

Une aide de jeu pour

Pathfinder

Pathfinder RPG et Golarion sont des créations de Paizo (www.paizo.com). Toutes les images sont © Paizo.



Un petit guide pour jouer le premier volume de la campagne
« La Couronne putréfiée » :

Les fantômes de Roctourment

disponible sur le site Pathfinder-fr et compilé par Mériadec

Version du 25/07/2012

TABLE DES MATIERES

COMMUNIQUER AVEC LES ESPRITS (p3)

- Pour communiquer avec les apparitions
- Pour communiquer avec les objets maudits

*Auteur : Tinalles

*Source : Blog de Paizo

*Traduction : Mériadec

EQUILIBRE MENTALE ET SANTE MENTALE (p5)

- Scores de base
- Pertes d'Equilibre mental
- Effets des pertes d'Equilibre mental
- Récupération d'Equilibre mental

❖ REGLES OPTIONNELLES (P6)

- Monstres et pertes d'Equilibre mental
- Magie et pertes d'Equilibre mental
- Se battre pour une cause
- S'habituer à l'horreur
- Phobies et peurs intimes
- Garder la tête froide
- Perdre conscience
- Folle intuition
- PNJ et Equilibre mental
- Folie incurable
- Jouer les pertes d'Equilibre mental

❖ NOUVEAUX TRAITS (P9)

- Esprit endurci
- Sort accordé

❖ NOUVELLES UTILISATIONS DE COMPETENCES (P9)

- Premiers secours
- Bluff, Diplomatie et Intimidation
- Connaissances

❖ NOUVEAUX DONS (P10)

- Robustesse mentale (général)
- Magie équilibré (général)
- Folle métamagie (général)
- Soins apaisants (général)
- Equilibre mental supérieur (général)
- Rage folle (général)
- Musique des sphères (général)
- Magie non-euclidienne (métamagie)
- Blasé (combat)
- Forte personnalité (général)
- Comportement erratique (général)

❖ NOUVEL ARCHETYPE (P11)

- L'arcaniste des sombres tapisseries (magicien)

❖ NOUVEAUX SORTS (P12)

- Signe des anciens

*Auteur : Mortagon

*Source : Blog de Paizo

*Traduction : Oraz

LES APPARITIONS VAGABONDES (p13)

- Les manifestations du Maraudeur d'Eaumoussue
- Les manifestations du Joueur de flûte d'Ilmarsh
- Les manifestations du père Charlatan
- Les manifestations de l'Elagueur
- Les manifestations de l'Eclabousseur

*Auteur : Rakshaka

*Source : Blog de Paizo

*Traduction : Mériadec

PNJ SUPPLEMENTAIRES (p18)

- Père Vauran Grimburrow

*Auteur : Deidre Tiriel

*Source : Blog de Paizo

*Traduction : Mériadec

- Prévôt Benjan Caeller

*Auteur : Mériadec

*Source : Wiki Pathfinder-fr

DOCUMENTS POUR LES JOUEURS (p20)



Pathfinder Community Use Policy

Ce document utilise des marques déposées et/ou des copyrights appartenant à Paizo Publishing, LLC selon les règles de la Community Use Policy de Paizo. Il nous est expressément interdit de rendre payant l'utilisation ou l'accès à son contenu. Ce document n'est pas publié, supporté ni approuvé de manière spécifique par Paizo Publishing. Pour plus d'informations sur la Community Use Policy de Paizo, veuillez vous référer au site paizo.com/communityuse. Pour plus d'informations au sujet des produits de Paizo Publishing et de Paizo, veuillez visiter paizo.com.

COMMUNIQUER AVEC LES ESPRITS

Cette aide de jeu propose de ne pas utiliser la *goutte des esprits* que peuvent trouver les PJ dans la fausse crypte, mais plutôt de se servir de trois parchemins de *Détection des morts-vivants* et d'un livre, « *Le parfait médium : une complète et excellente introduction au noble art de la communication avec les morts qui n'ont pas trouvé le repos éternel* »

❖ Pour communiquer avec les apparitions

Lors d'une action complexe, un PJ qui bénéficie des effets du sort de *Détection des morts-vivants* peut tenter de communiquer avec l'esprit qui anime une apparition. Cette action ne peut être tentée que si l'apparition est active ou en train de se réinitialiser.

L'apparition et le PJ qui cherche à entrer en communication doivent effectuer des jets de Charisme opposés. Le facteur de puissance de l'apparition (FP) sera utilisé comme bonus à ce jet et si le PJ a subi des dommages de l'apparition en essayant de rentrer en communication avec cette dernière, il aura un malus de -2 sur son jet.

Si le PJ remporte le jet de Charisme, il est temporairement possédé par l'esprit qui anime l'apparition, mais il est capable de le forcer à s'exprimer par sa bouche sur les circonstances qui l'ont fait apparaître et sur ce qui pourrait lui permettre de reposer en paix. Si le PJ échoue au jet de Charisme, il subit les effets d'une *confusion* (comme le sort) pour un nombre de rounds égal au FP de l'apparition. En cas d'égalité, la tentative échoue et le PJ ne subit aucun effet néfaste.

Indépendamment du résultat des jets de Charisme opposés, le PJ ne peut pas essayer de communiquer avec la même apparition avant que 24 heures ne se soient écoulées. Cependant, d'autres PJ sont libres de faire une nouvelle tentative. Certaines apparitions particulièrement puissantes peuvent être immunisées à ces tentatives de communication. Dans ce cas, elles échouent toujours, et les PJ peuvent ou non subir des effets néfastes dus à ces tentatives (à la discrétion du MJ).

Bien sûr, le livre ne le précise pas mais une tentative similaire peut être effectuée sur les objets maudits de

la salle secrète (salle S17). Une fois que l'une des malédictions a été déclenchée, un jet de Connaissances (religion) ou (mystères) DD 15 suffit pour que les PJ se rendent compte qu'ils peuvent essayer ou bien, Vesorianna peut leur suggérer à tout moment après qu'ils l'aient rencontrée.



❖ Pour communiquer avec les objets maudits

Les cinq objets maudits étant liés aux principaux esprits qui hantent la prison, les PJ peuvent être tentés de communiquer avec ces objets. Si l'esprit en question bénéficie d'un bonus de Charisme supérieur à son FP, utilisez-le pour les jets de Charisme opposés, dans le cas contraire on prendra en compte son FP à la place de son bonus de Charisme.

Avec un test favorable, le PJ est capable de révéler les propriétés de l'objet ainsi que la malédiction qu'il renferme. Avec un test défavorable ou en cas d'égalité, le PJ subira les conséquences néfastes suivantes et qui varient en fonction de l'objet :

Hachette tachée de sang : si le PJ échoue au jet de Charisme opposé, il attaque le membre le plus proche du groupe avec la hachette en visant le cou pendant 5 rounds. Le PJ est considéré comme formé au maniement de cette arme même si ce n'est pas le cas habituellement. Si l'une des attaques touche, la malédiction se déclenche comme indiqué (dans ce cas, considérez toujours le PJ comme formé au

maniement de la hachette jusqu'à ce que la malédiction soit levée).

Collection de symboles sacrés : si le PJ échoue au jet de Charisme opposé, il subit les effets d'un sort de *blessure modérée* (jds Volonté DD 17 pour la moitié des dégâts). Le DD est basé sur le FP du père Charlatan (10 + niveau du sort [2] + FP [5]).

Livre de sorts moisi : si le PJ échoue au jet de Charisme opposé, il commence à saigner de la bouche. Le PJ subit 1d2 points de dégâts pour chaque lettre de son nom et alors qu'il se met à tousser, des éclaboussures de sang tracent son nom sur le sol.



Marteau de forgeron : si le PJ échoue au jet de Charisme opposé, il est contraint de frapper son propre crâne avec le marteau pendant 3 rounds où le PJ est considéré comme étant formé au maniement du marteau léger même si ce n'est pas le cas habituellement.

Flûte en argent ternie : si le PJ échoue au jet de Charisme opposé, il est contraint de faire un test de Représentation (instrument à vent) en utilisant la flûte avec un bonus de +10. Cette action déclenche les effets de la malédiction mais sans avoir droit au jds de Volonté pour y résister. De plus, toute personne qui entend le morceau joué par le PJ, doit faire un jet de Volonté où le DD est égale au score du jet de Représentation (instrument à vent). Les personnes qui ratent leur jds de Volonté sont fascinées et ne peuvent faire aucune action jusqu'à ce que la musique se soit arrêtée. Si on empêche le PJ de jouer le morceau jusqu'à la fin (si un membre du groupe réussit à lui arracher la flûte par exemple), il n'apprend rien de sa tentative de communiquer avec l'esprit. Toutefois, s'il joue le morceau en entier, il tombe inconscient et doit être stabilisé par ses alliés, mais il connaîtra la malédiction liée à cet objet.

EQUILIBRE MENTAL ET SANTE MENTALE

❖ Scores de base

Chaque personnage possède un score *d'Equilibre mental* égal à 15 + mod de Sagesse + niveau (minimum : 10)

Chaque personnage possède un score de *Santé mentale* que représente sa Sagesse.

❖ Pertes d'Equilibre mental

Chaque fois qu'un personnage est sujet à un évènement susceptible de lui faire perdre de l'*Equilibre mental*, il doit effectuer un jet de Volonté. Un échec à ce jet entraîne une perte *d'Equilibre mental*, tandis qu'une réussite amoindrit ou annule cette perte.

TABLEAU DES PERTES D'EQUILIBRE MENTAL

Evénement	Exemples	DD test de Volonté	Perte <i>d'Equilibre mental</i> ¹
Dérangeant	Trouver un cadavre, voir un mur dégoulinant de sang, entendre des murmures fantomatiques dans le vent, vertige, être menacé avec violence	10	0 / 1d4
Choquant	Etre en danger de mort (à moins de 50% de ses points de vie), trouver un corps démembré, être témoin d'un évènement surnaturel impossible à expliquer	15	1 / 1d6
Effrayant	Voir un ami mourir, être témoin d'une scène d'une violence incroyable, être hanté par des forces surnaturelles	20	1d3 / 1d8
Terrifiant	Etre torturé longuement, se rendre compte qu'une vérité universelle à laquelle vous croyez est fausse, être enterré vivant	25	1d4 / 2d6
Epouvantable	Etre témoin d'un Mal cosmique, expérimenter sa pire peur	30+	1d6 / 2d8

¹ La première valeur correspond à la perte *d'Equilibre mental* en cas de réussite du test de Volonté. La seconde valeur correspond à la perte *d'Equilibre mental* en cas d'échec.

Les personnages martiaux ont une meilleure résistance face aux menaces physiques et le DD pour résister à de tels effets est réduit d'une catégorie. Cela signifie qu'ils ne sont pas affectés par les cadavres « normaux », la vision du sang,...

De la même façon, les personnages ayant une expérience magique ont une meilleure résistance face

aux menaces surnaturelles et le DD pour résister à de tels effets est réduit d'une catégorie.

A la discrétion du MJ, certains personnages peuvent, de par leur background, leur alignement ou leur vocation, être plus résistants ou plus sensibles à certains évènements. Par exemple, une créature d'alignement bon qui est contrainte à blesser un innocent sera plus sensible aux répercussions de cet acte qu'une créature d'alignement mauvais.

Le jet de Volonté est traité comme un effet de terreur affectant l'esprit en ce qui concerne les bonus et malus s'appliquant au jet. Les créatures immunisées à la peur ou aux effets affectant l'esprit gagnent un bonus de +5 au jet de sauvegarde contre les pertes *d'Equilibre mental*, et réduisent les pertes de moitié (avec un minimum de 1). La capacité courage réduit de la même façon les pertes *d'Equilibre mental* pour les menaces courantes.

❖ Effets des pertes d'Equilibre mental

- Si votre score *d'Equilibre mental* est de 10 ou moins, vous êtes considéré comme secoué.
- Si votre score *d'Equilibre mental* est de 5 ou moins, vous êtes considéré comme effrayé par la source de votre dernier test *d'Equilibre mental*.
- Si votre score *d'Equilibre mental* est de 0 ou moins, vous êtes considéré comme paniqué.

Les créatures immunisées contre la terreur ou aux effets affectant l'esprit seront considérées respectivement comme fatiguées puis épuisées et enfin chancelantes.

Ces états préjudiciables durent jusqu'à ce que votre personnage regagne suffisamment d'*Equilibre mental* pour dépasser le seuil de ces états (0 pour l'état paniqué, 5 pour l'état effrayé et 10 pour l'état secoué) ou jusqu'à ce que cet état préjudiciable soit annulé autrement. Il est donc possible d'avoir un score d'*Equilibre mental* inférieur à 10 sans souffrir de la peur si cet état vous a été retiré d'une quelconque manière.

Lorsque votre *Equilibre mental* atteint 0, toute nouvelle perte d'*Equilibre mental* se transforme en dégâts de Sagesse. Si votre Sagesse atteint également 0, vous devez immédiatement effectuer un nouveau jet de Volonté avec le même DD que celui ayant mené à cette dernière perte d'*Equilibre mental*. Si ce jet est une réussite, vous tombez immédiatement dans un état comateux et ne vous en éveillez que lorsque votre Sagesse sera revenue à une valeur de 1 ou plus. Si ce jet échoue, vous ne tombez pas inconscient mais souffrez à la place d'une folie telle que celles indiquées dans le *Guide du Maître* (p 250).

❖ Récupération d'*Equilibre mental*

L'*Equilibre mental* se récupère au même rythme que les dégâts non-létaux, mais uniquement dans des environnements calmes et sécurisants. Vous regagnez également de l'*Equilibre mental* (à la discrétion du Maître du Jeu) si vous suivez vos principes moraux. Certains sorts peuvent également faire récupérer de l'*Equilibre mental*, chacun de ces sorts permettant de récupérer un nombre de points d'*Equilibre mental* égal à son niveau de sort.

La liste des sorts permettant de récupérer de l'*Equilibre mental* est la suivante :

- tout sort permettant de calmer les émotions ou de combattre la peur,
- tout sort qui calme la douleur ou soigne les affaiblissements de caractéristique, les niveaux négatifs, les drains de caractéristique ou les drains de niveau,
- tout sort offrant un bonus de moral,
- les sorts qui guérissent de la folie (comme *guérison suprême* ou *restauration suprême*) soignent l'intégralité des pertes d'*Equilibre mental*,

- les capacités spéciales copiant ces sorts fonctionnent également, mais ne redonnent que la moitié du niveau du sort copié.

REGLES OPTIONNELLES

❖ Monstres et pertes d'*Equilibre mental*

Voir d'horribles créatures peut entraîner des pertes d'*Equilibre mental*. Ces pertes sont traitées différemment de celles décrites précédemment. Le personnage doit se sentir menacé par le monstre pour que ces pertes puissent survenir.

Les créatures de type Plante, Animal, Humanoïde et la majorité des Fées ne causent aucune perte en règle générale, sauf si elles ont des traits dérangeants.

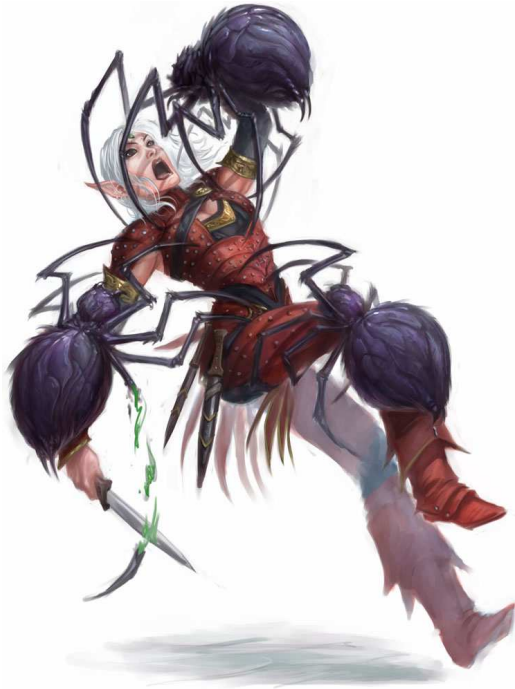
Le DD du jet de sauvegarde pour résister à la perte d'*Equilibre mental* est calculé comme ceci : $10 + 1/2DV + \text{modificateur de Charisme de la créature} + \text{modificateur de la créature}$ (voir le tableau ci-dessous).

MODIFICATEURS AUX TESTS D'EQUILIBRE MENTAL DUS AUX CREATURES

Condition	Modificateur
Créature de type Mort-vivant ou Aberration	+2
Créature ayant la capacité de présence terrifiante	+2
Créature plus grande que les personnages	+1 par catégorie de taille
Créature plus petite que les personnages	-1 par catégorie de taille
Créature ayant une résistance particulière aux attaques des personnages	+2
Créature particulièrement dérangeante au regard	+2
Créature plus puissante que les personnages	+1 par FP supérieur au NMG*
Créature plus faible que les personnages	-1 par FP inférieur au NMG*
Créatures en surnombre	+1 par créature supplémentaire
Créatures en sous-nombre	-1 par personnage supplémentaire

*NMG : Niveau Moyen du Groupe

Pour déterminer le montant des pertes d'*Equilibre Mental*, comparez la valeur finale du DD à ceux du tableau des Pertes d'*Equilibre mental*, en arrondissant à la valeur inférieure la plus proche. Par exemple, une créature ayant un DD final de 19 causera des pertes identiques à un évènement choquant (1/1d6) tandis qu'une créature ayant un DD final de 21 causera des pertes identiques à un évènement effrayant (1d3/1d8).



❖ Magie et pertes d'Equilibre mental

Certains sorts ou effets magiques peuvent causer des pertes d'*Equilibre mental* en plus de tous les autres effets qu'ils peuvent avoir. Dans ce cas, le DD du jet de sauvegarde pour éviter les pertes d'*Equilibre mental* est égal au DD du sort, et le montant des pertes est calculé en comparant ce DD à ceux du tableau des pertes d'*Equilibre mental*, comme décrit dans le paragraphe Monstres et pertes d'*Equilibre mental*.

Lancer des sorts, par contre, peut être dangereux pour l'esprit. A chaque fois que vous lancez un sort, vous devez réussir un jet de Volonté avec un DD de 10 + niveau du sort (s'il s'agit d'un sort divin) ou 15 + niveau du sort (s'il s'agit d'un sort profane). En cas d'échec, vous subissez une perte d'*Equilibre mental* égale au niveau du sort +1. La métamagie modifie le niveau du sort pour le test et les pertes.

Tous les trois niveaux de lanceur de sort, la perte d'*Equilibre mental* est réduite de 1 (jusqu'à un minimum de 0). Les lanceurs de sorts spécialisés perdent également 1 point d'*Equilibre mental* de moins pour tous les sorts issus de leur école de

prédilection. Les lanceurs de sorts spontanés ont un bonus de +2 au jeu de sauvegarde.

A la discrétion du MJ, certains sorts peuvent avoir des pertes d'*Equilibre mental* ou un DD plus faible ou plus élevé, de même qu'il peut décider que certains objets à fin d'incantation ou à potentiel magique induisent également ces pertes.

Les capacités magiques ou surnaturelles ne causent jamais de perte d'*Equilibre mental*.

Les sorts ne provoquent pas tous de perte d'Equilibre mental, mais certains sont pires que d'autres.

MODIFICATEURS AUX TESTS D'EQUILIBRE MENTAL DUS A LA MAGIE

Sort	Modificateur
Sort de dégât réduisant vos PV à moins de 50%	0
Sort vous ramenant à la vie	0, mais pertes permanentes
Sort causant des niveaux négatifs, dégâts de caractéristiques, drain de niveau ou de caractéristiques	0
Sort vous faisant changer de forme contre votre volonté	0
Sort ayant le type <i>téléportation</i>	0
Sort causant la folie, la douleur, ou du type <i>peur</i> ou <i>mort</i>	+2

❖ Se battre pour une cause

Si une personne proche ou un idéal fort de votre personnage est en jeu, vous gagnez un bonus de +2 à tous jet de Volonté pour éviter des pertes d'*Equilibre mental*.

❖ S'habituer à l'horreur

A chaque fois que vous êtes sujet à une perte d'*Equilibre mental* due au même type d'effet, de créature ou de sort, vous gagnez un bonus de circonstance de +1 au jet de sauvegarde contre les pertes d'*Equilibre mental*, et ces pertes sont réduites de 1. Ces bonus sont cumulatifs jusqu'à un maximum de +5 au jet de sauvegarde et -5 aux pertes.

Le Maître du Jeu peut décider qu'il est impossible de s'habituer à certains évènements. C'est aux joueurs de rappeler aux Maîtres du Jeu ces bonus, qui durent généralement le temps d'une session a moins qu'ils en gardent trace.

Pour chaque accomplissement majeur d'une campagne, les personnages peuvent être récompensés par le gain permanent d'un point d'*Equilibre mental* (dans le cadre d'un AP, il s'agit de la fin d'un volume). De la même façon, si le personnage arrive à remplir un de ses objectifs personnels, il peut être récompensé par le gain permanent d'un point d'*Equilibre mental*.

❖ Phobies et peurs intimes

Si un joueur le souhaite, son personnage peut démarrer la campagne avec une ou plusieurs phobies et/ou peurs intimes. Tout test d'*Equilibre mental* en relation avec une de ces peurs ou phobies est traité comme étant d'une catégorie supérieure (un évènement dérangeant devient choquant, un évènement choquant devient effrayant, etc...). Pour chaque peur ou phobie que possède le personnage, il gagne 2 points d'*Equilibre mental* supplémentaires, jusqu'à un maximum de 6 points bonus.

La phobie doit être utile au jeu, et doit pouvoir causer des soucis au personnage. Il est possible de choisir plusieurs fois la même phobie, mais dans ce cas, la difficulté du test augmentera d'un cran supplémentaire chaque fois qu'elle est choisie.

❖ Garder la tête froide

Un personnage qui gagne un état préjudiciable suite à une perte d'*Equilibre mental* peut utiliser une action complexe pour garder la tête froide malgré tout. Un nouveau jet de sauvegarde est alors joué, avec un DD augmenté de 5. Ce jet ne peut être tenté qu'une seule fois, et toutes les pénalités associées à l'état préjudiciable sont prises en compte. Un personnage effrayé ou paniqué ne peut tenter ce jet que si la cause de sa frayeur est hors de vue. Un personnage chancelant doit utiliser deux actions complexes pour garder la tête froide.

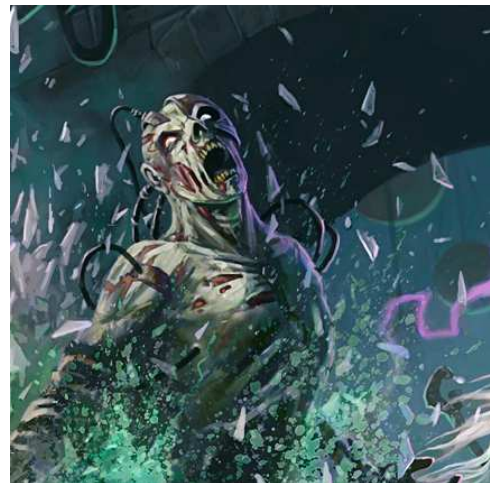
Si le jet réussit, le personnage ne regagne aucun point d'*Equilibre mental*, mais peut ignorer les effets de

l'état préjudiciable jusqu'à ce qu'il perde de nouveau de l'*Equilibre mental*.

❖ Perdre conscience

Chaque fois que vous ratez un jet de sauvegarde de 5 ou plus et que vous perdez de l'*Equilibre Mental*, vous perdez conscience et tombez inconscient pour 1d4 minutes, ou jusqu'à ce que l'on vous soigne d'au moins 1 point d'*Equilibre mental*. L'usage de sels odorants ou la réussite d'un jet de Premiers secours DD10 (en une action simple) permettent également de faire reprendre conscience à quelqu'un, de même que de lui faire subir des dégâts (une action complexe consacrée à secouer la personne inconsciente fonctionne également, sans infliger de blessures).

Au lieu de perdre conscience, le personnage peut également décider de devenir temporairement fou, auquel cas il devient confus pour 1d4 rounds au lieu de perdre conscience.



❖ Folle intuition

Lorsqu'un personnage souffre d'une réduction de Sagesse due à des pertes d'*Equilibre mental*, il gagne un bonus égal à ces pertes de Sagesse à tous ses jets de Connaissances.

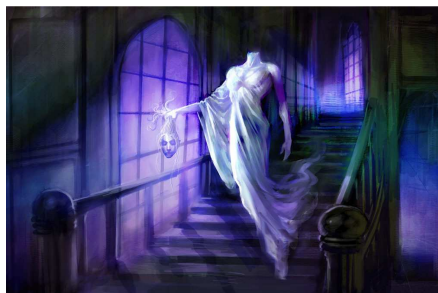
❖ PNJ et *Equilibre mental*

Il est recommandé de n'utiliser ce système qu'épisodiquement sur les PNJ. Le MJ peut décider de leur infliger des états préjudiciables pour traduire leur état mental, en accord avec les circonstances. Les

suivants ou tout PNJ directement sous contrôle des PJ suivent les règles normales d'*Equilibre mental*.

❖ Folie incurable

Lorsqu'un personnage perd la raison, l'affaiblissement de caractéristique en cause peut être soigné, mais la folie restera plus longtemps, jusqu'à être soignée ou jusqu'à ce que le personnage la surmonte de lui-même. Si un personnage fou (Sagesse = 0) rate trois fois de suite le jet de sauvegarde pour surmonter sa folie, il devient incurablement fou. Quant bien même il serait soigné magiquement, il devra faire un nouveau jet de sauvegarde après un temps variable (dépendant de la maladie mentale) ou retomber dans sa folie. A la discrétion du MJ, certains sorts très puissants comme *souhait* ou un artefact, peuvent soigner les folies incurables.



❖ Jouer les pertes d'*Equilibre mental*

Lorsqu'un personnage perd de l'*Equilibre mental*, il devient de plus en plus dérangé et son comportement devient de plus en plus erratique.

A sa première perte, il sera souvent tendu, rira nerveusement ou commencera à parler à très vite. Certains auront le souffle coupé ou tomberont au sol, d'autres se couvriront le visage de dégoût ou seront en état de choc. Certains prieront, ou maudiront, d'autres réagiront avec colère ou resteront silencieux mais déterminés.

Un personnage avec un *Equilibre mental* faible agit souvent de façon étrange ou même illogique. Certains deviennent distants et imperméables à toute communication. D'autres deviendront obsédés par certaines choses (généralement ce qui leur a fait perdre le plus d'*Equilibre mental*). Certains deviendront hystériques ou auront des tendances autodestructrices. Les moins scrupuleux pourront sombrer dans la psychose, sacrifiant la sécurité des autres à leur propre profit.

Un personnage secoué souffrira souvent de tremblements irrépessibles, ses yeux bougeant frénétiquement d'un point à un autre. Il pourra être hors d'haleine et lorsqu'il parlera, son discours sera ponctué de bégaiements et de mélanges entre les mots.

Un personnage effrayé pourra devenir blanc comme un linge, fondre en larmes ou partir dans une crise de rires ou de cris hystériques. Ses paroles seront généralement incompréhensibles.

Un personnage paniqué hurlera à s'en vider les poumons. Ses cheveux pourront virer au blanc, et lui-même sera sujet à des crises de larmes ou d'hystérie totalement incontrôlables. S'il est acculé, il se recroquevillera en position fœtale.

Le joueur devra prendre un peu de temps pour déterminer comme son personnage réagira face aux horreurs qu'il vivra et quels effets auront sur lui la lente dégradation de son *Equilibre mental*.

NOUVEAUX TRAITS

❖ Esprit endurci

Vous avez déjà été confronté aux horreurs de ce monde, et votre esprit y a résisté. Votre *Equilibre mental* est augmenté d'un point et vous gagnez un bonus de trait de +1 aux jets de sauvegarde pour éviter une perte d'*Equilibre mental*.

❖ Sort accordé

Vous êtes particulièrement à l'aise avec l'usage d'un sort particulier. Choisissez un des sorts que vous connaissez. Toutes les pertes d'*Equilibre mental* liées au lancement de ce sort sont réduites de 1 point (minimum 0).

NOUVELLES UTILISATIONS DE COMPETENCES

❖ Premiers secours

Un personnage peut faire regagner de l'*Equilibre mental* à un allié en utilisant cette compétence. Dans

un endroit calme, il regagnera de l'*Equilibre mental* deux fois plus vite qu'à la normale moyennant un test de Premiers secours DD15. Dans des circonstances plus stressantes, le test réclame une action complexe et un test DD20 pour faire regagner 1 point d'*Equilibre mental* à un allié, si le test est réussi d'au moins 5 points, il fera récupérer un nombre de points d'*Equilibre mental* supplémentaires égal à son bonus de Sagesse (s'il en a un).

Cette utilisation de Premier secours ne peut être faite qu'une fois par personnage et par source de perte d'*Equilibre mental*.

Le personnage peut également utiliser une action complexe pour donner à un allié un bonus de +4 au test pour garder la tête froide, pour autant que cet allié utilise ce bonus dans le tour suivant l'usage de Premier Secours.

❖ Bluff, Diplomatie et Intimidation

Un personnage peut utiliser ces compétences pour aider un allié à éviter une perte de *Santé mentale*, en lui offrant un bonus de moral de +2 au test correspondant.

Le DD pour intimider une créature est égal à son score actuel d'*Equilibre mental*.

❖ Connaissances

Un personnage qui effectue un test de Connaissances et reconnaît ce à quoi il a affaire, obtient un bonus d'intuition de +2 aux jets visant à éviter une perte d'*Equilibre mental* liée à cette menace en particulier, à moins que celle-ci soit d'un FP supérieur d'au moins 4 points au NGE du groupe, auquel cas il gagne un malus de -2 à son jet de sauvegarde.

NOUVEAUX DONs

❖ Robustesse mentale (général)

Conditions : aucune

Avantage : Votre esprit est difficile à ébranler et vous recevez un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les pertes d'*Equilibre mental* et la folie. De plus, ce don fonctionne comme le don Robustesse, si

ce n'est qu'il vous donne des points d'*Equilibre mental* en lieu et place des points de vie.

❖ Magie équilibrée (général)

Conditions : lanceur de sorts de niv1

Avantage : Vous perdez un point d'*Equilibre mental* de moins lorsque vous lancez des sorts, et gagnez un bonus de +2 aux jets de Volonté contre les pertes d'*Equilibre Mental* liées au lancement de sort ou à l'utilisation d'objets magiques.

❖ Folle métamagie (général)

Conditions : lanceur de sorts de niveau 1, un don de métamagie

Avantage : Vous vous êtes mentalement entraîné à puiser dans votre esprit la force de lancer des sorts plus puissants. Vous pouvez ajouter n'importe quel don de métamagie que vous connaissez à un sort que vous lancez sans utiliser un emplacement de sort de niveau supérieur. A la place, vous perdez immédiatement un nombre de points d'*Equilibre Mental* égal au niveau du sort + les niveaux ajoutés d'ordinaire par le don de métamagie. Il est impossible de modifier ainsi un sort jusqu'à un niveau supérieur à votre niveau maximal de sorts disponible, et il est impossible d'éviter la perte d'*Equilibre mental*.

❖ Soins apaisants (général)

Conditions : canalisation d'énergie positive

Avantage : A chaque fois que vous canalisez de l'énergie positive pour soigner, ou que vous utilisez un sort de soins ou une imposition des mains, vous soignez également un nombre de points d'*Equilibre mental* égal au nombre de dés lancés (pour une canalisation ou une imposition des mains) ou au niveau du sort (pour un sort de soins). Vous ne perdez aucun point d'*Equilibre mental* lorsque vous incantez un sort de soins.

❖ Equilibre mental supérieur (général)

Conditions : aucune

Avantage : Vous gagnez deux points d'*Equilibre mental* supplémentaires et un bonus de +1 aux jets de

Volonté pour éviter les pertes d'*Equilibre mental*. Ce don peut être choisi plusieurs fois, ses effets s'additionnant entre eux.

❖ Rage folle (général)

Conditions : capacité de classe de rage

Avantage : Vous pouvez dépenser 1 point d'*Equilibre mental* pour prolonger votre rage d'un round. De plus, tant que vous êtes en rage, vous n'êtes pas affectés par les états préjudiciables dus à une perte d'*Equilibre mental* (mais pas aux affaiblissements de Sagesse).

❖ Musique des sphères (général)

Conditions : capacité de classe de représentation bardique

Avantage : Vous pouvez dépenser 1 point d'*Equilibre mental* pour prolonger votre représentation bardique d'un round. Le DD des représentations bardiques est augmenté de 1 lorsqu'il cible une créature de type aberration.

❖ Magie non-euclidienne (métamagie)

Conditions : aucun

Avantage : Votre magie est tissée par un motif étranger qui perturbe ceux que vos sorts touchent ou ceux qui reconnaissent vos sorts par l'usage d'Art de la magie. Tout ceux qui sont affectés par un tel sort, ou le reconnaissent, risquent de perdre un nombre de points d'*Equilibre mental* supplémentaires égal au niveau du sort (voir Magie et *Equilibre mental*). Un sort non-euclidien nécessite un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel, et provoque des pertes d'*Equilibre mental* doublées à son lanceur

❖ Blasé (combat)

Conditions : BBA 7

Avantage : Vous ne souffrez d'aucune perte d'*Equilibre mental* lorsque vous êtes en présence d'une situation de combat classique et que vous voyez des horreurs communes, comme un cadavre. La magie, les créatures et les effets surnaturels ainsi que

les horreurs personnelles et la torture vous font toujours perdre de l'*Equilibre mental*.

❖ Forte personnalité (général)

Conditions : Cha 13, Volonté de fer

Avantage : Vous ajoutez votre bonus de Charisme aux jets de Volonté contre les sorts mentaux et les capacités mentales, à la place de votre bonus de Sagesse. De plus, vous calculez votre score d'*Equilibre mental* en utilisant votre Charisme au lieu de votre Sagesse.

❖ Comportement erratique (général)

Conditions : capacité de lancer des sorts

Avantage : Lorsque vous devriez devenir secoué, effrayé ou paniqué suite à une perte d'*Equilibre mental*, vous pouvez choisir à la place de devenir confus pour 1 round.

Spécial : Un lanceur de sort peut choisir de débiter avec une folie incurable pour gagner ce don en tant que don bonus au premier niveau.

NOUVEL ARCHETYPE : L'ARCANISTE DES SOMBRES TAPISSERIES (Magicien)

Vous avez appris certains secrets concernant les Grands Anciens et les pouvoirs qu'ils peuvent accorder. Mais ce pouvoir a un prix.

Comportement erratique.

Au niveau 1, vous gagnez Comportement erratique comme don supplémentaire. Cette aptitude remplace Ecriture de parchemins.

Grimoire interdit.

Au niveau 1, vous gagnez un grimoire interdit contenant un sort d'un niveau supérieur au niveau maximal que vous pouvez lancer. Vous pouvez lancer ce sort comme s'il était d'un niveau inférieur à son niveau réel (bien qu'il compte toujours comme étant de son niveau réel pour les DD et ses effets dépendant du niveau du sort). Ce sort coûte le double d'*Equilibre mental* au lancement et le DD pour résister à cette perte augmente de 2. A chaque fois que vous gagnez un nouveau niveau de sort, vous gagnez un nouveau sort à ajouter à votre Grimoire interdit (étant toujours d'un niveau supérieur à votre

niveau maximal). Le sort doit être choisi parmi la liste suivante :

- Sorts de niveau 2 : *idiotie, Confusion mineure, Détection de pensée, détection de l'invisibilité, Fou rire*
- Sorts de niveau 3 : *Rage, Cercle magique contre le Chaos, Cercle magique contre le Mal, Biographie du sang, Recherche de pensées*
- Sorts de niveau 4 : *Confusion, Ancre dimensionnelle, Tentacules noirs, Assassin imaginaire.*
- Sorts de niveau 5 : *Cauchemar, Renvoi, Contrat* (créatures liées aux Sombres Tapisseries uniquement), *Contact avec les plans, Débilité, Brume mentale, Symbole de sommeil*
- Sorts de niveau 6 : *Contrat intermédiaire* (créatures liées aux Sombres Tapisseries uniquement), *Vision lucide, Mythes et Légendes, Mauvais œil, Forme liquide*
- Sorts de niveau 7 : *Aliénation mentale, Bannissement, Changement de plan, Vision mystique, Souhait limité*
- Sort niveau 8 : *Motif scintillant, verrou dimensionnel, Moment de prescience, Entrave, Signe Jaune (=symbole d'aliénation mentale).*
- Sort niveau 9 : *Ennemi subconscient, Délivrance, Emprisonnement, Portail, Prémonition, Souhait, Téléportation interplanétaire.*

Ces sorts sont également disponibles en tant que dons supplémentaires de magicien. Une fois par jour, vous pouvez également vous référer au Grimoire interdit en une action simple pour gagner un bonus de +5 à un unique jet de Connaissances (Mystères), Connaissances (Plans), Connaissances (Exploration souterraine) ou Connaissances (Religion). Cette aptitude remplace Pacte magique.

NOUVEAUX SORTS

❖ Signe des anciens

Ecole : Abjuration **Niveau :** adepte 2, barde 2, prêtre/oracle 2, inquisiteur 1, paladin 1, ensorceleur/magicien 2, invocateur 1, sorcière 2

Temps d'incantation : 1 action complexe

Composante : V,G,M (du matériel de peinture ou de dessin), F (un pinceau ou un burin)

Portée : toucher

Cible : toutes les aberrations dans un rayon de 9 m ou une arme (voir ci-dessous)

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, partiel (inoffensif) ;

Résistance à la magie : Oui

Vous gravez ou peignez un symbole sacré sur une surface solide ou un objet et le chargez en énergie occulte. Ce symbole est craint des créatures des Sombres Tapisseries. Toutes les aberrations dans un rayon de 9 m qui peuvent voir le symbole doivent réussir un jet de volonté. En cas de réussite, elles sont chancelantes pour un round, en cas d'échec elles sont nauséuses pour 1d4 rounds, submergées par l'énergie sainte qui émane du symbole.

Vous pouvez également graver le symbole sur une arme. Dans ce cas, l'arme annulera toute réduction de dégâts d'une aberration et donnera à l'arme la capacité *tueuse d'aberration* à la prochaine attaque portée avec cette arme contre une aberration. Si le sort est lancé sur des munitions, l'effet ne s'applique qu'à une seule de ces munitions.

Vous devez choisir au lancement du sort quelle version du sort vous voulez lancer.

A la fin de la durée du sort, quand le coup a été porté à une aberration (si le symbole est placé sur une arme), une fois qu'une aberration résiste au sort ou si la résistance à la magie n'est pas dépassée, le symbole s'évanouit et le sort prend fin.

Le signe des anciens peut également être utilisé comme composante au renvoi ou au bannissement d'une aberration. Dans ce cas, vous gagnez un bonus de +5 au jet de lanceur de sort pour bannir la créature, et vous traitez les aberrations bannies comme si elles étaient des extérieurs.

Lancer ce sort ne provoque jamais de perte d'*Equilibre mental*.



LES APPARITIONS VAGABONDES

Une apparition vagabonde est la manifestation d'un esprit qui n'a pas trouvé le repos éternel et qui possède assez de volonté pour se projeter au-delà des limites du lieu où il a péri. Une apparition vagabonde ne peut jamais être persistante. Elle se déclenche généralement lorsqu'un événement lié à la disparition de l'esprit en question se produit dans une zone autour du lieu où l'esprit a péri, le plus souvent 300 m par point de FP. Certaines apparitions plus puissantes peuvent avoir une zone d'influence allant jusqu'à 1,6 km par point de FP (comme le Tyran qui murmure).

Les apparitions vagabondes liées aux 5 prisonniers verront leur puissance grandir alors que Vesorianna s'affaiblit. Voici les apparitions possibles en fonction de chaque prisonnier rangées selon leur puissance (de la plus faible à la plus forte).

❖ Les manifestations du Maraudeur d'Eaumoussue

1^{ER} MANIFESTATION

APPARITION FOUINEUSE DE CRANE FP1/3

PX 135

Apparition vagabonde CM

NLS 1

Déclencheur Se peigner les cheveux ou s'inspecter la tête en utilisant un miroir.

Localisation Perception DD 10 (pour sentir une légère pression sur l'arrière du crâne et une fraîcheur soudaine dans l'air)

pv 1 ; **Manifestation** 4 jours

Effet. Lorsque cette apparition se manifeste, une image du Maraudeur d'Eaumoussue apparaît debout juste derrière le PJ, regardant fixement l'arrière du crâne du PJ, puis cherchant à l'atteindre avant de disparaître. Cette apparition a les mêmes effets que le sort *Frayeur* (DD 11).

Destruction. Détruire définitivement l'esprit du Maraudeur d'Eaumoussue.

2^E MANIFESTATION

À un moment de l'aventure, un marteau prend vie et attaque un des PJ qui a vu l'apparition fouineuse de crâne.

MARTEAU HANTE

FP1/2

PX 200

Créature artificielle de taille TP

Init +2 ; **Sens** vision dans le noir 18 m (12 cases), vision nocturne ; Perception -5

DEFENSE

CA 14, **contact** 14, **pris au dépourvu** 12 (Dex +2, taille +2)

pv 5 (1d10)

Réf +2, **Vig** +0, **Vol** -5

Capacités défensives solidité 5 ; **Immunités** traits des créatures artificielles

Faiblesses hanté

ATTAQUE

VD 9 m (6 cases), **vol** 12 m (9 cases) (mediocre)

Corps à corps marteau, +1 (1d4-2)

STATISTIQUES

For 6, **Dex** 14, **Con** -, **Int** -, **Sag** 1, **Cha** 1

BBA +1, **BMO** -3, **DMD** 9

Particularités Points de construction (déplacement supplémentaire [vol], célérité [vol]), désavantage (hanté)

3^E MANIFESTATION

La troisième apparition prend comme cible le même PJ qu'avait choisi le Maraudeur lors de la première manifestation.

APPARITION MAUX DE TETE

FP2

PX 600

Apparition vagabonde CM

NLS 2

Déclencheur Se peigner les cheveux ou s'inspecter la tête en utilisant un miroir.

Localisation Perception DD 15 (pour voir le Maraudeur se tenir debout derrière le PJ choisi et sentir une fraîcheur soudaine dans l'air)

pv 4 ; **Manifestation** 4 jours

Effet. L'apparition du Maraudeur d'Eaumoussue frappe violemment l'arrière du crâne du PJ. Celui-ci doit réussir un jet de Volonté DD 13 ou subir un terrible mal de tête. Cela agit comme une malédiction mineure qui entraîne une pénalité de -2 sur tous les jets basés sur l'Intelligence. De plus, la première fois que le PJ subit des dégâts, et ce peu importe la cause, il subit immédiatement 1 point de dégâts dû au saignement d'une minuscule blessure à l'arrière du crâne. Ces effets se terminent 3 jours après ou la première fois que le PJ subit des dégâts. *Annulation*

d'enchantement, délivrance de la malédiction ou tout autre magie similaire arrêtent également les effets de cette apparition.

Destruction. Détruire définitivement l'esprit du Maraudeur d'Eaumoussue.

❖ Les manifestations du Joueur de flûte d'Ilmarsh

1^{ER} MANIFESTATION

Voir « Les striges affamés » (évènement 3 p 23)

2^E MANIFESTATION

Cet évènement se produit de préférence dans une zone où se trouvent beaucoup de personnes. Si les PJ sont capables d'éviter toute victime, accordez-leur 1 point de confiance. S'ils peuvent prouver que l'interprète en question n'est pas responsable de ce qui est arrivé, donnez-leur un point de confiance supplémentaire.

REPRESENTATION SANGLANTE FP2

PX 600

Apparition vagabonde CM

NLS 2

Déclencheur Jouer d'un instrument à vent devant une foule.

Localisation Perception DD 20 (pour remarquer le changement de tempo et de tonalité du morceau joué)

pv 4 ; **Manifestation** jamais

Effet. L'hymne funèbre et fantomatique du Joueur de flûte d'Ilmarsh vient imprégner le morceau qui est en train d'être joué. Tous les auditeurs dans les 9 m de l'interprète doivent tirer un jet de Volonté de DD 11. Ceux qui échouent subissent 1 point de saignement sous la forme de minuscules plaies qui apparaissent tout le long de leur corps et qui ressemblent à des piqûres. On peut choisir de prendre au moins 2d4 +2 personnes qui sont affectées en dehors des PJ qui ont raté leur jet de sauvegarde (alors que tous les spectateurs qui ont réussi leur jet de sauvegarde s'éloigneront de cette scène étrange).

Destruction. Détruire définitivement l'esprit du Joueur de flûte d'Ilmarsh.

3^E MANIFESTATION

DINER A LA POUSSIERE DE LICHE FP3

PX 600

Apparition vagabonde CM

NLS 3

Déclencheur A chaque fois que les PJ sont réunis pour le dîner et sont en train de manger.

Localisation Perception DD 20 (pour remarquer une faible musique et sentir un changement de goût dans la nourriture)

pv 6 ; **Manifestation** 4 jours

Effet. Toute la nourriture devient immédiatement imprégnée avec une forme accélérée de la poussière de liche (Lichdust). Tout ceux qui mangent doivent tirer un jet de sauvegarde contre le poison ou être affecté. (Vigueur DD 14 ; *fréquence* 1/round pendant 6 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d3 Force ; *guérison* 1 réussite)

Destruction. Détruire définitivement l'esprit du Joueur de flûte d'Ilmarsh.

❖ Les manifestations du père Charlatan

1^{ER} MANIFESTATION

Les Cloches hantées de minuit. Bien que n'étant pas une apparition qui cible directement une personne ou qui cause des dégâts immédiats, cette première manifestation n'en est pas moins inquiétante pour la tranquillité de Ravengro, et provoque une perte de 1 point de confiance aux PJ à chaque fois qu'elle se produit et ce jusqu'à sa destruction définitive. Contrairement aux autres apparitions vagabondes, celle-ci est nettement plus spectaculaire.

Les cloches de l'église de Pharasma sont tordues de façon incohérente, réveillant certains citoyens et perturbant la tranquillité du village. Après enquête, il semble n'y avoir rien de notable excepté une chose: un symbole sacré qui a fondu et que l'on ne peut identifier est laissé près des cloches. Cela se produit à nouveau tous les 1d3 +2 jours, avec un nouveau symbole sacré fondu laissé au même endroit. Si quelqu'un décide d'attendre minuit près des cloches, il peut tenter d'arrêter l'apparition avant qu'elle ne se produise en la détectant avant qu'elle n'agisse. Cependant, toute personne se trouvant dans la tour du clocher à ce moment-là et qui ne remarque pas l'apparition ou qui n'a pas l'initiative doit faire un jet de Vigueur DD 10 pendant 3 rounds ou devenir sourde pendant 1 jour dû aux bruits assourdissants des cloches. Le symbole sacré et fondu semble voler comme porté par le vent avant de se poser sur le sol du clocher.

Localisation Perception DD 20 (pour remarquer des chuchotements crescendos autour des cloches de la tour de l'église)

pv 4



2^E MANIFESTATION

Cette apparition s'en prend à une personne qui décide d'enquêter sur l'apparition des Cloches hantées de minuit ou qui porte un des symbole sacré fondu trouvés après cette même apparition.

CACOPHONIE BLASPHEMATOIRE FP1

PX 400

Apparition vagabonde CM

NLS 1

Déclencheur Jeter un sort divin avec une composante verbale. Avant que le sort ne soit lancé, l'apparition commence à se manifester.

Localisation Perception DD 20 (pour entendre un chœur de rires et de fausses prières moqueuses destinées à différents dieux)

pv 2 ; **Manifestation** 4 jours

Effet. Les rires fantomatiques et les prières moqueuses montent en crescendo, interférant avec les mots nécessaires pour lancer tous sorts divins. Le prochain sort divin lancé avec une composante verbale a 20% de chance de rater à cause des voix fantomatiques. De plus, le symbole sacré du personnage en question subit les effets d'un sort de *cassé* (Volonté DD 11 pour annuler)

Destruction. Détruire définitivement l'esprit du père Charlatan.

3^E MANIFESTATION

Cette apparition continue de cibler celui qui a été choisi par l'apparition précédente. Cette apparition se produit lorsque la cible dort, ce qui la rend difficile à détecter ou à détruire avant qu'elle ne se manifeste pleinement.

REVE BLASPHEMATOIRE FP3

PX 600

Apparition vagabonde CM

NLS 3

Déclencheur Dormir après avoir attiré l'attention du père Charlatan. Si possible, cette apparition se produit généralement juste avant celle des Cloches hantées de minuit.

Localisation Perception DD 25 (pour entendre des chuchotements faibles venir de la bouche du PJ ciblé qui dort, ces chuchotements ne sont pas prononcés avec la même voix que le PJ en question)

pv 6 ; **Manifestation** aucune

Effet. La cible rêve qu'elle est entrain de marcher dans les pièces en ruine de Roctourment et qu'au bout d'un moment, elles rencontrent ce qui reste des prisonniers qui errent encore dans la prison. Le PJ saisit par réflexe un symbole sacré autour de son cou (qu'il puisse canaliser ou non de l'énergie) et il constate que la chaîne est en fait enroulée autour de tout son corps d'une façon étrange et qu'elle l'enserme lentement et douloureusement. De son plein gré, le PJ laisse cette chaîne, dont la longueur semble phénoménale, l'enserrer. Puis, des rires fantomatiques se font entendre alors que la chaînes s'enroule douloureusement autour du corps du PJ et le faisant tomber au sol alors que les morts-vivants avancent vers lui. A ce moment-là, le PJ doit faire un jet de Volonté DD 14. Un PJ qui échoue à son jet, se réveille pour voir des marques étranges de chaînes sur tout son corps et est affecté par les effets d'un sort de *purulence* pour une durée de 1 jour (jusqu'à ce que les marques disparaissent complètement de son corps).

Destruction. Détruire définitivement l'esprit du père Charlatan.

❖ Les manifestations de L'Elagueur

1^{ER} MANIFESTATION

Comme il l'a fait dans sa vie, l'Elagueur choisit un PJ comme victime et le traque avec des apparitions de plus en plus puissantes.

FANTOME OBSTINE FP1

PX 400

Apparition vagabonde NM

NLS 1

Déclencheur Se déplacer seul, s'isoler du groupe pour une action quelconque ou toute autre occasion qui sépare le PJ du groupe pour seulement un instant.

Localisation Perception DD 20 (Pour entendre une respiration derrière le PJ)

pv 2 ; **Manifestation** 3 jours

Effet. Le visage de l'Elagueur bondit sur le PJ d'une place cachée aux yeux de tous (sous une pile de

vêtements, derrière un rideau, etc). Il l'observe et se précipite, hache levée, puis disparaît juste avant qu'il ne frappe. Cette apparition a les mêmes conséquences qu'un sort de *frayeur* (Volonté DD 11)

Destruction. Détruire définitivement l'esprit de l'Elagueur.

2^E MANIFESTATION

L'esprit de l'Elagueur continue à harceler le PJ qu'il a choisi comme cible, cependant son esprit voit sa volonté à influencer le monde physique grandir. Ainsi, les manifestations de ses fantômes obstinés vont devenir de plus en plus dangereuses voir mortelles.

PROIE DESIGNEE FP1

PX 400

Apparition vagabonde NM

NLS 1

Déclencheur Comme le fantôme obstiné.

Localisation Perception DD 20 (Comme le fantôme obstiné)

pv 2 ; Manifestation Remplace le fantôme obstiné (3 jours)

Effet. L'élagueur bondit à nouveau, mais cette fois sa hache se matérialise un instant lors de l'attaque qui a les mêmes effets qu'un sort de blessures légères (+1 toucher, Volonté DD 11). En cas d'attaque réussie, celle-ci laisse une cicatrice noirâtre sur le cou de la victime.

Destruction. Détruire définitivement l'esprit de l'Elagueur.

3^E MANIFESTATION

Cette apparition se produit après le retour des PJ de Roctourment et uniquement si les PJ ont détruit l'un des cinq prisonniers (sauf l'Elagueur bien sûr). A ce moment-là, L'Elagueur prend conscience de la menace que constitue les PJ et il utilise toute sa volonté pour créer une apparition particulièrement violente contre sa victime désignée.

HACHE FANTOME FP4

PX 1200

Apparition vagabonde NM

NLS 4

Déclencheur Comme le fantôme obstiné.

Localisation Perception DD 20 (Comme le fantôme obstiné)

pv 8 ; Manifestation quotidienne

Effet. L'élagueur se matérialise momentanément une nouvelle fois, mais uniquement quand il frappe. Cependant, sa hache fantomatique ne disparaît pas et commence à attaquer de son propre chef. Traiter cet

effet comme le sort *arme spirituelle* (+4 attaque, 1d8 +1 [x3]) à l'exception des blessures supplémentaires causées par l'arme : 1d6 points de dégâts de saignement. Si un PJ est tué par cette apparition, les blessures entraîneront sa décapitation. Cette apparition persiste pendant 4 rounds avant de disparaître.

Destruction. Détruire définitivement l'esprit de l'Elagueur.

❖ Les manifestations de L'Eclabousseur

1^{ER} MANIFESTATION

Voir « Les profanations des monuments » (événement 1 p 20)

2^E MANIFESTATION

Voir « Emprisonné » (événement optionnel p 55)

3^E MANIFESTATION

Cette apparition peut apparaître une fois que les PJ ont vaincu un des cinq prisonniers. Comme l'Elagueur, l'Eclabousseur réalise à ce moment-là le danger que constitue les PJ pour ses plans d'évasion et il décide donc de passer à l'action.

LIT SANGLANT FP3

PX 800

Apparition vagabonde CM

NLS 3

Déclencheur Cette apparition cible n'importe qu'elle PJ qui dort.

Localisation Perception DD 20 (pour sentir une odeur forte de sang et entendre un bruit d'éclaboussure)

pv 6 ; Manifestation 2 jours

Effet. Alors que le PJ dort, il fait des rêves où il marche dans les salles du sous-sol de Roctourment. Tout en marchant, il voit le nom de ses compagnons écrit avec des éclaboussures de sang sur les murs. Comme il arrive à une intersection, il voit son propre nom écrit avec des éclaboussures sur le sol, avec du sang provenant de l'endroit où il se trouve. En regardant vers le bas, il découvre une énorme entaille sur son ventre et entend un rire fantomatique éclater. Pendant ce rêve, la cible commence à perdre 1 point de saignement (apparemment à partir de la même plaie que dans le rêve) et doit faire un jet de Volonté DD 11 de Volonté pour se réveiller. Secouer le PJ ou toute autre forme d'intervention physique sur celui-ci donne un bonus de +4 au jet de sauvegarde, et toute

forme de guérison magique sur le PJ met immédiatement fin à l'apparition, de même que le sort *protection contre le Mal*. Les saignements durent jusqu'à ce que le PJ se réveille ou meurt et le sang qui coule ainsi commence à écrire les lettres du nom du PJ victime de l'apparition.

Destruction. Détruire définitivement l'esprit de l'Elagueur.



PNJ SUPPLEMENTAIRES

PÈRE VAURAN GRINBURROW

Humain d'âge vénérable, prêtre de Pharama 7

Humanoïde de taille M, N

Init -3 ; **Sens** Perception +4

DEFENSE

CA 11, **contact** 7, **dépourvu** 8 (+5 armure, -3 Dex)

pv 34 (7d8-7+7)

Ref -1, **Vig** +4, **Vol** +11

ATTAQUE

Vitesse 6 cases (9m)

Corps à corps dague en mithral +1, +3 (1d4-2 / 19-20/ x2)

Distance dague+1 (1d4-3 / 19-20 / x2)

Attaques spéciales canalisation d'énergie positive 4d6 (6 fois/jour, DD18)

Pouvoirs magiques de domaines

7 fois/jour *Repousser la mort (Mag)*. Par une action simple, toucher une créature vivante et soigner 1d4 +3 pdv. Seules les créatures qui ont moins de 0 pdv peuvent être affectées.

Bénédictio du guérisseur (Sur). Les sorts de soins agissent comme s'ils étaient affectés par le don Extension d'effet (le nombre de points soignés est augmenté de 50%). Cet avantage ne s'applique pas pour blesser un mort-vivant et ne peut être cumulé avec les effets du don Extension d'effet.

7 fois/jour *Engourdissement (Mag)*. Par un touché, rend une créature vivante léthargique. En cas d'attaque de contact au corps à corps réussie, la cible devient chancelante un round. Si la créature touchée est déjà chancelante, elle est endormie un round. Si la créature touchée est un mort-vivant, elle devient chancelante pendant 4 rounds.

Sorts de prêtres préparés (NLS 7 ; Concentration +11)

4è- *détection du mensonge, divination*, +1 sort de domaine (*soins intensifs ou protection contre la mort*)

3è- *panoplie magique, lumière brûlante, lueur du jour*, +1 sort de domaine (*soins importants ou communication avec les morts*)

2è- *délivrance de la paralysie, ralentissement du poison, apaisement des émotions, augure*, +1 sort de domaine (*soins modérés ou préservation des morts*)

1^{er}- *bouclier de la foi, sanctuaire, regain d'assurance, invisibilité pour les morts-vivants, détection des morts*

-vivants, +1 sort de domaine (*soins légers ou perception de la mort*)

0 (à volonté)- *stabilisation, détection du poison, lumière, stimulant*

Domaines Guérison, Repos

CARACTERISTIQUES

For 6, **Dex** 4, **Con**8, **Int** 14, **Sag** 18, **Cha** 16

BBA +5, **BMO** +3, **DMD** 10

Dons Canalisation sélective, Châtiment canalisé, Renvoi des morts-vivants, Science de la canalisation, Volonté de fer

Compétences Art de la magie +6, Connaissances (mystères) +6, Connaissances (histoire) +6, Connaissances (plans) +6, Connaissances (religion) +12, Linguistique +6, Profession (dirigeant pompes funèbres) +8, Premiers secours +16, Psychologie +14

Langages commun, céleste, infernal, abyssal

Équipement de combat fioles d'eau bénite (x2), chemise en mithral, dague en mithral +1, dague, potion de soins légers, potion de soins modérés

Autre équipement symbole en argent de Pharama, vêtements de prêtre, trousse de premiers secours, une canne, de l'encens et des offrandes (valeur 25gp, pour la divination), phylactère du croyant, un ou deux parchemins de la Terre Spiralée des Os (496 gp dans le bureau)

TACTIQUES

Père Grimburrow jette *panoplie magique* (inclus dans les statistiques) dès qu'il quitte le temple, y compris quand il se rend au cimetière. Il jette *bouclier de la foi* s'il se sent menacé (Durée 7 min pour un bonus de +3). Il tentera d'éviter le combat sauf s'il est en présence de morts-vivants.

PRÉVOT BENJAN CAELLER

Humain d'âge mûr, rôleur 2

Humanoïde de taille M, NB

Init +2 ; **Sens** Perception +5

DEFENSE

CA 14, **contact** 12, **dépourvu** 12 (+2 armure, +2 Dex)

pv 15 (2d8+2)

Ref +4, **Vig** +3, **Vol** +0

ATTAQUE

Vitesse 6 cases (9m)

Corps à corps épée longue de maître, +5 (1d8+1, 19-20/x2) ou épée longue, +3 (1d8+1, 19-20/x2) et dague, +2 (1d4, 19-20/x2)

Distance arbalète légère, +2 (1d8, 19-20/x2, portée : 16 cases (24m))

CARACTERISTIQUES

For 13, **Dex** 15, **Con** 12, **Int** 13, **Sag** 10, **Cha** 11

BBA +2, **BMO** +3, **DMD** 15

Dons Attaque en finesse, Combat à deux armes, Talent (Profession [prévôt])

Compétences Connaissances (géographie) +5, Connaissances (nature) +5, Discrétion +6, Equitation +6, Escalade +5, Intimidation +4, Natation +4, Perception +5, Premiers secours +4, Profession (prévôt) +8, Survie +5 (+6 pour suivre des traces)

Langages commun, varisien

Particularités ennemi juré (gobelinoïde), empathie sauvage

Équipement de combat épée longue de maître, dague, arbalète légère, potion de soins modérés, potion de peau d'écorce

Autre équipement armure de cuir, carreaux (10), loupe, pipe tabac, sifflet, bourse (5po, 10 pa, 2 pc)

TACTIQUES

Benjan Caeller préfère le combat au corps à corps. Si son adversaire présente un réel danger, il n'hésitera pas à boire sa potion de peau d'écorce qu'on lui a donnée étant donné ses fonctions à Ravengro et à utiliser son sifflet pour alerter ses adjoints.

Bonjour,

J'ai le regret de vous apprendre par la présente que le professeur Pétras Lorrिमor vient de décéder.

En tant qu'ami du professeur, vous êtes cité dans son testament et votre présence est donc requise à Ravengro dans le comté du Galop en Ustalau pour la lecture de ses dernières volontés.

Vous serez attendu à l'entrée du cimetière de la ville par la fille du professeur, mademoiselle Kendra Lorrिमor et les amis du professeur présents pour la cérémonie.

Les sommes engagées pour votre venue dans l'urgence jusqu'à notre ville seront prises en charge par la famille Lorrिमor.

Vashian Heartmount, membre du conseil municipal de Ravengro et exécuteur testamentaire de Petros Lorrिमor.

Dix ans auparavant :

La voie du Murmure est plus qu'une simple cabale de nécromants, je le sais à présent. La mort-vivance est leur fontaine de jouvence. Contrairement à ce que je pensais, découvrir leur objectif ne me place pas dans une position confortable. Leur désir d'éternité les rend tout bonnement plus dangereux.

Deux mois auparavant :

C'est ce que je craignais. La voie s'intéresse à quelque chose, ici, à Ravengro. Mais qu'est-ce que ça peut bien être ?

Un mois auparavant :

Quelque soit l'objet que la voie cherche, je suis à présent convaincu que leur but est lié à Roctournment. Rétrospectivement, je suppose que tout se tient – les histoires que l'on raconte en ville à propos des ruines sont sûrement assez effrayantes. Il est peut-être temps d'aller enquêter là-bas, mais tout le monde est déjà si énervé que je ferais mieux de ne rien dire de l'objet de ma curiosité. Dans le coin, nombreux sont ceux qui pensent que je suis un démoniste, un sorcier ou quelque chose de ce genre. Les imbéciles ignorants.

Vingt jours auparavant :

C'est confirmé. La voie semble être intéressée par une chose – non, par quelqu'un qui fut prisonnier de Roctournment. Mais après qui en particulier en ont-ils ? J'ai besoin d'une liste de tous ceux qui sont morts la nuit de l'incendie. Tous. Le temple de Pharasma doit en avoir une.

Dix-huit jours auparavant :

Je me rends compte à présent combien j'étais mal préparé lorsque je suis parti la dernière fois pour Roctournment. J'ai tout bonnement eu de la chance d'être revenu. Les fantômes, si ce sont vraiment des fantômes (je n'ai pas jugé prudent d'enquêter plus avant) m'ont empêché de recopier les étranges symboles que j'ai trouvés gravés le long des fondations. Avec un peu de chance, je serai mieux préparé lors de ma prochaine visite. Heureusement, il y a tout ce qu'il faut pour se protéger des esprits ici, à Ravengro. Je sais que le culte de Pharasma les gardait dans une fausse crypte dans les landes du Repos, à l'intersection du Repos éternel et de la Voie noire. Je ne suis pas sûr que le prêtre actuel sache ce que ses prédécesseurs ont dissimulé là-dessous. Si la chance continue de me sourire, je devrais pouvoir entrer et sortir discrètement après avoir emprunté quelques objets.

Dix-sept jours auparavant :

Demain soir, je retourne à la prison. Il est impératif que la voie ne finisse pas ce qu'elle a commencé. Ma prudence m'a déjà coûté trop de temps. Je ne sais pas ce qui se passera si j'arrive trop tard mais si ma théorie est juste, la ville entière pourrait être en danger. Je n'ai pas le temps de mettre à jour mon testament, alors je vais laisser mon journal dans le coffre, où je suis sûr qu'on le trouvera si jamais il m'arrivait malheur.