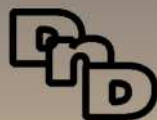


Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®
Unofficial game adventure

LA PRISON DE LAURANNA



LA PRISON DE LAURANNA

SCENARIO POUR 4 à 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 10-14

Certains livres maudits absorbent le lecteur pour les emprisonner à jamais. Que deviennent-ils ? Comment romancer une fin aussi tragique ? Lauranna, une jeune gitane, fut absorbée par un livre maudit de ce type lors de l'une de ses aventures. Voici le scénario que j'ai concocté pour pouvoir la libérer. Vous pourrez facilement l'adapter si un de vos personnages subit le même sort.

SYNOPSIS :

Depuis l'Eté 1767, Laurana est prisonnière du Livre des Légendes, un ouvrage maudit qui absorbe les lecteurs dans ses pages. Sa disparition ayant été rapidement remarquée, Hilda, une vieille amie voyante, a pu étudier l'objet magique. Après une semaine de recherche et de questionnement, elle arriva à l'hypothèse selon laquelle, il est impossible de libérer Laurana de l'extérieur. De plus, une solitude prolongée du malheureux prisonnier l'amène rapidement à la folie. C'est pourquoi, elle décida d'aller volontairement dans l'ouvrage pour tenir compagnie à son amie, dans l'espoir que les amis de Laurana tenteraient de la sortir de ce mauvais pas.

Avant de partir, Hilda mit au point un élixir magique permettant au buveur d'accéder à Pandémonium, le plan extérieur, l'endroit où se trouve la prison de Laurana et d'où le livre tire sa magie.

Un départ sans certitude de retour

Une fois que les aventuriers seront réunis, ayant appris le malheur de Laurana, ils vont devoir se rendre sur l'île des Noblids près de la localité d'Istidiel, dans le campement que mène leur compagne. Rapidement, les gitans les mènent au Livre des Légendes en leur remettant une lettre écrite par Hilda la voyante :

Compagnon d'infortune,

Notre joyeuse compagne Laurana a été vaincue par la magie maléfique du Livre des Légendes. Cette relique maudite a absorbé notre amie grâce à sa puissante magie, l'emprisonnant dans ses pages en un nouveau chapitre. Mes compagnons gitans vous auront vraisemblablement mis en garde du terrible danger qui menace un potentiel lecteur du livre posé sur cette table basse (destruction ou simplement folie et emprisonnement).

Ne trouvant aucun moyen de la libérer de l'extérieur et presser par le temps qui menace notre amie de la folie de la solitude, j'ai décidé de me faire emprisonner volontairement dans le livre pour tenir compagnie à Laurana. J'ai espoir qu'il soit possible de nous libérer, mais j'ignore malheureusement le moyen. Aucune de mes tentatives extérieures pour rompre la malédiction n'ayant porté ses fruits, je pense que la clef de la malédiction se trouve à l'intérieur de l'ouvrage. Le créateur n'aurait jamais créé une prison sans laisser une issue connue de lui seul. J'ose espérer que votre amitié envers Laurana sera assez forte pour trouver le courage de venir nous chercher. Pour nous rejoindre, il vous suffit de boire une gorgée de l'élixir posé sur la table basse.

Que les dieux vous soient favorables.

Amitiés

Hilda

Effectivement, sur une table basse de la roulotte se trouve un livre vraisemblablement très ancien, à côté duquel est posé une fiole métallique contenant une liquide blanchâtre. Pour le buveur de l'élixir, ce dernier à un goût de plâtre très prononcé. Ces compagnons verront alors le buveur se décomposer en une fine poussière scintillante progressivement aspirée par le Livre des Légendes, la fiole tombant sur le planchée de la roulotte, sans se briser bien entendu, étant en métal.

Pour le buveur, à peine a-t-il cligné des yeux après avoir avalé la première gorgée qu'il se retrouve dans l'obscurité la plus complète. Le temps pour lui de s'habituer à l'obscurité, d'allumer une torche ou de lancer un sort de Lumière, et il s'aperçoit qu'il n'y a autour de lui qu'obscurité et noirceur, à l'exception d'une fine lumière provenant d'une porte assez lointaine. L'atmosphère est relativement oppressante et l'air tiède, il faut une bonne heure de marche pour enfin atteindre la porte de lumière. Une détection de la magie informera le lanceur que le lieu entier est magique sans jamais pouvoir le dissiper. La porte de lumière permet au buveur d'accéder au Portail des Chapitres, il n'y a de toutes façons aucune autre issue à ces ténèbres.

LE PORTAIL DES CHAPITRES

Une fois le seuil de lumière franchi, les aventuriers accèdent à une grande salle en forme de triangle. Devant eux, deux immenses pages de 3 mètres de hauteur. Derrière eux, un mur de roche sans issue, de même que sol et au plafond. Le seuil de lumière qu'ils viennent de traverser a disparu et il est impossible de faire marche arrière. Sur la page de gauche, cette dernière est vierge de toute écriture. La page de droite quant à elle, une calligraphie appliquée forme les mots suivants : Le Livre des Légendes.

Dès que des aventuriers sont présents dans la salle, une voie grave d'une personne âgée s'adresse à eux sans que personne ne se montre :

- « Intrus, vous pénétrez dans l'univers du Livre des Légendes sans mon accord. Vous retrouverez votre compagne seulement si vous la connaissez réellement, mais avant, vous devrez surmonter les multiples dangers de Pandémonium. »

Une fois terminée, la page de droite commence alors à tourner pour s'ouvrir sur une double page. A gauche, une calligraphie annonçant : Pandémonium. Sur la page de droite, un dessin décrit un univers apocalyptique de ténèbres balayés par les vents. Une luminescence semble venir de la page de droite, en fait le seuil menant au plan extérieur, un faible vent soufflant au visage des aventuriers.

- « Survivez aux multiples de dangers de Pandémonium et vous aurez l'espoir d'atteindre la prison de votre compagne. Encore faudra-t-elle que daigne vous suivre. »

Atmosphère sur Pandémonium :

Une fois le seuil franchi, les aventuriers sont plongés dans l'obscurité la plus complète, balayée par un vent très violent. L'atmosphère est frais sans être véritablement froid, le vent qui souffle est très bruyant et puissant, obligeant les aventuriers à faire des efforts pour rester debout. L'incantation de sortilèges est impossible tellement le vent est déstabilisant (à moins d'avoir un abri pour se protéger du vent), de même que faire un feu ou allumer une torche. Seul un sort peut éclairer les lieux (lumière, lumière continue), mais au ¼ de leur portée habituelle. Le ciel semble charrier d'énormes nuages noirs. Il semble qu'ils soient arrivés dans une plaine avec pour seule végétation des herbes sèches, et quelques arbustes épars. Aucun repaire ne permet l'orientation (ni mousse ni lune) et les vents sont changeants. De plus, les hurlements du vent sont tellement puissants qu'ils gênent pour la discussion, empêchent de dormir, faisant sombrer peu à peu les aventuriers dans la folie. Dormir plus d'une heure ou deux est impossible, de même que la révision de sorts ou la prière. La vitesse à laquelle les aventuriers vont sombrer dans la folie dépend bien entendu de leur sagesse qui représente leur capacité à se maîtriser. Après quelques jours, un personnage ayant peu en sagesse commencera à déraisonner, ne plus pouvoir supporter ses compagnons, il marchera jusqu'à l'épuisement pour trouver un endroit de calme jusqu'à perdre complètement la tête. Les personnages à fort score de sagesse pourront tenir au moins une semaine, voire plus.

JOUER L'AMBIANCE TRES GLAUQUE ET L'IMPRESSION QUE LA FOLIE ATTEND INEXORABLEMENT LES AVENTURIERS EGARES.

Mauvaise rencontre avec la faune local : les khaastas nomades

Après plusieurs heures de marche contre le vent (épouissant très rapidement) ou en le suivant (beaucoup rapide et moins fatiguant), il est indéniable que les aventuriers sont perdus, de toute façon, le paysage est monotone et il n'y a rien à trouver si ce n'est une route qui, plus tard, les mèneront vers la ville. Si un aventurier quitte le groupe, il sera recueilli par les khaastas nomades qui ont l'intention d'en faire un repas après l'avoir dépouillé de ces biens, l'emmenant dans leur grotte. Si tel n'est pas le cas, après deux jours d'errance, les aventuriers vont tomber sur les khaastas attirés par la lumière de leurs sorts, signe de richesse et de puissance s'il en est une dans ces lieux. Si les aventuriers leurs laisse leur source de lumière, ils les laisseront sans combattre.

KHAASTA à pied (7) : Bestiaire Planescape V2 p58

Ca 2 (Armure de bronze), Mvmt 9, Dv 3 +3, ThAC0 17

#Att 2, Deg 1d6 (morsure)

Combat In 10 Deg 1d10+1 (Epée deux mains)

In 7 Deg 1d8 (Epée deux mains)

In 7 Deg 1d8+1 (Hache de bataille)

Taille 1m80 à 2m10, Moral 11-12, Px 175

KHAASTA montés (5) : Bestiaire Planescape V2 p58

Ca 2 (Armure de bronze), Mvmt 15 sur le lézard

Dv 3 +3, ThAC0 16, #Att 1 sur le lézard

Combat In 10 Deg 1d10+1 (Hallebarde)

Taille 1m80 à 2m10

Moral 11-12, Px 175

LÉZARD GÉANT (7) : Bestiaire Planescape V2 p58

Ca 5, Mvmt 15, Dv 3 +1, ThAC0 17

#Att 1, Deg : 1d8 (morsure)

Att spé : Double les dégâts sur un 20 naturel

Taille 4m50 de long

Moral 8-10, Px 175

Chef KHAASTA : Bestiaire Planescape V2 p58

Ca 2 (Armure de bronze), Mvmt 15 sur le lézard

Dv 5 +5, ThAC0 14, #Att 1 sur le lézard

Combat In 09 Deg 1d10+4 (Hallebarde d'acuité)

Taille 1m80 à 2m10

Moral 15, Px 650

Shaman KHAASTA : Bestiaire Planescape V2 p58

Ca 5, Mvmt 15 sur le lézard, Dv 4 +5

ThAC0 15, #Att 1 sur le lézard

Combat In 9 Deg 2d4 (Gourdin)

Taille 1m80 à 2m10, Moral 15, Px 650, Sorts :

- Niveau 1 : Lumière . Enchevêtrement. Gourdin magique
- Niveau 2 : Immobilisation de personne



Possession personnel des khaastas :

- 144 pc et 216 pa répartis sur les khaastas
- 90 pp sur le chef et le shaman
- 1000 po sur le lézard du chef dans une sacoche
- Alexandrite 1000 po (vert foncé)
- Chalcédoine 50 po (blanc)
- Aigue-marine (bleu-vert)
- Opale noire 500 po (vert foncé mêlé de noir)
- Azurite 5 po (bleu)
- 2 Jaspes sanguin 25 po (rouge)
- 14 outres de sang - bois de chauffage - briquets - 5 jours de nourriture fraîche pour tous (viandes diverses et avariées)

UNE ROUTE : enfin l'espoir

La journée suivant la rencontre avec les Khaastas, les aventuriers vont enfin tomber sur une route. Ils ne savent pas encore où elle mène, mais il s'agit d'un espoir pour nos aventuriers qui commencent singulièrement à perdre la tête. Cette route mène après quelques heures de marche à une cité à l'architecture désordonnée et chaotique, abritant quelques milliers d'âmes, Hurlevent. Des tours et minarets, des ruelles sombres qui partent dans tous les sens pour souvent finir en cul-de-sac. Le seul endroit un peu animé, vu que les rues sont presque désertes, semble être l'Auberge du Chien Galeux.

L'Auberge du Chien Galeux

Une fois que les aventuriers entrent dans la salle, ils sont comme soulagés de moins entendre ce terrible vent hurlant. Toutefois, il est encore perceptible, mais dans une moindre mesure. L'auberge abrite de personnes et créatures ; une dizaine d'humains, quatre githzeraï (Bestiaire Planescape V2 p48) et trois enragés (Bestiaire Planescape V2 p76).

L'aubergiste est un humain caractériel, prénommé Kuriandro, qui sert aux consommateurs seulement ce qui lui fait plaisir sans prêter aucune attention aux commandes. Pour ceux qui viennent se plaindre, il leur renvoie leur consommation à la figure en leur ordonnant de quitter l'endroit sur le champ à moins qu'ils ne lui fassent des excuses. Il faut noter qu'il s'agit de la seule auberge de la cité, du moins la seule fréquentable pour des étrangers voulant conserver un temps soit peu leur esprit.

Boisson (hors eau et lait) : 5 po.

Nourriture (il s'agit d'une soupe contenant des morceaux plus solides blanc, qui flotte : du locmoul, une des seules racines consommable de la plaine) : 1 pa.

Dormir dans l'auberge ne nécessite pas de frais supplémentaires, mais aucune chambre n'est attribué.

Chacun dors où il le souhaite. De toutes façons l'aubergiste ne tient aucun registre des chambres. Une dizaine de chambres sont disponibles, mais attention au réveil en pleine nuit par un locataire auquel on a piqué son lit.

Le réveil surprise par un locataire enragé

Un des aventuriers est réveillé en pleine nuit par un fou dangereux qui tente de le tuer pour récupérer son bien, à savoir son lit. Il s'agit d'un githzeraï enragé qui est prêt à combattre si ce dernier ne quitte pas illico-presto son lit. S'il s'exécute, le githzeraï s'allonge pour s'endormir, non sans l'avoir insulté avant de le jeter hors de la chambre. S'il refuse de quitter le lit, ce dernier attaque sans plus de commentaires.

GITHZERAÏ Guerrier n°10 : Bestiaire Planescape V1 p48

CA 3 (Cotte de maille+2), Mvt 12, Dv 10 ; Pv 76, ThAC0 05, #Att 2 (Maître), Combat In 4 Deg 1d10+6 (Épée deux mains en argent +3), RM 50%, Taille : 1m70, Moral 12, Px 5.000.

Bichlaron, mercenaire de son métier, appartient à un groupe d'éclaireur recherchant des Githyanki dans la région. Lorsque Bichlaron rentre de sa mission, il est plutôt aigri par sa journée, n'accepte pas de voir un

sale humain traîner dans sa pailasse. Habituer à ce que l'on le respecte parmi les siens, il sera prêt à combattre à la mort si un des aventuriers se met en travers de son chemin.

Possession : deux bourses contenant 200 po, des vêtements usuels, un sac de voyage contenant le nécessaire pour survivre soit une petite tente, briquet, couverture, gourde d'eau, nourriture pour quelques jours.

Rencontre avec Freyton ou la recherche de la sève rarissime du Lemiane

A l'auberge, les aventuriers vont faire la rencontre d'un humain beaucoup plus loquace que les autres qui viendra boire un coup avec eux et les renseignera un peu sur l'endroit. L'humain en question se nomme Freyton, et il se définit comme un Marcheur de Plans. Il revient de Mechanus et avait besoin d'un peu de repos sur Pandémonium pour se remettre les idées un peu en place.

Tout d'abord, pour ne pas être ennuyé par le bruit du vent de la région, il est nécessaire, voire indispensable de se protéger avec de la sève de Lemiane, un arbre que l'on trouve sur Carceri. Il pense toutefois qu'il est possible d'en trouver pour des sommes importantes dans la Secte locale des Merkanth, ici à Hurlevent. Les Merkanth logent dans un grand bâtiment dont le toit est en forme de dôme dans la rue principale de la cité.

Ensuite, il les informe qu'il se trouve sur Pandémonium, le plan du pur chaos en leur donnant succinctement les règles des lieux, c'est à dire aucune.

Pour ce qui est du livre des légendes, lui ne le connaît, ni de Laurana d'ailleurs, il pense qu'il faut interroger un natif qui pourra plus les renseigner.

La Halle aux Merkhants

Trouver la Halle aux Merkhants n'est pas trop difficile et les passants peuvent les renseigner sans difficultés. Il s'agit d'un grand bâtiment aux nombreuses colonnes, style néoclassique, mais qui manque quand même d'entretien, ayant probablement connu des moments plus glorieux.

Un humain aux larges moustaches s'affaire derrière un large comptoir.

Derrière, d'immenses rayonnages contenant les stocks de ce qui apparaît plutôt comme un entrepôt que pour un magasin. De nombreuses personnes

au même style que le vendeur sont en train de trier, classer, ranger des

caisses, des objets divers... (Bestiaire Planescape V2 p62). Pour la sécurité du magasin, ils ont dans l'arrière boutique une meute de Vorr prête à être lâché en cas de besoin (Bestiaire Planescape V2 p120)

« *Enchanté amis, je me nomme Darion. Que puis je pour vous ?* »

« *De la sève de Lemiane, bien entendu que nous en possédons, mais avez vous les moyens d'une telle folie ? Je vend 100 pp la goutte, payable instamment sans crédit.* »

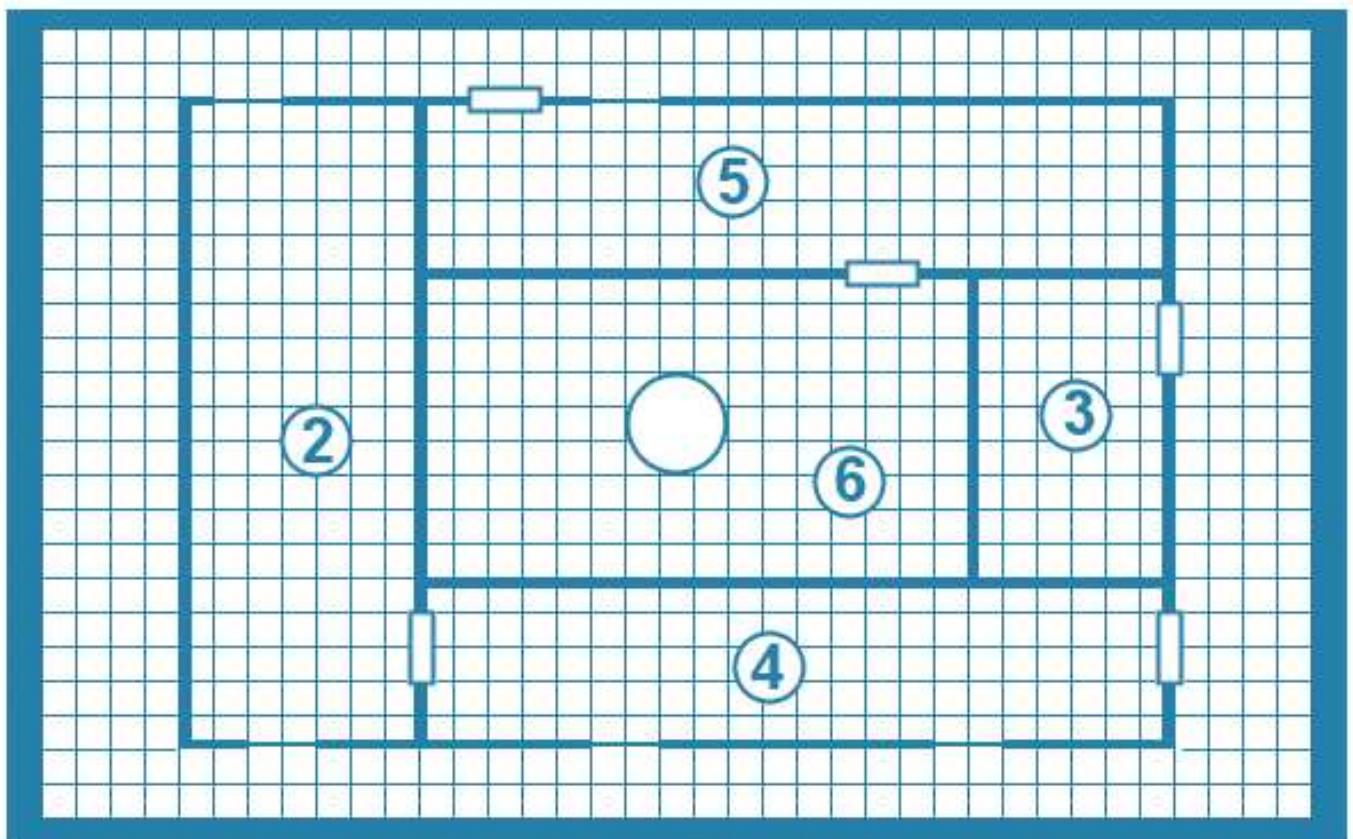
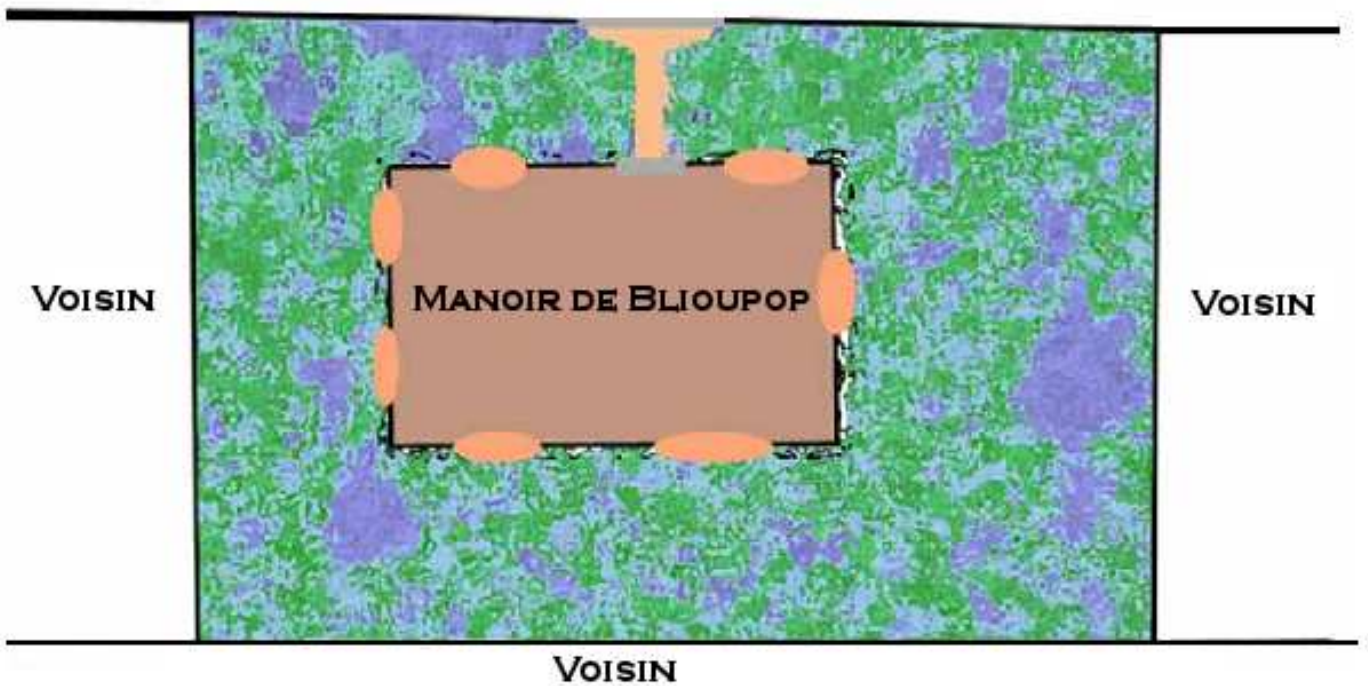


Un faux espoir de retrouver Laurana :

Retrouver Laurana s'avère relativement difficile en ces lieux. La plupart des personnes interrogées semblent atteintes de folie douce ou dure. Personne ne l'a vu dans la cité, ni elle, ni la voyante. Cependant, après plusieurs jours d'interrogatoire dans Hurlevent, un humain, probablement un serviteur, affirme qu'une dame prénommée Laurana se trouve dans le harem de son maître. Prénommé Gutius, il travaille dans le harem Blioupop, un notable de la cité. Il raconte aux aventuriers qu'elle a une voix de chantage magnifique et que c'est la favorite de son maître. D'ailleurs, elle est tellement belle, qu'il a décidé de percer les yeux de tous les serviteurs qui travaillent dans le harem en plus de les castrer, comme c'est la norme habituellement. C'est pourquoi, il ne peut pas dire si la description qui lui est faite est exacte ou non. La seule chose qui peut les aider et les renseigner est le fait que son maître l'a achetée sur un marché aux esclaves de la ville, il y a peu de temps, quelques semaines, pas plus. Bien entendu, le Slaad Blioupop refuse de recevoir quiconque pour voir sa belle Laurana. Il ne veut être dérangé en aucun cas par des inconnus, de plus des humains. De toutes façons, il garde jalousement ses femelles pour lui tout seul.

LA PRISON DE LAURANNA

1 carré = 3 mètres



1- Bassin aux slaads

Entourant la demeure de Blioupop s'étend une espèce de marais, sur lequel s'épanouissent d'immenses nénuphars. Le marais est peu attirant, un myriade d'insectes ayant élu domicile ici. Il semble relativement profond, des gaz remontant à la surface de temps à autres et des remous agitent parfois l'eau saumâtre.

C'est ici que se repose les Slaads de rang inférieur à Blioupop, sa famille en quelque sorte. Ainsi, des Slaads rouges et bleus traînent dans le marais, s'allongeant parfois sur les feuilles de nénuphars géants.

Slaads Rouges (8) : Bestiaire Planescape V1 p88
CA 4, Mvt 6, Dv 7 +3, ThACO 13, #Att 3, Deg 1d4 x2 (griffes), 2d8 (morsure)
Att spé : Croassement étourdissant à moins de 12 mètres (JP vs Pétrification ou étourdit pour 2 rounds)
Def spé : 2 Pv/round ; Portail 2x /Jour à 40% de chances de faire venir 1d2 Slaads rouges
RM 30%, Taille : 2m40, Moral 8-10, Px 2.000.



Slaads Bleues (4) : Bestiaire Planescape V1 p88
Ca 2, Mvt 6, Dv 8 +4, ThACO 13, #Att 5, Deg 2d6 x4 (griffes et avant-bras rasoir), 2d8 (morsure),
Att spé : La morsure à 10% de chances d'infecter l'adversaire, Paralysie, Passe-muraille et Télékinésis à volonté 1x/round, Def spé : Portail 2x /Jour à 40% de chances de faire venir 1d2 slaads bleues ou 1 verte
RM 40%, Taille : 3m, Moral 11-12, Px 9.000.

2- Geôles et appartements des serviteurs

Dans cette pièce sont entreposés les nourritures vivantes dans les geôles. Des dizaines d'humains sont enfermés dans des cellules fermées à clef. Aucun gardien si ce n'est les Slaads qui viennent de temps en temps y jeter un coup d'œil.

Parmi les prisonniers se trouvent Fulard, un mage entropiste natif de Pandémonium. Il propose ses talents en échange de la liberté s'il remarque des aventuriers. Lui sait où se trouve les prisons du livre des légendes, dans les souterrains de la tisseuse de rêves. C'est un endroit accessible mais tellement dangereux qu'il en éloigne même les tanari'is. Lui connaît le chemin qui y mène et pourra les guider.

3- Appartement de Blioupop et cour intérieure

Cette pièce mène directement dans la cour intérieure où vivent les femmes du harem. Cette pièce ressemble à un immense lit avec plusieurs bassins où Blioupop se détend régulièrement. Dans un petit coffre se trouve les richesses de Blioupop, suffisante pour vivre pour un mois : 132 pa et 24 ambres dans un coffret de bois fin à 100 po chaque

Slaad Verte : Blioupop : Bestiaire Planescape V1 p90

CA : 0, Mvt 9, Dv 9 +5, ThACO 11, #Att 3, Deg 1d6+2 x2 (griffes), 2d8 (morsure)
RM 30%, Taille : 2m40, Moral 8-10, Px 2.000

Combat : In 2 Deg 1d8+3 (Epée longue de boule de feu +3 : elle absorbe une boule de feu une fois par semaine et peut redistribuer les dégâts sous forme de flamme lors d'une attaque réussie)

Att spé : Boule de feu à retardement 1x/Jour et Détection de l'invisibilité à volonté.

Def spé : Métamorphose ; Portail 2x /Jour à 50% de chances de faire venir 1d6 Slaad rouge, 1d4 Slaad bleues, 1d2 Slaad vertes ou Slaad grise.

4- Appartement des slaads

Cette grande pièce abrite les slaads bleues et rouges du manoir, lorsqu'elles ne sont pas en train de patauger dans le marais à l'extérieur.

5- Salle à manger et cuisine

C'est ici que les serveurs s'avèrent à faire la cuisine et où se trouve la salle à manger.

6- Cour intérieur

Dans la cour se trouve les femmes du harem, une vingtaine au total qui appartiennent corps et âmes à Blioupop. Effectivement, l'une d'entre elle se nomme Laurana et a des talents de chanteuses, mais se n'est pas celle que les aventuriers recherchent.

La patrouille de Bar-Lgura et la guerre du sang

De retour à l'auberge, Kuirandro leur apprend que des Bar-Lgura (des Tanari'is ou démons) sont à leur recherche, pensant que se sont des espions à la solde des Baatezus (diables). Ils sont peu loquaces et sont partis à la Halle aux Merkhants les trouver. Il faut qu'ils partent, autrement, ils risquent la mort. Fulard les emmène chez lui avant de partir au plus vite pour les souterrains de Pandesmos.

Si les aventuriers traînent trop dans la cité pour des raisons quelconque où qu'ils passent une nuit supplémentaire à Hurlevent, la patrouille tanari'is va leur tomber dessus. De même, ils vont tenter de les poursuivre vers les souterrains et s'ils traînent en chemin en faisant des arrêts trop longs, ils tomberont sur la patrouille. Les tanari'is sont accompagnés de Yeth Hound qui sème la panique dans la ville, s'est d'ailleurs grâce à eux qu'ils pourront être alertés de la venue de la patrouille

Bar-Lgura (4) : Bestiaire Planescape V1 p97

Ca 0, Mvt 9, Grimper 15, Dv 6 +6, ThACO 15, #Att 3, Deg 1d6 x2 (griffes) 2d6 (morsure), Att spé : - Attaque sauvage d'une distance de 12 mètres suivis de ces attaques dans le même round.

- Métamorphose (2x/jour), Dissipation de la magie, Détection de l'invisibilité, Enchevêtrement, Peur (toucher), Croissance végétale, Force spectrale (2x/Jour) et Télékinésis.

Def spé : Camouflage comme une Dissimulation à 95%, Portail 1x/Jour avec 35% de conjurer 1d6 Bar-Lgura

RM 30%, Taille : 1m50, Moral 13-14, Px 8.000.



Yeth Hound (6) : Bestiaire Planescape V1 p116

Ca 0, Mvt 15, Vol 27 (B), Dv 3 +3, ThACO 17, #Att 1

Deg 2d4 (morsure), Att spé : Peur, Def spé : Arme d'argent ou magique pour toucher

RM 10%, Taille : 1m50, Moral 19-20, Px 975.

Descente dans les entrailles de Pandesmos

Deux jours et une nuit de marche sont nécessaires pour atteindre les portes de Pandesmos, les entrailles de Pandémonium. Les vents hurlants semblent s'engouffrer dans les tunnels en redoublant de bruit, même la sève de Lémiane a du mal à atténuer le bruit, même si elle fait quand même effet. Les plus prudents auront acheter une deuxième goutte par oreille pour vaincre le bruit.

Meute de vargouilles

La descente se fait sans problème la première journée. Cependant, le deuxième jour, ils tombent sur une meute de vargouilles (Bestiaire Planescape V1 p114). Tout d'abord, des corps sans tête alertent les aventuriers sur quelque chose d'anormal qui se passe. Il semble que les corps soit là depuis plusieurs semaines, dévoré par endroit. Heureusement pour les aventuriers, la lumière fait fuir les créatures au devant d'eux. Si ces derniers venaient à éteindre leurs lumières continuelles pour des raisons quelconque, une vingtaine de vargouilles les attaqueraient sans tarder.

Vargouille : Int: 5-7, Al : MN, Mvt: Vol 12 (B), DV: 1 + 1, ThACO: 19, #Att: 1, Dommages/Attaque: 1d4, Attaques spéciales: Poison, peur (terreur); voir ci-dessous, Défenses spéciales: Non, Résistance à la magie: Non, Taille: P (tête-taille avec 90 cm d'envergure), Moral: 8-10, Valeur PX: 650.

Combat: La vue d'un vargouille, combiné avec son cri terrifiant, provoque la peur. Tous ceux qui voient le monstre et entendent son cri doivent faire une sauvegarde contre les sorts; ceux qui ont raté leur jet sont paralysés par la peur jusqu'à être attaqué par le monstre. L'attaque initiale sur une victime paralysée touche toujours. Une victime qui a été attaqué ou qui s'est sauvegardé de l'effet est à l'abri de la paralysie pour le reste de la rencontre.

Les Vargouilles ont l'infravision jusqu'à 40 m. Elles détestent la lumière et cherchent à éteindre leurs sources, comme les torches et les lampes. Les lumière continue et la lumière du jour aveuglent le monstre, il les évite.

La morsure d'un vargouille contient un poison terrible qui empêche la guérison normale; si la créature mordue ne parvient pas à sauver contre le poison, les dégâts de la morsure sont permanent, à moins d'utiliser une puissante magie. Un sort de guérison restaure 1d8 Pv; régénérer restaure 3d8 Pv à 1 Pv par tour; et un souhait soigneusement rédigé restaure tous les points de vie perdus ou la capacité de guérir par d'autres moyens.



Antre de la Tisseuse des rêves :

Alors que les aventuriers sont pourchassés par une meute de vorrs larva affamés ; Fulard les mène dans une course effrénée sur le territoire de la tisseuse des rêves. Les vorrs abandonnent alors leur chasse, comme terrorisés par le territoire sur lequel ils pénètrent.

Vorrs larva : Bestiaire Planescape V2 p120, Int: 5-7, Al : NM, CA : -4, Mvt : 16, DV: 12, ThACO: 9, #Att: 5, Dommage/Attaque: 1d6x4/2d6 + spécial, Attaques spéciale : Poison, trill, Défenses spéciales: Immune au influence psionic, régénération
RM: 25%, Taille: 2,4 m de long, Moral : 20, PX: 8000.



Après quelques temps de déambulation dans les couloirs étroits et sombres, les lumières magiques s'éteignent alors qu'ils approchent du cœur de l'antre de la tisseuse des rêves. Les aventuriers pénètrent en fait dans la toile d'obscurité de l'araignée. La vision commence alors à devenir difficile, seul l'infravision permet de percer un temps soit peu les ténèbres environnants. Une marche arrière s'avère très difficile voire impossible lorsque la progression est très avancée. Dans le cœur de la toile, l'infravision et les lanternes sont réduites au quart de la portée normale. Une fois arrivée au cœur, les aventuriers atteignent une grande caverne percée de portes. Ces portes, toutes bouchées par la toile et fermées, sont reliées d'immenses toiles de ténèbres qui alimentent une boule de ténèbres au centre de la caverne, là où se cachent la tisseuse de rêves. Seuls une porte n'est pas reliée par les toiles, la prison de Laurana et la voyante.

Tisseuse de rêves : Bestiaire Planescape V2 p20-21, Ca : -4 (4), Mvt : 9, Dv : 6 +2, ThACO : 15, #Att : 6, Dégâts : 1d2 (tentacules) x6 + spécial, RM 50% (10%), Taille : 1m20 (corps) et 3 m (tentacules), Moral 13-14, Px 8.000; Att spé : Confusion, Sommeil, Suggestion d'une portée



18 mètres hors de la toile,

- Ombre, Brouillard solide et Symbole de désespoir 1x/Jour dans la toile ;

- Si une personne est touchée par quatre tentacule, elle lui inflige 2d4 par round avec sa morsure, la personne étant emprisonnée. JP vs Sorts pour ne pas perdre 1 point de constitution à chaque échec.

Défenses spéciales : Invisibilité à volonté, Image miroir et Téléportation sur 60 mètres, Télépathie à 18 mètres,

- Lumière détruit 3 m cube de toile et inflige 1d3 à l'araignée

- Lumière continue détruit 3 m cube de toile, inflige 1d6 à l'araignée et annule sa protection d'ombre pour 1 round ;

- Sunray, Sunburst ou Bâton d'illumination détruit 2d6 x 3 m cube de toile, inflige 2d10 à l'araignée et annule sa protection d'ombre pour 1d6 heures.

Chaque porte mène dans le monde d'un des prisonniers du livre des légendes et fonctionne comme un domaine de Ravenloft. La seule porte fermée par les toiles est celle de Laurana en attendant qu'elles perdent la raison.

Trésor de l'araignée : 2.000 PC, 6.000 PA, 3.000 PO, 100 PP, 5 pierres précieuses, 5 objets magiques à tirer sur la table.

Par : Arcania Renaissance

Monde prévu : Planescape

Illustration de couverture : Grimoire ensorcelé par Naiiade

Corrections & page de couverture : Syrinity

DnD 2014



ANNEXE 1 : Le mage Entropiste

Le concept de magie entropique est une théorie extrêmement récente prônant l'étude du hasard. L'entropiste ne sait jamais vraiment ce qui va se produire quand il jette un sort.

Comme la magie entropique est un domaine très récent (et extrêmement ardu, en plus), le pratiquant doit avoir un minimum de 16 en Intelligence (Intelligence/Intellect). C'est le seul type de magie qui n'a aucune école en opposition : un entropiste peut apprendre n'importe quel sort, mais il est par contre le seul à pouvoir utiliser la magie entropique. Comme tout autre spécialiste, il bénéficie d'un sort supplémentaire par niveau. Par contre, il effectue tous ses jets de sauvegarde sans le moindre ajustement, et il en va de même de ses cibles. Il reçoit un bonus de 10% pour apprendre les sorts de magie entropique, mais subit par contre un malus de -5% pour tous les autres sorts. S'il essaye de mettre au point un sort de sa spécialité, il effectue ses recherches comme si le sort avait un niveau de moins.



L'entropiste a la possibilité de contrôler certains objets magiques qui se comportent de manière totalement aléatoire avec n'importe quel autre personnage. Il a ainsi 50% de chances de parvenir à contrôler les objets qui suivent (s'il y arrive, il choisit l'effet qu'il obtient) : amulette des plans, cartes merveilleuses, puits des mondes, sac à malice et sac de haricots. La baguette prodigieuse est un cas à part; si l'entropiste parvient à la contrôler, il peut l'utiliser pour lancer des sorts qu'il connaît, à raison de 1 charge par niveau du sort, et ce, même s'il n'a pas le sort en tête. Si le magicien rate son jet de dés, il n'utilise qu'une seule charge de la baguette et détermine aléatoirement l'effet obtenu.

Chaque fois que l'entropiste jette un sort, il y a de bonnes chances que le niveau de celui-ci varie. Cette règle est expliquée en détail dans le Recueil de Magie, mais voici une méthode extrêmement rapide permettant de la simuler. Quand le personnage utilise un sort, jetez 1d20. Sur un résultat de 6 ou moins, le potentiel du PJ est amputé de 1d3 niveaux pour ce qui est des effets du sort. Sur un 15 ou plus, c'est l'inverse qui se passe (1d3 niveaux en plus). Enfin, si vous obtenez un résultat de 10, il se produit ce que l'on appelle un hiatus. Quoi qu'il advienne, la variation de niveau ne peut en aucun cas excéder le niveau du personnage (un entropiste de niveau 2 ne peut ainsi connaître qu'une augmentation ou une diminution de 1- 2 niveaux). Cette variation affecte toutes les caractéristiques du sort : portée, durée, zone d'effet, jet de sauvegarde, etc.

Kelmaran est un entropiste de niveau 5. Il décide de lancer une boule de feu au beau milieu d'une bande d'orques. Il jette aussitôt 1d20 et obtient un 1 : son niveau effectif est donc amputé de 1d3. Heureusement, il limite les dégâts en obtenant un nouveau 1, ce qui signifie que sa boule de feu ne fait plus que 4 dés de dégâts et que sa portée est légèrement réduite. Mais si Kelmaran avait été chanceux, son sort aurait pu infliger un maximum de 8d6 points de dégâts.

En général, deux types de magicien sont attirés par ces zones étranges : des magiciens voués à l'étude des fondements théoriques de la magie. Pour eux, les zones entropiques exposent des secrets longuement dissimulés de l'univers magique et donnent de nouveaux aperçus sur la manière dont l'énergie magique fonctionne. Une théorie de la magie aléatoire s'est développée à partir de leurs travaux — s'opposant aux écoles traditionnelles.

Le second type de magiciens attiré dans les terres de l'entropie se montre bien moins rigoureux et méthodique. Ces lanceurs de sorts sont attirés par l'incertitude et l'aléa véritables des terres entropiques. De tels mages cherchent à incorporer la magie entropique dans leurs sorts en combinant la magie traditionnelle et les nouvelles théories de la magie aléatoire, intégrant une dose de leur propre nature chaotique en guise de touche finale. Ces magiciens sont les vrais entropistes qui ont été vus récemment dans divers pays.

Les entropistes : Avec la découverte de la magie entropique sont apparus des magiciens s'étant consacrés à son étude. Comme leurs frères spécialisés traditionnels, les entropistes se sont lancés dans une intense étude d'un seul aspect de la magie. Il en résulte des bénéfices et des restrictions inhérents à leurs pouvoirs. La magie entropique est si différente de la magie traditionnelle que seuls ceux qui se sont consacrés à son étude peuvent l'utiliser : aucun autre magicien, à part un entropiste, peut tenter d'utiliser des sorts de la magie entropique.

Les entropistes ne sont pas du tout des magiciens spécialisés — du moins au sens traditionnel du terme. Ils n'étudient pas dans le cadre d'une école. En fait, leurs recherches dans de nouvelles théories de la magie entropique leur font aborder tous les domaines. La magie entropique a des forces dans certains domaines (en particulier la divination et l'évocation), mais elle n'est pas aussi confinée qu'une école de magie. Les pratiquants de la magie entropique clament fièrement que la large base et la flexibilité de leur art sont ses grands avantages.

Bien sûr, ces mêmes avocats sont prompts à en minimiser les inconvénients. Tout d'abord et avant tout, c'est une magie instable. En de rares occasions, n'importe quel sort peut avoir des effets dangereux et imprévisibles, comprenant aussi bien des contrecoups que la création de résultats entièrement différents de ceux désirés. Plus couramment, la magnitude d'un sort - portée, durée, zone d'effet, ou même dégâts - peut fluctuer d'un lancement à l'autre. Les sorts lancés par les entropistes sont intrinsèquement imprévisibles.

Seuls les personnages avec une Intelligence de 16 ou plus ont les capacités de devenir des entropistes. Les théories de la magie entropique défrichent de nouvelles terres, et seuls les personnages d'une intelligence élevée sont capables de déchiffrer les circonvolutions théoriques de ses arcanes métamathématiques. Bien que la magie entropique soit superficiellement chaotique, son étude nécessite de l'assiduité et de l'application.

Il n'y a pas de restriction concernant l'alignement d'un entropiste. Les limitations raciales sont les mêmes que pour un magicien ; ainsi seuls les humains, les elfes et les demi-elfes peuvent choisir cette classe. Les gnomes ont certains talents magiques mais manquent du socle étendu de compétences et de connaissances nécessaires pour maîtriser cette nouvelle matière.

Les entropistes sont liés par les restrictions normales applicables à tous les magiciens concernant les armes et les armures. Ils utilisent le même ThAC0 et les mêmes jets de sauvegarde que les magiciens traditionnels. Leur progression en niveau se fait selon les tables de niveaux d'expérience et de progression en sort des magiciens (Tables 20 et 21 du Manuel des Joueurs).

Les entropistes ont plusieurs capacités et restrictions. Comme les spécialistes, ils sont capables de mémoriser un sort supplémentaire par niveau de sort. Ce sort doit être un sort de magie entropique, bien qu'il puisse appartenir à n'importe quelle école. Les entropistes n'ont pas d'écoles opposées comme les spécialistes.

Ils reçoivent un bonus de +10% quand ils apprennent un nouveau sort de magie entropique et une pénalité de -5% pour les autres sorts. Comme la magie entropique est d'une certaine manière "rapide et instable",

les entropistes peuvent rechercher de nouveaux sorts comme si ces derniers étaient inférieurs d'un niveau à leur niveau réel, diminuant la somme de temps et d'argent nécessaire à la création de nouveaux sorts.

Certains objets magiques connaissent des difficultés dans les mains d'un entropiste. Cela est dû à sa compréhension du processus aléatoire qui lui donne son pouvoir. Le cas le plus notable est la baguette prodigieuse. L'entropiste a 50% de chances de contrôler la baguette, étant autorisé à utiliser les charges de celle-ci pour lancer des sorts qu'il connaît déjà (mais ils n'ont pas besoin d'être mémorisés). Le nombre de charges utilisé par la baguette est égal au niveau du sort désiré. Si la tentative échoue, une seule charge est utilisée et un effet aléatoire est généré.

L'entropiste peut contrôler les objets suivante une fois sur deux, lui permettant ainsi de choisir le résultat de l'objet plutôt que de compter sur la chance : amulette des plans, sac de haricots, sac à malice, jeu d'illusions, cartes merveilleuses et le puits des mondes.

Variations de niveau

L'aspect le plus largement compris des pouvoirs d'un entropiste est son approche des sorts. Le travail de l'entropiste avec les principes d'incertitude affecte tous les sorts ayant une variabilité selon le niveau (portée, durée, zone d'effet ou dégâts). Chaque fois qu'un entropiste utilise un tel sort, il détermine aléatoirement le niveau final de lancement du sort. Ce sort peut fonctionner à un niveau inférieur, identique ou supérieur à son niveau normal. Le degré de variation dépend du niveau véritable du lanceur, comme le montre la Table : Variation du niveau.

Pour déterminer le niveau de lancement du sort, le joueur doit lancer 1d20 juste avant de l'utiliser. La variation par rapport au niveau actuel du lanceur est déterminée par l'intersection de la ligne correspondant au niveau véritable du lanceur et de la colonne correspondant au résultat du jet de dé. (La notion de niveau véritable se réfère au niveau d'expérience actuel de l'entropiste). Si le résultat est un nombre positif, le nombre est ajouté au niveau véritable du lanceur pour le lancement du sort. Dans le cas contraire, la valeur est retranchée de son niveau actuel. Si le résultat est zéro, le sort est lancé normalement. La variation du pouvoir du sort n'a pas d'effet permanent sur le niveau d'expérience du mage ou sur sa capacité de lancement de sorts.

Par exemple, Theos, entropiste du 7^{ème} niveau, lance une boule de feu. Il souhaite qu'elle fasse effet à 70 mètres de là, où se trouve une bande d'orques en progression. Ce sort a une variabilité de niveau pour la portée (10 m + 10 m/niv.) et les dégâts (1d6/niv.). Un jet de dé est fait sur la Table de variation du niveau. Un résultat de 19 indique une variation de +3. La boule de feu fonctionne comme si elle était lancée par un magicien du 10^{ème} niveau (7 + 3) et atteint facilement sa cible, provoquant 10d6 points de dégâts. Si la variation de niveau avait été de -3 (jet de dé de 2), le sort aurait fonctionné comme s'il avait été du 4^{ème} niveau. Dans ce cas, la boule de feu serait tombée bien loin de son but puisque sa portée maximum aurait été de 50 mètres (10 m + 10 m x 4)

Un effet supplémentaire peut intervenir en lançant des sorts à variabilité de niveau. Si le résultat de la Table 1 est en gras, le lanceur a par inadvertance créé un « hiatus » dans le sort en plus de ses effets. Un hiatus ouvre brièvement un passage par lequel de l'énergie magique brute se déverse. Cette énergie est totalement incontrôlée par les actions du lanceur de sorts. Le résultat souvent spectaculaire, est rarement ce que le lanceur voulait et est parfois une version plus petite ou plus grande du sort désiré. D'autres fois, d'improbables résultats extravagants interviennent. Des chants remplissent les airs, des gens peuvent apparaître de nulle part ou le sol peut devenir une mare graisseuse. Quoi qu'il se passe, c'est de l'essence d'entropie.

Quand un hiatus intervient le MD doit consulter la Table 2. A la différence d'autres exemples dans AD&D® dans lesquels le MD est encouragé à choisir un résultat approprié, les hiatus sont mieux déterminés par un

résultat aléatoire. Choisir intentionnellement un résultat fausse la nature de la magie entropique. Les MD sont encouragés à se confier au hasard et à s'amuser.

Table : variations de niveau

Niveau véritable	Jet de dé : D20																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	-1	-1	-1	-1	-1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	+1	+1	+1	+1	
2	-1	-1	-1	-1	-1	-1	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	
3	-2	-1	-1	-1	-1	-1	-1	0	0	0	0	0	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+2	
4	-2	-2	-1	-1	-1	-1	-1	-1	0	0	0	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+2	+2
5	-3	-2	-2	-1	-1	-1	-1	-1	-1	0	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+2	+2	+3
6	-3	-3	-2	-2	-2	-1	-1	-1	-1	0	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+2	+2	+3	+3
7	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	-1	-1	0	0	+1	+1	+1	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4
8	-4	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	-1	0	0	+1	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+3	+4	+4
9 et +	-5	-4	4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+3	+4	+4	+5

Les résultats en **gras et italique** indiquent un hiatus.

RESULTATS DES HIATUS :

1. Un mur de force apparaît devant le mage.
2. Le mage sent comme une putois pendant la durée du sort
3. Le mage lance devant lui huit serpents non venimeux du bout des doigts. Les serpents n'attaquent pas.
4. Les vêtements du mage le grattent (+2 à l'initiative).
5. Le mage brille comme s'il était sous l'effet d'un sort lumière.
6. L'effet du sort a un rayon de 18 mètres centré autour du mage.
7. La prochaine phrase prononcée par le mage se réalise pendant un tour.
8. Les cheveux du mage poussent de 30 cm.
9. Le mage pivote de 180°.
10. Le visage du mage est noirci par une petite explosion.
11. Le mage développe une allergie à ses objets magiques. Le personnage ne peut s'empêcher d'éternuer jusqu'à ce que tous les objets magiques soient enlevés. L'allergie dure 1d6 tours.
12. La tête du mage s'agrandit pendant 1d3 tours.
13. Le mage est rapetissé (contraire d'agrandissement) pendant 1d3 tours.
14. Le mage tombe fou amoureux de la cible jusqu'à ce qu'une délivrance de la malédiction soit lancée.
15. Le sort ne peut être annulé par la seule volonté du mage.
16. Le mage se métamorphose aléatoirement
17. Des bulles colorées sortent de la bouche du mage à la place des mots. Ces derniers sont libérés quand les bulles éclatent Les sorts avec des éléments verbaux ne peuvent être lancés pendant 1 tour.
18. Un *langues* inversé affecte tous ceux qui se trouvent à moins de 18 m du mage.
19. Un mur de feu entoure le mage.
20. Les pieds du mage s'agrandissent, réduisant le mouvement à la moitié de la normale et ajoutant +4 à ses jets d'initiative pendant 1d3 tours.
21. Le mage subit les mêmes effets que la cible.
22. Le mage lévite de 6 m pendant 1d4 tours.
23. Effroi dans un rayon de 18 mètres autour du mage. Tous ceux qui se trouvent dans ce rayon, sauf le mage, doivent faire un jet de sauvegarde.
24. Le mage parle avec une voix criarde pendant 1d6 tours
25. Le mage obtient une vision dans les rayons X pendant 1d6 rounds.
26. Le mage vieillit de 10 ans.
27. Silence, rayon 5 mètres, centré sur le mage.

28. Une fosse de 3 m x 3 m et d'une profondeur de 1,5 m par niveau du mage apparaît immédiatement devant celui -ci.
29. Gravité inversée sous les pieds du mage pendant 1 round.
30. Des serpents colorés jaillissent du bout des doigts du mage.
31. Les effets du sort rebondissent sur le mage.
32. Le mage devient invisible.
33. Vapeur colorée sur le bout des doigts du mage.
34. Des nuées de papillons sortent de la bouche du mage.
35. Le mage laisse les empreintes de pas d'un monstre au lieu des siennes jusqu'à ce qu'une dissipation de la magie soit lancée.
36. 3-30 gemmes partent du bout des doigts du mage. Chacune vaut 1d6 x 10 po.
37. Une musique remplit les airs.
38. Création d'eau et de nourriture.
39. Tous les feux normaux à moins de 18 m du mage sont éteints.
40. Un objet magique à moins de 9 m (choisi aléatoirement) est vidé de manière permanente.
41. Un objet normal à moins de 9 m du mage (choisi aléatoirement) devient magique de manière permanente.
42. Toutes les armes magiques à moins de 9 m du mage sont augmentées de +2 pendant 1 tour.
43. De la fumée s'échappe des oreilles de toutes les créatures à moins de 18 m du mage pendant 1 tour.
44. Lumières dansantes.
45. Toutes les créatures à moins de 9 m du mage commencent à avoir le hoquet (+1 aux temps d'incantation, -1 au TACO).
46. Toutes les portes normales, secrètes, les herses, etc. (même verrouillées ou barrées) à moins de 18 m du mage s'ouvrent
47. Le mage et sa cible échangent leurs places.
48. Le sort affecte une cible aléatoire à moins de 18 m du mage.
49. Le sort échoue mais n'est pas effacé de l'esprit du mage.
50. Conjuraton de Monstres II.
51. Changement climatique soudain (élévation de la température, neige, pluie, etc.) qui dure pendant 1d6 tours.
52. Un bruit assourdissant affecte quiconque se trouvant à moins de 18 m. Tous ceux qui peuvent l'entendre doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine d'être abasourdis pendant 2d3 rounds.
53. Le mage et sa cible échangent leurs voix jusqu'à ce qu'une délivrance de la malédiction soit lancée.
54. Un seuil s'ouvre sur un plan extérieur choisi aléatoirement ; il y a 50% de chances pour qu'une créature extraplanaire apparaisse.
55. Le sort fonctionne, mais hurle comme un fungus criard.
56. L'efficacité du sort (portée, durée, zone d'effet, dégâts, etc.) diminue de 50%.
57. Le sort est inversé si cela est possible.
58. Le sort prend la forme physique d'un élémental à la volonté libre et ne peut être contrôlé par le mage. L'élémental reste pendant la durée du sort. Son toucher provoque l'effet du sort (TACO égal à celui du mage).
59. Toutes les armes à moins de 18 m du mage brillent pendant 1d4 rounds.
60. Le sort fonctionne ; tout jet de sauvegarde applicable est interdit.
61. Le sort semble échouer quand il est lancé mais intervient 1-4 rounds plus tard.
62. Tous les objets magiques à moins de 18 m du mage brillent pendant 2d8 jours.
63. Le mage et sa cible échangent leurs personnalités pendant 2d10 rounds.
64. Sort de lenteur centré sur la cible.
65. Cible trompée.
66. Eclair tiré vers la cible.

67. Cible agrandie.
68. Ténèbres centré sur la cible.
69. Croissance végétale centré sur la cible.
70. 500 kilos de matière non vivante à moins de 3 m de la cible s'évanouissent.
71. Boule de feu centrée sur la cible.
72. La cible se transforme en pierre.
73. Le sort est lancé ; les éléments du sort et son implantation dans la mémoire sont conservés.
74. Quiconque à moins de 3 m du mage reçoit les bénéfices d'une guérison.
75. La cible est prise de vertiges (-4 à la CA et au TACO, ne peut lancer de sort) pendant 2d4 rounds.
76. Un mur de feu encercle la cible.
77. La cible lévite sur 6 m pendant 1d3 tours.
78. La cible souffre de cécité.
79. La cible est charmée par charme-monstres.
80. La cible oublie.
81. Les pieds de la cible s'agrandissent, réduisant son mouvement à la moitié de la normale et ajoutant +4 à tous ses jets d'initiative pendant 1-3 tours.
82. Un monstre-rouille apparaît devant la cible.
83. La cible se métamorphose aléatoirement.
84. La cible tombe amoureuse du mage jusqu'à ce qu'une dissipation de la magie soit lancée.
85. La cible change de sexe.
86. De petits nuages de pluie noirs se forment au dessus de la cible.
87. Nuage puant centré sur la cible.
88. Des objets lourds (rocher, enclume, coffre-fort, etc.) apparaissent au dessus de la cible et tombent, infligeant 2-20 points de dégâts.
89. La cible commence à éternuer. Aucun sort ne peut être lancé jusqu'à ce que cela passe (1d6 rounds).
90. L'effet du sort affecte les cibles dans un rayon de 18 m autour du mage (toutes ces victimes subissent les effets).
91. Les vêtements de la cible la démangent (+2 à l'initiative pendant 1d10 rounds).
92. La race de la cible change aléatoirement jusqu'à ce qu'une dissipation de la magie soit lancée.
93. La cible prend une consistance éthérée pendant 2d4 rounds.
94. La cible est hâtée.
95. Tous les vêtements de la cible tombent en poussière.
96. Des feuilles poussent sur la cible (pas de dégât, peuvent être arrachées sans danger).
97. De nouveaux appendices sans utilité poussent sur la cible (ailes, bras, oreilles, etc.) qui restent jusqu'à ce qu'une dissipation de la magie soit lancée.
98. La cible change de couleur (annulé par dissipation de la magie).
99. Le sort a une durée minimum d'un tour (p. ex. une boule de feu crée une sphère de feu qui reste pendant un tour, un éclair rebondit et continue à faire effet pendant un tour, etc.).
100. L'efficacité du sort (portée, durée, zone d'effet, dégâts, etc.) augmente de 200%.

Capacités spéciales: Aucunes

Restriction(s): Aucunes

ANNEXE 2 : Le Pandémonium

(Chaotique Mauvais Neutre)

Le Pandémonium est sans doute le Plan Extérieur le moins peuplé, et ce pour une bonne raison : c'est le moins hospitalier. Bien sûr, il y a des plans plus chauds et d'autres plus froids, ou plus cruels, mais aucun n'est plus propice à la solitude ou à la folie. Cette cagette évoque un labyrinthe sans fin, rempli de vents hurlants. Les matois de la Morne Cabale tiennent cet endroit pour un bastion idéal, mais ce sont bien les seuls.



Conditions naturelles spécifiques. Le Pandémonium se compose de tunnels caverneux qui sinuent au travers de la roche, et n'est que vents hurlants. Ces tunnels ont un diamètre variable ; les uns permettent juste de ramper, les autres ont une envergure de plusieurs kilomètres. Quelle que soit leur taille, ils ont tous deux particularités en commun : d'abord, la gravité (sauf dans le Phlégéthon) s'oriente vers le mur dont le matois concerné se trouve le plus proche, ensuite, ils résonnent des gémissements incessants des vents. Dans certains cas, ce n'est qu'une brise portant des échos lointains qui ne sont pas sans évoquer les plaintes de torturés. Dans d'autres, il souffle avec une puissance surnaturelle, dans un miaulement assourdissant dont les effets se font ressentir dans les os plus que dans les oreilles. Même les grottes les plus vastes en tremblent. Bien sûr, dans des tempêtes pareilles, le bruit est le moindre des problèmes. Des vents aussi violents peuvent soulever un pauvre bougre et le balayer sur des centaines de kilomètres en le projetant sans cesse sur des formations rocheuses qui finissent par ne plus rien en laisser. Étant donné le bruit infernal, on ne sera guère surpris d'apprendre que la plupart des habitants sont azimutés à l'extrême. Oh, ils peuvent sembler normaux au premier abord, mais leur démente apparaîtra au moment le plus inopportun.

Conditions magiques spécifiques. Les vents gênent (à tout le moins) le lancement de sorts. Les composantes matérielles ont une fâcheuse tendance à s'envoler, et même parler ou gesticuler pose problème. Mais la magie entropique est renforcée.

Indigènes. Il n'existe pas de véritables natifs de ce plan. Les êtres qui y vivent le font rarement par choix. La grande majorité sont des bannis, ou des exilés volontaires qui n'ont jamais pu repartir. Parmi les diverses puissances, citons Gorellik des gnolls, Hruggek des gobelours et la Reine de l'Air et des Ténèbres du panthéon féérique. Loki, le dieu nordique, y a un repaire. Enfin, Zéboïm (de la saga de DragonLance) ainsi que Talos et Aurile (des Royaumes Oubliés) sont aussi censés résider dans le Pandémonium.

Les strates :

Pandesmos. C'est la première strate du Pandémonium qui possède les plus grandes cavernes - certaines seraient assez vastes pour accueillir des nations entières, n'étaient les vents incroyables. Tous les tunnels, ou presque, ont un ruisseau d'une eau glaciale qui court sur une des *parois*. Par endroits, le flot se déporte vers le centre du boyau, et coule ainsi, suspendu en l'air. Là sont les sources du Styx. Pandesmos est aussi la plus peuplée des strates du plan, toutes proportions gardées. Ici ou là, un bige peut trouver une citadelle, voire une cité, mais le plus souvent tout n'est qu'un désert hurlant.

Cocytus. Les tunnels de cette strate ont tendance à être plus petits que dans Pandesmos. Les hurlements du vent y sont plus perçants, ce qui a valu à Cocytus le nom de « strate des lamentations », et bien des bougres y ont perdu la raison. Chose étrange, les parois semblent avoir été creusées à la main en des temps si reculés que cet endroit reste un mystère, même pour les puissances.

Le Phlégéthon. C'est une strate de ténèbres et d'eau qui goutte. La roche absorbe la lumière et la chaleur, ce qui gêne les diverses sortes de vision. Ici, la gravité est orientée dans une seule direction, ce qui, du fait des nombreux écoulements, engendre d'énormes stalactites et stalagmites.

L'Agathion. Plus que de boyaux, l'Agathion se compose de poches isolées au sein d'une infinité de pierre. Quand des portails s'ouvrent dans ces bulles, le vent y génère des cyclones capables de balayer des créatures pesant un quart de tonne. Dans les cavités dépourvues de portail vers une autre strate, il n'y a que de l'air rance ou du vide. Les puissances en usent comme de coffres-forts (pour, par exemple, cacher des monstres gênants).



Par : David "Zeb" Cook