



TOURMENTEUR :

Mort-vivant (intangible) de taille M

Dés de vie : 5d12 (32pv)

Initiative : +7 (+3 Dex, +4 Science de l'initiative)

Vitesse de déplacement : 9m

CA : 15 (+3 Dex, +2 parade)

Attaques : Contact intangible (+6 corps à corps)

Dégâts : 1d3 + absorption de sagesse

Espace occupé/allonge : 1,50m x 1,50m/1,50m

Attaques spéciales : Absorption de sagesse

Particularités : Mot-vivant, intangible

Jets de sauvegarde : Ref +7, Vig +2, Vol +5

Caractéristiques : For -, Dex 16, Con -, Int 17, Sag 17, Cha 15

Compétences : Détection +8, Discrétion +10, Intimidation +6, Perception auditive +8

Dons : Combat en aveugle, Science de l'initiative

Milieu naturel/climat : régions habitées

Organisation sociale : solitaire

Fréquence : rare

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre mauvais

Evolution possible : 6-12 DV (taille M)

C'est un esprit malfaisant qui s'en prend aux jeunes clercs, encore faibles dans la puissance de leur *Vade Retro*. C'est le pire fléau qu'on puisse trouver parmi les novices dans un séminaire. Son seul but est de perturber, tourmenter sa victime afin qu'elle abandonne sa foi, c'est ainsi qu'il se nourrit de sa Sagesse. L'un de ses garde-manger préféré est une bibliothèque. Il y rode invisible afin de se ruer sur un Sage qui y travaille afin de l'épuiser. Celui-ci ne s'en rend pas compte mais au plus il s'acharnera de comprendre ce qui lui arrive, tout lui semblera difficile, mystérieux et insondable au plus il se fait "saigner". Finalement, il ne trouvera plus aucun intérêt et redevenir l'homme de la rue. C'est ainsi qu'on rencontre parfois plusieurs Tourmenteurs dans les lieux de savoir, de croyance ou de culte. Une baisse de la croyance et de la foi, de la pratique religieuse ou un abêtissement de la population sont des indices qui portent à croire qu'un Tourmenteur agisse dans les parages. Le Tourmenteur provient dit-on de la frustration intellectuelle ou religieuse de paresseux ou envieux qui se matérialise en Tourmenteur. Cette théorie est soutenue par de nombreux clergés qui officient à instruire, à convertir la masse populaire. Certains athées avancent le côté régulateur du Tourmenteur qu'on a vu apparaître dans des lieux et périodes troublées et touchées par un profond fanatisme et extrémisme religieux. C'est ainsi que certains pensent que le Tourmenteur est invoqué par des religions à tendance neutre, en particulier le culte druidique, si mystérieux. D'autres encore pense que tous ont leur fléau dévastateur et redouté. Les guerriers ont le Monstre Rouilleur, les magiciens craignent l'Oblivax... et le prêtre panique à la vue d'un Tourmenteur. Le Tourmenteur a la forme flou d'un humanoïde, ou même a-t-on déjà vu d'un orque ou d'un être goblinoïde ce qui renforce la théorie de la frustration pour expliquer leur existence. C'est un être profondément égoïste, ne préférant pas interférer avec d'autres espèces, il ne pense qu'à se nourrir. Il vit dans les endroits habités où la sagesse n'est pas fort présente, il y reste caché avant de se déplacer afin de s'alimenter. insaisissable, nul n'a encore réussi à en tirer profit mais il doit pouvoir servir à la confection de puissants sorts magiques ?! Les fumées d'encens ont la faculté de distinguer son contour. Sa forme se précisant, il est ainsi possible de le localiser pour le combattre ou de le repousser telle une Ame en peine.

Combat :

Absorption de sagesse : il ne pompe jamais sa victime à mort, il la laisse telle une loque avec au moins encore 5 points de Sagesse. Chaque attaque réussi, à raison d'une par jour draine 1 point de Sagesse. Les points perdus ne se regagnent plus sauf à l'aide d'un Souhait ou d'une magie similaire. Si l'individu porte un objet possédant une puissance sur son score de Sagesse, le Tourmenteur le videra des ses charges en tout premier lieu pour le rendre inutile et vide comme l'ennui !

<http://www.cerbere.org/>

Modification de ADD à DD3 réalisée par Smash@cerbere.org