

Cursed Scroll

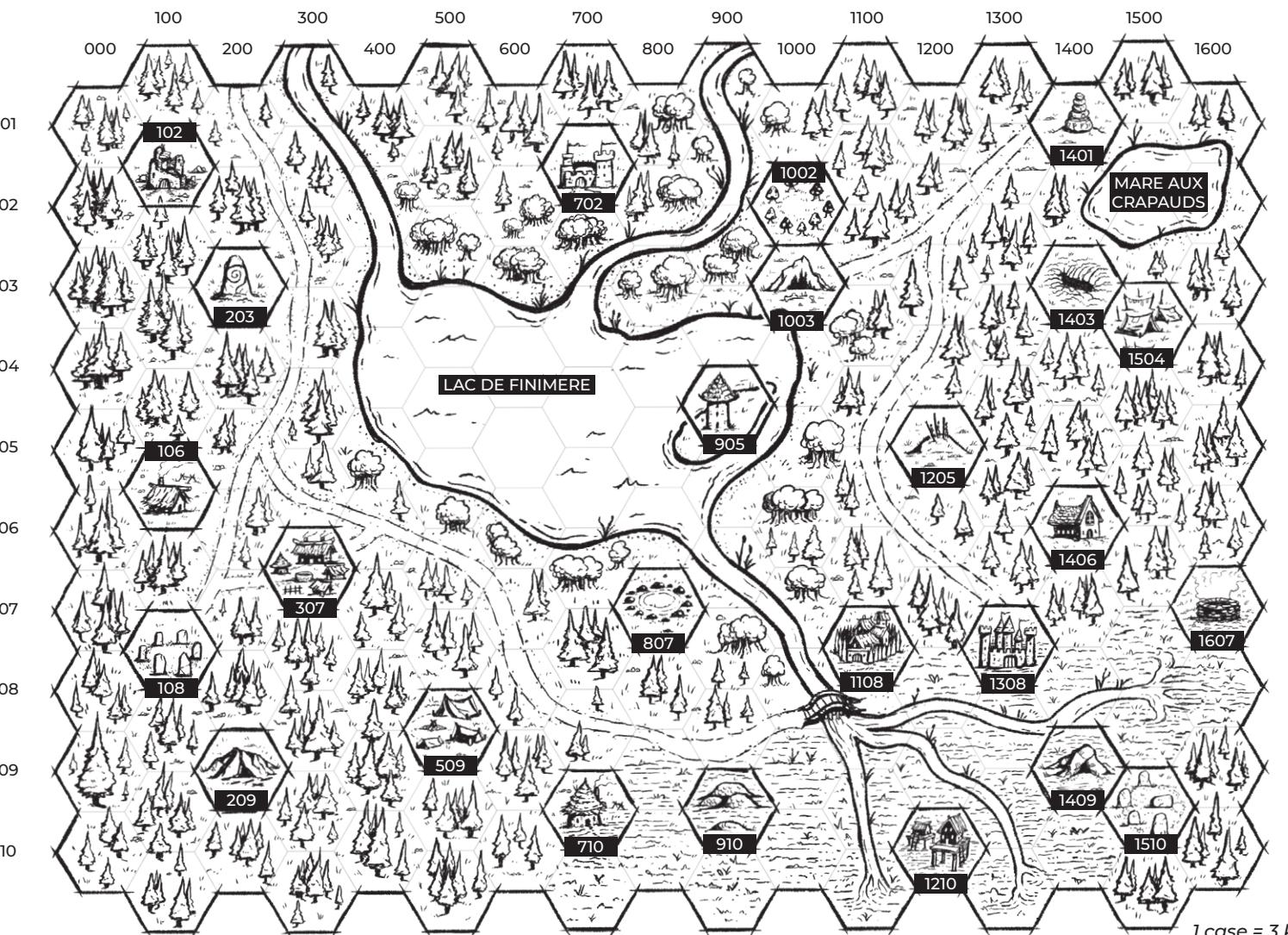
Zine Shadowdark Vol 1 : Diablerie !

#1

Sortilèges !
Monstres !
Aventure !

Sorcières !
Ensorceleurs !
Chevaliers
maudits !





Un plan d'exploration des Bois Crénulaires

Une antique forêt dont les arbres noirs dominent des pierres levées moussues et des marais nappés de brume. Là, les fragiles bastions de l'humanité se serrent derrière les palissades hérissées de torches et prient pour échapper aux démons qui naissent des **arbres ichoreux**. Les **Chevaliers de St Ydris** lancent des expéditions depuis leur repaire secret du fond des bois pour livrer une guerre désespérée contre ces démons et leurs serviteurs. Leur cheffe, l'**inquisiteuse Justinia Morvin**, soupçonne la présence d'un traître parmi eux.

ZONE DE RENCONTRE

d8	Forêt	Marais	Sentier	Eau
1	Démon	Démon	Démon	Démon
2	Démon	Démon	Individu	Aquatique
3	Animal	Aquatique	Individu	Aquatique
4	Animal	Aquatique	Individu	Aquatique
5	Animal	Aquatique	Animal	Aquatique
6	Animal	Animal	Animal	Aquatique
7	Individu	Animal	Animal	Animal
8	Individu	Individu	Animal	Individu

Cf. p. 41 les sites des Bois Crénulaires !

RUMEURS

- 1 Les pierres du Donjon fondent graduellement comme de la cire.
- 2 Le Seigneur du Temps offre ses bienfaits en échange des cadavres de ses ennemis.
- 3 Attention aux événements étranges à la nouvelle lune et à la pleine lune.
- 4 Les ruines du château de Vasyère abritaient autrefois un ordre de chevalerie sacré.
- 5 Un loup à six yeux et gros comme un cheval rôde dans les marais.
- 6 Une secte jette les imprudents dans une crevasse près de la mare aux crapauds.
- 7 On a brûlé trois sorcières sur la colline des Trépassés près de Fort-lès-Flots.
- 8 Des bandits campent près d'un immense arbre ichoreux proche de Gardebois.
- 9 Il existe un prieuré de chevaliers maudits, caché au fond des bois.
- 10 L'Homme-saule vient chercher ceux qui vagabondent dans les bois.

RENCONTRES

d8	Aquatique	Animal	Démon	Individu
1	3d6 guêpes-vampires	2d6 loups	2d6 sorcelins*	1d6 fées
2	1d4 crocodiles	Ours brun	Vase ichoreuse*	Loup-garou
3	Serpent géant	Troll	2d4 chauves-souris goudronneuses*	3d6 bandits
4	1d6 feux follets	2d6 rats géants	2d6 skrells*	2d4 orques
5	2d6 sangsues géantes	2d4 sangliers	2d4 ronciers des marais*	2d6 chevaliers †
6	1d4 nécrophages	Licorne	Démon ichoreux	1d4 maraudeurs
7	2d6 ronciers des marais*	Araignée géante	Dralech*	2d6 adeptes de secte
8	3d6 orques	1d6 élans	L'Homme-saule*	2d4 villageois

* Nouveaux monstres p. 46

† Chevaliers de St Ydris (L), 1 chance sur 6: traître infiltré (maraudeur C)

ShadowDark



THE ARCANE LIBRARY



Cursed Scroll

RÉDACTION, CONCEPTION, CARTOGRAPHIE DES DONJONS, MAQUETTE

Kelsey Dionne.

ILLUSTRATIONS

Cartographie hexa par Cameron Maas. **Habilage commercial** par Brandish Gilhelt. Plusieurs illustrations © 2015 Dean Spencer, utilisées sous autorisation. Tous droits réservés. Plusieurs illustrations © 2023 Carlos Castilho. Plusieurs illustrations © 2020 Earl Geier, utilisées sous autorisation. Tous droits réservés. Plusieurs illustrations issues de Publisher's Choice Quality Stock Art © Rick Hershey/Fat Goblin Games. Plusieurs illustrations © 2019 Jason Moser, utilisées sous autorisation. Tous droits réservés. Plusieurs illustrations © 2023 Nora Back, utilisées sous autorisation. Plusieurs illustrations © 2006 Bradley K McDevitt. Plusieurs illustrations © 2023 William McAusland, utilisées sous autorisation. Plusieurs illustrations © 2023 J.M. Woiak et Heather Shinn de STINKYGOBLIN.

POLICES DE CARACTÈRE

Police JSL Blackletter © 2023 Jeffrey S. Lee. Police Old Newspaper Types © 2023 Manfred Klein. Fullteron © 2023 Emyself Design. Famille de polices Montserrat © 2023 Julieta Ulanovsky, Sol Matas, Juan Pablo del Peral, Jacques Le Bailly.

VERSION FRANÇAISE

Une publication Arkhane Asylum Publishing

Directeur de publication:

Mathieu Saintout

Secrétaire d'édition:

Fabien Marteau

Traduction:

Dark Sandy Julien

Relecture:

Shadow Sébastien Mintoff

Directeur artistique:

Christopher Guénard

Maquette:

Stéphanie Laiet

Office manager:

Sabrina Beaufils

Moyens généraux:

Raphaël Crouzat

MENTIONS LÉGALES ET DÉCLARATION D'ATTRIBUTION

Interdit à la revente ou à la redistribution. Permission de copier pour usage personnel uniquement. Shadowdark RPG © 2025 The Arcane Library, LLC. The Arcane Library ® et Shadowdark™ sont des marques déposées de The Arcane Library, LLC.

Rabbit Hole est une collection Arkhane Asylum.

Version française © 2025 Arkhane Asylum Publishing.

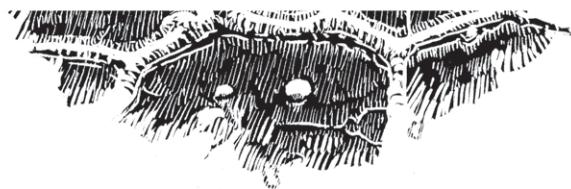
Ce travail comprend la documentation tirée du Document de Référence du Système 5.1 (« SRD 5.1 ») par Wizards of the Coast LLC et disponible à l'adresse <https://dnd.wizards.com/fr/resources/systems-referencedocument>. Le SRD 5.1 est distribué en vertu de la licence Creative Commons Attribution 4.0 International disponible à l'adresse <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.fr>.

Dépôt légal: Novembre 2025. ISBN: 978-2-37255-378-0. Imprimé en UE.

WWW.RABBIT-HOLE.FR

WWW.ARKHANE-ASYLUM.FR

Table des matières



Plan d'hexploration des Bois Crépusculaires	2	Magie	21
Rencontres des Bois Crépusculaires	3	Catastrophes diaboliques	22
Table des matières	6	Liste de sorts de sorcière	24
Introduction	7	Sorts	26
Personnages	9	Les Bois Crépusculaires	40
Classe de Chevalier de St Ydris	10	Sites des Bois Crépusculaires	41
Classe d'Ensorceleur	12	Monstres	48
Classe de Sorcière	14	L'ignoble dédale de Mugdulblub	53
Titres	16	Aperçu	54
Mentors	17	Zones 1-33	56
Bienfaits de mentor	18	Ruines du Donjon de Rancemoisi	70
Origines diaboliques	20	Trésors diaboliques	76

Introduction

 ienvenue dans le premier numéro de *Cursed Scroll*!

Le thème de ce numéro est la **diablerie**, et les pages qui suivent débordent de contenu pour les joueurs et le meneur à propos des démons, des malédictions, de l'occulte et de la sorcellerie.

Vous pouvez créer un tout nouveau personnage sorcière ou ensorceleur, explorer les noires forêts et les sombres marigots du **Crépuscule**, rejoindre les chevaliers tourmentés de Saint Ydris ou vous mesurer à *L'Ignoble dédale de Mugdulblub* !

L'objectif consiste à publier chacun des futurs numéros de *Cursed Scroll* autour d'un thème spécifique, afin qu'il vous suffise d'en ajouter un à votre univers de jeu pour en repousser aussitôt les frontières.

Intrépides lecteurs !

Vous avez osé ouvrir ce parchemin décrépit pour en parcourir le contenu... Vous risquerez-vous à explorer les malédictions infernales et les bienfaits magiques qui vous attendent après avoir déchiffré l'ultime mot de la dernière page ?

Prenez garde : vous en reviendrez sans doute maudits. Mais une petite malédiction n'a jamais empêché un aventurier digne de ce nom de déchiffrer un parchemin magique.

Comme le répète le dicton :

qui ne veut pas trépasser lance bien ses dés !

— Kelsey Dionne,
décembre 2021



Personnages



« La peur est un couteau caché dans le cœur de chaque mortel. Je t'enseignerai comment l'en retirer et le manier à ton profit. »

L'Homme-saule à un adepte.

Classe de chevalier de Saint Ydris

Ces chevaliers maudits empruntent la voie de Saint Ydris l'Impie, le Possédé. Ils accueillent l'obscurité en eux afin de l'affronter, purifiant le mal par l'acier et par des sortilèges interdits.

Armes: toutes les armes de corps à corps, arbalète.

Armures: toutes les armures, tous les boucliers.

Points de vie: 1d6 par niveau.

Langues: vous parlez le diabolique.

Possession démoniaque. 3/jour, recevez un bonus de +1 aux jets de dégâts pendant 3 rounds. En outre, ajoutez la moitié de votre niveau (arrondie à l'entier inférieur) au bonus de dégâts.

Incantation. Vous pouvez lancer les sorts de sorcière que vous connaissez.

Chaque fois que vous gagnez un niveau, vous choisissez de nouveaux sorts de sorcière à apprendre conformément à la table de sorts de sorcière connus.

Vous lancez vos sorts de sorcière à l'aide de votre Charisme. Le ND est égal à $10 + \text{le rang du sort}$.

Si vous ratez le test d'incantation, vous ne pouvez plus lancer ce sort avant d'avoir bénéficié d'un repos complet.

Si vous obtenez un 1 naturel au test d'incantation, vous devez également tirer sur la table de catastrophes diaboliques (cf. p. 22) correspondant au rang du sort.

TALENTS DE CHEVALIER DE SAINT YDRIS

2d6	Effet
2	Votre bonus de possession démoniaque augmente de 1.
3-6	+1 aux attaques à distance et de corps à corps.
7-9	+2 à votre valeur de Force, Dextérité ou de Constitution.
10-11	+2 à votre valeur de Charisme ou +1 aux tests d'incantation des sorts de sorcière.
12	Choisissez un talent ou +2 points à répartir parmi vos caractéristiques.

SORTS DE SORCIÈRE CONNUS

Sorts de sorcière connus par rang de sort

Niveau	1	2	3
1	-	-	-
2	-	-	-
3	1	-	-
4	2	-	-
5	3	-	-
6	3	1	-
7	3	2	-
8	3	3	-
9	3	3	1
10	3	3	2



Classe d'ensorceleur

Guerriers vociférateurs aux dents taillées en pointe, annonciateurs de calamités aux yeux exorbités qui prêchent la Dissolution et chercheurs de savoir aux longs manteaux cachant la Marque de Shune.

Armes: gourdins, arbalète, dague, masse d'armes, épée longue.

Armure: armure de cuir, cotte de mailles et boucliers.

Points de vie: 1d6 par niveau.

Langues: vous parlez le céleste, le diabolique, le draconique, l'originel ou le sylvestre.

Mentor. Choisissez un mentor à servir (cf. p. 17). C'est la source de tous vos pouvoirs surnaturels.

Votre mentor peut choisir de vous accorder ou de vous retirer ses bienfaits à tout moment. Vous pouvez alors recevoir de nouveaux Bienfaits de mentor/talents (ou les perdre).

Bienfait de mentor.

Au 1^{er} niveau, vous recevezz un talent de type Bienfait de mentor (cf. p. 18) fondé sur celui que vous avez choisi.

Dès que vous gagnez un jet de talent, vous pouvez choisir de tirer sur votre table de Bienfaits de mentor plutôt que sur celle des talents d'ensorceleur.

TALENTS D'ENSORCELEUR

2d6 Effet

2 Tirez un Bienfait de mentor de n'importe quel mentor, qui vous en fait inexplicablement don.

3-6 Ajoutez 1 point à deux valeurs de caractéristiques (obligatoirement différentes).

7-9 +1 aux attaques à distance ou de corps à corps.

10-11 Tirez deux Bienfaits de mentor et choisissez celui que vous gardez.

12 Choisissez un talent ou +2 points à répartir parmi vos caractéristiques.



Classe de sorcière

Vieillardes ricanant au-dessus de leur chaudron, chamanes en transe maculées de sang et d'argile, et vierges réprouvées aux yeux laiteux capables de distinguer l'avenir et les secrets.

Armes: dague, bâton.

Armure: armure de cuir.

Points de vie: 1d4 par niveau.

Langues: vous parlez le diabolique, l'originel et le sylvestre.

Familier. Vous avez un petit animal comme un corbeau, un rat ou une grenouille qui vous sert fidèlement et parle la langue commune.

Votre familier peut être la source des sorts que vous lancez. Faites comme si c'était vous lorsque vous déterminez la portée des sorts.

Si votre familier meurt, vous pouvez le ramener à la vie en sacrifiant définitivement 1d4 points de vie.

Incantation. Vous pouvez lancer les sorts de sorcière que vous connaissez.

Vous connaissez trois sorts de rang 1 de votre choix à sélectionner dans la liste des sorts de sorcière (cf. p. 24).

Chaque fois que vous gagnez un niveau, vous choisissez de nouveaux sorts de sorcière à apprendre conformément à la table de sorts de sorcière connus.

Vous lancez vos sorts de sorcières à l'aide de votre Charisme. Le ND est égal à 10 + le rang du sort.

Si vous ratez le test d'incantation, vous ne pouvez plus lancer ce sort avant d'avoir bénéficié d'un repos complet.

Si vous obtenez un 1 naturel au test d'incantation, vous devez également tirer sur la table de catastrophes diaboliques (cf. p. 22) correspondant au rang du sort.

SORTS DE SORCIÈRE CONNUS

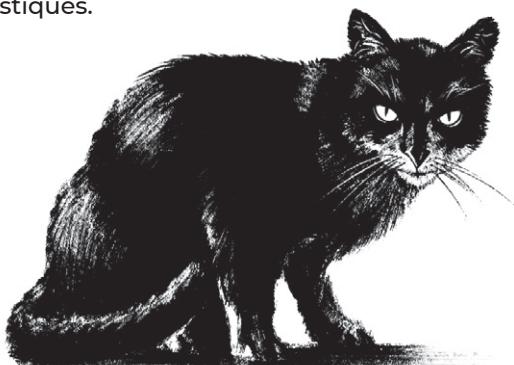
Sorts connus par rang de sort

Niveau	1	2	3	4	5
1	3	-	-	-	-
2	4	-	-	-	-
3	4	1	-	-	-
4	4	2	-	-	-
5	4	2	1	-	-
6	4	3	2	-	-
7	4	3	2	1	-
8	4	4	2	2	-
9	4	4	3	2	1
10	4	4	4	2	2

TALENTS DE SORCIÈRE

2d6 Effet (en cas de double: +1 utilisation par jour)

- 2 1/jour, téléportez-vous à l'endroit où se trouve votre familier en guise de déplacement.
- 3-7 +2 en Charisme ou +1 aux tests d'incantation des sorts de sorcière
- 8-9 Vous avez l'avantage pour l'incantation d'un sort que vous connaissez.
- 10-11 Vous apprenez un sortilège de sorcière supplémentaire parmi les rangs que vous pouvez lancer.
- 12 Choisissez un talent ou +2 points à répartir parmi vos caractéristiques.



Titres

TITRES DE CHEVALIER DE SAINT YDRIS

Niveau	Loyal	Chaotique	Neutre
1-2	Arbitre	Traître	Frère/Sœur
3-4	Exécuteur	Déchu	Exorciste
5-6	Chevalier Maréchal	Parjure	Révérard Chevalier
7-8	Juge	Garde Noir	Inquisiteur
9-10	Pourvoyeur de justice	Seigneur démon	Grand Inquisiteur

TITRES D'ENSORCELEUR

Niveau	Loyal	Chaotique	Neutre
1-2	Favorisé	Marqué	Élu
3-4	Héraut	Zélote	Incantateur
5-6	Éminence	Occultiste	Annoncé
7-8	Exalté	Champion	Transcendant
9-10	Incarnation	Annonciateur	Avatar

TITRES DE SORCIÈRE

Niveau	Loyal	Chaotique	Neutre
1-2	Voyante	Chuchoteuse	Chamane
3-4	Augure	Malfaisante	Conjuratrice
5-6	Prophète	Guenaudie/Ancien	Devineresse
7-8	Sagace	Mégère/Oncle	Médiatrice
9-10	Baba	Baba	Baba

Mentors

Les mentors sont des êtres occultes à la puissance immense qui accordent des pouvoirs et des bienfaits aux mortels lorsque ceux-ci viennent querir leurs faveurs.

Les mentors ne recherchent toutefois pas l'adoration de ces adeptes. Ils veulent quelque chose en échange du pouvoir qu'ils octroient.

L'Homme-saule peut exiger de boire les cauchemars de ceux qui lui demandent des pouvoirs par une lune noire. Mugdulblub pourrait demander des dents et des os bouillis. Le sens de ces requêtes occultes se révèle au fil du temps.

ALMAZZAT

Archidémon à tête de loup doté de six yeux et de six cornes. Almazzat cherche à arracher les Sables du Temps à son père Kytheros.

KYTHEROS

Seigneur du Temps qui voit tous les futurs possibles. Kytheros cherche à réaliser tous les destins tels qu'ils ont été prévus.

MUGDULBLUB

L'Antique Vase qui suinte entre les brèches du souvenir et de l'obscurité séparant les étoiles. Mugdulblub cherche à dissoudre toute forme physique.

SHUNE L'INFÂME

Déesse, Mère Sorcière qui parle à ses enfants à la lumière vacillante des bougies, au son des os qui s'entrechoquent. Shune recherche les secrets cachés et le savoir perdu.

TITANIA

La capricieuse reine des fées considère l'existence elle-même comme un songe fantasque, à la fois tragique à pleurer et plein d'un sens caché. Titania recherche la facétie, la beauté et le talent artistique.

L'HOMME-SAULE

Un grand être aux membres allongés qui rôde parmi les forêts embrumées et veille depuis l'orée des cauchemars. L'Homme-saule recherche la peur.

Bienfaits de mentor

ALMAZZAT

2d6 Effet (2 en double: +1 utilisation par jour)

- 2 1/jour, avantage aux attaques de corps à corps pendant 3 rounds.
- 3-7 Apprenez à manier 1 arme de corps à corps ou obtenez +1 aux attaques de corps à corps.
- 8-9 +2 en Force ou en Constitution, ou +1 aux dégâts de corps à corps.
- 10-11 Avantage aux jets d'initiative (relancez si vous l'obtenez deux fois).
- 12 Choisissez une option ou 2 points à répartir parmi les caractéristiques.

KYTHEROS

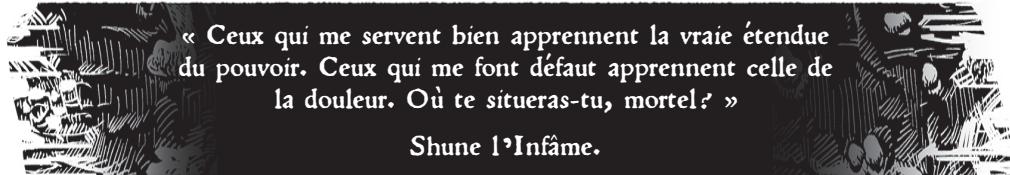
2d6 Effet (2 en double: +1 utilisation par jour)

- 2 1/jour, forcez le MJ à relancer les dés après un jet.
- 3-7 Bonus de +1 à la CA grâce à vos prémonitions surnaturelles.
- 8-9 +2 en Force, en Dextérité ou en Sagesse.
- 10-11 3/jour, ajoutez votre bonus de SAG à n'importe quel jet de dés (relancez si vous l'obtenez deux fois).
- 12 Choisissez une option ou 2 points à répartir parmi les caractéristiques.

SHUNE L'INFÂME

2d6 Effet (2 en double: +1 utilisation par jour)

- 2 1/jour, lisez l'esprit d'une créature que vous touchez, pendant 3 rds.
- 3-7 Apprenez un sort de magicien dont le rang est égal à la moitié de votre niveau. Vous le lancez avec INT.
- 8-9 +2 en Dextérité ou en Intelligence.
- 10-11 +1 PX chaque fois que vous apprenez un secret précieux ou important.
- 12 Choisissez une option ou 2 points à répartir parmi les caractéristiques.



« Ceux qui me servent bien apprennent la vraie étendue du pouvoir. Ceux qui me font défaut apprennent celle de la douleur. Où te situeras-tu, mortel ? »

Shune l'Infâme.

MUGDULBLUB

2d6 Effet (2 en double: +1 utilisation par jour)

-
- 2 1/jour, transformez-vous en flaque de vase ambulante pendant 3 rds.
 - 3-7 Obtenez le maximum à deux jets de dés de vie (déjà lancés ou à venir).
 - 8-9 +2 en Dextérité ou en Constitution.
 - 10-11 Devenez immunisé contre 1 élément: acide, froid ou poison (relancez si vous êtes à court d'options).
 - 12 Choisissez une option ou 2 points à répartir parmi les caractéristiques.

TITANIA

2d6 Effet (2 en double: +1 utilisation par jour, 10-11: relancez si en double.)

-
- 2 1/jour, hypnotisez une créature de NV 5 ou moins pendant 3 rds.
 - 3-7 Apprenez à manier un arc long ou obtenez un bonus de +1 aux attaques à distance.
 - 8-9 +2 en Dextérité ou en Charisme.
 - 10-11 Les sorts hostiles qui vous prennent pour cible sont toujours difficiles à lancer.
 - 12 Choisissez une option ou 2 points à répartir parmi les caractéristiques.

L'HOMME-SAULE

2d6 Effet (2 ou 10-11 en double = +1 utilisation par jour)

-
- 2 1/jour, à la place de votre déplacement, téléportez-vous jusqu'à un point à portée longue que vous voyez.
 - 3-7 +1 aux attaques de corps à corps ou à distance.
 - 8-9 +2 en Force ou en Dextérité.
 - 10-11 1/jour, forcez un être à portée courte à effectuer un test de moral même s'il y est immunisé.
 - 12 Choisissez une option ou 2 points à répartir parmi les caractéristiques.

Origines diaboliques

ORIGINES DIABOLIQUES

d20 Détail

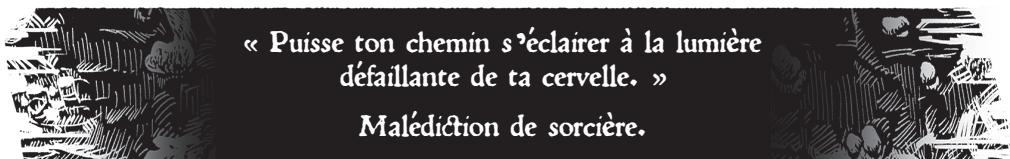
- 1 **Ermite.** La nature et ses créatures sont votre famille.
- 2 **Paria.** On vous a banni pour des crimes réels ou supposés.
- 3 **Né dans les bois.** On vous a trouvé au creux d'un chêne.
- 4 **Amnésique.** Votre passé est brumeux, mais des souvenirs vous reviennent.
- 5 **Hanté.** Un esprit sans repos veut quelque chose de votre part.
- 6 **Fugitif.** Un sauveur anonyme vous a aidé à disparaître.
- 7 **Touché par les fées.** Une fée s'est liée d'amitié avec vous pendant votre enfance.
- 8 **Sang de sorcière.** Ils ont brûlé votre mère mais vous ont épargné.
- 9 **Cueilleur.** Vous savez où trouver les plantes comestibles ou mortelles.
- 10 **Rédempteur.** Vous devez racheter le nom des vôtres.
- 11 **Marqué.** Vous portez une marque occulte. Malédiction ou don ?
- 12 **Sacrifice.** Promis à un sacrifice rituel, vous vous êtes échappé.
- 13 **Naufragé.** Ils vous ont abandonné, mais vous avez refusé de mourir.
- 14 **Déchu.** Vous êtes tombé en disgrâce. Ferez-vous pénitence ou épouserez-vous votre déchéance ?
- 15 **Attiré.** Vous entendez un murmure qui vous appelle et vous le suivez.
- 16 **Ascète.** La population vous craint, mais recherche vos conseils.
- 17 **Enfant-loup.** Il y a bien longtemps, vous êtes arrivé en ville couvert de fourrures.
- 18 **Guérisseur.** Vous comprenez le ballet de la vie et de la mort.
- 19 **Élu.** Un être occulte vous destine à un but bien précis.
- 20 **Rejeton de démon.** Un de vos ancêtres était un puissant démon.

Magie



« Puisse ton chemin s'éclairer à la lumière
défaillante de ta cervelle. »

Malédiction de sorcière.



Catastrophes diaboliques

CATASTROPHES DIABOLIQUES 1-3

D12 Effet

- 1 **Diablerie!** Tirez deux fois et combinez les deux effets (relancez d'autres 1 éventuels).
- 2 **Flétrissure!** Vous subissez 1d6 dégâts par rang de sort.
- 3 **Salamandre!** Vous vous transformez en minuscule salamandre à 1 point de vie pendant 3 rounds. Vous ne pouvez pas lancer de sorts sous cette forme.
- 4 **Regard malveillant de Shune!** Vous ne pouvez plus lancer ce sort ni un autre (tiré au hasard) pendant une semaine.
- 5 **Fées chapardeuses!** Vous perdez un élément d'équipement au hasard.
- 6 **Toiles d'araignée!** Des toiles d'araignées mentales vous encombrent l'esprit; vous ne pouvez plus lancer ce sort pendant une semaine.
- 7 **Ricanements!** Vous vous effondrez en proie à l'hilarité, incapable de faire autre chose que de rire aux éclats pendant les 3 prochains rounds.
- 8 **Double effet néfaste!** Vous perdez la capacité de lancer un sort tiré au hasard jusqu'à votre prochain repos.
- 9 **Gaz des marais!** L'air se remplit de gaz sulfureux dans un cube de taille intermédiaire autour de vous. Toutes les créatures qui terminent leur tour à l'intérieur sont aveuglées et subissent 1d6 dégâts. L'effet dure 3 rounds.
- 10 **Chauve-souris!** Une chauve-souris furieuse apparaît sur votre tête, battant des ailes et s'accrochant à votre peau. Vous restez aveuglé pendant 3 rounds ou jusqu'à ce que vous parveniez à repousser cette bestiole.
- 11 **Sel!** Vous êtes entouré d'un cercle de sel que vous ne pouvez ni toucher ni traverser tant que personne ne l'a rompu.
- 12 **Siphon!** Vous êtes désavantage lors de l'incantation des sorts de rang inférieur ou égal pendant les 10 prochains rounds.

CATASTROPHES DIABOLIQUES 4-5

d12 Effet

- 1 **Maelström!** Tirez deux fois et combinez les deux effets (relancez d'autres 1 éventuels).
- 2 **Ruine!** Vous subissez $1d8$ dégâts par rang de sort.
- 3 **Gangrène mentale!** Vous oubliez définitivement un sort tiré au hasard.
- 4 **L'Homme-saule!** Vous invoquez l'Homme-saule (qui vous en veut) dans une case proche de vous. Il reste $1d6$ rounds avant de retourner là d'où il est venu.
- 5 **Fichus diablotins!** Des diablotins surgissent en ricanant des Enfers pour vous submerger, vous voler trois éléments aléatoires d'équipement et disparaître en battant des ailes.
- 6 **Foudre!** Vous vous infligez $3d6$ dégâts, à vous et à toutes les créatures proches.
- 7 **Fer froid!** Des clous de fer froid jaillissent de l'éther pour vous transpercer. Vous subissez $2d6$ dégâts et vous êtes paralysé pendant 2 rounds.
- 8 **Mère de la nuit!** Vous avez déplu à la Mère Obscure et perdez le pouvoir de lancer ce sort tant que vous ne vous êtes pas racheté à ses yeux.
- 9 **Catatonie!** Vous regardez dans le vide et ne pouvez plus agir pendant l'heure qui suit.
- 10 **Langue de chien!** Votre langue se déroule et pend chaque fois que vous tentez de lancer un sort d'un rang aléatoire, ce qui ruine vos chances de l'utiliser. L'effet persiste jusqu'à ce que vous ayez bénéficié d'un repos.
- 11 **Carabistouille!** Vous êtes désavantage pour l'incantation de tous les sorts pendant les 10 prochains rounds.
- 12 **Ennemi juré!** Quelque part, un enfant est né, qui deviendra votre redoutable ennemi juré un jour.



Liste des sorts de sorcière

RANG 1

- Brouillard
- Charme-personne
- Chaudron
- Chêne, frêne et roncier
- Danse de l'ombre
- Homme-saule
- Hypnose
- Marionnette
- Œil meurtri
- Sorceflamme

RANG 2

- Altération physique
- Augure noir
- Champignon vénéneux
- Enlisement
- Infects ricanements
- Invisibilité
- Œil de chat
- Pattes d'araignée
- Pluie de grenouilles
- Poison



RANG 3

- Balai
- Communication avec les morts
- Convent
- Divination
- Gui
- Horde animale
- Hurlement
- Murmure
- Poupée ensorcelée
- Regard du néant

RANG 4

- Cauchemar
- Malédiction
- Manteau de nuit
- Os de verre
- Porte dimensionnelle
- Rayon de lune
- Subterfuge
- Transformation

RANG 5

- Anathème
- Âme en conserve
- Doigt de mort
- Étiollement
- Marche des songes
- Métamorphose
- Mère de la nuit
- Scrutation



Sorts

ALTÉRATION PHYSIQUE

Rang 2, sorcière

Durée: 5 rounds

Portée: personnelle

Vous modifiez votre forme physique par magie et recevez un trait qui change votre anatomie.

Par exemple, vous faites pousser des branchies fonctionnelles sur votre cou ou des griffes d'ours à vos doigts. Ce sort ne permet toutefois pas de faire pousser d'ailes ni de membres.



ÂME EN CONSERVE

Rang 5, sorcière

Durée: permanente

Portée: courte

Vous transférez l'âme d'une créature de NV 9 ou moins que vous touchez dans un récipient, par exemple un bocal. Le corps de la créature tombe dans le coma, mais elle ne meurt pas.

Si le récipient s'ouvre ou se brise, l'âme regagne son corps.

Vous pouvez posséder le corps inhabité avec votre propre âme et en prendre le contrôle. Votre propre enveloppe corporelle tombe dans le coma pendant cette période. Si le corps meurt pendant que vous le possédez, votre âme réintègre le vôtre.



ANATHÈME

Rang 5, sorcière

Durée: instantanée

Portée: courte

Tous ses alliés injurient et abandonnent pendant 1 journée la créature que vous touchez.

Chaque fois que vos alliés ou vous-même blessez la cible, ses anciens alliés peuvent effectuer un test de Sagesse ND 15 pour mettre un terme aux effets du sort.

AUGURE NOIR

Rang 2, sorcière

Durée: instantanée

Portée: personnelle

Vous interprétez le sens de présages et autres signes surnaturels.

Posez une question au MJ au sujet d'une action spécifique que vous souhaitez entreprendre. Il vous dira s'il en résultera « félicité » ou « calamité ».

BALAI

Rang 3, sorcière

Durée: concentration

Portée: personnelle

Vous faites apparaître un balai volant dans votre main. La personne qui le chevauche peut voler à distance intermédiaire chaque round ou rester en lévitation sur place.

BROUILLARD

Rang 1, sorcière

Durée: concentration

Portée: courte

Un épais nuage de brouillard se lève jusqu'à portée courte autour de vous et empêche de vous voir facilement. Il se déplace avec vous. Les attaques portées contre les créatures situées dans le nuage sont désavantageées.



CAUCHEMAR

Rang 4, sorcière

Durée: concentration

Portée: sur le même plan

Vous visitez les rêves d'une créature endormie et vous lui infligez des cauchemars à glacer le sang.

Vous pouvez prendre pour cible une créature dont le niveau est inférieur ou égal à la moitié du vôtre, arrondi à l'entier inférieur (minimum 1). La cible doit dormir, et vous devez l'avoir déjà vue en personne.

Si vous réussissez à vous concentrer sur ce sort pendant 3 rounds d'affilée, la créature meurt d'effroi.

CHAMPIGNON VÉNÉNEUX

Rang 2, sorcière

Durée: instantanée

Portée: personnelle

Vous faites apparaître un gros champignon moucheté dans votre main. Il disparaît à la fin de votre prochain tour.

Une créature qui mange le champignon regagne 1d6 points de vie.

CHARME-PERSONNE

Rang 1, sorcière

Durée: 1d8 jours

Portée: intermédiaire

Vous séduisez par magie un humanoïde de niveau 2 ou moins, situé à portée intermédiaire, et qui vous considère comme un ami pendant la durée du sort.

Le sort s'achève si vous ou vos alliés faites quoi que ce soit pour lui nuire et qu'il le remarque.

Quand l'effet du sort s'achève, la cible sait que vous l'avez ensorcelée.

CHAUDRON

Rang 1, sorcière

Durée: 1 round

Portée: courte

Vous faites apparaître un chaudron bouillonnant près de vous. Il produit l'un des effets suivants:

- tout objet ordinaire brisé qu'on y plonge en ressort réparé;
- un crapaud obèse en bondit en coassant et suit vos instructions pendant les 3 prochains rounds;

- vous pouvez placer l'équivalent de 3 emplacements d'inventaire dans le chaudron. Celui-ci recrache les objets en question la prochaine fois que vous lancez le sort (rejeter les objets est considéré comme l'effet du chaudron à cette occasion).

CHÈNE, FRÊNE ET RONCIER

Rang 1, sorcière

Durée: concentration

Portée: personnelle

Pendant la durée du sort, les êtres féériques, les démons et les diables ne peuvent pas vous attaquer. Il leur est également impossible de vous posséder, de vous contraindre à leur obéir ou de vous charmer.



COMMUNICATION AVEC LES MORTS

Rang 3, sorcière

Durée: instantanée

Portée: courte

Un cadavre que vous touchez répond à vos questions d'une voix distante et sifflante.

Vous pouvez poser à la dépouille jusqu'à trois questions (une à la fois). Le MJ répond sincèrement par « oui » ou par « non » à chacune.

Si vous lancez ce sort plus d'une fois en 24 heures, un échec au test d'incantation est considéré comme un échec critique.

CONVENT

Rang 3, sorcière

Durée: instantanée

Portée: personnelle

Vous invoquez la magie que vous partagez avec vos homologues sorcières.

Vous regagnez l'usage d'un sort de rang 3 ou moins que vous ne pouviez plus lancer ce jour.

Après avoir réussi à lancer le sort une fois, vous ne pouvez plus l'utiliser avant un repos complet.



DANSE DE L'OMBRE

Rang 1, sorcière

Durée: 3 rounds

Portée: intermédiaire

Vous matérialisez la substance de l'ombre pour créer une illusion visible et audible à portée intermédiaire.

L'illusion peut être aussi grande qu'une personne et peut se déplacer à portée intermédiaire de son point d'apparition.

Elle ne peut pas affecter les objets physiques. Toucher l'illusion révèle son caractère factice.



DIVINATION

Rang 3, sorcière

Durée: instantanée

Portée: personnelle

Vous lancez les osselets de divination ou scrutez l'obscurité entre les étoiles pour y chercher un signe.

Vous posez une question au MJ, qui vous répond sincèrement par « oui » ou « non ».

Si vous lancez ce sort plus d'1x / 24h, un échec au test d'incantation est considéré comme un échec critique.



DOIGT DE MORT

Rang 5, sorcière

Durée: instantanée

Portée: courte

Une créature de NV 9 ou moins que vous touchez meurt instantanément.

Les tests d'incantation ratés pour ce sort sont traités comme des échecs critiques, et vous êtes désavantageé lorsque vous tirez la catastrophe aux dés.



ENLISEMENT

Rang 2, sorcière

Durée: 5 rounds

Portée: longue

Vous transformez un cube de terrain de taille intermédiaire et situé à portée en sables mouvants bouillonnants.

Une créature prise dans la zone ne peut plus se déplacer et doit réussir un test de Dextérité contre le résultat de votre test d'incantation pour se libérer.

ÉTIOLEMENT

Rang 5, sorcière

Durée: instantanée

Portée: courte

Une créature que vous touchez voit une de ses caractéristiques tirée au hasard tomber à 3 (-4) pendant une semaine.

Lancez un d6 pour désigner la caractéristique:

- 1. FOR, 2. DEX, 3. CON, 4. INT,**
- 5. SAG, 6. CHA.**

Si vous ratez le test d'incantation, c'est une de vos propres caractéristiques tirée au hasard qui tombe à 3 pour une semaine à la place.

GUI

Rang 3, sorcière

Durée: 1d8 jours

Portée: intermédiaire

Deux créatures que vous pouvez voir et situées à portée intermédiaire de vous se retrouvent sous le charme l'une de l'autre pendant 1d8 jours.

Chaque fois que l'une des créatures affectées subit des dégâts, elle peut effectuer un test de CHA ND 15. En cas de réussite, le sort s'achève.

HOMME-SAULE

Rang 1, sorcière

Durée: instantanée

Portée: intermédiaire

Vous invoquez l'Homme-saule pour qu'il apparaisse dans l'esprit d'une créature, qu'il remplit d'un effroi surnaturel.

Choisissez une créature de NV 2 ou inférieur à portée. Elle doit effectuer un test de moral. Même les créatures qui ne sont pas sujettes aux tests de moral (comme les morts-vivants) doivent s'y plier.

HORDE ANIMALE

Rang 3, sorcière

Durée: concentration

Portée: longue

Une horde de chauves-souris, de rats ou de sauterelles affamés apparaît dans un cube de taille intermédiaire, autour d'un point que vous pouvez voir à portée.

Toutes les créatures qui débutent leur tour dans la horde subissent 2d6 dégâts et sont aveuglées.



HURLEMENT

Rang 3, sorcière

Durée: instantanée

Portée: intermédiaire

Tous les ennemis à portée intermédiaire de vous doivent immédiatement effectuer un test de moral. Ce sort n'affecte pas les créatures immunisées contre les tests de moral.

INFECTS RICANEMENTS

Rang 2, sorcière

Durée: concentration

Portée: courte

Vous touchez une cible de NV 4 ou moins et elle s'effondre, impuissante, en proie à un rire troubant et douloureux pendant la durée du sort.

HYPNOSE

Rang 1, sorcière

Durée: concentration

Portée: intermédiaire

Une créature de NV 3 ou moins et que vous pouvez voir est abasourdie. Si quelque chose interrompt la ligne de vue qui vous relie à votre cible, elle a droit à un test de CHA ND 15. En cas de réussite, le sort

INVISIBILITÉ

Rang 2, sorcière

Durée: 10 rounds

Portée: courte

Une créature que vous touchez devient invisible pendant la durée du sort.

Le sort s'achève si la cible attaque ou lance un sort.



MALÉDICTION

Rang 4, sorcière

Durée: permanente

Portée: courte

Une créature que vous touchez subit l'une des malédictions suivantes:

- bubons et verrues hideux;
- toute nourriture prend un goût de cendre;
- voix stridente;
- cauchemars troublants;
- perd toujours aux jeux de hasard;
- un allié se transforme en ennemi;
- peur de quelque chose de tout à fait ordinaire.

MANTEAU DE NUIT

Rang 4, sorcière

Durée: 8 rounds

Portée: personnelle

Vous vous enveloppez d'un manteau d'ombres tourbillonnantes. Pendant la durée du sort, votre classe d'armure devient 17 (20 dans le cas d'une réussite critique au test d'incantation).

Vous disposez de l'avantage aux tests de Dextérité effectués pour vous déplacer discrètement ou vous cacher pendant la durée du sort.

MARCHE DES SONGES

Rang 5, sorcière

Durée: instantanée

Portée: courte

Vous et toutes les créatures consentantes que vous choisissez à portée courte entrez dans les songes d'une créature endormie que vous désignez, et qui se trouve sur le même plan que vous.

Vous et tous ceux qui vous accompagnent pouvez sortir des rêves en question et apparaître à côté de la créature comme si vous vous étiez téléportés à cet endroit.

MARIONNETTE

Rang 1, sorcière

Durée: concentration

Portée: courte

Une créature humanoïde de NV 2 ou moins que vous touchez devient soumise à vos propres gestes. À votre tour, les mouvements de la créature imitent tous les vôtres.

Si cette gestuelle pousse la cible à se blesser directement, elle ou un allié, elle peut effectuer un test de CHA ND 15. En cas de réussite, elle résiste et ne vous imite pas.



MÈRE DE LA NUIT

Rang 5, sorcière

Durée: instantanée

Portée: personnelle

Vous implorez la Mère de la nuit de vous accorder son pouvoir.

Exprimez un souhait unique de la façon la plus précise possible. Il se réalise, interprété par le MJ.

Si vous ratez le test d'incantation, la Mère de la nuit vous attire dans son royaume pour y être jugé. Vous ne pouvez plus lancer ce sort sans l'avoir apaisée en accédant à ses requêtes.



MÉTAMORPHOSE

Rang 5, sorcière

Durée: concentration

Portée: personnelle

Vous vous transformez, vous et tout l'équipement que vous portez, en une autre créature naturelle que vous avez déjà vue, de niveau 10 ou moins. Vous adoptez ses caractéristiques et capacités physiques, mais pour ce qui est du reste, vous conservez les vôtres (dont l'INT, la SAG et le CHA).

Si vous tombez à 0 PV lorsque vous êtes sous l'effet de ce sort, vous reprenez votre forme d'origine et il vous reste 1 PV.

MURMURE

Rang 3, sorcière

Durée: instantanée

Portée: courte

Vous chuchotez à l'oreille d'une autre créature pour introduire un faux souvenir dans sa mémoire.

Vous décrivez un bref faux souvenir que la cible tiendra pour authentique à dater de cet instant.

Si vous ratez le test d'incantation, le MJ choisit un bref faux souvenir à implanter dans votre propre esprit à la place.

ŒIL DE CHAT

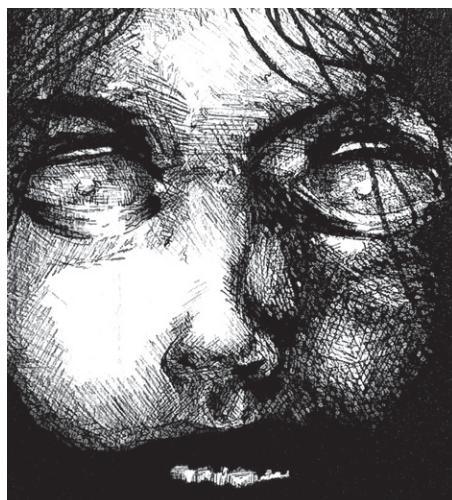
Rang 2, sorcière

Durée: concentration

Portée: personnelle

Vos iris grandissent au point de remplir vos yeux et vos pupilles se transforment en fentes noires verticales.

Pendant la durée du sort, vous voyez les créatures invisibles et les portes secrètes.



ŒIL MEURTRI

Rang 1, sorcière

Durée: instantanée

Portée: intermédiaire

Une créature que vous prenez pour cible subit 1d4 dégâts et ne peut plus vous voir jusqu'à la fin de son prochain tour.

OS DE VERRE

Rang 4, sorcière

Durée: concentration

Portée: courte

Une créature que vous touchez devient fragile. Les dégâts qu'elle subit sont doublés pendant la durée du sort.

PATTES D'ARAIgnÉE

Rang 2, sorcière

Durée: concentration

Portée: personnelle

De la soie d'araignée gluante vous couvre les mains et les pieds.

Pendant la durée du sort, vous pouvez marcher sur les surfaces verticales aussi aisément que sur un sol plat.

PLUIE DE GRENOUILLES

Rang 2, sorcière

Durée: instantanée

Portée: longue

Une pluie de grenouilles s'abat dans un cube de taille intermédiaire, autour d'un point que vous pouvez voir à portée.

Toutes les créatures dans la zone subissent 1d6 dégâts.

POISON

Rang 2, sorcière

Durée: 5 rounds

Portée: courte

Un objet porté ou manié que vous touchez devient toxique pendant la durée du sort.

Toute créature en contact avec l'objet au début de son tour subit 1d6 dégâts.

PORTE DIMENSIONNELLE

Rang 4, sorcière

Durée: instantanée

Portée: personnelle

Vous vous téléportez, vous et jusqu'à une autre créature consentante, à portée courte de n'importe quel point que vous pouvez voir.

POUPÉE ENSORCELÉE

Rang 3, sorcière

Durée: concentration

Portée: sur le même plan

Vous épinglez une mèche de cheveux ou un morceau de peau prélevé sur une créature à une petite poupée de toile que le sort fait apparaître.

À votre tour, pendant que vous vous concentrez sur ce sort, vous pouvez enfoncez une épingle dans la poupée. Chaque fois que vous le faites, la créature à laquelle appartiennent les cheveux ou la peau subit 2d6 dégâts. Une fois ce sort terminé, la mèche ou la peau se réduit en cendre.



RAYON DE LUNE

Rang 4, sorcière

Durée: instantanée

Portée: longue

Un rayon de lune argenté frappe une créature située jusqu'à longue portée. Elle subit 3d6 dégâts.

REGARD DU NÉANT

Rang 3, sorcière

Durée: concentration

Portée: longue

Vos yeux virent au noir tandis que vous scrutez l'obscurité entre les étoiles.

Une créature de NV 6 ou moins que vous pouvez voir tombe sous votre contrôle. Vous décidez de ses actions pendant son tour.

SCRUTATION

Rang 5, sorcière

Durée: concentration

Portée: personnelle

Vous regardez une boule de cristal ou un bassin réfléchissant pour invoquer des images d'un lieu éloigné.

Pendant la durée du sort, vous pouvez voir ou entendre une créature, ou un lieu, de votre choix située sur le même plan que vous.

Ce sortilège nécessite un test d'incantation ND 18 si la créature (ou le lieu) que vous cherchez à scruter ne vous est pas familière.

Chaque round, les créatures que vous voyez peuvent effectuer un test de Sagesse contre le résultat de votre dernier test d'incantation. En cas de réussite, elles se rendent compte qu'on les observe par magie.



SORCEFLAMME

Rang 1, sorcière

Durée: concentration

Portée: intermédiaire

Vous faites apparaître un feu follet des marais en suspension dans l'air, qui éclaire jusqu'à portée courte autour de vous.

La lumière change de couleur et adopte des formes vagues. Elle peut flotter jusqu'à distance intermédiaire lors de votre tour.

SUBTERFUGE

Rang 4, sorcière

Durée: concentration

Portée: intermédiaire

Vous conjurez une illusion visible et audible convaincante à portée.

Les créatures qui la perçoivent réagissent comme si elle était vraie, même si elle ne peut en réalité faire aucun mal.

Toucher l'illusion révèle aussitôt son caractère factice.

Vous pouvez forcer une créature qui interagit avec l'illusion à effectuer un test de SAG ND 15. Si elle échoue, elle tombe sous le charme de l'illusion jusqu'à la fin de la durée du sort et cherche à la protéger.

TRANSFORMATION

Rang 4, sorcière

Durée: 10 rounds

Portée: courte

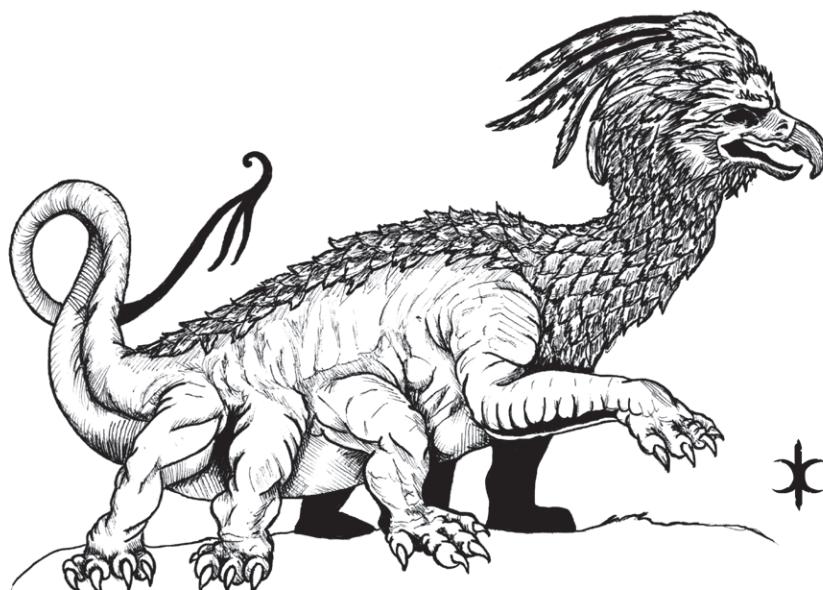
Vous transformez une créature que vous touchez en une autre créature naturelle de votre choix, de taille inférieure ou égale. Tout l'équipement que porte la cible se fond dans sa nouvelle forme.

La cible reçoit les caractéristiques et capacités physiques de la créature,

mais conserve ses autres caractéristiques et capacités.

Si la cible tombe à 0 point de vie, elle recouvre sa forme d'origine, pourvue de la moitié des points de vie dont elle disposait lors de la transformation.

Vous pouvez prendre pour cible n'importe quelle créature consentante, ou une créature non consentante dont le niveau est inférieur ou égal à la moitié du vôtre (arrondie à l'entier inférieur, minimum 1).



Le Crémuscle



« Les dieux ont créé ces bois pour l'engagement
des démons, pas pour nous. »

Gurney Tullins, chasseur de Gardebois.

Sites des Bois Crénulaires

102. TOUR FRACASSÉE

Un donjon délabré dans une clairière qu'étouffent ronces et orties. Une lourde trappe à l'intérieur des ruines ouvre sur une vieille **citerne** où une forme sombre glisse sous les algues putrides.

108. MENHIRS MOUSSUS

Des pierres levées couvertes de mousse forment un cercle au fond d'un ravin. Chaque nouvelle lune, d10 pissemits d'argent pur (10 po) poussent à l'intérieur, et **Drusilla** (106) vient les cueillir.

106. CABANE DE DRUSILLA

Une cabane douillette au toit de chaume, où sont suspendues des herbes et des fleurs séchées. C'est ici que vit **Drusilla**, une guenaude des futaies qui se fait passer pour une timide guérisseuse. Elle gagne la confiance des habitants du village proche de **Gardebois** (307) en les « soignant » après les avoir secrètement empoisonnés. Drusilla complète avec la louve-garou **Victoria** (1003) pour commencer à transformer les enfants du village en louveteaux-garous.

203. JALON

Une grande pierre pointue comporte une antique marque en forme de spirale. Dans la terre, en dessous, quatre **nécrophages** reposent dans des cercueils de pierre. Chacun détient une pierre précieuse différente dans sa bouche cousue: une perle (40 po), une émeraude (120 po), un rubis (200 po) et un saphir (280 po). Insérer les pierres aux quatre cavités creusées aux points cardinaux de la pierre ouvre un portail magique vers le royaume des fées.

209. CAVERNE DU TROLL

Des racines d'arbre ichoreux noires, rongées et mâchonnées, jonchent le sol autour de cette entrée de caverne. Un troll pustuleux et aux cheveux plats du nom de **Barbarog** loge à l'intérieur. Il est accro à l'huile毒ique des racines ichoreuses, qui lui offre une immunité temporaire au feu (sa plus grande crainte). Sa caverne recèle une armure de plates en mithral aux reflets verts damasquinée de motifs de feuilles, ainsi qu'une épée longue +1 du nom de **Gâtefer** capable de faire rouiller en le touchant un morceau de métal de la taille d'une porte au point de le réduire en poussière (1x jour).

307 – GARDEBOIS

Village des bois regroupant quelques dizaines de cabanes avachies au toit de chaume autour d'un puits de pierre. 80 bûcherons et trappeurs y logent avec leurs familles.

Mathilde Bower, superstitieuse doyenne du village, s'imagine que la « femme-médecine » Drusilla (106) aide les villageois malades. En réalité, c'est Drusilla

qui a provoqué l'épidémie en empoisonnant le puits.

Foyer de Gede. L'auberge et taverne locale, dirigée par Elana, une femme joviale mais fatiguée et mère de trois garçons triplés (Zeke, Herbert et Lantin). Son époux Carlin est alité, victime de la « fièvre viciée » de Drusilla.

509. CAMP DES HORS LA LOI

30 bandits se sont installés ici, dirigés par **Grève Roncerouge**, un homme banni de l'ordre des chevaliers de St Ydris. Grève, un fieffé menteur, sert le démon **Unduluk**, qui n'a plus que quelques lunes à attendre avant de surgir de l'arbre ichoreux dressé au centre du camp. Unduluk a besoin de protection contre les **Chevaliers de St Ydris** (1406) pour le moment, et il lui faudra de la chair humaine après son apothéose. Les bandits ne se doutent pas qu'ils sont destinés à remplir les deux fonctions.

702. DONJON DE RANCEMOISI

Un donjon abandonné dont les lambeaux de bannières cramoisies s'agitent encore au-dessus de remparts effondrés. Des gouttes de vase immonde suintent de la maçonnerie qui tombe peu à peu en poussière. Dans les cavernes et catacombes sous le bâtiment, les serviteurs de **Mugdulblub** rivalisent pour les faveurs de leur malfaisant patron.

710. ONCLE GRIGOR

Ce vieux fou d'**oncle Grigor** vit dans une hutte délabrée en bordure du marais. Il patauge dans le marais, pieds nus, en jacassant tout seul et en ramassant des sangsues qu'il fait mariner dans les bocaux au contenu trouble qui encombrent toute sa demeure. L'un des bocaux contient le *Cube de Perfection de Brak* (cf. livre de base de *Shadowdark*). Grigor est un sorcier puissant (classe de sorcière) et pourrait adopter un apprenti si celui-ci prouvait sa valeur et son goût pour les sangsues au vinaigre.

807. CERCLE DE PIERRE

Une minute de temps écoulée à l'intérieur de ce cercle de pierres basses correspond en réalité à une heure à l'extérieur. **Kytheros** accorde un bienfait de mentor aléatoire à ceux qui déposent le corps du loup à six yeux (1409) abattu à l'intérieur du cercle.

905. TOUR DE HALDRIN

La tour d'ivoire au toit rouge domine une île ensablée sur le **lac Finimere**. Le sorcier elfe **Haldrin** y vivait autrefois et se servait du laboratoire de la tour pour étudier les propriétés infernales des arbres ichoreux de la forêt. Haldrin est prisonnier du **Puits ignoble** (1607) depuis un siècle, et a laissé ses expériences explosives sans surveillance depuis bien trop longtemps.

910. TERTRES FUNÉRAIRES

Des dizaines de douces collines couvrent les tombeaux d'antiques habitants de la forêt. Les brumes des marais s'y déversent, parcourues d'étranges lumières dansantes.

1002. BOSQUET AUX CHAMPIGNONS

De gros champignons couverts de rosée poussent dans ce bosquet baigné de soleil où ils forment un cercle de fées grand comme une maison. À la pleine lune, **Titania**, reine des fées, apparaît au centre avec une troupe de comédiens qui s'y livrent à de fantasques représentations théâtrales. Tous disparaissent instantanément s'ils apprennent que des mortels les épient. Toute personne capable de voir la pièce jusqu'à son terme reçoit un bienfait aléatoire de Titania (une fois par personne).

1003. CAVERNE AUX OSSEMENTS

Une femelle loup-garou du nom de **Victoria** a élu domicile dans cette caverne. L'endroit empeste le poil mouillé et la viande pourrie. Des tas d'os et des crânes fracassés ont été agencés en spirales, conformément à la coutume de son antique tribu aujourd'hui disparue. Victoria a récemment perdu ses deux petits, tués par le dragon des marais **Ixidian** (1403). **Drusilla**

(106) a persuadé le loup-garou en deuil de faire des enfants du village de **Gardebois** (307) sa nouvelle meute de louveteaux.

1108. FORT-LÈS-FLOTS

300 pêcheurs vivent dans l'enceinte d'une motte castrale, là où le fleuve rejoint le marais. Une palissade borde le village, et le préfet **Tarley Winters** loge dans le donjon qui domine une colline avec 30 gardes. Le village se remet toujours de l'assaut de six démons skrell qui ont percé une brèche dans l'enceinte et fait 20 victimes. Winters pense que la sorcellerie attire les démons, et il a récemment fait brûler vives trois femmes soupçonnées de magie noire sur la **colline des Trépassés** (1205). Les villageois se regardent en coin, et à la **Taverne de l'Écrevisse**, où les rumeurs vont bon train, tout le monde se demande qui sera la prochaine accusée.

1205. LA COLLINE DES TRÉPASSÉS

Trois squelettes calcinés sont ligotés à des poteaux au sommet d'une colline qui domine la forêt. Il s'agit des femmes accusées de sorcellerie à **Fort-lès-Flots** (1108).

1210. VILLAGE SUR PILOTIS DES ORQUES

80 orques isolés vivent dans des cabanes de tourbe sur des plateformes surélevées au-dessus des marais. Les serpents et les crocodiles se faufilent entre les longues échasses qu'ils portent pour pêcher à la lance dans les eaux troubles. Leur chef **Haruuk** sait que les démons préfèrent la chair humaine, et n'hésitera pas à tenter d'acheter la sécurité de sa tribu.

1308. RUINES DU CHÂTEAU DE VASYÈRE

Le haut bastion des **Chevaliers Verts** est aujourd'hui désert, vaguement éclairé par la lumière vaporeuse qui filtre par les restes de ses vitraux. Des guerriers morts déambulent encore dans ses couloirs, livrant une bataille sans fin entre les

Chevaliers Verts et sa branche survivante, les **Chevaliers de St Ydris** (1406). Une arme que revendent les deux camps, la *Lame d'Émeraude*, repose sur un piédestal de pierre entouré de morts-vivants. Il s'agit d'une épée bâtarde +2 qui permet à son porteur de parler aux animaux sauvages.

1401. CAIRN ANTIQUE

Un sentier envahi de broussailles conduit à un cairn composé de pierres entassées. Une expression usée figure sur la plus grande: « Ci-gît Cyrinia, Mère du Cercle. » **Cyrinia** était une puissante druidesse de jadis. Ses ossements reposent sous le cairn, où elle tient encore à la main un bâton +1 composé de chêne noueux et baptisé *Ynnith*. Une fois par jour, son porteur peut convoquer une chouette géante qui lui obéit pendant 5 rounds. Si des druides aperçoivent le bâton, ils le revendiqueront.

1403. LA FOSSE DE BOURBE

Un ravin boueux large comme un galion s'ouvre dans la terre moite. Tout au fond, le dragon des marais **Ixidian** rampe dans le bourbier obscur et dévore les sacrifices vivants précipités à l'intérieur par ses adeptes (1504). Ixidian est devenu énorme et arrogant: si on ne le nourrit pas pendant une journée, il surgit de la fosse, furieux, pour gober les créatures les plus proches. Le ventre du dragon abrite 1200 po, un rubis géant (400 po), une cotte de mailles complète en mithral et une baguette de rayon de lune que n'importe quel lanceur de sorts peut manier. La baguette se met à frémir dès qu'un lycanthrope se trouve à portée intermédiaire.

1406. PRIEURÉ DE GRISEMURAILLE

Au plus profond des bois se cache un prieuré en pierre grise, au toit pointu et aux fenêtres à vitraux en arche. 40 **chevaliers de St Ydris** y vivent sous la férule de l'austère **inquisiteuse Justinia Morvin**. Rares sont ceux qui savent que **St Ydris**, âgé de 160 ans, vit encore dans les

catacombes, douloureusement (et volontairement) lié à un cercle magique destiné à retenir le puissant seigneur démon qui le possède. Les initiés de l'ordre reçoivent leurs redoutables pouvoirs en survivant après avoir bu son sang maudit. Ces chevaliers jurent d'utiliser leurs pouvoirs diaboliques pour traquer les démons, sans jamais perdre le contrôle ni adopter la cause du mal. Voici leur serment: « J'arpenterai le sentier qui sépare l'obscurité de l'aube, toujours vigilant, l'épée au poing. » Ils sont affreusement en sous-effectif.

1409. CAVERNE DU LOUP

Une meute de 16 loups s'est installée ici. L'un d'entre eux a la faveur du prince démon **Almazzat**: aussi grand qu'un cheval, il est doté de six yeux (niveau et dégâts x 2). Quiconque lui laisse une offrande de viande digne de lui reçoit un bienfait de mentor aléatoire de la part d'Almazzat (une fois par personne).

1504. CAMP DES ADEPTES

20 fanatiques dirigés par l'agitateur charismatique **Torak Bain** (adepte de secte) ont récemment monté leur camp ici pour faire des offrandes au dragon **Ixidian** (1403). Les fanatiques tendent des embuscades sur le chemin de Fort-lès-Flots (1108) pour capturer des victimes sacrificielles. Les prisonniers actuels sont **Regina Pence**, une marchande de Fort-lès-Flots, ainsi que ses 3 gardes.

1510. CROMLECH CORROMPU

Les racines d'un énorme arbre ichoreux ont déplacé les pierres dressées d'un cromlech. Les sortilèges sont difficiles à lancer à portée intermédiaire de cet endroit. À l'intérieur du tronc de l'arbre repose **Taigolar**, un dralech et son frère siamois (considérez les deux comme une seule créature) qui surgit dès qu'il flaire une proie à proximité.

1607. LE PUITS IGNOBLE

Une puanteur de décomposition émane de ce puits obscur et incrusté de moisissure. À l'intérieur, **Haldrin** le sorcier (905) est prisonnier d'un réseau de veines et de tendons qui le maintiennent dans un semblant de vie. Toute créature qui y pénètre risque de subir le même sort. 1000 po et un *engrenage kythérien* (livre de base de Shadowdark) gisent sur le sol moite et spongieux.



Monstres



« Le temps qu'on repère un skrell,
il est déjà trop tard. »

Marianne Higgins, pêcheuse de Fort-lès-Flots.

CHAUVE-SOURIS GOUDRONNEUSE

Une chauve-souris au vol frénétique et à l'odeur de soufre. Excrète une huile noire et goudronneuse.

CA 13, PV 4, ATT 1 x morsure +3 (1d4), **DP** intermédiaire (vol), **F** -3, **D** +3, **C** +0, **I** -3, **S** +1, **Ch** -3, **AL N**, **NV 1**

Pyro. Recherche les flammes nues, s'enflamme à leur contact pour infliger +1d4 dégâts. Immunisée contre le feu.

DÉMON ICHOREUX

Grosse carcasse lupine aux os saillants et aux muscles noueux. De la sève noire dégouline de ses mâchoires et des interstices entre ses plaques osseuses.

CA 15, PV 39, ATT 2 x griffes +7 (1d10) et 1 coulée de sève (ligne à portée intermédiaire) +5 (2d6 + sève), **DP** intermédiaire (escalade), **F** +4, **D** +4, **C** +3, **I** +2, **S** +3, **Ch** +3, **AL C**, **NV 8**

Festin. Utilise son tour pour dévorer un corps d'humanoïde afin de récupérer 3d8 PV.

Sève. Test de DEX ND 5 sinon collé sur place. La victime refait le test à son tour pour s'échapper.

DRALECH

Aussi haut que deux humains, doté d'une paire de cornes recourbées, d'un sourire de requin et d'une hache d'os blanchi.

CA 13, PV 29, ATT 3 x hache en os +5 (2d6), **DP** intermédiaire, **F** +4, **D** +1, **C** +2, **I** +0, **S** +0, **Ch** +1, **AL C**, **NV 6**

Fracassemement. Détruit un élément d'équipement non magique au lieu d'infliger des dégâts.

GORDOCK BREEG

Un halfelin au regard égaré et aux lèvres bordées de veines noires.

CA 15 (mailles), PV 19, ATT 1 x épée bâtarde +3 (1d10) ou 1 x fronde (longue) +2 (1d4), **DP** intermédiaire, **F** +3, **D** +2, **C** +1, **I** +1, **S** +2, **Ch** +2, **AL N**, **NV 4**

Mangeur d'algues. Perd 1d4 PV pour bénéficier de l'avantage au prochain test/jet d'attaque.

HURLEUR

Un halfelin qui se jette sur sa proie, les dents taillées en pointe et vêtu d'un manteau en peau de coyote.

CA 15 (cuir + bouclier), **PV** 5,
ATT 1 x gourdin +2 (1d4) ou
1 x fronde (longue) +2 (1d4),
DP intermédiaire, **F** +2, **D** +2, **C** +1,
I +0, **S** +0, **Ch** +0, **AL** N, **NV** 1

Meute. Inflige +1 dégât au corps à corps lorsqu'il est à côté d'un allié.

L'HOMME-SAULE

Un homme pâle et sans visage, aux membres allongés et aux griffes incurvées qui raclent le sol. Se déplace par à-coups chaque fois qu'on cligne des yeux.

CA 17, **PV** 61, **ATT** 3 x aiguille digitale +9 (2d10) et 1 x terreur,
DP intermédiaire (téléportation),
F +5, **D** +7, **C** +3, **I** +4, **S** +4, **Ch** +5,
AL C, **NV** 13

Sans peur. Immunisé contre les tests de moral.

Terreur. Une cible à portée intermédiaire: CHA ND 15 sinon paralysie pendant 1d4 rounds.

Cauchemar éveillé. À la place des attaques, toutes les créatures à portée intermédiaire: CHA ND 15 sinon fuite dans une direction au hasard pendant 1d4 rounds.

MUGDULBLUB

Masse d'étoiles qui flottent en tournoyant dans un tourbillon de vase pourpre.

CA 16, **PV** 58, **ATT** 3 x filaments (intermédiaire) +8 (2d8) et 1 x dissolution, **DP** intermédiaire (escalade, nage), **F** +5, **D** +3, **C** +4, **I** +2, **S** +3, **Ch** +4, **AL** C, **NV** 12

Caoutchouteux. Dégâts des armes perforantes réduits de moitié.

Mutagène. Créatures situées à portée intermédiaire:
1 chance sur 6 à leur tour de développer une mutation.
1d4: 1. Œil supplémentaire,
2-3. Os manquant, **4.** Doigt supplémentaire.

Dissolution. Une créature à longue portée: CON ND 15 sinon 1d4 dégâts de CON. Si la cible tombe à 0, elle devient une vase ichoreuse contrôlée par Mugdulblub.

PLOGRINA R.

Cheveux filasse et regard lunaire. Un ichor pourpre dégouline des coins de sa bouche tremblante.

CA 14, PV 25, ATT 2 x filament (intermédiaire) +4 (1d6),
DP intermédiaire, **F** +0, **D** +4,
C +3, **I** +1, **S** +1, **Ch** +3, **AL** C, **NV** 5

Caoutchouteuse. Dégâts des armes perforantes réduits de moitié.

Forme visqueuse. Se transforme en flaque de vase capable d'escalader les murs pendant 1d4 rounds (ne nécessite pas d'action).



POISSON-CHAT MUTANT

Un énorme poisson-chat gluant doté de bras, de jambes et de griffes palmées. Amphibien et doté d'une vague intelligence.

CA 11, PV 11, ATT 1 x griffes +2 (1d6) ou 1 barbillon (intermédiaire) +2 (1d4 + venin), **DP** intermédiaire (nage), **F** +2, **D** +1, **C** +2, **I** -2, **S** +0, **Ch** -2, **AL** N, **NV** 2

Venin. CON ND 12 sinon paralysie pendant 1d4 rounds.

RANCEMOISI

Un humain voûté, au regard fixe, qui se déplace comme un rat. Peau blême et moite.

CA 12, PV 5, ATT 1 x épée courte +1 (1d6) ou 1 fronde (longue) +2 (1d4), **DP** intermédiaire, **F** +1, **D** +2, **C** +1, **I** +0, **S** +0, **Ch** +0, **AL** C, **NV** 1

Caoutchouteux. Dégâts des armes perforantes réduits de moitié.

RONCIER DES MARAIS

Buisson d'orties et d'épines qui s'agitent, avec des feux follets des marais en guise d'yeux.

CA 13, PV 11, ATT 1 x perforation +0 (1d4) ou 1 pluie d'épines (intermédiaire) +2 (1d4 + poison), **DP** intermédiaire (escalade), **F** +0, **D** +2, **C** +2, **I** -3, **S** +1, **Ch** -3, **AL** C, **NV** 2

Poison. CON ND 12 sinon paralysé pendant 1d4 rounds.

SKRELL

Rapace vorace à la peau couverte de croûtes, aux yeux roulant dans leurs orbites et aux serres recourbées.

CA 13, PV 5, ATT 1 x serre +2 (1d6), **DP** intermédiaire x 2, **F** +2, **D** +3, **C** +1, **I** -3, **S** +1, **Ch** -3, **AL** C, **NV** 1

Petit futé. Avantage aux tests effectués pour réaliser la même action lors d'un tour consécutif.

SORCELIN

Une ombre qui se tortille et murmure, s'enroule et se déploie brusquement comme un fouet.

CA 12, PV 11, ATT 1 x contact glacial +2 (1d6 + absorption d'énergie), **DP** intermédiaire, **F** +0, **D** +2, **C** +2, **I** +0, **S** +1, **Ch** +0, **AL** C, **NV** 2

Absorption d'énergie. 1d4 dégâts de CON. Si cible à 0: devient un sorcelin.

VASE ICHOREUSE

Masse tremblante de bile laiteuse qui se coule vers la chaleur.

CA 12, PV 15, ATT 2 x filaments +3 (1d6), **DP** intermédiaire (escalade), **F** +3, **D** +2, **C** +2, **I** -3, **S** +1, **Ch** -3, **AL** N, **NV** 3

Caoutchouteuse. Dégâts des armes perforantes réduits de moitié.

Corrosive. Le métal ou le bois qui touche la vase est détruit sur un 1 au d6.

L'ignoble dédale de Mugdulblub

Une aventure de 1^{er} niveau pour Shadowdark



« La Dissolution est proche!
Tous ne feront plus qu'un! »

Gordock Breeg, serviteur de Mugdulblub.

Aperçu

LÉGENDE DES PIÈCES

Les **descriptions** pourvues de mots-clefs au début de chaque lieu peuvent être partagées sans risque avec les joueurs. Les **listes à points** sont réservées au MJ.

CONTEXTE

Il y a bien longtemps, une fissure dans les cavernes sous le **Donjon des Rancemoisi** se mit à émettre une substance qui forma un bassin de démence liquide. Cette vase originelle, **Mugdulblub**, fit sombrer dans la folie la famille Rancemoisi qui vivait dans le donjon. À présent, les adeptes de la vase la nourrissent et la protègent avec ferveur, rivalisant pour les faveurs de leur mentor étrange.

FACTIONS

Les Rancemoisi. Les descendants difformes des Rancemoisi rôdent dans les cavernes sous le donjon, préférant ses environs humides et gluants. Leur chef, **Plogrina Rancemoisi**, a entamé une campagne de guérilla contre les « envahisseurs » halfelins qui ont récemment établi leur campement dans les ruines du bâtiment.

Hurleurs. Des halfelins barbares et fervents dont le chef de guerre, **Gordock Breeg**, a reçu des visions de Mugdulblub après avoir bu dans une mare infestée d'algues. Gordock sait que tous finiront par être « dissous », mais il est prêt à conclure une alliance à court terme pour éliminer ces rats de Rancemoisi.

Poissons-chats revanchards. L'influence mutagène de Mugdulblub a doté les poissons-chats de la région de pattes et d'un semblant d'intelligence. Mécontents de servir de sacrifice à Mugdulblub lorsqu'il n'y a rien de mieux à « dissoudre », ils aspirent à se venger des adorateurs de la vase.

Mugdulblub. Mugdulblub dresse ses adeptes les uns contre les autres: les survivants seront les mieux à même de protéger et de nourrir la vase douée de conscience.

RUMEURS

-
- 1 La riche famille Rancemoisi vivait autrefois dans le donjon, mais la lignée s'est subitement éteinte et l'endroit tout entier est tombé en ruine.

 - 2 Un pêcheur a pris un poisson-chat doté de quatre pattes dans un ruisseau derrière le donjon. La bestiole s'est arraché l'hameçon de la bouche et a aussitôt replongé!

 - 3 Les pierres du château fondent comme de la cire à cause d'une horrible malédiction.

 - 4 Des bûcherons ont récemment repéré plusieurs silhouettes courtaudes et encapuchonnées qui circulaient à petits pas dans le donjon. Elles n'en sont jamais ressorties.

 - 5 Un chasseur a entendu un ululement résonner dans les ruines.

 - 6 Le seigneur du Donjon de Rancemoisi possède un rubis magique qui lui permet de traverser les flammes. C'est un démon qui le lui a offert !

DONJON DE RANCEMOISI

Dissolution. Le donjon en ruine s'effondre peu à peu, réduit en bouillie par la présence de Muggulbulb. Les pierres au contact spongieux présentent l'aspect de la cire fondu. Les créneaux s'affaissent et des moellons détachés forment des flaques de mortier poisseux.

Entrées et sorties. Le donjon à proprement parler n'est plus qu'une carcasse ouverte aux quatre vents au sommet d'une colline, mais une **trappe** rouillée au sol donne sur la **zone 1**. Une **rivière** froide coule de la face sud de la colline; le tunnel boueux et étroit qu'elle a creusé conduit à la **zone 23** (3 chances sur 6 de croiser **1d4 poissons-chats mutants** dans la rivière).

ORDRE DE COMBAT

Rancemoisi. Si les Rancemoisi engagent une bataille audible, tous leurs alliés situés dans des **pièces adjacentes** arrivent en **1d4 rounds**. Les Rancemoisi en fuite cherchent à conduire leurs poursuivants dans des sables mouvants acides ou vers les squelettes des zones 10 et 11. Ils battent en retraite vers la **zone 27**.

Hurleurs. Les halfelins poussent un ululement de guerre qui appelle tous les alliés dans ce quart du complexe en **1d6 rounds**. Ils se replient en **zone 4** s'ils se retrouvent submergés et se barricadent à l'intérieur.

Zones I-33

Niveau de danger. Peu sûr. Test de rencontre tous les **3** rounds d'exploration ou dès que les PJ font beaucoup de bruit (1d6, 1 = rencontre).

Lumière. Les halfelins possèdent 1d4 torches allumées. Sinon, obscurité humide et profonde.

Effectifs. 35 **Hurleurs**, 30 **Rancemoisi** et 28 **poissons-chats mutants** répartis entre les lieux indiqués et ceux qui circulent dans le dédale. Il est possible d'éradiquer entièrement une faction.

RENCONTRES ALÉATOIRES

d12 Détail

- 1 **Plogrina Rancemoisi** (zone 29), avec 1d6 **Rancemoisi** qui cherchent quelque chose d'inédit à donner en pâture à Mugdulblub.
- 2 1d6 **Hurleurs** affrontent un **poisson-chat mutant** un peu plus loin en avant.
- 3 Une **vase ichoreuse** coule vers la plus proche source de chaleur.
- 4 **Gordon Breeg** (zone 4) conduit une bande de 2d6 **Hurleurs** aux trousses de 1d4 **Rancemoisi** blessés.
- 5 1d6 **Rancemoisi** cherchent discrètement des **Hurleurs** à capturer.
- 6 Une nouvelle poche de sables mouvants acides cède sous 1d4 personnages (DEX ND 12 pour y échapper, 1d4 dégâts/round).
- 7 1d4 **poissons-chats** revanchards qui cherchent à en découdre (on peut détourner leur attention avec de la nourriture savoureuse ou en leur témoignant de la sympathie).
- 8 1d6 **bandits** cherchant un trésor et qui se rendent compte qu'ils auraient mieux fait de ne pas venir; ils refusent cependant de repartir les mains vides.
- 9 2d4 **Rancemoisi** traînant 1d4 **Hurleurs** ligotés vers Mugdulblub.
- 10 Un **adepte de secte** isolé en plein rêve fébrile provoqué par des algues, et qui cherche Mugdulblub; marmonne quelque chose au sujet de la grande Dissolution.
- 11 2d6 **chauves-souris goudronneuses** au plafond; les flammes nues les rendent folles.
- 12 Une grosse masse de vase poisseuse tombe sur une source d'éclairage et la détruit.

1. HALL D'ENTRÉE

Statue dans l'alcôve: difforme, comme de la cire fondu.

Sol: traînées de boue. **Murs**: de l'eau filtre par de minuscules fissures. **Air**: humide et aigre.

- **Statue**. Forme humanoïde. Une plaque de cuivre la présente comme « Monseigneur Reginald Rancemoisi ». La pousser ouvre la **porte secrète** de la zone 32.
- **Sol**. Des empreintes de pieds nus « d'enfants » dans la boue séchée vers la zone 2.
- **Murs**. Les infiltrations « d'eau » sont en réalité de l'acide corrosif. Crépite au contact de la peau, CON ND 12 sinon 1d4 dégâts. Il en coule assez pour récolter 3 doses.
- **Faibles bruits**. Des voix rauques venant de la zone 4 s'il y a des Hurleurs sur place.

2. MÉMORIAL

Bustes de pierre: par dizaines, sculptés au fond de niches dans le mur. Fondus et difformes. **Sol**: les traces de boue s'interrompent au milieu de la salle.

- **Grands bruits**. Voix tonitruantes venant de la zone 4 s'il y a des Hurleurs sur place.
- **Les bustes**. Humains. On a calé une pierre dans la bouche de l'un d'entre eux. Si on la retire, elle se met à brailler le joyeux hymne familial des Rancemoisi (et trois **Hurleurs** de la zone 4 viennent voir ce qui se passe d'ici 1d4 rounds).
- **Sol**. Les empreintes boueuses conduisent à un **piège** de sables mouvants acides. Sol très lisse au-dessus de la zone piégée. DEX ND 12 pour s'en échapper, 1d4 dégâts/round.
- **Porte secrète**. Une petite fissure irrégulière dans le mur nord du couloir. Donne sur la zone 3.

3. SALLE DES GRANDES ORGUES

Orgue: énorme, occupe tout le mur est. Bois gonflé et craqué. Tubes de laiton incrustés de vert-de-gris. Tabouret branlant. **Plafond:** haut et en voûte.

- **Rancemoisi:** 2 chances sur 6 que 1d4 **Rancemoisi** se terrent ici.
- **Plafond.** Centaines de trous d'aiguille discrets (cf. piège).
- **L'orgue.** Sculpté de diablotins. Il reste 42 touches en ivoire (1 po chacune). Produit des notes et des sifflements qui font vibrer la salle. Jouer une mélodie grave ou impie octroie 1 PX et 1 jeton de chance (une fois par PJ). Une ode guillerette ou pieuse déclenche le **piège**.
- **Piège.** La porte se verrouille et du gaz empoisonné remplit la salle. CON ND 15 sinon 1d4 dégâts/round.

4. CAMP DES HURLEURS

Population: 12, petits comme des enfants, pieds nus. Manteaux miteux en peau de coyote. Jacassent et grignotent du poisson-chat cru autour d'un feu de camp. **Piliers:** sculptés de runes en spirale.

Odeur: chien mouillé, vagues relents de soufre.

- **Population.** 12 **Hurleurs** agités ont établi un camp sordide. **Gordock Breeg**, leur chef, est accro aux algues psychotropes. Elles lui donnent des visions qui le flattent et lui procurent un sentiment d'importance, liées aux désirs de Mugdulblub.
 - ▶ Gordock espère obtenir les faveurs de Mugdulblub en « dissolvant » les Rancemoisi. Et pour y parvenir, il est prêt à former des alliances temporaires.
- **Piliers.** Un minuscule laïus en diabolique couvre six piliers. Si on l'examine, une odeur de soufre se fait sentir. **Lire tout le texte:** +1 en CHA et fait apparaître 2d4 **sorcelins** hostiles dans les alcôves.
- **Porte ouest.** Barricadée du côté de la zone 4. FOR ND 18 pour l'ouvrir de force.

5. SALLE DE LA ROSE DES VENTS

Sol: gravure de rose des vents. Os jonchant le sol. **Cadavre:** étendu, bras et jambes déployés, un objet en argent en main.

Porte sud: courant d'air chaud et humide.

- **Cadavre.** Hurleur récemment mort, calciné. Il tient *Foudre Furieuse*, une dague +1 qui inflige 1d100 dégâts à quiconque cherche à la prendre à son précédent propriétaire (qu'il soit mort ou vivant).
- **Ossements.** Vieux squelettes humains. Morceaux d'armure et d'équipement brûlés.
- **Rose des vents.** Quand on mentionne un lieu, flamboie pour en indiquer la direction.
- **Porte sud.** Barricadée des deux côtés. FOR ND 20 pour l'ouvrir de force.

6. CHAMBRE DES CENDRES

Récipient de verre: blanc et opaque. Sur un piédestal de pierre grumeleuse. **Murs:** drapés de bannières cramoisies en lambeaux.

Air: froid, on voit son souffle.

- **Récipient.** Surface givrée. Rempli de cendres. En le tamisant, on révèle des dizaines de dents ainsi qu'une perle bleue (40 po). Si on retire la perle, les dents et la cendre s'articulent pour former un **squelette** au service de celui qui la tient.
- **Bannières.** La grosse **cléf** en fer de la zone 12 est cousue dans l'ourlet de l'une d'entre elles.

7. DES TROUS DANS LES MURS

Mur est: plein de trous irréguliers. **Odeur:** vagues relents de bile.

- **Trous.** 20 situés à diverses hauteurs, de la taille d'un poing. Forment un réseau de tunnels à l'intérieur. Trois **vases ichoreuses** y nichent.
 - Mettre la main à l'intérieur. Lancez un d20. Sur 1-16, vous en retirez une vase ichoreuse hostile. Sur 17-20, vous en retirez un trésor diabolique aléatoire (cf. 4^e de couverture). Une fois toutes les vases extraites, le nid ne contient plus de trésor.

8. ANTIQUES FONTAINES

Fontaines dans des alcôves: grandes et lisses, eau qui bouillonne.

L'une est d'un noir brillant, l'autre d'un blanc nacré.

Mur nord: couvert de bas-reliefs.

- **Fontaine d'obsidienne.** Eau sulfurée, provoque de violentes quintes de toux si on la boit. Si on en verse dans la bouche de Reginald Rancemoisi (zone 25), le cadavre crache le joyau appelé *Cœur Fendu*.
- **Fontaine de perle.** Des cadavres de poissons-chats mutants y flottent. Eau rose. La boire rend 1d6 PV mais provoque une **mutation. 1d4: 1.** Œil supplémentaire, **2.** Doigt supplémentaire, **3.** Langue bifide, **4.** Dents plus longues et plus pointues.
- **Bas-relief.** Fondu et déformé. Sur l'illustration, un homme aux doigts surnuméraires, juché au sommet du donjon de Rancemoisi, se lâche une pierre en forme de cœur dans la bouche.

9. GARDES HURLEURS

Population: un groupe de petites silhouettes aux capes brun clair déambulent. S'arrêtent parfois pour écouter à la double porte.

Plafond: haut et voûté.

- **Population.** Quatre **Hurleurs** nerveux chargés de repérer les intrus Rancemoisi. Ils pensent que les Rancemoisi se faufilent par cette porte pour attaquer leur camp (alors qu'ils utilisent en réalité la porte secrète de la zone 1).
 - ▶ Hurleurs. Trèfle, Gabby, Merv et Tobin. Suspicioux, défendent leur territoire, mais sont ouverts aux négociations. Ne savent toujours pas pourquoi Gordock a guidé la tribu jusqu'ici. Trèfle désire secrètement se mutiner. Gabby est folle amoureuse de Gordock. Les deux autres veulent simplement des repas chauds et de la bière.
- **Pierre descellée.** Au pied de l'escalier. À l'intérieur, un *parchemin de Charme-personne moi*.

10. SQUELETTES GARDIENS DU NORD

Squelettes: lueur écarlate dans leurs orbites. Lambeaux de tabards rouges.

- **Meurtrières**. Astucieusement cachées. Invisible depuis le couloir à moins de les chercher (tirer au travers révèle leur position).
- **Squelettes**. Trois. Tirent à l'arc court sur tous ceux qui ne sont pas Rancemoisi. Effet de surprise s'ils tirent par les meurtrières sans que le groupe ne les ait repérées.
 - ▶ Trésor. Un éclat de rubis (5 po) dans chaque œil droit de squelette.

11. SQUELETTES GARDIENS DU SUD

- Comme la zone 10, mais deux **squelettes** au lieu de trois.

12. SALLE DE LA MÉTÉORITE

Porte: en fer épais et rouillé. Abîmée et ébréchée. Marquée de runes.

- **Porte**. Grosse serrure. Verrouillée. Une inscription en runes diaboliques: « La trahison est imminente. » DEX ND 18 pour la crocheter, FOR ND 20 pour la forcer. L'ouvrir autrement qu'avec la **clef** de la zone 6 déclenche le **piège**.
 - ▶ Piège. La créature la plus proche de la porte est possédée par un esprit démoniaque. CHA ND 18 pour éviter de se jeter en hurlant de rage sur ses alliés. S'achève si la victime perd connaissance ou si le démon est exorcisé.
- **À l'intérieur**. Vaste salle vide couverte de poussière. Sent le renfermé. Estrade de marbre noir supportant un lourd **coffre** de fer qui semble absorber la lumière.
 - ▶ Coffre. Vide étoilé à l'intérieur du couvercle. 20 fragments de météorite iridescentes (30 po chacun). À chaque fragment retiré, la force de gravité du vide étoilé augmente (5 % de chances cumulatives d'y être aspiré et de disparaître à jamais).

13. CAVERNE AUX STALACTITES

Stalactites: en suspension, très nombreuses, humides.

Bruit: éclaboussures (ouest).

- **Sol. Piège** de sables mouvants acides. Le sol est très lisse au-dessus du piège. DEX ND 12 pour s'en échapper, 1d4 dégâts/round.
- **Stalactites**. Une stalactite minuscule gravée d'un X. Si on l'atteint (CA 15), un jeton de chance.
- **Tunnel nord**. Des volutes de buée s'élèvent et se dissipent.

14. LE POISSON-CHAT EN OR

Bassin: eau cristalline et brillante. **Poisson-chat en or**: longue barbe de filaments, écailles rayonnantes. Nage à toute vitesse en produisant de joyeuses éclaboussures.

- **Bassin**. Des tas de pièces d'or étincellent au fond (60 po). Eau extrêmement acide, 1d6 dégâts/round aux objets non métalliques. 3 m de profondeur.
- **Poisson-chat en or**. **Poisson-chat mutant** ultime (NV 5, attaque +4, dégâts x 2). Corps en or massif (100 po). Jovial, sagace, parle la langue commune. Répond aux questions à propos des ruines pour 5 po chacune (70 % de chances de bonne réponse).

15. STALAGMITES FUMANTES

Stalagmites: de grands amas très larges. Fument comme des bouilloires. **Buée**: dense. Remplit la salle et les passages attenants.

Bruit: cliquètements et raclements.

- **Buée**. Visibilité limitée à portée courte. Les tests effectués pour se cacher sont faciles.
- **Stalagmites**. Crachotent et bouillonnent; 1 chance sur 6 par round d'émettre un jet de vapeur (DEX ND 12 pour éviter 1d4 dégâts). Des sphères minérales (des perles des cavernes) s'agitent à l'extrémité creuse de plusieurs stalagmites.
 - ▶ Perles des cavernes. Cinq en tout. Quand on les jette contre une surface dure, explosent avec une forte détonation, un éclair lumineux et une bouffée de soufre.
- **Vrombissement**. Se répercute depuis le passage ouest. Monte et descend en volume.

16. CAVERNE RÉSONNANTE

Vrombissement: comme si on soufflait dans le goulot d'une bouteille en verre. Fait vibrer les dents. **Murs:** roche brute et haut plafond anguleux. Laissent la place à des pavés au sud. **Alcôves du sud:** minces objets rectangulaires dans les murs.

- **Chauve-souris goudronneuses.** Six créatures logent dans des niches le long de la paroi nord de la caverne. Une lumière vive directement en contrebas les fait s'envoler, furieuses.
- **Cheminées minérales.** Des dizaines de trous naturels dans le plafond, gros comme des souris. L'air y passe et crée les échos qui retentissent alentour.
- **Alcôves.** Un tableau terni au cadre d'or dans chacune (10 po chacun). La peinture a coulé et forme une bouillasse grisâtre. Un vieux **morceau de parchemin** collé au dos d'une des peintures, comporte l'inscription: « La porte est derrière ma statue – R. R. »

17. SALLE DU FLUX TEMPOREL

Sol: tapis de minuscules champignons d'un brun brillant.

Mur nord-est: la pierre bouillonne et mousse comme du savon.

Bruits: siflements et déclics, comme le contenu bouillonnant d'un chaudron.

- **Champignon.** Produisent un craquement lorsqu'on les piétine. Repoussent rapidement. Roboratifs, nutritifs et savoureux. CON ND 12 pour éviter de subir des hallucinations colorées comme des néons (1d4 rounds).
- **Mur.** Affecté par un **flux temporel**. 1,5 m d'épaisseur. La pierre y hésite entre l'état boueux et solide. Des bulles se forment, éclatent et sont réabsorbées.
 - Flux temporel. Les objets/créatures subissent un effet à chaque round passé dans la boue. 1d4. 1-2. Vieillissement de 2d10 ans, 3-4. Rajeunissement de 2d10 ans.
- **Passage est.** Une statue pâle glisse lentement sur le sol pour se diriger dans une vaste chambre au bout du couloir.
- **Porte sud.** Verrouillée. DEX ND 18 pour la crocheter ou FOR ND 15 pour la forcer. 2 chances sur 6 par round que les **Rancemoisi** de la zone 21 remarquent une tentative pour l'ouvrir.

18. CUBE GÉLATINEUX

Statue en suspension: femme d'albâtre aux yeux blancs, à l'expression bienveillante. Flotte en silence au-dessus du sol.

Sol: craquelé, dépourvu de débris. **Plafond:** haut, voûté. Fort écho.

- **Cube gélatineux.** La statue flotte debout à l'intérieur du corps translucide du cube. Celui-ci, devenu trop grand pour sortir de la salle, suit les sources de mouvement et de chaleur.
 - Statue. Une inscription au pied: « Rosemary Rancemoisi ». Invulnérable à l'acide. Compartiment secret: collier au pendentif d'oiseau-mouche en or (30 po), donne l'avantage une fois par jour à un test de DEX.

19. CELLULE VIDE

Cellule rouillée: dans alcôve. Barreaux de fer, porte grande ouverte.

- **Cellule.** Chaines au mur avec menottes. Une inscription dans la pierre friable: « MGDLBLB DSSDR TT ».
- **Rancemoisi.** 2 chances sur 6 que les **Rancemoisi** de la zone 21 entendent des bruits.

20. RESTES GÉLIFIÉS

Cellule rouillée: dans une alcôve. Barreaux de fer, porte fermée à clef. Ombre informe à l'intérieur.

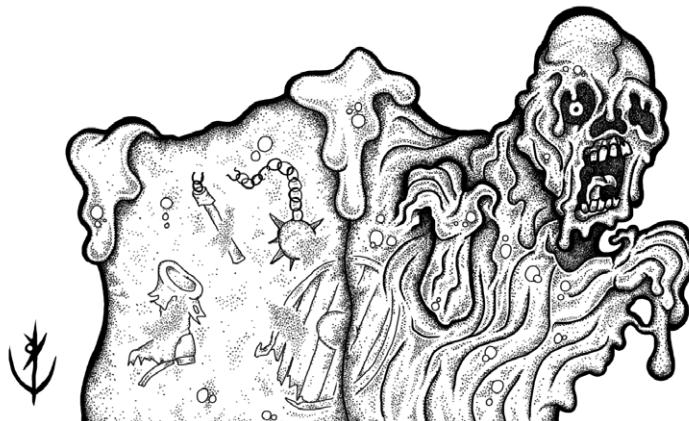
- **Sol. Piège** de sables mouvants acides. Le sol est très lisse au-dessus du piège. DEX ND 12 pour s'échapper, 1d4 dégâts par round.
- **Cellule.** Oxydée, porte à barreaux verrouillée. FOR ND 12 pour la forcer, DEX ND 15 pour la crocheter. **À l'intérieur:** squelette gluant et pourri vêtu de lambeaux de robe pourpre, encore suspendu aux menottes. Les os sont devenus caoutchouteux.
 - Ossements. L'âme gracieuse et bleue d'un humain très mince vêtu d'une robe (Jakku le Polyglotte) émane de la dépouille si on la touche. Volubile et érudit, elle parle toutes les langues. Si le vocabulaire d'un des PJ l'impressionne, leur parle du mur illusoire zone 24.
- **Rancemoisi.** 2 chances sur 6 que les **Rancemoisi** de la zone 21 entendent des bruits.

21. HURLEURS PRISONNIERS

Population: humains pâles et voûtés aux longs cheveux gras, qui ricanent et donnent des coups de bâton à travers les barreaux des cellules. **Cellules rouillées:** deux, dans les alcôves.

Portes fermées à clef.

- **Population.** Quatre **Rancemoisi**, de jeunes adultes: Vort, Globriella, Murdock et Rogart. Vort possède les **clefs** de la porte de la zone 17, des cellules et des menottes. **Globriella** est la fille cruelle et sadique de Plogrina; les autres cherchent à l'impressionner en rivalisant de bravoure feinte.
 - ▶ En cas de bruit. Les Rancemoisi vont discrètement se renseigner s'ils entendent des bruits dans les zones 19-20. Ils tendent une embuscade et cherchent à conduire les PJ dans le piège de sables mouvements zone 20.
- **Cellules.** Barreaux verrouillés (FOR ND 12 pour les forcer, DEX ND 15 pour les crocheter). Un **Hurleur** menotté dans chacune, et qui servira bientôt de repas à Mugdulblub en zone 22 (FOR ND 18 pour forcer les menottes, DEX ND 15 pour les crocheter).
 - ▶ Hurleurs prisonniers. Ignatius et Bron. Couverts de sang et de boue séchés, blessures gangrenées, fébriles. Mordent et grondent face aux menaces. Demandent qu'on les reconduise auprès de Gordock Breeg (zone 4). Si on les lui rend, l'attitude de Gordock envers les PJ s'améliore d'un cran.



22. SALLE DE MUGDULBLUB

Bassin étoilé: s'agit et tourbillonne par terre, violet et étincelant.

Salle: caverneuse, spacieuse. Courants d'air humide venant de l'est.

Murs: grêlés de cavités, roche brute. De grosses gouttes de mortier en tombent pour former des flaques poisseuses.

- **Bassin. Mugdulblub**, vase originelle télépathie et pourvue de pouvoirs occultes. **Objectif**: doit « dissoudre » et absorber tous les matériaux. Les plus forts imposeront ce sort aux plus faibles jusqu'à ce qu'il ne reste que Mugdulblub.
 - ▶ Affamé. A besoin d'un régime régulier de matériaux à « dissoudre ». Octroie sa faveur à ceux qui lui apportent les substances les plus originales. La vase est lassée des poissons-chats, des humanoïdes, de la pierre et des ordures.
 - ▶ Bienfaits. Accorde un bienfait aléatoire à ceux qui obtiennent ses faveurs (cf. p. 19). Mugdulblub peut aussi retirer ses bienfaits en cas de contrariété.

23. TROP-PLEIN DE LA RIVIÈRE

Rivière: le cours d'eau bouillonnant se déverse dans un sombre tunnel au sol.

- **Rivière**. 1,5 m de profondeur. Des objets brillants glissent au fond chaque round (DEX ND 15 pour en saisir un).
- **1d20 : 1. Poisson-chat mutant** irrité. **2-19**. Fragment de quartz sans valeur. **20**. Perle bleue (40 po).
- **Tunnel**. Étroit et boueux. Donne sur la face sud de la colline, hors du donjon. 1 chance sur 3 de rencontrer 1d4 **poissons-chats mutants** dans le tunnel.



24. MUR ILLUSOIRE

Parois de la caverne. Striées de minéraux rouges et pourpres.

Des filets d'eau y laissent des trainées blanches de sel.

Rivière : eaux troubles et rapides. Petites chutes d'eau.

Air: petite brise.

- **Rivière.** 1,5 m de profondeur. Courant rapide: si on s'y déplace rapidement, DEX ND 12 pour éviter de tomber et d'être emporté à portée intermédiaire en direction de la zone 23.
- **Brise.** Légère, vient du tunnel de la zone 25 derrière un mur illusoire (cf. ci-dessous). Agite les flammes et porte une odeur de poussière et de décomposition.
- **Mur illusoire.** Toucher le mur du fond ou le regarder dans un objet réfléchissant (miroir, bouclier lustré) révèle la portion illusoire.

25. TOMBEAU DE LA FAMILLE RANCEMOISI

Alcôves: six cercueils poussiéreux, debout et fixés par des griffes de laiton terni clouées dans le roc.

- **Cercueils.** Couvercle en verre aux nuances vertes et nappé de poussière. En l'essuyant, on découvre des cadavres pâles et rabougris dans une substance conservatrice. On peut briser le verre sans difficulté.
 - ▶ Cadavres. Trois hommes, trois femmes. 1 chance sur 6 que chacun se relève avec le profil d'un nécrophage si on le libère de son cercueil de verre. Deux d'entre eux portent des colliers en or au pendentif d'or et de rubis (40 po chacun).
 - ▶ Reginald Rancemoisi. Cercueil du sud-est. Sept doigts à chaque main. Le cadavre a pris une consistance caoutchouteuse, et ses plaies se referment instantanément avec un bruit humide. Son estomac contient le Cœur Fendu: un rubis en forme de cœur et fendillé en son centre. Octroie au porteur l'immunité contre le feu, +2 en FOR et +2 en CHA, ainsi que l'hostilité du dralech Tzakoru qui souhaite le récupérer. L'eau de la fontaine d'obsidienne (zone 8) fait cracher le rubis à Reginald.

26. PILIER-CROC

Caverne: courants d'air, haut plafond, roche striée de cramoisi.

Pilier de roche central: moucheté de blanc autour de sa moitié inférieure.

- **Pilier de roc.** Des centaines de dents plantées dans la roche caoutchouteuse, petits crocs comme grosses molaires, humaines ou animales. Six dents en or (2 po chacune).
- **Tunnel nord-est.** Lointain fracas de l'eau, échos caverneux.

27. MASSES DES RANCEMOISI

Population: groupes d'humains pâles et voûtés, accroupis et occupés à mâchonner des champignons bruns tout en marmonnant entre eux. **Taudis:** deux douzaines de cabanes en bois pourri appuyées contre les parois de la caverne.

- **Population.** 15 Rancemoisi vont et viennent. Louer Mugdulblub suscite leur hostilité: ils détestent les rivaux. Ils dissimulent leur animosité, préférant tendre des embuscades: au lieu d'attaquer, ils offrent gentiment des **champignons** hallucinogènes (cf. zone 17; les Rancemoisi sont immunisés) à leurs ennemis pour les neutraliser.
 - Zalk. Cheveux gris, maigre, nerveux. Propose de présenter les PJ à leur chef, Plogrina (zone 29). S'il est hostile, il s'agit d'un subterfuge pour leur tendre une embuscade.

28. AUTEL DE MUGDULBLUB

Stalagmite sculptée: masse de tentacules en spirale qui s'élèvent à 3 m de hauteur. Ruisselets de condensation. **Chaudron:** en fer, abîmé, posé devant la sculpture. Bouillonne.

- **Stalagmite.** Autel de Mugdulblub. Suinte des gouttes d'acide (CON ND 12 pour éviter 1d4 dégâts). Les fidèles qui le touchent reçoivent un jeton de chance.
- **Chaudron.** Contient des dents et des os bouillis (humanoïdes pour certains). Bouillon salé. Le boire rend 1d4 points de vie.

29. CAVERNE DE PLOGRINA RANCEMOISI

Occupante: humaine pâle qui médite sur un matelas en cheveux tressés. Un liquide pourpre et brillant lui coule des lèvres.

Pilier rocheux: 6 m de haut, gris terne, informe et égratigné.

Odeur: herbes brûlées et nuances métalliques acides.

- **Occupante.** Plogrina. Cryptique, impitoyable et respectée. Obsédée par le besoin de plaire à Mugdulblub (zone 22) et de « dissoudre » ses rivaux. Craint de perdre la faveur de Mugdulblub. **Globriella** est sa fille et sa protégée (zone 21).
 - ▶ Peut s'allier pour détruire les Hurleurs (zone 4) et/ou les poissons-chats mutants (zone 32). Trahit ses alliés en cas d'occasion en or de plaire à Mugdulblub.
- **Pilier rocheux.** Magnétite extrêmement puissante. Métal à courte portée: FOR ND 18 pour éviter que l'objet ne se colle au pilier. FOR ND 18 pour l'en retirer. Si **hostile**, Plogrina attire les guerriers près du pilier pour les piéger.
 - ▶ Fiole métallique. Collée au sommet du pilier. Contient une Potion d'extirpation (livre de base de Shadowdark).

30. CAVERNE CENTRALE

Caverne: vaste et pleine de courants d'air. Concrétions rocheuses aux parois et piliers naturels. **Sol:** pierre taillée qui se désagrège sous forme de débris de roche irréguliers. **Rivière:** paresseuse, trouble et sinuueuse. De temps en temps, une éclaboussure.

- **Rivière.** 1,5 m de profondeur. Paresseuse. Dans l'eau, 3 chances sur 6 par round que 1d4 **poissons-chats mutants** apparaissent pour exiger un tribut (nourriture/or). Hostiles envers les **Rancemoisi** (qui se faufilent souvent vers la zone 1).
- **Porte nord.** Barricadée des deux côtés. FOR ND 20 pour la forcer.

31. CAVERNE DISPUTÉE

Caverne: roche lisse striée de rayures bordeaux. **Rivière:** troublée par des sédiments bruns, cours rapide. **Parois:** sculptures grossières à hauteur de taille.

- **Rivière.** 3 m de profondeur. Courant rapide: si on s'y déplace rapidement, DEX ND 12 pour éviter de tomber et d'être emporté à portée intermédiaire en direction de la zone 30.

- ▶ Poissons-chats. 2 chances sur 6 par round que 1d4 poissons-chats mutants de la zone 32 ne viennent voir ce qui se passe en cas de bruit. Hostiles envers les Rancemoisi (qui se faufilent souvent vers la zone 1). Exigent un droit de passage (nourriture/or).
- **Sculptures.** Enfantines et irrégulières. Représentent des poissons à quatre pattes, grands comme des chevaux, qui démembrent et dévorent des bonshommes-bâtons.

32. BASSIN DES POISSONS-CHATS

Bassin: profond bassin d'eau trouble. Des formes colorées nagent vivement à l'intérieur.

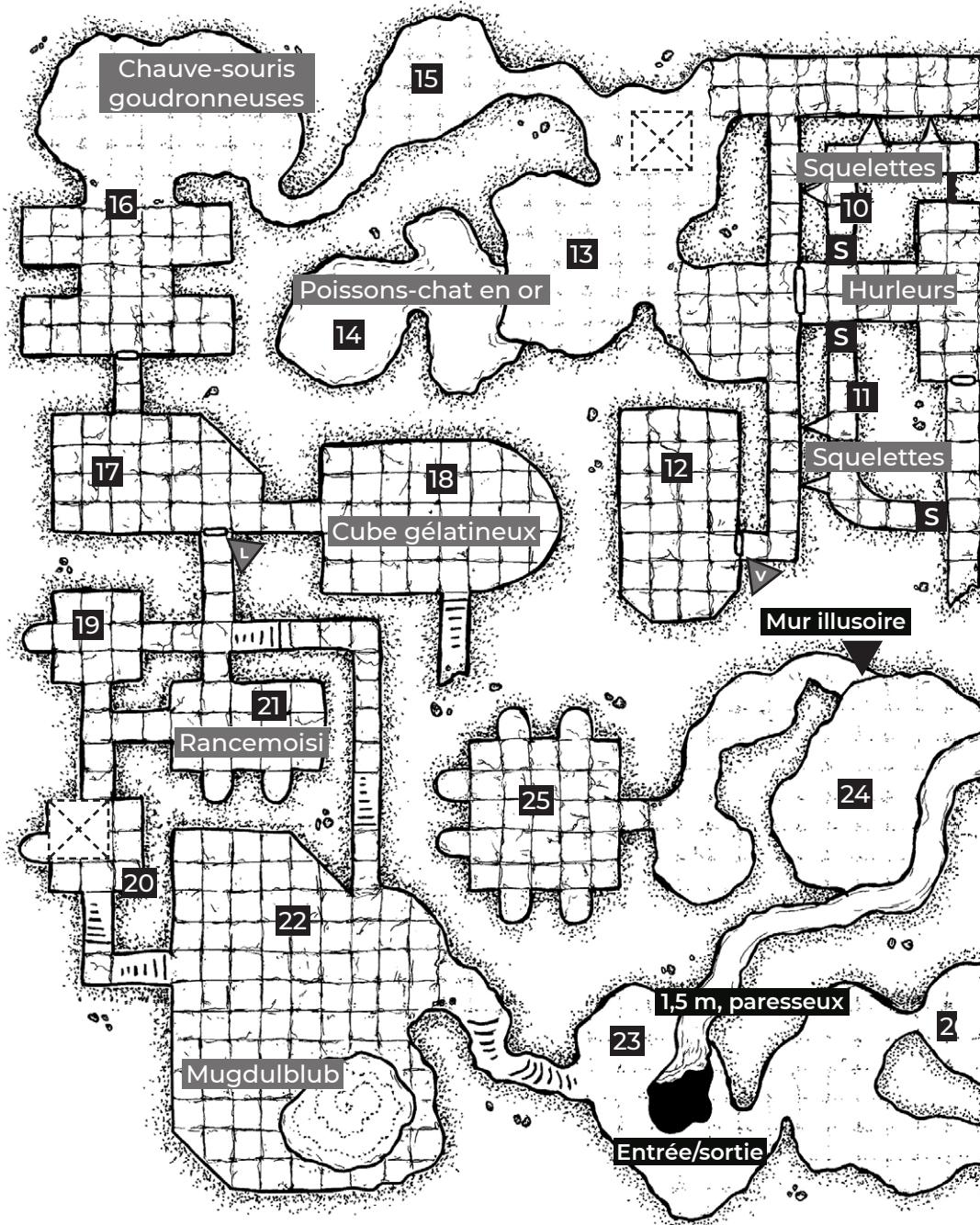
- **Bassin.** 6 m de profondeur. Neuf **poissons-chats mutants** à l'intérieur. Hostiles envers les **Rancemoisi** (qui se faufilent souvent vers la zone 1). Exigent un droit de passage (nourriture/or).
- ▶ Le Sage. Le plus âgé des poissons-chats. Écailles rouges mouchetées d'argent, sage et arthritique. Promet « notre plus grand trésor » (cf. Rocher zone 33) en échange de la tête de Plogrina (zone 29). Essaie de s'allier avec les Hurleurs (zone 4), mais jusqu'ici, les halfelins cherchent seulement à les manger.
- ▶ Perles bleues. Trois dans la vase au fond. 40 po chacune.

33. ROCHER MAGIQUE

Poissons-chats: plusieurs poissons-chats gluants et à quatre pattes piétinent en rythme autour du rocher. **Rocher:** plat et lisse, de la taille d'une roue de chariot. Des pièces d'or s'y entassent et cascadenent autour. **Murs:** couverts de gravures superficielles.

- **Poissons-chats.** Six **poissons-chats mutants** protègent le rocher. Ils s'ennuient et sont affamés.
- **Rocher.** 100 po empilées dessus. Il s'agit en réalité d'une offrande au rocher, qui est magique. La FOR passe à 20 quand on s'y tient debout.
- **Gravures.** Dessins rudimentaires d'énormes poissons à quatre pattes qui font un carnage parmi des bonshommes-bâtons.

Les Ruines du Donjon de Rancemoisi

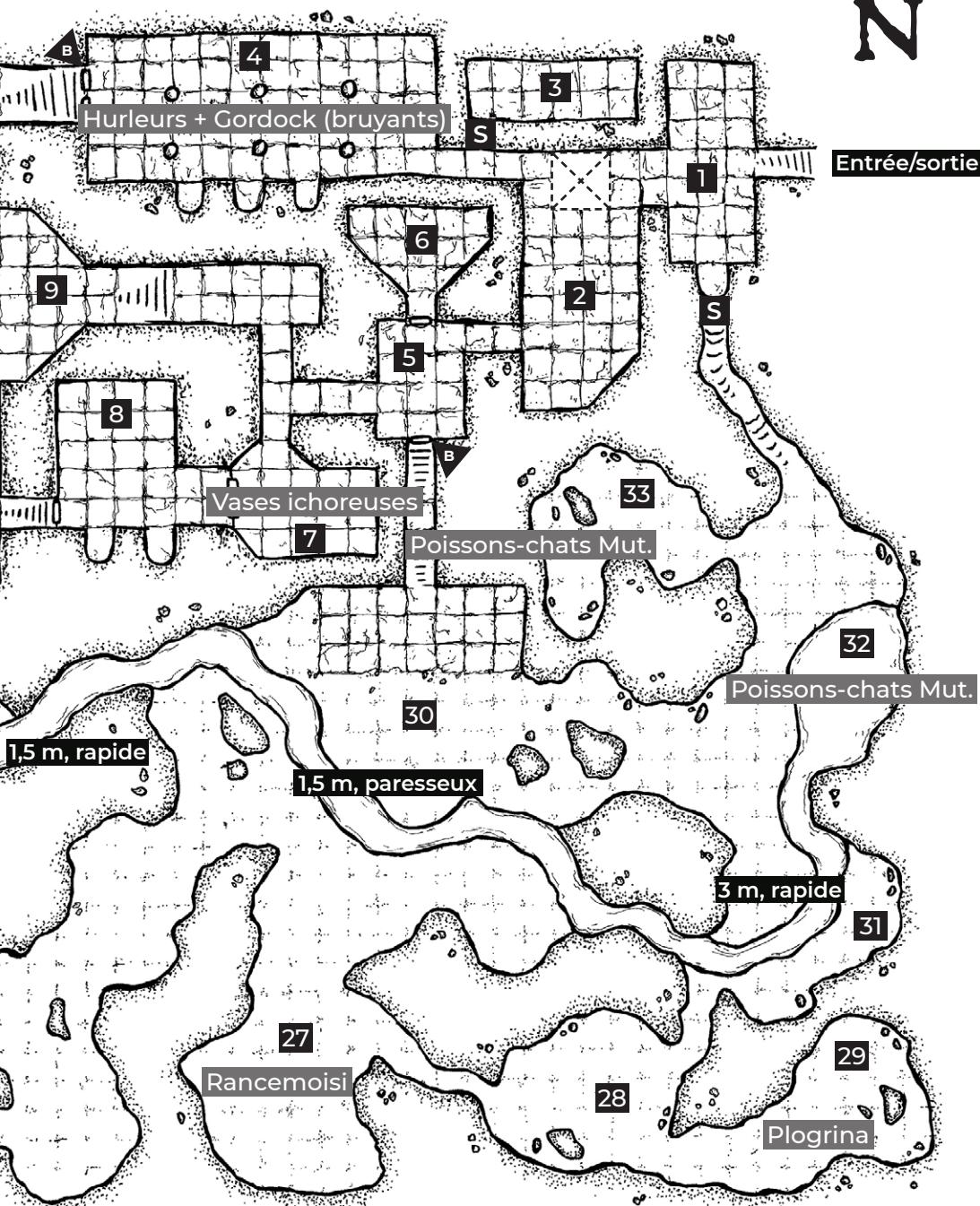


Sables mouvants acides: DEX ND 12
pour s'en sortir, 1d4 dégâts/round



Barricadé

N



Un recueil d'idées pour Shadowdark

TRÉSORS DIABOLIQUES

d20	Objet	Pouvoir
1	Os sculpté	Prend feu 1/jour pendant 1d4 rounds.
2	Globe oculaire	Repousse les insectes et les araignées à bout de bras.
3	Idole de loup	Flotte dans l'air là où on la place.
4	Rose séchée	Se tourne vers le nord quand on ne la touche pas.
5	Diablotin en bocal	Attire les créatures démoniaques vers sa position.
6	Bouquet de sauge	Une créature qui le tient ne peut pas mentir délibérément.
7	Clou de fer froid	Vous sentez si quelque chose est toxique.
8	Crâne difforme	Suinte du sang en présence de morts-vivants.
9	Miroir fêlé	Chante une obsédante berceuse quand on l'agit.
10	Doigt coupé	Appartient à une sorcière qui veut le récupérer.
11	Bougie noire	Cause douleur et dégoût chez les créatures féeriques.
12	Tête réduite	Peut ouvrir une seule fois un portail en sens unique vers l'enfer.
13	Bracelet de fleurs	Vous permet de retenir votre souffle pendant une heure.
14	Symbol impie	Un démon doit une faveur à son propriétaire.
15	Clef rouillée	1/jour, immunité au feu pendant 1d4 rounds.
16	Fiole de sang	Roule lentement au loin si on la lâche.
17	Médaillon terni	1/jour, lisez brièvement les pensées d'une créature.
18	Sac de dents	Rien ne peut écraser cet objet.
19	Flûte de pan	Lourde comme une enclume quand on ne la transporte pas.
20	Cerveau en bocal	Provoque le doute et l'hésitation chez les démons.

ShadowDark



SHD-03

15 €

ISBN : 978-2-37255-378-0

9 782372 553780 >

WWW.ARKHANE-ASYLUM.FR

