



« SOUS L'OCÉAN »

Une aventure qui entraînera les PJ au fond de l'océan. Contactés pour aider une communauté de selkies, ils auront bien des épreuves à vivre et à relever comme déjà s'acclimater à ce nouvel environnement marin !

AU PRÉALABLE

Ce scénario a été rédigé pour être joué avec les règles de DD3.5.

Ce scénario peut se dérouler dans un village de petite à moyenne envergure proche du littoral possédant un modeste port.

Il s'adresse à un groupe de 4-5 PJ de niveau Moyen (4-6).

SYNOPSIS

Les PJ sont engagés par une communauté de selkies afin de faire face à l'incursion d'une recherche intrusive d'une épave d'un riche galion coulé rempli d'or. On fait appel à leur expérience et connaissance des hommes.

Au sein de ce milieu marin, ils devront faire face à bien d'autres menaces et péripéties. Défendre des elfes aquatiques des filets de pêcheurs, des sahuagins, etc.

INTRODUCTION

1. POUR LE MENEUR DE JEU

Les PJ en voyage ou en quête d'aventure font faire une halte à ce petit village côtier. Il leur faut s'y reposer au moins cette nuit.

2. ARRIVÉE AU VILLAGE

Apparemment, à passer des les ruelles, il règne un peu plus d'animation au port, de nombreuses charrettes y amènent quantité de provision et d'eau potable.

De loin, on aperçoit le mat et la voilure d'un imposant navire.

Si les PJ questionnent l'un ou l'autre passant, on leur apprend qu'en effet, un navire particulier à amarrer au port et projette d'organiser une expédition. Peut-être ont-ils encore besoin d'hommes ? Ils paient bien toutes leurs marchandises et vivres.

3. A QUAI

Un imposant navire s'y trouve amarré. Il transporte sur son pont, une étrange construction en bois en forme de cloche reliée à un énorme tuyau. Beaucoup de monde s'active à faire monter et rouler les provisions et tonneaux d'eau potable. Un personnage vêtu d'une robe de mage se tient debout à côté du capitaine près du gouvernail.

4. A LA SEULE TAVERNE DU VILLAGE CÔTIER

Les PJ se sont arrêtés en fin de journée pour se restaurer et se reposer au seul endroit adéquat de ce petit village de pêcheurs au filet et de baleiniers en haute mer. Le bâtiment semble bien rempli, il s'en échappe un tumulte festif et gaillard.

A LA TAVERNE DE « LA BALEINIÈRE »

En effet, une fois rentrés, les PJ se rendent que la taverne est fortement animée et enfumée. Un groupe de marins braillent dans un coin, un tonnelet de bière à leur disposition. Le précieux liquide semble couler à flot vu l'état d'ébriété des gars passablement éméchés.

Le tavernier ou l'un de ses serveurs peuvent indiquer aux PJ qu'il s'agit de l'équipage de ce curieux navire arrivé depuis peu. Ils sont bruyants mais ils ont la bourse bien garnie.

On raconte qu'ils vont partir en expédition à la recherche de ce navire impériale coulé jadis non loin des côtes avec sa précieuse cargaison.



1. LE NAUFRAGE DU NAVIRE IMPÉRIAL

Le navire en perdition avait coulé corps et âme. Seuls son équipage avaient pu s'en échapper indemne sauvé in extremis par les baleiniers du village. D'ailleurs le patron se vante de la plaque commémorative qui trône sur la place du village. Depuis lors, celui-ci bénéficie d'excellente relation avec l'empire quant à la vente de viande de baleine et d'ambre gris.

2. UN PAUVRE CLIENT IMPORTUNÉ

Contrastant avec toute cette agitation, se tient dans une alcôve, près de la fenêtre, un personnage seul et tranquille. Il est grand, mince, aux traits effilés et gracieux. Ces yeux sont remarquables par leur couleur, d'un vert émeraude pâle. Il dîne respectueusement d'un grand plat de fruits de mer et d'une coupe de vin.

En fait, le Meneur de jeu note qu'il s'agit d'un selkie sous l'apparence d'un être humain. Il est armé d'une épée courte et se bat comme un guerrier niveau 3.

Si les PJ s'intéressent à lui ou se proposent de dîner à ses côtés, il reste des places, il accepte très poliment et sympathiquement. Leur proposant même de se servir à son cruchon de vin.

Très vite, les vapeurs de l'alcool font monter la tension et chauffer les esprits chez certains ces marins qui s'en viennent à commencer à se moquer et importuner l'homme seul qui dénote bien en ces lieux. Les moqueries et quolibets sont légions. A la moindre altercation ou tentative d'apaisement, les hommes forts de leur nombre, se dressent d'un seul homme et font mine d'en venir aux mains.

Les PJ peuvent intervenir pour remettre de l'ordre. Ils peuvent choisir de frapper avec le plat de leur arme ou à l'aide d'un tabouret ou d'un élément de vaisselle. Ca occasionne 1d6 points de dégâts temporaires (assommant).

Si les PJ se battent à l'arme blanche ou à l'aide de sorts, et font couler le sang ou produisent un effet saisissant, le Meneur de jeu fait jeter un test de

Sous l'océan

volonté aux soudards qui cessent en cas d'échec tout combat.

3. EN GUISE DE REMERCIEMENT

Le pauvre homme les remercie pour l'avoir aidé. Il règle à l'aubergiste les dégâts occasionnés, son adition et se fait monter une cruche de bon vin et plusieurs verres (pour lui et chacun des PJ) et les invite à s'entretenir avec lui dans sa chambre. Il a loué une chambre individuelle à l'étage.

PROPOSITION D'ENGAGEMENT

Il les fait entrer et s'asseoir sur quelques tabourets ou sur le bord du lit. Avant de leur parler, il leur sert un verre à chacun les remerciant encore.

Il souligne leur efficacité et leur sympathie d'avoir pris parti de sa personne. Il leur propose de prendre maintenant parti à sa cause, il a confiance en eux et a pu s'assurer de leur expérience.

1. EXPLORATION SOUS-MARINE CRAINTE

Il leur explique que sa communauté s'est établie dans une grotte sous-marine non loin de l'épave que ce magicien et ses hommes souhaitent explorer.

Il a bien peur qu'à force de roder dans les parages leur repaire soit découvert.

De plus, il a bien longtemps que les selkies ont visité la majeure partie de l'épave pour en retirer quelques richesses qui leur servent de monnaie d'échange pour acheter et acquérir sur la terre ferme quelques marchandises ou provisions qu'on ne peut retrouver sous l'eau.

Il craint qu'ils se mettent alors à ratisser largement pour tenter de retrouver l'un ou l'autre coffre qui aurait pu s'éparpiller par le fond et finissent par découvrir leur repaire.

C'est la fin d'après-midi. Le navire appareille demain dans l'aube. En fin de matinée, il atteindra les coordonnées du naufrage. Les PJ doivent trouver le moyen d'atteindre ces lieux. En partant





maintenant et en nageant de nuit, guidés par le selkie, ils pourraient y arriver à temps.

2. MISSION ET SOLDE

Il souhaite qu'ils l'aident avec leur connaissance et leur bravoure à éviter ceci. La bonté des personnages lui a donné confiance en eux. Il leur propose à chacun une perle pour leur engagement comme solde. Celle-ci vaut 1d4+1 x 100 PO.

PRATIQUEMENT

Pour déambuler sous l'eau tranquillement sans périr asphyxiés, il peut leur proposer deux choses. A 3 PJ, il peut leur remettre une bague sertie d'une *Perle de Sirène*. Celle-ci portée à leur doigt leur confère les avantages suivants : respirer sous l'eau et nager à la vitesse de 24.

Ce puissant objet magique devra lui être restitué.

Pour les autres, il leur propose de s'appliquer du mucus d'aboeth sur la bouche. Attention, les effets sont très puissants et perdurent longtemps (3H comme *Respiration aquatique*) mais à l'air libre, le sujet étouffe en 2d6 rounds. C'est un onguent à double tranchant ! Il faut le savoir.

Enfin, il leur conseille de réfléchir aux sortilèges qu'ils pensent invoquer et aux armes qu'ils vont emportés. Parmi les armes conseillées pouvant être employées : arbalète, couteau, coutelas, dague, lance, trident, harpon, épée courte, épieu, lance et harpon.

De plus, les armures semblent inadéquates et l'équipement restreint. Tout peut être laissé ici dans la chambre de l'auberge, il veillera à ce que rien ne soit dérobé. Les personnages se déplacent de moitié de leur vitesse normale.

Sous l'eau, on troque certains objets contre d'autres (voyez leur valeur en PO, PA et PC).

L'EXPÉDITION

Elle est menée par Manfred, mage N5. Celui-ci a été nommé à la tête de celle-ci par le grand

trésorier qui souhaite récupérer les richesses qui gisent au fond de l'océan depuis le naufrage du galion. Il a affrété un bâtiment spécialement équipé du matériel adéquat. Le navire mouille en ce moment au petit port du village où il fait sensation.

COMPOSITION DU NAVIRE

Outre son équipage, celui-ci est équipé de deux imposantes machines.

La première est une grue munie d'un treuil pour hisser des objets pesants. Elle peut pivoter de chaque côté du bastingage. Sur le pont, en tête se trouve une cloche de plongée. 4 personnes peuvent y prendre place. Une pompe à air manuelle (manivelle) permet de fournir de l'air pour la descente. Ensuite, le mage à bord, fait usage de son sort *Respiration aquatique* (Mag 3).

Une descente peut se faire par jour. L'exploration dure de 2 à 3 heures. Les hommes en question sont équipés de pics et d'un coutelas à la ceinture. Ils sont sans armure. Ils possèdent une ceinture lestée de plomb pour faciliter leur progression sur le fond marin. Pour le moindre jet, ils sont pénalisés d'un malus.

Lorsque le navire prendra la mer, un contingent de soldats accompagnera l'équipage pour en assurer sa protection. Un sergent chapeaute cette petite troupe.

MONTER À BORD

Les PJ peuvent bien déjà avoir l'idée de grimper à bord du navire pour y pratiquer quelques sabotages ou se renseigner.

Le navire est très peu surveillé. Il a bien une vigile de fonction mais celle-ci flâne tantôt sur le pont, tantôt sur le quai non loin du navire, par chercher une chope à la cuisine du navire.

Il n'y a en effet, aucun bien de valeur à bord. Pour l'instant tout du moins.

Dès demain, au départ du navire, arrivera une dizaine de gens en arme dirigés par un sergent à la discipline implacable.





A bord, les pièces remarquables sont la cabine du capitaine et de Manfred.

1. CABINE DU CAPITAINE

Celle du capitaine contient les cartes qui permettent d'atteindre le lieu du naufrage. Son compas et sa boussole.

Etablir un faux de la carte relève presque du miracle car il y a peu de temps, de matériel, etc. Par contre, il y a toujours moyen de « fausser » quelque peu les données et faire écarter le navire. Un jet de contrefaçon avec DD 20 est requis. Trafiquer le compas et la boussole restent des plus efficaces. Un jet de sabotage avec DD10 est requis.

2. CABINE DE MANFRED

La cabine de Manfred est plus remarquable et utile. Elle comprend en outre, les informations quant à l'arrivée dès demain d'hommes armés, et le grimoire du mage. Celui-ci est gardé par un solide cadenas (crochetage de serrure DD 20) et protégé par un glyphe de garde. Mais il est sûr que sans le sort de *Respiration aquatique* les choses pourraient drôlement se compliquer.

On trouve aussi la liste des coffres présumés de trouver à bord du navire. Chaque coffre contient 15 lingots d'or (valeur 1 500 PO pour 15 kg). Il y en aurait 6.

S'Y FAIRE ENGAGER

L'un des PJ peut tenter de se faire embaucher sur le navire et servir de relais et d'espion infiltré. Du bagout et certaines compétences et savoir-faire judicieux et pertinents pourrait convaincre Manfred de l'embaucher. Attention, à ce que le PJ ne se pointe pas deus ex machina, sinon la démarche lui semblera suspecte et il se refusera à tout engagement.

SANS RESPIRATION AQUATIQUE, LES CHOSES SE COMPLIQUENT

Sans le sort, il sera presque impossible de faire quelque chose pendant près d'une semaine, le

temps de bricoler un tuyau d'air. L'exploration journalière sera d'une heure et il faudra souvent déplacer le navire pour progresser un peu plus loin.

Cette perte de temps peut-être mis à profit à toute sorte de sabotage et de perte de temps.

Telle qu'empoisonnement des vivres, trafiquer la coque (voie d'eau, etc.), incendie, etc.

FAIRE DIVERSION

Remettre les coffres peut se faire mais la communauté de selkie s'y résignera qu'en dernier recours. Elle a besoin de cet argent pour divers échanges. De plus, certains lingots manquent. Les PJ possèdent sûrement quelques pièces d'or (une centaine par lingot). Ca pourrait faire l'affaire et ils troqueraient avec eux ce qu'il leur faut.

LACÉDONS

S'il y a le moindre cadavre qui tombe sur le fond sablonneux, ça fera rappliquer dès le lendemain 1d4 +3 goules aquatiques (lacédons). Ces monstres voraces sont attirés par la chair morte.

Ils peuvent aussi à eux seuls, ruiner l'expédition et la progression des explorateurs de fond marin.

BALEINIERS EN DÉTRESSE

Plusieurs baleinières, petites embarcations longues et effilées qui transportent quelques hommes ayant pour tâche de suivre la baleine et de la harponner sont en prise avec l'énorme animal rendu fou de douleurs et de rages. Cet acte pourrait bien être perçu comme cruel aux yeux du selkie, mais il y va de la vie de ces pauvres marins qui doivent bien se nourrir et vivre...

Ils sont en bien mauvaise posture, déjà la queue de l'animal a brisé une embarcation et plusieurs marins surnagent parmi les débris. Cette queue peut causer 1d6 points de dégâts alors que ses nageoires infligent 1d8 points de dégâts. C'est un énorme animal à près de 12 DV.

Elle a déjà été touché par 6 harpons infligeant chacun 2d6 points de dégâts. Le Meneur de jeu





s'occupe du tirage. Les marins sont encore trois debouts sur la 2^{ème} baleinière. Ce sont des guerriers N2. Ils peuvent prêter main forte aux PJ pour venir à bout de l'énorme animal.

On la chasse pour sa viande et son ambre grise (utilisé en parfumerie). Lorsque la bête sera achevée, elle a déjà bien souffert, une bonne part des gains pourra être reversée aux PJ pour les remercier de leur sauvetage. On peut compter sur environ 1 200 PO pour la quantité de viandes et 1d20 x 1 000 PO pour l'ambre grise ! Qu'ils reviennent au village, on leur reversera à chacun une bonne somme convenue par le Meneur de jeu en fonction de la quantité d'ambre grise recueillie.

Il se peut également qu'un PJ soit touché sous l'eau par un harpon qui aurait raté sa cible. C'est une Attaque Surprise qui le touche d'office. Ca peut être cet événement qui les pousse à faire surface ou à voir ce qui se passe.

COUP DE FILET

Alors que les PJ progressent sous l'océan, à la nage, ils entendent monter un certain tumulte d'un navire de pêche. Ceux-ci viennent d'happer dans leur filet, une elfe aquatique. Esseulée, la pauvre créature ne peut rien y faire.

Les PJ via le selkie peuvent requérir un petit groupe d'elfes aquatiques et organiser le sauvetage de la pauvre. Il suffit de prendre le navire à l'abordage. Les elfes aquatiques maniant un filet qui leur permettrait d'immobiliser les pêcheurs.

Les elfes aquatiques ressemblent fortement à leur homologue sylvain si ce n'est leur aspect, couleurs et matière plus proche de l'océan et poisson. Ils se battent avec un bonus +1 à la lance et trident. Ils peuvent lancer un filet en même temps sur leur adversaire. Une attaque réussie signifie que la personne est immobilisée, à 50% son arme ou

50% elle-même toute entière. Il faudra un jet sous Dextérité DD 20 pour s'en dépêtrer ou tenter de briser les mailles du filet avec un jet sous Force DD 20.

On suit attentivement les conseils et la tactique de PJ plus aptes à savoir ce qu'il en est.

SAHUAGINS

Au choix du Meneur de jeu, des sahuagins attirés par toute cette agitation peuvent eux aussi s'intéresser à cette épave et roder dans les environs. Le Meneur de jeu détermine leur tactique et leur nombre. Ils peuvent très bien s'attaquer aussi au bateau de Manfred. Il ne peut s'agir également que d'une patrouille.

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 Meneur de jeu.

A la fin de l'aventure, le Meneur de jeu peut répartir les points de groupe (à diviser suivant le nombre de PJ) suivants. Pour la **survie** 1 000 PX, pour avoir **terminé l'Aventure** 1 000 PX et avoir atteint ces **deux buts variables**, *faire cesser les recherches avec 1 000 PX et pour avoir délivrés l'elfe aquatique des griffes de pêcheurs* 500 PX.

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

SUITES ÉVENTUELLES

Les PJ pourront compter sur des alliés puissants s'ils devaient un jour traverser l'océan ou visiter l'un ou l'autre vestige enfui ou galion coulé.



ANNEXES

1. SAHUAGIN

- ✦ **Humanoïde monstrueux** (aquatique) de taille M
- ✦ **Dés de vie** : 2d8+2 (11 pv)
- ✦ **Initiative** : +1
- ✦ **Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases), nage 18 m
- ✦ **Classe d'armure** : 16 (+1 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15
- ✦ **Attaque de base/lutte** : +2/+4
- ✦ **Attaque** : griffes (+4 corps à corps, 1d4+2) ; ou trident (+4 corps à corps, 1d8+3) ; ou arbalète lourde (+3 distance, 1d10/19–20)
- ✦ **Attaque à outrance** : trident (+4 corps à corps, 1d8+3) et morsure (+2 corps à corps, 1d4+1) ; ou 2 griffes (+4 corps à corps, 1d4+2) et morsure (+2 corps à corps, 1d4+1) ; ou arbalète lourde (+3 distance, 1d10/19–20)
- ✦ **Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m
- ✦ **Attaques spéciales** : frénésie sanglante, pattes arrière (1d4+1)
- ✦ **Particularités** : communication avec les requins, dépendance à l'eau, perception aveugle (9 m), sensibilité à l'eau douce, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité à la lumière,
- ✦ **Jets de sauvegarde** : Réf +4, Vig +3, Vol +4
- ✦ **Caractéristiques** : For 14, Dex 13, Con 12, Int 14, Sag 13, Cha 9
- ✦ **Compétences** : Détection +6*, Discrétion +6*, Dressage +4*, Équitation +3, Perception auditive +6*, Profession (chasseur) +1*, Survie +1*
- ✦ **Dons** : Attaques multiples (S), Vigueur surhumaine
- ✦ **Environnement** : milieux aquatiques chauds
- ✦ **Organisation sociale** : solitaire, couple, groupe (5–8), patrouille (11–20 plus 1 lieutenant de niveau 3 et 1–2 requins), bande (20–80 plus 100 % de non-combattants, 1 lieutenant de niveau 3 et 1 chef de niveau 4 tous les 20 adultes, ainsi que 1–2 requins) ou tribu (70–160 plus

100 % de non-combattants, 1 lieutenant de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 chef de niveau 4 tous les 40 adultes, 9 gardes de niveau 4, 1–4 sous-prêtresses de niveau 3–6, 1 prêtresse de niveau 7, 1 baron de niveau 6–8 et 5–8 requins)

- ✦ **Facteur de puissance** : 2
- ✦ **Trésor** : normal
- ✦ **Alignement** : généralement loyal mauvais
- ✦ **Évolution possible** : 3–5 DV (taille M), 6–10 DV (taille G), ou par une classe de personnage
- ✦ **Ajustement de niveau** : +2 (+3 si la créature a quatre bras)

La plupart des sahuagins sont de couleur verte, plus claire au niveau du ventre. Beaucoup ont des rayures noires, mais celles-ci ont tendance à s'estomper avec l'âge. Les mâles adultes font environ 1,80 mètre de haut pour un poids de 100 kilos.

Les sahuagins sont les ennemis jurés des elfes aquatiques. Les deux races sont incapables de coexister pacifiquement. Longues et sanglantes, les guerres qui les déchirent nuisent parfois au commerce maritime de la région. Ils détestent également les tritons.

Les sahuagins ont leur propre langue. Grâce à leur Intelligence élevée, la plupart parlent également deux langues supplémentaires, généralement l'aquatique et le commun.

COMBAT

Les sahuagins sont de redoutables combattants qui ne font jamais de quartier et n'en attendent pas davantage de leurs adversaires. Dans l'eau, ils se battent à l'aide de leurs pieds griffus et de leurs mains ou d'une arme. Au sein d'un groupe, la moitié d'entre eux possèdent un filet.

Lorsqu'ils attaquent les villages côtiers, ils s'aventurent à la surface par une nuit sans lune pour massacrer habitants et bétail. Ils s'attaquent également aux navires en se lançant à l'abordage de tous côtés, ne laissant que quelques-uns d'entre





eux dans l'eau comme renforts ou pour achever les adversaires que ceux qui sont montés à bord jettent à la mer.

FRENESIE SANGLANTE.

Une fois par jour, tout sahuagin subissant des dégâts au combat peut entrer dans une rage folle dès le round suivant, auquel cas il attaque sauvagement à l'aide de ses pattes griffues et de sa gueule jusqu'à la mort de l'adversaire. Cette frénésie se traduit par un bonus de +2 en Force et en Constitution, ainsi qu'un malus de -2 à la classe d'armure. Le sahuagin ne peut pas y mettre un terme volontairement.

PATTES ARRIERE (EXT).

Bonus à l'attaque +2 corps à corps, dégâts 1d4+1. Le sahuagin gagne également deux attaques de pattes arrière quand il attaque tout en nageant.

COMMUNICATION AVEC LES REQUINS (EXT).

Les sahuagins sont capables de communiquer télépathiquement avec les requins distants de 45 mètres ou moins. Ce mode de communication est limité aux concepts simples, tels que « nourriture », « danger » ou « ennemi ». Les sahuagins utilisent la compétence Dressage pour apprivoiser les requins.

DEPENDANCE A L'EAU (EXT).

Un sahuagin peut survivre en dehors de l'eau pendant 1 heure tous les 2 points de Constitution (ensuite, reportez-vous aux règles traitant de la noyade).

PERCEPTION AVEUGLE (EXT).

Tout sahuagin est capable de détecter la présence de créatures sous l'eau dans un rayon de 9 m. ce pouvoir ne fonctionne que s'il est lui-même sous l'eau.

SENSIBILITE A L'EAU DOUCE (EXT).

Les sahuagins totalement immergés dans l'eau douce doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15)

Sous l'océan

sans quoi ils sont fatigués. Même en cas de succès, ils doivent rejouer un jet de Vigueur toutes les 10 minutes qu'ils passent immergés.

VULNERABILITE A LA LUMIERE (EXT).

Les sahuagins sont aveuglés pendant 1 round s'ils se retrouvent brusquement exposés à une vive lumière (telle que celle générée par le sort *lumière du jour*). Ensuite, ils sont éblouis tant qu'ils y restent exposés.

COMPETENCES.

Le sahuagin bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

- ❖ Sous l'eau, il a droit à un bonus racial de +4 aux tests de Détection, Discrétion et Perception auditive.
- ❖ Il a également droit à un bonus racial de +4 aux tests de Profession (chasseur) et Survie tant qu'il se trouve dans un rayon de 75 kilomètres de son repaire.
- ❖ Enfin, il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Dressage dès lors qu'il a affaire à des requins.

SAHUAGINS MUTANTS

Environ un sahuagin sur deux cents a quatre bras, ce qui lui permet de porter quatre coups de griffes (ou d'utiliser des armes supplémentaires) en plus de ses pattes et de sa morsure.

Quand un repaire de sahuagins se trouve dans un rayon de 150 kilomètres d'une communauté d'elfes aquatiques, un sahuagin sur cent ressemble à s'y méprendre à un elfe aquatique. Ces mutants, appelés malentis, ont une vitesse supérieure à la normale (nage 12 mètres) et peuvent rester à l'air libre sans risque pendant 1 heure par point de Constitution. De plus, ils sont sensibles à l'eau douce et à la lumière (éblouis s'ils sont exposés à





une lumière vive). Ces détails exceptés, ils sont semblables aux autres sahuagins.

Issue de *DRS – les règles de Donjons et Dragons 3.5* sur <http://www.regles-donjons-dragons.com>

2. GOULE AQUATIQUE

LACEDON

Cette goule marine rôde à proximité des récifs et autres endroits où les navires risquent de s'échouer. Elle appartient au sous-type aquatique et nage à la vitesse de 9 mètres par round en plus de sa vitesse au sol de 9 mètres. Elle apparaît dans les environnements aquatiques.

- ✦ **Mort-vivant de taille M**
- ✦ **Dés de vie** : 2d12 (13 pv)
- ✦ **Initiative** : +2
- ✦ **Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)
- ✦ **Classe d'armure** : 14 (+2 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12
- ✦ **Attaque de base/lutte** : +1/+2
- ✦ **Attaque** : morsure (+2 corps à corps, 1d6+1 et paralysie)
- ✦ **Attaque à outrance** : morsure (+2 corps à corps, 1d6+1 et paralysie), 2 griffes (+0 corps à corps, 1d3 et paralysie)
- ✦ **Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m
- ✦ **Attaques spéciales** : fièvre des goules, paralysie
- ✦ **Particularités** : mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m)
- ✦ **Jets de sauvegarde** : Réf +2, Vig +0, Vol +5
- ✦ **Caractéristiques** : For 13, Dex 15, Con —, Int 13, Sag 14, Cha 16
- ✦ **Compétences** : Déplacement silencieux +6, Détection +7, Discrétion +6, Équilibre +6, Escalade +5, Saut +5
- ✦ **Dons** : Attaques multiples
- ✦ **Environnement** : quelconque
- ✦ (Lacédon : milieu aquatique)
- ✦ **Organisation sociale** : solitaire, groupe (2–4) ou bande (7–12)
- ✦ **Facteur de puissance** : 1

Sous l'océan



- ✦ **Trésor** : aucun
- ✦ **Alignement** : toujours chaotique mauvais
- ✦ **Évolution possible** : 3 DV (taille M)

La goule parle les langues qu'elle maîtrisait de son vivant (le commun en fait généralement partie).

COMBAT

La goule attaque par surprise chaque fois que possible. Elle surgit de derrière une pierre tombale, saute du toit d'un mausolée ou jaillit du sol où elle attendait, tapie.

FIEVRE DES GOULES (EXT).

Maladie : morsure, jet de Vigueur (DD 12), temps d'incubation 1 jours ; effet : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Dextérité et de 1d3 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Un humanoïde mort des suites de la fièvre des goules revient à la non-vie sous forme de goule à minuit lors de la nuit suivante. La victime ne conserve aucun des pouvoirs qu'elle possédait de son vivant. Elle n'est pas sous le contrôle des autres goules, mais ressent un profond besoin de chair fraîche et se conduit en tous points comme une goule ordinaire. Un humanoïde de 4 DV ou plus revient sous forme de blême plutôt que de goule.

PARALYSIE (EXT).

Toute créature frappée et blessée par la morsure ou les griffes d'une goule doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) sous peine de se retrouver paralysée pendant 1d4+1 rounds. Les elfes sont immunisés contre ce pouvoir. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Issue de *DRS – les règles de Donjons et Dragons 3.5* sur <http://www.regles-donjons-dragons.com>

Écrit par Pitche (pitche@cerbere.org)

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

