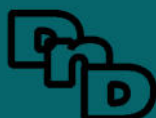


Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®

Unofficial game adventure

LA MINE



LA MINE

SCENARIO POUR 4 à 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 7-9

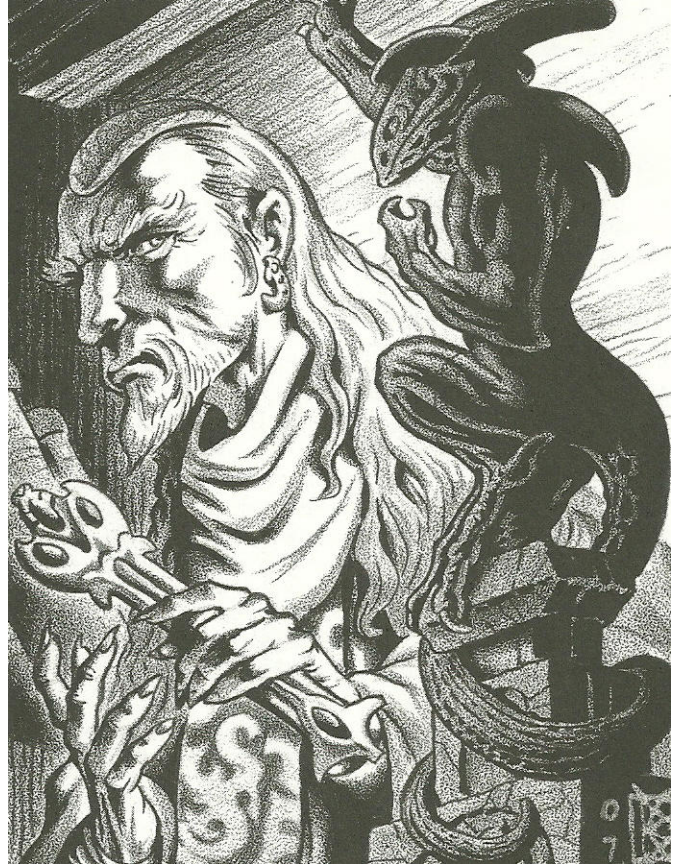
LES AFFICHES :

Yirkon, Mage de son état, recherche des aventuriers prêts à tout pour une mission d'importance mais fort dangereuse. Très bien payée. Rendez-vous à la Taverne du « Dragon qui dort » le troisième jour de la semaine, une heure après le coucher du soleil.

LA REALITE:

Yirkon (Mage niveau 12) cherche des gens costauds et résistants pour exploiter sa mine de plomb à la place de ses orcs et de ses gnolls, dont il n'est pas très content des cadences. Dans la taverne, Yirkon se déplace en personne. Il est sous sort d'ESP. Il parlera aux aventuriers tout en sondant leurs esprits. Il en choisira quelques-uns (les meilleurs c'est à dire les joueurs!!). Il les mènera chez lui pour leur révéler le but de sa soi-disant mission.

Note au DM: Yirkon est un Mage qui a compris que la meilleure façon de s'enrichir sans grand risque reste encore le commerce. Fort de cet adage, il a acheté une mine de plomb il y a quelques années et il l'exploite avec la main d'œuvre gratuite que lui apporte ses pouvoirs magiques. Le plomb est un métal très dense, mou et fusible; il se laisse facilement travailler et laminier. Il entre dans la fabrication d'un grand nombre de préparations alchimiques (encres, philtres, enchantement d'objets magiques etc...). Mais c'est en vendant ce précieux métal aux Guildes d'Artisans Vitriers qu'il a bâti sa fortune (il est devenu le principal fournisseur des créateurs de vitraux, qui ont besoin de les ajuster entre eux avec des baguettes de plomb).



CHEZ YIRKON:

Le prétexte: « *Ma fille a été enlevée voici deux semaines. J'ai reçu une demande de rançon mais je ne sais pas si une fois payée les ravisseurs me rendront ma fille. 25000 pièces d'or c'est une somme tout de même. Trois fois par jour je dois me rendre à la taverne et me montrer afin qu'un complice inconnu assure les ravisseurs que je ne me suis pas mis en quête de ma fille. Partez à sa recherche. Je vous paie trois mille pièces d'or et je vous laisse bien sûr tout ce que vous pourrez trouver dans cette puissante organisation du crime.* »

Yirkon donne quelques heures de repos et de préparatifs aux aventuriers. Rendez-vous demain à l'aube chez lui; il annonce qu'à l'aide de sa Magie, il va essayer un acte délicat: repérer l'endroit où sa fille est détenue captive. Le lendemain, Yirkon annoncera qu'il est en possession d'informations importantes. Sa fille se trouve dans un complexe souterrain à 900 kilomètres d'ici.

Il expliquera aux joueurs qu'il est trop dangereux de s'y rendre par des moyens conventionnels. Il est certain que sa rencontre avec le groupe n'est pas passée inaperçue et qu'un messenger est parti prévenir les ravisseurs du danger. Il expliquera donc qu'il possède un moyen rapide et sûr de voyager, ce qui

permettra de devancer le messager et de surprendre les ravisseurs. Ce moyen est une grande armoire en chêne qui possède des vertus magiques. Elle téléporte sans erreur toute personne qui rentre à l'intérieur. Si les aventuriers sont peu enthousiastes pour se servir de l'armoire, le mage aura un air acculé et proposera aux joueurs de doubler la récompense qu'il offre mais les suppliera les larmes aux yeux de se dépêcher et de lui ramener sa fille saine et sauve.

Le piège: L'armoire est effectivement un meuble qui téléporte (avec le pourcentage d'erreur d'une destination très familière). Elle transporte uniquement la matière vivante et conserve toute la matière inerte dans un "Coffre Secret de Leomund" que seul un mot de commande peut ouvrir. Yirkon se sert de cette armoire pour téléporter dans sa mine d'araldite les imprudents qui se laissent prendre à ses fables. En arrivant sans leurs armes et sans leur équipement, ils posent généralement peu de problèmes au comité de réception chargé de les accueillir.

LE COMITE D'ACCUEIL:

Les joueurs arrivent au centre d'une grotte immense avec des centaines de stalactites. Ils sont entièrement nus. Ils sont sous terre, à une profondeur de 300 mètres, sans aucune issue pour ressortir à la surface.

Note au DM : les laisser mariner un peu puis envoyer les orc et les gnolls (Il y en a 5 de chaque par personnage). Ils doivent être faits prisonniers et donc être pris vivants. On leur bandera les yeux, leur liera les mains derrière le dos. Aux pieds, des chaînes les empêcheront de courir.

ORCS : CA: 6 ; DV:1 (8 pv) ; 1 Attaque: Cimeterre : 1 D8 ; ThAC0: 19 ; Possessions : 69 PO en tout.

GNOLLS: CA: 5 ; DV:2 (16 pv) ; 1 Attaque: 2D4 ; ThAC0 : 16 ; Possessions : 187 PO en tout.

Il y a en tout une réserve de 150 orcs et 90 Gnolls. De plus, il y a deux groupes de 6 humains qui sont chargés de faire respecter l'ordre chez les orcs ; ils sont là en alternance. Un guerrier niveau 12 tient le tout.

LA MINE: -564 mètres

Une cage garnie de bandes de fer et d'un grillage à petites mailles attend les joueurs . Ceux-ci devront s'y glisser et entamer une longue descente dans le vide vertigineux de la mine. Les parois du puits ne sont même pas visibles, la noirceur masque même les visages des occupants de la cage. Un vacarme assourdit tant les joueurs qu'ils ne peuvent se parler pendant la descente. Enfin une secousse ébranle la cage, les mineurs sont arrivés à la salle de l'accrochage, une salle taillée dans le roc, voûtée que trois énormes braseros éclairaient. Sur les dalles d'acier, les chargeurs roulent violemment des berlines en bois pleines de rocaille. Une odeur de cave suinte des murs, une fraîcheur salpêtrée où passent des souffles chauds venus de l'écurie voisine, les chevaux aussi participent au calvaire.

Ici les ouvriers (d'autres prisonniers et des orcs) se séparent et partent en petits groupes éclairés par leurs lanternes dans les larges couloirs. Les trains de berlines pleines ou vides passent continuellement, se croisent avec leur tonnerre emporté dans l'ombre par des bêtes vagues, au trot de fantôme. Plus les joueurs avancent et plus la galerie devient étroite et chaude jusqu'à la veine que les mineurs doivent s'empresse d'entailler. La température, au fil du travail semble monter de plus en plus et il est fort difficile de résister à l'évanouissement. La roche ruisselle d'eau, de grosses gouttes continues et rapides, tombant sur une sorte de rythme entêté, toujours à la même place. L'humidité est constante, la chaleur pendant les heures de travail est vite remplacée par un froid glacial à chaque période de repos.



WWW.AJMANZANEDO.BLOGSPOT.COM

Le sons des coups réguliers donnés à la roche résonnent de toutes parts, des formes spectrales s'agitent dans la noirceur des galeries. Les wagonnets une fois remplis par les mineurs seront poussés par les joueurs jusqu'aux grandes galeries qui permettent le passage des chevaux. Les mineurs doivent s'aplatir, pousser sur les genoux, pour ne pas se fendre la tête. Et, malheureusement, il n'est pas rare de voir les berlines dérailler. Puis au plan incliné, c'est une corvée nouvelle. Il faut emballer vivement la berline. En haut et en bas de ce plan qui dessert toutes les tailles, d'un accrochage à un autre se trouve un gnoll, le freineur en haut, le receveur en bas. Dès qu'une berline vide doit remonter, le receveur donne le signal, le mineur emballe sa berline pleine, dont le poids fait monter l'autre quand le freineur desserre son frein. En bas, dans la galerie du fond se forment des files de berlines que les chevaux roulent jusqu'aux puits.

Extraction de minerais pour 8 heures de travail: (barème de Yirkon)

	Humain / Elfe	Nain	Hobbit / Gnome
Force <17	2 m ³ (800 kg)	2,5 m ³ (1000 kg)	1,8 m ³ (720 kg)
Force 17	2,1 m ³ (840 kg)	2,6 m ³ (1040 kg)	1,9 m ³ (760 kg)
Force 18	2,2 m ³ (880 kg)	2,7 m ³ (1080 kg)	2 m ³ (800 kg)
Force 18 ⁵⁰	2,5 m ³ (1000 kg)	3 m ³ (1200 kg)	2,2 m ³ (880 kg)
Force 18 ⁰⁰	3 m ³ (1200 kg)	3,5 m ³ (1400 kg)	2,7 m ³ (1080 kg)

100 kg de roc environ à extraire par heure et par personne. Toutes les heures le panier est remonté et pesé. Les prisonniers sont mis au fait de ceci : Si le poids n'y est pas c'est que les prisonniers sont trop bavards, résultat: un des prisonniers est choisi au hasard et la langue lui est tranchée. Quant aux horaires ils sont simples : 8 heures de travail, 4 heures de repos. Ceci afin d'empêcher les lanceurs de sort de faire les malins.

Note au DM : Au bout de trois jours de ce traitement les prisonniers voient leurs constitution baisser de un point par jour jusqu'à arriver à 5. Il faudra une semaine de repos pour retrouver ces points. Les joueurs vont être tenus captifs, battus, humiliés et surveillés (par le guerrier 12° sous invisibilité) afin que tout plan d'évasion soit désamorcé. Il faudra attendre 1 D12 mois pour qu'un fait nouveau leur offre une possibilité d'évasion: la découverte d'une vieille tombe souterraine dans laquelle débouche la galerie où ils travaillent, (il est conseillé de consacrer plusieurs heures de jeu à cette pénible besogne de mineur). Travailler dans une mine de plomb présente bien des dangers. Le principal est bien sur le saturnisme. Les joueurs devraient bien vite s'en apercevoir (voir Annexe 2).

LA TOMBE DU ROI ELANDERARD :

C'est un trou noir et béant dans la paroi du fond du tunnel qui vient de s'effondrer. Il faut l'usage des torches pour voir dans ce boyau.

Note au DM : C'est la tombe d'un roi. Il y a plus de deux milles ans, un grand Roi Elfe trouva la mort en compagnie de ses deux fils et de ses quatre lieutenants, lors d'une grande bataille contre les orcs. Si le nom de ce roi est entré dans la légende, jamais personne n'en trouva la tombe qui fut soigneusement cachée. Néanmoins une colonie elfe s'installa dans la vallée en contrebas, afin d'honorer sa mémoire.

1 - Salle Funéraire : Les ténèbres s'ouvrent sur une caverne de forme vaguement hexagonale. Les murs de celle-ci semblent émettre une douce lumière bleue qui provient de la roche elle-même. Des bas relief finement sculptés évoquent des scènes de batailles sanglantes dans lesquelles des hordes de morts-vivants affrontent une armée d'elfes représentés dans des tenues d'apparat. Au centre de la salle se tient un cercueil de pierre bleue. Malgré la pénombre, un courant d'air froid indique la présence d'une porte sur une des parois.

2 - Salles Funéraires : Ces trois autres salles sont presque identiques à la salle funéraire dans laquelle les PJs ont débouchés. Elle contiennent chacune un cercueil de pierre bleue. Elles abritent les dépouilles des 4 lieutenants elfes qui périrent au côté du roi en essayant de lui sauver la vie. Les cadavres ne sont plus qu'un petit tas de poussière, ils ne portent ni armes, ni armures. Sur certaines fresques, on peut apercevoir les mêmes scènes de bataille au cours desquelles des elfes mortellement blessés, se relèvent une nouvelle fois pour affronter leurs frères.

3 - Le Hall des Morts: Cette vaste caverne est plongée dans une obscurité froide. De hauts piliers minutieusement taillés dans le marbre sous-tendent par endroits sa voûte. Au moindre mouvement, la poussière s'élève en nuages denses et volatiles. Au moindre pas, mille échos répondent de toutes parts. L'air y est glacial et l'atmosphère se remplit des moindres sons, craquements, pas... pour les amplifier, les multiplier contre les hautes parois, forçant au respect et à l'humilité. A même le sol, quelques ossements reprendront vie pour attaquer les intrus s'ils s'approchent d'eux à moins de 3 mètres. (Il y a en tout 40 squelettes, mais ils ne s'animent que par groupe de 1 D10)



SQUELETTES X 40: CA:7 ; DV:1 (7 pv) ; 1 Attaque: 1 D6 ; ThACO:19 (Armes tranchantes : ½ dégâts).

Si l'on s'approche des murailles naturelles, on s'aperçoit bien vite qu'elles sont ciselées telles de la dentelle de pierre. Des milliers de feuilles de lierre minérales courent sur la surface des murs. On pourrait y déceler le travail d'orfèvrerie elfique du plus délicat effet. A l'intérieur de petites niches creusées dans la pierre, des statues de licornes, de pégases, de centaures, semblent veiller sur la paix de ce lieu solennel. Au centre de l'immense caverne un dôme massif d'une hauteur d'environ 4 mètres semble avoir été édifié à même le sol de marbre. Il s'appuie d'ailleurs sur les murailles au fond de la haute salle voûtée. Ce dôme aux parois de marbre vert parfaitement circulaires présente trois portes, fermées à clef, en acier.

4 - Salles des trésors: Dans ces salles se trouvent entassées des richesses fabuleuses. Il y a des monticules de pièces de platine, d'or et d'argent. Des pièces d'orfèvreries de toute beauté complètent le tableau.

Note au DM: Il y a en tout 45 000 PP, 48 000 PO, 120 000 PA et pour 13 000 PO d'orfèvrerie.

5 - Salle Secrète: Un passage secret masque l'entrée de cette salle. Elle contient le véritable trésor du Roi Elanderard : un colossal tribut versé jadis par le peuple des nains en guise de geste de paix, à l'époque où les deux races s'affrontaient sans pitié : 4 gros coffres remplis de pierres précieuses.

Note au DM : il y a dans cette salle plus de 5000 gemmes d'une valeur inestimable (aux environs de 600.000 PO en tout).

6 - Le Tombeau d'Elanderard: Lorsque l'on entre dans la salle circulaire, une impression d'étouffer s'empare du profanateur. L'air y est raréfié et circule mal. De plus un parfum capiteux, écœurant même, semble provenir des milliers de pétales séchés répandus sur le sol. Il semble d'ailleurs étrange que de telles fleurs aient survécu aux ravages du temps. Devant l'entrée sont présentés en triangle trois tombeaux de marbre vert. A la tête de chacun des cercueils se dressent de hautes statues d'elfes:

Statues des deux fils : Ils sont représentés sur leur montures. Les corps des chevaux et des elfes sont sculptés de manières admirables. L'effet saisissant est accentué par le fait que les statues portent de vraies armes et de vraies armures: Les elfes portent leurs atours de bataille. Les chevaux sont entièrement revêtus d'armures et possèdent un diamant dans leur heaumes.

Premier fils : le corps est vêtu d'une Armure de Plate +3. Il porte un Bouclier +3, une Epée Vampirique (+2 au toucher, 20 naturel entraîne une perte de un niveau chez l'adversaire et donne au porteur de l'épée les points de vie perdus par la victime). A la taille il porte une Epée Courte +3 et une Dague +2,+4 contre petites tailles. Dans son dos il y a un Arc Long +2 et un carquois de 20 flèches : 9 en argent, 5 magiques +3, 6 Flèches Tueuses (3 guerriers,1 élémental, 1 mort vivant, 1 magicien). Ses mains sont recouvertes de Gantelets de Force d'Ogre, ses pieds portent des Bottes de Rapidité, à son cou est suspendu un Fétiche de Protection contre le Poison (+2)

Deuxième fils: Le corps est recouvert d'une Cotte de Maille Elfique. Il porte un Bouclier +3 une Cape de Protection +3, une Ceinture de Force (géant de froid). A son coté pend une Epée Sanglante (+1 mais les blessures ne se referment pas et la victime perd 1 point par round pendant dix rounds. Il est impossible de soigner les dégâts autrement que par souhait ou repos) et une Epée à deux Mains +2 Tueuse de Géants. Sur la tête se trouve un heaume de Protection d'Esprit (comme le sort mage 8)

Les diamants: Chaque diamant sur les heaumes des chevaux contient l'esprit d'un magicien 9° niveau grace au sort de métémpsycose. Ils attendront que toute les personnes soient entrées dans la pièce pour s'éveiller lentement à la conscience et attaquer, 4 rounds après que la première personne soit entrée.

Statue du Roi: Le roi est représenté debout, en armure, le heaume ouvert. Le bouclier et l'épée sont posés à la verticale et soutiennent le souverain qui s'y appuie. Le roi regarde droit devant lui. Il semble que ses yeux soit d'agate pour ce qui est de l'iris et de saphir brillant pour la pupille. (La statue est protégée par un glyphe de garde lancé au 20ème niveau : Glyphe de cécité dans un arc de cercle de 7,5 mètres de rayon autour de la statue.) La statue mesure 3,5 mètres de haut et son socle fait deux mètres sur deux mètres. A y bien regarder la statue n'est pas de pierre mais d'une sorte d'emplâtre qui à certains endroits est tombé en poussière. L'intérieur semble creux. Il s'y trouve un chevalier de la mort (Fiend Folio 1 : Death Knight). Son premier acte sera de crier un ordre strident et 2 rounds plus tard, les trois tombeaux s'ouvriront pour faire sortir trois guerriers squelettes (FF1 : Squeleton Warriors). C'est lorsque tous les guerriers se seront dressés que l'esprit des mages (voir les diamants) déclencheront leur attaques.

DEATH KNIGHT: CA: 0 ; DV: 9 (90 pv) ; 1 Attaque: 1 D8+10 ; ThAC0 : 5 (Force de 18⁰⁰) ; Px : 3700 + 16/pv.

Attaque Spéciale : Epée Bâtarde +4 (Capacités Spéciales : Détection du Bien/Mal 3m, Magie, Clairvoyance)

Magie à volonté : Mur de glace, Détection Magie Détection Invisibilité, Peur (1,5m) en permanence.

Magie 2x par jour : Dissipation de la Magie , Seuil: 75% Types I (20%), II(25%), III(30%), IV(20%) , VI(5%)

Magie 1x par jour : Mot de pouvoir, Symbole (Peur ou Désespoir), Boule de Feu (20D6), Résistance à la Magie 75%.

Défenses Spéciales : JP Retour de sort (11 ou moins) + Couronne de Contrôle de Squelette guerrier (Skeleton Warrior).



SKELETON WARRIOR: Int : 15 ; CA: 2 ; DV: 9+12 (84 pv) ; 1 Attaque:

Epée à deux mains, 1 D8+3 ; ThAC0 : 6 ;

Attaque spéciale : touché seulement par des armes +3 ; Défenses Spéciales : RM : 90% ; Peur (si moins de 5 DV) ; Alt : NM ; Px : 3700 + 16/pv.

Diamant 1 :

Niveau 1: Poussée, Charme (x2), Proj Magique
Niveau 2:Lévitiation, Ténèbres 5m, Nuage Puant
Niveau 3:Boule de feu, Foudre, Suggestion
Niveau 4:Confusion, Tempête de glace
Niveau 5:Débilité mentale.

Diamant 2 :

Niveau 1: Projectiles magiques (x4)
Niveau 2: Peur, Toile d'araignée (x2)
Niveau 3: Foudre (x3)
Niveau 4: Bouclier de feu, Allométamorphose
Niveau 5: Nuage létal.

7 - Hall d'entrée: Ces quatre portes permettent toutes de sortir de l'autre côté de la montagne, vers la vallée ou ce sont installés les elfes. Elles sont toutes magiques (Désintégration au toucher) et ne possèdent aucune serrure. Une seule d'entre elle (voir x) peut être ouverte, dans un laps de temps très court, à midi, lorsqu'un rayon de soleil vient frapper dessus par le jeu de miroirs à l'extérieur. il suffit de la pousser... A toutes les autres heures de la journée, toucher la porte est mortel (JP Désintégration).

8 - Le Parvis du Tombeau: Cette plateforme surplombe une magnifique vallée boisée. Un monumental escalier de marbre blanc descend en contrebas, dans la vallée. Les aventuriers, ravis de revoir la lumière du jour, pourront apercevoir de nombreux villages elfes.

CONCLUSION:

En explorant la tombe, les joueurs trouveront de quoi s'équiper, il ne leur restera plus qu'à choisir entre une vengeance contre leur tortionnaires (ils retrouveront, partagées entre eux tous la totalité de leurs possessions) ou la fuite salutaire (par l'entrée du tombeau). Ils auront à expliquer longuement à des archers elfes plutôt nerveux les raisons de leur présence dans la tombe de leur ancien Roi.

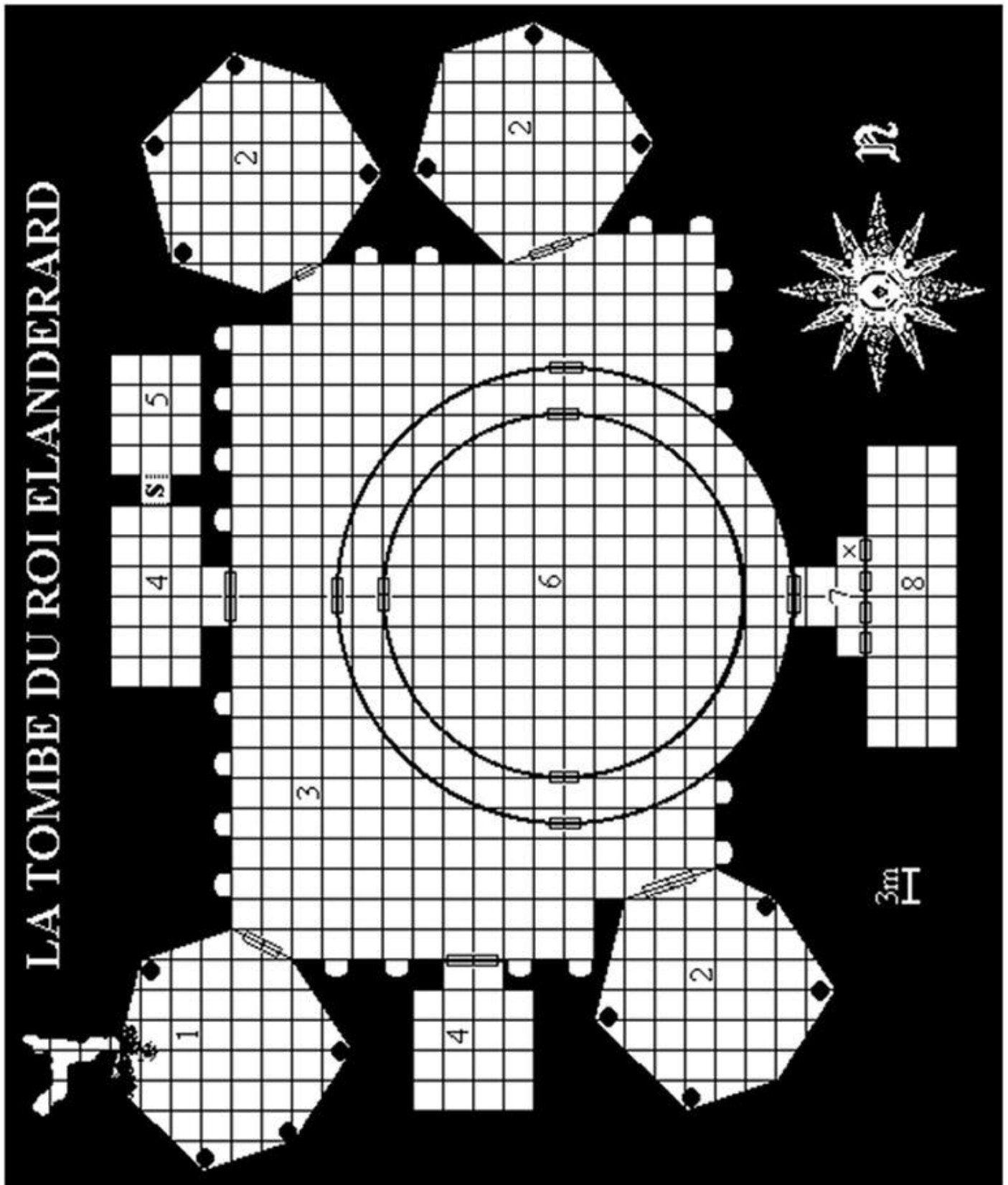
Par : Inconnu

Illustration de couverture : Ecology of the Death Knight par Marc Sasso

Corrections & page de couverture : Syrinity

DnD 2014





ANNEXE 2: Le saturnisme

Maladie provenant d'une intoxication par le Plomb ou par les sels de Plomb. Le Saturnisme aigu donne lieu à de violentes douleurs intestinales, des coliques avec constipation et des troubles nerveux (tremblement, paralysie, troubles cérébraux sévères). Si l'intoxication est prolongée, elle provoque une inflammation des reins, une dégénérescence générale de l'organisme et dans sa phase ultime, la mort.

Effets du Saturnisme sur un esclave travaillant pendant une année dans une mine de plomb:

<u>1° Mois:</u> 30% -1 en Intelligence 20% -1 en Constitution 10% +1 en Force 1% Mort	<u>2° Mois:</u> 30% -1 en Intelligence 20% -1 en Constitution 10% +1 en Force 2% Mort	<u>3° Mois:</u> 35% -1 en Intelligence 25% -1 en Constitution 10% +1 en Force 3% Mort
<u>4° Mois:</u> 35% -1 en Intelligence 25% -1 en Constitution 10% +1 en Force 4% Mort	<u>5° Mois:</u> 40% -1 en Intelligence 30% -1 en Constitution 10% +1 en Force 5% Mort	<u>6° Mois:</u> 40% -1 en Intelligence 30% -1 en Constitution 10% +1 en Force 6% Mort
<u>7° Mois:</u> 45% -1 en Intelligence 35% -1 en Constitution 10% +1 en Force 7% Mort	<u>8° Mois:</u> 45% -1 en Intelligence 35% -1 en Constitution 10% +1 en Force 8% Mort	<u>9° Mois:</u> 50% -1 en Intelligence 40% -1 en Constitution 10% +1 en Force 9% Mort
<u>10° Mois:</u> 50% -1 en Intelligence 40% -1 en Constitution 10% +1 en Force 10% Mort	<u>11° Mois:</u> 55% -1 en Intelligence 45% -1 en Constitution 10% +1 en Force 11% Mort	<u>12° Mois:</u> 60% -1 en Intelligence 50% -1 en Constitution 10% +1 en Force 12% Mort

Note au DM: Les effets des tirages sont cumulatifs chaque mois et permanents. Chaque perte/gain est indépendant des autres. (4 tirages pour chaque mois) .

ANNEXE 3: sort

Métempysychose : Sort de Magicien, niveau 5 de AD&D1

Ecole : Possession

Portée : 0,3 m/niveau

Durée : Spéciale

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : Une créature

Jets de sauvegarde : Spécial

Composantes : V S M

Source(s) : Manuel des Joueurs

Une métempysychose est un sort inhabituel. Il permet au magicien de prendre l'ascendant sur l'esprit de la victime et ainsi de contrôler son corps. Si le corps de la victime est humain ou humanoïde, le magicien peut même utiliser ses propres sorts. Le possesseur peut utiliser les connaissances rudimentaires du possédé, mais pas ses connaissances profondes. Par exemple, il ne pourra pas parler la langue du possédé s'il ne la connaît pas, ni utiliser les sorts du possédé. Le magicien transfère sa force vitale dans un réceptacle spécial (une grosse gemme ou un cristal) et à partir de ce réceptacle magique, la force vitale peut sentir et

attaquer toute créature se trouvant dans la portée du sort ; mais le type de créature ne peut pas être deviné. Ce réceptacle doit se trouver dans la portée du sort par rapport au corps du magicien au moment du lancement du sort. La possession est réussie si la victime rate son jet de protection. Une possession ratée fait que la force vitale du magicien reste dans le réceptacle qu'il a choisi. Chaque tentative de possession demande 1 round et ne peut se faire que si le réceptacle est dans la portée du sort par rapport au corps de la victime. Si le corps du magicien est détruit, la force vitale dans le réceptacle n'est pas affectée. Si le réceptacle est brisé, la force vitale meurt. Le retour vers le corps réel demande 1 round, et ne peut être effectué que depuis un réceptacle se trouvant à portée de sort du corps. Le jet de protection contre une métempsychose est modifié en comparant l'intelligence et la sagesse combinées du magicien et de la victime (on ne compare que l'intelligence pour des créatures non humaines et non humanoïdes.) :

Différence (magicien – victime)	Ajustement du jet de protection	Fréquence des jets de protection
-9 et moins	+4	Tous les rounds
de -8 à -6	+3	Tous les rounds
de -5 à -3	+2	Tous les rounds
de -2 à 0	+1	Tous les rounds
de 1 à 4	0	Tous les rounds
de 5 à 8	-1	Tous les tours
de 9 à 12	-2	Tous les jours
13 et plus	-3	Tous les semaines

Une différence négative signifie que le magicien a un score plus faible que sa victime, ce qui fait que cette dernière obtient un bonus sur son jet de protection. La composante matérielle est le réceptacle lui-même. Une créature possédée a le droit à un nouveau jet de protection à la fréquence indiquée dans le tableau ci-dessus pour voir si elle peut supplanter l'esprit du possesseur. Si la créature possédée reprend le contrôle de son esprit, le magicien est piégé jusqu'à ce qu'il puisse à son tour reprendre l'ascendant sur l'esprit de sa victime pour le contrôler à nouveau ou pour s'échapper.