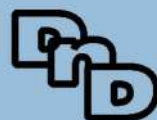


Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®

Unofficial game adventure

LE PACTE D'ALMIRIOR



LE PACTE D'ALMIRIOR

SCENARIO POUR 4 A 5 PERSONNAGES DE NIVEAU 6-8

Ce scénario s'adresse à des personnages de niveau 6 à 8, et à des joueurs et un meneur plutôt expérimentés. Vous aurez éventuellement besoin de la boîte de « Ravenloft, royaume d'épouvante » et du « Bestiaire monstrueux de Ravenloft » (en abrégé BMR). Le « Guide du Maître » (GdM) et le Bestiaire monstrueux » (BM) vous seront également utiles.

IL ETAIT UNE FOIS...

Un jeune garçon de dix ans, nommé Almirior, qui vivait dans une petite chaumière près d'Eauprofonde, avec son père Aljir le Puissant (un mage respecté) et sa soeur aînée, Malinda. Celle-ci étudiait les arts occultes et Almirior l'adorait. Elle était comme une mère pour lui. Elle partait souvent à l'aventure à travers les Royaumes, du Téthyr à la Semble, en passant par le Turmish ou le Shan Elle rentrait parfois conter ses aventures à Almirior, nourrissant les rêves de son frère. Elle lui parla de la fraternité des aventuriers, de la joie que l'on éprouve en sauvant des vies, en tuant les vermines gobelinoïdes et autres, en approchant les magnifiques dragons d'or du Nord... Almirior était impatient de grandir et de maîtriser la magie pour partir, lui aussi, à l'aventure.

Malheureusement, le jour où Malinda partit à Myth Drannor, Ale testa sur son fils, alors âgé de treize ans, un sort d'altération qui tourna mal. Cinq ans après cette expérience, Almirior n'avait pas vieilli d'un jour.

A force de questions, son père lui avoua la vérité: il ne savait pas quand les effets du sortilège allaient disparaître. Almirior se consola en étudiant, et en se disant qu'il vivrait plus longtemps... Peut-être était-il immortel? Néanmoins, petit à petit, il commença à sombrer dans la folie. Un matin, il maîtrisa parfaitement la magie. Alors, il se rendit à Eauprofonde pour chercher des compagnons d'aventure : partir à l'intérieur des terres, seul avec ses sorts, aurait été pure folie.

Mais personne ne voulait d'un garçon de treize ans. Leur réponse était toujours la même : « Ce n'est pas à ton âge qu'on connaît la magie! ».

Les tentatives de son père pour le faire vieillir allaient d'échec en échec. Alors, un soir, rentrant d'Eauprofonde et pleurant sur son propre sort, Almirior, pris de folie, tua son père. Peu après, il lu le journal intime de ce dernier. Les dernières lignes achevèrent de la faire basculer dans la démence : « je suis sûr d'avoir trouver un moyen de guérir partiellement mon fils. Il vieillira jusqu'à vingt ans à peu près, puis s'arrêtera à nouveau de vieillir. Pour lui, la vie sera beaucoup plus supportable à vingt ans. »

Almirior hurla de rire pendant une bonne heure, et pleura tout le reste de la nuit. Le lendemain, il décida de partir, seul, à la découverte des Royaumes. Il erra toute une année, menant une vie misérable.

Il eut la surprise, au village d'Ekérit, de retrouver Malinda en compagnie d'un groupe d'aventuriers qui revenaient victorieux de Myth Drannor. Il lui conta toute l'histoire, finissant par la mort de leur père qu'il dit tué par des drows. Le groupe l'accepta, et il crut un moment pouvoir retrouver une vie normale auprès du groupe, qui l'accepta sans difficultés. Mais les retrouvailles furent de courte durée, Quelques jours plus tard, un démon et une demi-succube, tous deux venus de Myth Drannor, attaquèrent le groupe. La demi-succube tança un sort de Charme-personne sur Malinda, qui se mit à bombarder ses amis de boules de feu.

Almirior, seul survivant, fut dans l'obligation de tuer sa sœur. Ensuite, il se débarrassa du démon sans trop de problèmes, puis il lança un sort (puissant et encore inconnu) pour faire de la demi-succube son familier. Kiphrit (c'est son nom) devint l'esclave d'Almirior. Au lieu de le laisser choir totalement dans la folie, elle lui apprit à retourner sa haine contre les Royaumes et tous ceux qui y habitaient. Finalement, Kiphrit et Almirior perpétrèrent de nombreux assassinats qui leur apportèrent richesses et plaisirs. Les deux meurtriers s'entendaient de mieux en mieux. Et, un jour, Almirior décida de se fixer pour mieux étudier les arts occultes.

Il s'installa non loin du village d'Ekérit. Grâce aux richesses de ses victimes, il acheta une petite maison qu'il partagea avec Kiphrit (qui se fit passer pour sa mère). Le village compte deux temples : un dédié à Loviatar, la demi-déesse de la souffrance, et un autre consacré à Heaum, le dieu de la protection. Un beau matin, un envoyé de Loviatar vint frapper à la porte d'Almirior pour lui proposer un pacte. S'il acceptait d'aider la demi-déesse à réveiller un démon endormi depuis trois cents ans, il recevrait, en échange, une place importante dans son clergé ainsi qu'un artefact. Seul petit problème : le démon est enfermé dans les cryptes du temple de Heaum. Almirior néanmoins ne se fit pas prier.

Le premier jour du mois de ches de l'année 1357, calendrier des Vaux, Loviatar protégera la demeure d'Almirior contre le démon. Le mage devra, avec l'aide du prêtre Malthusar, délivrer le démon avant le 4 ches minuit. Lors de la cérémonie, le prêtre lira un parchemin runique, donné par Loviatar. Au même instant, Almirior sacrifiera une personne au cœur pur, en récitant une longue prière à la déesse. Ce que même Loviatar ne sait pas, c'est que les Puissances de Ravenloft sont intéressées par la cruauté d'Almirior. Si ce dernier réussit à réveiller le démon, un nouveau domaine lui sera offert! Il est donc, sans le savoir, candidat au titre de seigneur de Ravenloft...

ENTREE EN SCENE DES PJS :

Après une dure aventure, les personnages font halte au village d'Ekérit, en cette belle soirée de veille du 1er ches 1357. Ils décideront vraisemblablement d'y passer la nuit. Au mauvais endroit, au mauvais moment...

Et si... les personnages ne se trouvent pas dans les Royaumes oubliés?

Aucune importance! Ce genre d'introduction fonctionne n'importe où. Il vous suffit de modifier un peu d'histoire d'Almirior.

Et si... ils préfèrent continuer?

Tôt ou tard, ils finiront par camper dans la forêt. Au matin, ils se retrouvent dans le brouillard. A tâtons, ils finissent par retrouver leur chemin jusqu'au village (même s'ils tentent d'aller dans la direction opposée!).

CHRONOLOGIE :

1er ches 1357

Le village se réveille entouré par une brume épaisse et impénétrable, au sens propre du terme. Les villageois se trouvent donc enfermés dans leur village, affolés et apeurés. Une crevasse sans fond, large de 50 m, sépare Ekérit de la demeure d'Almirion qui s'est changée en somptueux manoir. Le seul moyen de la traverser est un pont invisible, situé à l'est, gardé par deux chasseurs invisibles. Almirior pense que c'est l'oeuvre de Loviatar, mais elle n'est responsable que de la crevasse. Le reste est l'oeuvre des Puissances. Les brumes sont dues au passage du village vers le plan de Ravenloft (au fil des jours, il se rapproche peu à peu de ce plan, influant sur le comportement des villageois). Le manoir est une version réduite de la véritable demeure qui attend Almirior sur Ravenloft.

Malthusar, le prêtre de Loviatar, voit son Toucher douloureux gagner en puissance. Contrairement à ce qu'il croit, ce n'est pas un présent de sa déesse. C'est juste un effet secondaire de la proximité du plan de Ravenloft.

Les sorts et les classes de personnages sont modifiés comme indiqué dans la boîte de campagne *Ravenloft, royaume d'épouvante*. Les tests de peur et d'horreur deviennent possibles (voir annexe 1).

Almirior s'extasie toute la journée devant sa nouvelle demeure, et part au village le soir, en quête d'un cœur pur. Il y fait la rencontre d'une bande de gamins des rues. Elle se compose de Dyzti (15 ans), sosie parfait de Malinda, ce qui affecte énormément Almirior, et de ses frères Helt (17 ans, vénérant Tyr, paladin sans le savoir, auquel Almirior voue une antipathie assez prononcée) et Limovar (7 ans, vivant de menus larcins sur lesquels les commerçants ferment les yeux, et qu'il cache à son grand frère). Almirior leur

raconte qu'il habite le manoir, mais qu'il ne peut plus rentrer chez lui, à cause de la crevasse. Ils l'invitent à passer la nuit chez eux, dans un petit moulin abandonné.

2 ches 1357

Dans le village, tout le monde a perdu le sourire et on ne s'adresse plus la parole que par politesse. Les prêtres de Loviatar et de Heaum se sont réfugiés dans leurs temples respectifs et n'en sortent plus. Les prêtres de Loviatar, dirigés par le maître-douleur Malthusar, étudient le parchemin donné par leur demi-déesse. Ceux de Heaum sont mis au courant de la présence du démon endormi sous leur temple par Klurtis, leur maître-sentinelle. Il est très difficile d'entrer dans les temples sans une bonne raison.

Dans la soirée, Almirior dit à Dyzti qu'il a trouvé un moyen de rentrer chez lui, et lui propose de l'héberger. La jeune fille accepte avec joie. En fait, Almirior pense avoir trouvé un cœur pur pour son sacrifice... Ils traversent le pont invisible sous les yeux du vieux Raltèse, le bûcheron. Mais Almirior refuse finalement de sacrifier Dyzti. Il ne peut se résoudre à tuer sa sœur une deuxième fois, même si ce n'est qu'un sosie. Il préfère la garder en sécurité chez lui.

3 ches 1357

Les villageois se terrent chez eux. Flariss, l'espion de Klurtis, découvre le dessein des prêtres de Loviatar un peu avant l'aube. Il en fait aussitôt part à son maître. A midi, Helt rencontre Baltese, qui lui raconte ce qu'il a vu la veille. Helt n'hésite pas et cherche le pont, qu'il finit par trouver. Les chasseurs invisibles le laissent passer sur ordre d'Almirior, qui a décidé de le sacrifier (quoi de plus pur que le cœur d'un paladin?). Dans la soirée, après avoir capturé Helt, Almirior envoie Kiphrit prévenir les prêtres qu'il est prêt pour le rituel. Le petit Limovar, esseulé, pleure dans la rue. Il cherche son frère et sa sœur, mais seul le vieux Baltèse sait où ils sont partis.

4 ches 1357

Les rues sont quasiment désertes. L'aubergiste ferme boutique et met les PJs à la porte. Dans la nuit du 3 au 4, Malthusar et ses prêtres se rendent discrètement au manoir, alors que les prêtres de Heaum préparent leurs sorts de protection. Sur le toit du manoir, Almirior est en plein préparatifs. Le rituel commence dans la soirée (vers 8 heures). Il dure une heure. Une fois le sort achevé, un rayon rouge aveuglant vient frapper le temple de Heaum. Ses prêtres, bien préparés, retiennent le démon dans la crypte pendant douze heures. Passé ce délai, le village s'étant trop rapproché du plan de Ravenloft, les prêtres perdent le contact avec leur dieu. Le démon surgit des profondeurs pour raser le village, en commençant par le temple de Heaum et ses occupants. Almirior, s'il est toujours vivant, est promu au rang de seigneur de Ravenloft (vous rajouterez donc une petite île sur la carte de ce monde, dirigée par un adolescent psychopathe, sa malédiction étant de ne jamais vieillir).

LA POPULATION DU VILLAGE :

Les villageois ordinaires sont terrorisés et ne comprennent rien à ce qui leur arrive. Certains optimistes font confiance aux prêtres de Heaum, mais cela ne durera pas...

Quelques-uns trouvent encore le courage d'échanger des ragots, dont certains peuvent intéresser les aventuriers. Par exemple:

- « On a vu l'gamin d'la forêt en ville. Sa mère aussi. Y d'vraient être coincés d'aut'coté d'la crevasse, pourtant ? »

- « J'ai vu une étrangère rôder autour du temple de Loviatar. Une femme sombre... mais d'une beauté! » (Kiphrit, débarrassée de son déguisement).

- « L'vieux Balt a vu des choses qu'il aurait pas dû voir. J'vous l'dis, moi !... »

N'oubliez pas que l'attitude des villageois change de jour en jour. Les citoyens des Royaumes oubliés (énergiques, optimistes et insouciant) se métamorphosent petit à petit en habitants de Ravenloft (superstitieux, abrutis par la peur et se méfiant beaucoup des étrangers). Si les Pjs font trop de vagues, il

n'est pas impossible qu'ils se fassent lyncher, simplement parce que cela soulage tout le monde de faire quelque chose...

Baltese, dit « le vieux Balt » : Baltèse est un campagnard âgé, qui ne crache pas sur un petit verre de temps en temps. Il sort rarement de sa cabane. mais sait néanmoins accueillir les visiteurs de passage. Il est de ces petits vieux qui disent avoir tout vu dans leur vie, et qui ont tendance à déformer la vérité, pour la rendre plus spectaculaire...

Après le 2, il aura des choses intéressantes à dire: « J'les ai vus com'je vous vois. Y marchaient aud'sus du vide... Y m'a ben semblé reconnaître Dyztî, une p'tite du village. Elle t'nait la main au gamin qui vit dans la forêt avec sa mère. C'est ben étrange, d'ailleurs. Le manoir qu'a apparu, et ben il est pile à l'endroit où y crèchent...»

Dyztî : Dyztî est une jolie jeune fille, et sera une très belle jeune femme. Pour l'instant, elle passe son temps à mendier des pièces dans la rue. Elle n'est pas très futée, mais sait pleurer à volonté, et vit assez confortablement avec ses frères, dans les ruines d'un petit moulin. Elle possède quelques jolies robes, qu'elle ne met que lorsqu'elle va flâner dans les bois. Il lui arrive d'effectuer quelques menus travaux (contre rémunération, bien sûr). Elle est profondément honnête et adore ses frères. Cela ne l'empêche pas de taquiner souvent Helt sur sa dévotion envers Tyr. Elle a une entière confiance en Almirior (enfin, jusqu'à ce qu'ils arrivent au manoir...).

Helt : Helt est un jeune homme juste, idéaliste et chaleureux. il aime aider les villageois dans leurs travaux. Il travaille un jour sur deux chez le forgeron pour 3 pièces de cuivre. C'est lui qui nourrit son frère et sa sœur (même s'ils gagnent plus que lui, à son insu), et il donne le surplus au temple de Heaum. Il n'a aucune idée de ses talents (il ne sait même pas imposer les mains: il n'a jamais essayé), mais il vénère Tyr qu'il prie et remercie chaque soir. Seul Klurtis sait que c'est un futur paladin.

Almirior ne lui inspire pas confiance, et lorsqu'il apprend que sa sœur a passé la nuit chez lui, dans ce manoir inquiétant, il n'hésite pas à aller la chercher, les armes à la main (il se fera capturer).

Limovar : Ce gamin maigrichon, frère de Helt et de Dyztî, est le chouchou du village. Il aime beaucoup Helt, qu'il considère comme son père. Quant à sa sœur, il l'adore : elle lui donne des confiseries et s'amuse avec lui. Il tentera maladroitement de voler une ou deux pièces à un PJ. Si on lui crie dessus, il se met à pleurer très fort, attirant beaucoup de monde (son frère et la milice, entre autres). Quand son frère partira chercher sa sœur au manoir, il se réfugiera en sanglotant au temple de Heaum.

Flaris, le demi-elfe : C'est l'espion en titre de Klurtis, La présence, dans ce village perdu, d'un demi-elfe ayant manifestement roulé sa bosse devrait intriguer les aventuriers. Il connaît presque toute l'histoire, mais ne dévoilera rien, même sous la torture (en espérant que les personnages n'aillent pas si loin!), sauf si une amitié très cordiale se noue entre lui et un PJ. C'est du domaine du possible : il est bon juge des caractères, et soupçonne que les prêtres de Heaum ne suffiront pas à gérer la crise.

Klurtis, le prêtre de Heaum : Klurtis est le seul à savoir que son temple abrite un démon. Il le fera savoir à ses clercs dès le deuxième jour. Il passe son temps dans le temple. à prier pour empêcher la créature de sortir. Du coup, il est à peu près impossible à rencontrer. Il aidera les PJ par ses prières, mais c'est tout. Grâce à Flaris, il sait en quoi consiste le rituel que vont tenter Alrnirior et Malthusar.

Malthusar, le prêtre de Loviatar : Ce petit homme décharné est aussi peu disposé que Klurtis à recevoir des étrangers, mais pour des raisons exactement inverses: il a un rituel à préparer.

Pour Malthusar, libérer un démon est un acte de dévotion envers sa déesse. Accessoirement, c'est une voie royale vers de hautes responsabilités au sein de son culte. Même si bizarrement, sa déesse est de plus en plus lointaine, cela doit être très important pour elle. Sinon, pourquoi le décor changerait-il?

Et les PJs dans tout ça ?

Les PJ vous l'aurez compris, doivent empêcher le rituel d'avoir lieu. Pour cela, il faut qu'ils comprennent ce qui se passe, et donc qu'ils sympathisent avec Flaris. Les premiers jours, ils sont livrés à eux-mêmes. A vous d'adapter le scénario en fonction de leurs actes. Il vous faudra peut-être revoir toute la chronologie (par exemple, si les PJ parviennent à se rendre au manoir avant le quatrième jour). C'est facile si vous avez l'histoire et les personnages bien en tête.

Si vous êtes un MJ un peu expérimenté, vous n'aurez pas beaucoup d'efforts à faire pour retarder les personnages. Il vous suffit de leur soumettre quelques fausses pistes (une histoire de passage secret dans le puits du village, un duel magique entre les prêtres, etc.), et le tour est joué! En revanche, s'ils sont complètement perdus, arrangez-vous pour qu'ils tombent sur Flaris, et pour que ce dernier consente à leur donner quelques renseignements. Si cela ne suffit pas, Klurtis enverra Flaris les recruter dans la matinée du quatrième jour.

LE MANOIR D'ALMIRIOR :

Le pont

Avant d'arriver au manoir, les PJ doivent trouver le pont invisible et le traverser (50m x 4 m), à la moitié de leur vitesse de déplacement. Les chasseurs invisibles les attaquent lorsqu'ils atteignent le milieu du pont. Ils s'en prennent à tous ceux qui cherchent à passer sans l'accord d'Almirior.

Le manoir

De près, le manoir ressemble à une petite place forte, avec un toit plat et des créneaux. Il est en pierre et en bois, mais il est impossible d'y mettre le feu à cause de ses protections magiques (les flammes s'éteignent très vite). Les descriptions qui suivent partent du principe que les PJ se rendent au manoir le 4^{ème} jour.

1 - L'escalier de bienvenue. Au premier abord, il s'agit d'un de ces escaliers somptueusement décorés qui ornent l'entrée des maisons riches: de larges marches conduisent à une petite plate-forme encadrée de deux armures vides et immobiles. Mais dès qu'un intrus pose son pied sur l'une des marches, les armures s'animent. Il s'agit de deux gardes noirs.

2 - La salle commune. La porte est fermée, mais s'ouvre sans beaucoup d'efforts. Deux belles tapisseries (valant chacune 100 po) décorent les murs est et ouest. Une cheminée allumée chauffe et éclaire la pièce, ainsi que les six clercs de Loviatar qui s'y trouvent. Ils passent à l'attaque dès que les PJ entrent. Toute discussion avec eux est impossible.

3 - La cuisine. Elle contient un grand four, différents meubles renfermant de la viande séchée (10 rations), un évier, un lavoir, et trois gobelins armés de couperets.

4 - Le piège. Un escalier mène au premier étage. Au nord, une mimique déguisée en coffre. Au sud, un doppelgänger enchaîné (serviteur d'Almirior) qui a pris la forme de Dyzti et demande à boire, d'une voix faible. Une fois libéré, il dira aux PJs qu'une épée magique est cachée dans le coffre. Mais dès qu'un PJ touche la mimique, elle attaque, suivie du doppelgänger (qui essaiera de les prendre par surprise).

5 - Les serviteurs. Là se trouvent enchaînés (de gauche à droite) un drow, un muloup majeur et une vampyre. Tous sont des serviteurs d'Almirior qui ont tenté de s'échapper. Ils les ont enfermés là en attendant d'avoir mémorisé ses sorts de Charme. Dès qu'une source lumineuse entre dans la pièce, le muloup, rendu fou par sa servitude, s'énerve et tire sur sa chaîne. Il la brise en deux rounds et attaque le PJ le plus proche (n'oubliez pas le test de peur).

Le drow fixe les PJ froidement, sans ouvrir la bouche ou en marmonnant des choses incompréhensibles dans sa langue.

La vampyre se fait passer pour une faible victime, essaie de rester avec les PJs et attend le bon moment pour les attaquer. Si les aventuriers lui paraissent naïfs, elle affirme que le drow est bon. Comme elle, c'est une innocente victime.

6 - La chambre d'Almirior. Un lit, une armoire remplie de vêtements et d'effets personnels, un bureau et une chaise. Rien de bien intéressant, si ce n'est une arbalète de poing +1 armée d'une flèche meurtrière (tueuse de clercs) cachée sous le lit (pour s'assurer de la loyauté de Malthusar).

7 - Le laboratoire. C'est ici qu'Almirior étudie. En fouillant, les PJs peuvent trouver un parchemin d'identification, deux potions de Soins et une potion de Contrôle des morts-vivants.

8 - La chambre de Dyzti. Les portes sont fermées par un Verrou du magicien. La jeune fille est heureuse de voir les PJs. Elle leur explique qu'Almirior la retient ici pour la mettre à l'abri d'elle ne sait quoi. Elle sait que Helt a été capturé, et elle a peur pour lui.

9 - Escalier. Il mène à l'étage supérieur.

10 - Le grenier. On pénètre dans la salle par une trappe, en haut de l'escalier. Aucune source lumineuse n'éclaire cette vaste salle. Un sort de Vacuité permanent a été jeté sur cette pièce, rendant invisible les deux coffres et le râtelier (contenant six hallebardes dont une +1) qui s'y trouvent. Par ailleurs, la salle contient un démembre et deux clercs de Loviatar.

Un des coffres contient le livre de sorts d'Almirior (10 sorts de niveau 1 à 4, 5 sorts de niveau 5, 3 sorts de niveau 6), son journal intime (depuis l'expérience de son père), une robe des Archimages blanche (CdM, p. 206) et un ours en peluche. Si l'on touche à l'un des livres, l'ours, ou plutôt le golem-poupée, attaque.

11 - Le toit. S'y trouvent Almirior, Kiphrit, thusar, deux de ses prêtres et Keit, attaché à un autel. Si les Pj le libèrent, il les aidera. Quoi qu'il en soit, la bataille va faire rage...

Si les PJ ne parviennent pas à arrêter le rituel, ils ont tout de même, grâce aux prêtres de Heaum, une demi-journée pour se débarrasser d'Almirior et se préparer à combattre le démon, un géant ailé qui ressemble à une gargouille.

ÉPILOGUE

Si les PJ ont tué Almirior et empêché le rituel d'avoir lieu, le village d'Ekérit retrouvera sa place dans les Royaumes oubliés. Si les PJ ont tué Almirior après que le démon se soit réveillé, ils ont un gros problème! S'ils sont toujours en vie, ils seront transportés sur n'importe quel domaine de Ravenloft, avec ce qui reste du village.

Si les PJ n'ont pas tué Almirior, mais ont empêché le rituel d'avoir lieu, Ekérit et les PJ resteront dans ce demi-plan jusqu'à ce qu'Almirior soit tué (ils retrouveront alors leur monde d'origine). Enfin, si les PJs n'ont pas tué Almirior et n'ont pas empêché le rituel, ils seront transportés sur Ravenloft, dans le domaine d'Almirior. Celui-ci gagnera quatre niveaux et bénéficiera de l'aide d'un démon des crevasses.

ALMIRIOR : (humain, 60 ans, en parait 13) Mage niveau 12, AI LM ; CA 3, DV 12, PV 35. ThACO 16.

Objets magiques portés: Robe scintillante. Dague sanglante, Bracelets de défense (CA 4), amulette d'Immunité à la détection. Sorts en mémoire : 4 sorts des niveaux 1 à 5. 1 sort de niveau 6.



Note au DM: Almirior fera tout ce qui est en son pouvoir pour mener le rituel à terme. Toutes les créatures de son côté de la crevasse sont à son service et combattront pour lui jusqu'à la mort, Il est doué d'une froide intelligence et tue sans pitié, mais n'oubliez jamais qu'il est au bord de la folie. Il confond Dyzti et Malinda, et change fréquemment d'attitude à son égard. A certains moments, il l'aime comme un frère. A d'autres, il se souvient d'avoir été obligé de la tuer, et est rongé par le remords. Si la situation se fait menaçante, il n'hésitera pas à utiliser ses nombreux sorts d'altération (école qu'il apprécie, mais sans plus) pour changer son apparence.

KIPHRIT, demi-succube : AI LM, CA 6 (forme humaine) ou 4, DV 12, Vol 18, DV 6, PV 35, ThACO 15. Spécial: Baiser vampirique, Immunité au feu, Électricité, Charme, Illusion.
Sorts : Suggestion, Charme-personne, ESP (Une fois par jour).

Note: Kiphrit est le familier d'Almirior. Elle s'amuse beaucoup avec lui et se montre fidèle. Néanmoins, si l'envie lui prend, elle tentera de séduire le PJ masculin le plus attirant, sans subtilité excessive (« Bonjour, beau guerrier... »).

BALTESE, dit « le vieux Balt » (bûcheron, 60 ans) : AI NB, CA 9, DV 10, PV 10, ThACO 19 (hache).

DYZTI (gamine des rues, 15 ans) : AI CN, CA 6, DV 12, PV 5, ThACO 19 (fronde).

HEIT (gamin des rues, 17 ans) : Paladin niveau 1, AI LB, CA 6, DV 12, PV 10, ThACO 19 (épée longue).
Spécial: Protection contre le mal (3 m), Immunité aux maladies, JdS + 2.

LIMOVAR (gamin des rues, 7 ans) : AI N, CA 10, PV 2, ThACO 20 (fronde).

KLURTIS (humain, 38 ans) : Prêtre de Heaum niveau 10, AI LN, CA 0 (armure de plates complète + bouclier: tenue de cérémonie), DV 12. PV 65, ThACO 14. Spécial: + 2 aux jets de surprise.
Sorts: 4/4/3/3/2.

Sphères mineures: Création, Élémentaire, Soins,

Sphères majeures: Générale, Astrale, Combat, Divination, Garde, Protection, Soleil.

FLARIS (demi-elfe, 35 ans) : Voleur-espion niveau 6, AI CB, CA 7, DV 12, PV 32, ThACO 18 (cimeterre).
Spécial: Attaque sournoise, dégâts x 3.

LES PRETRES DE HEAUM : Clercs niveau 3. AI LN, CA 0, DV 12, PV 15, ThACO 20.

Sorts: 2 de niveau 1 et 1 de niveau 2.

Note: Ils sont une vingtaine et jouent le rôle d'une milice, juste et (très) présente.

MALTHUSAR (humain, 42 ans) : Prêtre de Loviatar niveau 12, AI LM, CA 5 (armure d'écailles + bouclier), DV 12, PV 85, ThACO 14. Spécial: Toucher-douloureux (4 fois par jour, -6 au ThACO de la victime).

Sorts: 6/5/5/3/2/2.

Sphères mineures: Animale, Divination, Garde, Conjuración, Climat.

Sphères majeures : Générale, Charme, Combat, Élémentaire, Soins, Nécromancie, Soleil,

CHASSEURS INVISIBLES (BM, p.37) : AI N, Int 14, CA 3, DV 12, vol 12 (A). DV 8. PV 45, ThACO 13.

Spécial: Surprise, Invisibilité.

GARDES NOIRS (BMR, p. 25) : AI N, Int 5, Mvt : 9, CA 2, #Att: 1, Dégâts: 1d8 ou par arme ; DV 5, PV 25, ThACO 15. Spécial: Immunité aux sorts de charme. PX : 2000

Fabriqué à partir d'une simple armure, le garde noir est une créature animée comparable à un golem. Créé par une série d'enchantelements mystérieux, ces effrayants automates sont souvent employés comme gardes dans les châteaux et tours de leurs créateurs. Ils existent dans des styles orientaux et occidentaux ainsi qu'en toute une série de variétés.

Le garde noir ne parle pas et n'a donc pas de langage propre. Il peut exécuter les ordres de son créateur mais ceux-ci ne peuvent comprendre plus d'un ou deux concepts simples. Des ordres type sont "Attaque toute personne entrant ici, sauf moi." ou "Tue toute personne tentant d'ouvrir ce coffre jusqu'à ce que je t'ordonne autre chose."

Combat: Le garde est un adversaire peu subtil et assez prévisible. Quand ses ordres le poussent au combat, il s'avance tout droit et frappe avec ses armes. Un peu de préparation permettra souvent à un groupe de duper les gardes plutôt que de les combattre un par un.

La plupart des gardes noirs sont armés d'une épée, une hache, ou une arme contondante. Dans la plupart des cas, cette arme inflige 1 à 8 (1d8) points de dégâts. Dans de rares cas (1 sur 10), ils pourront être équipés d'une arme plus lourde ou plus légère occasionnant respectivement 1d10 ou 1c16 de dégâts.

Les gardes noirs ne sont pas des morts-vivants, bien qu'on les confonde souvent avec ces derniers. Ils ne peuvent être repoussés et les sorts spécifiques aux morts vivants (contrôle des morts-vivants, etc.) resteront inefficaces sur eux.

Des sorts comme charme, immobilisation, sommeil, et autres sorts affectant l'esprit resteront sans effet sur ces créatures sans volonté propre. De même, n'étant pas vivants ils sont immunisés aux sorts dépendant de fonctions biologiques (causer des blessures légères, ou cécité par exemple). De même, les poisons ne les affectent pas.

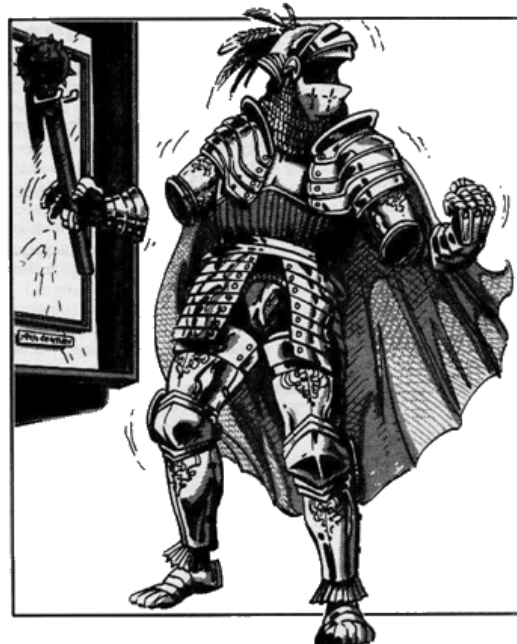
Les attaques basées sur la chaleur et le froid ne leur causent que des demi-dégâts et les jet de sauvegarde (quand ils sont applicables) réussis indiquent qu'ils ne prennent aucun dégât. Les sorts basés sur la foudre ou l'électricité font leur plein effet sur ces créatures non naturelles. Un sort de transmutation du métal en bois ou de fragilité de cristal leur est instantanément fatal car ces transformations affectent les sorts complexes qui les maintiennent animés.

LES PRETRES DE LOVIATAR : Prêtres niveau 3, AI LM. CA 5, DV 12. PV 18, ThACO 20.

Sorts: 2 de niveau 1 et 1 de niveau 2.

GOBELYNS (BMR, p. 26): AI NM, Int 6, CA 4, Mvt: 12, #Att: 2 ou 1, Dégâts: 1d6/1d6 ou 2d6, PV 12, DV 4 + 4, PV 22, ThACO 13, PX: 975, Spécial: Festoyer.

Les gobelyns sont des créatures hideuses à la tête légèrement aplatie, aux oreilles pointues et aux yeux rouges brillants. Ils ont de longs et soyeux cheveux noirs qui ne poussent que sur leur cou et l'arrière de leur crâne. Près de la moitié de leur visage est occupé par leur large bouche garnie de crocs acérés. Ces créatures sont formées par de puissants mages maléfiques qui les créent à partir d'êtres humains qu'ils déforment pour arriver à cet horrible résultat. Cette transformation les rend mauvais et soumis aux moindre désirs de leur maître.



Ils ont un lien télépathique avec leur maître et, à travers lui, avec tous les autres gobelyns à ses ordres.

Combat: Les gobelyns sont des créatures très lestes et infligent un malus de -2 aux jets de surprise de leurs adversaires. De plus, quand un gobelyn est rencontré sans qu'on s'y attende, il montrera ses dents en louchant d'une horrible manière. Un Test de peur doit être fait la première fois que ceci se produit. Dans tous les cas, ceci cause un malus de -4 au jet de surprise. Ceux qui sont surpris seront tellement saisis qu'ils seront incapables d'agir durant ce round.

Les gobelyns attaquent rarement avec des armes. Ils préfèrent frapper leurs victimes à la gorge avec leurs griffes. Chaque attaque réussie inflige 1 d6 de dégâts. Si les deux griffes touchent, le gobelyn réussit à agripper sa victime à la gorge. A chaque round suivant, il sera mordu au visage pour 2d6 points de dégâts additionnels. De plus, il aura du mal à respirer et devra réussir un jet de sauvegarde contre sort ou perdre 1d4 points de dégâts par suffocation. Ces deux attaques touchent automatiquement. Les gobelyns appellent ceci « festoyer » et c'est si effrayant à observer que tous ceux qui voient quelqu'un subir de telles attaques doivent faire un **Test d'horreur**.

De plus, par tranche de 10 points de dégâts de « festin » la victime perd de manière permanente 1 point de Charisme en raison de ses cicatrices et difformités faciales.

Toutes les attaques faites par quelqu'un qui a un gobelyn attaché à sa gorge se font à -3 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde. Ceux qui frappent un gobelyn en train de 'festoyer' bénéficient d'un +2 aux jets d'attaque et de dégâts tant qu'il se concentre sur sa victime.

Les gobelyns sont similaires aux morts-vivants par le fait qu'ils ne font jamais de tests de moral.

Ils ont tous la capacité de "mouvements silencieux" (80%), de "se cacher dans l'ombre" (70%), et de « grimper aux murs » (25%). Leur infravision a une portée de 27 mètres.

DOPPLEGANGER (BM, p. 57) : AI N, Int 12, CA 5, DV 9, PV 25. ThACO 15. Spécial: Surprise, Immunité aux sorts Sommeil et Charme.

MIMIQUE (BM, p. 93) : AI N. Int 8, CA 7, DV 7, PV 40, ThACO 13. Spécial: Collet Camouflage.

MULOUP MAJEUR (BMR, p. 44) : AI NM, Int 15 (aliéné), CA 2, Mvt : 18, #Att: 1, 2 ou 3, Dégâts: 2d8 ou 2d6/arme +6 ou 1d6/1d6/2d6, DV 8+2. PV 50, ThACO 11.

Les muloups majeurs sont une malédiction pour tous ceux qui vivent. Ils peuvent prendre trois formes à volonté, et le changement ne leur prend qu'un round. Leur forme naturelle est celle d'un affreux loup géant de 1,5 à 1,8 m au garrot. Ils peuvent aussi prendre une forme mi-humaine/mi-canine. Dans cet état, ils mesurent de 2,4 à 2,7 m avec de grandes mains massives terminées par des ongles griffus. Ils peuvent enfin prendre la forme de tout humanoïde, de n'importe que sexe, mesurant entre 1,2 et 2,7 m

Les muloups majeurs parlent le commun, et la langue des animaux de la forêt.

Combat: Ils emploient les mêmes tactiques que les autres muloups pour chasser. Ils se transformeront

en un humanoïde du sexe opposé à celui de la victime. Ensuite, grâce à leur charisme et leur talent de chant, ils se rapprocheront de la victime et chanteront leur chanson spéciale. Toute personne ratant alors



son jet de sauvegarde contre Sort deviendra léthargique. Les effets sont similaires à un sort de lenteur et durent 1d6+4 rounds.

Sous la forme de loup simple, ils mordront de leurs puissantes mâchoires, infligeant 2d8 points de dégâts. Sous la forme de demi-loup, ils peuvent frapper avec leurs deux pattes griffues (qui causent 1d6 de dégâts chaque), et mordre pour 2d6 points. Au lieu de leurs attaques par griffes, les muloups majeurs peuvent sous cette forme employer des armes (et bénéficier d'un bonus de +6 à l'attaque.)

Sous forme humanoïde, ils ne peuvent se battre qu'à l'aide d'armes et sont considérés comme ayant une Force de 18100 (+6 aux dégâts).

Les muloups majeurs ont une infravision de 40 mètres et leur yeux brillent d'une lueur rouge sous toutes leurs formes non humanoïdes.

Les muloups majeurs ont les capacités d'un barde de niveau 1 et peuvent grimper aux murs (55%), détecter les bruits (25%), voler à la tire (15%) et Lire des langues inconnues (10%).

Quelques rares individus pourront être de plus haut niveau. En général, 1/10 seront de niveau 2 à 5 (1d4+1), et 1/20 de niveau 6 à 11(1d6+5).

Les armes de fer (ou magiques +1 et meilleures) sont seules à affecter ces créatures. Toutefois, à moins que le coup ne soit fatal il restera probablement inutile car ces créatures peuvent récupérer l'entièreté de leurs points de vie en un seul round. Il est toutefois important de noter que les membres tranchés de la sorte et les blessures similaires ne pourront être soignées.

Ces créatures sont moins sensibles à l'aconit tue-loup que les autres muloups et pourront en supporter la présence s'ils réussissent un jet de sauvegarde contre Poison. S'ils échouent, ils doivent l'éviter à tout prix. Le hurlement d'un muloup majeur appelle 4d6 loups ou 2d6 loups géants à son aide s'ils sont présent dans les environs. Ils combattront loyalement aux ordres du muloup avec un bonus de +2 au moral.

DROW : Guerrier niveau 6, AI LM. Int 14. CA 5, DV 12, PV 42, ThAC0 14 (cimenterre).

VAMPYRE (BMR, p.63) : AI CM, Int 16, CA 4. DV8+3, PV 42, ThAC0 11 Spécial: Poison de charme.

Mvt : 12, # Attaques: 3, Dommages / Attaque: 1d4/1d4/1d6, Attaques spéciales: Voir ci-dessous, Défenses spéciales: Voir ci-dessous, Résistance à la magie: Voir ci-dessous, Moral: 11-12, Valeur PX: 2000

Le vampire n'est pas un morts-vivants classique. Ainsi, tout en acquérant aucun des pouvoirs de morts-vivants, ils n'ont aucune des faiblesses morts-vivants.

Les Vampyres ressemblent beaucoup humains normaux ou au demi-elfes. Ils font un peu moins d'un mètre 80 de haut, et en règle générale, ont une beauté physique exceptionnelle. Les Vampyres n'ont pas de langue maternelle, mais communiquent dans la langue des humains parmi lesquels ils vivent. En règle générale, tout vampire saura 1-4 langues humaines ou demi-humaines.

Combat: Le Vampyre attaque des proies impuissante ou surprise. Souvent, un vampire seul cherchera une victime de sexe opposé. Une fois la personne trouvée, le Vampyre l'attire vers sa tanière avec des promesses de romance et une compagnie sensuelle.

En combat, le vampire peut frapper avec ses deux griffes, infligeant 1d4 points de dégâts à chaque touché; il mordra avec ses dents pour 1D6 puis maintiendra sa prise pour 1d6 points de dégâts supplémentaires. La salive d'un vampire porte en elle une toxine qui nécessite un jet de sauvegarde contre le poison ou devenir charmé. Ce jet de sauvegarde est modifié par une pénalité de -1 pour tous les 2 points de dégâts dans la morsure. Ainsi, un vampire qui frappe pour 3 points de dégâts avec sa morsure donnera à sa victime un -2 au JS. Les victimes Charmées ne sauront pas résister à l'attaque du vampire qui les mordru, mais se battront contre d'autres vampires.

DÉMOMBRE (BMR, p. 15) : Al CM, Int 12, mvt : 12, CA 9, 5 ou 1 (selon l'éclairage), DV 7+3, PV 42. ThACO 13.

#Att : 3 ; Dégats 1d6/1d6/1d8, Spécial: Surprise, Ténèbres (une fois par jour), PX : 2000.

Le démembre est une des plus craintes des sombres et dangereuses créatures des plans inférieurs. Traînant dans les régions sombres, il n'attaque que pour satisfaire son envie de répandre le mal car il ne connaît ni la faim ni la soif.

Le démembre ressemble à un grand humanoïde mince avec de petites ailes membraneuses et un corps composé entièrement de ténèbres. Ses longs doigts et ses orteils crochus se terminent par de terribles griffes qui infligent de graves blessures à ceux qui y sont confrontés.

Ils n'ont pas de langage propre, bien qu'il puissent communiquer avec les autres créatures des plans inférieurs qu'ils rencontrent. Aucun être mortel n'est toutefois en mesure d'en apporter la preuve.

Combat : La nature inhabituelle de ces créatures se manifeste dans leur tactiques de combat. Comme les ombres, que beaucoup considèrent (à tort) comme des créatures apparentées, ces horreurs sont à 90% indétectables dans les zones d'ombres et où l'éclairage est faible. Quand ils attaquent ceux qui ne les ont pas repérés, ils obtiennent toujours la surprise. A chaque round, le monstre peut frapper avec deux de ses griffes (1d6 de dégâts chaque) et son horrible morsure (1e).

Une fois engagé en combat, ses pouvoirs dépendent du niveau d'éclairage de l'endroit où se déroule le combat. En zone de lumière intense (plein soleil, sort de lumière continue et ainsi de suite) il est très affaibli. Sa CA est alors de 9 et les attaques qui portent lui infligent de doubles dégâts. Pour cette raison, il fuira habituellement le combat en pleine lumière.

Sous une lumière plus douce, comme celle d'une lanterne, torche ou un sort de lumière, il est plus à son aise. Sa CA est alors de 5, et les attaques font des dégâts normaux. Il a pour sa part un +1 au toucher.

Dans les ténèbres, et jusqu'à une bougie ou un clair de lune ; il devient carrément mortel. Il bénéficie alors d'un +2 au toucher et sa CA est de 1. De plus, il ne subit que des demi-dégâts.

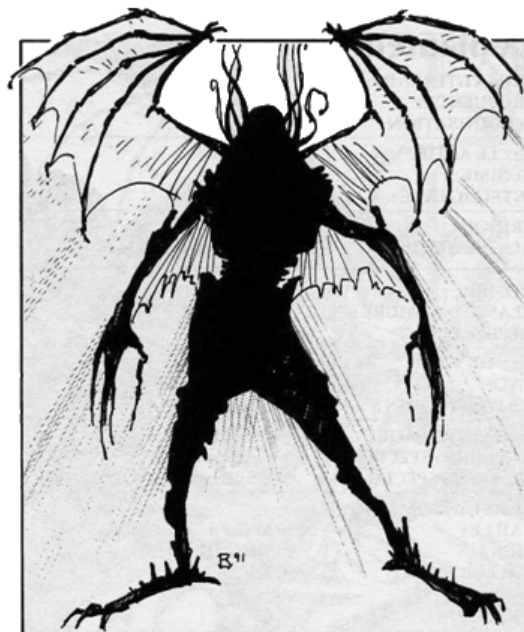
Indépendamment du niveau d'éclairage, il est immunisé aux dégâts par le froid, le feu et l'électricité (magiques et normaux). Un sort de lumière centré sur le démembre lui inflige 1d6 points de dégâts par niveau du lanceur, mais ces dégâts peuvent être réduits ou augmentés par l'éclairage de la pièce.

Quand il gagne la surprise, le démembre saute sur sa victime. Grâce à ses petites ailes, il peut bondir de 9 mètres et frapper de ses 4 griffes (1d6 de dégâts par griffe). Il ne peut mordre quand il bondit.

Une fois par jour, il peut lancer un sort de ténèbres — rayon rie 5 m ou soumettre les personnes à moins de 9 mètres à une aura de peur.

Une fois par semaine, il peut lancer un sort de réceptacle magique sur une cible (s'il dispose d'un réceptacle approprié). Si la victime réussit son jet de sauvegarde, le démembre est sonné pour 1d3 rounds pendant lesquels il ne peut agir.

Les dénombres peuvent être repoussés comme « spécial » par les clercs.



GOLEM-POUPEE (BMR, p.30) : AI N, Int 0, CA 4, DV 10, PV 40. ThACO 11, #Att : 1, Dégâts : 3d6. Spécial: Morsure. PX 7000

Le golem poupée est une version animée d'un jouet d'enfant qui peut être au service du bien (défendre les enfants) ou du mal (les détruire). Il est souvent modelé pour avoir l'air mignon et innocent au repos. Quand il s'active, toutefois, ses traits deviennent hideux.

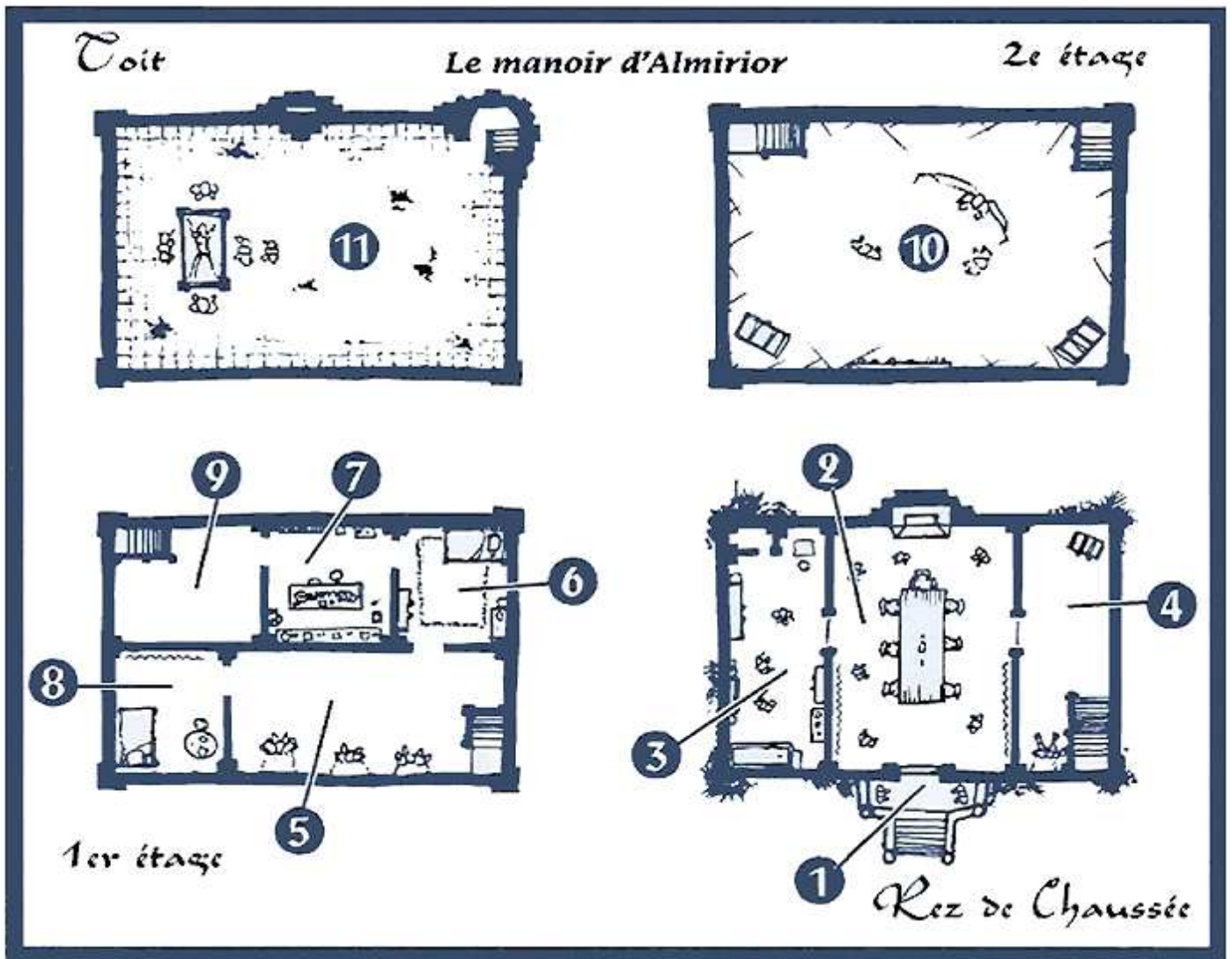
Combat : Le golem poupée est comme les autres golems immunisé à presque tous les sorts. Les sorts à base de feu peuvent l'atteindre mais ne lui feront que des demi-dégâts, et un sort de distorsion du bois agira comme un sort de lenteur sur lui. Un sort de réparation lui rendra tous ses points de vie en une fois.

Chaque round, le golem poupée saute sur une victime et essaie de la mordre. Une morsure réussie inflige 3d6 points de dégâts et la victime fait un jet de sauvegarde contre Sorts. Un échec force la victime à rire de manière incontrôlée (comme le sort de rire incontrôlable de Tasha) et elle est incapable d'entreprendre d'autres actions. Les effets de la morsure ne s'arrêtent toutefois pas là. La victime commence à rire le round suivant le jet raté. Elle subit alors 1d4 points de dégâts en raison des spasmes musculaires provoqués par le rire. Au round suivant, ils passent à 2d4, puis 3d4 et ainsi de suite. Le rire ne s'arrête qu'à la mort du personnage ou s'il reçoit une dissipation de la magie. Pendant qu'il récupère, un personnage est soumis à un malus de -1 à tous ses jets d'attaque et de sauvegarde, par round passé à rire (donc, -4 si elle a ri 4 rounds.) Ceci représente la faiblesse causée par la difficulté de respirer lors du fou-rire et ce malus se réduit de 1 par tour jusqu'à sa disparition.



DEMON DES CREVASSES : AI LM, CA -5. DV 15, PV 90, ThACO 7. Spécial: Aura de peur (6 m), Immunité au feu et au poison. Régénération (2PV/round).

Sorts (1 fois par jour): Détection de la magie, Détection de l'invisible, Boule de feu. Immobilisation des personnes, Invisibilité majeure, Métamorphose, Production de feu. Pyrotechnie, Mur de feu, Charme-personne, Téléportation sans erreur.



Par : Frédéric Lacoste
 Plan : Cyrille Daujeau
 Un scénario Casus Belli
 Illustration de couverture :
 Corrections & page de couverture : Syrinity

DnD 2014

ANNEXE 1 : Test de peur et d'horreur

Assis a une table de jeu, en train de lancer les dés et de manger des casse-croûtes, un joueur peut facilement dire « J'avance dans le bassin plein de bras de zombis qui gesticulent ». Ce serait quand même une autre histoire de vraiment le faire. Les règles suivantes aident les joueurs intrépides et mangeurs de bretzels à déterminer la façon dont leurs personnages réagiraient avec réalisme face à toutes sortes d'horreurs.

La peur contre l'horreur

Quand des personnages affrontent des choses qu'aucun homme normal ne voudrait affronter, deux tests de réaction entrent en jeu : les Tests de Peur et d'Horreur. De l'extérieur, les émotions semblent similaires. Dans les deux cas, l'esprit se trouve juste un Nu dérangé, et la panique n'est pas improbable. Toutefois, en termes Ravenloft, la peur et l'horreur indiquent deux réactions distinctes.

La peur est la réponse à une menace physique immédiate - généralement une créature. Le personnage affronte une quelconque force malveillante qui peut manifestement lui nuire et va probablement le faire tout de suite.

L'horreur quant à elle implique une certaine dose écoëurement, d'angoisse et de dégoût. Quelques fois, elle vient de la prise de conscience d'une quelconque éventualité ou horrible vérité. D'habitude, elle est issue d'une scène Le personnage voit quelque chose de complètement contraire à ce qui, selon lui, devrait être dans ce monde (même si l'expérience lui a appris autrement). Par exemple disons qu'un gamin espionne une jeune fille à côté d'un étang dans les bois, et la regarde ôter quelques vêtements tandis qu'elle se prépare à nager. Ensuite, il la voit retirer sa tête. Il ne court aucun danger immédiat, mais il peut tout de même être horrifié.

Les Tests de Peur

Quand Faire un Test de Peur : Il faut qu'un personnage effectue un Test de Peur quand il affronte quelqu'un (ou quelque chose) qui le menace avec une force ou une puissance écrasantes. Il faut que la victime sache, soupçonne ou croit qu'elle est surpassée. Il faut que le danger soit imminent. Et il faut que la menace soit active (une fosse sans fond est mortelle, mais généralement elle ne requiert pas de Test de Peur).

En règle générale, n'importe lequel des exemples suivants implique « une puissance ou une force écrasante » :

1. Les dés de vie de la « menace » sont supérieurs au double du total des dés de vie du groupe tout entier (les aventuriers qui sont réellement en train d'affronter la menace).
2. Les dégâts maximums que la (les) créature peut (peuvent) infliger sont suffisants pour tuer le personnage le plus robuste du groupe en seulement un round (dans ce cas, on entend par « le plus robuste » celui qui a le plus de points de vie).
3. Les aventuriers qui ne peuvent pas lancer de sorts n'ont pas d'armes ou de forces magiques suffisantes pour blesser la (les) créature(s).

Bien sûr, un personnage peut seulement supposer que l'une de ces trois conditions est vraie. Si les personnages ne soupçonnent même pas qu'ils sont surclassés, il faut que le MD décide si un Test de Peur est approprié. Ce que les personnages croient est plus important que ce qu'ils savent. Si les personnages n'y perçoivent pas une menace, ils ne sont pas obligés de faire un Test de Peur, même si cette menace est réelle. De même, une puissante illusion peut déclencher un Test de Peur, bien que la menace soit fausse. Dans ces circonstances, la taille et l'apparence du monstre sont plus importants que ses pouvoirs réels. Utilisez les Tests de Peur avec parcimonie. Les PJs sont soi-disant des aventuriers aguerris. Ils devraient être capables d'affronter des monstres coriaces sans avoir à effectuer de Tests de Peur, pourvu qu'ils croient qu'ils ont une chance de survie raisonnable. Quand les joueurs pensent qu'ils ont pratiquement perdu tout espoir de survie, alors exigez des Tests de Peur. Cela ne signifie pas que les joueurs aient raison - juste qu'ils le ressentent ainsi.

Tout objet ou sort qui ne permet pas à la créature (ou à la menace) de nuire à un PJ dispense d'un Test de Peur. Les huiles et les armures éthérées en sont de bons exemples (voir le chapitre sur les objets magiques pour des descriptions mises à jour de ces objets). Un sort d'*émotion* lancé *avant* une rencontre pour insuffler du courage annulera le Test de Peur et donnera au personnage les bonus d'attaque spécifiques à ce sort.

Comment faire un Test de Peur : Un Test de Peur correspond à un jet de sauvegarde contre la Paralyse. On applique cette sauvegarde parce que la peur attaque l'esprit de la victime, et requiert une force de volonté exceptionnelle pour lui résister. « L'ajustement contre la magie » donné par la Sagesse s'applique automatiquement et compte pour le courage mental du personnage. Cependant, l'attaque n'est pas magique ; la résistance naturelle à la magie n'a aucun effet sur la peur émotionnelle.

Toutefois, les sorts et objets magique peuvent protéger les personnages de la peur en leur donnant confiance en leur capacité de survie. La magie qui protège en partie, ou dont la protection n'est pas garantie, ajoute un bonus de +4 au jet de sauvegarde du personnage. Par exemple, *protection contre le mal* dans un rayon de 3 mètres n'est pas garanti car la créature a elle-même un jet de sauvegarde pour annuler le sort. Sans attendre le résultat du jet de sauvegarde de la créature, il faut que le personnage effectue quand même un Test de Peur, mais il a un bonus de +4. Un personnage qui porte un anneau de résistance au feu gagnerait aussi un bonus de +4 à son jet de sauvegarde lorsqu'il se trouverait face à un molosse satanique cracheur de feu. Quand on utilise le sort émotion pour donner de l'espoir, les personnages reçoivent le bonus de +2 aux jets de dés décrit pour ce sort, en plus du bonus de +4. Le tableau ci-dessous énumère des ajustements ordinaires pour les T.s de Peur. En tant que MD, nous vous encourageons à en appliquer d'autres comme il vous convient certaines choses. donnent plus de frissons que d'autres. Tout autre ajustement qui affecte normalement une sauvegarde contre la Paralyse affecte aussi un Test de Peur.

Tableau des ajustements aux Tests de Peur	
Sort particulièrement utile contre la rencontre	+4
Objet magique particulièrement utile contre la rencontre	+4
Ami ou famille en danger	+4
Affronter de nouveau la menace le même jour	+1
Savoir comment une rencontre similaire a été vaincue	+2
Vaincu précédemment par une rencontre similaire	- 2

Rater un Test de Peur : Quand un personnage rate un Test de Peur, il a des chances de lâcher tout ce qu'il est en train de tenir (il lui arrive la même chose quand il est affecté par un sort de terreur). La chance de base est de 60% au premier niveau (ou avec 1 dé de vie). Chaque niveau au-dessus du 1er réduit les probabilités de 5%. Ainsi, au 10ème niveau, le personnage a seulement 15% de chance de lâcher des objets. La chance minimum est de 10%.

Qu'il lâche ou non quelque chose, un personnage qui rate un Test de Peur est « terrorisé ». L'instinct de survie prend le dessus, et il n'a pas d'autre choix que de PARTIR D'ICI ! Il ira n'importe où tant que cela le met à une certaine distance de la menace. Si la créature (ou les créatures) qui le menace gagne l'initiative, elle gagne 1 round d'attaque gratuites de dos. Après quoi elle peut continuer à attaquer de dos si elle peut suivre sa victime terrorisée (rappelez-vous qu'il faut qu'un monstre ait le double de la vitesse de déplacement de sa victime pour la suivre et l'attaquer en même temps). Pour éviter une scène de dessin animé, un MD gentil peut permettre à des personnages qui sont continuellement mis en pièce de courir vers un cul-de-sac. Une fois acculés, même des personnages terrorisés peuvent combattre.

Quand un personnage ne peut pas fuir, il peut se tourner et affronter la menace. Il lui faut simplement un round pour rassembler ses esprits. Après quoi il peut combattre avec une pénalité de -2 à tous ses jets de dés, y compris ses jets « pour toucher » et ses jets de dégâts. Sa classe d'armure est aussi diminuée de 2, parce que sa capacité défensive est diminuée. Les magiciens et prêtres terrorisés ont les mains tremblantes ; les sorts ont 25% de chance de base, moins le niveau du jeteur, de cafouiller.

Récupérer de la peur : Une fois que la source de la peur est déplacée ou ne représente plus une menace, le personnage terrorisé retrouve son sang-froid ordinaire en 1d4 rounds. Un prêtre ou un magicien peut aussi apaiser la peur avec la magie adéquate. Des exemples incluent sorts d'apaisement, d'oubli et d'émotion. Si le personnage affronte toujours la menace, le sort d'oubli permet d'effectuer un nouveau Test de Peur. Le courage insufflé par le sort d'émotion annule simplement les résultats des Tests de Peur ;

il ne donne pas de bonus d'attaque à moins que le magicien ne le lance à nouveau après avoir dissipé la peur.

Les Tests d'Horreur

Comme nous l'expliquons ci-dessus, l'horreur est une émotion plus grande que la peur seule, impliquant l'écoeurement, l'angoisse ou le dégoût, ainsi qu'une sensation d'épouvante. Un personnage peut ne pas être obligé d'effectuer un Test de Peur quand il voit une créature redoutable - surtout s'il a affronté cette espèce (ou ce qu'il pense appartenir à cette espèce) des centaines de fois avant celle-ci. Mais quand il voit les affreux tourments que cette créature a infligés à ses amis, et qu'il réalise soudain sa propre vulnérabilité, c'est une cause pour un Test d'Horreur.

La culture et l'éducation peuvent déterminer les scènes qui peuvent horrifier un personnage. Par exemple, un croque-mort peut ne pas ressentir la même nausée face à un cadavre que d'autres personnages. Et un druide peut être plus sensible aux massacres d'animaux qu'un berger. La plupart des personnages inexpérimentés seraient horrifiés à la simple vue d'un mort-vivant. D'un autre côté, Si un personnage a été le témoin à maintes reprises du même événement horrifiant, il peut finalement devenir insensible à ses effets.

Il n'existe pas de règles toutes prêtes pour déterminer l'horreur (ou la peur). Il faut que le MD décide quelles situations sont suffisamment menaçantes ou effrayantes pour entraîner ce jet de réaction. En tant que MD, vous devez veiller à séparer les réactions intrépides d'un joueur de celles qu'un personnage aurait normalement. Un joueur du 20ème siècle qui mâche du pop-corn peut aisément regarder un MD dans les yeux et dire : « Et alors, qu'est-ce que ça a de si terrible ? ». Ne laissez pas les réactions des joueurs vous influencer. Mettez-vous à la place d'un personnage en aventure, pas à celle d'un joueur. D'un autre côté, si le joueur a le souffle coupé par l'horreur, c'est un bon signe prouvant que son personnage devrait aussi être horrifié.

Comment faire un Test d'Horreur : Comme pour la peur, le test d'Horreur est un jet de sauvegarde contre la Paralyse. « L'ajustement contre la magie » dû à la Sagesse du personnage s'applique également. Le tableau ci-dessous dresse la liste des ajustements ordinaires pour un Test d'Horreur. En tant que MD, nous vous encourageons à en appliquer d'autres comme il vous convient.

Tableau des ajustements aux Tests d'Horreur

Le personnage est loyal bon	- 1
Le personnage est d'un alignement mauvais quelconque	+1
Le personnage connaît une personne dans la scène d'horreur	- 2
Un ami intime ou membre de la famille se trouve dans la scène d'horreur	- 4
Pièces closes	- 1
Endroit ouvert (de la place pour courir)	+1

Rater un Test d'Horreur : Un personnage qui rate un Test loueur est étourdi pendant 1 round ; il ne peut pas se déplacer, ni attaquer ni se défendre. Lancez 1d6 pour découvrir ce qui lui arrive ensuite. Les résultats sont écrits ci-dessous. Dans la description de chaque résultat la « scène d'horreur » fait référence à ce qui a provoqué l'horreur.

Résultats des Tests d'Horreur ratés

- Aversion
- Ecoeurement
- Obsession
- Rage insensée
- Choc mental
- Frayeur

1. L'aversion. Le personnage ne peut pas supporter de regarder la scène d'horreur ni de rester dans un endroit fermé où se déroule cette scène. Dans les endroits ouverts, il reste éloigné à au moins 10 mètres. Chaque fois qu'il viole volontairement ces limites, le personnage est automatiquement terrorisé (il panique et s'enfuit ; voir ci-dessus). Quand le personnage viole intentionnellement les limites imposées ci-dessus, il a 1 round pour s'en aller de la scène afin d'éviter d'être terrorisé. Par exemple, s'il ouvre une porte et a une vision horrifiante, il peut fermer la porte pour éviter de lâcher son arme et de prendre ses jambes à son cou.

L'aversion dure un mois. Il faut qu'un personnage qui rencontre une scène similaire pendant cette période l'évite également, sous peine d'être terrorisé. Les effets sont automatiques le personnage n'effectue pas un nouveau Test d'Horreur pour chaque scène ultérieure.

2. L'écœurement. Il s'agit d'une version plus forte que celle qui précède. Le personnage ne peut pas supporter de voir ou d'être près de quelque chose qui ne fait même que suggérer la scène. Par exemple, un personnage qui a été le témoin d'une scène particulièrement sanglante peut être repoussé par le vin rouge ou une tranche de viande rouge. L'écœurement dure un mois.

3. L'obsession. L'expérience horrifiante se répète encore et encore dans la tête du personnage. Le jour, il parle continuellement de l'événement. La nuit, il marmonne toujours plus et ne peut pas dormir. Si ses paupières se ferment, ce n'est que pour de courts instants - pas assez pour qu'il se repose ou guérisse d'un point de dégât. Chaque nuit sans sommeil diminue tous ses jets de combat de -1. Les pénalités sont cumulatives jusqu'à un maximum de -4. Les prêtres et les magiciens subissent un handicap supplémentaire ; le jour suivant une nuit sans sommeil, ils ne peuvent pas mémoriser de sorts.

Un sort de sommeil soulage en partie. Le dormeur ne subit pas la pénalité de -1, mais il ne regagne pas non plus les points de vie perdus auparavant. Un sort de sommeil donne aux prêtres et aux magiciens suffisamment de repos pour mémoriser des sorts le jour suivant.

Un personnage « obsédé » peut effectuer un jet de sauvegarde contre la Paralysie une fois par semaine pour se sortir de son obsession.

4. La rage insensée. Le personnage est empli d'une rage à l'encontre de ce qu'il a vécu. Il n'a qu'un seul désir pulvériser la scène d'horreur. Il attaque tout ce qui se met en travers de son chemin. Il gagne un bonus de +2 à ses jets « pour toucher » et ses jets de dégâts, et il peut attaquer deux fois plus que la normale. Même si la scène d'horreur est détruite, le personnage enragé continue à attaquer comme s'il n'en était rien. Après le troisième round de rage insensée, il peut effectuer un jet de sauvegarde contre la Paralysie tous les deux rounds (les rounds 4, 6, 8, etc.). Un jet réussi met fin à la folle attaque du personnage.

La rage persiste pendant un mois, comme des charbons ardents prêts à s'enflammer. Chaque fois que le personnage rencontre une scène d'horreur similaire durant ce mois, il refait son jet de sauvegarde contre la Paralysie avec une pénalité de -2. S'il échoue, il redevient enragé (ignorez le d6 qui détermine les résultats de l'horreur). S'il réussit, la rage s'est évanouie.

5. Le choc mental. Le personnage reste étourdi pendant au moins 3 rounds. Après quoi il peut effectuer un jet de sauvegarde contre la Paralysie chaque round. Si le premier ou le second jet réussit, il recouvre son calme. Mais s'il rate trois jets consécutifs (pendant qu'il est sous le choc), il tombe en profond état de choc. Les personnages en profond état de choc ne peuvent se protéger qu'une fois par heure.

Les effets du choc mental persistent pendant un mois. Si le personnage est confronté à une scène d'horreur similaire durant cette période, il faut qu'il refasse un Test d'Horreur avec une pénalité de -2. S'il échoue, il subit à nouveau un choc mental (ignorez le d6 qui détermine les résultats).

6. La frayeur. Le personnage se comporte tout comme s'il avait raté un Test de Peur. Pendant le mois suivant, chaque fois qu'il vit quelque chose qui ressemble de près à la scène d'horreur, il faut qu'il fasse un nouveau Test d'Horreur avec une pénalité de -2. S'il manque le test, il est aussitôt terrorisé.

Supprimer l'horreur: Les effets d'un Test d'Horreur raté se dissipent généralement en un mois. La magie peut quelques fois accélérer la guérison. Par exemple, un sort réussi d'oubli ranimerait rapidement un personnage. Un sort d'émotion de courage ne donnerait cependant rien ; il annule la peur, pas l'horreur. Une exposition répétée à des scènes d'horreur identiques pourrait finir par rendre le personnage insensible à leurs effets, et éliminer le besoin d'un Test d'Horreur.

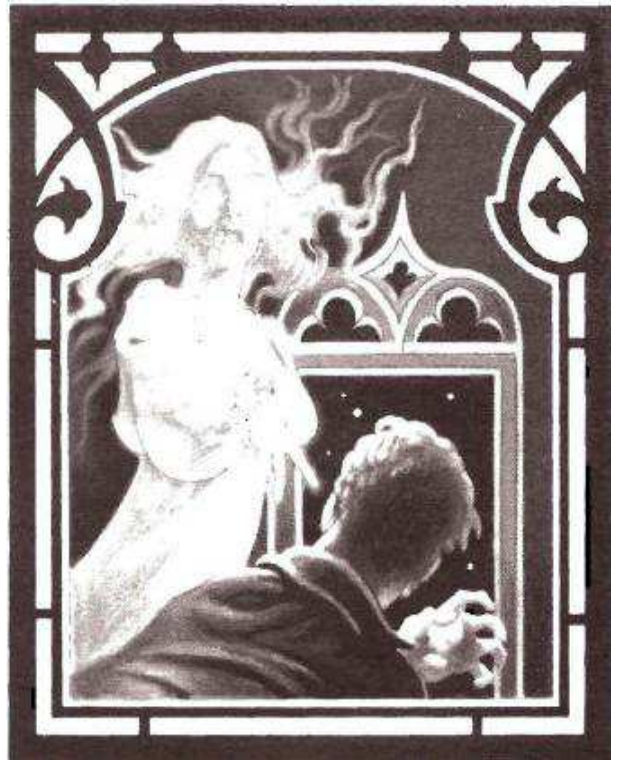
La peur et l'horreur ensemble

Certaines situations évoquent à la fois la peur et l'horreur. Par exemple, quand un personnage voit un compagnon d'aventure avachi et pâle dans les bras d'un puissant vampire, la scène peut l'horrifier. Si le vampire le regarde avec un rictus, le personnage peut aussi avoir peur de la créature. Quand on requiert à la fois un Test de Peur et d'Horreur, le joueur effectue d'abord le test d'Horreur. S'il échoue, il n'a pas besoin du Test de Peur. S'il réussit, il faut qu'il effectue un second jet de sauvegarde à cause de la peur.

Règles optionnelles

Les Tests de Peur et d'Horreur doivent entraîner des résultats crédibles. En tant que MD, vous devez vous sentir libre d'assouplir ou de modifier toute règle citée ci-dessus afin d'atteindre ce but. Voici deux exemples:

- Si vous pensez qu'une scène d'horreur est assez atroce pour étourdir les personnages, mais a très peu de chances de les faire hurler, alors ignorez le d6.
- Les "répétitions" comptent. Si un personnage à affronté avec succès une créature ou une scène affreuses avant, il devrait alors avoir moins de chances de faiblir quand il la revoit. Chaque Test de Peur ou d'Horreur réussi pour une rencontre particulière donne aux personnages un bonus de +2 contre des rencontres similaires ultérieur. (les bonus sont cumulatifs ; pour faciliter la comptabilité, ils ne doivent durer qu'une aventure).



ANNEXE 2 : Dieux

Heaum : La Sentinelle, le Vigilant

Dieu Intermédiaire

Symbole : Œil ouvert à pupille bleue, apposée sur le dessus d'un gantelet gauche d'armure à la verticale

Plan natif : maison de la triade

Supérieur : Aucun

Alliés : Torm

Ennemis : Baine, Garagos, Mask, Shar, Talos

Alignement : Loyal Neutre

Attribution : gardiens, protecteurs, protection

Adorateurs : explorateurs, guerriers, gardes, mercenaires, paladins

Alignement des prêtres : LM, LN, LB

Domaines : Force, loi, protection, organisation

Domaines NWN : Force, Protection

Arme de predilection : "Éternelle Vigilance" (épée batarde)

Heaum est le Gardien Ultime, la sentinelle éternellement vigilante qui ne laisse rien se mettre entre lui et son devoir. Souvent perçu comme un être froid et sans émotion, il a l'apparence d'un très grand homme en harnois. En vérité, Heaum est simplement un dieu qui suit une discipline stricte et qui se vout à la tâche qui lui échoit. Il aime les enfants, et se montre plus tolérant envers leurs fautes mineures qu'envers celles des adultes. Beaucoup pensent que Heaum est prêt à sacrifier sa vie pour protéger ce qu'il garde. Lui-même ne parle pas de ce sujet.



L'Eglise de Heaum était autrefois perçue comme un havre de paix et de stabilité dans le Nord et ses dangers multiples. Ses membres étaient respectés pour leur vœu de défendre la civilisation, contre les dangers des terres sauvages et les monstres des profondeurs. Cependant, son influence et ses effectifs ont considérablement diminué au cours des 14 dernières années. Heaum a fidèlement et infaiblement fait son devoir durant le Temps des Troubles, mais il a joué un rôle actif dans le confinement des autres dieux sur Faerun. La mort et la destruction qui ont accompagné la crise des avatars valent au Vigilant et à ses fidèles une vive inimitié de la part des adorateurs de nombreux dieux, particulièrement Mystra, Torm et Baine.

Dans le Sud, le rôle de Heaum n'est pas vu aussi négativement que dans le Nord, mais des événements récents ont entâché le nom de la divinité et son Clergé. Des témoignages commencent à se faire entendre en Faerun, sur les activités de l'Eglise dans la lointaine Maztica : la soumission brutale et impassible de ses populations autochtones et la profanation des richesses verdoyantes de ces terres. L'Eglise commence tout juste à se remettre, en grande partie à la demande croissante en garde pour se défendre contre les pouvoirs croissants du Mal.

Résumé : Heaum (eaume) est un dieu inébranlable et résolu. Il est souvent considéré comme étant froid et détaché, indifférent à l'issue morale de son devoir. En fait, il est surtout totalement dévoué à sa tâche et il est particulièrement fier de faire passer son travail avant toute chose. Il adore les enfants et il s'avère bien plus tolérant à leurs infractions mineures que pour n'importe qui d'autre. Nombreux sont ceux qui croient que Heaum serait prêt à donner sa vie pour protéger ce qui lui a été confié. Il reste silencieux sur ces questions.

Les temples consacrés à Heaum sont souvent situés près d'endroits dangereux ou maléfiques. Ils forment la première ligne de défense contre la progression d'ennemis puissants. Les grandes cités disposent généralement d'une chapelle ou d'un temple consacré à Heaum, car ses prêtres forment les meilleurs gardes ou chefs de gardes qui soient. Le clergé entretient soigneusement cette image de gardiens loyaux et de confiance à travers tout Faerûn. Le clergé de Heaum et celui de Torm entretiennent une froide rivalité.

Chacun d'entre eux considère l'autre comme un usurpateur. Les prêtres de Heaum prient le matin juste après le réveil ou le soir juste avant de se coucher. Le seul jour saint de ce culte est celui de la cérémonie d'honneur à Heaum, qui a lieu lors de la Rencontre des boucliers. Les prêtres célèbrent aussi d'importantes cérémonies lorsque l'un d'entre eux s'élève dans la hiérarchie ou lorsqu'il reprend sa place dans l'ordre après s'être égaré. Le clergé de Heaum obéit à une hiérarchie stricte et chaque prêtre peut instantanément déterminer le rang des adeptes qu'il rencontre.

Loviatar : Vierge de la souffrance, Le fouet complaisant

Déesse mineure

Alignement : Loyal mauvais

Attribution : Douleur, agonie, blessure, tourment, torture

Domaines : Force, Jugement, Loi, Mal

Domaines NWN : Force, Mal

Arme : Fouet barbelé

Adeptes : Geôlier, gardes, bourreau, esclavagistes, masochistes

Loviatar est la déesse belliqueuse, dominatrice et intrépide des bourreaux, des sadiques et autres brutes. Elle est froide, calculatrice, cruelle et

possède un cœur de pierre. La Vierge de la Souffrance inflige sans même s'en rendre véritablement compte une douleur physique et psychologique, frappant toujours à la plus grosse faille de la cuirasse émotionnelle de sa victime. Contrairement aux autres brutes, elle ne ressent pas la douleur, mais ses plans reposent instinctivement sur la nature égoïste des humains.



L'Église de Loviatar, dominée par des femmes humaines et demi-elfes, est la plus forte dans les grandes villes décadentes, où les autorités tolèrent souvent les activités dégénérées et où les nouveaux venus sont généralement recrutés dans les rangs des nantis et des individus qui s'ennuient. Les prêtres de la Vierge de la Souffrance oeuvrent sans relâche à semer une douleur à la fois personnelle et collective. Cela peut prendre la forme d'une bonne raclée infligée à un groupe d'orques, mais cela consiste aussi parfois à briser le cœur de jeunes nobles en faisant mine de tomber amoureux de leur galant (tout en dissimulant leur appartenance au culte de Loviatar), à mettre un terme à une intrigue amoureuse ou à une histoire d'amitié, ou bien à entamer une liaison scandaleuse avant de rejeter froidement la victime de celle-ci et de disparaître. Pour un loviatan, les qualités de comédien et la beauté ont un rôle important à jouer.

Cependant, les loviatans qui s'en sortent le mieux sont ceux qui saisissent les us et la nature des gens de manière à leur causer le plus de souffrances possible et à les manipuler dans ce sens.

Les prêtres de Loviatar prient pour obtenir leurs sorts au matin, tout en s'agenouillant après s'être flagellés. (Le même rituel est exécuté le soir, mais sans préparer de nouveaux sorts.) Les loviatans célèbrent les quatre festivals saisonniers au cours du rite de Douleur et de Pureté : une danse prenant la forme d'un cercle, que les prêtres chantant et psalmodiant réalisent sur du fil de fer barbelé, des épines ou des tessons de verre. Durant celle-ci, le fouet des grands prêtres et les tambours des laïcs poussent les participants à aller toujours de l'avant. Toutes les douze nuits (à moins que l'une d'elles ne coïncide avec le rite de la Douleur et de la Pureté, qui prend alors le pas), les prêtres célèbrent les rites de la chandelle, exposant certaines parties de leur corps aux flammes jusqu'à ce que les grands prêtres éteignent les chandelles à l'aide de vin consacré. De nombreux prêtres se multiclassent en guerriers en ensorceleurs ou en magiciens, se spécialisant généralement dans les enchantements et autres illusions.

Histoire/rerelations : Loviatar est l'une des Sombres Divinités. Elle servait Bhaal en compagnie de Talona qu'elle aime tourmenter et taquiner. Depuis la disparition de Bhaal, durant le Temps des Troubles, Loviatar et Talona sombrent lentement sous le joug de Shar. Cependant, le retour de Baine, qui était le supérieur de Bhaal, laisse présager un conflit d'allégeance. Loviatar s'entend bien avec Malar, voyant sa façon de chasser comme une forme de torture des plus délicieuses. La Vierge de la Souffrance voue une haine sans bornes à Ilmater, qui protège ses victimes des tourments qu'elles méritent. Elle déteste également Eldath et Lliira pour la joie et la paix qu'ils promettent sans faire montre de la souffrance nécessaire pour y parvenir.

Dogme : Le monde n'est que douleur et tourment, et le mieux que vous puissiez faire est d'encaisser les coups que vous ne pouvez pas éviter et de rendre autant de souffrance que possible à ceux qui vous blessent. La bonté est la meilleure des compagnes qui mérite de souffrir et elle augmente d'ailleurs l'intensité de la douleur. À l'occasion, faites montre de pitié et accordez vos soins pour offrir l'espoir aux gens et accroître davantage le mystère de la miséricorde de Loviatar. Si vous faites preuve d'une cruauté permanente, vous vous mettez tout le monde à dos. Apprenez à vous montrer séduisant. Offrez douleur et tourment à ceux qui aiment cela, mais également à ceux qui le méritent ou qui en souffriront le plus. Le fouet, le feu et le froid sont les trois douleurs qui ne font jamais défaut aux fidèles. Enseignez les préceptes de Loviatar lorsqu'une punition est assignée. La douleur est le meilleur des tests, mais elle offre une force spirituelle et un véritable plaisir aux justes et aux courageux. Il n'existe nulle Sanction réelle quand le punisseur ne connaît pas la discipline. Où que l'on trouve un fouet, on trouve également Loviatar. Craignez-la mais désirez la également.