

D&D

L'ANTRE
DE
MALDRED

Mark Byng



Scénario DnD 3.5 niveau 9/11

Introduction pour le maître de jeu

Ce scénario est prévu pour un groupe de 4 à 6 Aventuriers de niveau 9 à 11, dirigé par un Paladin ou un Clerc bon de haut niveau. Ce personnage sera convoqué à son temple, où on lui apprendra qu'une chrysalide renfermant un mal potentiel prodigieux a été découverte. Il devra alors réunir un groupe d'Aventuriers et détruire le cocon avant qu'il n'éclore. Au retour, les sortilèges de *Restauration*, *Rappel à la vie* et *Désenvoûtement* pourront leur être fournis pour service rendu.



Introduction pour les joueurs

Il y a environ mille ans, Maldred, un Prêtre-Magicien mauvais, usurpa le trône d'un petit royaume nommé Elvannon, qu'il rebaptisa Nosfrond avant de commencer à y édifier un véritable empire du mal. Les Archidiabes qu'il recevait se montrèrent très satisfaits de son accueil et l'élevèrent bientôt au rang de Grand Prêtre. Mais cela ne lui suffit pas, aussi, alors que ses armées repoussaient chaque jour plus loin les limites de son empire, il quittait secrètement son palais et cherchait l'immortalité à travers le monde. Un jour, il découvrit dans un temple abandonné un grimoire ancien qui recelait les secrets de la vie éternelle et d'un pouvoir terrifiant. Maldred savait que ses maîtres le tueraient s'ils découvraient son secret, aussi cacha-t-il le livre loin de Nosfrond, le dissimulant derrière d'épaisses murailles, de redoutables pièges, de terribles gardiens et de puissantes illusions.

Mais, alors que Maldred étudiait dans son antre, les forces du Bien lancèrent une vaste offensive sur Nosfrond, réduirent à néant son empire, et purifièrent la terre en l'abîmant dans l'océan. Tous crurent alors que le Magicien était mort.

Mais, un jour, on découvrit que Maldred n'était pas mort, mais tranquillement en train d'étudier, dans un repaire secret, le diabolique Livre d'Yandross. Celui-ci doit être étudié pendant trois cents ans avant de conférer ses pouvoirs au lecteur qui, pendant ce temps, est sans défense, enveloppé





d'une fragile chrysalide, incapable de percevoir le monde extérieur. Mais, hélas ! Les trois cents ans sont presque écoulés et des éclaireurs viennent juste de découvrir le repaire de Maldred, situé au coeur d'un minuscule îlot de l'extrême sud de l'Océan au nord de Lvellynia à l'ouest du Kersh (voir carte).

LE VOYAGE

Les Aventuriers utiliseront deux petites galères, chacune étant équipée de deux balistes (une à bâbord et une à tribord) et de deux chaloupes, et pouvant contenir quatre Aventuriers et deux marins. L'équipage de chaque galère comprend quatre rameurs, huit serveurs de baliste, quatre officiers et deux artilleurs (tous vêtus d'une armure de cuir), deux lieutenants et un capitaine (en armure de cuir avec bouclier). Chaque homme d'équipage possède un cimenterre et une dague. Les marins combattront seulement si leurs vaisseaux sont en danger. A aucun moment ils n'accepteront d'envahir l'île ou de prendre de trop forts risques. L'île est entourée d'une barrière de corail qui ne peut être traversée qu'en un seul point. Les deux galères mouilleront donc au large et les chaloupes déposeront les Aventuriers sur l'unique petite plage de l'île, qui est autrement entièrement composée de falaises abruptes et glissantes. Les marins retourneront ensuite aux galères, qui attendront quatre jours sur place avant de repartir. Les Aventuriers devront alors passer par une étroite faille située dans une falaise pour rejoindre le coeur même de l'île.

Seul un sortilège de Divination permettra d'obtenir des renseignements sur l'île, donnés sous forme d'un court texte : « *L'ancien gardien attend caché. Parmi les algues, près de l'entrée. Gueule claquante et souffle de vapeur. Donnent mort horrible avant son heure. Fameuse Shassar, tel est son nom. Peste des marins, tel est son renom.* »

Note pour le maître de jeu: Chaque galère a une valeur de tonnage de 12, chaque chaloupe de 3. Tous les hommes d'équipage sont guerriers. Les rameurs et les serveurs de baliste sont niveau 1 (8 points de vie), les marins 2 (15 points de vie), les lieutenants niveau 3 (24 points de vie), les artilleurs niveau 4 (30 points de vie), et les capitaines niveau 5 (40 points de vie).

La distance à couvrir en mer avant d'atteindre l'île est laissée à l'appréciation du maître de jeu.

L'ÎLE SANS NOM

1. Shassar

Shassar est un ancien Dragon tortue femelle, qui a été placée ici par Maldred alors qu'elle venait juste de naître. Shassar considère le lagon comme son territoire et le garde jalousement. Elle sera certainement ravie d'ajouter quelques Aventuriers à son menu ! (Dragon tortue, MM1.)

2. L'épave

L'épave d'une petite galère reposant par environ 10 mètres de fond est visible à une centaine de mètres de la plage. Elle était entrée dans le lagon alors que la barrière de corail était plus fine. Shassar l'a brisée et a dévoré son équipage. Si les Aventuriers décident de l'explorer, il y a 10% de chances par round et par plongeur que l'un des événements suivants arrive (lancer 2d4) :

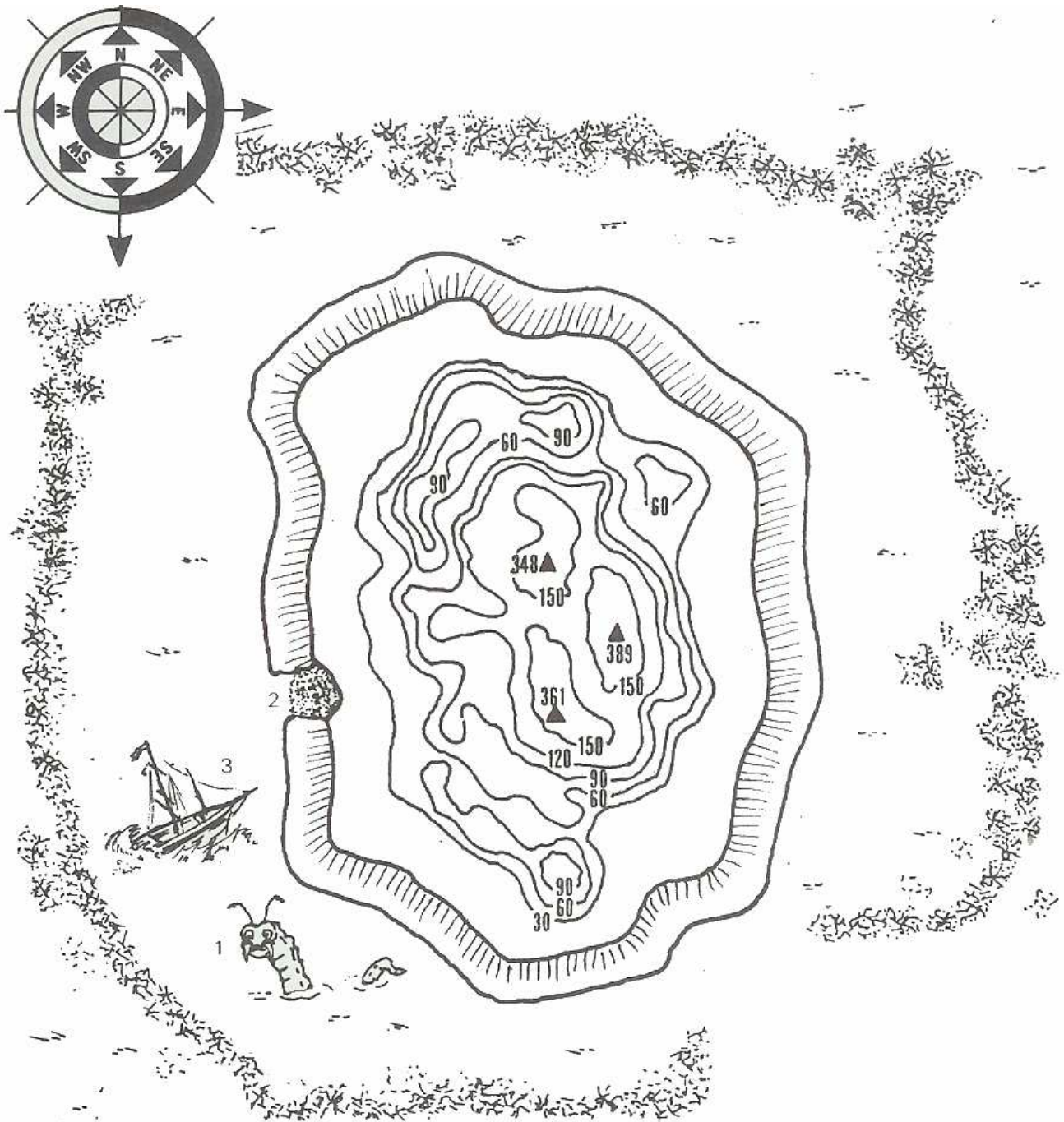
1. Découverte d'un squelette à demi ensablé portant une paire de bracelets brillants (Bracelets de défense CA +4). Près du cadavre se trouve également un Marteau de guerre +2, que les Aventuriers ont seulement 50% de chances de découvrir.
2. Rencontre d'une Anguille sanguinaire (Nouveaux monstres DnD avec MM1).
3. Découverte d'un coffret de métal tellement rouillé qu'il se brisera au premier contact, libérant : 10 cubes d'obsidienne (50 Po chaque), 10 pierres de lune (80 Po chaque), 5 perles noires (500 Po chaque), une paire de bracelets faits d'or et d'argent (700 Po), deux lions d'or identiques (1 000 Po chaque) et une broche d'or sertie d'améthystes (4 000 Po).
4. Découverte d'un coffre en bois pourri, contenant 3 500 Po en lingots.
5. Découverte d'un coffre de bronze dont seules les charnières et les serrures sont rongées (équivalent au sort *Verrou du mage*). Il contient un collier d'or (1900 Po), une bague d'argent formée de deux serpents enlacés tenant dans leur gueule un éclat de jade (2 000 Po), une potion d'Héroïsme et un Bâtonnet de résurrection (comme le sort) un peu spécial contenant 8





charges. Ce bâtonnet est aligné sur le Bien et ne peut ramener à la vie que des créatures de cet alignement. Il est utilisable par un Paladin ou un Ranger de niveau 9 minimum, ou bien sûr un Clerc de tout niveau.

6. Rencontre d'un buisson d'algues étrangleuses (Nouveau monstres DnD).
7. Rencontre d'un squelette à demi enseveli sous des poutres de bois, qui porte un Anneau de protection +1.





3. La plage

Des falaises abruptes, d'une trentaine de mètres de haut, sans crevasses ni corniche, semblent séparer la plage du reste de l'île. Près du centre de ce mur de pierre se trouve une petite grotte (3m x 3m) au fond de laquelle un étroit passage s'enfonce dans les profondeurs de la falaise. Un petit obélisque (30 cm x 60 cm) est érigé au milieu du passage à une dizaine de mètres de l'entrée. Il est fait d'une pierre verdâtre veinée de lignes rouges et gravée de runes. Le passage se termine ensuite devant une lourde porte de fer, protégée par un *Verrou magique*, au pied de laquelle gisent une chaîne et un cadenas.

L'obélisque est le premier des puissants gardiens que Maldred a laissés pour protéger son antre. La pierre qui le compose vient directement des enfers et est pratiquement indestructible (jet de protection égal à 50 contre toutes les attaques). Les runes sont très maléfiques et toute personne non mauvaise qui les déchiffre se comportera comme si elle avait lu une *Texte illusoire* et aura ensuite oublié ce qu'elle a vu. L'obélisque lui-même irradie un cercle de faiblesse de 10 mètres de diamètres, qui agit comme un Rayon affaiblissant. Le toucher de l'obélisque causera 2d8 points de dégâts à toute créature bonne, et 2d4 points de dégâts à toute créature neutre. Une *Dissipation de la magie* neutralisera l'obélisque et la porte (enchantés au 16e niveau) pendant 10 rounds.

4. La caverne et la fosse

Les murs et le sol de cette grande caverne sont faits d'une pierre noire, vitreuse, sans la moindre aspérité. La voûte irradie une pâle phosphorescence verdâtre, aussi peut-on voir à une trentaine de mètres sans lumière artificielle. A une quinzaine de mètres de la porte, un fossé, dont le fond (à 20 m) est hérissé de pieux sur lesquels sont empalés deux cadavres, coupe la caverne en deux dans le sens de la longueur. Une large dalle de pierre enjambe ce fossé. Seuls les deux premiers mètres de ce pont sont réels, le reste n'est qu'une illusion. Une chute coûte 6d10 points de dégâts. Les deux cadavres empalés sont ceux de deux Aventuriers qui avaient survécu au naufrage de la galère. Le premier, vêtu d'une armure en lambeaux, était probablement humain. Tout son matériel est brisé et rongé, à l'exception « d'une flèche mortelle contre les élémentaires* » et d'une pierre (avec un charme de coagulation). Le second, un Gnome, portait une robe. Son matériel est inutilisable.

***Flèche mortelle.** Cette *flèche +1* est mortelle pour les élémentaires. En cas d'attaque réussie, la cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 20) pour ne pas mourir instantanément. Notez que même les monstres qui ne jouent jamais de jet de Vigueur en temps normal (morts-vivants et créatures artificielles) peuvent être détruits par la flèche mortelle appropriée. Si la flèche est censée tuer une créature vivante, c'est un effet de mort (ce qui signifie que *protection contre la mort* permet de s'en protéger).

5. La caverne et le tunnel

Dix-huit Ombres (MM1) attendent, cachées dans la partie ouest de la caverne, près du bord de la fosse. Elles attaqueront à vue.

Le tunnel, dont les parois sont recouvertes de plaques de la même matière noire que dans la caverne, est très glissant et s'enfonce avec une pente d'environ 15% dans le sol. A une dizaine de mètres du début du tunnel, un squelette gît sur le sol. Le tunnel se termine par une double porte de bronze de 3 mètres de hauteur, qui ne peut être ouverte que par le sortilège *Ouverture* ou une force de 25 minimum. Le squelette est celui du chef des Aventuriers de la galère. Il est mort devant cette porte. Il est vêtu des lambeaux d'une cotte de mailles et porte des gants qui dissimulent un Anneau marche sur l'onde et un Anneau d'invisibilité. Dans un sac, près de lui, se trouve également un Bouclier +2 et une Potion de détection des métaux et des minéraux (comme le sceptre). Le reste de son équipement est soit trop abîmé, soit trop rouillé pour valoir quelque chose. Un examen attentif révélera les restes brisés d'un bâton de bois sculpté. Il s'agit d'un tube qui contient un Parchemin de protection contre la possession. (Le maître de jeu déterminera si les Aventuriers ont su l'extraire sans dégâts.)





Notes préliminaires :

- En règle générale, les pièces et les couloirs mesurent 3 mètres de haut et sont découpés dans la même matière noire que précédemment. Toutefois, le sol a été poncé afin d'offrir une meilleure adhérence.
- Une porte de bois standard mesure 1,50 m de large et 1,80 m de haut, est épaisse de 12 cm et pèse 300 kg. Elle est faite de chêne renforcé, bardé de fer, et est pourvue d'un anneau métallique.
- Une porte de fer standard est seulement épaisse de 6 cm, mais pèse 1200 kg. Elle s'ouvre grâce à un anneau de métal.
- Sauf exception, tous les sortilèges rencontrés sont au 16e niveau. Les Lumières éternelles et les Glyphes de protection sont au 18e niveau.

6. Le hall d'entrée

Sur les murs sud-est et sud-ouest de cette salle se trouvent deux rideaux rouges, larges de 3 m et formés de fines lanières de tissu lestées de billes de métal. Deux rideaux verts identiques ornent les deux murs est et ouest.

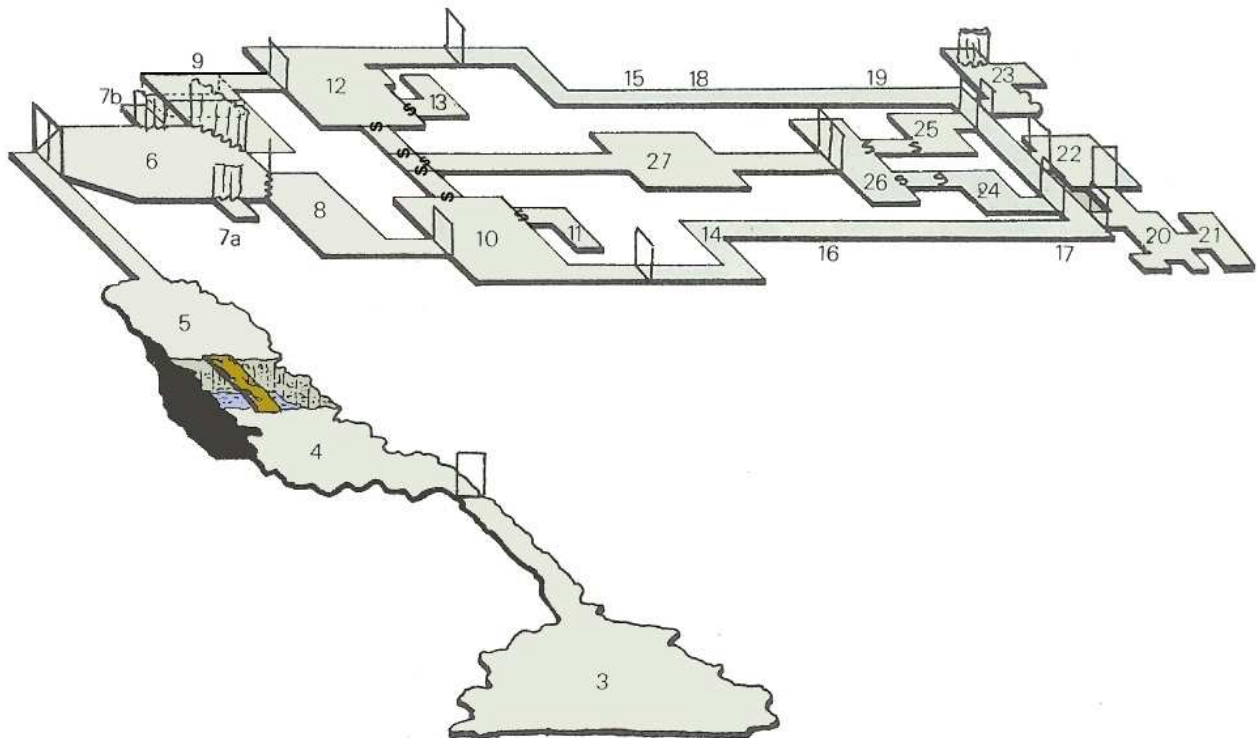
7. Les alcôves

Dans chacune de ces alcôves se trouve un Golem de Pierre (MM 1). Les deux Golems ont été endommagés par des attaques antérieures (ils ont respectivement 27 et 35 points de vie). Ils ont été programmés pour accomplir les fonctions suivantes :

- Attaquer tout intrus, mais attendre qu'il passe le rideau vert ou qu'il le fasse bouger.
- Utiliser son pouvoir de Lenteur aussi souvent que possible.
- Ignorer tout intrus gisant sur le sol s'il l'a déjà frappé une fois.
- Attaquer de préférence une cible sans armure.
- Ne jamais quitter le hall d'entrée.
- Quand il n'y a plus d'intrus dans le hall, ou qu'ils sont tous au sol, placer les corps dans une alcôve, fermer la porte, et retourner dans l'alcôve attendre les prochains intrus. L'alcôve A contient les ossements de 4 à 5 individus, ainsi que des lambeaux de vêtements, les restes d'une armure de métal, quelques armes en piteux état, etc. Pour chaque round de fouille attentive, une pièce d'équipement intacte peut être récupérée (lancer 1d100):

01 - 40: rien
41 - 42: dague
43 - 48: fléau
49 - 55: casque de métal
56 - 61: paire de gantelets
62 - 66: ceinture
67 - 68: bourse de cuir contenant 26 Pa. et 26 Po. (Bourse toujours pleine de Bucknard, cette petite bourse de cuir, et quelque soit le nombre de pièces dépensées, aura toujours le même nombre de pièce chaque matin, mais attention à toujours en laisser une de chaque car si jamais une des pièces manquait, ne serait-ce que quelques minutes, sa magie disparaîtrait à jamais)
69 - 70: bourse de cuir contenant 10 Pa et 16 Po.
71 - 75 : grand sac de tissu (sac à malice)
76 - 82 : sachet contenant six bougies, une boîte à briquet, dix pics de fer et une boîte en bois fermée à clé qui recèle un pinceau et deux petites jarres (pigments merveilleux de Nolzur)
83 - 90 : une corde de 6 m
91 - 99 : crâne qui porte toujours un diadème d'argent orné d'une grosse gemme de jade. Un examen attentif révélera que le diadème est formé de deux serpents enlacés qui tiennent dans leur gueule la gemme de jade (8 000 g.p.)
100 : Baguette de détection de la magie (41 charges). Chaque objet ne peut être découvert qu'une fois.





8. L'antichambre

L'atmosphère de cette pièce est chaude et agréable. Le sol est formé de marbre rouge qui, s'il est frappé fort, sonne creux. Elle se termine par une porte de fer verrouillée dont la serrure forme un cadran.

Les chances de correctement manipuler ce cadran sont égales à la moyenne des capacités *Crochetage* et *Perception auditive* (car les 2 sont nécessaires en même temps). Le cadran est piégé. Une tentative réussie pour localiser les pièges le révélera, mais une tentative réussie de désamorçage indiquera seulement que ce piège est de nature magique et qu'il s'active uniquement après l'échec d'une tentative d'ouverture.

Si le piège est activé, la totalité du sol de la pièce disparaît, révélant une fosse de 3 m de profondeur, dont le fond est tapissé de phosphore blanc qui s'enflammera au contact de n'importe quelle chaleur (même corporelle), causant 2d4 points de dégâts le premier round, puis 2d8 à chacun des 5 rounds suivants. Quiconque sera pris dans le passage de sortie ne subira aucun dégât le premier round, et seulement 2d8 points les rounds suivants, mais il devra réussir un jet de *Vigueur* (DD 22) pour ne pas mourir étouffé par le manque d'oxygène. Les soins classiques ne restaureront que demi-dégâts aux créatures qui ont été directement brûlées par le contact du phosphore. Un sort de *Dissipation* de la magie lancé sur la porte désactive ce piège pendant un round seulement. En revanche, s'il est lancé sur le sol, il neutralise définitivement le piège.

9. La seconde antichambre L'atmosphère de cette pièce est fraîche, mais toujours agréable. Le sol est fait de marbre bleuté et sonne creux, à l'exception de la partie est, qui est formée d'une épaisse plaque de glace. Cette plaque recouvre une fosse profonde de 1,80 mètre, au fond de laquelle se trouve une gelée ocre. Toute créature qui tombera dans cette fosse se verra attaqué par la gelée, avec une légère odeur d'acide dans l'air. Cette pièce se termine par une porte identique à celle de l'autre antichambre, mais un sort de « *Piège de Léomund* » a été lancé sur le cadran.

10. Le laboratoire

Cette salle, éclairée par une *Lumière perpétuelle*, est gardée par un chasseur invisible (MM1) qui a reçu l'ordre de tuer tous les intrus. Une table de laboratoire s'appuie contre le mur nord. A son





extrémité ouest est posée une petite armoire en verre, pourvue d'un tube qui s'échappe vers le mur. Les étagères de cette armoire sont remplies d'éprouvettes et de flacons vides. Le coin nord-est est occupé par un petit four d'alchimiste, dont le conduit, étroit, disparaît dans le plafond. Contre le mur sud, un système de balances très précises et très fragiles repose sur un établi. Sous l'établi, des étagères contiennent des instruments d'alchimiste (brûleur à alcool, etc.).

Une grande armoire de métal (3 m de haut, 1,80 m de large, 70 cm de profondeur) occupe le côté ouest de la pièce. Elle n'est pas fermée à clé, mais son ouverture déclenche un *Piège à feu*. L'armoire contient environ 400 fioles de six couleurs différentes (rouge, jaune, vert, bleu, noir et blanc), numérotées et *Verrou du mage*. Ces fioles contiennent des composants pour alchimiste.

La petite armoire de verre est une armoire à fumée. Son conduit s'échappe vers l'extérieur et permet l'évacuation des gaz produits lors des réactions alchimiques. Si les Aventuriers examinent le mur est (3 chances sur 6), ils pourront découvrir une section de 2 m haut et 1,80 m de large, faite de pierre grise peinte en noir luisant. Il s'agit d'un passage qui a été muré et peint pour le dissimuler.

11. La première pièce secrète

Cette pièce est plongée dans l'obscurité. Au centre de son mur est se trouve un levier de métal qui permet, en une minute, de manoeuvrer la porte secrète. Un bureau, sur lequel repose une masse et une chaise s'appuie contre le mur ouest. Dans le tiroir du bureau se trouvent une petite feuille de vélin pliée, un tube de cuir pour parchemin, un petit sac de cuir et un flacon de laiton, fermé par un bouchon d'argent et scellé à la cire. La masse est une des expériences de Maldred. Comme toutes ses créations, elle est mauvaise. Et bien qu'elle ne semble pas alignée, elle entraîne lentement son utilisateur vers le mal. C'est une masse magique + 2, qui possède 90 charges (et ne peut pas être rechargée). Les dégâts qu'elle cause peuvent être doublés pour une dépense de 2 charges, et triplés pour une dépense de 3 charges. Sur un lancer naturel de 19, elle utilise 2 charges et fait perdre un niveau d'énergie à sa cible (si celle-ci est touchée). L'utilisateur de la masse vieillit alors d'un an. Sur un lancer naturel de 20, elle utilise 3 charges, et la victime doit réussir un jet de protection contre Magie pour ne pas mourir. L'utilisateur vieillit alors de deux ans. Ces deux derniers pouvoirs sont sans effet contre les Morts-vivants et contre des créatures comme les Golems.

La feuille de vélin qui se trouve dans le tiroir porte des inscriptions. La première est une Rune *explosive*. Si elle est évitée et que la feuille reste intacte, les Aventuriers pourront déterminer quelles sont les plus intéressantes des fioles colorées du laboratoire (20 bouteilles de 250 g chacune et valant 200 Po).

Le tube de cuir contient un parchemin de « *Débilite* ». Mais ce parchemin est maudit et affectera uniquement son utilisateur.

La bourse de cuir contient une petite sphère d'un minéral doré gravé de runes : c'est un « *Charme d'infection* ».

La bouteille de laiton contient une autre des expériences de Maldred : une potion qui donnera une Force de Titan (25) à son utilisateur pendant 1 heure. Ensuite, pour l'heure suivante, sa Force baissera à 3. Puis il regagnera un point de Force par 10 minutes, à l'exception d'un qui sera définitivement perdu.

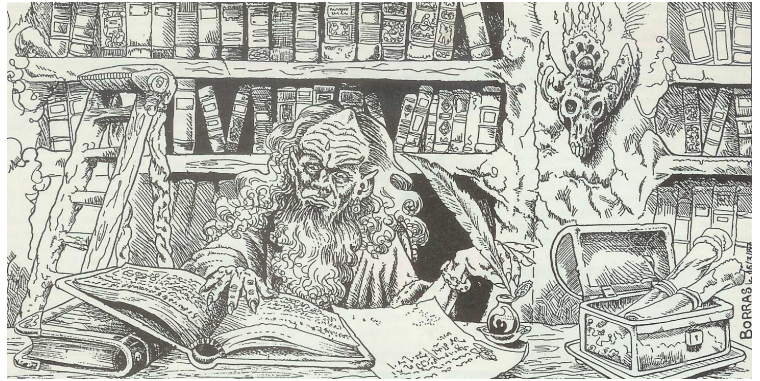
12. La bibliothèque

Cette pièce est éclairée par une Lumière continue et gardée par une version permanente du « *Chien de garde de Mordenkainen* ». Sept étagères superposées - sur lesquelles reposent plus de mille livres - sont fixées sur le mur nord. Une petite échelle permet d'accéder aux plus élevées. Une armoire dont l'avant est percé de deux cents petits orifices, qui contiennent chacun un tube de cuir pour parchemin, s'appuie sur le mur ouest. Contre le centre du mur sud se trouvent une table de lecture et une chaise, près d'une petite cheminée (le conduit n'excède pas 30 cm de Ø). Les livres sont d'anciens récits et documents concernant des événements passés - généralement sans utilité immédiate : histoire religieuse, adorations diaboliques et rites correspondants (informations périmées depuis longtemps), anciennes légendes, reliques maléfiques (à noter la présence de l'ouvrage qui a permis à Maldred de découvrir le livre de Yandross), et un certain nombre d'ouvrages





concernant les recherches générales. Bref, la bibliothèque de base d'un Mage qui désire créer de nouveaux sortilèges. Un certain nombre de livres (quatre groupes de cent) sont également consacrés à la chimie, la divination, l'aura magique et les plans extérieurs maléfiques. Un personnage d'intelligence au moins égale à la moyenne, ayant la capacité de *Comprendre* les langages - car les textes sont écrits en de nombreux dialectes différents - qui lira ces derniers ouvrages connaîtra les quatre sujets cités de la même manière qu'un Sage. Un livre pèse environ 3,5 kg et mesure 35x 20x 6 cm. Les parchemins roulés dans les tubes de cuir contiennent peu d'informations intéressantes : courts récits, bribes de légendes, plans (mais aucun de l'antre), cartes géographiques. Une section du mur ouest (1,50 x 1,80 m) est un passage muré (dissimulé et détectable de la même manière que dans le laboratoire).



13. La pièce secrète

Cette pièce est plongée dans l'obscurité. Un levier de métal se trouve encastré dans le mur ouest. Un bureau et une chaise lui font face. Dans le coin sud-ouest, un bloc de pierre (90 x 45 x 60 cm, poids: 350 kg) est posé sur le sol. Le levier fonctionne comme dans l'autre pièce secrète. Le tiroir du bureau contient plusieurs plumes, trois flacons d'encre, deux parchemins blancs et une loupe. Le bloc de pierre irradie la magie. En fait il est creux (ses contours ont à peine 3 cm d'épaisseur) mais ne présente aucun raccord car il a été fermé par un sortilège de « *Façonnage de la pierre* ». Il contient douze livres cadénassés, six tubes pour parchemin en acier et un casque de métal. Le cadenas de chaque livre est piégé au moyen d'une aiguille empoisonnée (jet de vigueur DD12, car le poison est vieux), et un *Piège à feu* est placé sur chaque livre.

Parmi les livres, on trouve un « Manuel de Vitalité », une série de livres de sorts (de niveau 1 à 8) pour les cas d'urgence, et trois ouvrages contenant des informations concernant la recherche de sorts, de telle manière que tout Magicien qui les utilisera pourra déduire une partie du coût de la recherche (déjà détaillée dans les livres) : 1-6 sur 1D20 pour un sort de niveau 4, 7-16 sur 1D20 pour un sort de niveau 5, et 17-20 sur 1D20 pour un sort de niveau 6. Les tubes de cuir ne sont pas piégés, mais chaque parchemin est protégé par une *Rune* explosive. Le premier contient deux sorts de Prêtre (*Dissipation de la magie* et *Localisation d'objets*), et le second quatre sorts de Magicien (à déterminer), trois cartes de trésors non magiques et une carte de trésor magique (à déterminer aussi...). Le casque de métal est un casque qui permet d'avoir la *Connaissance* de l'alignement et de « *Lecture de la magie* ».

14. Le premier piège

A cet endroit du couloir, un Symbole d'aliénation mentale a été tracé sur le mur est.

15. Le second piège

Ici, un *Mur de feu* permanent et invisible barre le couloir, son côté froid tourné vers le sud. Il inflige 2d6 points de dégâts aux créatures qui le traversent, 2d4 points par round à celles qui restent à moins de 3 m, et 1d4 points par round à celles qui restent à moins de 6 mètres.

16 à 19. Les glyphes

Ces quatre pièges sont des *Glyphes de garde* Toute créature qui entrera dans la zone sans prononcer le mot de commande approprié en sera victime.

16. Ce glyphe protège 4,50 m de couloir (sol, murs et plafond). C'est une *Glyphe de feu*, son mot de commande est "fah" et elle explosera pour 36 points de dégâts (ou la moitié si le jet de réflexe est





réussi).

17. Une zone de 1,50 x 1,50 m de sol est protégée par une *Glyphe de poison* nommée "toxin". Toute créature la déclanchant devra réussir un jet de vigueur pour ne pas mourir empoisonnée.

18. Une zone de même dimension est ici protégée par une *Glyphe de changement de plan* (Plane shift) nommée "pa-shi". Toute créature la déclanchant devra réussir un jet de volonté pour ne pas être téléporté sur un plan des Abysses.

19. Un *Glyphe de flétrissure* protège 4,50 m de couloir. Son mot de commande est "vith" et toute créature qui la déclanchera devra réussir un jet de vigueur pour ne pas se voir se dessécher.

20. La cuisine

Des étagères supportant des ustensiles de cuisine occupent le coin nord-ouest de cette pièce. Dans le coin sud-ouest se trouve une cheminée dont le conduit, large de 30 cm, s'échappe vers le plafond. Divers ustensiles abandonnés dans l'âtre montrent qu'elle est régulièrement utilisée. Le passage de sortie mesure seulement 90 cm de haut.

21. Le quartier des esclaves

Des cloisons de bois séparent cette pièce au plafond exceptionnellement bas - 1,20 m - en huit boxes. Le sol est jonché de paille sèche et, dans chaque box, un squelette de Hobbit est enchaîné. La geôle située au nord abrite également un étrange champignon (un *Thallophyte violet*, MM1). Il attaquera à vue.

22. La salle à manger

Une grande table en chêne, autour de laquelle un trône d'argent et trois grandes chaises de bois se font face, occupe la majeure partie de cette salle.

23. La salle de bain

Cette pièce contient un évier en émail, deux petites alcôves fermées par des rideaux (les toilettes), une grande alcôve dans laquelle se trouve un brasero plein de cendres (l'ancêtre du chauffe-bain), et une baignoire. L'évier et la baignoire sont alimentés par deux robinets de métal reliés à un réservoir situé au-dessus de la, pièce. L'eau est contaminée et toute créature qui la touchera aura 1-3 sur 1D20 de malchances de contracter une maladie (1-6 sur 1D20 en cas de plaie ouverte).

24. La chambre de Jasmine la Magicienne

Cette pièce, qui sent le renfermé, contient un épais tapis et un lit ouvragé couverts de moisissures, ainsi qu'une table de toilette sur laquelle sont posés un petit flacon de parfum, un miroir à main, une brosse et un peigne. Le tiroir de la table abrite une pièce d'or sur laquelle on a jeté un sort de « *Lumière éternelle (Lumière + Permanence)* » et un assortiment de produits de beauté féminins. Sous le lit, une malle de bois sert de garde-robe, mais elle ne contient rien de vraiment intéressant... à part peut-être une bourse de 10 Pp. Une section de 1,50 x 1,80m dans le mur nord-est un passage muré (comme dans le laboratoire).

25. La chambre des Clercs

Cette pièce est aussi insalubre que la précédente. Elle contient deux lits ouvragés, près desquels se trouvent deux petites tables. Sur la première reposent un brûleur d'encens et un petit livre de prières maléfiques, son tiroir contient trois chandelles noires (dont le gras est d'origine très douteuse) et un symbole maudit. Le dessus de l'autre table est vide, mais son tiroir contient une dague de cérémonie faite d'un éclat de jais finement aiguisé, une pièce de *Lumière éternelle* et neuf flacons d'eau maudite. Sous chaque lit repose une malle, qui contient des effets féminins de nature religieuse (quelques uns sont souillés de taches de sang), et un symbole maudit en argent. Dans l'une des malles se trouve également un sac en cuir abritant un gros saphir (valeur : 11.000 Po) qui irradie la magie car il s'agit de la prison d'un Démon type IV (MM1). Une section de 1,50 x 1,80 m du mur

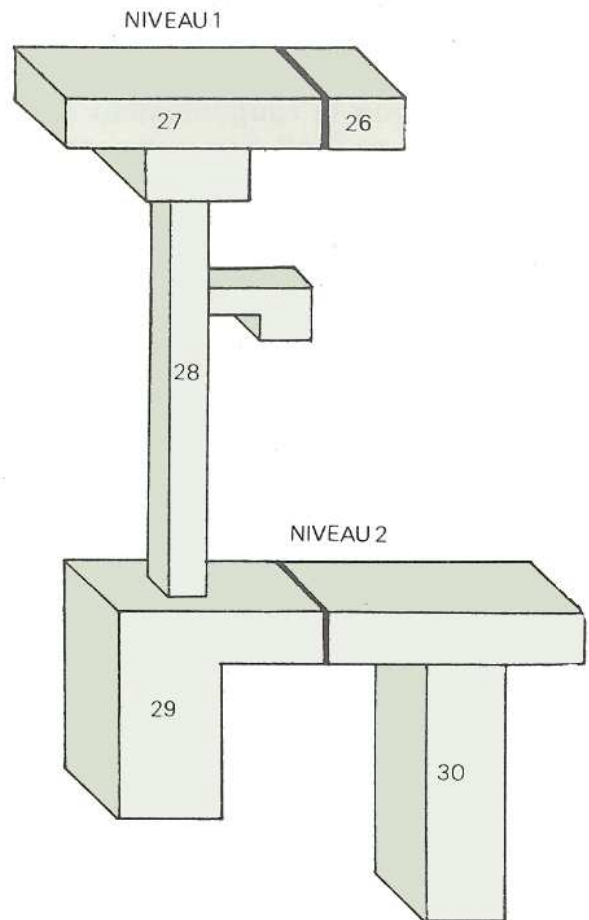




nord est un passage muré (comme dans la pièce précédente).

26. La chambre de Maldred

La peau d'un gigantesque animal recouvre le sol de cette pièce. Le plafond et le mur ouest sont ornés d'énormes miroirs et la double porte au nord semble être en or massif. Les passages murés, au sud, sont parfaitement visibles de cette pièce : ils forment deux taches de pierre grise sur le mur peint en rouge sombre. Au centre de ce mur s'appuie un gigantesque lit à baldaquin, dont les colonnes sont sculptées de scènes coquines entre Diables et humains. Près du lit se trouve une petite table sur laquelle est posée une pile de papiers, maintenue par un presse-papiers de pierre grise. Une grande malle repose au pied du lit. Les portes d'or (3 m x 1,50 m x 9 cm) sont *Verrouillées* magiquement (Verrou du mage). En fait, elles ne sont pas du tout en or, mais en laiton, et l'illusion est obtenue grâce aux sorts « Image silencieuse » et Permanence. Les Aventuriers le remarqueront au poids (330 kg au lieu de 7 500 pour une porte en or massif) s'ils tentent de les emporter. Les papiers posés sur la table de nuit donnent des précisions sur une cache que Maldred a construite à l'autre bout de l'île, au nord, pour s'y terrer lorsqu'il atteindrait l'état de chrysalide. Il s'agit en fait d'une fausse piste, volontairement laissée là par Maldred pour égarer d'éventuels intrus. Le presse-papier est en ardoise. Il ne semble ni taillé ni gravé, mais si un Aventurier l'examine attentivement, il découvrira le mot "gersit" gravé en petites lettres dans un coin. Il s'agit en fait d'une statuette merveilleuse représentant un Mouche d'ébène (Quand on l'anime, la *mouche d'ébène* devient une mouche grosse comme un poney, et dont les caractéristiques sont celles d'un hippogriffe (DV, CA, vitesse de déplacement, charge transportable, etc. Elle est incapable de combattre. Elle peut être utilisée trois fois par semaine, pour un maximum de 12 heures à chaque fois. Quand ce laps de temps est écoulé (ou quand le mot de commande est prononcé), la *mouche d'ébène* se retransforme en minuscule statuette; Prix 10 000 po).



La malle de métal est dépourvue de charnières et de serrure, mais possède un couvercle (un peu comme une boîte à chaussures). Elle est *Verrouillée magiquement* (Verrou du mage) et protégée par une *Glyphe de destruction*. Elle contient des vêtements d'apparat brodés de gemmes, une cotte de mailles et un coffret de bois au couvercle glissant qui contient une paire de gantelets. Ces trois derniers objets irradient la magie. Les vêtements valent 2 000 Po, la Cotte de mailles est + 2, mais elle tuera son utilisateur au bout de huit heures si elle n'est pas nettoyée soigneusement (l'intérieur est enduit d'un poison cumulatif, jet de vigueur DD 24). La boîte est un Bateau pliant et les gantelets sont des Gantelets d'Ogre.

27. Le corridor secret

Les deux passages murés à l'extrémité nord de ce corridor sont, là aussi, très visibles de ce côté-ci. Au centre se trouve un bassin de 6 m x 9 m, d'une profondeur de 6 m, rempli d'eau. Un disque d'acier est encastré au fond. Le bassin est habité par une créature faite d'eau relativement agressive (Esprit des eaux, nouveaux monstres DnD). Le disque au fond est une bonde. Il n'est pas possible de la soulever en utilisant le sort *Ouverture*, car la pression de l'eau est trop forte. Inutile aussi





d'imaginer de vider le bassin... Il sera préférable de lancer les sortilèges *Passe-murailles* ou *Transmutation de pierre en boue*.

28. Le puits

La bonde du bassin dissimulait un puits circulaire, lisse et glissant. Sauf dans le cas - improbable - où l'eau aurait disparu, le contenu du bassin s'écoulera dans le puits, entraînant les Aventuriers qui n'avaient pas pris la précaution de s'encorder : cela leur causera 13d6 points de dégâts... et une probable noyade. A mi-descente, une petite enclave dans la paroi mène à une chambre de dimensions réduites: l'abri de 2 Spectres (MM 1). Ils attaqueront le plus judicieusement possible, et s'ils sont tournés par un Paladin ou un Clerc, ils tenteront, une fois les effets dissipés, de retrouver les Aventuriers pour les attaquer à nouveau (dans le dos, cette fois).

29. La cuve

La sortie de cette étrange pièce, située en haut du mur sud, est fermée par deux grandes portes de fer sur lesquelles sont scellés deux anneaux de métal. Si la porte est tirée, elle tombera, et les Aventuriers qui se trouvent sur son passage devront réussir jet de Dextérité (DD15) pour ne pas être écrasés et perdre 2d10 points de vie (sans compter une belle chute pour ceux qui ne volaient pas).

30. La fosse et la tanière de Morghiss

Une forte chaleur s'élève de ce puits et l'on peut voir le rougeoiement d'un feu souterrain au fond. Sur une corniche vit un esprit maléfique appelé un Morghiss. : (42 pv), Init : +8, Vit: 12 m (8 cases). CA : 18, Attaque : Morsure +6 (2d6+3) aet 2 griffes +4 (1d4+1 plus immobilisation) , AS : Aura de désespoir (DD 16), A.Opt : paralysie (DD 16), DS : Forme Gazeuse, Part : vision dans le noir 20 mètres ; résistance au renvoi des morts-vivants (+4), Immunité contre les mort-vivants, JS : Vig+2, Ref +6, Vol +7, Cpt : ; Discrétion +13, Perception auditive +11, Déplacement silencieux +17, Fouille +11, Diplomatie +11, Détection +11, Dons : Science de l'initiative, Attaques multiples, Robustesse, Sort : (Prete 6ème) 3/jour — *clairvoyance* et *suggestion* (DD 16).

Un Morghiss est l'esprit personnifié d'un endroit maléfique à qui une puissante créature a donné une forme physique. Cet esprit erre ensuite à travers le monde, en cherchant à tuer tous les êtres vivants qu'il rencontre, y compris son invocateur. Il sera, de plus, toujours attiré par son lieu d'origine. Trois fois par jour, un Morghiss peut lancer les sorts Clairvoyance - qui durera aussi longtemps qu'il se concentrera - et Suggestion sur les créatures qu'il observe, sans cesser de se concentrer pour autant. Il utilisera cette capacité pour un Aventurier solitaire.

A la première vision du Morghiss, les Aventuriers devront réussir un jet de volonté contre Immobilisation de personne s'ils ne veulent pas être paralysés pendant 1 round, puis ralentis pour les 4 rounds suivants. Si le jet de sauvegarde est réussi, ils ne seront ralentis que pendant 2 rounds. Le Morghiss peut à volonté prendre une forme gazeuse, mais cette transformation lui prendra un round pendant lequel les attaques ne lui feront que demi-dégâts. Lorsqu'il est sous forme gazeuse, il peut seulement être atteint par un feu magique ou la foudre, et il a 90% de chances de se cacher parfaitement dans l'ombre. Sous sa forme physique, il a 90% de chances de se déplacer silencieusement, est tourné comme un Fantôme (Ghost) par un prêtre, est immunisé au poison, à l'eau bénite, aux sorts de sommeil et de charme, et aux sorts affectant l'esprit (lecture, contrôle) Sous sa forme gazeuse, un Morghiss apparaît comme un nuage de fumée noire avec deux petits yeux rouges (que l'on voit s'il ne réussit pas à se cacher dans l'ombre). Il se déplace comme un courant d'air silencieux et chargé de fumée. Sa forme physique est vaguement humanoïde : il a une peau noire et luisante, et son visage est formé de deux yeux rouges au-dessus d'une gueule sans fond. Sous cette forme, le Morghiss siffle constamment, et c'est ce sifflement qui est entendu quand il ne réussit pas à rester silencieux.

Par sa puissance, Maldred a su lier le Morghiss à cette fosse, et celui-ci ne peut pas s'en éloigner de plus de 30 m. N'ayant pas attrapé de proie vivante depuis presque 300 ans, il s'est endormi. Mais il sera facilement réveillé, par exemple par une porte qui tombe... Alors, il espionnera le groupe et attaquera l'arrière-garde au moment opportun.

31. Les alcôves



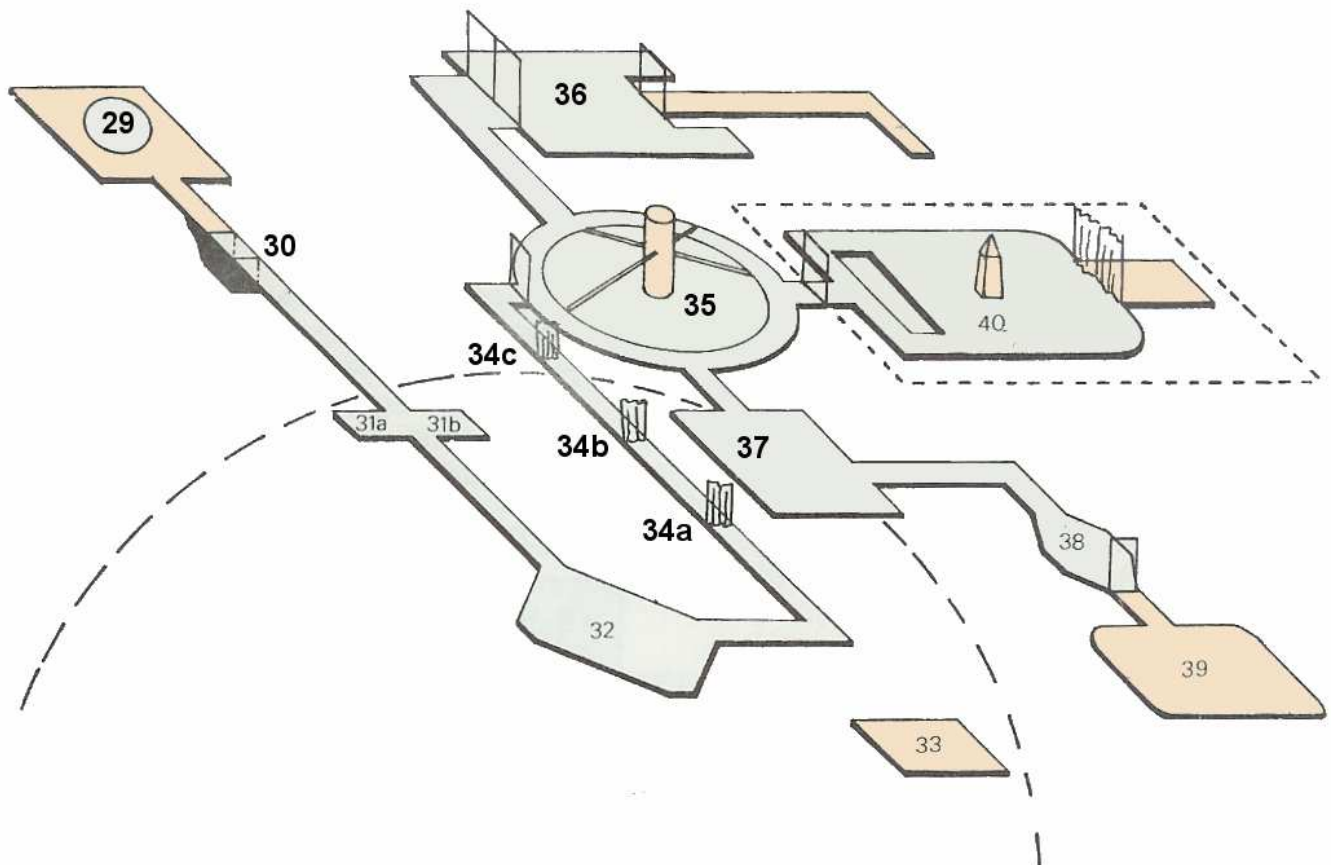


Ces deux alcôves sont prises dans le rayon d'un sort de *Silence* rendu permanent : un cadeau de Maldred au Morghiss, pour lui permettre de mieux surprendre les retardataires...

32. Le piège de Jasmine

Un pilier de 60 cm de diamètre et de 3 m de hauteur, solidement scellé au sol et au plafond, occupe le centre de cette pièce. La majeure partie de sa surface est incrustée de gemmes, jais et saphir, de la taille d'une pièce de monnaie. Mais aucune de ces pierres ne peut être ôtée sans être brisée. De même, le pilier ne peut être retiré sans que le plafond ne s'écroule. Le pilier irradie la magie. Il sert de récipient un peu spécial pour l'énergie vitale de Jasmine la Magicienne. De là, elle tentera de jeter un sort de *Possession* sur les Aventuriers, à une portée maximale de 27 m (la ligne pointillée sur le plan). Elle sera immédiatement avertie de la présence de tout être vivant dans l'aire d'effet, à moins que celui-ci ne soit magiquement protégé contre les détections. Jasmine tentera de lancer son sort sur les Aventuriers dès que ceux-ci entreront dans son territoire. Et, une fois qu'elle aura pris le contrôle d'un corps, ses possibilités seront nombreuses : lancer des sorts sur les autres membres de l'expédition, les attaquer physiquement ou tout simplement ramener le corps vers le Morghiss. Si les Aventuriers décident de détruire le pilier, Jasmine retournera immédiatement à son corps, magiquement préservé dans la chambre de conservation.

Note : si le pilier est ramené et vendu, il vaut 10 000 Po



33. La chambre de conservation Pendant que le corps de Jasmine est privé de son énergie vitale, cette pièce le conserve dans un état d'animation suspendue et le préserve parfaitement.

Sous le lit de Jasmine se trouve un coffre de métal fermé à clé (Jasmine la conserve sur elle). La serrure est piégée et si on tente de l'ouvrir sans utiliser la clé, un gaz empoisonné s'échappera du coffre, remplissant un volume de 3 m x 3 m x 3 m en 1 segment. Les Aventuriers qui respireront ce





gaz devront réussir un jet de Vigueur contre le poison (Brume de folie par Inhalation (DD 15): Il est inutile de retenir sa respiration. Ces poisons affectent la membrane nasale, le canal lacrymal ou d'autres parties du corps) pour ne pas perdre 1d4 de Sagesse si réussi ou 2d6 Sagesse si raté. Le coffre contient cinq livres reliés de métal et un bloc de jais d'une valeur de 1000 Po Les livres sont les livres de sorts de Jasmine et chaque page est piégée par une Rune explosive enchantée au 9e niveau.

Si Jasmine est obligée de réintégrer son corps à la suite de la destruction du pilier, elle fera l'une des deux choses suivantes :

*Si elle estime que les Aventuriers sont trop faibles pour détruire Maldred, elle utilisera une potion de *Métempyose* pour emmagasiner son énergie vitale dans le bloc de jais (de moins bonne qualité que le pilier, mais suffisant pour durer jusqu'à "l'éclosion" de Maldred, qu'elle sait proche). Mais ceci replonge son corps dans l'état d'animation suspendue.

*Si le groupe semble très puissant et paraît avoir des chances de réussir à détruire Maldred, elle attendra que les Aventuriers soient passés, puis quittera sa chambre secrète et tentera de s'enfuir de l'ancre (elle connaît tous les pièges situés entre sa retraite et la sortie).

Jasmine,

Magicienne niveau 9

Dés de vie : 9d4 (33 PdV).

Initiative : + 4

Vitesse de déplacement : 6 mètres.

Classe d'armure : 14

Attaque : +4

Attaque à outrance : -

Dégâts : 1d6-1

Caractéristiques : For 08. Int.16, Sag.13, Dex. 11, Con.12, Cha.16.

Sauvegardes : Vig +4, Ref +3, Vol +7.

Compétences : Art de la magie +15, Concentration +13, Connaissance architecture +6, Connaissance exploration souterraine +16, Connaissance plans +15, Connaissance religion +8, Décryptage +10.

Dons : Combat en aveugle, Maniement des armes courantes, Science de l'initiative, Talent (Art de la magie, Dispense de composant matériel, Ecole renforcée, Ecriture de parchemin.

Alignement : LM

Sorts mémorisés : Lumières dansantes, Agrandissement, Projectile magique x 2, Décharge électrique Détection de invisibilité, Ténèbres, Rapidité, Eclair x 2, Confusion, Porte dimensionnelle, Métamorphose funeste.

Équipement : Bracelets d'armure +4, Potion d'invisibilité, parchemin contenant les sorts suivants : Clairvoyance, Porte dimensionnelle, Passe-murailles x 2 (enchantés au 10e niveau), Potion de *Métempyose* (2 doses), 6 dagues, 1 bâton,



34. Les rideaux métalliques

Trois rideaux métalliques successifs pendent du plafond et barrent complètement le couloir. Le premier est fait d'un satin de couleur bronze et est pendu à une tringle de bronze. Le second, de couleur argent, est pendu à une tringle d'argent. Le dernier, qui ressemble à un rideau de satin de couleur or qui pendrait d'une tringle d'or, est en fait une colonie de moisissures jaunes (Nouveau monstre Dnd -Anciennement AD&D).

35. La salle de fer

Les portes de cette salle sont en fer, et les murs sont recouverts de plaques de 6 cm d'épaisseur du même métal. Sol et plafond sont en pierre. Au centre de la pièce se trouve un pilier de fer de 1,50 m de haut et 3 m de diamètre. De son sommet partent quatre barres d'une vingtaine de centimètres de diamètre, qui s'étendent perpendiculairement jusqu'au mur. Un examen approfondi de la pièce révélera un petit interstice entre l'encadrement de la porte et les murs, le sol et le plafond extérieur. En fait, le mur de fer de la pièce n'adhère parfaitement ni au plafond ni au sol. Le pilier de fer est en





réalité un moyeu couvrant un pivot de pierre, le tout étant soigneusement huilé et ajusté.

Si les barres sont poussées dans le sens des aiguilles d'une montre avec une Force cumulée d'au moins 80 points, le mur tournera lentement. Le mouvement inverse est impossible. Si les portes de fer restent ouvertes, Les Aventuriers remarqueront une première sortie dans le mur et, en "tournant" encore, une seconde au sud. (Il existe un passage vers l'est, mais il a été camouflé par des plaques de plâtre. Il se détecte comme une porte cachée). Quand la porte de la pièce s'alignera sur la sortie nord, 3 Chauve-souris Sanguinaire s'engouffreront dans la pièce et attaqueront.

36. La fausse grande salle

Les portes de cette pièce sont faites de fer, plaquée de platine et sont très grandes (3 m x 3 m x 12 cm). Elles sont gravées de scènes montrant Maldred sortant de sa chrysalide et descendant aux Enfers pour devenir le plus formidable des Archi-diables. Dès qu'elles seront poussées (même légèrement) les deux portes s'ouvriront brusquement en grand. L'entrée du couloir est seulement haute de 3 m, mais au-delà la hauteur de plafond mesure 4,50 m. Deux portes de fer sont percées dans le mur est. (Toutes les alcôves indiquées sont camouflées par une illusion de mur ordinaire). Quand les Aventuriers examineront le passage qui s'échappe vers l'est, après avoir ouvert les portes de fer, 2 Squelettes-gardiens jailliront des deux alcôves et chargeront. Au même moment, 2 autres Squelettes-gardiens sortiront des alcôves situées derrière les portes et fermeront celles-ci au moyen d'un loquet qui les *Verrouillera* magiquement (*Verrou du Mage*) automatiquement. Ces deux squelettes attaqueront le groupe 2 rounds après les premiers. Enfin, trois Squelettes-gardiens, cachés vers la sortie (dans le coin), attaqueront également, dès que les portes s'ouvriront.

37. La salle des invocations

Le sol de cette salle est incrusté d'un pentagramme fait d'un étrange métal bleu pâle, moiré vert et or. Les lignes de ce pentagramme, larges de 2 cm, sont gravées de signes étranges que tout Magicien reconnaîtra comme appartenant au rituel de *Convocation* de monstre IV. Dès que quelque chose touchera les lignes du pentagramme ou la surface qu'il délimite, 1 ou 2 monstres apparaîtront (voir Table), attaqueront et, à moins qu'ils ne soient tués, resteront 22 rounds avant de disparaître. Le métal qui permet l'accumulation de l'énergie nécessaire pour le sortilège est de l'orichalque (L'orichalque est un alliage de cuivre, d'étain et de zinc imitant l'or). il a aussi pour effet d'ordonner aux monstres d'attaquer toute créature vivante présente dans la pièce. Après utilisation, il se transforme en argent non magique. Si un sort de *Dissipation* de la magie est lancé sur le pentagramme et qu'il parvient à annuler le sort du 16e niveau de Maldred, le pentagramme sera désactivé pendant un nombre de rounds égal au niveau de l'Aventurier qui a lancé le sort. Quand il est désactivé, l'orichalque perd sa couleur, mais celle-ci revient lentement, à mesure que le temps passe. Si le pentagramme est cassé pendant qu'il est désactivé, le sort sera définitivement brisé et 13 kg d'orichalque pourront être récupérés (pour une valeur de 5 200 Po, contre 26 seulement sous forme d'argent).

Le passage à l'est, haut de 3 m, est barré par une lourde herse. Chaque fois qu'un Aventurier réussira un jet de force (DD 17), il la soulèvera de 20 cm et le sort *Ouverture* n'aura aucun effet.

38. La salle de la Momie

Une Momie (MM1) repose sur une énorme dalle de pierre (1,50 m de large, 3 m de long et 1,20 m d'épaisseur) moulée au centre de cette pièce. Si les Aventuriers ont fait le moindre bruit dans la salle précédente, elle sera prête à attaquer, et attendra peut-être même près de la herse. En revanche, si le groupe a été totalement silencieux, elle sera couchée sur la dalle. Le mur sud est en fer et, comme la dalle, il irradie la magie. En fait, la dalle est un *Mur de pierre* qui a été utilisé pour recouvrir une fosse qui contient une partie des trésors du temple :

- 5 potions : Escalade, Rapetissement, Soins intensifs, Soins légers et Philtre d'amour, une Baguette de détection des pièges et des portes secrètes avec 76 charges, et un petit sac, qui contient 108 pierres fines (9 de chaque type recensé dans le Guide du maître) valant chacune 10 Po., un Anneau de résistance au feu et un Anneau du bélier.

39. La fausse salle de la chrysalide

Le centre de cette pièce est occupé par une illusion





programmée permanente qui représente un cocon cristallin doré et rougeoyant, contenant une silhouette humaine qui porte des marques de "mutations" diaboliques. Cette forme bouge et semble vouloir éclore. Si les nerfs des Aventuriers ne craquent pas et qu'ils ne détruisent pas complètement la chrysalide, chaque observateur aura une chance (jet de détection DD 13) de remarquer que les mouvements de la silhouette sont répétitifs et qu'elle ne semble pas vraiment progresser vers sa libération. Si la chrysalide est attaquée physiquement, l'illusion est programmée pour montrer le cocon se briser et laisser apparaître un horrible corps noir parmi les débris pour s'évanouir un round plus tard.

40. La vraie salle de la chrysalide

Le couloir d'entrée de cette salle est seulement haut de 1,80 m et se termine par deux portes de fer. Les passages nord et sud ont la même hauteur de plafond, et à l'endroit où ils débouchent sur la salle ils sont barrés par des murs de Cristairain (Crystal incassable). La grande salle, elle, a une hauteur de 12 m.

Près du centre se trouve un petit obélisque (30 cm x 60 cm de base et 2,40 m de haut) fait d'une pierre rouge feu, veinée de lignes verdâtres et gravée de runes.

C'est le second des gardiens que Maldred a laissés pour défendre son antre. Comme le premier, il est fait d'une pierre issue des neuf Enfers qui réussit tous ses jets de sauvegarde à 2 et plus. La lecture des runes et le toucher de cet obélisque agiront comme pour le premier.

Au sommet de l'obélisque est posé un cube de cristal noir de 3 cm d'arête : c'est un Cube de force qui a été intensifié par l'obélisque (sur sa cinquième face) pour protéger la grande salle et la petite pièce dans laquelle se trouve la chrysalide (les positions des *Murs de force* verticaux sont marquées par des lignes en pointillé sur le plan). Ce cube possède 30 charges de base, et en régénère 7 par tour alors qu'il n'en dépense que 6 pour maintenir la protection. Les murs du cube peuvent seulement être endommagés par les attaques suivantes :

Type d'attaques requises pour résister	Nombre de charges
Missile lancé par catapulte	1
Feu normal très chaud	2 par tour
Mur de feu	2 par tour
Boule de feu à retardement	3
Boule de feu	3
Colonne de feu	3
Passe-murailles	3
Eclair	4
Porte de phase	5
Cor de dévastation	6
Désintégration	6
Rayon prismatique	7
Nuée de météores	8

Quand le cube disparaîtra (et que, saturé, il perdra définitivement ses pouvoirs), quatre créatures seront immédiatement réintégrées de l'état d'animation suspendue dans lequel elles se trouvaient : deux Cockatrices (MM1) et Morwenna et Viviane, les deux Prêtresse. Une Cockatrice se trouve dans chacun des passages d'entrée, invisible (elle surprendra ses adversaires de 1 à 4 sur 1d6). Pendant que les Aventuriers les combattront et s'occuperont des murs de Cristairain, Morwenna et Viviane auront le temps de lancer les sorts qui leur sont nécessaires.





Note : La grande salle et la pièce de la chrysalide sont baignées d'une aura maléfique intense (la considérer comme « *une Prière* » doublement puissante et lancée par un être mauvais). Au centre du mur sud, un rideau d'une hauteur de 6 m dissimule une petite salle. Un examen révélera qu'il est composé de peaux humaines. Au centre de la petite pièce, un dais de cuivre assez imposant supporte un cocon cristallin (4,50 m de haut pour 1,50 m de diamètre) qui contient une silhouette sombre totalement immobile.

La chrysalide ne peut pas être détruite aussi facilement qu'on l'avait annoncé aux Aventuriers. Elle est totalement insensible aux sorts et seule une arme magique peut la toucher. Chaque fois que cela se produit, l'arme et la chrysalide doivent lancer un jet de protection contre Désintégration (la chrysalide réussit à 9). Si l'arme rate, elle est détruite. Et si la chrysalide échoue, elle et Maldred disparaîtront dans un roulement de tonnerre, suivi d'un rugissement et du bruissement de plusieurs paires d'ailes membraneuses. On entendra alors les cris suppliants de Maldred, pendant que son âme s'envolera vers des tourments éternels... Les épées saintes n'ont pas à lancer de jet de protection et touchent automatiquement la chrysalide. Sous le dais de cuivre se trouve la cache principale du trésor du temple. Au maître de jeu de la remplir...

Viviane,

Prêtresse niveau 8

Dés de vie : 8d8 (66 PdV).

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 mètres.

Classe d'armure : 15

Attaque : +9

Attaque à outrance : +9/+4.

Dégâts : 1d6 +9

Caractéristiques : For.14, Int.13, Sag.15, Dex.11, Con.16, Cha.16,

Sauvegardes : Vig +9 , Ref +2, Vol +8

Compétences : Diplomatie, Premiers secours, Connaissance Mystères, Connaissance religions.

Dons : Attaque réflexes, Endurance, Emprise sur les morts vivants.

Alignement : Loyal mauvais.

Sorts mémorisés : Injonction, Soins légers, Obscurités, Sanctuaire x 2, Immobilisation de personne, Silence x 2, Marteau du chaos, Animation des morts, Dissipation de la magie x 2, Soins intensifs, Vermine géante.

Équipement : Chemise de maille, bâton de défense. Le bâton de défense semble normal, mais il se met à luire d'une aura magique battant comme un cœur quand on s'en sert pour se protéger. Il permet d'utiliser les sorts suivants :

- Bouclier (1 charge)
- Bouclier de la foi (1 charge)
- Bouclier de la Loi (3 charges)
- Protection d'autrui (1 charge)

Parchemin contenant les sorts : Colonne de feu, Exécution et Vision lucide, 6 marteaux de jet.

Viviane a tendance à éviter le combat rapproché. Pour se protéger, elle anime tous les morts disponibles. Elle conserve son sort d'immobilisation de personnes pour un adversaire imprévu, et neutralise les jeteurs de sorts adverses en lançant ses sorts de Silence.





Morwenna,

Prêtresse niveau 8

Dés de vie : 8d8 (70 PdV).

Initiative : + 1

Vitesse de déplacement : 6 mètres.

Classe d'armure : 17

Attaque : +6

Attaque à outrance : +6/+1

Dégâts : 1d8+4

Caractéristiques : For.16, Int.11, Sag.13, Dex.08, Con.17, Cha.15,

Sauvegardes : Vig +9, Ref +1, Vol +7

Compétences : Art de la magie +9, Concentration +10, Diplomatie +7,
Premiers secours +7, Connaissance religions +6.

Dons : Attaques réflexes, Endurance, Emprise sur les morts vivants.

Alignement : Loyal mauvais.

Sorts mémorisés : Injonction, Soins légers, Obscurités, Sanctuaire x 2, Immobilisation de personne, Silence x 2, Marteau du chaos, Animation des morts, Dissipation de la magie x 2, Soins intensifs, Vermine géante.

Équipement : Fléau + 1, Cotte de mailles + 2, 4 marteaux de jet (1d4).

Morwenna préfère lutter au corps à corps et utiliser ses sorts pour s'assurer l'avantage en combat.
Sorts mémorisés : Soins légers, Ténèbres, Force de taureau, Immobilisation de personne x 2, Arme spirituelle, Contagion x 3, Blessures graves. Empoisonnement.



Auteur : Mark Byng

Publication : The Best of White Dwarf Scenarios - Volume II (Pub 1983)

Publié par : Games Workshop

Traduction AD&D : Flindrill pour Info-jeux

Modification en 3.5 et mise en page : Syrinity





Monstres du module

Dragon tortue

Dragon (aquatique) de taille TG

Dés de vie : 12d12+60 (138 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), nage 9 m

Classe d'armure : 25 (-2 taille, +17 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 25

Attaque de base/lutte : +12/+28

Attaque : morsure (+18 corps à corps, 4d6+8)

Attaque à outrance : morsure (+18 corps à corps, 4d6+8), 2 griffes (+13 corps à corps, 2d8+4)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : retournement de navire, souffle

Particularités : immunité contre le feu et les effets de sommeil et de paralysie, odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +13, Vol +9

Caractéristiques : For 27, Dex 10, Con 21, Int 12, Sag 13, Cha 12

Compétences : Détection +16, Diplomatie +3, Discrétion +7*, Fouille +16, Intimidation +16, Natation +21, Perception auditive +18, Psychologie +16, Survie +16 (+18 pour suivre des traces)

Dons : Attaque en puissance, Capture, Combat en aveugle, Enchaînement, Science de la bousculade, Vigilance

Facteur de puissance : 9

Trésor : normal (x3)

Alignement : généralement neutre

Il parle l'aquatique, le draconien et le commun.

Combat

Le dragon-tortue est un redoutable combattant, qui attaque presque systématiquement toute créature comestible ou pénétrant sur son territoire.

Souffle (Sur). Nuage de vapeur brûlante, long de 15 mètres, large de 7,50 mètres et haut de 6 mètres ; tous les 1d4 rounds ; dégâts 20d6 de feu, jet de Réflexes DD 21 pour demi-dégâts ; fonctionne aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Retournement de navire (Ext). Un dragon-tortue décidant de faire surface juste sous un bateau de 6 mètres de long ou moins a 95% de chances de le faire chavirer. Si l'embarcation fait entre 6 et 18 mètres de long, ce pourcentage passe à 50%, et il tombe à 20% pour les navires de plus de 18 mètres.

Compétences. Un dragon-tortue bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests de Natation joués pour éviter un danger ou effectuer une action spéciale. Il peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests de Natation même s'il est pressé ou menacé. Il peut utiliser l'action de course dans l'eau, à condition de nager en ligne droite. Sous l'eau, le dragon-tortue bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Discrétion.



Nouveaux monstres DnD

Anguille sanguinaire

Animal (aquatique) de taille M

Dés de vie : 4d8 (18 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : nage 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 18 (+6 naturelle, +2 Dex), contact 16, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +3/+9

Attaque : Morsure (+4 corps à corps, 1d4+1*)

Attaque à outrance : Morsure (+4 corps à corps, 1d4+1*)

Espace occupé/allonge : 1,50 m /1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +1, Vol +1

Caractéristiques : For 14, Dex 16, Con 10, Int 03, Sag 03, Cha 05

Compétences : Détection +6, Natation +10, Perception auditive +7

Dons : Arme de prédilection (morsure), Endurance, Vigilance.



Ce prédateur particulièrement agressif mesure entre 2,5 et 3 mètres de long. Elle se cache sous la surface des eaux pour attraper les proies de surfaces

Combat

Elle traque ses proies de nuit et se jette sur elles avec férocité pour les mordre.

Absorption de sang (Ext). Tant que la belette sanguinaire reste accrochée à sa proie, elle pompe son sang, lui infligeant du même coup un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution par round

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'anguille sanguinaire doit réussir une attaque de morsure. Ensuite, elle peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle parvient à maintenir sa prise et mord sa victime automatiquement ou pour une absorption de sang au choix.

* L'anguille sanguinaire bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests de lutte

Compétences. L'anguille sanguinaire bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Elle peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand elle nage en ligne droite, elle peut recourir à l'action de course.

- L'anguille sanguinaire bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion quand elle nage sous l'eau, car elle ne fait aucun mouvement d'au en surface.





Nouveau monstre DnD

Algues étrangleuses

Plante (aquatique) de taille G

Dés de vie : 4d8+12 (30 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 0

Classe d'armure : 15 (-1 taille, +6 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +3/+12

Attaque : coup (+7 corps à corps, 1d6+7)

Attaque à outrance : coup (+7 corps à corps, 1d6+7)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m (6 m avec sa liane)

Attaques spéciales : constriction (1d6+7), enchevêtrement, étreinte

Particularités : camouflage, immunité contre l'électricité, résistance au feu et au froid (10), plante, vision aveugle (9 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +7, Vol +2

Caractéristiques : For 20, Dex 10, Con 16, Int —, Sag 13, Cha 9

Environnement : eaux tempérées

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-4)

Facteur de puissance : 3

Trésor : 1/10^e de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 5-16 DV (taille TG), 17-32 DV (taille Gig), 33+ DV (taille C)

Ajustement de niveau : —



L'algue étrangleuse est une plante immobile qui se procure l'engrais dont elle a besoin en plaçant les créatures qu'elle tue près de ses racines, où elles se décomposent.

Cette plante est constituée de feuille, longues de 4 à 6 mètres, entre 4 et 39 longues feuilles (suivant son niveau). L'algue étrangleuse est couverte d'une substance aqueuse et gélifiée qui lui confère une protection pour la maintenir et l'arracher car elle est très glissante.

Bien qu'une algue étrangleuse soit capable de se déplacer, elle est excessivement lente et ne le fait que si elle a absolument besoin de changer de territoire.

L'algue étrangleuse est une variété marine de la liane chasseresse. Quand elle ne bouge pas, il est aisé de la prendre pour une algue quelconque. Elle génère suffisamment de déchets pour permettre le développement de corail, éponges et algues en tout genre qui aident à dissimuler son pied très résistant.

Combat

L'algue étrangleuse applique une tactique basique, mais éprouvée : elle reste immobile jusqu'à ce que son gibier passe à portée, puis se détend subitement. Elle utilise son pouvoir d'enchevêtrement pour piéger ses proies et pour gêner leur éventuelle contre-attaque.

Constriction (Ext). Une algue étrangleuse inflige 1d6+7 points de dégâts chaque fois qu'elle remporte un test de lutte opposé.

Enchevêtrement (Sur). L'algue étrangleuse peut animer les plantes qui se trouvent à 9 mètres ou moins d'elle par une action libre (jet de Réflexes DD 13 pour effet partiel). L'effet se poursuit jusqu'à la mort de l'algue, à moins qu'elle ne décide d'y mettre un terme par une autre action libre. Le DD de sauvegarde est lié à la Sagesse. Ce pouvoir est par ailleurs similaire au sort *enchevêtrement* (niveau 4 de lanceur de sorts).

Étreinte (Ext). Pour pouvoir utiliser ce pouvoir, la plante doit réussir une attaque de contact. Elle peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle agrippe son adversaire et peut utiliser son pouvoir de constriction.

Camouflage (Ext). Comme l'algue étrangleuse a l'air d'une plante comme les autres tant qu'elle reste immobile, il faut réussir un test de Détection (DD 20) pour la remarquer avant qu'elle n'attaque. Tout personnage maîtrisant les compétences Survie ou Connaissances (nature) peut se servir d'une de ces compétences à la place de Détection. Les elfes marins peuvent utiliser leur faculté de connaissance pour repérer une algue étrangleuse marine.

Vision aveugle (Ext). Bien que ne possédant pas d'organes visuels, l'algue étrangleuse détecte les créatures distantes de 9 mètres ou moins à l'aide de son « odorat » et des vibrations que l'eau lui transmet.

Ombre

Mort-vivant (intangible) de taille M

Dés de vie : 3d12 (19 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : vol 12 m (bonne) (8 cases)

Classe d'armure : 13 (+2 Dex, +1 parade), contact 13, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +1/—

Attaque : contact intangible (+3 contact au corps à corps, affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force)

Attaque à outrance : contact intangible (+3 contact au corps à corps, affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : affaiblissement temporaire de Force, création de rejetons

Particularités : mort-vivant, intangible, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +1, Vol +4

Caractéristiques : For —, Dex 14, Con —, Int 6, Sag 12, Cha 13

Compétences : Détection +7, Discrétion +8*, Fouille +7, Perception auditive +7

Dons : Esquive, Vigilance

Il est difficile de la repérer dans les endroits sombres. Par contre, elle devient instantanément visible en pleine lumière.

Elle mesure 1,50 à 1,80 mètre de haut et ne pèse rien. Une ombre est incapable de parler intelligiblement.

Combat

L'ombre se tapit dans les recoins obscurs, attendant que ses proies passent non loin.

Affaiblissement temporaire de Force (Sur). Tout être vivant touché par une ombre subit un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force. Quiconque tombe à 0 en Force de cette façon meurt aussitôt.

Création de rejetons (Sur). Tout humanoïde tué par une ombre en devient une à son tour en 1d4 rounds. Toutes les ombres créées de la sorte sont automatiquement sous le contrôle de celle qui les a tuées.

Compétences. L'ombre bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests de Détection et de Perception auditive et d'un bonus racial de +4 aux tests de Fouille.





Elle bénéficie également d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion dans les zones de pénombre. Dans les zones illuminées, elle subit un malus de -4 à ces mêmes tests.

Golem de pierre

Créature artificielle de taille G

Dés de vie : 14d10+30 (107 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 26 (-1 taille, -1 Dex, +18 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 26

Attaque de base/lutte : +10/+23

Attaque : coup (+18 corps à corps, 2d10+9)

Attaque à outrance : 2 coups (+18 corps à corps, 2d10+9)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : lenteur

Particularités : créature artificielle, immunité contre la magie, réduction des dégâts (10/adamantium), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +4, Vol +4

Caractéristiques : For 29, Dex 9, Con —, Int —, Sag 11, Cha 1

Compétences : —

Dons : —

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-4)

Facteur de puissance : 11

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 15-21 DV (taille G), 22-42 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —



Un golem de pierre a un corps humanoïde entièrement en pierre.

Le golem de pierre mesure 2,70 mètres et pèse 1 tonne. Son corps de pierre grossièrement taillée peut avoir un aspect variable, selon les souhaits de son créateur. Par exemple, il peut donner l'impression de porter une cuirasse frappée d'un symbole particulier, ou avoir les bras couverts de motifs étranges.

Combat

Extrêmement puissant et difficile à blesser, le golem de pierre est un redoutable adversaire.

Lenteur (Sur). Le golem de pierre peut utiliser ce pouvoir, semblable au sort *lenteur*, tous les 2 rounds par une action libre. L'effet a une portée de 3 mètres et une durée de 7 rounds, il est annulé par un jet de Volonté réussi (DD 17). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Immunité contre la magie (Ext). Ce golem est immunisé contre tous les sorts et pouvoirs magiques affectés par la résistance à la magie. De plus, certains sorts et effets spécifiques affectent différemment la créature. Voici les sorts et leurs effets :

Un sort de *transmutation de la pierre en boue* le ralentit (comme s'il subissait l'effet du sort *lenteur*) pendant 2d6 rounds, sans jet de sauvegarde, tandis que *transmutation de la boue en pierre* lui permet de récupérer tous les points de vie perdus.

Sans modifier son organisme, *transmutation de la pierre en chair* annule sa réduction des dégâts et son immunité à la magie pendant 1 round entier.

Traqueur invisible

Élémentaire (Air, extraplanaire) de taille G

Dés de vie : 8d8+16 (52 pv)

Initiative : +8

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 9 m (parfaite)

Classe d'armure : 17 (-1 taille, +4 Dex, +4 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +6/+14

Attaque : coup (+10 corps à corps, 2d6+4)

Attaque à outrance : 2 coups (+10 corps à corps, 2d6+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : —

Particularités : élémentaire, invisibilité naturelle, pistage surnaturel, vision dans le noir (18 m).

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +4, Vol +4

Caractéristiques : For 18, Dex 19, Con 14, Int 14, Sag 15, Cha 11

Compétences : Déplacement silencieux +15, Détection +13, Fouille +13, Perception auditive +13, Survie +2 (+4 pour suivre des traces)

Dons : Arme de prédilection (coup), Attaques réflexes, Science de l'initiative

Environnement : plan élémentaire de l'Air

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 7

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 9-12 DV (taille G), 13-24 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —



Le traqueur invisible est une entité du plan de l'Air. Magiciens et ensorceleurs l'appellent parfois pour accomplir des tâches spécifiques.

Un traqueur invisible convoqué fait ce que son maître exige de lui, même si sa mission l'envoie à des milliers de kilomètres de là. Il obéit uniquement à celui qui l'a appelé et reste à ses ordres tant que la tâche confiée n'a pas été remplie. Toutefois, il déteste les missions prolongées ou trop complexes, et le montre en pervertissant autant que possible les instructions reçues. Le traqueur invisible est sans forme. Détection de l'invisibilité révèle juste la vague silhouette d'un nuage, vision lucide permettant de voir un amas de nuées tourbillonnantes.

Il ne parle que l'aérien, mais comprend parfaitement le commun.

Combat

Le traqueur invisible attaque en se servant de l'air comme d'une arme. Il génère un vortex soudain et localisé qui heurte violemment la cible de son choix, pour peu que celle-ci se trouve dans le même plan que lui.

Il ne peut être tué que dans le plan de l'Air. Lorsqu'il est en train de remplir une mission ailleurs, il retourne automatiquement dans son plan natal quand il subit suffisamment de points de dégâts pour être détruit.

Invisibilité naturelle (Sur). Ce pouvoir permanent reste actif même quand le traqueur invisible attaque. Inné, il n'est pas affecté par le sort *négaration de l'invisibilité*.

Pistage supérieur (Ext). Le traqueur invisible est un pisteur d'exception. Il suit ses proies à l'aide de tests de Détection (au lieu de Survie).





Gelée ocre

Vase de taille G

Dés de vie : 6d10+36 (69 pv)

Initiative : -5

Vitesse de déplacement :

3 m (2 cases), escalade 3 m

Classe d'armure : 4 (-1

taille, -5 Dex), contact 4, pris au dépourvu 4

Attaque de base/lutte : +4/+10

Attaque : coup (+5 corps à corps, 2d4+3 plus 1d4 acide)

Attaque à outrance : coup (+5 corps à corps, 2d4+3 plus 1d4 acide)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : acide, constriction (2d4+3 plus 1d4 acide), étreinte

Particularités : division, vase, vision aveugle (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf -3, Vig +8, Vol -3

Caractéristiques : For 15, Dex 1, Con 22, Int -, Sag 1, Cha 1

Compétences : -

Dons : -

Environnement : marécages tempérés

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 7-9 DV (taille G), 10-18 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : -



La gelée Ocre est une forme d'amibe géante. Elle rampe au sein des donjons chassant toutes formes de chair ou de cellulose pour la dévorer, elle préfère de loin la première. D'un diamètre de 4,50 mètres pour une épaisseur de 15 centimètres environ, elle peut se compresser pour se glisser dans des ouvertures de 2,5 centimètres de large seulement. Un spécimen moyen pèse 3,2 tonnes.

Combat

La gelée ocre tente d'envelopper sa proie pour la broyer.

Acide (Ext). L'acide sécrété par la gelée ocre n'attaque que la chair. Tous les coups portés par ce monstre (ce qui inclut l'attaque de constriction) s'accompagnent des dégâts infligés par l'acide.

Constriction (Ext). Chaque fois qu'elle remporte un test de lutte, la gelée ocre inflige à son adversaire les dégâts correspondant à son attaque et à l'acide.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la gelée ocre doit réussir une attaque de coup. Ensuite, elle peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle parvient à assurer sa prise, elle peut utiliser son pouvoir de constriction.

Division (Ext). Attaques électriques et coups portés par les armes n'infligent pas le moindre dégât à la gelée ocre.

Au contraire, chaque fois qu'elle est prise pour cible par une telle attaque, la vase se divise en deux créatures identiques, qui ont chacune la moitié des points de vie de l'original (en arrondissant à l'entier inférieur). Une gelée ocre n'ayant plus que 10 points de vie ou moins ne peut plus se diviser et meurt si elle tombe à 0 pv.

Compétence. La gelée ocre bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Elle peut toujours faire 10 à ce type de test, même si elle est pressée ou menacée.

Thallophyte violette (Fungus violet)

Plante de taille M

Dés de vie : 2d8+6 (15 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases)

Classe d'armure : 13 (-1 Dex, +4 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +1/+3

Attaque : tentacule (+3 corps à corps, 1d6+2 et venin)

Attaque à outrance : 4 tentacules (+3 corps à corps, 1d6+2 et venin)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/3 m

Attaques spéciales : venin

Particularités : plante, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf -1, Vig +6, Vol +0

Caractéristiques : For 14, Dex 8, Con 16, Int -, Sag 11, Cha 9

Compétences : -

Dons : -

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire, groupe (2-4) ou groupe mixte (2-4 et 3-5 criards)

Facteur de puissance : 3

Trésor : 1/10^e de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 3-6 DV (taille M)

Ajustement de niveau : -



La thallophyte violette ressemble au criard, et il n'est pas rare que les deux végétaux poussent ensemble. Elle peut être intégralement violette, ou d'un gris terne parsemé de taches mauves ou violettes.

Combat

Les tentacules de la thallophyte violette frappent tous les êtres vivants qui commettent l'erreur de s'approcher d'un peu trop près.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 14) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force et de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Nouveau monstre DnD (AD&D)

Moississure jaune

Plante de taille G

Dés de vie : 8d10 (64 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : -

Classe d'armure : 9 (-1 taille), contact 9, pris au dépourvu 9

Attaque de base/lutte : -

Attaque : Spores

Attaque à outrance : -

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : acide, spore

Particularités : division, vision aveugle (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +9, Vol -4

Caractéristiques : For -, Dex 12, Con 24, Int -, Sag -, Cha -

Compétences : -

Dons : -

Sort : - (A partir de 100 m²).

Environnement : sous-sol humides et moites.

Organisation sociale : solitaire





Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 10–15 DV (taille TG), 16–20 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Cette Moisissure possède une nuance de couleur du jaune pâle à l'or orangé. Si elle est touchée fortement, elle peut (chance de 50%) émettre un nuage des spores dans un rayon de 3 mètres. Toute créature prise dans le nuage doit réussir un jet de sauvegarde sur la Vigueur (DD 20) ou mourir. Un sort de « *guérison des maladies* » et un sort de « *résurrection* » doivent être jetés à la victime dans un délai de 24 heures pour la ramener à la vie. Les feux de tous types et toutes sortes détruisent la Moisissure jaune. Un sort de lumière (Lumière, lumière brûlante ou lumière du jour) la rend inoffensive pour 2d6 tours.

Les colonies de Moisissure jaunes de plus de 100 mètres carrés sont parfois hypersensible (1 chance sur 6). Ces Moisissures sentent les créatures à une distance de 10 mètres, et peuvent projeter leurs spores à cette distance. Deux fois par jour, elles peuvent employer une suggestion sur quelqu'un placé dans ce rayon ; en plus d'un jet de Volonté (DD 13), la victime doit aussi jeter un jet d'intelligence (DD 13) ou perdre 1 point d'intelligence de manière permanente (elle est dévorée par le Moisissure).

Combat : -

Chauve souris sanguinaire

Animal de taille G

Dés de vie : 4d8+12 (30 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 12 m (bonne)

Classe d'armure : 20 (-1 taille, +6 Dex, +5 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +3/+10

Attaque : morsure (+5 corps à corps, 1d8+4)

Attaque à outrance : morsure (+5 corps à corps, 1d8+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : perception aveugle (12 m)

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +7, Vol +6

Caractéristiques : For 17, Dex 22, Con 17, Int 2, Sag 14, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +11, Détection +8*, Discrétion +4, Perception auditive +12*

Dons : Discret, Vigilance

Environnement : déserts chauds

Organisation sociale : solitaire ou colonie (5–8)

Facteur de puissance : 2

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 5–12 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Son envergure est de 4,50 mètres et son poids de 100 kg.

Combat

La chauve-souris plane sans bruit pour mieux prendre ses proies par surprise.

Perception aveugle (Ext). La chauve-souris sanguinaire utilise un sonar pour localiser les créatures et objets distants de 12 mètres ou moins. La perception aveugle est

imprécise et les adversaires bénéficient tout de même d'un camouflage total à moins que la chauve-souris ne puisse les voir.

Compétences. * La chauve-souris sanguinaire bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Perception auditive. Elle perd cet avantage quand elle ne peut pas se servir de sa vision aveugle.

Esprit des eaux

Élémentaire de taille G

Dés de vie : 3d8+6

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 9 (6 cases)

Classe d'armure : 18 (-1 taille, +2 Dex, +7 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : 3

Attaque : +10 (+10 corps à corps, Dégâts 1d8+2)

Attaques spéciales : Étouffement

Défense spéciales : Élémentaire, résistance aux éléments (feu) DD 15

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Particularités :

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

Caractéristiques : For 15, Dex 16, Con 14, Int 08, Sag 11, Cha 11.

Compétences : Perception auditive +7, Détection+7, Discrétion +30.

Dons : Science de l'initiative

Combat

La créature se forme en une 1/2 action apparaissant comme un serpent et se précipite sur l'adversaire le plus proche. Un personnage touché par un esprit des eaux doit faire un jet de réflexe (DD 20) ou être entraînés dans le bassin ou l'esprit réside. Quand un adversaire est noyé par un esprit des eaux il prend 2d8+4 de dégâts chaque round jusqu'à sa libération, sans avoir besoin de jeter un nouveau dé de toucher. Une fois que l'esprit des eaux tient une victime, il continuera de noyer cette victime jusqu'au bout. Il ne peut pas attaquer un autre adversaire en noyant un opposant.

Une victime de noyade peut essayer de se libérer en effectuant une action de mouvement complète et en faisant un jet de force (dc 20) contre la créature.

Les armes Perforante font 1 point de dégât à la créature, les armes coupantes 2 points de dégâts, et les armes contondantes des dégâts pleins. Si l'esprit des eaux est amené à zéro point de vie, il se reformera de nouveau à avec l'ensemble de ses points de vie en 2 rounds.

Les sorts de 1^{er} niveau et au-dessus basés sur les froids fonctionnent comme des sort de lenteur et ne font aucun dommage. Un sort de purification de la nourriture et d'eau occasionne 1 point de dommages par niveau du lanceur de sort ou amène à zéro point de vie l'esprit des eaux. Autrement cet être n'est pas affecté par les sorts.





Spectre

Mort-vivant (intangible) de taille M

Dés de vie : 7d12 (45 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 24 m (bonne)

Classe d'armure : 15 (+3 Dex, +2 parade), contact 15, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +3/—

Attaque : contact intangible (+6 contact au corps à corps, 1d8 plus absorption d'énergie)

Attaque à outrance : contact intangible (+6 contact au corps à corps, 1d8 plus absorption d'énergie)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : absorption d'énergie, création de rejetons

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 +5, Vig +2, Vol +7

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

Compétences : Connaissances (religion) +12, Détection +14, Discrétion +13, Fouille +12, Intimidation +12, Perception auditive +14, Survie +2 (+4 pour suivre une piste)

Dons : Combat en aveugle, Science de l'initiative, Vigilance

Combat

En cas de combat rapproché, le contact glacé du spectre vole l'énergie vitale de ses adversaires. Ce mort-vivant fait usage de sa nature intangible en jaillissant des murs, du sol ou du plafond pour mieux surprendre ses proies.

Absorption d'énergie (Sur). Toute créature touchée par un spectre acquiert aussitôt 2 niveaux négatifs. Le jet de Vigueur nécessaire pour dissiper chaque niveau négatif s'accompagne d'un DD de 15. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Pour chaque niveau négatif ainsi conféré, le spectre gagne 5 points de vie temporaires.

Création de rejetons (Sur). Tout humanoïde tué par un spectre en devient un à son tour en 1d4 rounds. Tous les rejetons créés de la sorte sont automatiquement sous le contrôle du spectre qui les a tués ; ils demeurent ses esclaves jusqu'à sa destruction et perdent les pouvoirs qu'ils avaient de leur vivant.

Aura de mort (Sur). Animaux sauvages et domestiques sentent la présence d'un spectre à 9 mètres de distance. Ils refusent d'approcher davantage du mort-vivant et paniquent si on les oblige à le faire. Ils restent paniqués tant qu'ils se trouvent à 9 mètres ou moins du spectre.

Impuissance à la lumière du soleil (Ext). Le spectre perd tous ses pouvoirs à la lumière du soleil (mais pas celle générée par le sort *lumière du jour*) et retourne se mettre à l'abri sans perdre une seconde. Dans ce cas de figure, il ne peut plus attaquer et n'a plus droit qu'à une seule action (de mouvement ou d'attaque) par round.



Nouveaux monstres DnD

Morghiss

Mort-vivant (intangible) de taille M

Dés de vie : 6d12 (42 pv)

Initiative : +8

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases).

Classe d'armure : 18 (+4 Dex, +4 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 14.

Attaque de base/lutte : +3/+6

Attaque : Morsure +6 (2d6+3) et 2 griffes +4 (1d4+1 plus immobilisation)

Attaque à outrance : Morsure +6 (2d6+3) et 2 griffes +4 (1d4+1 plus immobilisation)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : Aura de désespoir (DD 16)

Attaque optionnelle : Paralysie (DD 16)

Défense spéciale : Forme Gazeuse

Particularités : vision dans le noir 20 mètres ; résistance au renvoi des morts-vivants (+4), Immunité contre les mort-vivants.

Jets de sauvegarde : Vig+2, Ref +6, Vol +7

Caractéristiques : For 16, Dex 19, Con —, Int 15, Sag 14, Cha 16.

Compétences : Discrétion +13, Perception auditive +11, Déplacement silencieux +17, Fouille +11, Diplomatie +11, Détection +11.

Dons : Science de l'initiative, Attaques multiples, Robustesse.

Sort : (Prete 6ème) 3/jour — *clairvoyance* et *suggestion* (DD 16)

Environnement : Tous

Organisation sociale :

Facteur de puissance : solitaire.

Trésor : standard

Alignement : Neutre mauvais

Évolution possible : 4–9 HD (Medium)

Ajustement de niveau : —

Langues : Commun

Aura de désespoir (Sur) À la fin de chaque tour des morghiss, les créatures à vue de ceux-ci doivent réussir un jet de sauvegarde de Volonté (DD 16) ou être paralysées par la peur pendant 1 round, puis être *ralenti* (comme le sort de lenteur) pour 4 round. Le jet de sauvegarde est basé sur le Charisme. Que jet soit réussi ou non, cette créature ne peut plus être affectée par la capacité d'aura de désespoir de ce même Morghiss pendant 24 heures.

État gazeux (Sur). Le morghiss peut se transformer en brume à volonté, comme grâce à *état gazeux* (niveau 5 de lanceur de sorts ; action simple) Il peut rester dans cet état indéfiniment et bénéficie alors d'une vitesse de déplacement en vol de 6 mètres (manœuvrabilité parfaite).

Paralysie (Ext) Ceux frappés par une attaque de griffes des morghiss doivent réussir sur un jet de sauvegarde sur la Vigueur (DD 16) ou être paralysés pour 1d4+1 rounds. Les elfes sont l'immunisés à cette paralysie. Le DD est basé sur le Charisme.

Caractéristiques : Les Morghiss possède un bonus racial de +4 sur les jets de déplacements silencieux. Un Morghiss est l'esprit personnifié d'un endroit maléfique à qui une puissante créature a donné une forme physique. Cet esprit erre ensuite à travers le monde, en cherchant à tuer tous les êtres vivants qu'il rencontre, y compris son invocateur, mais il reviendra toujours à son lieu d'origine.





Sous forme gazeuse, un Morghiss comme un nuage de fumée noire avec deux yeux écarlate. Sous sa forme physique, une fois que le Morghiss est découvert, il geint continuellement. Un Morghiss utilisera son sort de Clairvoyance - qui durera aussi longtemps qu'il se concentrera - pour espionner sa proie potentielle, puis il utilisera sa Suggestion leurrer une ou deux créatures à la traîne de ses compagnons.

Cette créature sifflante vaguement humanoïde, a la peau bleue-noire et brillante, un visage horrible avec des yeux rouges au-dessus d'une gueule sans fond.

Nouveaux monstres DnD

Squelette gardien

Mort-vivant de taille G

Dés de vie : 6d12 (39 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 14 (-1 taille, +3 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +3/+13

Attaque : griffes (+8 corps à corps, 1d6+6) ou arme (+8 corps à corps, arme +6)

Attaque à outrance : 2 griffes (+8 corps à corps, 1d6+6) ou arme (+8 corps à corps, arme +6).et morsure (+3 corps à corps, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : —

Particularités : immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m), régénération (2 PdV/round)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +7, Vol +5

Caractéristiques : For 23, Dex 16, Con —, Int —, Sag 10, Cha 01.

Dons : Science de l'initiative

Environnement : tous (là où il doit garder la chose)

Organisation sociale : -

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre mauvais

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Les Squelettes-gardiens sont une version un peu puissante des squelettes normaux. Ils sont créés par des personnages mauvais de haut niveau, dans le but de garder leur trésor. Ils sont protégés par des armures de fer rouillé et portent généralement une épée longue. Leur grande force leur permet d'attaquer avec un bonus de +6 aux dégâts. Les armes tranchantes ou pointues ne leur font que demi-dégâts, et ils régénèrent 2 points de vie par round (jusqu'à ce qu'ils aient perdu tous leurs points de vie, auquel cas ils tombent en poussière).

Ces créatures sont immunisées aux sorts de sommeil, charme, immobilisation et froid. Les attaques de feu et d'électricité leur causent seulement demi-dégâts. Un flacon d'eau bénite leur cause 1d8 + 1 points de dégâts.

Momie

Mort-vivant de taille M

Dés de vie : 8d12+3 (55 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 20 (+10 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +4/+11

Attaque : coup (+11 corps à corps, 1d6+10 plus putréfaction de momie)

Attaque à outrance : coup (+11 corps à corps, 1d6+10 plus putréfaction de momie)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : désespoir, putréfaction de momie

Particularités : mort-vivant, réduction des dégâts (5/-), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au feu

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +4, Vol +8

Caractéristiques : For 24, Dex 10, Con —, Int 6, Sag 14, Cha 15

Compétences : Déplacement silencieux +7, Détection +8, Discrétion +7, Perception auditive +8

Dons : Robustesse, Vigilance, Vigueur surhumaine

Science de l'initiative, Science du critique

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire, escouade de gardiens (2-4) ou détachement protecteurs (6-10)

Facteur de puissance : 5

Trésor : normal

Alignement : généralement loyal mauvais

Évolution possible : 9-16 DV (taille M), 17-24 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

La momie est un cadavre embaumé et animé grâce à des rituels enseignés par d'anciens dieux du désert dont tout le monde a heureusement oublié le nom.

La plupart des momies mesurent entre 1,50 m et 1,80 m, et pèsent 60 kg environ.

Elles parlent le commun mais y ont rarement recours.

Combat

La momie donne des coups terribles. Sa force physique et sa détermination sans faille en font déjà un terrible adversaire, mais elle possède aussi de nombreux autres pouvoirs.

Désespoir (Sur). Quiconque aperçoit une momie doit réussir un jet de Volonté (DD 16) pour ne pas être paralysé de désespoir pendant 1d4 rounds. Que le jet de sauvegarde soit réussi ou non, la créature ne peut plus être affectée par la vision de cette momie pendant 24 heures. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Putréfaction de momie (Sur). Maladie surnaturelle ; coup, jet de Vigueur (DD 16), temps d'incubation, 1 minute ; effet : affaiblissements temporaires de 1d6 points de Con et 1d6 points de Cha. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Contrairement aux maladies normales, celle-ci se poursuit jusqu'à ce que le malade meure (en tombant à 0 de Constitution) ou soit soigné comme cela est décrit ci-dessous.

La putréfaction de momie est une puissante malédiction, pas une maladie naturelle. Tout personnage tentant de





lancer une invocation (guérison) sur une créature frappée par ce mal doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (DD 20) sans quoi le sort n'a aucun effet.

Pour soigner la putréfaction, il faut briser la malédiction à l'aide d'une annulation d'enchantement ou d'une délivrance de la malédiction (test de niveau de lanceur de sorts, DD 20), après quoi il n'est plus nécessaire d'effectuer de test de niveau de lanceur de sorts pour lancer des sorts de guérison sur la victime. En outre, ce mal peut être soigné comme n'importe quelle maladie normale.

Si le malade succombe, son corps pourrit très rapidement et se transforme en sable et en poussière emportés au premier coup de vent.

Cockatrice

Créature magique de taille P

Dés de vie : 5d10 (27 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m

(4 cases), vol 18 m (médiocre)

Classe d'armure : 14 (+1 taille, +3 Dex), contact 14, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +5/-1

Attaque : morsure (+9 corps à corps, 1d4-2 et pétrification)

Attaque à outrance : morsure (+9 corps à corps, 1d4-2 et pétrification)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : pétrification

Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +4, Vol +2

Caractéristiques : For 6, Dex 17, Con 11, Int 2, Sag 13, Cha 9

Compétences : Détection +7, Perception auditive +7

Dons : Attaque en finesseS, Esquive, Vigilance

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (2-4) ou bande (6-13)

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 6-8 DV (taille P), 9-15 DV (taille M)

Ajustement de niveau : -

Les mâles ont une crête et une caroncule, comme les coqs. Les femelles, qui sont beaucoup plus rares, sont semblables au mâle, si ce n'est qu'elles n'ont pas ces ornements. Une cockatrice pèse environ 12 kg.



Combat

La cockatrice attaque farouchement tout ce qui lui semble représenter une menace, pour elle-même ou son nid.

Lorsque plusieurs cockatrices sont rencontrées ensemble, elles font tout pour semer la confusion chez l'ennemi, n'hésitant pas à voler droit sur le visage de leurs adversaires pour les déconcentrer.

Pétrification (Sur). Toute créature frappée par l'attaque de morsure d'une cockatrice doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) pour ne pas être instantanément pétrifiée. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

La cockatrice est immunisée contre le contact pétrifiant de ses semblables. Par contre, les autres attaques pétrifiantes (regard de méduse, souffle de gorgone, sort de *pétrification*, etc.) l'affectent normalement.

