

Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®

Unofficial game adventure

L'ENTRAVE DE PIERRE



L'ENTRAVE DE PIERRE

SCENARIO POUR 3 A 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 7-8

Note: Ce scénario insiste sur le côté féérique et enchanté des créatures que les PJs vont rencontrer. Faites tout pour leur donner du relief et du caractère ainsi que pour les lieux que vous prendrez soin de décrire abondamment. Le niveau des PJs importe peu mais un niveau moyen de 7-8 devrait être le maximum.

L'HISTOIRE EN RESUME :

Il y a 20 ans, une paisible tribu de centaures habitant le nord des forêts d'émeraude a accueilli un archimage du nom de Konrad. Au début tout alla à merveille ; le magicien aida les centaures à se débarrasser de leurs ennemis de toujours (une horde de gobelins) grâce à ses sortilèges. Cependant, ce dernier était venu chercher un bien précieux ; son bâton de mage qui lui fut volé par son ancien amis. Bâton qui est sous la protection d'un dragon noir nommé « Malpeste ». Le problème est que pour accéder aux corridors souterrains qui mènent à son repaire, Konrad avait besoin du gourdin magique du chef des centaures appelé « Arizophane ». Ce gourdin était la clef pour ouvrir le passage. Arizophane n'a jamais voulu céder son gourdin jusqu'à ce qu'un jour Konrad entra dans une colère noire et pétrifia le chef des centaures et pris le gourdin. Atterrés, les centaures voulurent résister, mais Konrad avait déjà fomenté son coup depuis longtemps, puisque certains centaures étaient déjà sous sa férule magique. Il parti aussitôt son méfait accomplis, mais pris le malin plaisir de laisser des centaures désormais pervertis prendre le contrôle de la tribu. Il ne revint jamais. Mais les centaures vivent depuis sous le joug de centaures impitoyables.

Mais tout changea le jour où Critias, le fils d'Arizophane se vit offrir un antique parchemin par un elfe sylvain. Il libéra les puissances aquatiques enchaînées et fit appel à leur aide dans une gerbe d'étincelles magiques...

Le déroulement de l'aventure : Cette aide, les esprits des eaux l'auront choisie comme étant les PJs. Chacun d'entre eux, se fera engloutir alors qu'ils se trouvent près d'un point d'eau par des esprits des eaux nombreux et déterminés. Les PJs disparaîtront en laissant montures et matériel derrière eux.

LES LIEUX :

La forêt de pierre : les personnages apparaîtront dans un trou d'eau pure caché au beau milieu d'un bosquet de saules. Chacun des PJs se réveillera la tête dans la boue avec dans leur main une magnifique perle de valeur (300 Po). Il ne sera pas aisé de sortir de là car les bords sont de glaise. Hélas, personne ne sera là pour les recevoir sauf une flèche d'argent qui se fichera puissamment dans la roche avant de disparaître. Critias ne pourra pas les recevoir, des centaures adverses ennemis arriveront dans son secteur. Très vite, les personnages s'apercevront que le pays est très spécial. Le pays est tout entier fait de pitons de pierre. La vue aérienne de la région laisse apparaître de prime abord que ces terres ne sont que rocailles et pierres. Mais en s'approchant le pays dévoile petit à petit qu'il est en fait constitué de sillons courants de long en large et où courent de petits ruisseaux, qui, tout au long des siècles et des siècles ont formé de grands et innombrables pitons rocheux. Ces failles se sont élargies et ont permis à une forêt dense de s'y installer. C'est là, aux sommets de ces pitons rocheux qu'a élu domicile le petit peuple des petites gens (ou kender à vous de choisir, il n'y a guère de différence d'ailleurs), bien que dans la région de nombreux clans de centaures se soient installés bien avant. Dans la région, les nuages sont si bas que les cimes des plus

hauts arbres leur chatouillent le ventre au point de les faire pleurer de rires (Du moins c'est ce que dit le folklore Petite gens).

Rencontre avec les petites gens :

Dans la forêt, les PJs seront perdus et avanceront au petit bonheur la chance. Lorsqu'ils entendront soudain la forêt se taire et des arbres craquer au loin. Ils arriveront sans le savoir juste en dessous du village petites gens qui les espionnent d'un œil très intéressé (les habitations sont au sommet des pitons rocheux). Les PJ de nature spéciale (kender, centaure ou même rôdeur) verront une cage de fer camouflée être remontée vivement, tandis que dedans un kender est en train de piailler. Car en face, un troll géant et massif arrive à grandes enjambées dans l'espoir de surprendre un kender ou deux. Le kender est en danger. C'est aux PJs de décider de leur action. Car le troll est énorme, il fait 5 mètres de haut (cf. PNJs). Il a la particularité d'avoir un pieux brisé de baliste planté dans son front (il n'a jamais pu l'enlever – ce qui lui cause des migraines terribles). Et il sera très intéressé par les PJs qu'ils se sauvent ou pas, tandis qu'une pluie de flèches lui tombera dessus (5 de dommages tous les rounds). Des petites échelles de cordes camouflées tomberont comme par enchantement des pitons rocheux alentour. Les PJs qui saisiront l'opportunité seront promptement hissés jusqu'en haut ... où ils se feront détrousser tout de suite d'un objet (ils ne s'en apercevront même pas). Ils remercieront évidemment les PJs pour leur intervention. *Nom d'une pipe* qui est le chef du village le prendra par le bras en profitera évidemment pour se servir dans les affaires de celui ou celle qu'il accompagne) et leur dira combien il est heureux que des étrangers (si rares) ces derniers temps leur rendent visite. Des tonnes d'enfants petites gens (kenders) les entoureront, autant de mains et de tentatives ratées ou fructueuses de choper quelque chose. Le village kender est en fait constitué de petits îlots formés par le sommet des pitons rocheux, eux-mêmes reliés les uns aux autres par des passerelles de cordes ayant l'apparence de lierres géantes (il y en a en abondance dans le coin). Au centre des huttes se trouve une conque énorme dans laquelle ils sonnent lorsque des gobelins ou autre créature dangereuses arrivent du nord. Ainsi appellent-ils les centaures pour nettoyer. C'est avec une fierté non dissimulée que *Nom d'une pipe* explique l'importance de la tâche de son village.

La rencontre avec Critias : Critias viendra rejoindre les PJs un peu plus tard dans la soirée. Il aura du mal à cacher sa joie de les reconnaître comme l'aide promise. Il présentera ses excuses quant à la façon avec laquelle ils ont été emmenés. Il tiendra à ce qu'ils s'entretiennent hors de portée d'oreilles kender. Chose qui sera très difficile puisqu'ils seront suivis en permanence par de facétieuses oreilles. Il leur expliquera qu'il recherche le moyen de délivrer son père Arizophane de sa malédiction. Konrad a disparu depuis belles lurettes. De plus, les centaures victimes de son sortilège dominateur sont ses frères et il tient absolument à éviter toute mort inutile. Puis il invitera les PJs à retrouver quelques-uns de ses frères dans une petite clairière. Il insistera sur la discrétion nécessaire. Car ses frères ensorcelés sont toutefois dangereux et les traces qu'ils pourraient laisser risquent fort bien de les trahir.

L'épisode de la fée : les PJs feront une rencontre étonnante pour laquelle ils garderont bien des souvenirs alors qu'ils accompagnent Critias vers leur rendez-vous. 10 Hobgobelins lourdement harnachés sont en train de prendre au filet une merveilleuse créature de taille humaine, une fée vraisemblablement, aux traits elfiques les plus beaux qui soient et qui fera chavirer le cœur des PJs humains (JP contre les charmes à -4). Critias ne comprendra pas comment cela est possible car une fée ne peut se faire capturer aussi bêtement. La raison est simple, un kender lui a volé sa baguette magique nommée « étincelle » (C'est une véritable Catastrophe à plusieurs titres !), mais elle le ne sait pas et parcourt les bois à sa recherche. Les PJs ne devraient pas avoir trop de problème avec les hobgobelins.

Hobgobelins Al: LM, CA: 5 (10), Mvt: 9, DV: 1+1, THACO: 19, Nb. Attaques: 1, Dégâts: Epée courte ou masse (1d6), Int: (8-10), PX: 35

Toute affolée, la fée leur expliquera ce qui se passe ; elle a peur que cela ne se sache à la cour du roi *Flüc*. Trouvé le(s) coupable(s) ne sera pas difficile, il suffira aux PJs de retourner au village kender pour remarquer tout de suite un énorme gâteau à étage (10 mètres de diamètre) et dans lequel baignent des dizaines de kender faisant une lourde sieste et dont le ventre et les vêtements ne laissent aucun doute sur ce qui vient de se passer. Au sommet du gâteau *Nom d'une pipe* tout aussi ventru que les autres ronfle comme un bien heureux, il a la baguette de la fée dans la bouche (il s'en sert de cure dent); tout le village est pris dans une torpeur léthargique suite à ce festin. La fée saura se montrer reconnaissante. Elle connaît quelques dryades ou sylphes voire naïades prêtes à les contenter.

Le rendez-vous avec les centaures : Critias présentera trois amis, trois magnifiques centaures aux PJs (Epitias, Gion et Andore) dans la clairière où ils pourront monter un camp. Et ils partiront tous ensemble (les centaures prendront les PJ sur leurs croupes) à la clairière où la statue d'Arizophane se trouve. La statue est gardée en permanence par trois centaures « dominés » au beau milieu d'une trouée et d'une verdure splendide. La statue de pierre représente un splendide et massif centaure, à la barbe grecque sérieusement fournie et frisée, il est dans la position d'un centaure ruant. Puis ils reviendront dans la clairière du rendez-vous de départ déposer les PJ. Pour éviter qu'ils aillent importe où, des centaures apporteront à boire et à manger aux PJs régulièrement dans de merveilleux paniers d'osier richement achalandés.

Que faire ? Trois choses !

1. Désarmer les centaures ensorcelés (3 dans la clairière, 7 aux alentours et dans leur village. Les neutraliser (sans qu'il y ait de morts - c'est un impératif de Critias). Dans ce cas, sachez que les PJs peuvent utiliser la force et tenter d'assommer les centaures. Mais les armes feront 2 fois moins de dommages (=subjugué).
2. Le magicien du groupe peut tenter de supprimer la malédiction (« chaire en pierre ») jetée par Konrad (niveau 18) avec une dissipation de la magie ou l'inverse du sort.
3. Aller rechercher Konrad qui n'est jamais reparu dans la grotte aux sources et retrouver le gourdin sacré des centaures.

LA GROTTES AUX SOURCES :

Cette grotte se trouve à flanc de falaise à 50 mètres du sol ! Il en coule une eau noirâtre en permanence. L'eau a pris cette couleur et une odeur putride depuis que Konrad y est allé.

Les centaures préciseront aux PJs que les grottes sont considérées comme sacrées par les membres de leur race. Car elles recèlent des eaux bénies par la déesse de la nature.

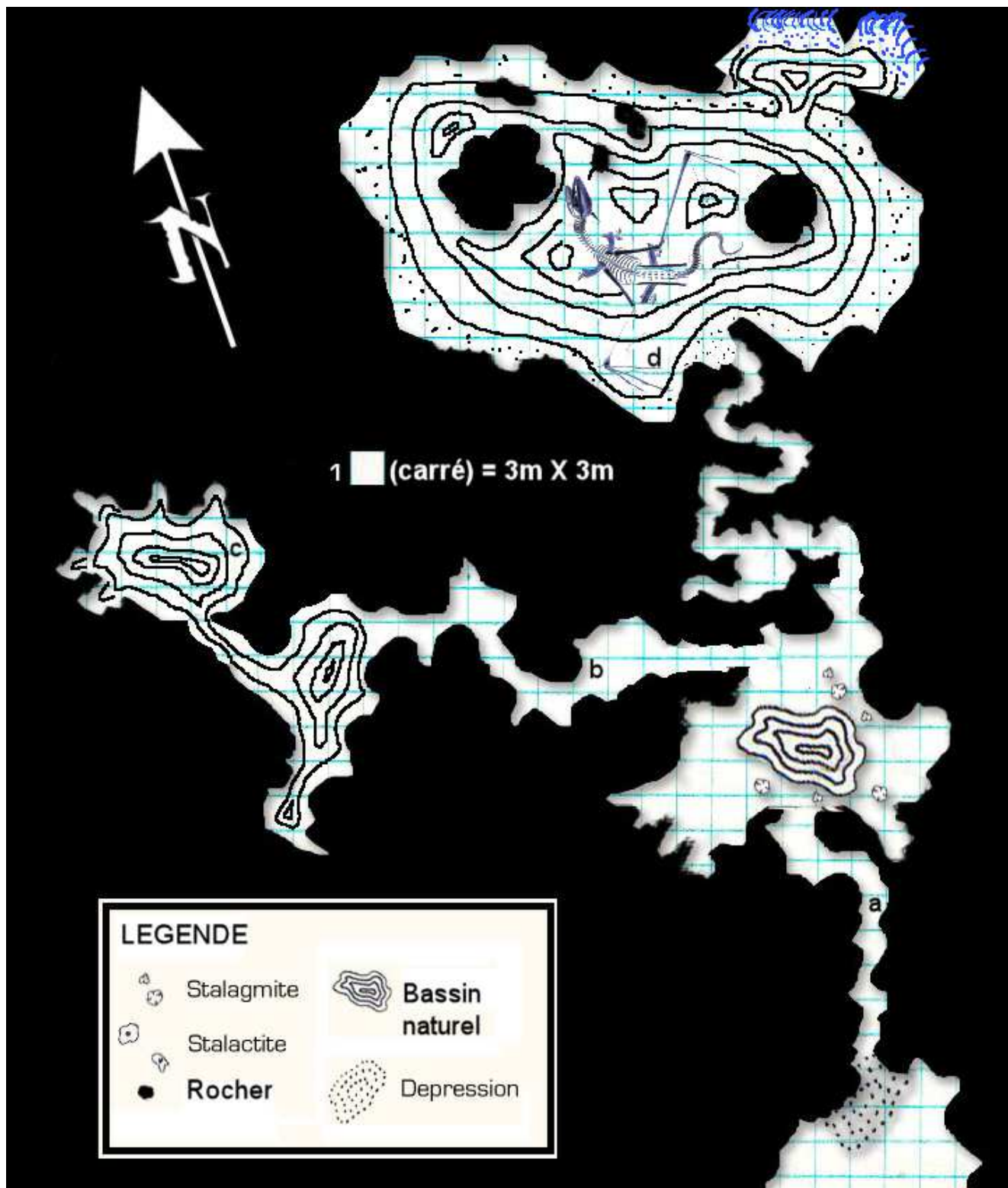
Plan des grottes :

(a) Les conduits de la grotte : c'est un boyau de 2 mètres de haut parcouru par une petite rigole d'eau qui est putride à souhait, des particules noires flottant dedans.

Bientôt, les PJs déboucheront sur une véritable merveille qui s'offre à leurs yeux, le boyau les mène directement dans une grotte aux parois recouvertes de cristaux blancs et de draperies cristallines au centre de laquelle un bassin reçoit les eaux merveilleusement pures de plusieurs ruisseaux qui débouchent dans la même pièce et par des conduits différents situés à divers niveaux des parois de la grotte (plafond, haut et bas des murs, etc.).

Il existe deux conduits principaux, l'un est manifestement celui d'où provient la peste (c) et l'autre tout aussi important, laisse entendre un chant mélodieux très doux aux oreilles des PJs (b). Ces conduits sont très larges et laissent s'écouler l'eau dans des bassins naturels en forme d'écaillés de poisson. Malheureusement, le bassin principal est perverti par la peste. Se baigner dans ce

liquide est dangereux pour la santé, des démangeaisons importantes sont alors à déplorer (-4 à toutes les actions pendant une heure). Sinon tout est limpide de beauté.



(b) : Le conduit qu'empruntent les PJs est de plus en plus enchanteur, une luminosité inexplicable qui va crescendo baigne les lieux d'une lueur féerique et la douce voix d'Ondine se fait entendre de plus en plus nettement. Finalement, les PJs arriveront sur une corniche qui donne directement sur un bassin d'eau pure aux lueurs nacrées. La pièce est au $\frac{3}{4}$ remplie d'eau et son volume est monumental. Comme dans la grotte où se trouve le bassin pervertis (c), des dizaines de petites sources tombent à la renverse dans la pièce et de nombreuses cavités sous-marines donnent dans d'autres conduits mystérieux et aquatiques. Sous l'eau, au fond de la cavité un véritable parterre de

perles extraordinaires tant elles sont belles et de bonne taille, semble n'attendre que les PJs les plus hardis, mais il faut plonger jusqu'à 10 mètres sous l'eau ! Tandis que les PJs contemplent la scène, une magnifique sirène nommée *Ondine* s'approche vivement, très intéressée par ces visiteurs impromptus.

Son « antre » **(d)** est une grotte emplie de coquilles St-jacques géantes bourrées à craquer de perles et de bijoux au plafond de cette pièce (toujours) aquatique, des trous ronds de lumière sont en fait des puits qui mènent dans divers pays du monde entiers. De temps en temps et brusquement, des seaux plongent dans les eaux pour remonter aussi vite. Cette pièce est magique, c'est aussi une possibilité de retour pour les PJs. MAIS *Ondine* est taquine ! Voir description et psychologie (p.8).

(c) : la grotte dans laquelle débouchent les PJs est à la hauteur de la peste qui dégoutte dans les eaux plus bas, elle est énorme est une odeur de décomposition prononcée prend les PJs à la gorge. Le bruit tonitruant d'une cascade tombant directement du plafond de la cavité à 15 mètres de hauteur fait un vacarme hallucinant, les PJs auront du mal à s'entendre. La grotte est noircie sur toute sa surface les eaux du lac central sont noires au possible.

Sur la plage qui fait le tour du lac, une plage de sable noir recouverte de débris qui évoque sans faillir à une bataille rangée, des os brisés ça et là ainsi que des morceaux de d'armure jonchent le sol, les parois de la grotte sont lisses, rien à voir avec le reste des conduits. L'énorme carcasse de *Malpeste* le dragon noir baigne sur la moitié de sa hauteur dans l'eau désormais putride qui l'entoure. Il est possible de grimper dessus le long de sa colonne vertébrale en grimant sur sa queue qui touche à peine le bord de la plage. Des pans entiers de son corps gardent encore de la chair tandis que des petites trouées laissent apparaître des viscères agglutinées et des os plus ou moins blanchis à certains endroits et toujours au dessus de la surface des eaux obscures.

Le dragon noir est bien mort. Si les PJs prennent leur courage à deux mains, en descendant dans le tas de viscères, ils pourront voir que l'estomac du monstre bouge de temps à autre, ils y trouveront le corps de Konrad en très mauvais état mais encore conservé au milieu des acides gastriques et ceci, grâce à son anneau de régénération, un gourdin dans les bras. Le pire étant que Konrad vit encore ! S'ils tirent sur le gourdin, une main et son bras resteront accrochés au gourdin dans un horrible bruit de suction. Au milieu du bruit et de la noirceur pestilentielle, les PJ auront été très vite remarqués par des petits dragon noirs (cf. p.7) qui se cacheront dans un premier temps. (Un dans les viscères de la « maman », les autres dans les eaux noires). Les PJs se feront attaquer par surprise.

L'ISSUE DE L'AVENTURE :

1. Les PJs achèvent Konrad (cf. p.8) : le gourdin suffira à redonner vie à Arizophane. Mais le sortilège continuera à fonctionner sur les centaures possédés.
2. Les PJs sortent Konrad de là et le soignent : il bredouillera des remerciements aux PJs et remettra tout en ordre.*
3. Konrad est sauvé, mais maltraité (soit dépossédé de son matériel, ligoté) : il affichera des dehors de gentillesse mais ira réanimer le squelette de « Malpeste » et l'enverra dévaster le village centaure (prendre les caractéristiques d'un dracoliche).

***Note au MJ :** Si les PJs « s'embêtent » avec Konrad, ce dernier sera délicat avec tout le monde, mais qu'une seule créature manque de respect à son égard, et sa vengeance sera horrible et l'aventure risque de se terminer dans un cauchemar que je vous laisse le soin de définir (le pire). Très vite, il pensera à son bâton qu'il était venu chercher, il demandera certainement aux PJs d'aller le chercher. (Il se trouve au fond du lac noir, là où gît le trésor de Malpeste)

Pour remercier les aventuriers, les centaures offriront une flèche d'argent à chacun. Pour celui qui aura libéré Arizophane, une flèche d'or sera offerte.

Et pour tous, une fête sera organisée avec des faunes et autres korrigans, lutins ou fées qui égaieront les festivités ; des fruits merveilleux leur seront offerts (et un service d'ordre pour empêcher les kenders d'entrer dans la fête sera organisé). Et pour les nains, des sangliers seront rôtis...

FIN

LES PNJs :

Le troll massif : il mesure 5 mètres et est perpétuellement en chasse. Sa rage est permanente, car il fut jadis la proie d'un chasseur de troll légendaire qui lui planta un pieu de baliste en plein milieu du front. Il doit sa vie au fait qu'il tomba de 200 mètres dans les chutes d'eau de la passe des trolls. Il n'a pas réussi à se le retirer complètement et cela lui cause des migraines incessantes. Très souvent, il a le réflexe de toucher le morceau qui dépasse. (Notez que les PJs observateurs pourront remarquer que le trait de baliste est renforcé de métal et qu'un sort du style « métal en feu » risque d'être bien utile pour le rendre incapable de quoi que se soit). Sa force est extraordinaire : 24. Pv 150. CA 2. ThAC0 5. DV 15. Chaque coup qu'il portera fera valdinguer la cible d'autant de mètres que de dommages/4. Il régénère ses Pv à la vitesse de 6 points/round.

Critias : comme tous les centaures, il est pacifique. Il demandera de l'aide aux PJs en imposant que ses frères les centaures ne soient pas tués. Les centaures ne se reproduisent pas beaucoup et qui plus est, ils sont sous le joug d'un sortilège puissant. Pv 50. Ca 5. DV 10.

Nom d'une pipe : vieux kender à qui il est difficile d'apprendre quelque chose en matière de farce et de pickpocket, il est affublé de gri-gri. Et tend souvent un bâton en forme de fourche et au bout duquel pend un sac rempli de poudre urticante avec lequel il menace les jeunes kender trop embêtants (c'est-à-dire tout le temps). Il se fait surnommer le kender aux poudres. Car c'est un expert en poudre en tout genre (Poudre d'escampette, de perlimpinpin, des cœurs brisés, poudre des rêves, poudre bleue ou verte, etc. – inventés des poudres qu'il pourrait très bien offrir aux PJs) Sa maison est la seule où les kender ne sont pas autorisés à entrer (pour des raisons de sécurité évidente).

Ondine – la petite sirène d'eau douce : c'est une sirène d'eau douce adorable tout plein mais qui est une éternelle adolescente en manque d'amour. C'est une adorable petite cocotte qui est « tout à fait en dehors du coup », ne comprenant rien aux enjeux dont lui parleront les PJs. Elle n'attend qu'une chose, son prince charmant dit-elle en papillonnant des cils. Elle a le pouvoir de transformer une personne en sirène (mâle de préférence) dès qu'elle l'embrasse sur les lèvres. Pour s'aider dans cette tâche qui n'est pas facile, même si elle est magnifique, son chant enchante tout homme qui l'entend (JP contre les charmes à -4). Dès que quelque chose lui plaît, elle plonge et fait le tour deux ou trois fois du bassin à toute l'allure. Elle ne sera d'accord pour aider les PJs que si quelqu'un (le PJs ayant le plus de charisme) veut l'embrasser. Si on la mets en colère, (chose qui doit être tout de même difficile, car c'est une éternelle joyeuse), elle tente de charmer tout le monde et demandera à ceux qui seront charmés de plonger dans l'eau avec elle. Ceux qu'elle aime, elle les embrassera, ceux qu'elle déteste, se transformeront en perle et iront rejoindre le parterre nacré plus bas.

Petits dragons noirs : rejetons de Malpeste, c'est à vous d'en mettre autant que vous voulez, ils se nourrissent des restes de leur parent. Et feront tout pour surprendre les PJs et en manger un ou deux voire tous si possible. Ils sont très jeunes 15 ans tout au plus. Choisissez vous-même leur

« catégorie ». Mais n'oubliez jamais, que même très jeune, un dragon a un souffle et que celui des dragons noirs, l'acide, ne se guérit que magiquement.

Expédition Hobgobelinoïde : les hobgobelins sont une petite expédition envoyée dans la forêt de pierre pour en ramener une créature sylvestre à sacrifier. Ils sont passés par chance et avec succès sans se faire remarquer des kenders, tout simplement parce que ces derniers étaient en train de s'empiffrer de gâteau géant. Et surtout parce que le chaman qui les accompagne possède une créature diaphane nommée « draky » qui est un *Lindwöl* noir (Cf. p. **Erreur ! Signet non défini.**) qui peut les rendre translucides à souhait deux fois par jour. .Ca 0. Pv 40. TACO 14. DV 6.

Centaure « classique » des forêts de pierre : ceux de la forêt de pierre sont les plus majestueux de leur race. Ils mesurent 2,5 à 3 mètres de haut et possèdent une musculature impressionnante qui ne se départie pas d'une certaine noblesse dans les traits humains qui sont ceux d'un corps athlétique. La partie chevaline est celle de destriers au corps puissant et au poil soyeux et à la robe unie. Pour tout vêtement ils exhibent un torque d'or au bras dominant (avec lequel ils tirent) et transportent toujours avec eux leurs arcs enchantés et leur carquois de flèches. Ils sont capables de courir pendant des heures et à une vitesse impressionnante. For18, Dex17, Int10.

Konrad : archimage du 18^{ème} niveau. Dès qu'il sera libéré de la gangue de chair du dragon, il saura articuler quelques paroles mais sera incapable de lancer des sorts. Mage généraliste, il connaît cependant de nombreux sorts de nécromancie. Très intelligent, s'il est libéré de l'estomac de Malpeste, il commencera à lancer des charmes personnes sur les PJs les plus influents comme garantie de sa survie. C'est un personnage cruel qui n'hésitera pas à éliminer qui que se soit dès le moment où il devient évident qu'il risque sa peau. SA cruauté deviendra évidente dès l'instant où il défendra sa peau.

EXEMPLES DE SORTS EXEPTIONNELS :

Niveau 2 :

Douleur / Plaisir de la Chair

Portée : toucher Eléments : V, S, M Durée : Spécial Temps d'incantation : un rituel lors d'une nouvelle lune Zone d'effet : Une créature pour 3 Ndm. Jet de sauvegarde : -

Une fois lancé, ce sort projette des éclairs noirs de jais ou blancs d'albâtre (selon la version du sortilège) sur tout le corps de la victime dont les yeux de révulsent. Ce sort peut soit infliger les pires douleurs soit l'orgasme le plus intense qui soit possible d'avoir. Dans le premier cas, la douleur fait perdre tous les moyens à la victime qui laisse tout choir à terre et qui choit à terre sans défense aucune pour un seul round. Elle restera ensuite groggy pendant 1d4+1 rounds, mais elle pourra se mouvoir bien qu'avec peine. Elle aura 50 % de malus à toutes ses actions. L'autre version tout aussi perverse et de prodiguée un plaisir si intense que vu de l'extérieur, la victime semble souffrir atrocement, bien que ce ne soit pas le cas. Les conséquences sont les mêmes que pour la douleur les rounds suivants. Mais à ceci prêt que la victime peut devenir accroc à cette injection magique de plaisir. Certains sorciers paient leurs sbires de cette manière.

Mains squelettiques

Portée : 3m + 1 m / Ndm Eléments : V, S, M Durée : 4 rounds / Ndm Temps d'incantation : 1 round Zone d'effet : Aucun Jet de sauvegarde : -

En invoquant ce sort, le nécromant fait apparaître deux mains squelettiques flottant dans les airs et qu'il dirige à sa convenance, par gestes ou par ordre verbaux. Ces mains peuvent faire des gestes simples comme prendre un objet ou tourner une poignée de porte, mais elles ne peuvent ni participer à l'élaboration d'un sort, ni faire des actions demandant une grande dextérité comme crocheter une serrure. Les mains squelettiques peuvent chacune attaquer une fois par round,

chaque main pouvant être dirigée sur un adversaire différent. Les mains possèdent le même TACO que le mage et causent 1d3 points de dégâts, Elles peuvent chacune porter 3kg et toutes deux réunies, elles lèveront 10kg. Dans ces limites, il est possible de leur faire manier une arme, avec les pénalités de non compétence applicables au mage. De plus, à l'exception des arbalètes chargées, les dégâts causés ainsi devront être divisés par deux, du fait que les mains ne possèdent que peu de force propre. Les mains peuvent être physiquement attaquées et détruites (elles ont une CA de 5, 4 points de vie et un déplacement de 6, limité à la portée du sort). Les éléments matériels de ce Sort sont quatre os de doigts humains, deux de la main droite et deux de la gauche. Comme pour « mains spectrales », elles permettent de délivrer des attaques de sorts de toucher. De plus, elles peuvent infliger des dommages que seuls les Heucueva peuvent délivrer (-1 en Force et Dextérité - c'est une maladie magique).

Niveau 3

Avides mains de l'horreur

Portée: 10 m / niveau Composantes: V, S Durée: 1 round Temps d'incantation: 3 Zone d'effet: 1 cible
Jet de sauvegarde: Annule

Ce sort crée un bras par tranche de deux niveaux du jeteur qui sortent du sol et qui tentent d'attraper la cible. Chaque main griffue inflige automatiquement 1d4 points de dégâts (sans jet de sauvegarde). Les mains tentent alors d'emporter la cible, qui a droit à un jet de sauvegarde contre la paralysie avec un malus de -1 par main en tenant compte des ajustements de Dextérité.

Un échec signifie que la victime est emportée sous le sol et commence à suffoquer (elle mourra ainsi au bout de 1d3 heures). Les autres personnages peuvent creuser pour la dégager. Elle sera trouvée à environ 50 cm sous terre, sauve.

Digestion des pestilences

Portée : 20 mètres Éléments : V Durée : un souffle Temps d'incantation : 5 Zone d'effet : Un Mort
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce souffle confère au nécromant deux choses. Il peut aspirer ou expirer une pestilence. S'il aspire, le nécromant est capable d'absorber une pestilence dont souffre une personne quelconque et de la garder en soit (soif, faim, maladie, malédiction quelconque sauf divine). Pendant que le mage inspire par la bouche, la pestilence prend une forme brumeuse, sombre et granuleuse qui passe dans la bouche du nécromant. Soit il s'en débarrasse définitivement en soufflant vers le ciel (donc cela ne fonction pas en intérieur), soit il souffle vers une personne ou créature qu'il vise expressément. Dans ce dernier cas, si la victime rate son Jdp contre le mort magique, elle est atteinte de la pestilence. Le nécromant peut garder autant que faire ce peut la pestilence. Mais il a un risque de 1% cumulatif / jour d'attraper la pestilence.

Lieur d'os

Portée : Toucher Durée : Permanente Zone d'effet: Un squelette Éléments : V, S, M Temps d'incantation : 3 Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort permet de rassembler entre eux les os d'un squelette. Toutes les pièces du squelette doivent être présentes pour que le sort fonctionne. Le mage pose alors ses mains sur les os et ceux-ci se rassemblent pour former un squelette en bonne et due forme. Si ce squelette est ensuite enchanté à l'aide d'une *animation des morts*, il possédera le maximum de points de vie. Ce sort peut être jeté sur des squelettes animés afin de les « soigner » de tous les dégâts qu'ils ont subis auparavant. Utilisé en conjonction avec un sort de *permanence*, ce sort donnera à un squelette le pouvoir de régénérer 1d4 points de vie un round sur deux (les dégâts du feu, de l'acide ou magiques ne pouvant être régénérés). L'élément matériel de ce sort est un mélange d'une pinte de sang du jeteur de sort et d'une pinte de sang de trou.

Mignon Ecarlate diabolique

Portée : Toucher Eléments : V, S, M Durée : 1 tour / Ndm Temps d'incantation : 5 Zone d'effet : Un Mort Jet de sauvegarde : Aucun

Enseigné par les démons qui pullulent au Rumdum, ce sort est lancé sur le corps d'un mort. Le sang de ce dernier s'écoule alors de lui même du corps et fini par former ce à quoi le nécromant veut qu'il ressemble. Le mignon est incapable de parler il ne se nourrira que de violence pendant toute la durée de sa vie. CA 9 Pv: comme ceux du corps. Att 1 Dom. 1D8+1. TACO 13. Les armes tranchantes ont leurs dommages divisés par trois du fait de sa composition aqueuse. Les armes contondantes divisées par deux. Les armes d'estoc ne font qu'un point de dégât par dé de dommage. Ce sort n'est présent dans le livre de chair que s'il est fait avec le corps d'un démon.

Niveau 4

Accroissement des os

Portée : Toucher Eléments : V, S, M Durée : spéciale Temps d'incantation : 1 round puis reste actif pendant Ndm rounds. Zone d'effet : une créature. Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort horrible est une malédiction. Il fait s'accroître lentement mais sûrement les os du squelette d'une victime. Le problème, c'est que les chairs ne suivent pas le rythme de croissance des os. La mort survient au bout de n jours (n = score de constitution de la victime) dans les douleurs articulaires terribles.

Dépeceur

Portée: 5 m Composantes: V, S, M Durée: Permanente Temps d'incantation: 4 Zone d'effet: 1 créature Jet de sauvegarde: Annule

Ce sort cruel enlève toute la peau du corps de la cible (à condition qu'elle en ait, bien sûr) si celle-ci échoue à un jet de sauvegarde contre la mort magique. La victime perd alors 20 % de ses points de vie (et parallèlement de son poids), 2 points de Constitution et reçoit un malus de -2 à tous ses jets. Si ce sort réduit une caractéristique à 0, alors la cible est réduite à un état squelettique et meure dans d'atroces souffrances. La peau sera régénérée au bout de 3d6 jours, ou à l'aide de sorts de Soins des blessures graves au minimum. Un sort de Guérison ou de Restauration mettront un terme à ce sort. La composante matérielle de ce sort est une fine dague en argent ayant déjà été utilisée pour tuer.

Mignons de sang

Portée : Toucher Eléments : V, S, M Durée : spéciale Temps d'incantation : 4 Zone d'effet : le nécromant puis une ou des créatures Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort utilise le sang du mage pour créer de petites créatures volantes et translucides aussi nombreuses que le mage dépensera de Pv (x2). Ces créatures iront sur la victime choisie et en pomperont le sang sans aucune douleur. C'est une opération qu'il est préférable de faire la nuit, car les mignons sont alors totalement invisibles à l'œil nu. Cependant, les créatures ayant l'infravision verront les mignons briller telles des lucioles à mesure qu'ils se rempliront de sang, grosses comme un petit raisin. Dès que ces créatures sont gorgées de sang, elles retournent vers le nécromant et entrent en lui par la bouche. Le mage récupère le double des Pv qu'il a dépensé pour se revigorer. Le nécromant peut choisir de « vampiriser » autant de créatures différentes qu'il crée de mignons. La ou les victimes perdent 2 Pv par mignon qui les ont vampirisés. Une fois détecté, les mignons peuvent alors être chassés tels des moustiques, mais ils reviendront à la charge. Ils ont 1 Pv et une Ca de 3. Dès qu'il les lâche, le nécromancien n'a aucun contrôle sur eux. S'il perd un mignon, le nécromant ne peut pas récupérer le point qu'il a dépensé pour sa création.

Niveau 5

Écorcheur pourpre

Portée : Toucher Durée : Spécial Zone d'effet Spécial Éléments : V, S, M Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde Annule

Ce terrifiant sortilège ne peut affecter que les humains (les nains, elfes, demi-humains et autres humanoïdes étant immunisés à cette magie) dont le niveau n'excède pas celui du jeteur du sort. En prononçant ce sort, le magicien doit toucher sa victime, qui doit faire un jet de sauvegarde contre les sorts à -2. En cas d'échec, la victime commence immédiatement à saigner par les pores de sa peau, perdant 1d2 points de vie par round jusqu'à la mort. Les bandages et les premiers secours ne peuvent rien contre ce sort, pas plus que les sorts de soins de niveau 3 ou moins. Les sortilèges de délivrance de la malédiction, dissipation de la magie, soins des blessures graves et soins des blessures critiques stoppent l'hémorragie, mais les points de vie perdus ne peuvent être regagnés que par le repos et le temps. Le sort de guérison par contre fait disparaître entièrement les effets de cette magie maléfique. La plus horrible particularité de l'écorcheur pourpre est que ses effets sont contagieux. En effet, toute personne entrant physiquement en contact avec une victime de ce sort doit réussir un jet de sauvegarde à -2 pour éviter d'être affectée à son tour. Fort heureusement, les personnes de niveau supérieur à celui du jeteur du sort, ainsi que ce dernier, sont totalement protégées contre cette malédiction.

Certaines épidémies du passé peuvent être attribuées aux effets de ce sort qui est de ce fait parfois connu sous le nom de « Mort Rouge ». Pour invoquer cette malédiction, le mage doit porter une robe et un masque tous deux faits de soie rouge la plus fine possible, d'une valeur de 1.000 pièces d'or au moins chacun. Ces vêtements ne sont pas détruits par l'incantation et pourront resservir.

Ombre assassine

Portée : 10 m / Ndm Éléments : V, S Durée : Spéciale Temps d'incantation : 3 Zone d'effet : Une créature Jet de sauvegarde : Annule

L'ombre que projette une créature devient autonome grâce et qui possède toutes les caractéristiques d'une ombre sauf les Pv et les DV qui sont égaux à ceux de la victime. Ce sort ne s'arrête pas tant que l'un des deux est toujours vivant. Composant : une goutte du sang de la victime ou un cheveu.

Poupée de chair

Portée : Toucher Éléments : V, S, M Durée : jusqu'à dissipation Temps d'incantation : 5 Zone d'effet : Un Mort Jet de sauvegarde : Annule mais 1d4 de dommages tout de même.

Ce sort se livre sous la férule du mage qui en est le chef d'orchestre à une sculpture sur la victime désignée pendant une minute de tourments. La victime est incapable de bouger mais son corps est devenu malléable au point de pouvoir être façonné selon le bon vouloir du nécromancien. Elle peut diminuer en taille (ne jamais augmenter). Certains mages utilisent ce sort pour fabriquer des ouvrages de magies vivants, aux yeux exorbités ou des outils, meubles pour la vie de tous les jours. Bien souvent ce sort sert à assouvir une vengeance personnelle. C'est une façon monstrueuse de donner l'immortalité à une personne que l'on veut tromper tout en respectant un pacte. La victime ainsi transformée en chaise est incapable de communiquer si le nécromancien lui retire sa bouche, ses yeux voire même toute autre partie articulée du corps. La victime souffre d'être désarticulée et reste toujours consciente, sans plus aucun repos d'aucune sorte tant que durera son calvaire.

Pacte de sang

Portée : toucher Éléments : V, S, M Durée : spéciale Temps d'incantation : 1 heure.

Zone d'effet : Plusieurs créatures signataires. Jet de sauvegarde : Annule

Ce sort contraint les différents signataires d'un pacte signé avec leur sang à respecter leurs engagements. Si l'un ou plusieurs des signataires n'agit pas (à la lettre) dans le sens littéral recommandé sur le parchemin, le contrevenant fait l'objet d'une perte régulière mais drastique

d'un point de vie par jour. Ce point de vie n'est pas récupérable. Le pacte ne peut être brisé par aucune magie. Brûler le parchemin est la seule façon de se libérer d'un pacte de sang.

Niveau 6

Enchevêtrement des corps

Portée : 15 m Éléments : Spécial Durée : permanente Temps d'incantation : 1 round Zone d'effet : 2 créatures de « taille raisonnable » jusque G Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort ignoble à fait se confondre dans les craquements d'os deux corps en un ou s'échanger les morceaux de corps d'un corps à l'autre de deux victimes (toutes deux doivent avoir raté leur Jdp contre le « vie » magique). Le résultat est totalement aléatoire et viable. La transformation est horrible à voir, puisque les corps se déchirent et s'entremêlent l'un dans l'autre et que tous les organes sont visibles pendant le processus. Si durant le processus de transformation tout est arrêté par une « dissipation de la magie réussie », les victimes sont perdues et meurent très vite, à tout jamais intriquées l'une dans l'autre. Dès que le processus est terminé, une dissipation de la magie n'aura plus d'effet, seul un souhait pourra faire quelque chose. Une souhait mineur rendra leur corps aux victimes, mais ce, jusqu'au prochain lever de lune tandis que le souhait majeur libérera les victimes l'une de l'autre. Lancé sur une seule personne, ce sort abject permet également de mélanger une créature en elle-même. Le sortilège place alors les différentes parties du corps de manière aléatoire et viable (Beurk).

Fièvre de sang

Portée : Toucher Éléments : V, S, M Durée : spéciale Temps d'incantation : 6 Zone d'effet : une créature humanoïde Jet de sauvegarde : Annule

Comment peut-on imaginer une mort plus atroce que celle que fait subir ce sort. La victime, si elle ne résiste pas au sortilège, se vide lentement mais sûrement de son sang qui suinte et s'échappe de tous ses pores. Dès qu'elle voudra parler, elle vomira du sang (gargouillements) et par épisodes, perdra des plaques entières par les orifices naturels de son corps (nez, yeux et bouche pour les parties supérieures) et ce, jusqu'à la mort. Le supplice, est tout aussi d'ordre psychologique que physique. La victime agonisera pendant un temps qui dépendra de la cruauté du mage et des Pv de la victime ; le nécromant choisi l'unité de temps (6 secondes, 1 minute, 10 minutes, 1 heure, 1 jour). Pour chaque tranche de 10 Pv, la victime mettra autant d'unité de temps à souffrir. Exemple : Pan-Fistule-Le-noir décide de châtier durement un de ses disciples (à 22 Pv) pour un échec cuisant, il choisi alors une unité de temps d'une heure. Le disciple se lamentera pendant trois heures, pendant lesquelles, il vivra un cauchemar inimaginable. Le seul point positif à ce sort c'est que le nécromancien peut stopper dès qu'il le souhaite la malédiction. On raconte que ce sortilège a été octroyé par les puissances obscures lors d'un pacte.

Mignon Ecarlate démoniaque

Portée : Toucher Éléments : V, S, M Durée : 1 tour / Ndm Temps d'incantation : 5 Zone d'effet : Un Mort Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort est identique à Mignon écarlate diabolique du niveau trois. Néanmoins cette version plus puissante a été confectionné par un prince démon fort connu, le sort de niveau trois n'étant qu'une version faite pour récompenser ses sujets. Ce mignon est un tueur particulièrement dangereux. D'une rapidité hors norme, le nécromant perçoit tout ce que perçoit le mignon sauf la douleur. CA - 2 Pv: comme ceux du corps. Att 2 Dommages 2d8+2 TACO 7.

Niveau 7

Invulnérabilité mineure

Portée: Toucher Composantes: V, S Durée: 1 round / 3 niveaux Temps d'incantation: 1 round Zone d'effet: 1 cible Jet de sauvegarde: Aucun

Ce sort génère un champ de force protecteur originaire du plan négatif pour protéger la cible (qui doit être consentante). Le portail vers le plan négatif est formé à partir de l'énergie vitale de la cible qui perd la moitié de ses points de vie totaux (ce qui peut la tuer). Ces points de dégâts sont irrémédiablement pris sur les points de vie réels de la cible (pas sur les points de vie temporaires générés par des sorts comme Aide) et ne peuvent être récupérés que naturellement.

Pendant la durée du sort, la cible ne peut plus être blessée ou affecté par un sort, quel qu'il soit : l'invulnérabilité est totale. Le seul moyen de contrer de ce sort est de lancer une Dissipation de la Magie (mais le lanceur doit être d'un niveau au moins égal à celui qui a lancé l'Invulnérabilité) ou un sort au moins aussi puissant que Souhait mineur. Notez que la durée de ce sort ne peut être modifiée, un sort de Permanence, par exemple, sera donc sans effets.

Niveau 8

Invulnérabilité

Portée: Toucher Composantes: V, S Durée: 1 round / 2 niveaux Temps d'incantation: 1 round Zone d'effet: 1 cible Jet de sauvegarde: Aucun

Ce sort génère un champ de force protecteur originaire du plan négatif pour protéger la cible (qui doit être consentante). Le portail vers le plan négatif est formé à partir de l'énergie vitale de la cible qui perd le tiers de ses points de vie totaux (ce qui peut la tuer). Ces points de dégâts sont irrémédiablement pris sur les points de vie réels de la cible (pas sur les points de vie temporaires générés par des sorts comme Aide) et ne peuvent être récupérés que naturellement.

Pendant la durée du sort, la cible ne peut plus être blessée ou affecté par un sort, quel qu'il soit : l'invulnérabilité est totale. Le seul moyen de contrer de ce sort est de lancer une Dissipation de la Magie (mais le lanceur doit être d'un niveau au moins égal à celui qui a lancé l'Invulnérabilité) ou un sort au moins aussi puissant que Souhait mineur. Notez que la durée de ce sort ne peut être modifiée, un sort de Permanence, par exemple, sera donc sans effets.

Niveau 9

Échange d'âmes

Portée: 10 m Composantes: V, S Durée: Permanente Temps d'incantation: 9 Zone d'effet: 1 créature Jet de sauvegarde: Annule

Quand ce puissant enchantement est lancé, le mage tente d'extirper l'âme de la créature visée de son corps afin d'échanger leur enveloppe corporelle respective. Si la cible du sort n'est pas consentante, elle a droit à un jet de sauvegarde contre la mort pour en éviter les effets. Si l'échange a lieu, le mage et la victime ont le corps de l'autre. Ils possèdent tous les attributs physiques de l'autre et gardent leurs attributs intellectuels et leurs connaissances (Intelligence, Sagesse, Classe, Niveau) ; ils perdent chacun 1 point en Constitution et leurs points de vie, bien qu'inchangés, doivent être calculés en fonction de leurs nouveaux scores de constitution.

Invulnérabilité majeure

Portée: Toucher Composantes: V, S Durée: 1 round / niveau Temps d'incantation: 1 round Zone d'effet: 1 cible Jet de sauvegarde: Aucun

Ce sort génère un champ de force protecteur originaire du plan négatif pour protéger la cible (qui doit être consentante). Le portail vers le plan négatif est formé à partir de l'énergie vitale de la cible qui perd le quart de ses points de vie totaux (ce qui peut la tuer). Ces points de dégâts sont irrémédiablement pris sur les points de vie réels de la cible (pas sur les points de vie temporaires générés par des sorts comme Aide) et ne peuvent être récupérés que naturellement.

Pendant la durée du sort, la cible ne peut plus être blessée ou affecté par un sort, quel qu'il soit : l'invulnérabilité est totale. Le seul moyen de contrer de ce sort est de lancer une Dissipation de la Magie (mais le lanceur doit être d'un niveau au moins égal à celui qui a lancé l'Invulnérabilité) ou un sort au moins aussi puissant que Souhait mineur. Notez que la durée de ce sort ne peut être modifiée, un sort de Permanence, par exemple, sera donc sans effets.

Zone Mortelle Démoniaque

Portée : Soi Eléments : V, S, M Durée : 1 Round / Ndm Temps d'incantation : 1 Mn Zone d'effet : 20 m de rayon Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort est la version ultime du sort Zone mortelle Majeure de niveau 7. Mais dans cette variante, le nécromant fait presque devenir tangible le plan négatif sur son plan. La zone tue instantanément toutes les créatures de moins de 5 Dv. Le bénéfice en force vitale est de 1 Pv pour 5 Pv absorbés. Qui plus est, si le nécromant le désire, cette zone peut servir de porte dimensionnelle dont il est le seul bénéficiaire possible plus une personne par Ndm.

CONTEXTE :

La tribu de Critias : les centaures du nord des forêts d'émeraude ont pour tâche de supprimer hardiment toute les intrusions bien souvent goblinoides provenant du grand Nord, région chaotique réputée pour être un réservoir inépuisable d'ennuis. Tâche dont ils s'acquittent avec brio. Ils y parviennent toujours mais avec des difficultés croissantes, car l'enchantement de Konrad pervertis de plus en plus les centaures sous son emprise. Ce sont tous des archers émérites. Et bénéficient d'un bonus de +7 au toucher (+4, qui est un bonus de race et de dextérité, +3 avec leurs arcs enchanté).

Le village centaure : se trouve dans une trouée de saules monumentaux. C'est une clairière de mousses fleurie où coulent entre de nombreuses pierres plates des petits torrents. Les abords sont chargés d'arbres fruitiers et de vignes vierges aux fruits lourds et succulents. Fruits de nature féérique offerts par le roi du shee (château de fée. Invisible pour le commun des mortels et dans lequel de nombreuses créatures féériques forment la cour du roi Flüc voisin). Le bon roi Flüc. Ici et là des petits centaures jouent à traumatiser des orques miniaturisés (toujours par Flüc).

Les flèches d'argent centaurines : flèches +2, elles réapparaissent propres dans le carquois du tireur après avoir été tirées.

Les flèches d'or centaurines : Uniques, ces flèches, les centaures n'en possèdent qu'une par individu et ne peuvent être lancée qu'une fois par jour. Elle génère un éclair rouge silencieux. Infligeant 4d6 points de dommages +2d6 si l'alignement de la cible est mauvais et ou chaotique. Elles reviennent également dans le carquois.

Torques centaures : tous les centaures se voient offrir à leur majorité un torque en or et enchanté qu'ils porteront toute leur vie. Symbole de leur appartenance au groupe, ce torque leur procure une protection magique contre toutes les armes à main (+5 à la Ca).

Culture petite gens : La culture petite gens est " légère " comme celle des enfants d'humains, ils ont de grands rêves qu'ils ne concrétisent jamais la plupart du temps encore que ... " L'emprunt " est chez eux chose courante, pour d'autres races cela est considéré comme du vol. Cependant, prêter ses jouets (armes, gourdes, bâtons, sac, bottes ...) reste un signe de savoir vivre patent ! Cette race ne connaît pas la méchanceté, il n'y eut qu'un seul cas de " méchanceté " petite gens recensé; d'ailleurs ils en sont très honteux et n'en parlent que du bout des lèvres : il exista il y a longtemps de cela un petite gens du nom de Pim Kouli qui refusait obstinément qu'on lui emprunte quoi que ce

fut. Un cas d'avarice rarissime chez cette race qui considère ce genre de défaut comme insupportable.

Les villages, architectures et dispositions défensives Les villages petites gens sont haut perchés sur les pitons rocheux, à l'abris des trolls. De nombreuses passerelles que l'on pourrait prendre d'un œil distrait pour des lianes relient les pitons entre eux. Ils disposent de nombreuses échelles de corde qu'ils laissent dérouler pour sortir ou monter très vite. Le bord supérieur du haut des pitons, sur deux mètres de hauteur, les parois des pitons sont hérissées de pointes acérées pour repousser toute tentative d'invasion troll.

Le village de Bourre la pipe :

Chef Nom d'une pipe, *Sous chef* : Lupin (le fumeur de pipe), *Sous sous chef* : Main vive, *Sous sous sous chef* : Lump.

Folklore Petite gens : Les légendes petites gens sont considérées par les autres races comme étant tout juste bonnes pour les enfants (qui par ailleurs en raffolent). La plupart des petites gens prennent très au sérieux leurs légendes et n'hésitent pas à réprimander tout ceux qui se moqueraient de leurs héros de Légende.

- *Pam Brique Ciel* est le petite gens légendaire qui réussit une belle nuit à décrocher la Lune pour sa fiancée. Il se l'a fit " emprunter " par de jeunes petites gens qui s'en servent de balle pour jouer. Lorsqu'il la leur repris, elle était toute cabossée ce qui explique pourquoi la Lune n'est pas tout a fait lisse car elle fut abîmée par ces jeunes lascars.

- *Lizum Portefeuille* quant à lui, fit vomir la Lune qu'un monstre gigantesque avait avalé en le chatouillant au niveau des aisselles.

- Au dessus des nuages existe un pays où il fait bon vivre, où personne n'est là pour te rouer de coups ou te faire quoi que se soit d'autre de mauvais. Libre comme l'air, dans ce pays tout est permis, les maisons y sont faites en pain d'épices sudérien et les rivières sont du lait, les blés des bâtons de zan... Ron zzzz à suivre ! "

- Si les étoiles prennent les nuages comme excuse de leur absence, c'est parce qu'elles craignent le grand DurMou. Ce dernier est un monstre au long cou caractéristique du folklore Petite Gens. Ce monstre serait capable d'attraper les étoiles. Alors pour éviter qu'elles se fassent manger au sortir du jour, le Grand Berger regarde si le RoDurMou (ainsi appelé par les enfants petites gens) est à l'affût. Lorsqu'il est sûr de son absence, il tape dans ses mains gigantesques et leur dit (parce qu'elles sont timides) : " - Allons mesdemoiselles, il faut sortir ! Allons, montraient nous votre beauté céleste ! ". Si elles n'apparaissent pas toutes en même temps, c'est qu'elles craignent toutes plus ou moins le RoDurMou et puis il faut dire qu'elles sont si timides. Il existerait une preuve de la véracité de la Légende. DurFeuille le doyen POSSÉDERAIT une de ces étoiles. Elle aurait pour nom Célestine.

Le coup de la citrouille magique : Talentueux dans l'art de la ventriloquie, les petites gens aiment faire des farces aux « grands idiots ». Le coup de la citrouille magique est un coup magistral que peu de petites gens ignorent. Ils découpent dans une citrouille un visage grotesque, mettent à l'intérieur une chandelle et font « parler » leur création et vendent cet enchantement contre de nombreuses pièces d'or. Cette citrouille aurait comme particularité de ne parler que lorsque des petites gens sont présents et de changer de voix souvent et même de se disputer toute seule !

Curiosités du pays :

- Il existe quelques mines de pierres parfumées non exploitées dans des endroits retirés de la région et dont seuls les centaures de la région connaissent les gisements. Ces pierres sont des larmes de résine que laissèrent d'anciens arbres aujourd'hui disparus. Pour parfumer l'atmosphère, il suffit de les chauffer dans un feu doux.

- Les trous d'eau : sont des puits naturels d'eau de source menant plus ou moins directement dans un labyrinthe aquatique se trouvant à fleur de surface. Ces galeries sont très compliquées et s'enchevêtrent inextricablement. C'est par là que les PJ's arrivent.

Lindwöl : Petite créature originaire de la forêt de pierre. Haute d'une quinzaine de centimètres, elles ont toutes une couleur qui leur est propre. Ces petites créatures ne mesurent pas plus de 15 cm de haut et sont dotées de deux paires d'ailes diaphanes. Leur corps est jaune, rouge ou bleu écarlate, cela dépend des individus, mais toujours de couleur unie. Ces créatures sont très recherchées par les mages désireux d'en faire leur familier. En effet, ces petites choses au caractère jovial et accueillant ignorent le mal et sont facilement assujetties à tous les charmes jetés sur eux (effets triplés) et deviennent invariablement les amis des mages qui les assujettissent. Dotés d'une intelligence et d'une curiosité extrême, ils aiment jouer de gentils tours aux voyageurs qui les croisent. Ils peuvent se rendre invisible à volonté et en se frottant les ailes, ils ont la capacité une fois par jour de faire tomber une poudre dite " d'escampette " qui rend invisible est inaudible la créature protégée. Ils vivent en colonies nichées sur les sommets des pitons rocheux de la région.

Les Lindwöls jaune peuvent créer des lumières magiques même dans les ténèbres les plus obscures, les rouges bouter le feu où ils désirent. Les bleus sont capables de faire voler leurs amis. Les verts peuvent faire rapetisser leurs amis ou ennemis à leur taille. Les blancs sont les plus vieux et aussi les chefs de communauté, ils possèdent tous les pouvoirs réunis de ses congénères. Quant aux noirs, ils sont plus portés sur les mauvaises blagues et le mal généralement. Ces derniers ont des yeux jaunes sans pupilles et vivent solitairement. "Les balourds" est l'expression communément usité pour désigner les humains, les nains et les autres. Noms affectionnés : Pipoune, Pipounette, Papounette, Lola, Lili, Babillette, Pounz, Hounz, ...



Scénario de : Gilles
Page de couverture et corrections : Syrinity

DnD 2013