

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

Unofficial game adventure

# JEUX D'OMBRES



# JEUX D'OMBRES

## SCENARIO POUR 4 A 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 7-9

Pour que les ressorts de l'aventure fonctionnent, il est indispensable qu'il n'y ait pas de cleric d'un niveau supérieur au huitième dans le groupe d'aventuriers. L'accès aux sorts de cinquième niveau et la destruction automatique des Ombres lors des Vade Retro soulageraient les personnages d'une pression indispensable au bon déroulement du scénario.

### INTRODUCTION:

C'est le crépuscule. Au sortir d'un petit bois dans lequel ils ont pu observer de nombreuses traces d'activités humaines, les aventuriers arrivent en vue d'un village qui ne figure pas sur leur carte et distinguent un bâtiment massif d'où s'échappe une vive lumière. Des cantiques se font entendre, qui proviennent de cet édifice situé au centre du hameau. Comme ils s'approchent, ils sont surpris par l'assaut féroce d'une nuée d'Ombres qui surgissent de toute part. Cernés par la multitude, ils remarquent à peine le panneau jeté en travers du chemin et qui annonce: « *Sosby, Population 182* ». Les morts vivants arrivent toujours plus nombreux, galvanisés par le hurlement lugubre d'une meute de Molosses des Ombres qui couvre les terribles imprécations du cleric, et le groupe ne pourra espérer l'emporter sauf s'il se trouve dans une zone de lumière éternelle: les Ombres semblent alors hésiter et les personnages pourront se frayer un chemin jusqu'au bâtiment, une chapelle nordique plus spécialement dédiée à la déesse de la fertilité, Freya.

140 Ombres : AC : 7 ; MV : 12 ; TACO : 17 ; ATT : 1D4+ 1 ; ATT SPEC : Absorbe la force de sa victime ; DEF SPEC : Arme magique pour toucher, Immunisée au Sommeil, Charme et Paralyse, Dissimulation dans l'ombre 90% ; AL : CE ; PX : 420; HP: 16 — 24

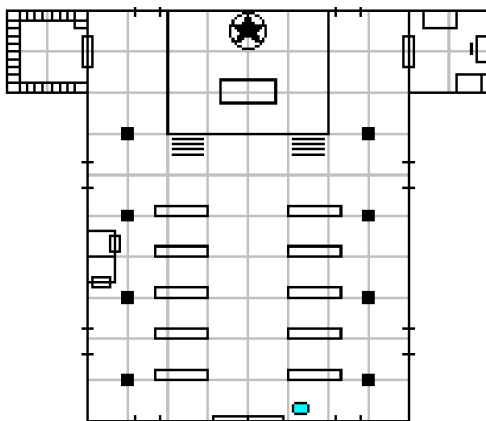
10 Molosses des ombres : AC: 6 ; MV: 18 (9) ; TACO: 17 ; ATT: 2D4 ; ATT SPEC : Hurlement provoquant la panique ; DEF SPEC : Dissimulation dans l'ombre 40% ; AL : N(E) ; PX : 420; HP: 25(21)

Les molosses attaqueront les personnages isolés, mis en fuite par leur hurlement.



**L'EGLISE:** est une construction en bois qui s'appuie sur des fondations apparentes en pierre. Elle est ceinte d'un muret qui délimite le cimetière du village, situé derrière la chapelle. Plusieurs vitraux ont été brisés et la double porte présente de nombreuses traces de griffure. Le clocher qui domine le bâtiment apparaît dans le coin nord ouest; les appartements du curé se trouvent dans une petite annexe de construction plus récente qui s'appuie contre la paroi Est.

L'intérieur est plongé dans une zone de lumière éternelle qui rayonne à partir d'une petite bille de nacre que le prêtre a déposée sur l'autel de pierre. Une splendide icône, œuvre d'un authentique maître landais, dont les villageois ignorent la valeur inestimable, est suspendue au bout de la travée de gauche, dans un recoin obscur, sans doute pour ne pas porter ombrage à la lourde statue de la déesse Freya qui



domine la nef principale de toute sa hauteur. Les piliers, ornés de bas reliefs naïfs représentant des scènes de la vie rurale, sont surmontés de chapiteaux sculptés de quatre faucons qui fixent les points cardinaux.

Les quelques rares survivants se sont regroupés autour de l'autel et implorant la divinité, reprenant en chœur la litanie du curé. Un homme en arme scrute les ténèbres dans lesquelles se sont réfugiées plusieurs Ombres, temporairement vaincues par la lumière redoutable: son visage porte les stigmates de nombreux combats, des gouttes de sueur mêlées de sang glissent le long de ses traits endurcis.

Surpris par l'apparition soudaine des aventuriers, il aura une

réaction brutale et chargera le personnage de tête en hurlant : les villageois, terrorisés, commenceront eux aussi à hurler et le prêtre, qui seul semble conserver son sang froid, aura toutes les peines du monde à calmer ses paroissiens.

**ILLIRA, LE CURE:** AC : 8 (Cuir) ; MV : 12 ; Clerc 4° ; TACO : 17 ; ATT : 1D6+2 (Masse en argent + 1) AL : NB ; F : 11 ; I : 12 ; S : 15 ; D : 8 ; Co : 9 ; Ch : 12 ; HP : 21

Niveau 1 (5) : Soins des blessures légères (x2), Bénédiction (x2), Protection contre le Mal.

Niveau 2 (3): Cantique, Retardement du Poison, Langage des Animaux.

Illira est un vieillard souriant apprécié de ses ouailles pour ses talents curatifs et ses conseils avisés en matière d'agriculture. Il est vêtu d'une ample robe de lin serrée à la taille par une cordelette au bout de laquelle se balance son symbole sacré: un petit faucon en bois sculpté.

**AKESH, LE FORESTIER:** AC : 7 (Cuir clouté) ; MV : 12 ; Ranger 3° ; TACO : 16 ; ATT : 1D8+2 (Hache +1); AL : CB ; F : 17 ; I : 13 ; S : 15 ; D : 13 ; Co : 15 ; Ch : 8 ; HP : 29 ( 21)

Akesh est responsable de l'exploitation des bois alentours et vit dans une petite cabane à l'extérieur du village. Son visage grossier disparaît sous une abondante barbe noire qui s'accorde parfaitement avec son caractère irascible et lunatique.

**8 Villageois ont survécu à l'assaut des Ombres :** 3 femmes, deux enfants de chœur et 3 hommes qui se trouvaient à proximité de l'église. Les hommes, armés de fourches, combattent comme des guerriers de niveau 0.

Lorsque le ranger est maîtrisé, Illira s'approche des personnages en louant Freya qui a répondu à ses prières: il s'incline devant les héros, imité par ses ouailles qui entonnent un chant à la gloire de la déesse avec une ferveur hystérique. Akesh, qui s'est installé contre l'autel, ne participe pas à cet élan mystique et observe les nouveaux venus avec un air méfiant.

### **L'OMBRE DE TON OMBRE:**

Les aventuriers pourront obtenir un récit détaillé des événements tragiques de l'après-midi. D'après Illira, tout commença un peu après les vêpres, tandis que les villageois rentraient des champs: des formes spectrales surgirent de l'ombre grandissante et massacrèrent les paysans dont les cadavres s'évaporaient en laissant échapper de nouvelles entités de ténèbres. Le prêtre ne fut pas long à identifier ces créatures: de simples Ombres qui redoutaient la lumière divine et qu'il put mettre en fuite par un cantique approprié. Malgré tout son courage, il ne put sauver que ces quelques paroissiens qui se trouvaient à proximité de la chapelle et pense qu'il n'y a pas d'autres survivants.

Akesh, qui vit dans une petite masure à l'extérieur du village, les a rejoint peu après: il était en sang et le prêtre soigna ses blessures, prêtant une oreille attentive au récit du guerrier. Celui-ci fut surpris par l'attaque soudaine de sa propre ombre qui tenta de le saisir à la gorge: il résista à ce premier assaut et une lutte acharnée s'engagea dont il sortit vainqueur mais très affaibli. Entendant alors le tocsin, il comprit que des survivants avaient trouvé refuge dans l'église et décida de se porter à leur secours. Akesh ne commentera pas les propos du curé et se bornera à des réponses monosyllabiques si les aventuriers décident de l'interroger.

### **L'ASSAUT DES OMBRES:**

Un quart d'heure après que le prêtre ait achevé son récit, comme les personnages discutent de la conduite à tenir, entouré par les villageois qui attendent d'eux leur salut, le voleur du groupe entend un bruit à peine perceptible: sans doute de petits objets qui rebondissent sur la pierre... amenant avec eux des sphères ténébreuses qui absorbent la lumière et plongent la chapelle dans une obscurité menaçante (des cailloux sur lesquels a été lancé le sort de "Ténèbres Eternelles").

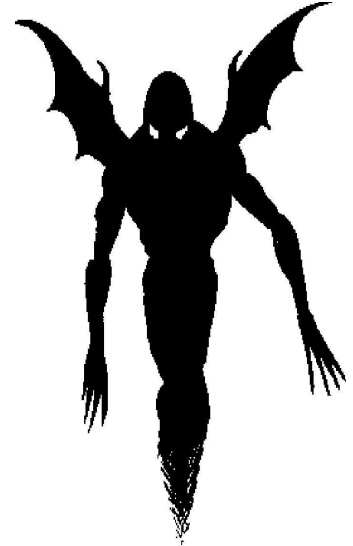
Saisis d'effroi, les villageois hurlent et se serrent autour du prêtre qui brandit son symbole; Akesh s'est redressé d'un bond et se tient prêt au combat. La pleine lune, dont les rayons argentés traversent les vitraux brisés, projette des ombres qui semblent déjà animées d'une volonté propre. Mais les héros ont

des adversaires beaucoup plus réels à affronter: une horde d'Ombres se rue à l'assaut, précédée de deux entités démoniaques...

60 Ombres : AC : 7 ; MV : 12 ; TACO : 17 ; ATT : 1D4+1 ; ATT SPEC : Absorbe la force de sa victime ; DEF SPEC : Arme magique pour toucher, Immunisée au Sommeil, Charme et Paralysie, Dissimulation dans l'ombre 90% ; AL : CE ; PX : 420 ; HP : 16 – 24. Les Ombres qui participent à cet assaut ne peuvent être tournées tant que les deux Shadow Demons n'ont pas été vaincus.

2 Shadow Demons: AC : 9, 5 ou 1(selon luminosité); MV : 12 ; TACO: 13, 12 ou 11 (selon luminosité); ATT : 1D8/ 2x 1D6; ATT SPEC : Ténèbres 5 m et Terreur une fois par jour ; DEF SPEC : Immunisé aux attaques basées sur le feu, le froid et l'électricité, Dissimulation dans l'ombre 90% ; Très vulnérable au sort "Lumière" (idem Boule de Feu du niveau du lanceur); Tourné comme un Spécial, AL : CE ; PX : 2000 ; HP : 49 ; 52

Les Ombres attaquent indistinctement les aventuriers et les villageois qui succombent en un round. Le deuxième round, tandis qu'un gnome, Dworakyn, pénètre invisible dans la chapelle et s'empare de la précieuse icône, les personnages remarquent qu'un liseré d'argent entoure l'ombre de tous les survivants. Suite à une maladresse, Akesh, qui tenait deux Ombres en respect, tombe à la renverse et disparaît en touchant la zone délimitée par le liseré argenté.



Le troisième round, le liseré se dissipe et laisse place à une nouvelle Ombre qui attaque en priorité celui dont elle est issue: tant qu'elle n'a pas été détruite, son géniteur ne projette aucune ombre naturelle. Son forfait accompli, Dworakyn s'est replié à l'extérieur de l'église et observe le combat en poussant des petits gloussements sardoniques: il se tient prêt à lancer des billes de ténèbres éternelles et regagnera son domaine après la défaite des Démons de l'Ombre.

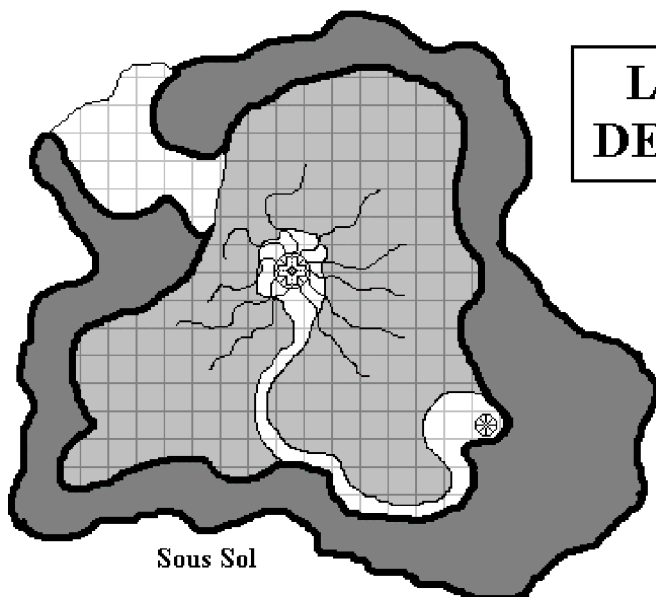
Note au DM: Il est capital que les personnages soient témoins de la scène pendant laquelle le ranger disparaît en tombant dans la zone délimitée par son propre liseré. Cette disparition devrait inciter les aventuriers à des expériences concluantes: durant le round qui précède l'apparition d'une Ombre, lorsque le liseré d'argent est visible, un chemin extra dimensionnel s'ouvre et relie temporairement le domaine du gnome au village de Sosby.

Il ne reste plus qu'à faire comprendre aux joueurs et à leurs personnages que le combat contre les Ombres en surnombre est voué à l'échec. L'assaut des créatures est impossible à endiguer et s'ils ne quittent pas rapidement les lieux, ils vont mourir dans cette chapelle. Les personnages peuvent (doivent !) emprunter la voie de ténèbres que représente ce liseré en plongeant dans leur ombre, ils se retrouvent dans un boyau étroit, propulsés à une vitesse vertigineuse dans le gaz mortel qui stagne dans les sous-sols du palais de Dworakyn.

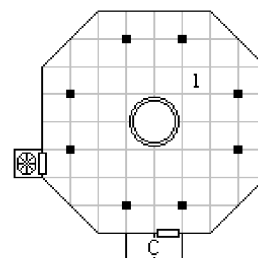
### **LE DOMAINE DE DWORAKYN:**

La demeure de Dworakyn est une bâtisse pyramidale élancée qui se dresse au sommet d'un piton rocheux, quelque part au cœur du demi-plan de l'Ombre. Comme tout ce qui l'entoure, cette structure est constituée d'essence d'Ombre, une substance étrange, sans réalité physique ni couleur déterminée, mais qui répond étonnamment bien aux stimulations psychiques des seigneurs de l'Ombre. Cette propriété unique de la matière a permis au gnome de façonner un palais dantesque, surchargé d'ornements macabres, tout en angle et en saillie, et dont les corridors démesurés donneraient le vertige au plus grand des géants. Aucune source de lumière n'éclaire l'endroit qui est plongé dans un crépuscule sans fin.

## LE DOMAINE DE DWORAKYN

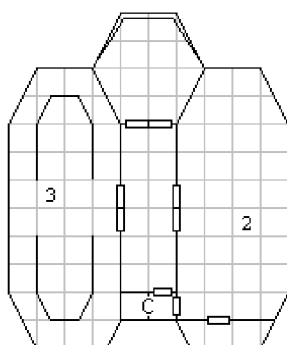


Sous Sol

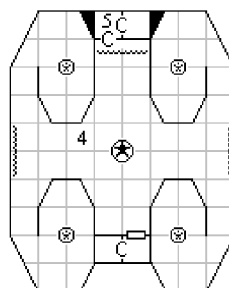


Rez de Chaussée

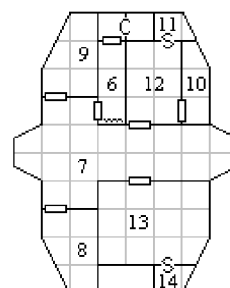
0 3 6 9m



Premier Etage



Deuxième Etage



Troisième Etage

Sous-sol: L'antre du dragon: A la base du piton se trouve une vaste caverne dont la plus grande partie est occupée par un lac de gaz sombre et stagnant, d'une densité exceptionnelle qui le fait ressembler à de l'encre. Ce gaz délétère affaiblit quiconque s'y trouve plongé à raison de 1D6 points de force (10% - 60% pour les forces exceptionnelles) par round d'immersion (les points perdus sont récupérés au bout de 2 D4 Tours).

Un pilier étroit se dresse au centre du lac, s'élevant de plus de trente mètres: dessus, se trouve une structure curieuse, faite de bois et de métal, dotée de fins tentacules d'acier dont l'extrémité disparaît sous la surface du lac et qui ondulent comme de grands serpents. Une enjambée de pierre permet de rejoindre la corniche qui mène à un petit promontoire sur lequel se trouve un pupitre de pierre relié à la machine par des câbles métalliques fixés à la paroi rocheuse. Derrière, dans un renforcement, un escalier en colimaçon conduit vers les niveaux supérieurs. En face de la corniche, un large conduit mène vers l'extérieur: cet accès est défendu par un Dragon de l'Ombre qui surveille la caverne de son regard glacé.

DRAGON DE L'OMBRE: Jeune Adulte AC: -5 ; MV: 18, 30C (vol), 3(bond); TACO: 7 ; ATT: 2x 1D6+5 / 3D6+5 ; ATT SPEC : Souffle aveuglant qui provoque une perte d'énergie (3/4 ou 1/2 des niveaux possédés) pour 3D4+1 Tours ; DEF SPEC : Détection de l'invisibilité à 15 m , Image miroir 3/ jours, Se cacher dans l'ombre 65% ; RM: 25% ; AL: CE ; PX : 11000 ; HP : 76  
Sorts: Effacement, Projectile magique ; Fracassement, Lévitacion. Ces sorts sont lancés au 11ème niveau.

Son trésor, entassé dans un petit renforcement, se compose de 6000 pièces d'or, 2100 pièces de platine, 11 perles noires (5500 po) parmi lesquelles se



trouvent une perle de sagesse maudite, 2 opales (2000 PO), plusieurs éclats de jais (1500 PO), trois statuette de jade d'un vert profond (900 PO) et des bracelets de CA=5 en obsidienne.

Brutalement projetés hors du boyau, les aventuriers se retrouvent complètement immergés dans le gaz, et l'un d'eux percute le cadavre mutilé d'Akesh qui s'enfonce doucement dans les noires profondeurs. Tous sont à proximité d'un tentacule: ces appendices creux, dont l'extrémité inférieure s'ouvre en corolle, ont une classe d'armure de 8 et peuvent être sectionnés si on leur inflige 6 points de dégâts avec une arme tranchante. Ils constituent surtout un bon moyen de se hisser vers la surface puis vers le sommet du pilier.

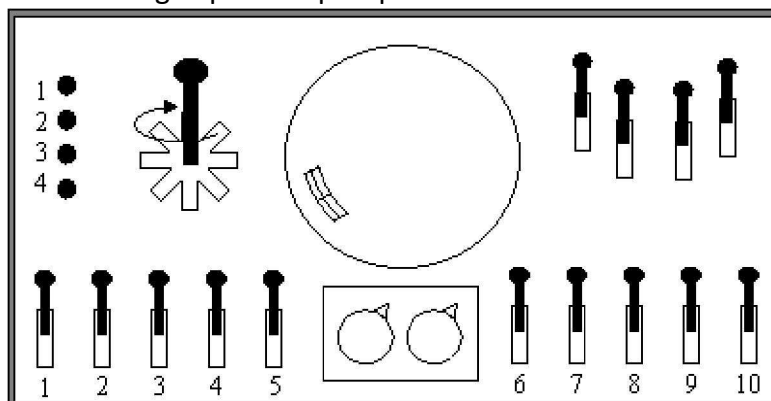


Note au DM: Pendant leur ascension, les personnages ont 95% de chance d'être repéré par le Dragon de l'Ombre qui les attaque immédiatement. La détection devient automatique dès que l'un d'eux a atteint la plate-forme.

La machine, qu'ils peuvent maintenant inspecter plus en détail, possède une base circulaire cuivrée, haute de 90cm et dotée de petites protubérances régulièrement espacées dans lesquels s'ajustent les tentacules qui plongent dans le lac. Entre deux de ces protubérances, une porte ronde commandée par un volant de bois s'ouvre sur un compartiment étroit et vide dans lequel sont normalement enfermées les larves nécessaires à la création d'Ombres.

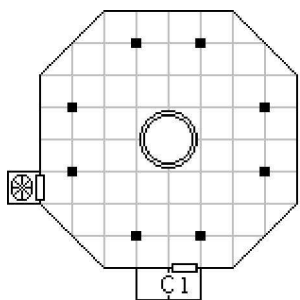
La partie supérieure, faite de bois goudronné, est percée de larges orifices fermés par des gemmes: des pistons montent et descendent à l'intérieur de ces cloches, brassant un liquide d'un noir d'encre auquel se mêle parfois une larve inerte et décomposée. Enfin, une coupole de cuivre surmonte la structure qui émet un bourdonnement à peine perceptible. Si les personnages disposent d'un moyen qui leur permet de scruter les bordures du monde, ils remarqueront d'autres tentacules qui s'échappent de la coupole et disparaissent rapidement dans une nébuleuse de ténèbres. La machine peut supporter 25 points de dégâts avant d'être suffisamment endommagée pour ne plus pouvoir fonctionner.

Le pupitre, adapté à une personne de petite taille, comporte une boule de cristal, sorte d'œil sphérique, une plaque d'ivoire dans laquelle sont enchâssés douze petits leviers en position haute, dont dix sont numérotés, un levier plus important et un levier en os, muni d'un commutateur que l'on peut incliner dans toutes les directions.



L'un des leviers non numérotés permet, lorsqu'il est basculé de rendre lumineuse la boule de cristal et d'apercevoir l'intérieur de la chapelle dont la prise de vue peut être modifiée en agissant sur le gros levier en os. Lorsque l'un des leviers numérotés est enclenché, l'œil sphérique devient opaque pendant quelques secondes puis dévoile une nouvelle image qui correspond à un lieu différent du village. Le deuxième levier non numéroté commande la rétractation d'un tentacule de la coupole: la boule de cristal devient alors complètement noire. Le commutateur sur le levier semble n'avoir aucun effet: il permet en fait de libérer une Ombre dans l'ombre naturelle d'une créature pensante, denrée devenue plutôt rare dans le district de Sosby. Enfin, le dernier levier coupe l'alimentation de la machine, rétracte tous les tentacules et annule les coordonnées en cours, introduites lors de la mise en route, au moyen des leviers numérotés.

Note au DM: Une détection de la magie sur la machine ou son pupitre de commande révélera une forte aura d'altération, d'illusion d'enchantement et d'invocation.



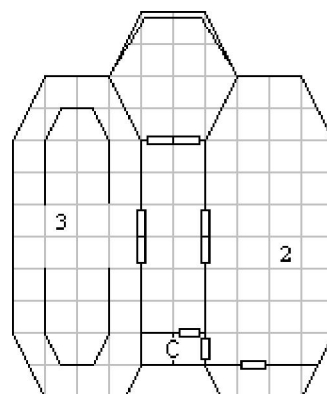
**L'atelier :** Un four énorme occupe le centre de cette salle dont la température infernale est presque insupportable. Plusieurs établis encombrés d'outils de toute sorte sont disposés sans ordre dans la pièce qui comporte aussi une faible réserve de charbon, quelques planches de bois, plusieurs sacs de sable siliceux et un stock de lingots d'acier et de cuivre. Un gros gant renforcé par des pièces de métal est posé à côté d'un large sac fermé par une cordelette dorée qui attire l'attention: c'est un Sac de Contenance d'une capacité de 750 kg qui contient quelques Larves bien vivantes.

**8 LARVES:** AC : 7 ; MV : 3 ; TACO : 20 ; ATT : 1D4+1 ; AL : Mauvais ; PX : 35 ; HP : 5

**Point 1: Le premier élévateur,** qui fonctionne grâce à un système de crémaillère dissimulé derrière la porte cachée, relie l'atelier, le laboratoire et la galerie d'art.

Trois leviers numérotés commandent ses déplacements à travers un savant enchevêtrement de cordages et de poulies.

**Point 2: Le laboratoire:** Une odeur méphitique imprègne cette salle. Un vaste établi encombré de matériel alchimique occupe le centre de la pièce; des étagères où l'on range les produits courants bordent les murs. Un occupant invisible se trouve dans cette salle, qui avertira Dworakyn de la présence d'intrus: il s'agit d'un Quasit qui cherchera à fuir si les personnages le repèrent. La porte s'ouvre sur un réduit dans lequel sont entreposés les produits peu communs utilisés en alchimie ainsi que plusieurs types de composantes à usage des illusionnistes.



**QUASIT:** AC:2; MV:15; TACO:17; ATT:2x 1D2 / 1D4; ATT SPEC : Griffure qui draine un point de Dex pour 2D6 rounds, Détection du Bien / Mal / Magie, Aura de peur de 10 m de rayon une fois par jour ; DEF SPEC : Arme magique pour toucher, Invisibilité, Régénération 1 point de vie par round, Immunisé aux attaques basées sur le feu, le froid et l'éclair, sauvegarde comme un monstre à 7 dés de vie (JP: 10/12/11/12/13); MR:25% ; AL: CE ; PX : 2000 ; DV:3 HP:19

**Note au DM:** La mort du Quasit est importante pour la survie des personnages. En effet, cette créature est le familier de Dworakyn et sa perte l'affaiblira considérablement. Laissez à vos joueurs 3 rounds pour le tuer, passé ce délai, il s'enfuit et va rejoindre son maître.

**Point 3: La bibliothèque:** Des étagères abondamment fournies partagent cette pièce en deux vastes alcôves dont le mobilier austère incite à l'étude. Une quantité importante d'ouvrages (80% au moins) est consacrée à l'art sous toutes ses formes, le reste est constitué de plusieurs grimoires écrits en nain qui révèlent les plans de machines dont l'usage demeure mystérieux, de traités abscons de minéralogie et de récits d'aventures dû à des bardes plus ou moins fameux. Aucun ordre ne semble prévaloir.

**Point 4: Les galeries d'arts:** Une bonne quarantaine de tableaux et plusieurs sculptures sont exposés dans ces pièces où seul Dworakyn peut pénétrer sans redouter le courroux mortel du Bodak qu'il a emprisonné dans l'une des toiles: lorsqu'il repère un intrus, le monstre sort de son cadre doré et attaque furieusement le voleur qui s'est introduit dans son repaire. Chacune des œuvres vaut entre 1000 et 6000 pièces d'or et possède un encombrement qui varie entre 5 et 50 kg.

**1 Bodak :** AC : 5 ; MV : 6 ; THACO : 11 ; ATT : 1D10 (Hallebarde) ; ATT SPEC : Regard mortel ; DEF SPEC : Arme magique pour toucher, Immunisé aux sorts Charme, Sommeil, Immobilisation, aux poisons, à l'électricité Demi dégâts







Point 10: La penderie: Plusieurs costumes sombres adaptés à une personne de petite taille ayant une forte corpulence, quelques chapeaux et des paires de chaussures sont soigneusement rangés dans cette salle imprégnée d'une forte odeur de naphthaline. Un grand miroir est accroché derrière la porte.

Point 11: La chambre au trésor: Le passage secret, protégé par le sort Dissimulation, s'ouvre sur un réduit obscur dans lequel se trouvent deux gros coffres de métal qui contiennent 9000 pièces d'or, 12000 pièces d'argent et 2500 pièces de platine. Les trois grimoires du gnome sont rangés sur une étagère avec deux autres livres qui appartiennent à Omiros.

Le contenu de ces ouvrages est détaillé en Annexe 2. Il y a aussi une potion de Contrôle des Dragons Mauvais et un étui qui renferme un Parchemin sur lequel sont inscrits les sorts: Parcours de l'Ombre, Détection faussée.

Note au DM: Si la rencontre finale avec Dworokyn ne s'est pas déjà déroulée, c'est lorsque les aventuriers pillent cette pièce qu'il profitera de leur inattention avide pour les attaquer. Le combat est à mort. (Voir Caractéristiques de Dworokyn en Annexe 1).

Point 12: La chambre de Dworakyn: Un grand lit ouvragé occupe le centre de cette pièce dont le sol est en partie couvert par tapis de couleur sombre, orné de motifs géométriques. Deux fauteuils se font face à proximité de la porte qui s'ouvre sur la penderie; de l'autre côté se trouve un lutrin peu élevé. Deux tableaux exceptionnels sont suspendus au mur ouest, dont la précieuse icône de Sosby que contemple Dworakyn.

Point 13: Le bureau de Dworakyn: Une large carte d'Alycrom piquée de nombreuses épingles est accrochée derrière le bureau et révèle les ambitions maléfiques du gnome qui a déjà repéré plusieurs villages sans défense que ses Ombres pourront anéantir sans difficulté.

Point 14: La réserve d'alcools: Six tonnelets d'alcools qui proviennent du primaire sont entreposés dans ce réduit qui comporte aussi un casier à vin sur lequel sont alignées près d'une trentaine de bouteilles d'origines variées.

### **QU'IL EST BON DE RENTRER CHEZ SOI:**

Avec ou sans l'aide d'Omiros, il ne reste plus aux personnages qu'à trouver un moyen de rentrer chez eux. A moins qu'un des aventuriers ne dispose de capacités mentales ou magiques pour ramener tout le monde sur le Plan Matériel Primaire, ils seront prisonniers dans la forteresse de Dworokyn. Retourner dans la caverne du Dragon de l'Ombre pour emprunter les étranges conduits par lesquels ils sont arrivés leur fera comprendre que le retour doit s'effectuer par une autre voie.

Note au DM: Ils pourront cependant affronter le Dragon et surtout détruire la machine afin qu'elle ne puisse plus jamais servir à la destruction de leur monde.

En fait, et cela leur prendra peut être plusieurs jours, s'ils n'en sont pas capables eux même, le seul moyen de quitter le Plan de l'Ombre est le parchemin qui contient le sort "Parcours de l'Ombre" qui se trouve dans la salle du trésor (Point 11).

Page de couverture et corrections : Syrinity

DnD 2013

## ANNEXE 1: DWORAKYN:

### Gnome Ombré Illusionniste 14° Niveau

ALIGNEMENT : Neutre Mauvais

CLASSE D'ARMURE : 2

DEPLACEMENT : 6

POINTS DE VIE : 48 ou 38

NB ATTAQUES: 1 THACO: 14 DEGATS: 1D6+2 (Dague Longue Dent)

ATTAQUES SPECIALES: Illusions

DÉFENSES SPECIALES: Régénération, Images Ombrées

RESISTANCE A LA MAGIE: 85%

JETS DE PROTECTION: 7/3/5/3/4

TAILLE: M (90cm de haut)

POINTS D'EXPERIENCE: 15000

Dworakyn a retrouvé au fin fond de vieux grimoires oubliés de tous les terribles incantations qui permettent de transformer son esprit et son âme en Ombre tout en gardant son corps, ses caractéristiques, ses compétences et ses capacités d'illusionniste. (Voir "Shade" Monster Manual II). Cette transformation a eu pour effet de le relier directement au Plan des Ombres, prolongeant au passage considérablement sa durée de vie.



### Effets de la Lumière sur Dworakyn:

	Caractéristiques						Compétence	Points de vie
	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha		
Demi-plan de l'Ombre	11	19	13	20	15	18	1D4+1 Images Ombrées	48
Ténèbres magiques	-1 à toutes						Néant	38
Soleil, Lumières vives ou magiques	-2 à toutes						Néant	38

Capacité Spéciales: Immunisé aux Maladies, Parcours de l'Ombre (passage vers le Plan des Ombres en 1 round), Images Ombrées (duplication en 1D4+1 images qui agissent comme des entités vivantes mais n'attaquent pas et ne s'éloignent jamais à plus de 9m). Se cacher dans l'ombre: 93%, Régénération\* 1 Pv par Round (Quasit) / Tour (sinon)

### Sorts en tête:

Niveau 1 (6): Hantise, Vapeur Colorée, Poigne Electrique, Ventriloquie, Moquerie, Charme-Personne  
Niveau 2 (6): Irritation, Ténèbres 5 m, Cécité, Motif Hypnotique, Poussière Scintillante, Corde Enchantée  
Niveau 3 (6): Force Spectrale x2, Clairvoyance x3, Lenteur  
Niveau 4 (5): Maladresse, Assassin Fantasmatisque, Invisibilité Majeure, Porte dimensionnelle, Emotion  
Niveau 5 (10): Chaos, Magie d'Ombre, Illusion Majeure (x6), Cauchemar, Télékinésie  
Niveau 6 (3): Vision Véritable, Magie Demi-Ombre, Projection de l'Image  
Niveau 7 (2): Dissimulation, Vaporisation Prismatique

Objets magiques: Amulette des Arcanes (double sorts 5° niveau), Cape de Protection +4, Dague Longue Dent, Anneau de Contrôle des Elémentaires de Terre, Anneau de Subsistance, bourse en cuir contenant 15 billes de ténèbres éternelles, 2 Parchemins: "Métamorphose d'autrui", "Emotion", "Transformation de Tenser", "Détection de la Magie".

Note au DM: Si son familier Quasit meurt (vivement recommandé), la Résistance à la Magie de Dworakyn passe à 60%, sa Régénération à 1 point de vie par Tour et il perd 4 niveaux d'expérience (-4 points de vie et Sorts: 5/5/4/3/6).

## ANNEXE 2: LES LIVRES DE SORTS

Livres de sorts de Dworakyn : Ces ouvrages sont écrits en gnome.

Premier livre	Deuxième Livre	Troisième livre
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agrandissement</li> <li>• Poigne électrique</li> <li>• Signature magique</li> <li>• Vapeur colorée</li> <li>• Familier</li> <li>• Charme-Personne</li> <li>• Hypnotisme</li> <li>• Moquerie</li> <li>• Force fantasmatique</li> <li>• Hantise</li> <li>• Ventriloquie</li> <li>• Détection de la magie</li> <li>• Lecture de la magie</li> <li>• Identification</li> <li>• Corde enchantée</li> <li>• Déblocage</li> <li>• Irritation</li> <li>• Lévitacion</li> <li>• Ténèbres sur 5 m</li> <li>• Poussière scintillante</li> <li>• Irrésistible rire de Tasha</li> <li>• Rayon débilant</li> <li>• Cécité</li> <li>• Détection faussée</li> <li>• Force fantasmatique majeure</li> <li>• Motif hypnotique</li> <li>• Surdité</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Forme ectoplasmique</li> <li>• Langues</li> <li>• Lenteur</li> <li>• Tromperie</li> <li>• Vol</li> <li>• Suggestion</li> <li>• Force spectrale</li> <li>• Calligraphie illusoire</li> <li>• Clairvoyance</li> <li>• Métamorphose</li> <li>• Métamorphose d'autrui</li> <li>• Porte dimensionnelle</li> <li>• Charme monstre Maladresse</li> <li>• Assassin fantasmatique</li> <li>• Monstre d'ombre</li> <li>• Création mineure</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Télékinésie</li> <li>• Chaos</li> <li>• Domination</li> <li>• Illusion majeure</li> <li>• Création majeure</li> <li>• Magie demi-ombre</li> <li>• Rêve</li> <li>• Projection de l'image</li> <li>• Transformation de Tenser</li> <li>• Asservissement</li> <li>• Vision véritable</li> <li>• Enchantement d'un objet</li> <li>• Double illusoire</li> <li>• Illusion permanente</li> <li>• Magie d'ombre</li> <li>• Souhait mineur</li> <li>• Parcours de l'ombre</li> <li>• Simulacre</li> </ul>

Livres de sorts d'Omiros : Ces ouvrages sont écrits en commun

Premier livre	Deuxième Livre	Troisième livre
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lumière Signature magique</li> <li>• Vapeur colorée</li> <li>• Serviteur invisible</li> <li>• Charme-personne</li> <li>• Hypnotisme</li> <li>• Changement d'apparence</li> <li>• Force fantasmatique Ventriloquie</li> <li>• Lecture de la magie</li> <li>• Détection de la magie</li> <li>• Apparence altérée</li> <li>• Déblocage</li> <li>• Lévitacion</li> <li>• Vent de murmures</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rayon débilant</li> <li>• Cécité</li> <li>• Force fantasmatique majeure</li> <li>• Image miroir</li> <li>• Invisibilité</li> <li>• Motif hypnotique</li> <li>• Clignotement</li> <li>• Mur de vent</li> <li>• Vol</li> <li>• Force spectrale</li> <li>• Invisibilité sur 3 m</li> <li>• Clairaudience</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Métamorphose</li> <li>• Motif arc-en-ciel</li> <li>• Charme monstre</li> <li>• Emotion</li> <li>• Assassin fantasmatique</li> <li>• Invisibilité majeure</li> <li>• Monstre d'ombre</li> <li>• Evitement</li> <li>• Chaos</li> <li>• Contact avec un autre plan</li> <li>• Illusion majeure</li> <li>• Porte d'ombre</li> <li>• Rêve</li> </ul>