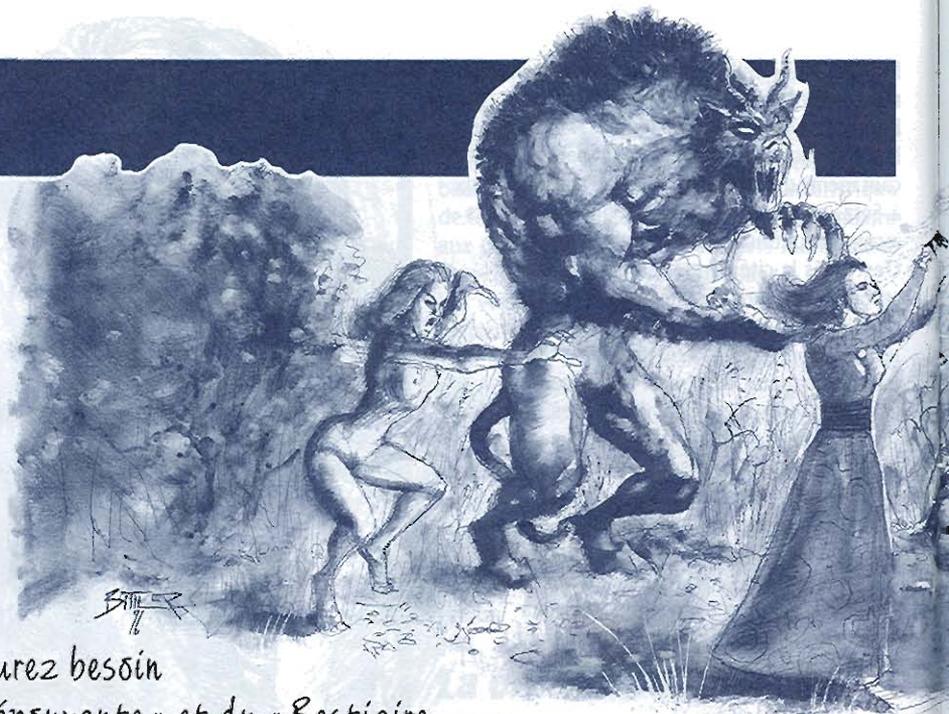


Le pacte d'Almirior



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

Il était une fois...

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

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

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

Mais personne ne voulait d'un garçon de treize ans. Leur réponse était toujours la même : « Ce n'est pas à ton âge qu'on connaît la magie ! » Les tentatives de son père pour le faire vieillir allaient d'échec en échec. Alors, un soir, rentrant d'Eauprofonde, et pleurant sur son propre sort, Almirior, pris de folie, tua son père. Peu après, il

lut le journal intime de ce dernier. Les dernières lignes achevèrent de la faire basculer dans la démence : « Je suis sûr d'avoir trouvé un moyen de guérir partiellement mon fils. Il vieillira jusqu'à vingt ans à peu près, puis s'arrêtera à nouveau de vieillir. Pour lui, la vie sera beaucoup plus supportable à vingt ans. »

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

Il eut la surprise, au village d'Ekérit, de retrouver Malinda en compagnie d'un groupe d'aventuriers qui revenaient victorieux de Myth Drannor. Il lui conta toute l'histoire, finissant par la mort de leur père qu'il dit tué par des drows. Le groupe l'accepta, et il crut un moment pouvoir retrouver une vie normale auprès du groupe, qui l'accepta sans difficultés. Mais les retrouvailles furent de courte durée. Quelques jours plus tard, un démon et une demi-succube, tous deux venus de Myth Drannor, attaquèrent le groupe. La demi-succube lança un sort de Charme-personne sur Malinda, qui se mit à bombarder ses amis de boules de feu. Almirior, seul survivant, fut dans l'obligation de tuer sa sœur. Ensuite, il se débarrassa du démon sans trop de problèmes, puis il lança un sort (puissant et encore inconnu) pour faire de la demi-succube son familier. Kiphrit (c'est son nom) devint l'esclave d'Almirior. Au lieu de le laisser choir totalement dans la folie, elle lui apprit à retourner sa haine contre les Royaumes et tous ceux qui y habitaient. Finalement, Kiphrit et Almirior perpétrèrent de nombreux assassinats qui leur apportèrent richesses et plaisirs. Les deux meurtriers s'entendaient de mieux en mieux. Et, un jour, Almirior décida de se fixer pour mieux étudier les arts occultes.

Il s'installa non loin du village d'Ekérit. Grâce aux richesses de ses victimes, il acheta une petite

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

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

Entrée en scène des PJ

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

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

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

Et si... ils préfèrent continuer ?

Tôt ou tard, ils finiront par camper dans la forêt. Au matin, ils se retrouvent dans le brouillard. A



tâtons, ils finissent par retrouver leur chemin jusqu'au village (même s'ils tentent d'aller dans la direction opposée!).

Chronologie

1^{er} ches 1357

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

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

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

rentrer chez lui, à cause de la crevasse. Ils l'invitent à passer la nuit chez eux, dans un petit moulin abandonné.

2 ches 1357

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

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

3 ches 1357

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

4 ches 1357

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

La population du village

Les villageois ordinaires sont terrorisés et ne comprennent rien à ce qui leur arrive. Certains

optimistes font confiance aux prêtres de Heaum, mais cela ne durera pas...

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

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

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

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

N'oubliez pas que l'attitude des villageois change de jour en jour. Les citoyens des Royaumes oubliés (énergiques, optimistes et insouciant) se métamorphosent petit à petit en habitants de Ravenloft (superstitieux, abrutis par la peur et se méfiant beaucoup des étrangers). Si les PJ font trop de vagues, il n'est pas impossible qu'ils se fassent lyncher, simplement parce que cela soulage tout le monde de faire quelque chose...

Baltèse, dit « le vieux Balt »

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

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

Dyzti

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

Helt

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

Almirior ne lui inspire pas confiance, et lorsqu'il apprend que sa sœur a passé la nuit chez lui,

dans ce manoir inquiétant, il n'hésite pas à aller la chercher, les armes à la main (il se fera capturer).

Limovar

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

Flaris, le demi-elfe

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

Klurtis, le prêtre de Heaum

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

Malthusar, le prêtre de Loviatar

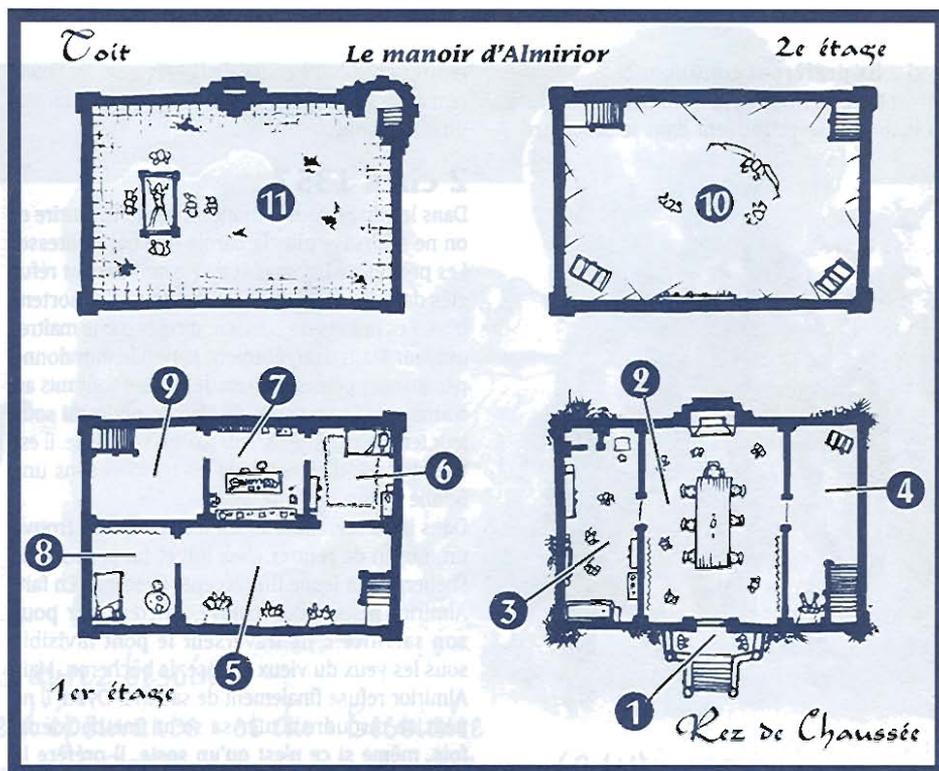
Ce petit homme décharné est aussi peu disposé que Klurtis à recevoir des étrangers, mais pour des raisons exactement inverses : il a un rituel à préparer.

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

Et les PJ dans tout ça ?

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

Si vous êtes un MJ un peu expérimenté, vous n'aurez pas beaucoup d'efforts à faire pour



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

Le manoir d'Almirior

Le pont

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

Le manoir

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

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

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

dès que les PJ entrent. Toute discussion avec eux est impossible.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Un des coffres contient le livre de sorts d'Almirior (10 sorts de niveau 1 à 4, 5 sorts de niveau 5, 3 sorts de niveau 6), son journal intime (depuis l'expérience de son père), une robe des Arch-

images blanche (GdM, p. 206) et un ours en peluche. Si l'on touche à l'un des livres, l'ours, ou plutôt le golem-poupée, attaque.

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

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

Épilogue

Si les PJ ont tué Almirior et empêché le rituel d'avoir lieu, le village d'Ekérit retrouvera sa place dans les Royaumes oubliés. Si les PJ ont tué Almirior après que le démon se soit réveillé, ils ont un

gros problème! S'ils sont toujours en vie, ils seront transportés sur n'importe quel domaine de Ravenloft, avec ce qui reste du village.

Si les PJ n'ont pas tué Almirior, mais ont empêché le rituel d'avoir lieu, Ekérit et les PJ resteront dans ce demi-plan jusqu'à ce qu'Almirior soit tué (ils retrouveront alors leur monde d'origine).

Enfin, si les PJ n'ont pas tué Almirior et n'ont pas empêché le rituel, ils seront transportés sur Ravenloft, dans le domaine d'Almirior. Celui-ci gagnera quatre niveaux et bénéficiera de l'aide d'un démon des crevasses.

Frédéric Lacoste

illustration : Bernard Bittler

plan : Cyrille Daujean

L ES PNJ

Pour AD&D2

▶ Almirior (humain, 60 ans, en paraît 13)

Mage niveau 12, AI LM, CA 3, DV 12, PV 35, TAC0 16.

Objets magiques portés : Robe scintillante, Dague sanglante, Bracelets de défense (CA 4), amulette d'immunité à la détection.

Sorts en mémoire : 4 sorts des niveaux 1 à 5, 1 sort de niveau 6.

Notes : Almirior fera tout ce qui est en son pouvoir pour mener le rituel à terme.

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

▶ Kiphrit, demi-succube

AI LM, CA 6 (forme humaine) ou 4, DV 12, Vol 18, DV 6, PV 35, TAC0 15.

Spécial : Baiser vampirique, Immunité au feu, Électricité, Charme, Illusion.

Sorts : Suggestion, Charme-personne, ESP (une fois par jour).

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

▶ Baltèse, dit « le vieux Balt » (bûcheron, 60 ans)

AI NB, CA 9, DV 10, PV 10, TAC0 19 (hache).

▶ Dyzti (gamine des rues, 15 ans)

AI CN, CA 6, DV 12, PV 5, TAC0 19 (fronde).

▶ Helt (gamin des rues, 17 ans)

Paladin niveau 1, AI LB, CA 6, DV 12, PV 10, TAC0 19 (épée longue).

Spécial : Protection contre le mal (3 m), Immunité aux maladies, JdS + 2.

▶ Limovar (gamin des rues, 7 ans)

AI N, CA 10, PV 2, TAC0 20 (fronde).

▶ Klurtis (humain, 38 ans)

Prêtre de Heaum niveau 10, AI LN, CA 0 (armure de plates complète + bouclier; tenue de cérémonie), DV 12, PV 65, TAC0 14. **Spécial :** + 2 aux jets de surprise.

Sorts : 4/4/3/3/2.

● Sphères mineures : Création, Élémentaire, Soins.

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

▶ Flaris (demi-elfe, 35 ans)

Voleur-espion niveau 6, AI CB, CA 7, DV 12, PV 32, TAC0 18 (cimenterre).

Spécial : Attaque sournoise, dégâts x 3.

▶ Les prêtres de Heaum

Clercs niveau 3, AI LN, CA 0, DV 12, PV 15, TAC0 20.

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

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

▶ Malthusar (humain, 42 ans)

Prêtre de Loviatar niveau 12, AI LM, CA 5 (armure d'écaillés + bouclier), DV 12, PV 85, TAC0 14.

Spécial : Toucher douloureux (4 fois par jour, -6 au TAC0 de la victime).

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

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

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

▶ Chasseurs invisibles (BM, p. 37)

AI N, Int 14, CA 3, DV 12, vol 12 (A), DV 8, PV 45, TAC0 13.

Spécial : Surprise, Invisibilité.

▶ Gardes noirs (BMR, p. 25)

AI N, Int 5, CA 2, DV 9, PV 25, TAC0 15.

Spécial : Immunité aux sorts de charme.

▶ Les prêtres de Loviatar

Prêtres niveau 3, AI LM, CA 5, DV 12, PV 18, TAC0 20.

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

▶ Gobelyns (BMR, p. 26)

AI NM, Int 6, CA 4, DV 12, DV 4 + 4, PV 22, TAC0 13.

Spécial : Festoyer.

▶ Doppleganger (BM, p. 57)

AI N, Int 12, CA 5, DV 9, PV 25, TAC0 15.

Spécial : Surprise, Immunité aux sorts Sommeil et Charme.

▶ Mimique (BM, p. 93)

AI N, Int 8, CA 7, DV 7, PV 40, TAC0 13.

Spécial : Colle, Camouflage.

▶ Muloup majeur (BMR, p. 44)

AI NM, Int 1 (aliéné), CA 2, DV 18, PV 50, TAC0 11.

▶ Drow

Guerrier niveau 6, AI LM, Int 14, CA 5, DV 12, PV 42, TAC0 14 (cimenterre).

▶ Vampyre (BMR, p. 63)

AI CM, Int 16, CA 4, DV 12, PV 42, TAC0 11.

Spécial : Poison de charme.

▶ Démembre (BMR, p. 15)

AI CM, Int 12, CA 9, 5 ou 1 (selon l'éclairage), DV 7+3, PV 42, TAC0 13.

Spécial : Surprise, Ténèbres (une fois par jour).

▶ Golem-poupée (BMR, p. 30)

AI N, Int 0, CA 4, DV 15, PV 65, TAC0 11.

Spécial : Morsure.

▶ Démon des crevasses

AI LM, CA -5, DV 15, PV 90, TAC0 7.

Spécial : Aura de peur (6 m), Immunité au feu et au poison, Régénération (2PV/round).

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