



OBLIVIAX (mousse-mémoire)

Conversion de ADD vers DD3.5

Par Asilurth pour cerbère.org

L'Obliviax est une mousse noire de nature maléfique possédant un talent magique lui permettant de voler les mémoires de créatures intelligentes. On l'appelle aussi "Mousse-mémoire", le fléau de tous les magiciens. L'Obliviax, luxuriant tapis d'un noir d'ébène, pousse en petits plants et se propage à l'aide de spores. Ses feuilles et ses fleurs sont d'un noir lustré. Son odeur, fort désagréable, est celle de l'argile humide. Bien qu'il n'ait pas besoin de soleil pour croître, l'Obliviax a cependant besoin de soleil pour initier la production de spore, aussi ne le retrouve-t-on naturellement pas dans les régions souterraines. Il est cependant possible qu'il soit transporté volontairement ou par inadvertance dans une caverne, où il croîtra toujours sans pouvoir se reproduire.

| | |
|-------------------------------|---|
| Dés de vie | 2d4+1 (3) |
| Initiative | 0 |
| Vitesse de déplacement | 0 |
| CA | 12 (10+2) |
| Attaques | néant |
| Dégâts | néant |
| Espace occupé | 15cm/15cm |
| Attaques spéciales | vol de mémoire |
| Particularités | sensibilité au feu et au froid |
| Jets de sauvegarde | Réf +0, Vig +0, Vol +0 |
| Caractéristiques | For - , Dex - , Cons - , Int 8, Sag 9, Cha - |
| Compétences | Discrétion/camouflage +10 (en milieu naturel) |
| Dons | - |
| Milieu naturel/climat | tout terrain |
| Organisation sociale | Solitaire, paire, groupe (3-12) |
| FP | 5 |
| Trésors | aucun |
| Alignement | neutre mauvais |

Combat (vol de mémoire). L'Obliviax peut voler la mémoire des créatures se trouvant à moins de 18m de lui. Si c'est le cas, il effectue une tentative par round jusqu'à ce qu'il réussisse. Il choisira le lanceur de sort de plus haut niveau, et choisira en priorité les magiciens, puis les prêtres. S'il n'y a pas de lanceur de sorts, il se contentera du personnage de plus haut niveau. Une fois qu'il a volé une mémoire, il ne retentera pas avant 24heures. La créature ciblée effectue un jet de volonté dd20.

En cas d'échec, l'Obliviax vole les dernières 24heures de souvenir de la victime et notamment les sorts que cette dernière avait préparé. Le tour suivant, l'Obliviax le prend pour prendre la forme (en miniature) de la créature dont il a pris la mémoire, et pourra ensuite utiliser toute la mémoire ainsi volée, et lancer les sorts que la victime avait préparés. L'obliviax garde la

mémoire pendant 24heures. Sous cette forme, l'Oblivix peut se déplacer très lentement à raison de 1m/round. Lorsque l'on rencontre un Oblivix, il y a 25% de chance pour qu'il ait déjà effectué un vol de mémoire.

La victime quant à elle, est confuse pendant 1d4 heures et ne se souviens plus de rien de ces dernières 24heures. Elle peut retrouver sa mémoire en mangeant l'Oblivix vivant. Voir *manger un Oblivix*.

Le plomb et les proies épaisses sont imperméables au pouvoir de l'Oblivix. Il est donc courant que ces derniers soient déplacés dans des petites boites en plomb...

Sensibilité au feu et au froid. Les attaques de feu et de froid infligent des dégâts doubles aux Oblivix.

Manger un Oblivix. Manger un Oblivix vivant permet de prendre la mémoire qu'il avait volée. Cela permet de reprendre la mémoire perdue, ou d'acquérir la mémoire d'un autre. L'action dure un round. Effectuez un jet de sauvegarde contre le poison dd20. En cas de succès, vous récupérez toute la mémoire volée. Si votre personnage est capable de lancer des sorts, alors il pourra lancer les sorts de la mémoire volée à condition qu'il ait le niveau. En cas d'échec, le personnage devient gravement malade pour 3d6 rounds et ne récupère pas la mémoire.

La mémoire ainsi récupérée disparaît 24heures après. Cependant, il est possible d'écrire ce savoir. Si ce n'est pas fait, au bout de 24heures, le personnage ne se souviendra plus de rien.

Elixir d'Oblivix. Une potion d'oubli peut être distillée à partir de l'Oblivix, et ses spores peuvent être également distillées en un élixir pouvant restaurer les souvenirs d'une personne distraire ou sénile. (Connaissance des plantes dd18 et alchimie dd18).

Auteur : Asilurth (Asilurth@cerbere.org)

