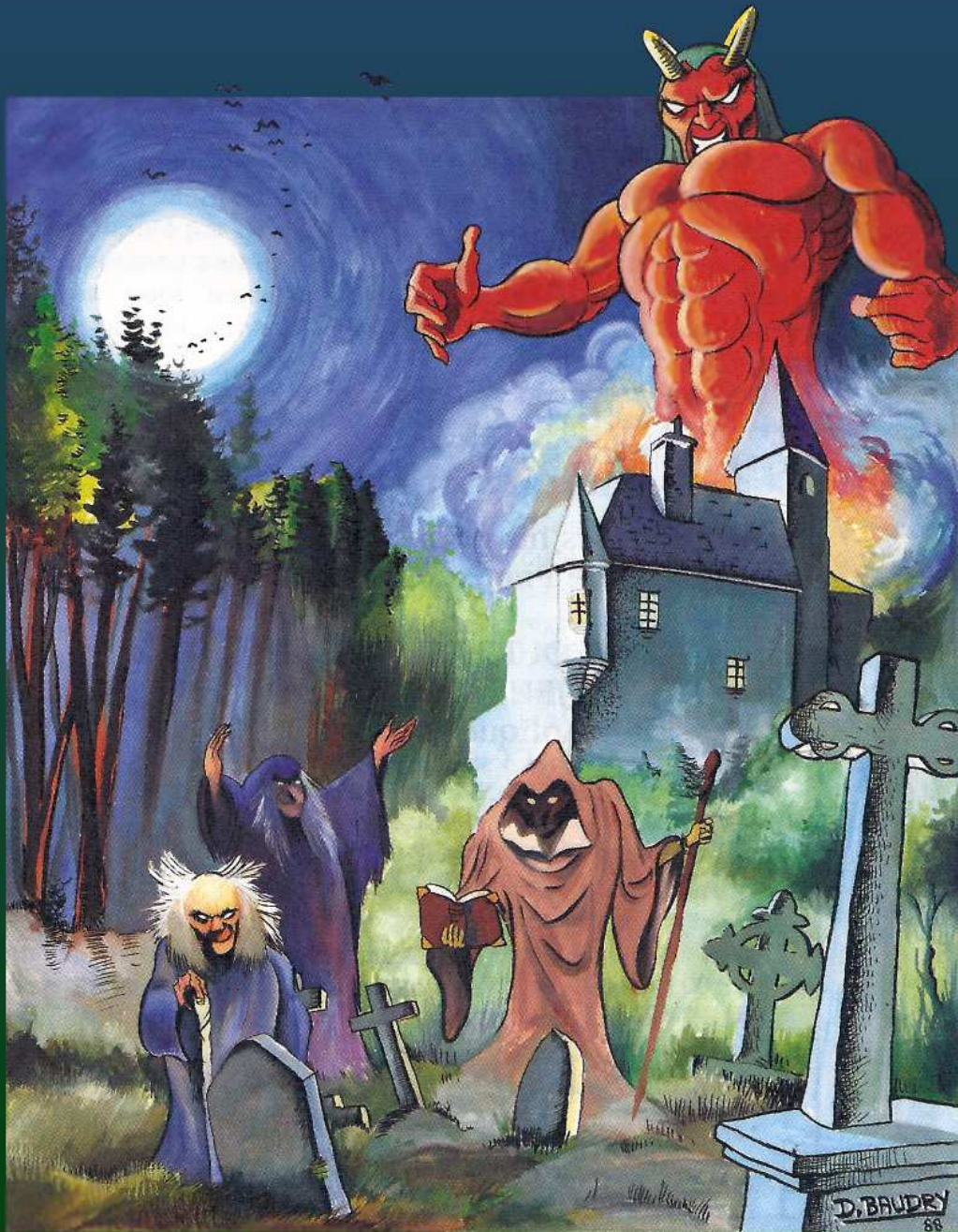


Règles **Avancées** de  
**Donjons & Dragons**®

Unofficial game adventure

# CANTILÈNE À LUCIFER



# CANTILENE A LUCIFER

## SCENARIO POUR 3 JOUEURS (SORCIERES) DE NIVEAU 6 A 15

Ce qui suit est plus un synopsis, qu'un véritable scénario, détaillé et immédiatement jouable. L'idée qui le sous-tend est simple: trois sorcières (nos PJ) décident, une nuit de Sabbat, de conjurer le Seigneur Lucifer lui-même ... La conjuration tourne mal, s'en suit une chasse entre un chat et trois souris, entre nos trois magiciennes et le prince des ténèbres, dans les ruines d'un castel oublié challenge diaboliquement simple, dont voici le détail.

### PRELUDE :

Le globe lunaire assumait ce soir-là la plus parfaite rondeur. Sa clarté maladive enrobait déjà de ses lueurs faussées le pré du bouc-ancien, où Faviel, le berger, s'était attardé à la recherche du petit-noir, l'agneau au pelage sombre né l'avant-veille. L'animal avait disparu au moment où Eloam, le chien, rassemblait le troupeau pour redescendre au village. Faviel s'approcha du bois de l'Aubé, où des jeunes bêtes s'égarèrent parfois dans les ronces qui poussaient épaisses en cet endroit. Quelque part en contrebas, Eloam appelait son maître. Mais Faviel eut peine à reconnaître le chien, tant l'abolement lui parut singulier. Jamais Eloam ne hurlait de cette façon. On eût dit... comme les lamentations d'un loup. Faviel se signa, conjurant ainsi les vilaines pensées qui tentaient de l'envahir. La lune était malsaine ce soir, mieux valait rentrer au bercail, où la Maude l'attendait sûrement, inquiète de son retard. Tant pis pour le noiraud, il reviendrait bien tout seul. Le berger quitta le pré-du-bouc-ancien pour descendre le sentier de pierraille menant au village. Ce qui le poussa en cet instant à se retourner pour regarder une dernière fois le sommet des collines, nul ne put lui dire par la suite; pas même le curé, qu'il verrait le lendemain même en confession, peu après la messe dominicale. Faviel se retourna donc pour contempler le haut du col, où se dressaient, dans la pâleur astrale, les vestiges de Castelvivre, l'antique manoir de bois-l'aubé.

C'est là qu'il les vit, toutes les trois, silhouettes sombres gravissant la pente blafarde du pâturage; trois formes fantomatiques, trainant derrière elles le long suaire de leur ombre démesurée. La première, qui grimpait péniblement, s'aidait d'un bâton en nœuds de vigne torturé. La seconde, plus alerte, portait sur son dos un lourd sac de cuir noir, tandis que la troisième ... Faviel se signa à nouveau; n'était-ce pas la forme avachie du petit-noir que la dernière silhouette avait en fardeau, à travers les épaules.

L'imagination du berger travaillait lugubrement, il était temps de s'en retourner. Faviel sentit son poulx battre la chamade avant même qu'il se soit mit à courir sur la sente de pierre, car dans l'incertitude de la nuit, il crut voir les trois formes ténébreuses tourner vers lui leur cagoule de Fuligine. Les faces livides des trois sorcières allaient hanter, des nuits durant, le sommeil du berger. Des visages que Faviel n'oserait plus jamais reconnaître ...

A Médée, Circée, Hécate, Kali, Morgane, Mélusine, Viviane et Carabosse. Et à tous les autres, qui grossirent en leur temps les archives des chambres ardentes. Dans l'espoir d'une juste réhabilitation ...  
"Je connais Satan: Je sais qu'il ne s'endort pas, qu'il à l'œil ouvert dans les temps de trouble et de désolation. J'ai appris à lutter avec lui, je ne le crains pas".

Martin Luther

### **LES COURTISANES DE L'ENFER**

Les trois sorcières sont des personnages générés artificiellement, dont vous pourrez trouver les caractéristiques (AD&D) à la fin de ce module. N'importe quelle autre magicienne, à l'âme assez noire pour conjurer le Démon, peut bien sûr se risquer dans cette aventure. Mieux vaut cependant jouer les sorcières adaptées au scénario. Surtout quand celui-ci est à haut risque pour des personnages plus personnels et plus attachants.



## LES SOEURS GOIGOLEANE :

**Seloxane l'Ancienne** : la plus vieille et la plus laide des trois. Sœur aînée des deux autres, Seloxane est l'instigatrice de l'affaire qui nous occupe. C'est elle qui découvrira le grimoire dévoilant le secret de conjuration, c'est elle qui l'étudiera, c'est elle enfin qui lancera le sort d'appel.

Certainement la plus puissante des trois, Mégalomane et un chouia paranoïaque, elle saura toutefois prendre sur elle lors du grand soir, quant tout ira de travers et pourra exercer toute sa sagacité pour déjouer les tours du Malin. Du moins espérons-le pour elle et prions pour le salut de son âme. Amen! L'Ancienne est une femme squelettique, édentée et à moitié chauve, au corps rongé par l'arthrite. Depuis qu'une blancheur opaque a envahi ses prunelles, Seloxane ne connaît plus la joie de voir la lumière du jour. Ennuyée au tout début par cette cécité malvenue, elle ne semble plus aujourd'hui affectée par son infirmité. Et ses sœurs prétendent même qu'elle voit désormais mieux qu'à l'âge de ses vingt printemps ...

**Ganazéhisse la trouble-fête** : Plus jeune de huit ans que la précédente, Ganazéhisse est la plus pondérée du trio et sans doute aussi la plus craintive. Elle connaît les limites de sa vieille sœur, mais respecte toujours ses positions et ses initiatives, tout en n'en pensant pas moins ... Elle est en quelque sorte "La conscience" du groupe et verra d'un mauvais œil cette histoire de conjuration, surtout si Seloxane, comme il est probable, lui cache le véritable but de ses manigances.

Ganazéhisse est une femme revêche et aigrie, fort détestable en société, où elle a coutume de distiller un humour noir des plus cruels. Malgré ses réticences, elle n'ira jamais contre l'intégrité de sa grande sœur, même au moment où elle découvrira le pot-aux-roses. Elle sera là au contraire, solidaire et prête à tout. Comme en ce jour de Pâques, où pour la première fois, elle ravit sa sœur au bûcher, sous les yeux terrorisés du saint inquisiteur! Ganazéhisse est la plus grande et la plus robuste des trois femmes. Elle a d'ailleurs souvent considéré avec pitié la déchéance physique de Seloxane. Aucune des trois sorcières n'est immortelle, Ganazéhisse est la première à le rappeler.

**Lüthéranne la Saugrenue** : La plus jeune et la plus sénile des trois. Lüthéranne est une vieille euphorique et délirante prête à la première mauvaise plaisanterie venue. Malveillante sans trop s'en rendre compte, elle considèrera une rencontre avec le "diablounet" comme une bonne occasion de se distraire un peu (enfin! Dis, tu crois que Lucifer est chatouilleux ?!). Inconsciente et fichtrement écervelée, elle est la moins douée du lot et aurait tendance à se mélanger les pinceaux dans ses incantations, au grand dam de ses deux sœurs qui désespèrent de la voir devenir aussi puissante qu'elles. Toutefois, malgré ses bourdes parfois catastrophiques, elle peut, grâce à une chance indigne, qu'elle traîne avec elle depuis sa plus tendre enfance, découvrir par hasard, des formules cabalistiques aux pouvoirs surprenants, potentialisant des sorts que l'on croyait ratés. Lüthéranne est une veinarde de naissance, une amulette vivante, un porte-



bonheur ambulant...

Si elle n'a pas su garder son teint de jeune fille, elle est quand même relativement bien conservée pour son âge, seul ce qui trotte sous son crâne est particulièrement délabré.

### **LE CANTILENE DE LUCIFER :**

Seloxane est entrée en possession d'un grimoire intitulé: "Cantilène à Lucifer". Comment cet ouvrage lui est-il venu entre ses mains ? Toutes les éventualités peuvent-être envisagées. Voici cependant une suggestion qui pourra servir de base à une mini-campagne faisant intervenir les sœurs Golgoléane.

#### La Découverte du grimoire :

Les trois sœurs, alors qu'elles font l'emplette de composants magiques chez l'alchimiste Onarem, tombent sur un document ancien et poussiéreux, perdu dans le bric-à-brac du vieil homme. Seloxane, qui flaire aussitôt la bonne affaire, décide d'en faire l'acquisition (vol, achat, ou escroquerie peu importe). Le parchemin, écrit dans une langue antique et étrangère, parle d'un certain Anackiel Dévoran, grand maître Sorcier en son temps, mort depuis des lustres et qui reposerait dans une somptueuse sépulture au milieu du cimetière de Nackenfolk, un petit village abandonné, situé dans la forêt du même nom. Les magiciennes, sous l'impulsion de Seloxane, décident de se rendre sur la tombe du maître. Le parchemin mentionne en effet que le susnommé Devoran, exigea, au jour du grand voyage, de se faire inhumer avec tout son attirail d'enchantement et avec entre autres, quelques-uns des livres de sa bibliothèque ...

Si le papier jauni d'Onarem n'est pas un canular, il apparaît tout à fait intéressant d'aller faire un tour du côté de Nackenfolk. La suite est facile à imaginer: recherche des ruines du village, investigations dans le cimetière, profanation de la tombe du mage (soignez l'ambiance, il y a de quoi faire !) confrontation avec son fantôme et tous les morts-vivants sentinelles pouvant hanter le lieu (à vot' bon cœur m'sieurs-Dames !). Bref nos sorcières tombent finalement sur un coffret de fer, à demi rongé par la rouille (protégé magiquement cela va de soi), à l'intérieur duquel, soigneusement enveloppé dans de la ouate, se trouve un vieux bouquin, parfaitement conservé. Le texte en est obscur et à première vue difficilement exploitable ; du moins c'est ce qu'affirme Seloxane, qui s'est précipitée sur le livre et le glisse aussi sec dans son sac. La tombe d'Anackiel pourra être garnie de tous les cadeaux qu'il plaira à un maître généreux de faire à nos trois sorcières (comme par exemple certains des objets mentionnés dans les caractéristiques des personnages en fin de module).

#### Le Secret du Cantilène :

Voilà donc Seloxane en train d'étudier l'ouvrage d'Anackiel Devoran, dont elle a très vite décelé la nature véritable. Le grimoire s'intitule "Cantilène à Lucifer" et le texte se présente sous la forme d'un long poème lyrique, à la gloire de Satan. Hormis son sujet, l'ode semble tout à fait anodine. Pourtant, dissimulés dans les métaphores et les circonvolutions d'une versification surchargée, apparaissent à des endroits réguliers des indications dont la nature kabbalistique n'échappe pas à Seloxane. Il est important de ménager le suspense sur le véritable contenu du grimoire. Seloxane, si elle a une juste idée de la puissance du Livre ne décèlera qu'au fur et à mesure les vers cités en exergue. Le mieux est d'improviser quelques couplets venant parasiter en s'intercalant entre eux les vers nécessaires à l'évocation. On pourra encore, si l'on doute de ses talents de poète puiser allègrement dans "les Litanies de Satan" de Charles Baudelaire (les Fleurs du Mal, Le Livre de poche)" dont la thématique est tout à fait adéquate en l'occurrence.

Seloxane arrivera finalement à une complète maîtrise de l'évocation. Du moins le croit-elle. Le grimoire d'Anackiel est hélas incomplet, il oublie le principe ésotérique permettant de maintenir le Démon dans les limites du pentacle et de se protéger ainsi de lui. Seloxane demandera à ses sœurs et condisciples de chercher pour elle le matériel nécessaire à la conjuration. Tous les objets cités par le cantilène et mis en relief dans le texte doivent être trouvés, achetés, fabriqués, volés, mais seront présents au moment de

l'Appel. La manière de se les procurer peut-être là encore l'occasion d'aventures miniaturisées, comme par exemple le vol des cierges dans une église ou encore l'envoûtement d'un forgeron pour la confection des bijoux plombés ...



### POUR INVOQUER LE PRINCE

Vers onze heures du soir une nuit de Sabbat.  
Se vêtir de noir et se parer de plomb,  
Bracelets, couronnes, bagues ornés de perles noires,  
D'onyx, de saphir clair, de gemmes en serpent;  
Puis le pentacle saturnien sera tracé,  
Avec le sang d'un agneau, d'un veau, d'un enfant;  
La chaux et le chlore et le soufre et le cuivre  
seront calcinés dans la salle de l'appel,  
Avec l'épée d'un mage l'on tracera les cercles,  
Qui protégeront l'adepte des tours du malin,  
A coté de l'étoile bruleront les candélabres,  
Par les sept noms des seigneurs de l'enfer:  
Belzébul, Bélial et Méphistophélès,  
Mammon, Moloch, Géryon et enfin Dispater  
Il sera temps d'invoquer le huitième:  
Lucifer Asmodée qu'on appelle Satan.  
Viens à moi maintenant écouter mes demandes,  
Quitte le lieu que tu hantes pour maintenant m'exaucer,  
Sans odeur ni fumée et sous ta forme humaine,  
Viens ou je te châtierai par les pouvoirs du verbe!  
Elohim, Adonai, Sabaoth Eloho, Isheros, Elion,  
Tetragrammaton, Athanatos, Agla, Amen!

### CASTELVIVRE :

#### **En chemin ...**

Enfin viendra le soir où trois silhouettes encapuchonnées de noir feront fuir de terreur l'infortuné Faviel (l'agneau sombre repéré par Seloxane et capturé par Lütheranne sera d'ailleurs une bénédiction pour tous les enfants de bois-l'aubé qui échappent ainsi à la saignée). N'hésitez pas à étoffer la montée jusqu'à Castelvivre avec force détails évocateurs: "Vous vous trouvez à présent à mi-parcours du manoir. La lumière de la lune poudroie à travers les frondaisons pour teinter d'un puzzle laiteux le sous-bois ténébreux. Le vol sourd d'un oiseau nocturne trouble par intermittence le silence de la forêt". Cette histoire linéaire et simplissime doit vous permettre de travailler l'atmosphère angoissante de cette nuit sabbatique. Ajoutez par exemple l'apparition d'un groupe de loups silencieux sur le chemin de Castelvivre. Les bêtes grogneront, agressives et nerveuses, mais repartiront très vite, tête basse et la

queue entre les jambes, visiblement effrayées par l'aura maléfique émanant des trois sœurs. Les joueurs doivent peu à peu sombrer dans la crainte, la fascination, l'excitation suscitées par l'entreprise de leur personnage. Ce n'est pas tous les jours qu'on convoque le Diable pour un rendez-vous nocturne! Insistez sur les perspectives de cette rencontre, sur ses risques mais aussi sur les bénéfices que l'on pourra en tirer...

#### Le Manoir oublié :

Toute évocation du Démon doit se dérouler dans un endroit calme et désolé, loin de tout inoportun. Seloxane n'aura pas grand-peine à choisir Castelvivre. Ce vieux château, tombant en ruine est parfaitement approprié à la Kabbale mise en œuvre cette nuit là. A l'arrivée au manoir, une nuée de chauve-souris s'envole du sommet d'une des tours pour venir caresser de leurs ailes membraneuses les chevelures effilochées des trois vieilles femmes. "Castelvivre est une haute bâtisse obscure, que la pluie lunaire trop pâle ne parvient pas à éclairer. Une volée de marches couvertes d'une mousse jaunâtre et visqueuse mène à deux portes de chênes bardées de bronze. Ces lourdes portes entrouvertes donnent sur un vestibule humide et obscur. Le sol de la pièce est fait de dalles polies que les racines envahissantes ont déchaussées du sol. Deux nouvelles portes semblables à celles de l'entrée s'ouvrent sur une vaste salle très sombre, dont le plafond semble particulièrement haut. Cela ressemblerait presque à la nef d'une église, s'il n'y avait ce grand escalier jadis majestueux, sis au fond de la salle".

Cet escalier mène à une mezzanine donnant sur les chambres du premier étage. Les sorcières pourront bien entendu décider d'inspecter l'endroit avant de commencer leur rituel démoniaque. Il est inutile de multiplier les pièces, les tours, les cachettes et les couloirs. Castelvivre doit être ni trop vaste ni trop petit. La configuration de l'endroit doit permettre d'enfermer les magiciennes, qui se retrouveront alors prises au piège, sans autres possibilités que d'affronter le Prince des Ténèbres.

Laissez-les donc développer le complexe de la chèvre de Monsieur Seguin, qui combat le loup avec courage et fatalisme durant toute la nuit, pour finalement périr à l'aube ...

Après avoir visité les lieux (Salles vides ou garnies d'un mobilier nécrosé par la pourriture, tentures moisies, tapisseries délavées, escaliers branlants etc ...) les magiciennes se mettront à préparer l'invocation. Insistez sur l'importance de respecter scrupuleusement le cantilène (jets sous l'intelligence, la sagesse). Demandez à vos joueurs une description au détail près de leurs gestes préparatoires. Inutile de vous dire que le role-playing vaut ici son pesant d'or pour simuler l'ambiance régnant entre les trois sœurs à ce moment précis de l'histoire. Toute la réussite du scénario tient à l'aptitude de vos joueurs à pénétrer la psychologie de leur personnage. Mais le MD, c'est évident, ne doit pas être en reste. Prenez plaisir à créer un climat d'angoisse et d'incertitude. Seule Lütheranne peut se permettre, ce soir, de ricaner nerveusement en voyant l'étrange blancheur cadavérique dont se colore peu à peu le visage de ses aînées...



### **L'INVOCATION DU DIABLE :**

La vieille main nervurée de bleu de Ganazéhisse caressait, d'un geste fébrile, le pommeau de l'épée avec laquelle, quelques instants plutôt, elle avait tracé les cercles protecteurs où s'étaient maintenant réfugiées les trois sœurs. Seloxane s'était mise à dérouler lentement le parchemin froissé d'Anackiel Devoran. Derrière elle, Lütheranne gigotait d'un pied sur l'autre, lançant de temps en temps ses petits rires stridents de démente. Seloxane commença la lecture. Énoncés d'une voix tremblotante, éraillée par le temps, les vers maudits du Cantilène résonnèrent lugubrement dans la pénombre glaciale de Castelvivre. L'espace d'un battement de sang dans cette veine gênante qui cisailait sa tempe, Ganazéhisse voulut se faire chrétienne et prier ainsi les cieux que Lucifer n'entende pas. Mais le diable a l'ouïe fine; sans fumée ni odeur mauvaise et sous sa forme humaine, il apparut aux trois femmes. Et le cauchemar commença ... Le Diable sait dès cet instant que les sorcières ont échoué dans leur glyphe de protection. Nul doute qu'il pourrait alors ne faire qu'une bouchée des trois femmes, dont les âmes lui appartiennent déjà. Ce serait là méconnaître l'esprit perversi, et au combien joueur, du Malin. Peu importe les raisons qu'il invoquera (elles émaneront de toutes façons d'une fourberie exemplaire), mais Lucifer proposera un marché: si les trois sorcières parviennent à résister jusqu'à l'aube à sa puissance, elles seront alors délivrées de son emprise et repartiront saines de corps et d'âme vers leur demeure de bois-l'aubé. Le Diable n'a en aucun cas l'intention de respecter sa parole, c'est évident, mais cela laisse au moins un répit à nos trois vieilles femmes affolées, qui devront d'ailleurs vite reprendre leurs esprits. Car aussitôt le marché conclu, Satan disparaîtra du pentacle pour laisser place à une meute de chiens de l'Enfer qui ne semblent apparemment pas affectés par le charme protecteur censé entourer les sorcières. Une fois débarrassées de ces sales bestioles elles devront déchanter si elles pensent pouvoir s'échapper et repartir comme elles sont venues. Toutes les issues sont en effet soit bloquées magiquement (et inviolables) soit protégées par des murs de flammes qui n'ont rien d'illusoires (infranchissables).

### **UN CHAT ET TROIS SOURIS :**

C'est dès lors au MD de jouer. Usez de toute la perversité que votre esprit machiavélique pourra engendrer, pour faire passer à ces trois pauvres femmes la nuit la plus atroce de leur existence. Réviser, si nécessaire, les chefs d'œuvres du genre (Poltergeist - Amityville - l'Exorciste - Damien, la malédiction ...) et ne lésinez pas sur les effets gores. L'hémoglobine dégoulinant des murs c'est peut-être un peu facile, mais lorsque le sang va jusqu'à grimper sur tout ce qui bouge, les poncifs redeviennent vite efficaces croyez-moi! Nul doute qu'en plus de la flopée d'artifices démoniaques, Satan fera venir à lui un ou deux camarades diables mineurs (Barbed Devil par exemple) qui accourront pour brûler les moustaches des soeurs Golgoléane. Mais de grâce ne tuez pas le gibier trop vite.

Imaginez grâce à toute votre fantaisie maniaque pièges et chausse-trappes: un vieux manoir à moitié croulant devant bien contenir une poutre un peu trop branlante ou une porte donnant sur le vide. Ne laissez surtout pas vos joueurs, laissez-leur espérer une issue possible. Un barbed Devil peut fort bien succomber après un combat acharné même si des dés injustes prétendent le contraire. Et si vos sorcières se débrouillent trop bien alors rien ne vous empêche dans ce cas d'épaissir un peu la sauce. Conservez toutefois un certain équilibre, la sensation de terreur doit être permanente. Des combats à chaque coin de corridor ne suffiront pas à maintenir le suspense. Sachez mettre en scène vos rencontres, en les faisant précéder de craquements de parquets, d'un courant d'air glacial, de claquements de porte, etc ... Les moments de crise doivent revenir régulièrement entrecoupés de passages plus calmes (inspirez-vous pour cela des rythmes de mise en scène du cinéma fantastique). Une poursuite suivie d'une partie de cachecache, le contraire, ou les deux à la fois, le bruit de pas lourds se rapprochant peu à peu, peuvent exciter les imaginations plus efficacement qu'une simple gymnastique de dés ponctuée d'un déplacement de figurines! (il est d'ailleurs vivement recommandé de ne pas utiliser celles-ci). L'Aube viendra finalement. Est-ce que Lucifer tiendra sa parole au cas où les sœurs seraient encore en vie, à vous de voir. Si vos joueurs ont mérité de défaire Satan, libre à vous de leur permettre une victoire finale. De le chasser du plan terrestre par exemple, grâce au pouvoir d'une Punition Spirituelle améliorée, lancée en désespoir de cause pas une Lütheranne inspirée. A vous maintenant d'étoffer cette esquisse, qui reste, comme annoncée, très ouverte. En espérant que

l'expression "Aller au diable" résonne d'une signification toute nouvelle pour les joueurs qui seront passés entre vos griffes.

Démoniaquement Vôtre ...

#### NOTES:

1: Sabbat: samedi.

2: Pentacle Saturnien: étoile à cinq branches.

3: au choix.

4: celle d'Anackiel trouvée dans sa tombe par exemple.

5: le pentacle.

6: ici, chandelles, cierges consacrés.

#### CARACTERISTIQUES DES PERSONNAGES ET REGLES OPTIONNELLES :

Les sorts de sorcières sont ceux du Livre du joueur. Toutefois, ces règles facultatives sont proposées ici pour rendre les sœurs Golgoléane quelque peu différentes des magiciennes classiques de AD&D.

1) Chaque niveau de sort est associé à un pourcentage (spécifique au personnage) correspondant aux chances de lancer ce type de sort. Un lancer de dé de pourcentage sera donc effectué au moment de l'incantation pour savoir si le sortilège est effectif ou non. Si le jet est raté, la puissance magique est consommée et le sort est annihilé. S'il est réussi, les règles normales sont appliquées.

2) Les trois sorcières possèdent des points de puissance magique (P.M.). Ces points sont consommés à chaque fois qu'un sort est lancé à raison de 1 PM pour un sort niveau 1, 2 PM pour un sort de niveau 2, 3 PM pour un sort niveau 3 et ainsi de suite. La récupération de ces PM se fait à raison de la totalité pour 8 heures de sommeil, des deux-tiers pour 6 heures et d'un-tiers pour 4 heures.

**N.B. :** Si une sorcière a épuisé son total de P.M, la puissance nécessaire au sort est prise sur ses points de vie. Un sort raté (jet de pourcentage requis) consomme quand même les P.M. nécessaires au niveau du sort.

Grâce à ces règles, les sorcières peuvent lancer des sorts normalement inaccessibles à leur niveau avec, comme il est réaliste de le penser, un certain pourcentage d'échec. Elles peuvent, de plus, lancer (par exemple) trois sorts niveau 1 à la place d'un sort niveau 3 tout en consommant toujours 3 P.M.

#### SELOXANE L'ANCIENNE :

Sorcière niveau 15 age: 85 ans, Al: LM, F: 8, I: 18, S: 11, D: 9, C: 8, Ch: 17, CA : -3 PV: 40 PM: 94

Objets magiques: - bracelet AC 0, 10% résistance magie - anneau de protection +3 - "œil magique" permanent - dague +2.

#### **Livre de sorts:**

Sorts N°1(85%) : Altération de feux normaux - mains brûlantes - charme-personnes - compréhension des langages - lumières dansantes - détection de la magie - effacement - invocation d'un familier - amitié - identification - réparation - message - lecture de la magie - disque flottant de tenses - écriture - soins mineurs.

Sorts N°2 (85%) : lumière continue - ténèbres sur 5 mètres - détection de l'invisibilité - image miroir - pyrotechnie - nuage puant - verrou magique.

Sorts N°3 (85%) : dissipation de la magie - runes explosives - rafale de vent - paralysie - infravision - protection contre le mal sur 3m - protection contre les missiles normaux - ralentissement - suggestion.

Sorts N°4 (85%) : arme enchantée - extension 1 - effroi - globe mineur - invulnérabilité - désenvoûtement - œil magique - soins majeurs.

Sorts N°5 (85%) : nécro-animation - paralysie des monstres - télékinésie - mur de force.

Sorts N°6 (85%) : contrôle du climat - mythomancie - holographie - réincarnation - punition spirituelle -



soins ultimes.

Sorts N°7 (85%): poigne de Bigby - charme-plantes - simulacre.

Sorts N°8 (40%): antipathie-sympathie - permanence - symbole.

Sorts N°9 (20%) : aucun.

Les sorts de "soins" lancés par les sorcières sont les mêmes que les sorts de cleric du même nom. Seuls les composants (herbes médicinales, baumes, ...) diffèrent.

GANAZEHISSE LA TROUBLE FETE : Sorcière niveau 9 - guerrière niveau 5 âge: 77 ans AI: NM, F: 5, I: 16, S: 16, D: 18, C: 16, Ch: 13, CA : -4 , PV: 55 PM: 50

Objets magiques: - bracelet AC : 2 - anneau de protection +2 - épée +2, +4 contre les diables.

**Livre de sorts:**

Sorts N°1 (85%) : charme-personnes - lumières dansantes - détection de la magie - effacement - chute de plume - invocation d'un familier - missile magique - poussée - poigne électrique - sommeil.

Sorts N°2 (85%) : lumière continue - ESP - oubli - détection de l'invisibilité - rayon d'affaiblissement - nuage puant - force.

Sorts N°3 (65%) : dissipation de la magie - rapidité - foudre - invocation de monstres 1 - suggestion - langues - respiration aquatique.

Sorts N°4 (65%) : confusion - effroi - bouclier de feu - tempête de glace - globe mineur d'invulnérabilité - mur de feu.

Sorts N°5 (65%) : nécro-animation - paralysie des monstres.

Sorts N°6 (30%) : main de force de Bigby.

Sorts N°7 (15%) : aucun.

LUTHERANNE LA SAUGRENUÉ : Sorcière niveau 6 - voleuse niveau 5 âge: 68 ans AI: CM, F : 12, I: 10, S: 7, D: 15, C: 15, Ch: 9, CA : 4 PV: 30 PM: 24

Objets magiques: - robe de protection +2 - anneau de protection + 1 - Wand of wonder: 10 charges - chance : +3 aux jets de sauvegarde sur la CA.

**Livre de sorts:**

Sorts N°1 (45%) : altération des feux normaux - lumières dansantes - invocation d'un familier - saut - lumière - bouclier - escalade d'araignée - ventriloquisme - soins mineurs.

Sorts N°2 (45%) : bruitage - or des fous - invisibilité - ouverture - lévitation - localisation d'objets - bouche magique - nuage puant - toile d'araignée.

Sorts N°3 (45%) : intermittence - clairaudience - vol - force fantasmagorique.

Sorts N°4 (20%) : effroi - terrain hallucinatoire - allométamorphose.

Sorts N°5 (10%) : débilité mentale.

En cas d'échec lors d'un lancement de sort, Lütheranne a 30% de chances "d'inventer" une nouvelle formule magique aux effets inédits (un nuage léthal remplaçant un nuage puant par exemple !) ou augmentant les effets du sort jeté (durée, portée, etc). Les possibilités d'innovation de Lütheranne sont laissées à l'appréciation du MD.

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS ® créées par E.Gary Gygax et Dave Arneson et sur l'édition des règles de Advanced DUNGEONS & DRAGONS est une marque déposées par TSR. Ce produit est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, lieux ou avec des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.

Scénario : Frétiéric Vinzent

Illustration: Didier Baudry

Page de couverture & corrections : Syrinity

DnD 2013