



## LES VENDANGES DU MAL

Une courte aventure pour  
quatre personnages joueurs  
de niveau 10 à 12

### CREDIT

**Version originale :**

**Conception originale :** Jason Carl

**Relecture :** Gwendolyn F.M. Kestrel

**Cartographie :** Todd Gamble and Diesel

**Typographie :** Sue Weinlein Cook

**Production web :** Julia Martin

**Développement web :** Mark A. Jindra

**Conception graphique :** Sean Glenn, Cynthia Fliege

**Un grand merci à :** Rob Bane et Kristie Crawford,  
pour avoir donné vie à Deskryn!

**Version française (édition 3.5) :**

**Traduction :** Pierre Balandier

**Titre original :** *A harvest of evil*

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS®, créées par E. Gary Gygax et Dave Arneson et les nouvelles règles de DUNGEONS & DRAGONS, conçues par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker et Peter Adkison.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, le logo du d20 System et DUNGEON MASTER sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc., filiale de Hasbro, Inc. Les personnages décrits dans cet ouvrage, leur nom et leurs particularités sont des marques de Wizards of the Coast, Inc. Distribué en France par Asmodée Editions.



Le contenu de cet ouvrage est protégé par les lois de copyright en vigueur aux Etats-Unis d'Amérique. Toute reproduction complète ou partielle est expressément interdite, sauf sur permission écrite de Wizards of the Coast, Inc.

Ce produit est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, des lieux ou avec des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.

Ce jeu produit par WIZARDS OF THE COAST ne contient aucun Contenu Ludique Libre (*Open Game Content*). Reproduction partielle ou totale interdite, sauf autorisation écrite. Pour plus d'informations sur la Licence Ludique Libre (*Open Gaming License*) et la Licence du Système d20 (*d20 System License*), rendez-vous à [www.wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20) (en anglais).

© 2001 Wizards of the Coast.  
Tous droits réservés  
Fabriqué aux Etats-Unis d'Amérique



## INTRODUCTION

Les Vendanges du Mal est une courte aventure pour quatre personnages de niveau 10 à 12. L'aventure peut être jouée avec un niveau de difficulté plus ou moins important en utilisant une ou plusieurs des méthodes suivantes :

- augmenter ou réduire le niveau de Deskryn l'adversaire principal.
- augmenter ou réduire le nombre de serviteurs mortels de Deskryn
- augmenter ou réduire le nombre d'habitants sous l'emprise de la *domination* de Deskryn.
- ajouter des vampiriens sous la coupe de Deskryn
- augmenter ou réduire la force relative de Deskryn

Afin d'adapter la rencontre à des groupes spécifiques ayant des niveaux différents, se référer à la table 3.1 du *Guide du Maître*.

L'aventure se déroule dans une très petite localité reculée située dans une forêt tempérée, mais elle reste facilement adaptable à tout type de lieu ou région isolée d'une campagne existante. Une carte de la localité et du cimetière, utilisable dans cette aventure, est disponible en téléchargement sur la page : <http://www.wizards.com/dnd/images/mapofweek/TheSecretGraveyard.jpg>. Si vous souhaitez disposer d'une zone géographique plus large pour la commune, la carte d'une telle zone est disponible sur le site : <http://www.wizards.com/dnd/images/mapofweek/TheJourney.jpg>. Ces cartes ont été ajoutées dans cette aventure pour votre usage personnel.

## INTRODUCTION

Les Deux-Chênes est un minuscule petit hameau somnolant situé à la lisière d'une grande forêt. Foyer d'un clan de grandes familles de fermiers et de bûcherons, la communauté a été fondée par les générations actuelles et depuis sa création les habitants n'ont connu que paix et prospérité. Mais à l'instar des douces brises de fin d'été qui peuvent rapidement tourner en un sinistre orage automnale, une sombre période vient de s'abattre soudainement sur les Deux-Chênes, en la personne de Deskryn, un vampire se trouvant lui même à fuir de funestes ennemis.

Il y a tout juste deux nuits, alors que les honnêtes habitants des Deux-Chênes se préparaient

### Lieu-dit les Deux-Chênes

Cette petite communauté adopte les règles présentées dans le chapitre 4 du *GUIDE DU MAÎTRE* pour une ville de cette taille.

**Les Deux-Chênes (Lieu-dit) :** traditionnel ; AL NB ; limite financière 40 po ; population 21 adultes ; mixte (humain 20 [95%], demi-elfe 1 [5%]). Instances dirigeante : conseillère municipale en chef Vandra, humain (f) femme du peuple 4. personnages important : Wat Nockle Bumor, humain (m) (tavernier et conseiller municipale), homme du peuple 4 ; Lobbur Thoris, humain (m) (fermier et conseiller municipale), homme du peuple 3 ; Jezzor, demi-elfe de sexe féminin, expert 3 (charpentier).

pour les vendanges, le château de Deskryn a été envahi par une bande d'intrépides aventuriers dirigés par un fier paladin. Bien que le groupe n'a pas atteint son but de destruction du vampire, ils ont néanmoins fait en sorte de le chasser de son repaire et de le forcer à fuir dans la nuit, emportant dans son coche seulement une frac-

tion de ses biens. Malheureusement pour les villageois des Deux-Chênes, c'est sur leur commune que le vampire a d'abord buté, et c'est là que le démon a trouvé refuge. Le petit village offre au vampire débouté tout ce dont il a besoin : un abri contre l'exécrable lumière du soleil, un choix de nouveaux serviteurs, et un approvisionnement en sang frais.

Même dans sa situation actuelle, Deskryn à lui seul est un adversaire démesuré pour les habitants du hameau ; mais son meilleur espoir de survie ne réside pas dans la conquête, mais dans le secret. Il envisage donc de se cacher dans les Deux-Chênes jusqu'à ce qu'il estime le hameau suffisamment sûr pour repartir ; il pourra alors commencer à préparer sa vengeance contre l'ignoble paladin et ses compagnons qui l'ont conduit à cet état de médiocrité. Quant aux habitants du hameau, ils sont totalement seuls face à ce puissant ennemi. Le vampire a déjà étanché sa soif maudite sur l'un d'entre eux, et ses serviteurs ont pris des otages pour s'assurer que les villageois obéissent. Tous les gens des Deux-Chênes espèrent que Deskryn prendra ce qu'il voudra puis les laissera en paix, mais une minorité ne pense pas que de tels espoirs soient envisageables. Les Deux-Chênes – ainsi que sa population – sont donc sous la coupe de Deskryn jusqu'à ce qu'il se soit assuré que les environs sont sûrs.

## L'HISTOIRE

*Les Vendanges du Mal* est une tragédie en plein développement. Le petit hameau des Deux-Chênes a reçu simplement un des visiteurs des plus fâcheux : Deskryn, un guerrier vampire, dont la malice est inversement proportionnel à sa pitié. Il est arrivé aux Deux-Chênes car il y a

deux nuits, un paladin en croisade et ses compagnons ont détruit sa demeure, l'obligeant à fuir dans les terres désertes et désolées environnantes emportant seulement ce que ses quelques serviteurs mortels et lui-même pouvaient porter sur leur dos. Deskryn projette de rester à l'abri dans le village jusqu'à ce qu'il estime la situation sûre pour retourner dans son repaire (il espère que le paladin fouineur n'a peut-être pas trouvé tout ce qui y était dissimulé). Au début de l'aventure, les PJ ne se rendent pas compte de la présence du vampire et de ses intentions, mais ils vont rapidement découvrir les indices révélant de façon indéniable la terrible vérité. Il n'appartient qu'aux PJ de libérer les Deux-Chênes de l'emprise de Deskryn. L'aventure commence lorsque les PJ arrivent aux Deux-Chênes peu de temps après que le vampire se soit établi dans la localité. L'aventure commence à ce moment là, avec un Deskryn essayant de ne pas attirer l'attention des PJ tout en travaillant à ses objectifs. Lorsque les PJ en apprennent trop et découvrent le secret des Deux-Chênes, on en arrive à l'affrontement, le vampire tentant alors d'éliminer ceux qui pourraient provoquer sa destruction.

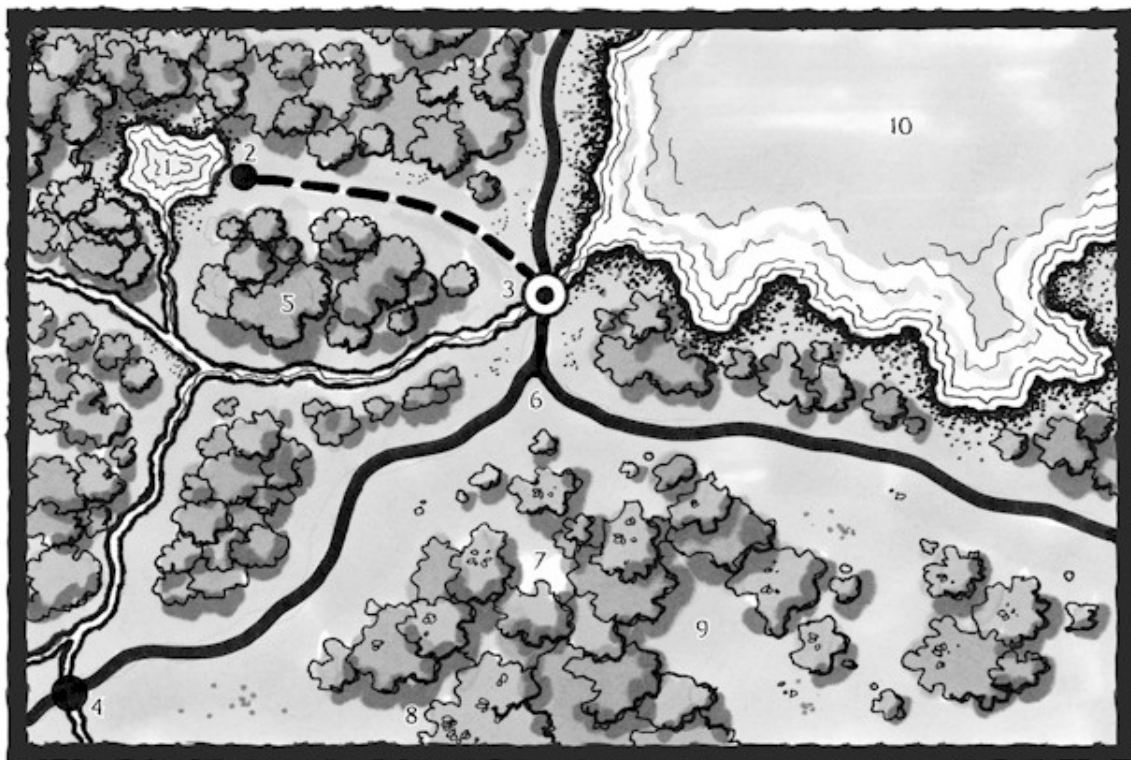
## PREPARATION

Pour jouer cette aventure, vous, le Maître du Jeu (MJ), aurez besoin du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître* et du *Manuel des Monstres*. Si vous prévoyez de placer cette aventure dans Faerûn, vous aurez besoin du livre *Royaumes Oubliés—Univers*.

Le texte apparaissant dans les cadres grisés correspond aux informations que vous pouvez lire à haute voix ou paraphraser au moment opportun pour les joueurs. Les encadrés non grisés contiennent des informations importantes ainsi que des instructions particulières pour vous.

Les caractéristiques complètes des monstres et PNJ sont indiquées pour chaque rencontre. Les caractéristiques des monstres et PNJ sont fournies sous forme abrégée pour chaque rencontre et, le cas échéant, la page appropriée du *Manuel des Monstres* est indiquée.

Si vous souhaitez développer l'aventure au delà de ce qui est présenté ici, le meilleur moyen pour ce faire est de se focaliser sur Deskryn comme antagoniste récurrent.



## INTRODUCTION DES PERSONNAGES

Cette aventure est assez commode pour faire rebondir vos PJs lorsqu'ils voyagent entre deux aventures. Il est très facile de l'insérer dans une campagne existante lorsque les personnages joueurs (PJ) font route à travers des zones forestières vers une autre destination. Par ailleurs, Deskryn peut être l'ennemi principale d'une histoire plus longue que vous aurez conçue. Utilisez les événements et rumeurs suivants pour introduire les PJ:

- Un événement inattendu, par exemple une forte tempête, fait échouer les PJ à Deux-Chênes. Cherchant un abri, ils tombent sur le hameau. C'est un endroit agréable leur offrant de nourriture chaude et des lits secs. Toutefois, ils perçoivent rapidement qu'il se passe ici quelque chose de terriblement bizarre.
- Une course ou une mission totalement indépendante amène les PJ aux Deux-Chênes. Peut-être voyagent-ils d'un endroit à un autre et décident-ils de passer la nuit au hameau car il est situé sur leur itinéraire de voyage, ou peut-être doivent-ils directement entrer en contact avec l'un des villageois.

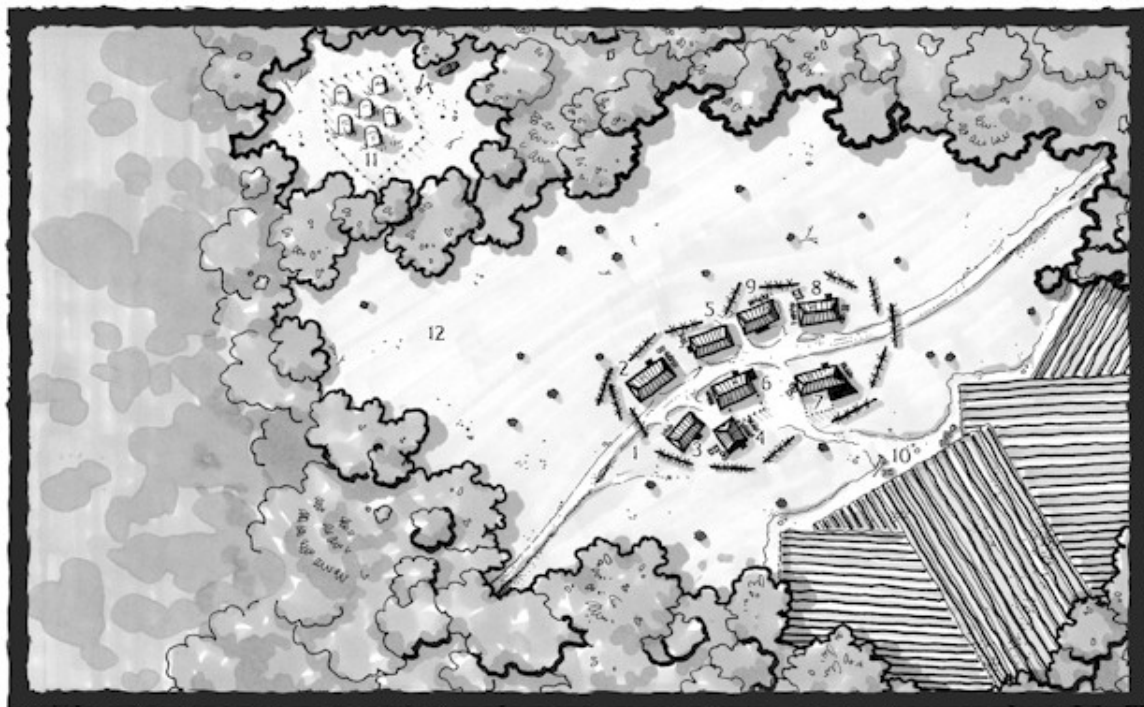
- Les PJ poursuivent Deskryn et l'ont repéré à proximité des Deux-Chênes. Depuis que les nouvelles sur la victoire du paladin circulent, une clameur s'est propagée à travers la campagne, appelant tous les héros à chercher et à détruire le vampire en fuite.

Au moins un noble offrira une récompense honnête pour obtenir des informations fiables sur la position de Deskryn.

## LA COMMUNAUTE DES DEUX-CHÊNES

Les Deux-Chênes est situé à la lisière nord d'une grande forêt. Une étroite route mène sur 4,5 kilomètres depuis la lisière de la forêt jusqu'au hameau, en sinuant soigneusement entre les troncs d'énormes chênes, noyers, érables et bouleaux se dressant au-dessus du sol de la forêt. Le chemin continue inexorablement après le hameau, plongeant profondément dans la forêt et menant dans les secteurs où les bûcherons des Deux-Chênes abattent les arbres pour faire du bois de charpente.

Le hameau lui-même est un groupement de huit bâtiments disposés en cercle approximatif et



entourés par un anneau de barrières protectrices (voir en 1, page 5). La communauté a dégagé approximativement un hectare et demi de forêt au sud-est du village pour l'agriculture. Les maisons de bois des habitants des Deux-Chênes apparaissent comme des fermes ordinaires, mais leur fabrication est supérieure à celles des huttes et cabanes classiques que l'on trouve généralement dans un village de cette taille (une preuve de la compétence et de la passion de Jezzor, la charpentière locale).

## LA FORÊT

La forêt entourant le village des Deux-Chênes est principalement constituée de feuillus avec peu de broussailles. On supposera dans le cadre de cette aventure que la saison correspond à la mi-automne, ou à celle qui représente la période des vendanges dans votre campagne, et que le temps est encore clément. Si vous souhaitez susciter un sens du drame ou de l'urgence plus prononcé, vous pouvez faire en sorte qu'une terrible tempête est en préparation (ou même qu'elle a déjà frappée).

Lorsque les PJ parcourent les bois, il y a 50% de chance qu'ils rencontrent sur le chemin un des fermiers des Deux-Chênes que Deskryn a soumis à sa volonté à l'aide de son pouvoir de *domination* et envoyé dans la forêt pour observer

tout signe qui indiquerait que le paladin et son groupe sont sur ses traces. A l'aide du lien télépathique établi par ce pouvoir, Deskryn sait généralement ce qu'éprouvent ses serviteurs. Il y a quatre fermiers au total dans les bois à tout heure du jour et de la nuit (dans la soirée ils utilisent des lanternes pour éclairer leur chemin). Les fermiers aborderont toute rencontre avec les PJ par la neutralité, à moins que les personnages déclarent qu'ils sont à la poursuite de Deskryn, auquel cas ils tenteront immédiatement de filer au hameau pour prévenir leur maître.

La forêt est vraisemblablement habitée par un certain nombre d'autres créatures, et vous devrez déterminer quelle rencontre aléatoire répond le mieux à vos souhaits pour cette aventure et votre univers de campagne.

## LES ACTIVITES DE DESKRYN

Traqué par les agents du bien et privé des ressources auxquelles il s'était habitué, Deskryn peut, en effet être considéré comme une créature désespérée. Par conséquent, il est beaucoup plus dangereux et est prêt à faire tout ce qui est en son pouvoir pour assurer sa propre survie. La journée, Deskryn repose dans la cave de « La Charrue », l'unique taverne du hameau ; il

est protégé par un de ses serviteurs et deux jeunes ouvriers agricoles qu'il a asservi avec son pouvoir de *domination*. Il se lève chaque nuit après le couché du soleil pour parler avec ses serviteurs, étancher sa soif de sang, et préparer ses prochains déplacements. Une fois convaincu que le paladin ne le suit plus, il se déplacera ; mais il doit d'abord boire complètement le sang de chaque habitant des Deux-Chênes, laissant derrière lui un village fantôme de récoltes pourrissantes et de cadavres desséchés.

Jusqu'à présent, il n'a pas encore tenté de créer de vampiriens, mais il pourrait changer d'avis si les PJ semblent montrer trop d'intérêt à la situation de la communauté. Puisqu'il ne peut pas prendre le risque de s'exposer, Deskryn tentera de filer et d'éliminer les PJ – de préférence un par un – de sorte qu'il ne puissent pas révéler quoique ce soit sur sa localisation au monde extérieur.

## Les Serviteurs de Deskryn (FP variable [4–10] )

Deskryn a réussi à fuir de son ancien refuge avec cinq de ses subordonnés. Ces cinq individus sont à la fois les gardes du corps, les exécutants et les serviteurs du vampire. Ils se présenteront aux PJ curieux comme étant des mercenaires s'établissant à la taverne pour plusieurs nuits alors qu'ils voyageaient vers le sud à la recherche d'un employeur ; le tavernier soutiendra cette histoire par crainte de ce qui pourrait arriver à sa famille s'il ne le faisait pas.

**Elreden, Guthwine, Jethla et Norbert, mercenaires humain** (4) : Gue 4, humain de taille M, NM.

**Phulbit, mercenaire humain** : Rou 8, humain de taille M, NM. Phulbit est l'associé de Deskryn et lui est entièrement dévoué.

Utilisez les caractéristiques des PNJ guerriers et roublard présentées dans le Chapitre 4 du *Guide du Maître*. Durant la journée, l'un des serviteurs reste dans la cave de la taverne comme garde du corps de Deskryn, un second venant le contrôler régulièrement de jour, lui apportant à manger et à boire et lui donnant la possibilité de prendre une courte pause, enfin un troisième surveille les otages dans l'une des fermes (voir zone 6).

Pendant ce temps, les deux derniers gardent un œil sur la population des Deux-Chênes, veillant à ce qu'aucun d'eux n'agissent stupidement

en tentant par exemple de s'échapper du hameau. Ils sont prêts à tuer tout habitant qui ne se conformerait pas aux instructions de leur maître.

L'arrivée des PJ posera un réel problème aux agents du vampire. Mais tout ce qu'ils peuvent raisonnablement faire est de coller au mieux à leur histoire, d'essayer d'empêcher les gens du coin de tout révéler, et de s'en remettre à leur maître afin de revenir avec un plan pour traiter avec les intrus.

## DESCRIPTION DES DEUX-CHÊNES

### 1. Les Barrières

Des barrières de bois, en forme de X aux extrémités acérées et pourvues de pointes de bois durcies par le feu, délimitent la zone entre la forêt et les terres cultivées.

Afin de s'offrir quelques mesures de protection contre les créatures sauvages habitant la forêt, et qui s'aventurent de temps en temps près de la communauté, les habitants des Deux-Chênes ont construit un cercle de barrières autour de leurs maisons. Chaque barrière est semblable à un morceau de clôture construite avec des supports en X soutenant un long poteau. Ils ont placé le long de chaque poteau de nombreux pieux de bois acérés et durci par le feu. Chaque barrière pèse environ 25 kilogrammes et est complètement mobile : elle peut ainsi être transporté à n'importe quel endroit. L'espacement entre chaque barrière n'est pas très important, mais il est suffisamment large pour permettre à une seule créature de taille M d'y passer sans se blesser.

### 2. La Taverne de « La Charrue »

Cette structure de bois à étages et au toit d'ardoises est le plus grand bâtiment des Deux-Chênes. Au-dessus de l'entrée principale se balance une enseigne de bois dépeignant une charrue au repos dans un sillon de terre fraîchement retournée.

Le tavernier, Bumor, et sa famille (son épouse et trois enfants, dont le dernier est aux mains de Deskryn), offre ici a nombre limité de bières maison qui sont accompagnées de plats de nour-

riture locale cuisinées à la vapeur à l'heure du dîner, ainsi que de produits de la forêts. Le repas est simple mais nourrissant et son prix est modique ; Bumor accepte également des biens et services en échange, une nécessité économique dans une si petite communauté.

« La Charrue » consiste en un bar, une cuisine et une réserve au rez-de-chaussée. Un escalier étroit mène de la cuisine à l'étage supérieur, où dorment Bumor et sa famille. Une épaisse porte de bois mène de la réserve à la cave, et c'est ici que Deskryn repose durant les heures de la journée.

Au moins un des fidèles agents de Deskryn reste toute la journée au bar, pour décourager les autochtones d'aller à la cave. Si les PJ essaient d'effectuer des recherches à « La Charrue », Bumor ou les serveurs du vampire n'interféreront pas. Cependant, s'ils essaient d'accéder à la cave, Bumor les implorera de ne pas mettre sa famille en danger ; toutefois, il craint tellement le vampire, qu'ils ne révélera pas aux PJ ce qui sommeille sous ses pieds. Les serveurs de Deskryns tenteront d'empêcher les PJ d'accéder à la cave par la force si cela devient nécessaire.

### 3. Ferme

Chaque ferme des Deux-Chênes est semblable aux autres, fabriquée à partir du bois de construction fourni par la forêt et construite sur deux niveaux.

Les habitants ont commencé à se cacher dans leurs maisons jour et nuit depuis l'arrivée de Deskryn, et lorsque le crépuscule approche ils se rassemblent tous dans la salle commune dans l'espoir que leur maison ne sera pas celle que le vampire aura choisi de visiter. Ces gens sont si terrifiés par ce qui se produit dans leur paisible localité qu'ils n'oseront pas révéler le secret, même en échange de promesses d'aide. Ils ont vu avec quelle facilité le vampire pouvait enlever une personne choisit, et avec quelle rapidité il pouvait frapper : ils savent que leur seul espoir réside dans le silence et espèrent que le monstre va rapidement partir de leur communauté.

Ce bâtiment abrite la famille de la charpentière local, une demi-elfe du nom de Jezzor.

### 4. Ferme

Voir zone 3

### 5. Ferme

Voir zone 3

### 6. Ferme

Voir zone 3

Afin de s'octroyer un plus haut niveau de sécurité contre les éventuels actions des fermiers effrayés (et sachant que les enfants obéissent moins bien que les adultes lorsqu'on leur demande de garder le silence sur des périodes prolongées), Deskryn a ordonné à ses serveurs de rassembler ici tous les enfants du coin et de les garder en otage afin que leurs parents adoptent un bon comportement. Un de ses agents garde cette maison en permanence, s'assurant qu'aucun enfant – parmi ceux qui sont attachés et bâillonnés – n'essaie de s'échapper. Du pain et de l'eau sont donnés aux enfants deux fois par jour, à un seul à la fois, pour réduire les tentatives d'évasion. Si Deskryn pense que les PJ sont assez fort pour triompher de lui, il n'aura aucun scrupule et utilisera les enfants comme moyen de négociation.

C'est la maison de Vandra la Conseillère Municipale en Chef et sa famille. Les adultes restent maintenant dans la zone 9.

### 7. La Forge & les Ecuries

Ce bâtiment est plus grand que les fermes voisines. Des murs de bois l'abritent sur trois côtés. Ce lieu semble contenir l'unique forge et les seules écuries de la ville.

Une annexe abrité sur trois côtés par des murs de bois sert d'unique forge et d'écuries aux Deux-Chênes. On peut trouver ici six chevaux de labour, tous nerveux et craintif à proximité du mort-vivant. Il apparaît clairement à un observateur (test de Détection DD 12) que la forge est vide, et que le foyer n'a pas été allumé depuis plusieurs jours. Hedvynn, le forgeron est, comme ses compagnons, caché dans sa maison.

### 8. Ferme

Voir zone 3

Le forgeron de la zone 7 habite dans ce bâtiment.

### 9. Ferme

Voir zone 3

Le conseiller municipal Lobbur Thoris vit ici

avec sa famille. La conseillère municipale en chef Vandra et les adultes de sa famille sont venus ici parce que leur maison renferme les otages. Vandra est *dominé* par Deskryn.

## 10. Les Vignobles

Les PJ ayant un œil aiguisé remarqueront que bien que ça soit la bonne période, aucune récolte de ces vignobles n'a encore été ramassée (test de Détection DD 12). Une inspection plus minutieuse (test de Détection DD 15) révèle que certaines récoltes commencent réellement à pourrir sur la vigne, et que des vendanges immédiates sont impératives pour empêcher une dégradation plus importante.

## 11. Le Cimetière (FP variable [0–4])

Situé loin de la ville, cinq anciennes tombes ainsi qu'une autre très fraîche, marquent l'emplacement du cimetière des Deux-Chênes.

Chacune des cinq tombes les plus anciennes est marquée par une pierre tombale patinée par le temps portant un nom et une date indiquant que chaque mort est décédé durant les 10 dernières années. La nouvelle tombe, toutefois, ne dispose pas de pierre – il n'y eu ni temps ni occasion pour tailler une pierre tombale pour la malheureuse personne morte deux nuits auparavant des mains de Deskryn. Si les PJ exhument le corps, ils auront peu de difficulté à déterminer la cause de la mort, grâce aux blessures révélatrices telles des piqûres dans le cou du cadavre, et à la pâleur anémiée évidente de la peau. Deux jours après que les PJ soient arrivés, le corps se relèvera sous forme de vampirien.

## 12. Pâturage (FP 12)

Normalement cette large bande de terre herbeuse est utilisée pour faire paître du bétail, et cela apparaîtra clairement à tout PJ réussissant un test de Détection ou un test de Dressage (DD 15 pour identifier des traces d'animaux de pâture). Tous le bétail, les chèvres, les cochons et les poules erraient dans la forêt, toutefois, ils ont fini par déguerpir lorsque les gens du coin ont commencé à se cacher dans leur maison. Tout PJ avec la compétence Pistage peut tenter de retrouver le plus gros du bétail (DD 14 par animaux ; retrouver un animal perdu demande 2D6 heures).

## DESKRYN

**Deskryn** : Réfugié (m), guerrier 10, vampire ; FP 12 ; mort-vivant de taille M ; DV 10d12+3 ; pv 96 ; Init +8 ; VD 6 m ; CA 30 (contact 11, pris au dépourvu 29) ; BBA +10 ; Lutte +16 ; Att coup (+16 corps à corps, 1D6+6) ; ou *épée longue +1* (+17 corps à corps, 1D8+7/19-20), ou *arc long composite d'enchaînement +1* (+6 bonus de For) *de feu intense* avec des *flèches +1* (+16 distance, 1D8+6/x3) ; AS absorption d'énergie, absorption de sang, création de rejetons, créatures des ténèbres, domination ; Part forme gazeuse, guérison accélérée (5), pattes d'araignée, réduction des dégâts (10/argent ou magique), résistance au renvoi des morts-vivants (+4), résistance à l'électricité (10), résistance au froid (10), transformation ; AL CM ; JS Réf +10, Vig +8, Vol +7 ; For 23, Dex 18, Con —, Int 15, Sag 16, Cha 17.

**Compétences** : Bluff +11, Déplacement silencieux +11, Détection +13, Discrétion +7, Equitation +16, Escalade +13, Fouille +10, Natation +11, Perception auditive +13, Psychologie +11, Saut +10

**Dons** : Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Combat monté, Enchaînement, Esquive, Prestige, Réflexes surhumains, Robustesse, Science de l'initiative, Science de la bousculade, Science de la destruction, Souplesse du serpent, Succession d'enchaînements, Vigilance

**Absorption d'énergie (Ex)** : Tout être vivant touché par l'attaque de coup de Deskryn acquiert 2 niveaux négatifs.

**Absorption de Sang (Ex)** : Deskryn peut sucer le sang d'une victime vivante avec ses crocs en réussissant un jet de Lutte. S'il agrippe son ennemi, il lui absorbe le sang, l'affaiblissant d'1D4 points de Con par round tant qu'il est maintenu agrippé.

**Création de rejetons (Sur)** : Tout humanoïde ou humanoïde monstrueux tué par l'attaque d'absorption d'énergie ou d'absorption de sang de Deskryn se relève 1D4 jours plus tard sous forme de vampire ou de vampirien. Voir le paragraphe du vampire dans le *Manuel des Monstres* pour plus de détails. Si Deskryn fait tomber la Constitution de sa victime à 0 ou moins, celle-ci revient à la vie sous forme de vampirien si elle a 4 DV ou moins, ou sous forme de vampire si elle a 5 DV ou plus. Dans tous les cas le vampirien ou le vampire nouvellement créé reste l'esclave de son créateur jusqu'à destruction de ce dernier.

**Créatures des ténèbres (Sur)** : Deskryn com-

mande aux autres créatures de la nuit. Une fois par jour, il peut appeler 4d8 nuées de rats, 10d10 nuées de chauves-souris, ou une meute de 3D6 loups (action simple). Les animaux arrivent en 2d6 rounds ; ils le servent pendant 1 heure.

**Domination (Sur)** : Deskryn peut réduire à néant la volonté de sa proie en la regardant droit dans les yeux. L'utilisation de ce pouvoir est similaire à une attaque de regard si ce n'est que le vampire doit la décider (il lui en coûte une action simple, et seule la créature qu'il fixe est en danger, pas les autres). La cible doit réussir un jet de Volonté pour ne pas tomber instantanément sous la coupe du vampire comme si elle était affecté par le sort *domination* (niveau 12 de lanceur de sort). Ce pouvoir a une portée de 9 m.

**Etat gazeux (Sur)** : En une action simple, Deskryn peut se transformer en brume à volonté comme avec le sort *état gazeux* (niveau 5 de lanceur de sort), mais il peut rester dans cet état indéfiniment et bénéficie d'une vitesse de déplacement en vol de 6 mètres avec une manoeuvrabilité parfaite.

**Guérison accélérée (Ext)** : Deskryn soigne 5 points de dégâts par round. S'il tombe à 0 point de vie où moins, il adopte automatiquement son état gazeux et tente de s'enfuir. Il lui faut atteindre son cercueil dans les 2 heures s'il ne veut pas être détruit à jamais. Si Deskryn subit de nouveaux dégâts, ceux-ci n'ont aucun effet tant qu'il est en état gazeux. Une fois dans son cercueil, Deskryn est sans défense. Il remonte à 1 point de vie après s'être reposé pendant 1 heure, après quoi il n'est plus sans défense et le processus de guérison accélérée reprend normalement à 5 points de vie par round.

**Pattes d'araignée (Ext)** : Deskryn peut escalader les surfaces, même les plus verticales, comme s'il bénéficiait en permanence de l'effet du sort *pattes d'araignée*.

**Transformation (Sur)** : Deskryn peut se transformer en chauve-souris, chauve-souris sanguinaire, loup ou loup sanguinaire ce qui lui coûte une action simple. Ce pouvoir est similaire au sort *métamorphose* lancé par un lanceur de sort de niveau 12 excepté que Deskryn ne peut pas regagner de points de vie et ne peut pas prendre d'autres formes que celles mentionnées ci-dessus. Une fois transformé, Deskryn perd son attaque naturelle de coup et son pouvoir de domination, mais il acquiert les armes naturelles et attaques spéciales extraordinaires de sa nouvelle forme. Il conserve son apparence jusqu'à ce qu'il décide d'en changer ou jusqu'au lever du soleil.

**Traits des Mort-vivants** : Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets nécromantiques, les effets mentaux, les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf quand ils affectent également les objets) ; immunité contre les coups critiques, les dégâts non-létaux, les diminutions permanentes de caractéristiques, l'absorption d'énergie, la fatigue et l'épuisement, les affaiblissements temporaire visant les caractéristiques physiques ; l'énergie négative lui permet de se soigner ; immunité contre la mort par dégâts excessif, mais destruction immédiate lorsque les points de vie chutent à 0 ou moins ; vision dans le noir sur 18 m ; non affecté par les pouvoirs ou sorts de *rappel à la vie* ou de *réincarnation*, cependant *résurrection* et *résurrection suprême* l'affectent normalement.

**Possessions** : harnois +2, pavois +1, épée longue +1, arc long composite +1 d'enchaînement et de feu ardent (+4 de bonus de For), vingt cinq flèches +1, potion d'endurance, cape de résistance +1

## A PROPOS DE L'AUTEUR

Jason Carl a été successivement écrivain indépendant et écrivain professionnel dans l'industrie du JdR durant six ans, ainsi qu'un joueur passionné depuis bien plus longtemps que cela. Il a écrit pour un certain nombre de gammes de jeu, plus particulièrement pour DONJONS & DRAGONS et *Mind's Eye Theatre* pour White Wolf. Actuellement il est Directeur de Tournoi pour WizKids Games.