

Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®

Unofficial game adventure

L'ÉPREUVE DE LOLTH



L'ÉPREUVE DE LOLTH

SCENARIO POUR 2 A 3 PERSONNAGES DE NIVEAU 8-10

VENERANT LA DEESSE ARAIGNEE LOLTH

INTRODUCTION:

Parvenu à un certain degré de puissance (entre le 8ème et 10ème niveau), les adorateurs de Lolth, promis à de hautes destinées, sont convoqués par leur déesse très loin, sous les profondeurs de la Terre. Ils accèdent ainsi à un portail qui mène au 66^{ème} niveau des Abysses. Le plus fort du groupe mais aussi le plus retors, a toutes les chances d'être honoré par elle. Malheur cependant, aux faibles de caractère, à ceux qui se bornent à suivre sans prendre d'initiative. Lolth se fera un plaisir de s'en faire de nouveaux driders.

Le scénario est conçu pour le passage de l'épreuve d'un magicien et d'un assassin, il faudra donc penser à adapter les futures épreuves aux autres classes de personnages. Lolth concocte un test quelque peu personnalisé pour chacun de ses adeptes, elle peut se servir de leurs souvenirs d'aventure. Libre au MJ de lancer des messages télépathiques de la Déesse Démone à ses PJs, pour rendre le test plus oppressant.

Peu avant l'épreuve, les personnages entendent dans leur esprit une voix de femme, mielleuse et cruelle: « Viens à moi, l'heure est venue pour toi de passer l'Epreuve. » Au même instant, ils s'aperçoivent avec horreur qu'une minuscule araignée noire et rouge s'est glissée le long de leur cou et leur inflige une piqûre profonde et venimeuse. Dans une douleur très vive, les personnages sentent leur environnement concret se dissoudre autour d'eux, une grande impression de vide les envahit (pas de JP).

Point 0 : les personnages se réveillent dans un pentacle tracé sur le sol avec du sang séché, ils ont été invoqués dans un donjon spécialement prévu pour l'Epreuve. Le sol, les murs et les plafonds émanent une aura de noirceur avec le sort « Détection de la Magie ». Les couloirs de 10 m de large et de 20 m de haut sont faits d'une matière proche de l'obsidienne, le sol est en marbre noir. Les portes sont en acier noir gravé à l'acide de runes incompréhensibles évoquant des arabesques arachnéennes. Devant le Pentacle, un grand sablier est posé sur le sol, de minuscules araignées remplacent les grains de sable. Leur masse grouillante semble définir le temps qu'il reste aux personnages pour accomplir l'épreuve...

La durée de l'épreuve ne doit pas dépasser 12 heures. Passé ce délai, la déesse araignée les transformera, quoi qu'il advienne, en monstrueux Driders.

Salle 1: La porte n'est pas fermée à clef, un poison pratiquement invisible recouvre la poignée (type C amélioré 0 ou 35 pts dégâts en 1 segment). Les personnages découvrent un immense couloir tapissé de toiles d'araignées, tissées en tubes concentriques, ils semblent aborder l'entrée d'un immense cocon. 3 ARAIGNEES GEANTES sont tapies au plafond et attendent un repas qui se rapproche. L'une d'elle, si l'une des personnes le remarque, porte une chaînette d'or autour de l'abdomen à laquelle est accrochée une petite clef.

ARAIGNEES GEANTES: CA:4 ; DV:4+4 (36 pv) ; 1 Attaque: 2D4 ; THACO:15 ; Attaque spéciale: Poison(JP 0 ou Mort)

Au fond du couloir se trouve un passage secret difficile à détecter car il faut écarter la toile, une toute petite porte dans la pierre s'ouvre, lorsque l'on y introduit la clef trouvée sur une des araignées.



Dés l'ouverture de la cache, au fond, se mettent à briller des lettres d'émeraude :

L'EPREUVE SE DRESSE DEVANT TOI
TU NE PEUX LA REFUSER
APPORTE MOI LES LOUANGES
CACHEES DERRIERE LES PLUS DELICIEUSES
SOUFFRANCES

Salle 2: Porte fermée à clef et piégée : 2 lames effilées jaillissent du plafond sur celui qui tente d'ouvrir la porte : 2 D20 pts dégâts.

Tout au fond du couloir attend un golem de fer, les poings serrés. L'acier dans lequel il est conçu, est d'une couleur sombre, aucune charnière n'est visible, ce golem fut certainement fabriqué par un maître en la matière ! Une large ceinture d'or d'une valeur de 5000 PO lui ceint la taille, La boucle de sa ceinture est constituée par un petit coffret en or. La ceinture est vissée dans le dos du golem (-10 % en crochetage pour la dévisser et -20 % en pickpocket pour la subtiliser au golem.)

GOLEM DE FER: CA:3 DV: 18 (80 pv) 1 Attaque: 4 D10 THAC0:7
Attaque spéciale: Souffle nuage de gaz 3m³ tous les 7 rounds (JP 0 ou Mort) ;
Défenses spéciales: Touché par Armes +3, Le feu magique le régénère, Immunisé à la magie: Electricité: Ralenti de 50%, 3 rounds ;

Le golem dès que la porte s'ouvre s'apprête à souffler un gaz empoisonné et attaque quiconque s'approche de lui.

Le coffret est piégé par deux dards empoisonnés (type C amélioré 0 ou 35 pts dégâts en 1 segment). A l'intérieur du petit coffret d'or se trouve un parchemin tissé de peau humaine (non magique):

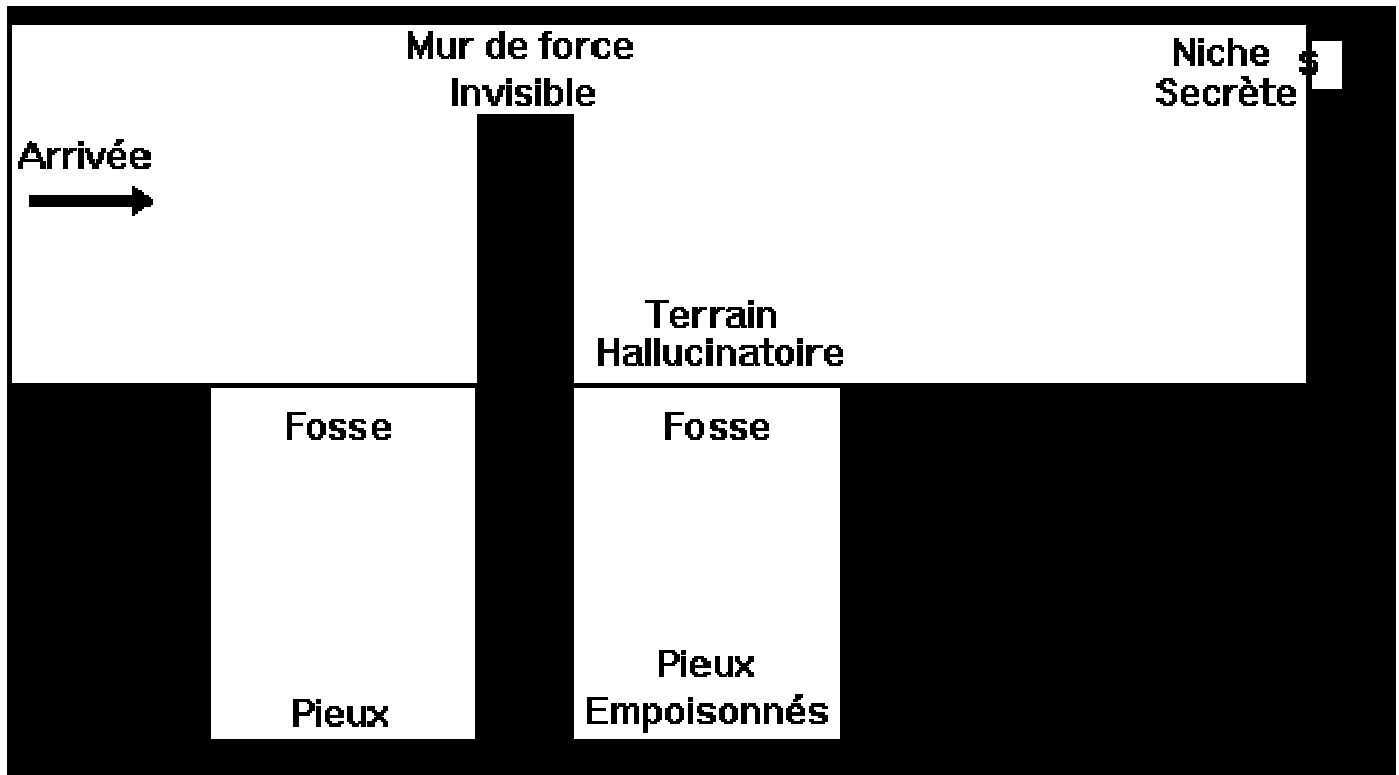


I
*Viens-tu du ciel profond ou sors-tu de l'abîme,
O Beauté ? Ton regard infernal et divin,
Verse confusément le bienfait et le crime,
Et l'on peut pour cela te comparer au vin.*

Salle 3: La porte est munie d'un "Glyphe de Garde" (2D8 + 1). Un épais nuage noir se dissipe lorsque les personnages ouvrent la porte fermée à clef. Un long couloir vide s'étire devant eux. Un voleur, sans aucune difficulté détectera un piège, une dalle de 2 m. de long doit se dérober sous la moindre pression. Il suffit donc de sauter adroitement par dessus cet obstacle.

Mais ce n'est pas si simple, le voleur bondit pour éviter la trappe, mais se heurte à un "Mur de Force" permanent, qui se tient de l'autre côté, et chute dans une fosse de 10 m. de profondeur agrémentée de pieux acérés (2 D10 pts de dégâts des pieux + 3 D6 de la chute). Le mur de force n'obstrue pas complètement le couloir, son sommet est situé à 1,50 m. du plafond, on peut l'escalader (malus de 20 %) pour ensuite sauter de l'autre côté.

Mais ce n'est encore pas si simple, le couloir qui semble continuer n'est en fait qu'un "Terrain Hallucinatoire" masquant une fosse de 10 m. de profondeur et agrémentée de pieux empoisonnés, (2 D10 pts de dégâts des pieux + 3 D6 de la chute + JP poison 0 ou mort).



Au fond du couloir, à 5m du sol, une petite niche secrète renferme un second parchemin :

II

*Tu contiens dans ton oeil le couchant et l'aurore,
 Tu répands des parfums comme un soir orageux,
 Tes baisers sont un philtre et ta bouche une amphore
 Qui font le héros lâche et l'enfant courageux.
 Toi, ô magnifique Lolth.*

Salle 4:

La porte est fermée à clef et piégée, deux pointes en acier jaillissent de la porte dès qu'on tente de l'ouvrir (40 Pts de dégâts si JP sous Pétrification réussi: ½ dégâts).

le couloir est plongé dans "Ténèbres Eternelles", pour des elfes noirs, cette noirceur semble plutôt réconfortante. Les murs sont hérissés de pointes de fer sur toutes leur longueur. Et les personnages entendrons un bruit de claquements sinistres qui résonne au fond du couloir. Dès que les aventuriers ouvrent la porte, 5 SCORPIONS GEANTS se ruent au contact pour les déchiqeter.

SCORPION GEANT: CA:3 DV:18 (80 pv) 1 Attaque: 4 D10 THACO:7

Attaque spéciale: Souffle nuage de gaz 3m³ tous les 7 rounds (JP 0 ou Mort)

Défenses spéciales: Touché par Armes +3, Le feu magique le régénère Immunisé à la magie: Electricité: Ralenti de 50%, 3 rounds



Giant Scorpion Attack © Copyright 2021 William McAusland / www.mutantepooh.com

Le mur du fond du couloir cache un passage (10 % de malus pour le détecter en raison des pointes qui hérissent le mur, placées en quinconce, espacées de 10 cm). Dans une cache flotte un parchemin semblable aux autres :

III
*Sors-tu du gouffre noir ou descends-tu des astres ?
Le destin charmé suit tes jupons comme un chien,
Tu sèmes au hasard la peur et les désastres,
Et tu gouvernes tout et ne réponds de rien.
Toi, ô magnifique Lolth*

Salle 5: La porte n'est pas fermée à clef mais sa poignée est enduite d'un poison presque invisible (type C amélioré 0 ou 35 pts dégâts en 1 segment). Le couloir est éclairé magiquement et recouvert d'une multitude de miroirs sur les murs; le plafond et le sol. De toutes formes, de toutes tailles, certains sont encadrés richement de matières précieuses.

Ces glaces sont en fait toutes magiques, ce sont des miroirs piègeurs de vie et des miroirs d'opposition (1 sur 2). La seule possibilité d'avancer sans encombre à travers le palais des glaces est de ne jamais fixer son image dans une de ses surfaces malicieuses. Au fond du couloir : une pièce richement meublée, ornée d'un tapis pourpre, un trône d'ébène sculpté, une cheminée de marbre rose, et au milieu se tient un grand guerrier à la tête de tigre, un Rakshasa.

RAKSHASA : Int: 11-12 ; Alt: LM ; CA : -4 ; Mvt: 15 ; DV : 7 ; ThACO : 13 ; # Att : 3 ; Dommages/Attaque: 1-3/1-3/2-5 ; AS: Illusion ; DS: arme magique +1 ou mieux pour toucher ; RM : Spécial ; Taille: M (1,8 m de haut) ; Moral: Champion (15-16) ; Trésor : Fa ; PX : 3000

Combat : Ils ont une forme limitée d'ESP qui leur permet de se déguiser en quelqu'un d'apprécié de la victime; le rakshasa utilise cette illusion comme un leurre et frappe lorsque la victime est la plus dépourvu. Le rakshasa doit abandonner l'illusion quand il attaque. Normalement les rakshasas peuvent avoir des pouvoirs magiques, dans les limites suivantes: quatre sorts de magicien de 1er niveau, trois sorts de magicien 2ème niveau, deux sorts de magicien 3ème niveau, et trois sorts de prêtre de 1er niveau. Ceux-ci sont exprimés au 7e niveau d'aptitude. Les rakshasas sont à l'abri de tous les sorts de niveau inférieur à 8. Un attaquant a besoin d'au moins une arme magique +1 pour nuire à un rakshasa ; toute arme inférieure à +3 n'inflige que la moitié des dégâts. Cependant, un coup par un carreau d'arbalète béni tue un rakshasa instantanément.



Ce guerrier ne peut être surpris, il est sous détection de l'invisible, il tentera de lancer une illusion sur les aventuriers (malus de 4 aux jp). Si les aventuriers croient à l'illusion, ils verront tous les miroirs se briser et jaillira un nombre impressionnant de créatures qu'ils détestent le plus (au choix du MJ). En dernier recours, le Rakshasa se bat avec une lame d'acuité +2 liée magiquement à lui. Si le Rakshasa meurt, son épée se réduit en poussière d'or (1000 po).

Un examen minutieux ne révèle aucun passage secret. Cependant un parchemin roulé est caché derrière le seul miroir non magique posé sur la cheminée :

IV

*Tu marches sur des morts, Beauté dont tu te moques,
De tes bijoux l'Horreur n'est pas le moins charmant,
Et le meurtre parmi tes plus chères breloques,
Sur ton ventre orgueilleux danse amoureusement.
Toi, ô magnifique Lolth.*

Salle 6 : La porte est fermée à clef, avec un "Glyphe de Garde" cécité. Elle permet d'accéder à un couloir sombre assez semblable aux autres. Tout au fond un objet magique semble luire dans l'obscurité. Cette chose étrange qui flotte dans les airs émet des lueurs étranges, c'est un SYMBOLE DE DISCORDE. Que le meilleur gagne! Dès que les PJ parviennent au coude qui forme le couloir, un bataillon de 10 Mobats se jettent tous crocs dehors sur eux.

MOBATS X 10 : DV: 5 ; CA: 7 (10 au sol) ; PV: 23 ; ThAC0: 15 (17 pour 4DV); AT#1; dg 2-8; Spécial : Cri: JP contre Paralysie ou obligé de se boucher les oreilles, Dep : 3, vol 15 (C) ; AI : NM ; Taille : E (3m60 à 4m80)



Derrière le symbole, se dissimule un passage secret dans le mur du fond. Une fois ouvert, il révèle un coffret en bois sculpté, fermé à clef. Le coffret est doté d'une serrure piégée, un dard (20 ou 40 pts de dégâts) jaillit s'il n'est pas désamorcé. A l'intérieur se trouve un parchemin :

V

*L'éphémère ébloui vole vers toi, chandelle,
Crépète, flambe et dit : Bénissons ce flambeau!
L'amoureux pantelant incliné sur sa belle
A l'air d'un moribond caressant sa tombe.
Toi, ô magnifique Lolth.*

Salle 7 : La porte est fermée à clef et piégée, si le piège n'est pas désamorcé, 2 lames jailliront du plafond (2-40 pts de dégâts).

Un couloir tapissé de tentures représentant des araignées de toutes tailles, dotées de couleurs mordorées, brillantes, et nuancées. Un diabolotin dissimulé dans un recoin du plafond saute délicatement sur l'épaule d'un des personnages (celui qui lui semble le plus puissant) et lance une suggestion à sa victime, « tues-les! ».

DIABLOTIN : AI : LM ; CA : 2 ; Mvt : 6, vl 18 (A) ; DV : 2+2 ; ThAC0 : 19; # Att: 1; Dégâts/Attaques : 1-4 ; AS : Voir ci-dessous ; DS : Voir ci-dessous ; RM: 25% ; TAILLE : Mi (60 cm de haut) ; Trésor : 0 ; Morale : 8-10 ; PX : 1 400. Int : 8-10 ;

Les diabolotins sont de petites créatures malfaisantes que l'on peut trouver un peu partout, principalement en tant que familiers de mages ou de prêtres d'alignement loyal mauvais. Le diabolotin moyen est un humanoïde d'une soixantaine de centimètres de haut, doté d'ailes de chauve-souris, d'une longue queue munie d'un barbillon et de petites cornes tordues et pointues. Sa peau est rouge sombre et ses petites dents acérées sont éclatantes de blancheur. Il est capable de se transformer en deux animaux différents (grâce à l'équivalent d'un sort de métamorphose). La plupart du temps, il prend la forme d'une grosse araignée, d'un corbeau, d'un rat géant ou encore d'une chèvre. Dans ce cas, son apparence est en tout point semblable à celle de l'animal qu'il copie.



Combat : Sous son apparence naturelle, le diabolotin attaque à l'aide de sa queue barbelée. Cette dernière délivre 1d4 points de dégâts et injecte un venin si puissant que toute créature ratant son jet de sauvegarde contre le poison décède séance tenante. Lorsqu'il a pris l'apparence d'un animal, il attaque de la même manière que cet animal.

Le diabolotin peut utiliser ses facultés magiques sous toutes ses formes. Il est capable d'utiliser détection du bien, détection du mal et invisibilité à volonté. Il peut également jeter suggestion, 1 fois par jour. Ce monstre est immunisé contre le froid, le feu et l'électricité. Contre toutes les autres sortes d'attaques, il effectue ses jets de sauvegarde comme une créature à 7 dés de vie. Il ne peut être touché que par les armes magiques (ou en argent) et se régénère au rythme de 1 point de vie par round.

Sur un des murs, une cache secrète révèle un parchemin flottant sur un disque lumineux. Les PJ trouvent donc le parchemin sur un disque flottant de Tenser :

VI
*Que tu viennes du ciel ou de l'enfer, qu'importe,
O Beauté! Monstre énorme, effrayant, ingénu!
Si ton œil, ton sourire, ton pied m'ouvre la porte
D'un infini que j'aime et n'ai jamais connu.
Toi, ô magnifique Lolth.*

Salle 8: La porte est fermée à clef et est protégée par une glyphe de garde (Guérison inversée). Un couloir comme les autres, pavé de marbre noir, aucune trace de toile, pourtant trois grandes araignées dont la carapace jette des reflets gris s'avancent vers les PJ. Ce sont des Aranéas, ces araignées sont capables de lancer des sorts de mage jusqu'au niveau 3, 3DV, ATT 1D6+poison, sorts au choix du MJ. Une des ARANEAS détient, plantée dans son abdomen, une petite clef (pickpocket impossible). Dans un passage secrète au fond de la salle, les PJ découvrent un petit coffret fermé à clef et piégé (dard type D O ou mort).

Une fois le coffret ouvert, les PJs découvrent des lettres gravées dans le fond du coffre : "cherches encore!" En effet si les PJs entreprennent un examen plus minutieux de la salle, il découvrent sur le plafond au fond de la salle une dague à la garde d'obsidienne plantée, retenant un parchemin.

ARANEAS X 3: AI : NN ; CA : 7 ; Mvt : 18, toile 12 ; DV : 3 ; ThACO : 17; # Att: 1; Dégâts/Attaques : 1-6 (ou par arme) ; AS : Poison, sorts, toile ; DS : Sorts, toile ; RM: Non ; TAILLE : M (1,80 m de diamètre ; Trésor: M,O (U) ; Morale : 11-12 ; PX : 650. Int : 13-14;

Les Araneas préfèrent éviter le combat physique lorsque cela est possible, en s'appuyant plutôt sur leurs capacités magiques. En forme arachnide, elles attendent dans les arbres pour passer au dessus de leur proie ; alors, elles s'abaissent en silence grâce à leur fil de toile et attaque avec leurs sorts. Une victime attaqué de cette manière subit une pénalité de -1 de surprise. En forme humanoïde ou en demi-araignée, les araneas combattent comme la forme qu'elles ont pris. Chaque aranea est considérée comme au moins un mage de niveau 3.

Si elle est forcée au combat physique, une aranea adulte peut essayer de mordre et d'injecter du venin dans un adversaire. Cela ne peut être qu'accompli qu'en forme d'araignée ou de demi-araignée et nécessite un jet d'attaque réussie. Une victime qui échoue à un jet de sauvegarde contre le poison sent tout de suite une faible raideur dans ses membres et perd 1d4 points de dégâts par round pendant 1d4 rounds, cumulatifs pour chaque attaque réussie. Le venin aranean perd en puissance après un court laps de temps, il ne peut être contenu et utilisé sur les armes.

VII

*Démone ou déesse, qu'importe? Ange ou Sirène,
Qu'importe, si tu rends, fée aux yeux de velours,
Rythme, parfum, lueur, ô mon unique Reine!
L'univers moins hideux et les instants moins lourds.
Toi, ô magnifique Lolth.*

Salle 9 : La salle forme un losange, fermé par deux portes d'acier. Les portes n'irradient pas de magie mais deux énormes statues de Driders taillées dans la pierre en empêche tout accès.

Lorsque les aventuriers sont munis de tous les parchemins, les deux énormes statues de Driders (magiques et invulnérables) se mettent à pulser et à diffuser une couleur rouge qui s'étend jusqu'au bout de leurs pattes. Et les statues se déplacent très lentement se relèvent et ainsi peuvent laisser passer les adeptes sous leurs abdomens difformes. Les portes à double battant doivent être poussées. Les portes sont enduites d'un poison de contact type D (0 ou mort).

Une salle losange s'ouvre à eux, toute tapissée de noir, un autel prend place dans le centre de la pièce Deux candélabres imposants se consomment, diffusant de tendres nuances orangées. C'est à la lueur faible des flammes que les aventuriers décèlent une ombre gigantesque, faite de vide et de vertiges, prenant forme d'araignée cauchemardesque. Un souffle glacial s'insinue dans les esprits lorsque la démone leur ordonne (par voie télépathique) de lui chanter les Louanges de l'Initié.

Lolth ordonne les aventuriers de tendre leur deux mains devant eux.

- Si les aventuriers ont tué les araignées de l'épreuve, apparaîtra dans la main gauche une amulette de protection vitale, et dans l'autre main une petite araignée venimeuse qui les piquent instantanément (JP avec malus de 2).
- Si les aventuriers se sont montrés assez habiles et respectueux, pour ne pas tuer les araignées, apparaîtra une amulette de protection vitale et dans l'autre main un anneau retenant par une petite chaînette une cage dans laquelle se trouve une araignée. Le poison de cette araignée est mortel, mais l'animal est lié magiquement à son possesseur (lien télépathique) et le sert complètement. Les mages ont 3 chances sur 10 pour se voir offrir une mémoiraignée.

Mémoiraignée : Lieu de vie: parasite Fréquence: rare Test de perception: 6 PV: 1 Déplacement: test 5, valeur 0(0) [A]

Le mémoiraignée est un cousin du pararaigné. Comme lui il se greffe sur la moelle épinière de son hotte, lui occasionnant la perte définitive de 1PS. Le parasite concède à son porteur un bonus de +2 à tout test mental. De plus, s'il sent que son hôte est en train de mourir (coma) de parasite peut lui inoculer un puissant sédatif (virulence -8) qui le conservera vivant durant ME jours (le joueur fait quand même un test de survie par jour mais avec un bonus de +6, s'il fait une réussite critique il se réveille).

- Si les aventuriers ont échoués, c'est à dire, s'ils sont morts dans l'épreuve, ou s'ils ont dépassé le temps prévu, Lolth les transformera avec ravissement en Driders pour la servir jusqu'à la nuit des temps.



Par : Inconnu

Illustration de couverture : Lolth the spider Queen par RynkaDraws

Mémoiraignée : Antoine Peignier

Corrections & page de couverture : Syrinity

DnD 2014



ANNEXE 2 : Monstre

Mémoiraignée.

Fréquence : très rare

Nb apparaissant : 1 adulte et 1 ou 2 jeunes.

Classe d'armure : 4 due à son agilité.

Vitesse : 8".

Dés de vie : 2D8 + 2

Nb d'attaques : 1

Dégâts : 1-4

Att. spéciale : poison et voir ci-dessous

Défenses spéciales : voir ci-dessous

Résistance à la magie : 20 %

Intelligence : 19

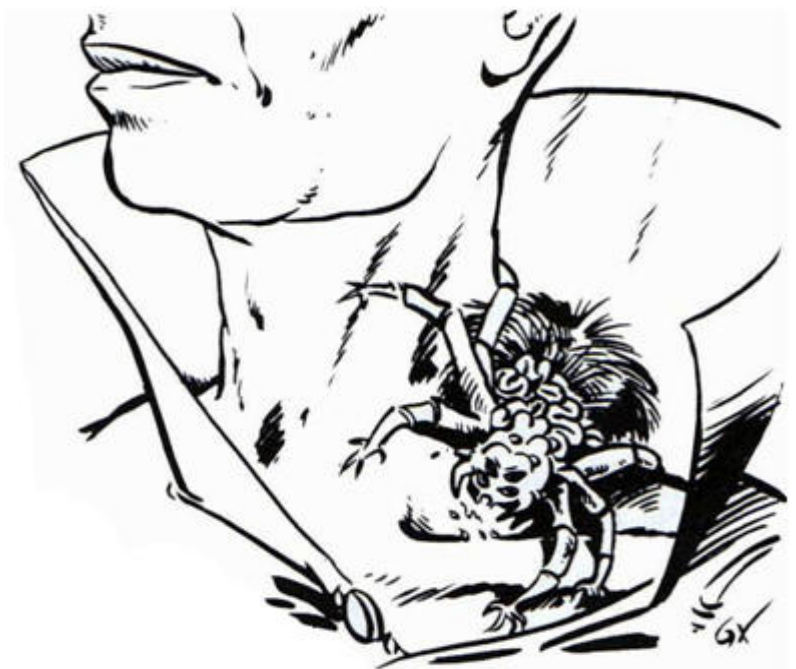
Taille : petite (S)

Capacités psy : 70-120

Att.fDéf. : BCD/FHI

Points d'expérience : 440 + 5 pt de vie

Alignement : neutre mauvais (NE)



Créature voisine de l'araignée. la *mémoiraignée* mesure une bonne vingtaine de centimètres, à l'âge adulte. Son cerveau extrêmement développé lui permet d'échapper aux illusions de premier niveau. mais surtout d'être une aide précieuse pour les magiciens maléfiques (evil) qui accepteront sa présence. Elle viendra alors se fixer sur le cou de son hôte, lui offrant les possibilités suivantes :

Lancer plusieurs fois un sort avant de devoir le réapprendre :

- Une fois supplémentaire si c'est un sort du plus haut niveau utilisé par le magicien.
- Deux fois supplémentaires pour un ou deux sorts du niveau juste inférieur.
- Trois jets de sorts supplémentaires si ces trois sorts sont de niveaux encore inférieurs.

En échange de quoi la *mémoiraignée* sucera 1 point de vie par jour à son porteur.

Lui inoculer une fois par jour une substance lui conférant 1 point d'intelligence supplémentaire durant 8 heures (la piqûre cause la perte d'un point de vie).

Si la *mémoiraignée* se trouve en danger (et donc si son « porteur » semble sur le point de succomber), elle peut appeler à son secours une à quatre araignées « larges » ou une araignée « huge » (50 % de réussite, sauf dans les lieux, rares. où l'on ne rencontre aucune araignée).

Elle possède également les capacités d'un magicien de troisième niveau, se déplace silencieusement, et peut surprendre dans 60 % des cas.

Si le porteur de la *mémoiraignée* monte d'un niveau, l'animal gagnera également un dé de vie. mais si elle quitte son hôte. de gré ou de force. celui-ci sera incapable de lancer un sort durant 1 à 4 jours.

Enfin, la *mémoiraignée* quitte parfois son porteur quelques instants pour chasser. notamment les serpents, à partir desquels elle secrète. une fois par jour. l'une des substances suivantes :

- potion de résistance à la peur — potion de résistance au froid
- potion d'infravision
- potion de force (sort de magicien 2e niveau)
- potion contrepoison.

La *mémoiraignée* peut constituer un avantage pour celui qu'elle sert, mais possède sa propre personnalité qui peut se révéler dangereuse... Les personnages bons loyaux ne résisteront pas à l'envie de la tuer. tandis que les personnages d'alignement mauvais la rechercheront pour en faire usage ou la revendre à un magicien ou un illusionniste maléfique.

ANNEXE 2 : Lolth

LOLTH : Reine des araignées, Reine des fosses démoniaques

Déesse Drow mineure, Chaotique Mauvais

Zone d'influence : le chaos

Alias : la Reine Araignée ou la Reine du Chaos

Résidence : les Abysses

Ennemis : toutes les autres divinités

Points de vie : 128 Pv (16 Dés de vie)

No. d'attaques : 1 & 1 (1)

Dégâts : 4d4 (morsure) + poison et toile ou suivant arme +4

ThAC0 : 5

Classe d'armure : -4

Dommage/Attaque : 4-16 + Poison et Toiles

Attaques spéciales : Voir ci dessous

Défenses spéciales : Voir ci dessous

Vitesse de déplacement : 15 et 9 sur une toile

Résistance à la magie : 70 %

Alignement : Chaotique mauvais

Intelligence : Déesse ; **Taille** : L

Habilité psionique : 266 ; Modes Attaque/Défense : Tous/tous



Caractéristiques : For : 18/76; Int: 20; Sag : 17, Dex: 19; Con :16; Cha :22
Niveaux/PX, valeur : PX/12470

Alignement(s) acceptés : CM, CN, NM Assassin, Chaos, Noirceur, Drow, Mal, Araignées,
Adeptes : Drow elfes dépravés, araignées
Domaines : Mal, Destruction
Arme(s) : Dague

Lolth est le principe divin de la race et de la société drow. Ses prêtresses dirigent la société et aucune divinité drow n'oserait s'opposer à Lolth. Elle est une force élémentaire des ténèbres et du mal, une véritable Tanar'ri.

Malgré son alignement chaotique, Lolth est très attentive à éviter l'éclatement d'un conflit à grande échelle entre les drows. Par exemple, les maisons nobles menées par les prêtresses seraient en lutte constante pour la supériorité. ce qui serait extrêmement destructeur. Lolth souhaite la lutte elle renforce et améliore les drows. Mais, pour éviter qu'elle n'atteigne des proportions hors de contrôle, si une maison noble veut en éliminer une autre, elle doit la décimer en une seule attaque de masse Des escarmouches incessantes, des assassinats et une guerre d'usure à long terme sont mal vues, et un conclave de maisons nobles se formera pour détruire la maison qui emploie ces tactiques Des changement périodiques dans le pouvoir, et une planification continue sont ce que Lolth souhaite ; le gaspillage d'énergie dans de longues batailles affaiblit les drows, et Lolth pourrait agir de manière définitive pour éviter cela.

Lolth a posé deux buts cardinaux pour les drows. Le premier est le règne sur tous les domaines des Profondeurs. Les races plus faibles sont éliminées, les plus fortes le seront quand les drows auront augmenté leur pouvoir Les drows sont peut être chaotiques, mais ils sont très intelligents, extrêmement sensibles au niveau des sens et de la réflexion, et bons stratèges, des qualités que Lolth a développé en eux après les leur avoir enseignées. Le second but est l'extermination des elfes de la surface et la conquête de leurs territoires. bien que ceci soit symbolique. Le pouvoir magique des drows les quitte en surface, et ils ne désirent pas réellement s'établir dans les maisons du peuple de Corellon ; même Lolth ne le désire pas.

Comment jouer son rôle : Les avatars de Lolth apparaissent à une fréquence modérée. Ils sont présents aux grands rituels magiques et sacrifices exécutés par les prêtresses qui ont lieu annuellement (dans la plupart des cités drows). Ils peuvent apparaître à la cérémonie de transformation pour créer des driders, si elles sont à grande échelle. Des avatars peuvent parcourir les profondeurs pour des missions d'espionnage et d'éclaireur, et pour le plaisir de fréquenter des arachnides intelligents qui peuvent être ramenés dans le vaste complexe de toiles de Lolth, dans une couche des Abysses. Les présages de Lolth à ses prêtresses sont généralement des révélations directes durant des rituels divinatoires, communions et ainsi de suite. L'arachnomancie (divination par le comportement des arachnides, comprenant celui des driders, ouverts pour lire dans leurs entrailles) est pratiquée. Lolth affectera parfois spontanément l'activité des araignées (spécialement l'essaimage) pour envoyer des messages à ses prêtresses.

Avatar de Lolth (mage 14, prêtre 16) :

L'avatar de Lolth apparaît sous deux formes : une très belle elfe noire, ou une immense araignée avec une tête de drow femelle (elle peut aller d'une forme à l'autre à volonté, la transformation prenant un round). Elle utilise des sorts de toutes les Sphères et Écoles, et utilise librement ses sorts sous ses deux formes.
Dés de vie : 66 Pv (16 Dés de vie)
%

Attaques/défenses spéciales : Sous toute forme, Lolth est immunisée aux armes non magiques et aux poisons. Elle ne prend que des demi dégâts des attaques basées sur le froid et l'électricité, mais subit des dégâts triples de l'eau bénite. Elle a l'infravision sur 50 mètres et télépathie sur 40 mètres. Elle peut faire 6 invocations d'araignées par jour (1 d 100 : 01-20 donne 1d8+8 grandes araignées, 21 -50 donne 1d6+6

araignées colossales, 51 -90 donne 2d4 araignées géantes, 91 -00 donne 1d4 araignées éclipsâtes), et charme automatiquement tous les arachnides à moins de 30 m. Une fois par jour, elle peut se lancer guérison. Sous forme arachnide, l'avatar peut émettre des fils de toile de 9 m de ses glandes abdominales, deux par round dans n'importe quelle direction, agissant comme un sort de toile. Cette toile est empoisonnée et inflige 1 -4 points de dégâts par round. Sa morsure est empoisonnée (jet de sauvegarde/poison à -4 pour annuler, sinon la victime agonise 1d2 rounds et meurt). Sous forme drow, Lolth utilise toujours une arme +3, de type variable.

Devoirs du clergé : Le clergé de Lolth est exclusivement femelle, et organisé en maisons nobles, la prêtresse de plus haut niveau dirigeant la maison. Les prêtresses plus jeunes suivent par ordre d'âge. Le clergé a un règne absolu au nom de Lolth ; elles dirigent, font la police, jugent et sont le jury et les exécutrices de la société drow. Elle sont promptes à la manipulation. engendrent la peur et sont très puissantes

Obligations et pouvoirs : CR Sag 13, femelle ; AI cm ; AP toutes ; RA toutes ; SI Générale, Animale*, Chaos*, Charme, Combat, Création, Divination, Élémentaire (terre, eau), Garde. Soins, Nécromancie (inv. pour tous sorts de niveau supérieur à 4), Protection, Conjuración, Soleil (inv.) ; PC 1) immunisée à tous venins d'araignée 5) dissipation de la magie 3/jour9) vision véritable 2 rd/niv. 1 2) domination (les mâles font leur jet de sauvegarde à -4, les elfes ne bénéficient pas de leur résistance habituelle au charme) ; RM commande à -2 niv. ; LN 16 ; DV d6 ; Chamans non.

Prêtresses de haut niveau : Il y a un nombre minuscule de prêtresses supérieures au niveau 16. Elles ont toutes une Sag 19 et sont directement aidées par l'intervention magique de Lolth pour pouvoir encore progresser (le 22ème niveau est le plus haut possible de cette manière). Il n'y aura typiquement pas plus d'une ou deux de ces prêtresses dans les plus grandes des cités drows ; il n'y en a habituellement pas.

Description : Lolth est une déesse cruelle et capricieuse, considérée comme folle car elle fait combattre ses disciples entre eux. Pleine de malice et de malfaisance lorsqu'elle négocie, nul n'est aussi vicieux qu'elle au combat. Elle convoite le pouvoir des divinités de la surface. Elle fait parfois preuve de bonté envers ceux qu'elle apprécie mais se complait dans la mort, la torture, la destruction. Son clergé est responsable de la perpétuation d'atrocités en surface. Il entretient la peur de Lolth au point que ses prêtresses les plus dévouées la craignent et la haïssent. Elles ne vénèrent que les pouvoirs qu'elles en retirent. Elles agissent en tant que souveraines, forces de police, juges, jurés et exécutrices. Leurs actes cruels et capricieux sont destinés à entretenir la peur et la haine.

Lolth était autrefois connue sous le nom d'Araushnee, la bien-aimée de Corellon Larethian. Elle lui donna deux enfants : Eilistraée et Vhaeraun. Elle trahit son amant et tenta d'envahir l'Arvandor à la tête d'une armée d'esprits maléfiques. Elle échoua et fut bannie dans l'Abyse sous la forme d'une araignée démoniaque.

Belle Drow vêtue d'une robe d'araignée ou représentée par une araignée à tête de femelle drow, on lui attribue le mal, les ténèbres, les assassins et les elfes noirs. Ses domaines s'accordent parfaitement avec le reste puisqu'ils représentent l'obscurité et la duperie... Elle est malicieuse dans ses relations avec les autres, froide et vicieuse dans les combats. Elle peut être douce et aider ceux qu'elle apprécie, mais elle aime la mort, la destruction et la torture, les appliquant même à ses suivants qui lui ont déplu. Lolth, autoproclamée quar'valsharess (reine-déesse) ne laisse aucune drow se permettre de prendre un titre de reine équivalent, ou peut être suffisamment longtemps pour créer le chaos qu'elle adore tant. Elle ne laisse d'ailleurs aucun répit à ses enfants la délaissant pour d'autres divinités de la Seldarine Noire, hormis pour son fidèle champion : le demi-dieu Selvetarm dont le clergé est à peine toléré voire parfois ouvertement accepté dans certaines rares cités drow.

Relations : Dirige le Panthéon Drow. Allié de Loviatar et Malar. Ses ennemis sont les divinités du Panthéon Elfique mais aussi Ghaunadaur, Eilistraée, les divinités souterraines non-drow et Gruumsh.

Histoire dans les Royaumes oubliés : Autrefois appelée Araushnee (déesse des artisans et de la destinée), elle était la compagne de Corellon Larethian, le souverain du panthéon elfique. Ensemble, ils eurent deux enfants : Vhaeraun et Eilistraée.

Mais le goût du pouvoir était bien plus fort que celui de la raison, et Lloth se mit à échafauder des plans pour se débarrasser du seigneur du Panthéon. Son désir était la puissance en possédant son propre peuple, et c'est pour cela qu'elle commença à rallier d'autres dieux à sa cause dont Loviatar et Malar.

- Première phase : elle tenta d'envahir Arvandor.

- Seconde phase : C'est seulement pendant le combat de Corellon contre Gruumsh (dieu orque) que les plans de la déesse seront dévoilés. Le premier possédait une épée, Sahandrian, en laquelle il avait totalement confiance. Malheureusement, au moment où il la dégainait pour repousser le second qui commençait à prendre l'avantage, il se rendit tout bonnement compte que son action était impossible car le fourreau qu'avait tissé Araushnee était emprunt de sortilèges.

Corellon ne fut pas tué lors de son combat contre Gruumsh, c'est pourquoi Araushnee rejoignit Malar pour lui demander de tuer le dieu elfique, qui gagna encore une fois son combat. Cette fois, le charme rompu, Corellon se rendit enfin compte qu'il n'avait plus la même femme à ses côtés. Elle se changea en femme araignée sous ses yeux. Malgré sa taille bien plus imposante qu'auparavant, Araushnee profita de sa forme de dridder pour se battre avec quatre lames, mais le roi des dieux parvint à lui couper les pattes une à une en refusant une aide quelconque des dieux qui assistaient à la scène.

Lloth demanda à son mari de l'achever puisqu'elle retrouverait tôt ou tard de nouvelles pattes. Celui-ci ne pouvait oublier ses sentiments et préféra châtier la déesse araignée d'un coup d'épée au sol qui ouvrit un portail la précipitant avec Vhaeraun dans les abysses, Eilistraée choisit de la suivre afin d'apporter l'espoir aux drows.

Culture et vie : Les adorateurs de Lolth, les elfes noirs (drows), vivent dans l'obscurité de gigantesques cavernes souterraines situées profondément sous Les Royaumes oubliés ou sous la flanesse, dans le monde de Greyhawk.

Dans les territoires drows, les meurtres, l'esclavage et les combats à mort sont des activités considérées comme normales. La société drow est une sorte de théocratie féodale, dirigée par le clergé de Lolth dont le pouvoir est en partie contrebalancé par de puissantes maisons nobles, elles-mêmes en proie à de violentes rivalités. Les villes sont dirigées par ces maisons nobles. Celles-ci, à chaque génération, doivent offrir l'une des leurs, une Jalil (fille), à Lolth afin que celle-ci devienne une de ses yathrin (prêtresse). Il s'agit d'une société violente et sanguinaire et il semble que la déesse laisse le chaos gouverner à loisir dans les murs de ses cités.

Chaos ? Pas tout à fait car Lolth n'admet aucune guerre de longue durée qui pourrait entraîner un conflit généralisé entre maisons nobles. Les attaques doivent être réglées en un assaut rapide et dévastateur. En cas contraire, Lloth suscite une nouvelle maison pour détruire celle qui a déclenché la guerre. De surcroît, son clergé, en dépit de sa cruauté, a un rôle de ciment de la société dans son ensemble.

Autant Corellon a créé les elfes, autant Lloth l'a imité en créant leurs doubles maléfiques, les drows. Une race certainement violente mais aussi intelligente et très portée sur la réflexion. Un enseignement que la déesse leur a transmis sans oublier de leur inculquer que leur objectif était d'abattre les elfes de la surface (ainsi que toutes autres races qui s'opposent à eux).

Dogme : La peur est aussi solide que l'acier, tandis que l'amour et le respect sont souples et inutiles. Convertissez ou détruisez les drows qui ne sont pas fidèles à Lolth. Détruisez les faibles et les rebelles.

Sacrifiez les esclaves, les mâles et tous ceux des autres races. Mettre en doute les motivations ou la sagesse de Lolth ou d'une matrone est un péché. Vénérez les arachnides, ceux qui en tuent doivent mourir.

Tous les membres du clergé sont des femmes. Les prêtresses de Lolth sont la police, les juges, les jurés, les avocats et les bourreaux du peuple Drow. Les mâles n'ont qu'un rôle reproducteur. Ils doivent être asservis ou sacrifiés en l'honneur de la déesse. En effet, l'amour n'existe pas pour les fidèles de Lolth. Elles sont souvent amenées à sacrifier leurs amants à la déesse (un rite très répandu est Le Baiser de l'Araignée, qui consiste à tuer son amant juste après lui avoir fait l'amour).

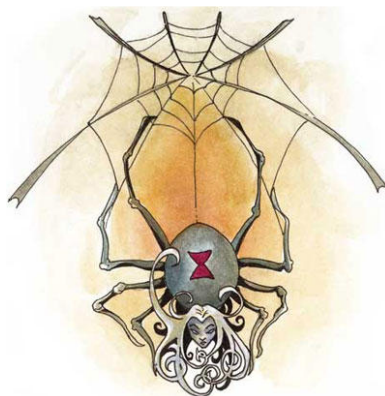
Leur but acquérir et conserver la faveur de Lolth le plus longtemps possible. Les prêtresses qui ont la faveur divine, sont protégées de la trahison de leurs congénères et leurs sorts sont exaucés. Elles peuvent espérer prospérer (ou simplement survivre). Celles qui sont en disgrâce sont destinées à l'anéantissement.

Cependant les Drows qui ont perdu la faveur de Lolth ont très souvent une seconde chance de se racheter : une mission périlleuse offerte afin d'éprouver leur foi. Celles qui échoueront à nouveau seront détruites par d'autres adorateurs à la demande de la déesse.

Les prêtresses qui meurent en ayant perdu la faveur de Lolth, vont dans un plan où elles souffriront le martyre avant de revenir dans les royaumes sous la forme d'araignée (ou parfois d'un serpent). C'est pourquoi il est considéré comme un sacrilège puni de mort, d'écraser ou de porter atteinte à une araignée. Les prêtresses qui meurent avec la faveur de Lolth, vont dans les Abysses où elles deviennent des Yochlols ou d'autres créatures serviles. Lorsque les novices deviennent des prêtresses, elles acquièrent le fouet à venin, considéré comme un don divin. La poignée est en adamantite et les lanières sont en réalité 2 à 5 serpents vivants. Plus il y a de serpents et plus la prêtresse a la faveur de Lolth. Les serpents mesurent entre 30 à 90 cm. Ils sifflent et s'étendent selon la volonté de la fidèle. Chaque serpent peut attaquer et mordent. Ils n'injectent pas de poison mais des ondes magiques qui entraînent des vagues de douleurs et la paralysie du membre ou du corps touché. Le fouet est « lié » à sa propriétaire et ne peut être touché que par elle. S'il est utilisé pour un acte allant à l'encontre de la volonté de Lolth, il peut soit ne pas être efficace, soit se rebeller contre la prêtresse. Les actes interdits sont l'utilisation du fouet contre une autre prêtresse disposant (encore) des faveurs de la déesse.

Divers : Cruelle et capricieuse, Lolth adore mettre en concurrence ses adorateurs afin de sélectionner les plus forts, les plus vils et les plus cruels. C'est la divinité officielle des cités Drows souterraines d'Ombre-Terre (comme Menzoberranzan). Elle seule doit être vénérée, tout autre culte est interdit. Les infidèles qui ne peuvent être convertis, ou ceux tout simplement qui doutent, doivent être éliminés (sacrifier et/ou torturer). En fait, Lolth se manifeste rarement dans les royaumes, elle préfère dicter ses volontés à travers ses servantes, les Yochlols. Les Yochlols sont des créatures des Abysses. Elles obéissent toutes à la déesse et contrairement à ses fidèles, travaillent à l'unisson sans aucune rivalités.

Symbole : une araignée ou un serpent



Temple de Lolth (exemple)

