. Ces magiciens sont les vrais entropistes qui ont été vus récemment dans divers pays.

**Les entropistes :** Avec la découverte de la magie entropique sont apparus des magiciens s'étant consacrés à son étude. Comme leurs frères spécialisés traditionnels, les entropistes se sont lancés dans une intense étude d'un seul aspect de la magie. Il en résulte des bénéfices et des restrictions inhérents à leurs pouvoirs. La magie entropique est si différente de la magie traditionnelle que seuls ceux qui se sont consacrés à son étude peuvent l'utiliser : aucun autre magicien, à part un entropiste, peut tenter d'utiliser des sorts de la magie entropique.

Les entropistes ne sont pas du tout des magiciens spécialisés — du moins au sens traditionnel du terme. Ils n'étudient pas dans le cadre d'une école. En fait, leurs recherches dans de nouvelles théories de la magie entropique leur font aborder tous les domaines. La magie entropique a des forces dans certains domaines (en particulier la divination et l'évocation), mais elle n'est pas aussi confinée qu'une école de magie. Les pratiquants de la magie entropique clament fièrement que la large base et la flexibilité de leur art sont ses grands avantages.

Bien sûr, ces mêmes avocats sont prompts à en minimiser les inconvénients. Tout d'abord et avant tout, c'est une magie instable. En de rares occasions, n'importe quel sort peut avoir des effets dangereux et imprévisibles, comprenant aussi bien des contrecoups que la création de résultats entièrement différents de ceux désirés. Plus couramment, la magnitude d'un sort - portée, durée, zone d'effet, ou même dégâts - peut fluctuer d'un lancement à l'autre. Les sorts lancés par les entropistes sont intrinsèquement imprévisibles.

Seuls les personnages avec une Intelligence de 16 ou plus ont les capacités de devenir des entropistes. Les théories de la magie entropique défrichent de nouvelles terres, et seuls les personnages d'une intelligence élevée sont capables de déchiffrer les circonvolutions théoriques de ses arcanes métamathématiques. Bien que la magie entropique soit superficiellement chaotique, son étude nécessite de l'assiduité et de l'application.

Il n'y a pas de restriction concernant l'alignement d'un entropiste. Les limitations raciales sont les mêmes que pour un magicien ; ainsi seuls les humains, les elfes et les demi-elfes peuvent choisir cette classe. Les gnomes ont certains talents magiques mais manquent du socle étendu de compétences et de connaissances nécessaires pour maîtriser cette nouvelle matière.

Les entropistes sont liés par les restrictions normales applicables à tous les magiciens concernant les armes et les armures. Ils utilisent le même ThAC0 et les mêmes jets de sauvegarde que les magiciens traditionnels. Leur progression en niveau se fait selon les tables de niveaux d'expérience et de progression en sort des magiciens (Tables 20 et 21 du Manuel des Joueurs).

Les entropistes ont plusieurs capacités et restrictions. Comme les spécialistes, ils sont capables de mémoriser un sort supplémentaire par niveau de sort. Ce sort doit être un sort de magie entropique, bien qu'il puisse appartenir à n'importe quelle école. Les entropistes n'ont pas d'écoles opposées comme les spécialistes.

Ils reçoivent un bonus de +10% quand ils apprennent un nouveau sort de magie entropique et une pénalité de -5% pour les autres sorts. Comme la magie entropique est d'une certaine manière "rapide et instable",

les entropistes peuvent rechercher de nouveaux sorts comme si ces derniers étaient inférieurs d'un niveau à leur niveau réel, diminuant la somme de temps et d'argent nécessaire à la création de nouveaux sorts.

Certains objets magiques connaissent des difficultés dans les mains d'un entropiste. Cela est dû à sa compréhension du processus aléatoire qui lui donne son pouvoir. Le cas le plus notable est la baguette prodigieuse. L'entropiste a 50% de chances de contrôler la baguette, étant autorisé à utiliser les charges de celle-ci pour lancer des sorts qu'il connaît déjà (mais ils n'ont pas besoin d'être mémorisés). Le nombre de charges utilisé par la baguette est égal au niveau du sort désiré. Si la tentative échoue, une seule charge est utilisée et un effet aléatoire est généré.

L'entropiste peut contrôler les objets suivante une fois sur deux, lui permettant ainsi de choisir le résultat de l'objet plutôt que de compter sur la chance : amulette des plans, sac de haricots, sac à malice, jeu d'illusions, cartes merveilleuses et le puits des mondes.

Variations de niveau

L'aspect le plus largement compris des pouvoirs d'un entropiste est son approche des sorts. Le travail de l'entropiste avec les principes d'incertitude affecte tous les sorts ayant une variabilité selon le niveau (portée, durée, zone d'effet ou dégâts). Chaque fois qu'un entropiste utilise un tel sort, il détermine aléatoirement le niveau final de lancement du sort. Ce sort peut fonctionner à un niveau inférieur, identique ou supérieur à son niveau normal. Le degré de variation dépend du niveau véritable du lanceur, comme le montre la Table : Variation du niveau.

Pour déterminer le niveau de lancement du sort, le joueur doit lancer 1d20 juste avant de l'utiliser. La variation par rapport au niveau actuel du lanceur est déterminée par l'intersection de la ligne correspondant au niveau véritable du lanceur et de la colonne correspondant au résultat du jet de dé. (La notion de niveau véritable se réfère au niveau d'expérience actuel de l'entropiste). Si le résultat est un nombre positif, le nombre est ajouté au niveau véritable du lanceur pour le lancement du sort. Dans le cas contraire, la valeur est retranchée de son niveau actuel. Si le résultat est zéro, le sort est lancé normalement. La variation du pouvoir du sort n'a pas d'effet permanent sur le niveau d'expérience du mage ou sur sa capacité de lancement de sorts.

Par exemple, Theos, entropiste du 7ème niveau, lance une boule de feu. Il souhaite qu'elle fasse effet à 70 mètres de là, où se trouve une bande d'orques en progression. Ce sort a une variabilité de niveau pour la portée ( $10\text{ m} + 10\text{ m/niv.}$ ) et les dégâts ( $1\text{d}6/\text{niv.}$ ). Un jet de dé est fait sur la Table de variation du niveau. Un résultat de 19 indique une variation de +3. La boule de feu fonctionne comme si elle était lancée par un magicien du 10ème niveau ( $7 + 3$ ) et atteint facilement sa cible, provoquant  $10\text{d}6$  points de dégâts. Si la variation de niveau avait été de -3 (jet de dé de 2), le sort aurait fonctionné comme s'il avait été du 4ème niveau. Dans ce cas, la boule de feu serait tombée bien loin de son but puisque sa portée maximum aurait été de 50 mètres ( $10\text{ m} + 10\text{ m} \times 4$ )

Un effet supplémentaire peut intervenir en lançant des sorts à variabilité de niveau. Si le résultat de la Table 1 est en gras, le lanceur a par inadvertance créé un « hiatus » dans le sort en plus de ses effets. Un hiatus ouvre brièvement un passage par lequel de l'énergie magique brute se déverse. Cette énergie est totalement incontrôlée par les actions du lanceur de sorts. Le résultat souvent spectaculaire, est rarement ce que le lanceur voulait et est parfois une version plus petite ou plus grande du sort désiré. D'autres fois, d'improbables résultats extravagants interviennent. Des chants remplissent les airs, des gens peuvent apparaître de nulle part ou le sol peut devenir une mare graisseuse. Quoi qu'il se passe, c'est de l'essence d'entropie.

Quand un hiatus intervient le MD doit consulter la Table 2. A la différence d'autres exemples dans AD&D® dans lesquels le MD est encouragé à choisir un résultat approprié, les hiatus sont mieux déterminés par un

résultat aléatoire. Choisir intentionnellement un résultat fausse la nature de la magie entropique. Les MD sont encouragés à se confier au hasard et à s'amuser.

**Table** : variations de niveau

Niveau véritable	Jet de dé : D20																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
<b>1</b>	-1	-1	-1	-1	-1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	+1	+1	+1	<b>+1</b>	
<b>2</b>	-1	-1	-1	-1	-1	-1	0	0	0	0	0	0	<b>0</b>	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	
<b>3</b>	-2	-1	-1	-1	-1	-1	-1	0	0	0	0	<b>0</b>	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+2	
<b>4</b>	-2	-2	-1	-1	-1	-1	-1	<b>-1</b>	0	0	0	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	<b>+2</b>	+2
<b>5</b>	-3	-2	-2	-1	<b>-1</b>	-1	-1	-1	-1	0	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+2	+2	+3
<b>6</b>	-3	-3	-2	-2	-2	-1	-1	-1	-1	0	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+2	+2	+3	+3
<b>7</b>	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	-1	-1	0	<b>0</b>	+1	+1	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	
<b>8</b>	-4	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	-1	0	0	+1	+1	+1	<b>+2</b>	+2	+3	+3	+4	+4	
<b>9 et +</b>	-5	-4	<b>4</b>	-3	-3	-2	-2	-1	<b>-1</b>	0	0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	

Les résultats en **gras et italique** indiquent un hiatus.

### RESULTATS DES HIATUS :

1. Un mur de force apparaît devant le mage.
2. Le mage sent comme une putois pendant la durée du sort
3. Le mage lance devant lui huit serpents non venimeux du bout des doigts. Les serpents n'attaquent pas.
4. Les vêtements du mage le grattent (+2 à l'initiative).
5. Le mage brille comme s'il était sous l'effet d'un sort lumière.
6. L'effet du sort a un rayon de 18 mètres centré autour du mage.
7. La prochaine phrase prononcée par le mage se réalise pendant un tour.
8. Les cheveux du mage poussent de 30 cm.
9. Le mage pivote de 180°.
10. Le visage du mage est noirci par une petite explosion.
11. Le mage développe une allergie à ses objets magiques. Le personnage ne peut s'empêcher d'éternuer jusqu'à ce que tous les objets magiques soient enlevés. L'allergie dure 1d6 tours.
12. La tête du mage s'agrandit pendant 1d3 tours.
13. Le mage est rapetissé (contraire d'agrandissement) pendant 1d3 tours.
14. Le mage tombe fou amoureux de la cible jusqu'à ce qu'une délivrance de la malédiction soit lancée.
15. Le sort ne peut être annulé par la seule volonté du mage.
16. Le mage se métamorphose aléatoirement
17. Des bulles colorées sortent de la bouche du mage à la place des mots. Ces derniers sont libérés quand les bulles éclatent Les sorts avec des éléments verbaux ne peuvent être lancés pendant 1 tour.
18. Un *langues* inversé affecte tous ceux qui se trouvent à moins de 18 m du mage.
19. Un mur de feu entoure le mage.
20. Les pieds du mage s'agrandissent, réduisant le mouvement à la moitié de la normale et ajoutant +4 à ses jets d'initiative pendant 1d3 tours.
21. Le mage subit les mêmes effets que la cible.
22. Le mage lévite de 6 m pendant 1d4 tours.
23. Effroi dans un rayon de 18 mètres autour du mage. Tous ceux qui se trouvent dans ce rayon, sauf le mage, doivent faire un jet de sauvegarde.
24. Le mage parle avec une voix criarde pendant 1d6 tours
25. Le mage obtient une vision dans les rayons X pendant 1d6 rounds.
26. Le mage vieillit de 10 ans.
27. Silence, rayon 5 mètres, centré sur le mage.

28. Une fosse de 3 m x 3 m et d'une profondeur de 1,5 m par niveau du mage apparaît immédiatement devant celui -ci.
29. Gravité inversée sous les pieds du mage pendant 1 round.
30. Des serpents colorés jaillissent du bout des doigts du mage.
31. Les effets du sort rebondissent sur le mage.
32. Le mage devient invisible.
33. Vapeur colorée sur le bout des doigts du mage.
34. Des nuées de papillons sortent de la bouche du mage.
35. Le mage laisse les empreintes de pas d'un monstre au lieu des siennes jusqu'à ce qu'une dissipation de la magie soit lancée.
36. 3-30 gemmes partent du bout des doigts du mage. Chacune vaut 1d6 x 10 po.
37. Une musique remplit les airs.
38. Création d'eau et de nourriture.
39. Tous les feux normaux à moins de 18 m du mage sont éteints.
40. Un objet magique à moins de 9 m (choisi aléatoirement) est vidé de manière permanente.
41. Un objet normal à moins de 9 m du mage (choisi aléatoirement) devient magique de manière permanente.
42. Toutes les armes magiques à moins de 9 m du mage sont augmentées de +2 pendant 1 tour.
43. De la fumée s'échappe des oreilles de toutes les créatures à moins de 18 m du mage pendant 1 tour.
44. Lumières dansantes.
45. Toutes les créatures à moins de 9 m du mage commencent à avoir le hoquet (+1 aux temps d'incantation, -1 au TACO).
46. Toutes les portes normales, secrètes, les herses, etc. (même verrouillées ou barrées) à moins de 18 m du mage s'ouvrent
47. Le mage et sa cible échangent leurs places.
48. Le sort affecte une cible aléatoire à moins de 18 m du mage.
49. Le sort échoue mais n'est pas effacé de l'esprit du mage.
50. Conjuración de Monstres II.
51. Changement climatique soudain (élévation de la température, neige, pluie, etc.) qui dure pendant 1d6 tours.
52. Un bruit assourdissant affecte quiconque se trouvant à moins de 18 m. Tous ceux qui peuvent l'entendre doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine d'être abasourdis pendant 2d3 rounds.
53. Le mage et sa cible échangent leurs voix jusqu'à ce qu'une délivrance de la malédiction soit lancée.
54. Un seuil s'ouvre sur un plan extérieur choisi aléatoirement ; il y a 50% de chances pour qu'une créature extraplanaire apparaisse.
55. Le sort fonctionne, mais hurle comme un fungus criard.
56. L'efficacité du sort (portée, durée, zone d'effet, dégâts, etc.) diminue de 50%.
57. Le sort est inversé si cela est possible.
58. Le sort prend la forme physique d'un élémental à la volonté libre et ne peut être contrôlé par le mage. L'élémental reste pendant la durée du sort. Son toucher provoque l'effet du sort (TACO égal à celui du mage).
59. Toutes les armes à moins de 18 m du mage brillent pendant 1d4 rounds.
60. Le sort fonctionne ; tout jet de sauvegarde applicable est interdit.
61. Le sort semble échouer quand il est lancé mais intervient 1-4 rounds plus tard.
62. Tous les objets magiques à moins de 18 m du mage brillent pendant 2d8 jours.
63. Le mage et sa cible échangent leurs personnalités pendant 2d10 rounds.
64. Sort de lenteur centré sur la cible.
65. Cible trompée.
66. Eclair tiré vers la cible.

67. Cible agrandie.
68. Ténèbres centré sur la cible.
69. Croissance végétale centré sur la cible.
70. 500 kilos de matière non vivante à moins de 3 m de la cible s'évanouissent.
71. Boule de feu centrée sur la cible.
72. La cible se transforme en pierre.
73. Le sort est lancé ; les éléments du sort et son implantation dans la mémoire sont conservés.
74. Quiconque à moins de 3 m du mage reçoit les bénéfices d'une guérison.
75. La cible est prise de vertiges (-4 à la CA et au TACO, ne peut lancer de sort) pendant 2d4 rounds.
76. Un mur de feu encercle la cible.
77. La cible lévite sur 6 m pendant 1d3 tours.
78. La cible souffre de cécité.
79. La cible est charmée par charme-monstres.
80. La cible oublie.
81. Les pieds de la cible s'agrandissent, réduisant son mouvement à la moitié de la normale et ajoutant +4 à tous ses jets d'initiative pendant 1-3 tours.
82. Un monstre-rouille apparaît devant la cible.
83. La cible se métamorphose aléatoirement.
84. La cible tombe amoureuse du mage jusqu'à ce qu'une dissipation de la magie soit lancée.
85. La cible change de sexe.
86. De petits nuages de pluie noirs se forment au dessus de la cible.
87. Nuage puant centré sur la cible.
88. Des objets lourds (rocher, enclume, coffre-fort, etc.) apparaissent au dessus de la cible et tombent, infligeant 2-20 points de dégâts.
89. La cible commence à éternuer. Aucun sort ne peut être lancé jusqu'à ce que cela passe (1d6 rounds).
90. L'effet du sort affecte les cibles dans un rayon de 18 m autour du mage (toutes ces victimes subissent les effets).
91. Les vêtements de la cible la démangent (+2 à l'initiative pendant 1d10 rounds).
92. La race de la cible change aléatoirement jusqu'à ce qu'une dissipation de la magie soit lancée.
93. La cible prend une consistance éthérée pendant 2d4 rounds.
94. La cible est hâtée.
95. Tous les vêtements de la cible tombent en poussière.
96. Des feuilles poussent sur la cible (pas de dégât, peuvent être arrachées sans danger).
97. De nouveaux appendices sans utilité poussent sur la cible (ailes, bras, oreilles, etc.) qui restent jusqu'à ce qu'une dissipation de la magie soit lancée.
98. La cible change de couleur (annulé par dissipation de la magie).
99. Le sort a une durée minimum d'un tour (p. ex. une boule de feu crée une sphère de feu qui reste pendant un tour, un éclair rebondit et continue à faire effet pendant un tour, etc.).
100. L'efficacité du sort (portée, durée, zone d'effet, dégâts, etc.) augmente de 200%.

Capacités spéciales: Aucunes

Restriction(s): Aucunes