



DUNGEONS
&
DRAGONS

DANS L'OMBRE D'UN
SOUVENIR



Scénario pour 2 à 7 personnages

DANS L'OMBRE D'UN SOUVENIR

SCENARIO DOPPLEGÄNGER POUR 2 A 6 PERSONNAGES

SYNOPSIS :

Les joueurs interprètent des personnages monstrueux (Doppelgänger !) qui ont mené à terme un contrat ; assassiner un mage devenu gênant pour leur client ! Malheureusement, ils sont tous devenus amnésiques de leur véritable nature, puisqu'ils ont endossé de fausses identités volées à un groupe d'aventuriers ! Mais également oublieux des événements qui les ont mené à l'assaut d'une tour de mage, au sein de l'académie de magie. Un affrontement qui eut pour résultat de :

- Tuer le mage, cible du groupe de Doppelgängers ! (C'est ce que celui-ci veut laisser croire...)
- Effacer tous les souvenirs antérieurs des assassins change-forme ! (Ils sont en fait victimes des flèches enchantées d'un Pixie au service du mage, les joueurs conservent ainsi leurs langues, leurs aptitudes de classe et leurs compétences, tout le reste est oublié ! Seul un sort de « Guérison Suprême » peut les soigner. La mémoire peut aussi leur être rendue par un sort de « Miracle » ou « Souhait limité » ou encore « Souhait »)
- Les joueurs sont « bloqués », du fait de leur amnésie, dans la « forme » qu'ils ont « empruntée » ! Il ne retrouveront leur véritable nature qu'une fois libérés de leur état !

Les voilà donc poursuivis par les hommes de loi de la cité, pour un meurtre dont ils n'ont aucun souvenir ! Leur commanditaire (« Oublié » lui aussi !), un noble de haut rang, apprend la nouvelle, et lâchent à leurs trousses ses sbires, ne souhaitant pas que l'on remonte jusqu'à lui ! Nos amnésiques, pourchassés de tous côtés, vont devoir rassembler les pièces éparpillées du puzzle représentant leurs souvenirs ! Ils devront également trouver des réponses et éventuellement des preuves du complot dont ils sont les pions, afin d'échapper au sort funeste qui les attend !

UN PEU D'HISTOIRE:

L'action se déroule dans le Téthyr, territoire situé au Sud-ouest du continent de Faerûn, région dévastée par une guerre civile de 10 ans. C'est un pays ancien, souvent fragmenté, où le fait de posséder la terre, équivaut au statut de noble ! Ses habitants y sont gouvernés par des comtes, qui payent des juges de paix choisis parmi les gens du peuple pour administrer les lois, rassembler des milices, collecter les taxes et aider les magistrats locaux. Les comtes, eux, répondent devant les ducs qui font de même devant la reine. (**Zaranda Etoile Rhindaun, humaine CB, Gue7/Mag6**). Elle supervise la magistrature, secondée par le conseil royal privé du monarque : le Roi lui même, (**Haedrak III, humain NB, Gue2/Mag6**) son héritier le dauphin (**Aeron 1er, humain CB, Gue4/Mag3**) ou le régent de la couronne, et cinq émissaires religieux ou raciaux : **L'archi-druide de Mosstone** ; **le Rapporteur des arbres de la Wealdath** (représentant des elfes) ; **le frère bouclier des Starspire Moutains** (représentant des nains) et le **Samnilithe**. (porte-parole des gnomes).

Le lieu : Darromar, capitale du royaume, est située au centre du Téthyr. Cette cité (métropole de 68520 habitants) est la nouvelle résidence de la reine et de son époux. Fière de ses troupes bien entraînées, la nouvelle capitale attire de nombreux mercenaires qui viennent se former et se faire engager comme chasseurs de monstres et de brigands. Une petite académie y héberge les magiciens et les ensorceleurs.

La victime : Sergor Ombrelune (Demi-Drow CB, Mag 13) : Il sert d'éminence grise auprès de la reine, ayant pour couverture, (aux yeux de tous, je précise bien!) la régence de l'académie de magie sous les traits d'un Demi Elfe « normal ». Il a découvert récemment qu'un groupe de seigneurs, membres de la haute noblesse, fomentaient un coup d'état avec l'appui d'un change-forme (**Un Malaugrym !**) ayant pris l'apparence du fils du roi ! (Rien que ça !) Leurs ambitions visent à remplacer aux postes clés, les ducs faisant partie du conseil royal privé du monarque, par des personnalités (Comme eux !) plus prompts à un coup d'état contre l'ordre établi. Ceci, afin de placer sur le trône le Dauphin Usurpateur, dont ils auront les faveurs !

Sergor a également été mis au courant du contrat sur sa tête, grâce à ses différents réseaux d'espions. Aussi, il a construit la mise en scène de son assassinat, faites d'illusions persistantes, et il a conçu un plan diabolique (On ne peut renier son sang Drow !!!) pour confondre tous les protagonistes. La meilleure façon de déjouer les plans de l'usurpateur se faisant passer pour le dauphin, est d'utiliser ses propres armes : les assassins change-formes que le Malaugrym a engagé !!! Sergor ne veut entrer en scène qu'à la fin, car il aura plus de marges de manœuvre, si on le croit mort, pour rassembler suffisamment de preuves et confondre celui qui a usurpé l'identité du fils du Roi, mais surtout tous les protagonistes de la noblesse du Thétyr qui ont fomenté le coup d'état ! Les Dopplegängers que sont nos pauvres joueurs vont servir de diversion, voire peut être servir indirectement le dessein de Sergor qui vise à confondre l'usurpateur... Ombrelune sait que la nature des humains leur fait généralement croire qu'aux apparences sans pouvoir y discerner la vérité cachée ! (Aaah ! Les humains...) Et il lui faudra des preuves solides à présenter aux époux royaux, lui qui n'est qu'un apatride, un Demi Drow !

Le commanditaire : l'héritier de la couronne : **Aeron Ier**, le fils du Couple Royal ! En fait, c'est un peu plus complexe que cela ! Le vrai fils a été remplacé à **Calimport**, alors qu'il revenait d'un long mois en mer, à bord de la flotte marchande du Thétyr. Son substitut est un **Malaugrym, (Voir Annexe I)** une Créature Métamorphe venue d'un autre plan ! Ce change-forme était menacé de mort dans toute la **Calimshan** ; pays voisin au Sud du Thétyr. Après avoir été battu au cours d'une lutte de pouvoir, et, ayant perdu toute influence sous sa précédente apparence, le Malaugrym vit en Aeron un moyen de fuir !

Lui permettant ainsi de repartir à zéro dans une autre contrée. Le Dauphin Usurpateur prit alors place dans une caravane pour rallier Darromar. De surcroît, il a en sa possession un objet magique : **Le Gantelet d'Oulôk**, emprisonnant vivant le vrai Dauphin, pour le torturer et ainsi lui soutirer des informations sur la nouvelle identité qu'il a endossé ! Car, après de nombreuses années de recherches sur les pouvoirs de ce gantelet, le Malaugrym a découvert ses réelles propriétés ! Pris à la gorge, il n'a pas eu le temps d'observer sa victime, avant de se substituer à elle. Pour ne pas commettre d'impair, alors qu'il n'avait aucune idée de l'histoire et des connaissances de l'héritier royal, le Malaugrym séquestra vivant le jeune Dauphin à l'aide du gantelet, acceptant « la Malédiction ! » de l'objet enchanté : **Le Gantelet d'Oulôk (Voir Annexe II)** et prétextant l'avoir découvert au cours de son voyage de retour.

Le complot : Ce sont une dizaine de nobles (La plupart sont des comtes) rassemblés autour d'un même dessein : s'approprier la régence du Thétyr ! Et pour cela, il ont un allié de poids ; le Malaugrym sous l'apparence du fils du Roi ! L'organisation a pour nom « Les chevaliers de l'écu », à vous de nommer les membres!

ENTREE EN MATIÈRE : Une fois passé la désorientation du réveil amnésique, le groupe n'aura pour seul choix que fuir, car une alarme magique résonne dans toute l'académie de magie, et une horde de jeunes jeteurs de sorts de tout poil se ruent dans les escaliers, désireux d'en découdre ! S'ils découvrent le corps de leur « Maître » avant le départ des joueurs, ils seront prêts à tout pour venger « la mort » du Magister, aucun pourparler n'est envisageable !

Deux options s'offrent alors aux joueurs :

- Descendre dans les fondations de la tour du mage par un escalier dérobé derrière une armoire renversée et ainsi rallier les égouts (La dalle des fondations de la tour est percée d'un trou pouvant laisser passer un humain)
- Utiliser un miroir enchanté, situé dans les décombres de la chambre du mage assassiné, et qui a mystérieusement échappé au cataclysme. Ce psyché est en fait une porte dimensionnelle donnant sur une route marchande aux abords d'une auberge, le paysage leur paraîtra familier. (C'est précisément dans ce relais qu'ils ont rencontré un groupe d'aventuriers à qui ils ont usurpé l'identité après les avoir assassinés !) Ils devront faire très vite pour le traverser car une volée de projectiles magiques s'abattra sur le miroir qui se brisera, une fois les joueurs passés !!!

Fuites dans les égouts : ils pourront croiser, outre des nuées de rats, un Rat garou (**Voir Annexe III**) répondant au doux nom de Kralh ! Le Rat garou est presque aveugle mais entendra les joueurs approcher et les reconnaîtra par leurs absence d'odeurs (Ah ! C'est vous...Que me veulent encore ses détestables change-formes ?) Si les joueurs ont des questions, (Euh...Tu nous connais ?) Kralh se fera un plaisir pervers de répondre à condition de lui fournir du sang pour ses petits protégés, voire dilapider les joueurs du peu qu'ils possèdent, s'ils ont « malencontreusement » tué des rats ! Ce que sait Kralh, c'est que les joueurs sont venus le voir, la veille, moyennant rétribution (En l'occurrence les corps des aventuriers dont ils ont pris l'identité, stockés dans un sac sans fond !) pour avoir accès aux égouts situés sous l'académie de magie. Si les joueurs veulent voir les corps, il n'en reste plus grand chose, les rats et Kralh s'étant nourri dessus... Mais les traits décharnés de certains leur rappelleront leurs propres visages ! Pour rallier la surface et fuir les autorités, cela risque d'être très mouvementé, vue les patrouilles renforcées depuis l'assassinat du « Magister », en plus des sbires du commanditaire ! (**Voir Annexe IV**)

L'auberge : Ce sera une mauvaise surprise pour les joueurs, puisqu'ils ont l'identité d'un groupe d'aventuriers ayant disparu ! On leur posera beaucoup de questions ! S'ils arrivent à mentir avec succès, on ne les embêtera pas plus que cela ! Ils pourront se reposer un peu avant l'arrivée de nouveaux clients venus de Darromar ! En prêtant un temps soit peu l'oreille, ils pourront entendre et glaner les infos ramenées de la ville de Darromar par quelques caravaniers ! Bien entendu, on parlera de la mort du « Magister » et à la description des assassins, les joueurs pourront sentir tous les regards converger vers eux, s'ils n'ont pas filé d'ici là !!! (**Voir Annexe IV**).

Harcelés de tout côtés ! : Peu de recours s'offrent à eux, si ce n'est s'emparer d'un sbire chargé de les tuer par leur propre commanditaire ! En l'interrogeant de manière musclé, ils pourront apprendre que le dit sbire ne sais pas grand chose hormis qu'il est au service d'un lieutenant et qu'on l'a chargé de les exécuter ! Malheureusement pour eux, le dit « lieutenant » est en réalité un sergent d'armes des milices de la ville de Darromar ! Ils devront donc retourner en ville de nuit, passer les remparts sans se faire attraper (Je laisse cela à vos bons soins !!!) et une fois à l'intérieur, essayer de capturer le « lieutenant » dans ses quartiers ! Une fois la main mise sur le « traître », ils pourront se réfugier dans les égouts et faire parler l'individu ! Après quelques claques et menaces horribles, (Peut être avec l'aide de Kralh...) il avouera travailler pour un noble faisant partie d'une organisation nommée : « les chevaliers de l'écu » ! Mais depuis un certain temps, plus précisément, depuis le retour du « Dauphin », les nobles de cette organisation semblent s'être ralliés derrière une nouvelle ambition de « l'enfant prodigue » : s'approprier le trône, bien avant qu'il en hérite ! (ça devrait mettre la puce à l'oreille de nos joueurs !).

Les pièces du puzzle s'assemblent : Au vue des éléments nouvellement acquis, les joueurs penseront n'avoir d'autre choix que fuir, personne ne pouvant croire leurs « élucubrations » ! Cependant, un autre indice attirera leur attention... Kralh leur parlera (Moyennant une nouvelle rétribution en chair fraîche ! Le lieutenant par exemple...) de ragots qu'il a entendu sur le « Dauphin » ! Des domestiques, à la laverie du palais, (Pourvu d'écoulements vers les égouts. Pratique pour espionner !) ont parlé entre eux d'hurllements, entendus dans l'aile du Palais où loge le « Dauphin » ! Le dernier domestique ayant voulu avertir les parents royaux ayant mystérieusement disparu ...De plus, le « Dauphin » est revenu de son voyage avec un magnifique gantelet, dont il ne se sépare jamais, même lorsqu'il dort (**Le fameux Gantelet d'Oulôk**) Certaines rumeurs plus folles avancent que lorsqu'il fait venir des filles de « petites vertus », certaines disparaissent tandis que d'autres sont retrouvées folles, mutilées, à demie-nue, errant dans les bas fonds de la cité... Et Kralh de leur dire qu'il en a capturé une... (Pour un en-cas sans doute !).

La Demente : La fille est enchaînée à une paroi suintante, elle porte un regard de démente sur la troupe, ne s'exprimant que par hurlements, sanglots, et crise d'hystérie !!! Tout ce qu'on arrivera à en tirer c'est : *Ce n'est pas le « Dauphin » ...L'autre est dans le gant...Il souffre !!! Par tous les Dieux, tuez-moi ! Ne le laissez pas me reprendre...* (Les joueurs doivent s'armer de patience et de psychologie pour pouvoir soutirer ne serais-ce qu'une seule de ses infos !) Un examen de son corps montrera de profondes entailles

faites par des crochets, comme si la jeune femme avait été suspendue, puis projetée, ceci à plusieurs reprises...

La trahison : A l'issue de ces nouvelles révélations et d'une journée ou d'une nuit éreintante, les joueurs auront besoin de sommeil ou de repos ne serais-ce que pour les sorts ! Kralh choisira ce moment pour faire, seul, un tour en surface ! Et découvrira le montant de la prime pour capturer « vif » les assassins du Magister! La cupidité est une vertu pour lui, et il s'empressera de « dénoncer » ses « colocataires » à la milice royale! La découverte de corps et des restes du lieutenant, là où les joueurs sommeillent, achèvera de sceller leur funeste destin ! Ils crouleront sous le nombre d'assaillants, aussi bien mages que miliciens royaux ! L'issue sera inéluctablement leur capture, de préférence vivants ! (On pourra toujours ranimer les morts ! Hé Hé !)

Le procès : Les joueurs seront rassemblés dans une salle du Palais Royal! Tous les Ducs, Comtes, ainsi que le conseil royal privé du monarque, sont présents ou en passe de l'être (Portail magique, facile !). La reine préside le tribunal. Toutes les « pièces à convictions » sont rassemblés ! Le corps (En fait c'est une illusion persistante !) du « Magister » à qui on a pratiqué un sort de « conservation » ; les restes du « vrai » groupe d'aventuriers ; le corps du « sergent d'armes » ou ce qu'il en reste ; la « démente » (Ce qui inquiétera le « Dauphin » !) ; ainsi que tout l'équipement des joueurs !

Le procès s'annonce très mal au vue des charges accablantes contre les joueurs ! Laissez-les essayer de se défendre ! (ça pourrait être rigolo !) Quoiqu'ils fassent ou disent, tout les accuse ! Le témoignage de la démente ne sera pas demandé ! (Elle est folle !). La reine et son conseil ne statueront que quelques secondes, le temps d'hocher la tête et de prononcer le mot « COUPABLE ! ».

A cette instant, des cris résonnent dans l'assemblée, le corps du « Magister » disparaît, et Sergor Ombrelune fait une entrée très théâtrale ! (Faut bien impressionner l'assistance!) Il sera accompagné d'un Rat-Garou dépité et enchaîné : Kralh lui-même ! Sergor se tournera vers la reine et le conseil, expliquant le « complot » fomenté contre lui-même et le couple royal, avec pour preuves de nouvelles pièces à convictions! Les joueurs pourront voir certains nobles, membres de l'organisation, s'agiter sur leurs sièges, tentant de se « soustraire » de l'assemblée ! Le Dauphin Usurpateur commencera à se sentir un peu seul !!! Le « Magister » scellera la salle, et précisera que des nobles parmi l'assemblée ainsi que le « Dauphin » font partie du complot ! (Tadam !!!).

Je laisse le soin aux MJ de clôturer la séance comme bon leur semble! Mais sachez que si le Dauphin Usurpateur est démasqué, il accomplira sa « métamorphose » en une créature terrible et défendra sa peau chèrement! (**Voir ANNEXE I**)

Par : Stéphane Furic
Monde prévu : D&D 3.5 dans Les Royaumes Oubliés
Illustration de couverture : Servants to the crown par Denman Rooke
Corrections & page de couverture : Syrinity

DnD 2014

ANNEXE 1 : ASHOUR LE MALAUGRYM

Les malaugryms sont des métamorphes au talent incomparable, natifs d'un plan inconnu, se servant du Plan des Ombres pour accéder au monde de Toril, Faerûn ! De ce fait, ils sont appelés à tort : les Maîtres de l'Ombre ! Ils sont en fait les enfants corrompus et souillés du magicien Malaug, connu comme étant le premier humain de Faerûn à oser voyager vers le Plan de l'Ombre. Capable de prendre la forme de toute créature rencontrée d'une manière proche de la perfection, les malaugryms possèdent cependant une forme favorite vers laquelle ils se retournent lorsqu'ils sont sérieusement menacés. Ces créatures ont l'intention, à plus ou moins long terme, d'envahir Faerûn. Mais ils ont plusieurs faiblesses qui les freinent dans leur ambitions. Ils sont d'abord dans l'incapacité à maîtriser la magie interplanétaire, et ils ont un besoin presque pathologique de se distraire avec des actes cruels (Ashour torture tous les soirs le vrai dauphin qu'il a capturé et emprisonné dans son gantelet, afin de lui soutirer des infos et pour également se distraire !). Ils ont également une passion dévorante des objets magiques fabuleux, privilégiant leurs découvertes au détriment du reste ! Leur but commun (S'ils en ont vraiment un !!!) est d'obtenir le contrôle de la magie interplanétaire pour faire la traversée des plans en masse et ainsi envahir tout Faerûn ! Ce que leur race a prévu de faire de Faerûn reste une chose que même les malaugryms n'ont pas encore véritablement déterminé !!!



Apparence réelle : Cela fait des siècles que les malaugrym arpentent Faerûn, mais aucune personne (Même Elminster qui les a déjà combattu !) ne peut se vanter d'avoir vu un malaugrym sous sa réelle apparence. Ce sont des créatures sphériques d'environ 1,20m de diamètre dotées de trois tentacules, longues et puissantes, terminées par des crochets tranchants comme des rasoirs et d'une bouche en forme de bec au centre du corps. Trois grands yeux, ronds et dorés, entourent ce bec. Leur peau marbrée de brun et de vert est épaisse et caoutchouteuse. Les malaugryms possèdent un pouvoir inné de lévitation et flottent dans les airs, leurs tentacules ne cessant de s'enrouler et se dérouler. La seule chose qui pourrait les distinguer lorsqu'ils sont métamorphosés, c'est la lumière dorée qui illumine leurs regards ! (Détection DD 20) Mais il y a bien des façons de le dissimuler !!! (D'ailleurs Ashour possède un objet magique : un talisman ; dissimulant la véritable nature de ses yeux !)

Caractéristiques d'Ashour : (Aberration) Métamorphe de taille moyenne, DV : 6d8+18 (malaugrym) et 6d4+18 (magicien 6), PV : 80 ; Init +8 (Dex et science de l'initiative) ; Vitesse de déplacement : 9 mètres ; CA : 20 (+5 Dex, +5 armure Naturelle) ; Attaques : +10/+5 (1d6+1, coup de tentacule) ; Alignement : Chaotique Mauvais ; Caractéristiques : For 12/+1, Dex 20/+5, Con 16/+3, Int 20/+5, Sag 11/+0, Cha 15/+2 ; Compétences : Art de la magie +12, Bluff +14, Concentration+10, Connaissances des mystères +12, Connaissance des plans +12, Déguisement +14 (Comprend le bonus du changement de forme), Détection +6, Perception auditive +6, Psychologie +11 ; Dons : Science de l'initiative, Combat en aveugle, Attaque en vol.

Particularités : Changement de forme comme un ensorceleur de niveau 20, forme choisie ne pouvant excéder 40 DV, comme l'apparence d'un dragon rouge Dracosire, action simple pour changer d'apparence, pas de désorientation, Ashour acquiert les pouvoirs extraordinaires et surnaturels de la créature copiée, mais pas les pouvoirs magiques. (Exemple : si Ashour prend la forme d'un grand dracosire rouge, il acquiert le souffle du dragon, ainsi que l'immunité au feu et ses caractéristiques physiques, mais pas ses pouvoirs magiques comme localisation d'objets, orientation, suggestion, et localisation suprême, il n'acquiert pas non plus de PV supplémentaires, ses caractéristiques mentales comme l'intelligence, la sagesse et le charisme, sont inchangées !) Si la forme qu'il prend le lui permet, le malaugrym peut également jeter les sorts qu'il possède dans son répertoire. Immunisé au poison, Réduction de dégâts 15/ argent, vulnérabilité à l'argent, guérison accélérée 3, Résistance à la magie 22 ; jets de sauvegarde : Ref +11/ Vig +11/ Vol+11

Forme de « combat » : Ashour est un malaugrym ayant pour forme de prédilection un dragon à la peau écaillée marbrée de brun et de vert, avec sur son encolure des tentacules, lui permettant de saisir des proies (allant jusqu'à taille G !), des ailes membraneuses pour voler, une queue hérissée de pointes osseuses, un souffle d'acide pouvant dissoudre les armures !

Tactique de combat : Son sport favori est de saisir ses proies avec ses tentacules, (Jet de lutte+22) et de les projeter violemment sur un mur ou au sol ! (1D6/3mètres parcourus, généralement il lance sans problème à 9 mètres...) Si les « proies » se relèvent, il balayera de sa queue pointue (Att : 9 mètres de rayon de 2d6 +19 de dégâts) toute l'assemblée, projetant dans un angle ce qui est à portée de sa queue, et il achèvera le tout d'un souffle d'acide (DD 26, 24d4 de dégâts) !!!

Traiter cette forme comme celle d'un dragon noir (Grand Dracosire) :

Âge	Taille	DV (pv)	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Attaque de base/lutte
Grand dracosire	Gig	37d12+296 (536)	37	10	27	20	21	20	+37/+62

Mod. d'attaque	Mod. de Réf	Mod. de Vig	Mod. de Vol	Souffle (DD)	DD de présence terrifiante
+46	+20	+28	+25	24d4 (36)	33

Pouvoirs des dragons noirs

Âge	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts	RM
Grand dracosire	18 m, vol 60 m (déplorable), nage 18 m	+0	42 (-4 taille, +36 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 42	<i>Charme-reptiles</i>	15	28

Ashour possède avec lui 1 potion de « Guérison suprême » et des potions de soins qu'il utilisera au prix d'une action libre, faites durer le combat final lorsque le malaugrym sera démasqué comme bon vous semble !!!

Le malaugrym est suffisamment monstrueux pour qu'il soit suicidaire de l'attaquer seul !!! Les joueurs, après la panique qui gagnera l'assemblée du tribunal, devraient avoir comme « alliés » toutes les personnes illustres de Darromar, présentes lors du procès ! Le combat doit être « dantesque » avec de nombreux morts, des mutilés, des hurlements, et une sacrée pagaille !!!

ANNEXE II : LE GANTELET D'OULOK

C'est un objet d'une facture exceptionnelle, attirant la convoitise de quiconque le voit au bras d'une personne ! Son aspect est celui d'un gantelet de métal noir, froid au toucher, des stries parcourant toute sa surface, d'où palpite une lumière verte et blafarde,... Le métal a été travaillé pour y imprimer une décoration imitant des écailles reptiliennes. Les articulations anatomiques sont toutes rehaussées d'onyx et d'obsidienne. Cet objet magique a deux propriétés majeures :



- L'une permet, en invoquant son pouvoir, de littéralement plonger le gantelet à travers le tissu même de la réalité ! (Comme si l'on plongeait sa main à travers une surface liquide !) A partir de là, le gantelet devient le seul lien entre le plan d'existence où se trouve son porteur, et l'interstice planaire qui a été ouvert. Pour simplifier, c'est comme un puits portable, à la différence que le plan ouvert par l'objet est en fait une prison de stase, où toute chose vivante plongée dans cet interstice se retrouve en animation suspendue. Ainsi, la réelle fonction de cet objet magique, est qu'il servait de prison à des êtres vivants ! Mais elle fut oubliée au cours des millénaires qui se sont écoulés... Ses différents propriétaires, ignorants, finirent par s'en servir comme d'un vulgaire réceptacle à objet !!! (vachement cossu l'objet !!!).

- L'autre propriété du gantelet est qu'une fois mis au bras, celui-ci ne peut en aucun cas être retiré, ni par son propriétaire, ni par de tiers personnes. Seul l'amputation du bras, ou, la mort du porteur, libérera l'objet. Du coup, cette dernière fonction fut interprétée, (à tort !) par les différents porteurs, maintenant morts ou amputés, comme une véritable malédiction !

L'histoire du Gantelet se perd dans les dizaines de millénaires écoulés après sa fabrication... Mais l'on peut supposer qu'il était, à la base, un élément d'une armure encore plus extraordinaire que ce simple gantelet, et envisager que la race humanoïde et incontestablement reptilienne qui la façonna, maîtrisait une magie incomparable !!!

ANNEXE III : KRALH LE RAT-GAROU « et ses nuées de p'tits copains rongeurs ! »

	Rat-garou, forme humaine	Rat-garou, forme animale (rat sanguinaire)	Rat-garou, forme hybride
	Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M	Humanoïde (humain, métamorphe) de taille P	Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M
Dés de vie :	1d8+1 plus 1d8+2 (12 pv)	1d8+1 plus 1d8+2 (12 pv)	1d8+1 plus 1d8+2 (12 pv)
Initiative :	+0	+3	+3
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases)	12 m (8 cases), escalade 6 m	9 m (6 cases)
Classe d'armure :	15 (+2 naturelle, +2 armure de cuir, +1 targe), contact 10, pris au dépourvu 15	17 (+1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 14	16 (+3 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 13
Attaque de base/lutte :	+1/+2	+1/-2	+1/+2
Attaque :	rapière (+2 corps à corps, 1d6+1/18-20) ; ou arbalète légère (+1 distance, 1d8/19-20)	morsure (+6 corps à corps, 1d4+1 plus maladie)	rapière (+5 corps à corps, 1d6+1/18-20) ; ou arbalète légère (+4 distance, 1d8/19-20)
Attaque à outrance :	rapière (+2 corps à corps, 1d6+1/18-20) ; ou arbalète légère (+1 distance, 1d8/19-20)	morsure (+6 corps à corps, 1d4+1 plus maladie)	rapière (+4 corps à corps, 1d6+1/18-20) et morsure (-1 corps à corps, 1d6 plus maladie) ; ou arbalète légère (+4 distance, 1d8/19-20)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	—	maladie, transmission de lycanthropie	maladie, transmission de lycanthropie
Particularités :	empathie avec les rats, odorat, transformation, vision nocturne	empathie avec les rats, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne	empathie avec les rats, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +2, Vig +5, Vol +4	Réf +5, Vig +6, Vol +4	Réf +5, Vig +6, Vol +4
Caractéristiques :	For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 11, Cha 8	For 13, Dex 17, Con 14, Int 10, Sag 11, Cha 8	For 13, Dex 17, Con 14, Int 10, Sag 11, Cha 8
Compétences :	Déplacement silencieux +0, Détection +4, Discrétion +1, Dressage +3, Escalade+0, Natation +9, Perception auditive +4	Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discrétion +8, Dressage +3, Escalade+11, Natation +11, Perception auditive +4	Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discrétion +5, Dressage +3, Escalade+4, Natation +9, Perception auditive +4
Dons :	Attaque en finesse (S), Esquive, Vigilance, Volonté de fer (S)	comme la forme humaine	comme la forme humaine
FP :	2	2	2
Trésor :	normal	normal	normal
Alignement :	toujours loyal mauvais	toujours loyal mauvais	toujours loyal mauvais

Sous sa forme humanoïde, le rat-garou est souvent maigre et nerveux, de taille inférieure à la moyenne. Ses yeux ne tiennent pas en place et il a constamment des tics nerveux au niveau du nez et de la bouche quand il est gagné par l'excitation. Les hommes arborent souvent une moustache longue et fine.

Combat : Sous forme animale, le rat-garou évite les combats. Il use de sa forme de rat sanguinaire pour rôder et à des fins d'espionnage. Sous forme hybride, il combat à l'aide d'une rapière et d'une arbalète légère.

Maladie (Ext). Fièvre des marais ; morsure, jet de Vigueur, DD 12, 1d3 jours d'incubation, affaiblissement temporaire de 1d3 Dex et 1d3 Con. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Transmission de lycanthropie (Sur). Tout humanoïde ou géant mordu par un rat-garou sous forme animale ou hybride doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de contracter à son tour la lycanthropie.

Empathie avec les rats (Ext). Communication avec les rats et les rats sanguinaires. Bonus racial de +4 aux tests relevant du Charisme contre les rats et les rats sanguinaires.

Transformation (Sur). Le rat-garou peut prendre la forme d'un rat sanguinaire ou celle d'un hybride bipède.

Compétences. Sous forme de rat ou d'hybride, le rat-garou applique son bonus de Dextérité aux tests d'Escalade et de Natation. Il bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. En outre, il peut toujours faire 10 à ce type de test, même s'il est pressé ou menacé.

Sous forme de rat sanguinaire, il bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation.

Dons. Tout rat-garou gagne Attaque en finesse en qualité de don supplémentaire.



Le rat-garou présenté ci-dessous est un homme d'armes humain de niveau 1. Il s'agit d'un lycanthrope naturel qui exploite les valeurs de caractéristique de base suivantes : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

Combat : Sous forme animale, le rat-garou évite les combats. Il use de sa forme de rat sanguinaire pour rôder et à des fins d'espionnage. Sous forme hybride, il combat à l'aide d'une rapière et d'une arbalète légère.

Maladie (Ext). Fièvre des marais ; morsure, jet de Vigueur, DD 12, 1d3 jours d'incubation, affaiblissement temporaire de 1d3 Dex et 1d3 Con. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Transmission de lycanthropie (Sur). Tout humanoïde ou géant mordu par un rat-garou sous forme animale ou hybride doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de contracter à son tour la lycanthropie.

Empathie avec les rats (Ext). Communication avec les rats et les rats sanguinaires. Bonus racial de +4 aux tests relevant du Charisme contre les rats et les rats sanguinaires.

Transformation (Sur). Le rat-garou peut prendre la forme d'un rat sanguinaire ou celle d'un hybride bipède.

Compétences. Sous forme de rat ou d'hybride, le rat-garou applique son bonus de Dextérité aux tests d'Escalade et de Natation. Il bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. En outre, il peut toujours faire 10 à ce type de test, même s'il est pressé ou menacé.

Sous forme de rat sanguinaire, il bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation.

Dons. Tout rat-garou gagne Attaque en finesse en qualité de don supplémentaire.

Il est extrêmement difficile de combattre les nuées à l'aide d'attaques physiques classiques. Cependant, elles sont affublées de certaines vulnérabilités :

- Une torche agitée comme une arme improvisée leur inflige 1d3 points de dégâts par coup.
 - Une arme dotée d'une propriété spéciale (par exemple, de feu ou de froid) inflige ses dégâts d'énergie chaque fois qu'elle touche, même si ses dégâts normaux sont incapables d'affecter la nuée.
- Une lanterne peut être utilisée comme une arme de jet, infligeant 1d4 points de dégâts de feu aux créatures situées dans les cases adjacentes à l'espace où elle se brise

Nuée de rats :

Animal (nuée) de taille TP

Dés de vie : 4d8 (18 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 4,50 m (3 cases), escalade 4,50 m

Classe d'armure : 14 (+2 taille, +2 Dex), contact 14, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +3/—

Attaque : nuée (1d6 plus maladie)

Attaque à outrance : nuée (1d6 plus maladie)

Espace occupé/allonge : 3 m/0 m

Attaques spéciales : distraction, maladie

Particularités : demi-dégâts contre les armes perforantes et tranchantes, nuée, odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +4, Vol +2

Caractéristiques : For 2, Dex 15, Con 10, Int 2, Sag 12, Cha 2

Compétences : Détection +7, Discrétion +14, Équilibre +10, Escalade +10, Natation +10, Perception auditive +6

Dons : Attaque en finesse, Vigilance

Organisation sociale : solitaire, meute (2–4 nuées) ou infestation (7–12 nuées)

Facteur de puissance : 2

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre



Combat :

Une nuée de rats encercle et attaque toute proie à sang chaud qu'elle rencontre. Elle inflige 1d6 points de dégâts aux créatures dont elle occupe l'espace à la fin de son déplacement.

Distraction (Ext). Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée de rats doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) ou se sentir nauséuse pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Maladie (Ext). Fièvre des marais – attaque de nuée, Vigueur (DD 12), temps d'incubation 1d3 jours, affaiblissement temporaire de 1d3 points de Dex et 1d3 points de Con. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. Une nuée de rats bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion, ainsi que d'un bonus racial de +8 aux tests d'Équilibre, d'Escalade et de Natation. Pour ce qui est des tests d'Escalade, elle peut toujours faire 10, même si elle est pressée ou menacée.

Une nuée de rats utilise son modificateur de Dextérité aux tests d'Escalade et de Natation (et non celui de Force).

Elle bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Elle peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même si elle est distraite ou en danger. Quand elle nage en ligne droite, elle peut recourir à l'action de course

ANNEXE IV : LA MILICE ET LES SBIRES

La milice/ les sbires : Niveau 6

Dés de Vies : 6d8+12 ; **Points de vie** : 44, **Déplacement** : 6,5 m ; **CA** : 19 , **Initiative** : +0

Attaques Epée courte (+1) +8/+3, Arbalète lourde +6

Dégâts Epée courte 1d6+2 (19-20), Arbalète de maître 1d10+1*(19-20)

Attaques spéciale * 50 carreaux à pointe de maître en argent +1

Résistance Réd. Dégâts (1)

Vision Diurne

FOR: 12*, **DEX**: 11, **CON**: 12, **INT**: 10, **SAG**: 9, **CHA**:10

Réf :+2, **Vig** :+1, **Vol** : +6

Compétences : Détection +6*, Dressage +1, Equitation +3, Escalade +2, Intimidation +5, Natation +2, Perc. auditive +6*, Saut +2

Dons : Arme de prédilection (+1), Vigilance, robustesse (6)



Description / notes spéciales :

Les hommes d'armes sont de solides hommes du peuple qui bénéficie d'un entraînement particulier pour assurer la sécurité dans les villages et les villes. Ils sont aussi employés comme mercenaires pour la protection des convois marchands. Ces hommes sont de moins bon combattants que les guerriers mais ils savent manier leurs armes et sont efficaces pour garantir la sécurité des bâtiments publics.

Facultés / Capacités spéciales

Arme de prédilection/ Vigilance/ Robustesse :

Maîtrise de la pique et l'épée courte (Attaque +1) ;

Permet d'augmenter ses compétences de détection et perception auditive de +2 ;

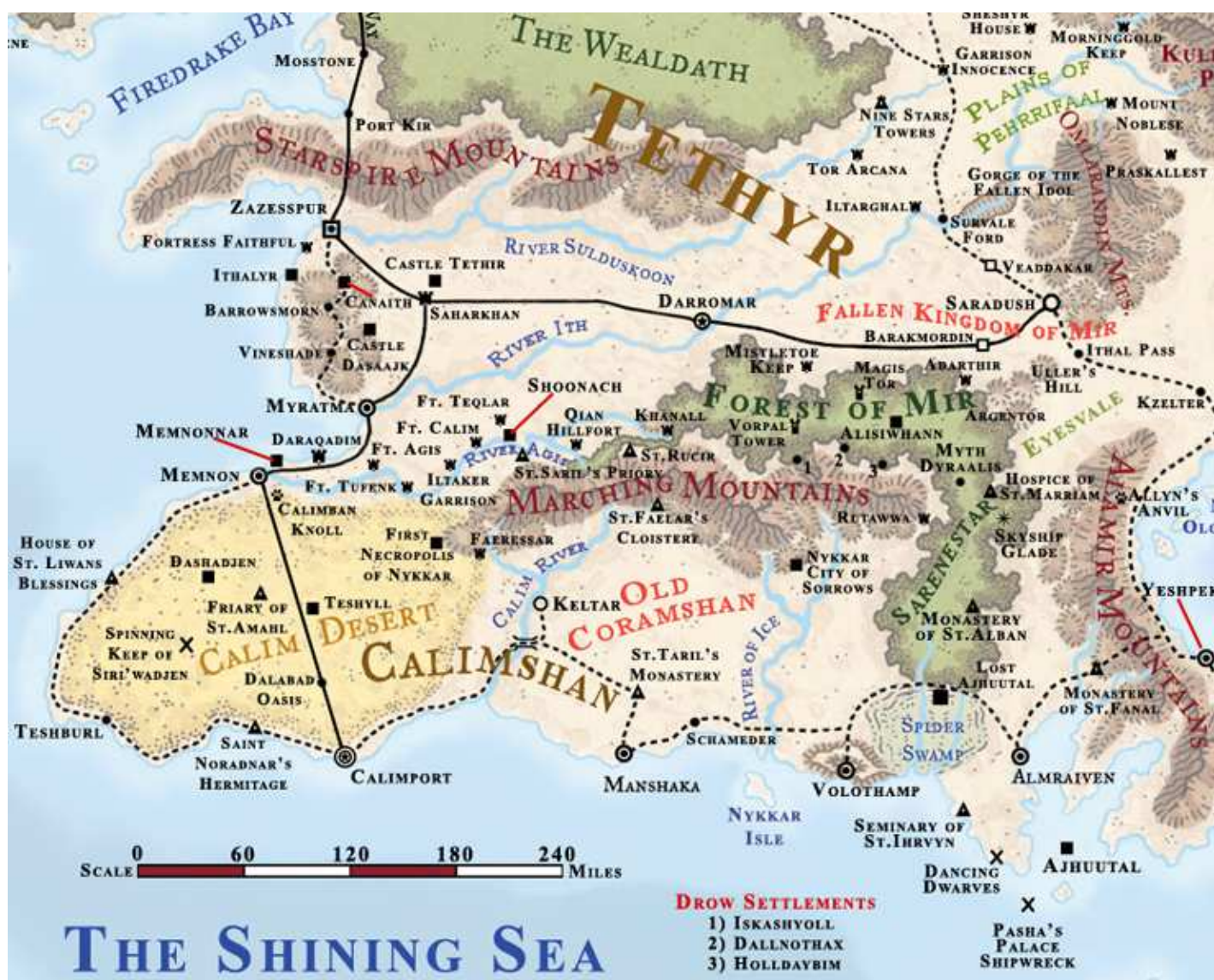
Permet d'augmenter le nombre des points de vie du personnage ;

Les seules différences entre ces deux catégories de personnages est la tenue vestimentaire ainsi que leur arme (les sbires possèdent une épée longue et les miliciens ont une pique).

ANNEXE V: Le Téthyr et Darromar

Le Téthyr a récemment émergé d'une guerre civile de dix ans avec deux nouveaux monarques. Le règne fort de la reine gouvernante Zaranda Etoile Rhindaun et du roi Haedark III, qui servit Valombre des années durant comme scribe pour l'archimages Elminster sous le nom de Lhaeo, est en train de faire renaître l'espoir sur une terre cynique, suspicieuse et dévastée par la guerre.

Le Téthyr est en train de prospérer, établissant des liens avec des voisins hésitants, et repoussant les monstres hors de ses frontières. Sa situation politique connaît encore de nombreuses intrigues et le peuple ne fait pas confiance aux organisations qui admettent se mêler des affaires des autres, tels que les Ménestrels. Les elfes des bois restent prudents vis-à-vis des nouveaux dirigeants. En effets les trois derniers rois ont pensé s'occuper de la forêt avec des haches, du feu et des épées. Les pirates des Nélanthères à l'ouest empoisonnent le commerce maritime du royaume, y compris le commerce avec la lointaine Maztica.



Le Téthyr est un pays ancien, souvent fragmenté, qui se trouve entre les vigoureuses et dynamiques contrées économique d'Amn et de Calimshan. C'est un royaume chaud, sec, et pourtant fertile de fiers chevaliers, de forêts et de fermes, de troupeaux et de richesses, avec deux péninsules se lançant dans la Mer des Epées. L'énorme forêt de Wealdath, encore peuplée d'elfes, le protège au nord. L'intérieur est une région en majorité inhabitée, de collines herbeuses car la plupart des téthériens habitent le long des routes commerciales reliant Murann à Riatavin et Zazesspur à Saradush.

Les cités des Riatavin et de Pistepierre ont quitté l'Amn et ont déclaré allégeance au trône de Téthyr en 1370 CV.

Le Téthyr est un pays de grands dangers mais aux opportunités fantastiques. Jusqu'à l'année du Gantelet, 1369 Cv, en raison du manque de toute autorité centrale, le pays est resté un havre pour les soldats de fortune, les prétendus rois, les tyrans minables, les criminels en cavale, les zéloteurs persécutés et les profiteurs de tout type. Là, une personnalité forte et audacieuse pouvait se tailler une place dans l'histoire - ou rencontrer une fin rapide et violente.

Cependant, le Téthyr a récemment émergé de la guerre civile de dix ans avec deux nouveaux monarques. Le règne fort de la reine gouvernante Zaranda Étoile Rhindaun et du roi Haedrak III (qui servit à Valombre des années durant comme scribe pour l'archimage Elminster sous le nom de Lhaeo) est en train de faire renaître l'espoir sur une terre cynique, suspicieuse et dévastée par la guerre. Le Téthyr est en train de prospérer, établissant des liens avec des voisins hésitants, et repoussant les monstres hors de ses frontières. Sa situation politique connaît encore de nombreuses intrigues et le peuple ne fait pas confiance aux organisations qui admettent se mêler des affaires des autres (telles que les Ménestrels). Les elfes des bois restent prudents vis-à-vis des nouveaux dirigeants, en effet les trois derniers rois ont pensé s'occuper de la forêt avec des haches, du feu et des épées. Les pirates des Nélanthères à l'ouest empoisonnent le commerce maritime du royaume, y compris le commerce avec la lointaine Maztica.

La géographie.

En termes de superficie, le Téthyr est l'un des plus grands royaumes de Faerûn. On considère généralement que les frontières du Téthyr sont les suivantes : la route du Téthyr au nord, les Monts des Flocons à l'est et la Mer des Épées à l'ouest. La frontière sud est plus difficile à définir, mais on considère qu'elle peut être représentée par une ligne tracée au milieu de la forêt de Mir, s'étendant vers la côte à l'ouest et tournant au sud-est quand la forêt s'incline vers le sud.

Il est plus facile d'une certaine manière de la définir en énumérant les villes et les lieux qui se trouvent de part et d'autre. La cité portuaire de Myratma par exemple est au Téthyr; sa proche voisine Memnon est dans le Calimshan. Saradush, la Passe d'Ithal et Kzelter sont toutes au Téthyr ; tout ce qui se trouve au sud des Monts de la Marche est dans le Calimshan, Monrativi, Teshy, Mirest considérée comme faisant partie du Calimshan, même si la plupart des historiens sont d'accord sur le fait que la société qui s'y est développée est plus directement liée au peuple du Téthyr.

Montagnes Omlarandin.

A peine plus hauts que les contreforts qui les entourent, ces monts sont légendaires pour les gemmes *omlaires* qui sont particulièrement adaptées aux utilisations magiques. Il n'a été trouvé que très peu de gemmes *omlaires* pendant des siècles, mais ces dernières ont fait dépenser à certains magiciens des sommes princières. La région est habitée par des wivernes et des bêtes éclipsantes.

Piquétoiles

Ces montagnes peu élevées contiennent des sommets tortueux et dangereux. Quelques petits clans de nains y vivent, appréciant leur intimité malgré les pérytons, les bêtes éclipsantes, les tribus de gobelins, les ogres et les loups-garous locaux. La montagne la plus à l'est, le Mont Thargill, est un volcan éteint depuis longtemps qui sert de résidence secondaire au dragon Balagos Flammevolante. Balagos y a emprisonné deux dragons, un noir et un brun pour lui servir de gardes.

Wealdath

Demeure des deux dernières tribus elfes de la région, les tribus Suldusk et Elmanesse, cette forêt contient de même des créatures féériques qui la défendent contre les incursions. Des gnolls, des lycanthropes, des araignées géantes et des dragons (deux verts, un de bronze et un d'or) représentent des dangers occasionnels, bien qu'ils aient appris à éviter les elfes. Des portails menant au plan des lytharis (des changeurs de forme elfes) existent dans la forêt, bien que seuls les ces derniers sachent comment les ouvrir.

Darromar :

Capitale : Darromar.

Population : 3 171 360 (humains 76%, halfelins 20%, elfes 3%).

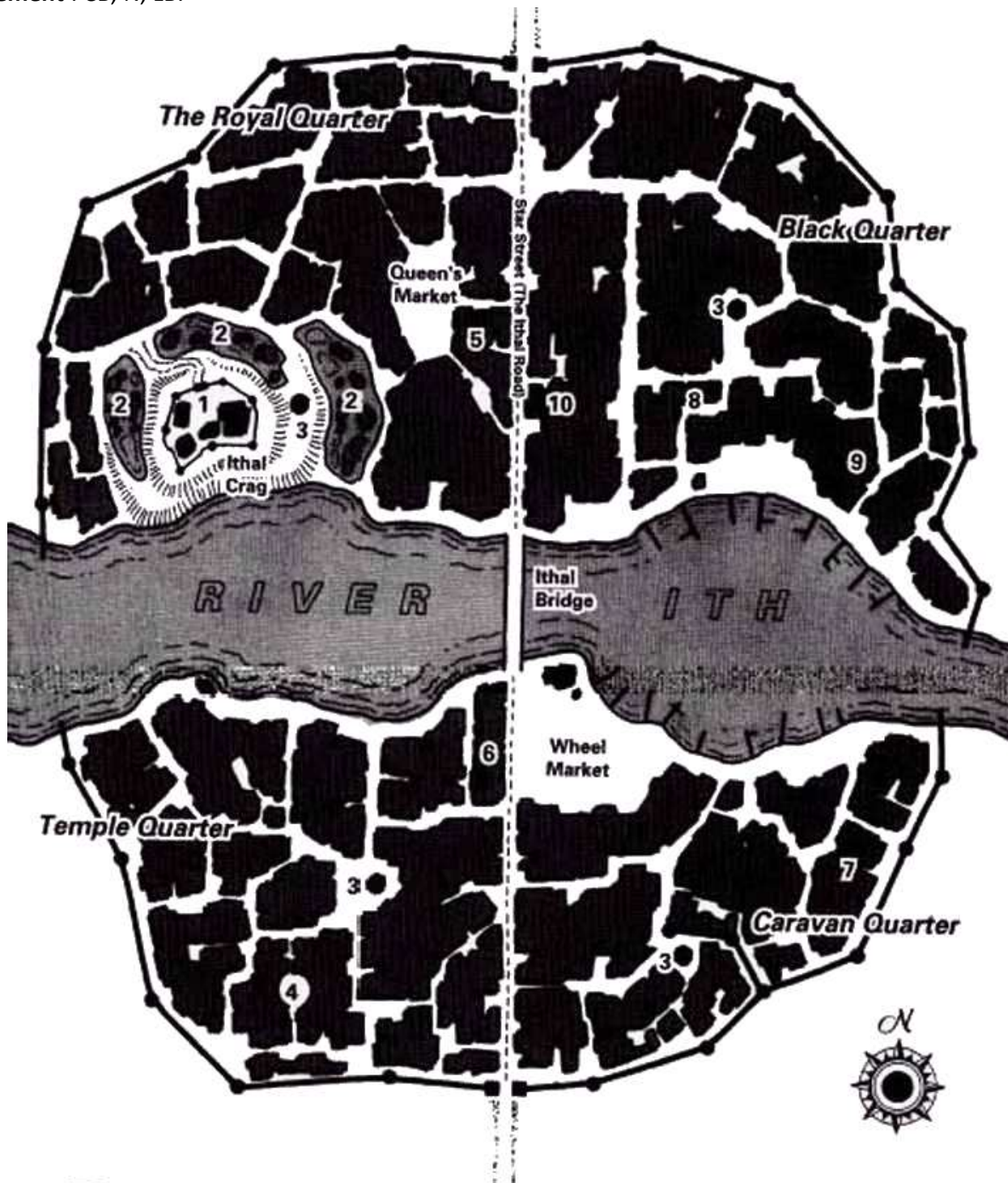
Gouvernement : monarchie féodale (pas de serfs).

Religions : Heaum, Ilmater, Siamorphe, Torm, Tyr.

Importations : armes, épices, mercenaires, objets magiques.

Exportations : ambre gris, bétail, couvertures, fromage, fruits, herbes à pipe, huile de baleine, légumes, noisettes, perles, poisson, soie, tapis, thé, vêtements, vin.

Alignement : CB, N, LB.



DARROMAR,

The Capitol City of Tethyr

- | | |
|------------------------|-----------------------------|
| 1 Faerntarn | 7 The Deep Guilders |
| 2 The Garden of Rhinda | 8 The Anvil's Ring |
| 3 The Watchtowers | 9 The Ithal-Side Inn |
| 4 Krimmevol Court | 10 The Twohammers
Smithy |
| 5 The Sea Lions' Pride | |
| 6 Asdefk's | |