

LE VOLEUR DE MÉMOIRES

Pour Cerbere.org

De l'Oblivix incendiaire au voleur carbonisé en passant par un mage amnésique dépassé par les événements, les joueurs auront fort à faire.

AU PRÉALABLE



Ce scénario a été écrit à l'aide des 3 livres de base d'AD&D 2^{ème} Edition, à savoir le **Guide du Maître**, le **Manuel des Joueurs** et le **Bestiaire Monstrueux**. En conséquence, il a été converti en DD3.5 par Asilurth.

Les monstres repris en **Annexes** à la fin sont présentés avec leurs caractéristiques DD3.5 : l'*Aboleth*, les *perceurs* et l'Oblivix

Ce scénario peut se dérouler dans n'importe quelle ville. Il suffit juste de doter la cité d'un simple réseau souterrain (égouts, catacombes, champignonnières, etc.) où pourra se terrer l'Oblivix (Bestiaire Monstrueux, page 215) par la suite.

Il s'adresse à un groupe de 3-5 PJs de niveau Moyen (3-5).

SYNOPSIS



Les PJ vont devoir enquêter pour disculper et faire échapper à la vindicte populaire le mage d'une cité. Ils vont aussi devoir comprendre ce qui s'est vraiment passé et découvrir quel secret détient le mage et qu'il cache au fond des champignonnières.

1. LE SECRET DU MAGE

Voici ce qu'on peut apprendre si on devait ingérer à temps l'Oblivix. Le mage a installé un laboratoire secret au fin fond de la champignonnière. Il y effectue des expériences au sujet des terribles moisissures brunes et rousses. Il profite de la peur et de la confusion que provoquent les spores gazeuses (qu'on prend pour tyranneuil du Bestiaire monstrueux, page 288, manuel des monstres page 180) pour faire fuir les curieux et importuns. On parle de spectateurs qui hantent les galeries les plus éloignées. Mais pendant son absence, certaines

expériences en cours ont mal tourné, sans surveillance. Depuis lors, il se passe d'étranges choses. Un passage secret mène au laboratoire secret. Il démarre d'un vieil entrepôt qui appartient au mage. Il y stocke diverses choses sans grande importance.

Bien entendu, il y a aussi moyen d'enquêter au sujet du mage voir de le filer pour en savoir tout autant. Ainsi, certains événements se produisant à la champignonnière sont dus à ces expériences qui ont mal tourné au sujet de moisissures brunes et rousses en plus de ceux-ci qui découlent de la présence de l'Oblivix qui s'y cache également.

INTRODUCTION



1. POUR LE MAITRE DE JEU



Avant que les PJ n'entrent en jeu et n'interviennent, un voleur habile a réussi à offrir à un puissant mage un coffret de plomb piégé. En effet, celui-ci contenait un Oblivix dérobant d'un coup toute la mémoire du sorcier, le laissant désarmé. Il espérait ensuite s'approprier ses souvenirs et secrets les plus cachés espérant qu'ils soient monnayables de préférence... Mais il a échoué dans sa tentative et l'Oblivix a riposté grâce à l'un des sorts et il s'est fait littéralement carbonisé par une boule de feu... L'Oblivix quant à lui se planque depuis dans la champignonnière de la ville. Un endroit idéal pour lui : légèrement humide et dans une pénombre permanente. Pendant près de 22h, il dispose encore des sorts du mage.

2. À PEINE ARRIVES

Les PJ sont en ville pour une raison quelconque. Ils sont de passage, en villégiature, à la recherche de l'un ou l'autre PNJ, etc. Il pourrait même être des amis ou des connaissances du mage qu'une foule furieuse emmène au bûcher ! Ils avaient besoin de ses conseils, talents, etc.





3. DRAMATIQUE INCENDIE

Les PJ progressent dans la ville et sont bien vite attirés par une effervescence anormale. Un groupe de citadins s'empresse de faire une chaîne afin d'éteindre un incendie. Ils se transmettent des seaux à partir d'un puits jusqu'au foyer. La tension est vive car un tel feu pourrait s'il n'est pas vite maîtrisé embraser toute la ville.

L'aide des PJ sera la bienvenue pour former une deuxième chaîne. Par contre, l'utilisation de la magie (celle des sorciers et mages) fera du plus mauvais effet et mauvais genre. Aussitôt la foule hurle bientôt à l'hérésie et se presse autour de l'innocent lanceur de sorts qui pensait bien faire, oubliant presque l'incendie. On le menace et on prétend alors qu'il serait l'incendiaire !

Le Meneur de jeu doit laisser le groupe se dépêtrer de ce mauvais pas et de cette malheureuse entrée en matière, véritable concours de circonstance. Il faut savoir qu'on a vu de loin, avant l'incendie, quelqu'un de petite taille projeter une boule de feu sur un homme. Une bonne interprétation et explication permettront aux PJ incriminés de s'en tirer même si dorénavant, il plane sur eux, une certaine suspicion. S'il le faut, le Meneur de jeu utilise les règles suivantes de Réaction (GdMn de ADD pages 82 et 120).

Une fois les flammes éteintes, les PJ peuvent en savoir plus sur l'origine de l'incendie. On leur en parlera à leur demande, les remerciant chaleureusement.

Un peu avant



Le Meneur de jeu dans cette section décrira ce qui s'est passé avant que l'incendie ne débute. Ces informations sont glanées par les PJ en questionnant l'une ou l'autre personne (rumeurs, témoignages, etc.). Voir la section **Cadavre carbonisé**.

4. CORTÈGE EN COLÈRE

Mais très vite, après avoir maîtrisé les incendies et éviter une véritable catastrophe, la foule s'égrène

dans les rues en un long cortège furieux grossissant au fur et à mesure qu'il s'approche de la demeure du mage. Bientôt, on brandit des fourches, des torches, on hurle à la mort et à l'incendiaire. Il faudra l'intervention des gens d'armes pour éviter que le malheureux, extirpé violemment de chez lui, ne soit pendu au beau milieu de la rue et que sa maison ne soit à son tour incendiée.

Les PJ doivent avoir probablement suivi le cortège et sont peut-être intervenus clamant la présomption d'innocence et qu'une enquête doit être entamée. Ce n'est pas très bien reçu mais l'appui armé des gens d'armes finira par dissuader les plus récalcitrants.

5. MAGE MORIBOND

Le mage est soutenu aux épaules par des solides gardes, il tient à peine debout, tel une loque et affiche une mine déconfite et un air des plus hagards ce qui dénote avec l'esprit vif et l'œil malicieux qu'il a habituellement étant l'un des esprits les plus éveillés de la cité.

Si les PJ lui posent quelques questions, il est incapable de répondre, confondant les choses ou ne souvenant plus de rien durant les dernières 24 heures. L'interrogatoire se suspend quand arrivent le capitaine et ses hommes.

ENQUÊTE À MENER TAMBOUR BATTANT



Le capitaine aidé d'un renfort supplémentaire d'hommes met en terme à toute l'agitation de la population. Il promet haut et fort que celui-ci sera jugé et exécuté pour ces faits horribles et inacceptables. Le mage est d'ailleurs sur le champ arrêté et menotté. Les PJ n'ont plus moyen de lui parler pour l'instant.

Devant l'insistance des PJ qui évoquent des faits douteux ou confus ou devant le fait qu'ils ont besoin de lui, il ne peut que leur proposer de rapidement en savoir quoi et lui apporter des éléments qui permettraient de l'innocenter.



Pour les PJ, ils ont très peu de temps pour faire la lumière sur ces événements. Il est prévu de juger et d'exécuter très prochainement le mage pour ces actes criminels (compter 3 jours : enquête ce jour J, tribunal demain J+1 et exécution en place publique J+2). Il sera détenu à la prison de la caserne militaire. Les PJ peuvent lui rendre visite. Attention, il ne parlera pas de lui-même du secret qu'il conserve jalousement au sujet de l'existence de son labo secret.

le lien. En effet, c'est un spécialiste des moisissures et autres champignons. Il connaît très bien les effets de ce monstre. La boule de feu a été lancée par l'Obliviax comme moyen de défense et le mage pourra confirmer qu'il a accès et avait sans doute mémorisé ce sort ce jour là.

2. PERTES DE MÉMOIRE ET SORTS SAUVAGES

Depuis que l'Obliviax se terre, il se passe divers



1. CADAVRE CARBONISÉ

Si les PJ retournent sur les lieux de l'incendie, ils ne retrouvent qu'un cadavre calciné tout recroquevillé et rabougri par la chaleur. Il est atrocement brûlé au troisième degré. Il serre entre ses mains, une petite boîte de plomb. Par chance, quelques unes de ses affaires ont résisté à la chaleur. Il s'agit d'un trousseau d'outillage typique de voleur. Un voleur du groupe le reconnaîtra au premier et simple coup d'œil. Les témoins de la scène évoquent la projection d'une puissante boule de feu sur le malheureux avant que ne début l'incendie.

Les PJ doivent comprendre qu'il s'agit d'un voleur et la boîte en plomb contenait l'Obliviax. Il n'est pas possible de savoir ça au premier abord. Par contre, si les PJ en parlent au mage, il pourra faire aisément

événements en série et en cascade au sein de la ville. Les PJ peuvent en être informés ou s'en rendre compte d'eux-mêmes.

D'abord, plusieurs personnes sont retrouvées hagards et amnésiques des derniers événements de leur existence quotidienne et habituelle. On parle de coups sur la tête, de flagelleurs mentaux, etc.

On note également quelques interventions de magie sauvage et soudaine. Certains sorts ont été jetés sur certaines personnes avec plus ou moins de gravité.

Il s'agit des derniers sorts mémorisés par le mage. Le meneur de jeu choisit en toute discrétion les sorts en question. Des plus anodins au plus terrifiants. Il prend soin alors de décrire la survenance des événements par laquelle les PJ peuvent comprendre et supposer des effets de tels



ou tels sorts. Le mage du groupe sera d'un grand secours pour identifier tout cela par un sort de Détection de la magie ou l'utilisation d'une Compétence liée aux connaissances magiques.

On se rend compte que toutes les victimes habitaient ou vauquaient à leur occupation non loin de la champignonnière. Un endroit que le mage qualifiera d'idéal comme refuge pour l'Oblivix (sombre et humide).

CHASSE À L'OBLIVIX



Dans cette partie, le Meneur de jeu trouve les éléments qui permettront aux PJ de devenir l'endroit où se cache l'Oblivix pour mettre un terme à ces perturbations.

1. PAR TRIANGULATION

Avec la notation des lieux où ce sont déroulés la série d'incident, les pj peuvent à l'aide d'un jet de Compétence de Géographie ou d'Histoire locale (dd15) déterminer par triangulation la zone où devrait se cacher l'Oblivix. A ne pas douter, il se trouve dans la champignonnière où de nombreux ouvriers ont été retrouvés l'air hagard et complètement perdu. Il faudra y descendre pour pousser les recherches plus en avant.

2. EXPLORATION

Située légèrement à l'écart de la ville, la champignonnière est accessible par une entrée unique. Elle a été aménagée dans une ancienne carrière de craie jadis exploitée. Les plafonds sont d'hauteur régulière et les parois sont taillées d'une manière relativement rectiligne et anguleuse. Régulièrement des torches ont été placées afin d'éclairer sommairement l'endroit à quelques endroits stratégiques (carrefour, entrepôt, zone de stockage, etc.). En effet, les champignons se cultivent à l'abri de la lumière. On peut parcourir les lieux et se guider en allant de points lumineux enpoint lumineux, telle des phares. Par contre, toutes les zones traversées sont presque plongées dans la pénombre la plus totale. Mais cette méthode

augmente les risques de se perdre ou de faire une mauvaise chute.



On trouve à certains endroits des lacs ou rivières souterraines à l'eau glaciale et aux abords glissant.

Attention à ne pas y chuter, l'hydrocution guette l'infortuné pj qui y tombe.

Jet de Sauvegarde contre la Mort ou de vigueur dd12) sous peine d'être pris de malaise et de mourir en 1d4+1 minutes. Le PJ rétabli est néanmoins plus faible et subit un malus de 1 aux jets d'Attaque et de dégâts.

Il n'est pas rare que les ouvriers n'y rencontrent l'un ou l'autre perceur ou rode-dessus qui leur tombent littéralement dessus. Même si on prête attention, ces deux monstres sont habilement camouflés et il n'est pas certain de les repérer à temps. Une attaque surprise est toujours à craindre.

Pour finir et pour ne pas s'égarer, on a peint des tâches colorées voire même phosphorescentes au plafond. Cette information peut-être découverte par les pj ou être obtenue si ceux-ci interrogent les ouvriers. On remarque avec un beaucoup d'attention à l'aide d'une Recherche et détection des passages secrets qu'il en existe d'autres d'une couleur différente. Celles-ci mènent en fait au laboratoire secret du mage

3. OBLIVIAX

Les PJ's finissent par découvrir l'Oblivix. Après avoir déjoué l'attaque visant à les rendre amnésiques, celui-ci se sert des sorts du mage qu'il possède encore ou de ceux volés aux PJ lanceurs de sorts.

MANIPULATIONS SECRÈTES ET DANGEREUSES



Le Meneur de jeu trouve ici tout le développement relatif aux activités secrètes du mage et leurs conséquences.

1. IL PLANE UNE LÉGENDE

Lorsque les PJ se déplacent au sein du complexe souterrain, une zone leur est vivement déconseillée d'explorer. On raconte qu'un monstrueux tyranneuil

(spectateur) a envahi les lieux. De nombreux ouvriers l'auraient même vu d'ailleurs. Heureusement, il était loin et il était dos tourné, sinon... Personne n'ose s'aventurer par là.

En fait, il s'agit d'une spore gazeuse (fungus particulier) inoffensive qu'il est fréquent de confondre avec un spectateur de loin. Le mage l'utilise comme moyen dissuasif pour écarter voire effrayer les curieux et fouineurs. Mais d'intrépides aventuriers comme les PJ...

2. UNE EXPÉRIENCE QUI A MAL TOURNÉ

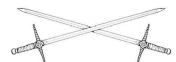
Pendant son absence, une expérimentation du mage reste sans surveillance a tourné au désastre. Les répercussions sont décrites + en détail par la suite. Tout s'est déroulé au sein du laboratoire secret du mage.

Très vite en déambulant, les PJ's vont être confrontés à ses conséquences. Le Meneur de jeu place ces Rencontres quand il le souhaite. L'idéal étant que les PJ comprennent qu'il se passe autre chose, de sous-jacent à leur enquête au sujet de l'Oblivix. Ce scénario démontre ce que peut entraîner la curiosité et la convoitise d'un voleur s'attaquant à un personnage majeur.

3. VOUS NE SENTEZ PAS UNE ODEUR DE MOISI ?

Deux moisissures sont à l'œuvre au sein du souterrain. La première n'est pas très dangereuse mais la deuxième est extrêmement redoutable. Le Meneur de jeu place ces Rencontres à sa guise.

MOISSURES BRUNES



Alors que les PJ parcourent les galeries, ils seront attirés par une zone où les champignons en culture semblent gelés ! L'air est plus froid, une brise piquante leur brûle légèrement la face. En s'approchant de trop près (moins d'1,65 m.), les PJ peuvent être brûlés par le froid, refroidis et perdre ainsi 3d8 pv si ils ratent un jet de vigueur dd18





Certains ouvriers pris de panique lui ont jetés des torches ce qui n'a fait qu'augmenter sa taille et ses dégâts. Elle envahit de plus en plus le complexe.

MOISSURES ROUSSES



Celle-ci a réussi à s'infiltrer et à s'insinuer un peu partout car elle a infecté le système de renouvellement d'air. Elle a proliféré jusqu'au pompe à air par l'entremise de végépygmés, ses victimes (à considérer comme des zombis ju-ju).

Les premières victimes n'ont pas prêtés attention à ce qui semblait être un tas de rouille. S'approchant trop près, elles ont été atteintes par les spores et ont subis de nombreux dégâts (5d4) et ont contractés la maladie sporifique. Les premiers zombis ju-ju ainsi créé ont infectés d'autres personnes et d'autres lieux.

Le Meneur de jeu peut faire croiser les PJ avec ces zombis ju-ju (caractéristiques de zombis de taille M, ils ne suivent pas les règles des morts-vivants ; manuel des monstres page 191).

De plus, comme le système d'air est infecté, le Meneur de jeu peut décider qu'un jet de sauvegarde contre le Poison (ou vigueur) dd 13 soit effectué pour ne pas être paralysé et contracter la maladie.

Le Meneur de jeu peut très bien transformer le complexe souterrain et une partie du scénario en « Retour des morts-vivants » avec tous les zombis ju-ju qui vont bientôt pulluler dans les galeries ! Les PJ sont alors traqués et pourchassés par ceux-ci ! Gare à la contamination. Notons également vu leur puissance qu'il n'y a pas beaucoup de personnes qui travaillent ici-bas.

4. LABORATOIRE SECRET

En passant la zone soi-disant défendue et hanté par un spectateur (tyrannoel), les PJ arrivent vers un long couloir. Celui-ci se termine par une épaisse porte en bois monté sur un chambranle du même acabit. Le bois est de bonne facture et ne présente aucune trace de vieillesse. La porte est récente et soigneusement entretenue. Elle est fermée à clef. Un crochetage (dd16) sera nécessaire à moins de

l'enfoncer (force dd17). Il n'y a personne derrière qui s'inquièterait que celle-ci vole en dehors de ses gonds.

HALL



Cette petite pièce fait figure de hall. Elle est garnie d'une petite table et d'un porte manteau. On y trouve aussi un porte torche.

On trouve sur la table, un petit étui à parchemin en cuivre. Il contient deux parchemins : Dissipation de la magie (N3 Magicien) et Guérison des maladies (N3 Prêtre).

Le mage possède ces deux parchemins avant de rentrer pour contrer les éventuels effets indésirables de son « cerbère » d'un genre particulier, une *aboleth*.

ABOLETH



Juste à l'entrée du laboratoire se trouve un bassin d'eau souterraine. Au départ, l'aboleth se trouve tapi dans le fond du bassin. Elle usera de sa capacité télépathique d'assujettir ses victimes. Une fois qu'ils seront à moins de 3 mètres du bassin, elle les attaquera de ses 4 tentacules. Elle ne risquera pas de sortir de l'eau car elle se déplace sur la terre ferme très lentement (3m/rnd) et ne peut se servir des effets de son nuage de mucus.

LABORATOIRE



Celui-ci contient des notes éparses sur les moisissures, sur les fungus, etc. C'est une mine d'or sur le sujet. Chacun des ses ouvrages décrit admirablement les effets et conséquences de ces espèces.

Les PJ peuvent y trouver des infos sur les moisissures brunes et jaunes qui infestent les souterrains. Le Meneur de jeu peut leur livrer quelques conseils et tactiques pour venir à bout des moisissures. Comme par exemple que les moisissures jaunes ne sont vulnérables qu'au feu ou les moyens de détruire la moisissure brune qui a proliféré. La quasi invulnérabilité de la moisissure rousse, etc.



D'ailleurs, on trouve sur place des fioles de feu grégeois comme une potion d'Huile de Feux ardents pouvant être projetée et causer près de 5d6 de dégâts ! On trouve aussi des fioles d'alcool, d'acide et des sachets de sel qui permettent de venir à bout de la moisissure rousse.

La collection complète de ces tomes vaut plus de 1 000 PO.

Le grimoire du mage est posé sur un pupitre. Il devrait intéresser le mage du groupe. On peut recopier l'un ou l'autre sort : des feuilles de parchemin et du matériel d'écriture magiques sont à sa disposition. Le Meneur de jeu décide de ce qu'on peut y trouver. Un glyphe de garde peut y avoir été placé (1 chance sur 4, cause 2d6 pts de dégâts, une utilisation).

On trouve aussi le matériel nécessaire pour pratiquer l'une ou l'autre alchimie. Un PJ à la recherche de l'un ou l'autre composant commun ou peu commun a 75% de chance d'en trouver, 50% pour un composant rare et 25% pour un composant très rare.

Dans un petit coffre se trouve une partie des richesses du mage, soit près de $(1d8+1) \times 10$ PO + 1d4 pierres semi-précieuses (50 PO chacune).

Si les PJ dérobent l'une ou l'autre chose, à eux de faire face aux éventuelles conséquences, car le mage s'en rendre tôt ou tard compte. Sauf s'ils le laissent se faire exécuter ou s'il est contraint à un exil forcé...

AU FINAL

Il n'est pas certain que le mage n'ait pas quelques ennuis. En effet, ses expérimentations

secrètes et dangereuses ont conduit certaines personnes à être transformées végépygmés que les PJ ont dû abattre sans autre choix.

Il n'a en effet pas causé l'incendie mais il est responsable par inadvertance et imprudence de la mort de plusieurs personnes. Il risque bien d'avoir quelques ennuis sérieux et d'être chassé de la ville sans autre procès.

Sinon avec l'éradication des moisissures, l'exploitation de la champignonnière peut reprendre normalement et après quelques jours, les victimes de l'Oblivix retrouvent leur esprit et le cours normal de leur vie.

Le capitaine de la ville ne manque pas de remercier les PJ pour avoir remis les idées en place à tout à chacun et avoir préservé l'économie locale.

GAIN D'EXPÉRIENCE



L'attribution des points d'expérience personnelle pour chacun des PJ pour l'amélioration et le plaisir durant la partie est laissée à la discrétion du Maître.

A la fin de l'aventure, le Maître peut répartir les points de groupe (à diviser suivant le nombre de PJ) suivants. Pour la **survie** 1 090 PX, pour avoir **terminé l'Aventure** 1 050 PX et avoir atteint les **buts variables suivants**, 350 PX pour avoir compris qu'un Oblivix était à l'oeuvre et 1 110 PX pour avoir compris ce qui se trame dans la champignonnière et vaincre ou déjouer l'**aboleth** 2 000 PX.

Il ajoutera encore le **total des Monstres** vaincus au cours de la part.



ANNEXES



Liste des monstres par ordre alphabétique.

1. ABOLETH

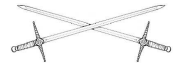
- ✦ **Aberration** ([aquatique](#)) de taille TG
- ✦ Dés de vie : 8d8+40 (76 pv)
- ✦ Initiative : +1
- ✦ Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), nage 18 m
- ✦ Classe d'armure : 16 (-2 taille, +1 Dex, +7 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 15
- ✦ Attaque de base/lutte : +6/+22
- ✦ Attaque : tentacule (+12 corps à corps, 1d6+8 et mucus)
- ✦ Attaque à outrance : 4 tentacules (+12 corps à corps, 1d6+9 et mucus)
- ✦ Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m
- ✦ Attaques spéciales : asservissement, facultés psioniques, mucus
- ✦ Particularités : [créature aquatique](#), nuage de mucosités, [vision dans le noir](#) (18 m)
- ✦ Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +7, Vol +11
- ✦ Caractéristiques : For 26, Dex 12, Con 20, Int 15, Sag 17, Cha 17
- ✦ Compétences : [Concentration](#) +16, [Connaissances](#) (une au choix) +13, [Détection](#) +16, [Natation](#) +8, [Perception auditive](#) +16
- ✦ Dons : [Magie de guerre](#), [Vigilance](#), [Volonté de fer](#)
- ✦ Environnement : souterrains
- ✦ Organisation sociale : solitaire, nichée (2-4) ou nichée mixte (2-4 et 7-12 amphibes)
- ✦ Facteur de puissance : 7
- ✦ Trésor : normal (x2)
- ✦ Alignement : généralement [loyal mauvais](#)
- ✦ Évolution possible : 9-16 DV (taille TG), 17-24 DV (taille Gig)
- ✦ Ajustement de niveau : —

L'aboleth est un immonde amphibien qui vit principalement dans les lacs et les cours d'eau souterrains. Un aboleth a un ventre rose. Quatre orifices bleu nuit palpitants s'ouvrent sur le bas de

son corps et sécrètent des mucosités grisâtres dont l'odeur rappelle l'huile rance. Il utilise sa queue pour se propulser dans l'eau et ses tentacules pour ramper sur terre. Un aboleth pèse 3,25 tonnes.

L'aboleth parle une langue qui lui est propre, ainsi que l'aquatique et le commun des Profondeurs.

COMBAT



L'aboleth peut se battre à l'aide de ses puissants tentacules, même s'il préfère rester à distance et utiliser ses pouvoirs d'illusion.

1. Asservissement (Sur).

Trois fois par jour, l'aboleth peut tenter d'asservir un être vivant distant de 9 mètres ou moins. La cible doit réussir un jet de Volonté (DD 17) sous peine d'être affectée par l'équivalent du sort [domination](#) (niveau 16 de lanceur de sorts). Une créature asservie obéit aux ordres télépathiques de l'aboleth jusqu'à ce qu'elle soit délivrée par un sort de [délivrance des malédictions](#). Un nouveau jet de Volonté est permis toutes les 24 heures pour briser le contrôle de l'aboleth. Cela se produit également si l'aboleth meurt ou s'il s'éloigne à plus de 1,5 kilomètre de la créature asservie. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. **Facultés psioniques (Mag)** [Image prédéterminée](#) (DD 18), [image programmée](#) (DD 19), [lueurs hypnotiques](#) (DD 15), mirage (DD 18), mur illusoire (DD 17), projection d'image (DD 20) et voile (DD 19) à volonté. Niveau 16 de lanceur de sorts effectif. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

2. Mucus (Ext)

Tout coup porté par un tentacule d'aboleth peut provoquer une terrible affection. Une créature frappée par un tentacule doit jouer un jet de Vigueur (DD 19). En cas d'échec, sa peau se transforme en membrane translucide et visqueuse au cours des 1d4+1 minutes suivantes. Par la suite, la victime subit 1d12 points de dégâts toutes les 10 minutes si son épiderme n'est pas constamment rafraîchi avec de l'eau douce. Le mucus réduit son bonus d'armure



naturelle de 1 point (mais pas en dessous de 0). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Le sort [guérison des maladies](#) inverse la transformation s'il est lancé avant qu'elle ne soit achevée. Sinon, seuls [guérison suprême](#) et [guérison suprême de groupe](#) peuvent rendre au personnage sa peau d'origine.

3. Nuage de mucosités (Ext)

Sous l'eau, l'aboleth s'entoure d'un nuage de mucosités sur une zone d'une trentaine de centimètres. Toute créature venant au contact de cette substance visqueuse et l'inhalant doit réussir un jet de Vigueur (DD 19) sous peine de ne plus pouvoir respirer à l'air libre pendant 3 heures. La victime s'asphyxie en 2d6 minutes si elle sort de l'eau. En cas de contact renouvelé avec ces mucosités (et de nouveau jet de Vigueur raté), la durée de l'effet est prolongée de 3 heures, et ainsi de suite. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution

2. PERCEURS

Un perceur ressemble à une stalactite d'une trentaine de centimètres de long, bien qu'il puisse grandir jusqu'à une taille respectable de 1,8 mètres de long (ils pèsent alors plus de

250kg). Il s'agit là de sa coquille extérieure. A l'intérieur, le perceur ressemble à un peu à un genre de limace avec une longue queue. Deux appendices oculaires dépassent de chaque côté.

Le perceur vit dans les grottes, les cavernes et les endroits souterrains similaires. Il est alerté par le bruit et la chaleur et il attaque en se laissant tomber sur ses proies et les empale avec sa carapace. Une fois qu'il a porté son attaque, il doit remonter le long du mur de son repaire et retrouver une position qui lui permette de recommencer. Sur le sol, le perceur est très vulnérable et peut facilement être tué si on le retourne. Sa partie interne présente une classe d'armure de 9.

Vermine minuscule

⚡ Dés de vie : 1d8 (4 pv)

- ⚡ **Initiative** : -3 (Dex)
- ⚡ **Vitesse** : 1,5m, escalade 1,5m
- ⚡ **CA** : 16 (+2 taille, -3 Dex, +7 naturelle)
- ⚡ **Attaques** : Empalement (+2 corps à corps, dégâts 1d6)
- ⚡ **Espace occupé /Allonge** : 0,75 m. x 0,75 m. / 0 m.
- ⚡ **Attaques spéciales** : science du critique, acide
- ⚡ **Caractéristique spéciale** : Vermine
- ⚡ **Jets de Sauvegarde** : Vig +2, Ref -3, Vol +0
- ⚡ **Caractéristiques** : For 10, Dex 4, Con 11, Int -, Sag 10, Cha 9
- ⚡ **Compétences**: Discrétion +4, Perception auditive +13, Détection +3. Le perceur bénéficie d'un bonus racial de +8 aux jets de
- ⚡ **Perception auditive**, et un bonus racial de +15 aux jets de
- ⚡ Discrétion lorsque son environnement est de la pierre.
- ⚡ **Alignement** : Toujours neutre
- ⚡ **Avancement**: 2 DV (petit); 3 HD (taille moyenne)
- ⚡ **Science du critique (Ext)**: un perceur effectue un coup critique sur un jet d'attaque de 19-20.
- ⚡ **Acide (Ext)**: Les flancs du perceur sont enduits d'un acide corrosif qui inflige 1d6 points de dégâts lorsqu'il est en contact avec de la chair.
- ⚡ **Vermine**: Le perceur est immunisé à tous les contrôles de l'esprit. Il possède une vision dans le noir dans un rayon de 18m.

3. OBLIVIAX

L'Oblivix 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'Oblivix, 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'Oblivix 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 MEMOIRE).



L'Oblivix 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'Oblivix vole les dernières 24heures de souvenir de la victime et notamment les sorts que cette dernière avait préparés. Le tour

suivant, l'Oblivix 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'Oblivix 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 transportés dans des petites boites en plomb...

SENSIBILITE 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 deviens 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).

Vous pouvez retrouver la conversion de l'Oblivix ici : <http://www.cerbere.org/DD3/?c=Monstres>

Ecrit par Pitche (pitche@cerbere.org)

Relu par Asilurth (asilurth@cerbere.org)

Illustré par Flohock (flohock@cerbere.org)

Mis en page par Naliah (naliah@cerbere.org)

