

La Fontaine Sinistre

Artefact

Beaucoup de fontaines font plaisir à regarder et aguiche la vue. D'élégantes sculptures enchantent l'oeil et l'eau cristalline remplit l'air d'une musique tranquillisante. Cependant, cette fontaine, ressemble plus à une vision de cauchemar. Elle ressemble à un monstre émacié qui pleure et suinte un liquide à l'odeur fétide, et son bruit sifflant fait penser à un robinet fuyant de toute part.

Historique pour le DM

La fontaine sinistre est actuellement un dispositif de convocation qui a été créé pour aider à garder un temple du mal, un tombeau, ou peut-être pour servir un jeteur de sort mauvais. Bien que non portable, la fontaine est un artefact mineur.

Le dispositif se compose d'un pilier vrillé qui soutient une affreuse tête de démon et trois bassins. La tête repose en haut du pilier et les bassins se trouvent autour du pilier, décalés les uns au dessus des autres avec le plus grand en bas. L'ensemble a été sculpté dans du marbre et marqueté avec des perles et de l'albâtre afin de ressembler à de l'os. La tête est de la taille de celle d'un géant du feu avec des cornes de boucs. Le bassin supérieur fait environ 0,60 mètre et des deux bassins inférieurs le plus grand est trois fois plus grand.

La fontaine produit sa propre eau, qui coule de la bouche et des yeux de la tête, ruisselant dans le bassin supérieur, puis où elle déborde dans le prochain bassin inférieur, et ainsi jusqu'à ce qu'elle atteigne le bassin le plus bas où elle semble s'écouler vers nulle part. Un léger brouillard malodorant et rempli de miasme monte de l'eau, masquant le fond dans une puanteur marécageuse.

Jusqu'à 3 rounds par jour, le liquide coulant des yeux de la fontaine est de l'eau maudite, et assez de liquide en coule pour remplir une fiole standard à partir de chaque oeil pendant ces 3 rounds.

Jusqu'à six fois chaque jour (mais pas plus d'une fois pour chaque heure), la fontaine peut appeler de une à quatre créatures (voir la section créatures, ci-dessous).



Si rien n'est précisé, la fontaine produit des créatures et de l'eau maudite à des intervalles au hasard tout au long de la journée. Un personnage peut commander les fonctions de la fontaine en faisant un sacrifice dans le bassin supérieur et en donnant le mot de commande approprié. Le sacrifice réel exigé est laissé au MD, mais les possibilités incluent ce qui suit :

- Assez du propre sang de l'utilisateur pour lui enlever 1d4 points de constitution, tiré directement du corps de l'utilisateur dans le bassin supérieur.



- Un breuvage magique ou une huile magique d'une valeur d'au moins 250 Po.
- Vin rare ou autres spiritueux d'une valeur d'au moins 250 Po.
- Les cendres d'un parchemin magique qui posséda au moins un sort de 3ème niveau ou plus.

Les liquides ou les petits objets vidés dans le bassin supérieur tombent par la suite dans le bassin le plus bas, où ils sont détruits. Une minuscule ou une très petite créature ou un objet qui entre dans le bassin inférieur pour n'importe quelle raison doit faire un DD 20 de sauvegarde chaque round, ou cessez d'exister. De plus de grandes choses vidées ou tombées dans la fontaine deviennent humides et nauséabondes mais ne sont pas abîmées.

Les mots de commande sont perdus depuis longtemps, mais un jet de DD 30 de Savoir Bardique ou de Connaissance (Mystère) les révélera, comme le sort de mythes et légendes. Un DD 25 sur la Compétence Utilisation d'objets magique permet à un personnage d'activer aveuglément la fontaine (voir la compétence d'utilisation magique), à condition que le personnage fasse également le sacrifice exigé dans la fontaine.

Puisque la fontaine est un artefact mineur, un sort d'analyse d'enchantement n'indiquera rien au sujet de la fontaine. La fontaine possède de fortes auras de magie de convocation et de mal. Les effets magiques de la fontaine se font au 20ème niveau.

Essayer de la casser peut détruire la fontaine. C'est un objet énorme possédant les statistiques suivantes :
Fontaine : 20 cm d'épaisseur ; dureté 8 ; PdV 120 ; DD 30 pour la casser.
Si attaquée, la fontaine convoque quatre créatures pour la défendre. Elle peut faire ainsi même si elle a déjà appelé des créatures six fois durant les dernières 24 heures, et les créatures qu'elle appelle pour se défendre ne comptent pas dans sa limite quotidienne de six invocations. Une fois qu'elle a convoquée des créatures pour se défendre, elle ne peut plus le faire durant l'heure qui suit.

Mise en place

Les PJs pourraient trébucher à travers la fontaine durant une aventure, ou ils pourraient la trouver à l'intérieur de la tanière d'un ennemi

précis. Quelqu'un peut également les louer pour détruire la fontaine.

Cette fontaine malsaine ressemble à une vision sortant tout droit d'un cauchemar, ou au moins d'une vision macabre. La chose entière est pratiquement aussi grande qu'un géant du feu. Elle ressemble à un arbre tordu fait à partir d'os blanchis. Une affreuse tête de monstre, à cornes et squelettique, surplombe cette sculpture bizarre. Trois bassins qui ressemblent à de grandes griffes dépassent du tronc principal. L'eau saumâtre qui suinte des yeux et de la bouche de la tête sent comme si elle jaillissait directement du marais le plus fétide. Le liquide nauséabond clapote dans le bassin du dessous, puis déborde du bassin et tombe dans le prochain jusqu'à ce qu'il atteigne finalement le bassin inférieur, où le liquide s'écoule avec un glougloutement guttural. Les bruits et les odeurs de la chose ressemblent à un égout au lent courant. Une vapeur d'aspect abjecte, comme la vapeur d'un marais un jour glacé, s'élève de la fontaine.

Créatures :

Comme noté ci dessus, la fontaine peut appeler des créatures. Ceci fonctionne comme un sort de Convocation de monstre, excepté ce qui suit :

Une créature convoquée apparaît toujours à côté de la fontaine (ou le plus près possible de la fontaine si l'espace à côté de la fontaine est occupé) et elle ne peut pas se déplacer à plus de 40 mètres de la fontaine. Si une créature appelée se déplace à plus de 40 mètres de la fontaine, ou si quelque chose traîne une créature au delà de cette distance, la créature disparaît purement et simplement, comme si la créature appelée avait été détruite.

Comme avec toutes créatures convoquées, divers effets d'abjuration (y compris dissipation de la magie) peuvent renvoyer les créatures conjurées par la fontaine. La fontaine possède un niveau de jeteur de sort de 20.

Une créature convoquée émerge de la fontaine comme une sorte d'objet qui croit rapidement dans sa forme normale. Cet effet sert purement à visualiser l'apparition. Une créature que la fontaine convoque peut agir pendant le round ou elle apparaît, comme le sort de convocation de monstres.

Les monstres que la fontaine convoque ne peuvent pas employer leur capacité de convocation ou de téléportation.



Nuée de chauve souris (EL 2-6)

Les chauves-souris ruissellent des yeux de la statue comme de gros grains de poussière noire. L'eau de la bouche de la statue coule épais et foncé, comme de l'eau dévalant un flanc de coteau érodé et boueux. Les grains de poussière des yeux se transforment en chauves souris avant qu'ils ne tombent dans le bassin supérieur. Le ruissellement de poussière peut durer de 1 à 4 rounds, produisant une nuée à chaque round.

Nuée de chauve souris (1-4) : 13 PdV chacune, voir Manuel des monstres,

Tactiques : Les chauves souris se regroupent autour de la créature la plus proche et attaquent jusqu'à ce que la nuée soit dispersée. Si la fontaine produit plus d'une nuée, la nouvelle nuée arrivée cherche la cible la plus proche qui n'est pas déjà attaquée.

Liane chasseresse (EL 3-7)

Une liane se développe d'un ou des deux yeux de la statue, puis elle s'en détache une fois sa taille maximum atteinte. L'écoulement de l'eau de la bouche de la statue tourne au vert maladif, et ressemble à l'écume dans un bassin stagnant. Les longues vrilles se développent du bassin le plus bas pour atteindre 12 mètres. La liane chasseresse peut perdre un round supplémentaire pour créer une ou deux lianes chasseresses additionnelles pour le round suivant.

Liane chasseresse (1-4) : PdV 30, voir Manuel des monstres,

Tactique : Les lianes chasseresses peuvent animer les plantes qui se trouvent près de la fontaine grâce à leur capacité d'enchevêtrement. Si les PJs coupent les plantes ou font autre chose pour les éliminer, encore plus de plantes sortiront du bassin inférieur. Les plantes continuent à se régénérer chaque round jusqu'à ce qu'au moins une liane chasseresse soit dans la limite des 40 mètres de la fontaine.

Les lianes préfèrent saisir les ennemis immobilisés et elles donnent leur préférence pour de petites proies plutôt que de grandes créatures.

Vase grise (EL 4-8)

L'écoulement de l'eau des yeux et de la bouche de la statue tourne au gris pâle comme si la fontaine était soudainement obstruée avec de la vase. L'eau dans le bassin supérieur mousse et émet une puanteur âcre, et l'eau grise du bassin semble déborder, déversant une ou plusieurs coulures grises sur le sol. La fontaine

produit jusqu'à quatre coulures, en une seule fois, deux à la fois, ou une par round, comme le MD le souhaite.

Vase grise (1-4) : PdV 31, voir Manuel des monstres,

Tactique : Un personnage a besoin de faire un jet de détection : DD 15 pour voir la vase dans l'eau du bassin inférieur ; si le personnage le manquent, la vase frappe automatiquement le personnage par un coup porté et par des dégâts d'acide. Une fois que le combat a sérieusement débuté, la vase essaye d'attaquer la cible disponible la plus proche.

Diabre barbu (EL 5-9)

L'écoulement d'eau des yeux de la statue se transforme en un jet d'eau bouillante et polluée. N'importe qui dans un cône de 12 mètres depuis la fontaine reçoit 1d4 points de dégâts de feu. Un jet de réflexe DD 15 réduit ces dégâts de moitié. En outre, une créature qui échoue son jet de réflexe peut se retrouver empoisonnée. La créature doit faire un jet de Vigueur DD 13 pour se sauvegarder ou souffrir de la perte de 1d4 points de dextérité. L'effet secondaire de ce poison est la perte de 1d4 points de constitution.

Les diables apparaissent comme de grotesques mannequins qui sont expulsés de la bouche de la statue, puis tombent dans l'eau du bassin supérieur, d'où ils sautent et prennent leur taille normale avant de toucher le sol. Les diables apparaissent un par un pendant 1 à 4 rounds. Le jet d'eau bouillante continue tant que les diables sautent hors de la fontaine. Diabres barbues (1-4) : PdV 45, voir Manuel des monstres,

Tactique : Rappelez-vous que les diables sont immunisés au feu et au poison.

Un diable seul emploie sa capacité de frénésie guerrière, puis attaque le personnage atteignable paraissant physiquement le plus faible. Le diable commence en utilisant son glaive, mais alterne avec ses armes naturelles si ses ennemis entrent dans des espaces adjacents (que le glaive ne peut pas atteindre). Si le diable découvre qu'il peut facilement frapper ses ennemis, il peut abandonner ses attaques de glaive et utiliser ses armes naturelles afin d'introduire son attaque de barbe dans le jeu.

Si plusieurs diables sortent de la fontaine, les nouveaux arrivés prennent le temps de jauger la situation avant d'attaquer. (Leurs capacités de téléportation ne fonctionnent pas parce qu'elles sont des créatures convoquées.) Les diables se tiendront à distance de personnages



physiquement puissants et essayeront toujours de s'attaquer d'abord au plus faible. Aucun des diables ne peut appeler d'autres diables (encore parce qu'ils sont des créatures convoquées).

Salamandre (EL 6-10)

L'écoulement d'eau des yeux et de la bouche de la statue se transforme en un écoulement de lave fondue. N'importe qui touchant la lave prend 2d6 points de dégâts par round d'exposition, excepté dans le cas d'une immersion totale (par exemple si personnage grimpe dans le bassin inférieur), ou l'on reçoit dans ce cas 20d6 points de dégâts par round. Les dégâts de la lave se font sentir pour les 1d3 rounds suivant l'exposition, mais ces dégâts additionnels font seulement la moitié de ceux donnés pendant le contact réel (c'est-à-dire, 1d6 ou 10d6 points par round).

Les salamandres ressemblent à des vers blancs brûlants quand elles sortent de la bouche de la statue, s'éclaboussant dans le bassin supérieur, d'où elles sautent et prennent leur taille normale avant de toucher le sol. Les salamandres apparaissent une par une pendant 1 à 4 round. La lave coule tant que les salamandres sautent hors de la fontaine. Salamandre moyenne (1-4) : PdV 58, voir Manuel des monstres,

Tactique : En émergeant de la fontaine, une salamandre frappe une cible avec sa lance à une autre avec sa queue. Si elle saisit avec sa queue, elle reçoit -20 sur son jet de constriction mais ainsi elle peut continuer à attaquer avec sa lance tandis qu'elle tient une victime dans ses anneaux. Si elle ne peut pas maintenir un ennemi, elle va de nouveau joyeusement transpercer et frapper avec sa queue. Si plusieurs salamandres apparaissent, une ou deux d'entre elles peuvent se concentrer sur la même victime pour la broyer dans leurs anneaux (faisant des jets normaux de constriction) tandis que le reste des salamandres essaye de maintenir les alliés de la victime à distance en les attaquant.

Chat d'enfer (EL 7-11)

Les Chats d'enfer émergent sous la forme de morceaux de charbons rougeoyants tombant des yeux et de la bouche de la statue. Pendant ce temps, les bassins semblent se remplir

d'huile et s'embrasent. Ces flammes créent une lumière dans un rayon de 10 mètres et une faible lumière sur 10 mètres supplémentaires. Les « charbons » se transforment en minuscules chat d'enfer qui tombent sur le bord du bassin supérieur, puis sautent à terre, et prennent leur taille normale avant de toucher le sol. Un maximum de trois chats d'enfer peut émerger de la fontaine durant un seul round. Si quatre chats d'enfer apparaissent, un d'eux arrive un round après les autres (ou un chat d'enfer peut venir au début, suivi de trois autres, ou deux peuvent arriver chaque round). Chat d'enfer (1-4) : PdV 60, voir Manuel des monstres,

Tactique : Les Chat d'enfer sont invisible à la lumière, et les personnages qui ne peuvent pas voir les choses invisibles voient des charbons rougeoyants s'évaporer lorsqu'ils tombent. Visible ou invisible, une fois qu'un chat d'enfer arrive, il recherche un personnage légèrement blindé pour attaquer.

Les effets des flammes des bassins sont semblables aux effets d'un sort de flamme continue, excepté qu'elles sont plus lumineuses et durent aussi longtemps qu'un chat d'enfer se trouve à moins de 40 mètres de la fontaine. Les flammes peuvent être dissipées comme n'importe quel sort de 20ème niveau.

Nuée de Guêpes infernales (EL 8-12)

Les guêpes ruissellent des yeux de la statue comme des grains de sable dorés. Le jaillissement d'eau de la bouche de la statue devient doré, comme un jet de miel ou de vin fauve. Cependant, la fontaine exsude une odeur de fruits putréfiés par un soleil de plomb. Les grains de sable des yeux se transforment en guêpes avant qu'ils ne frappent le bassin supérieur. L'écoulement des guêpes peut durer durant 1 à 4 rounds, produisant un essaim chacun round.

Nuée de Guêpes des enfers (1-4) : PdV 93, voir Manuel des monstres,

Tactique : Les guêpes emploient la même tactique que les chauves souris. (Elles se regroupent autour de la créature la plus proche et attaque jusqu'à ce que la nuée soit dispersée. Si la fontaine produit plus d'une nuée, la nouvelle nuée arrivée cherche la cible la plus proche qui n'est pas déjà attaquée).



A propos des auteurs

Skip Williams s'occupe de projets indépendants pour différentes compagnies de jeu et fut la Sage de Dragon Magasine durant 18 années. Skip est le Co-concepteur de la 3ème d'édition de D&D et l'architecte en chef du Manuel des monstres. Quand il ne conçoit pas les rapides et cruelles décès des personnages joueurs, Skip musarde dans sa cuisine ou son jardin (Les lapins et les cerfs ne sont pas les amis de Skip) ou des travaux pour réparer et améliorer la ferme vieille d'un siècle qu'il partage avec son épouse, penny, et une ménagerie grandissante d'animaux de compagnie.

Penny Williams a rejoint l'industrie du jeu de rôle en tant qu'expert des questions de jeux pour TSR, Inc. dans les années 80. Depuis lors, elle a été Coordinatrice de réseau de RPGA, rédactrice de PolyhedronNewszine et coordinatrice et rédactrice en chef pour le service de R&D de Wizards of the Coast, Inc. Maintenant une indépendante très occupée, Penny publie pour plusieurs compagnies de jeu et exécute le programme de test en ligne pour des produits de Wizards. Quand elle n'aide pas pour faire souffrir avec cruauté et tuer les PJs entre les mains des concepteurs, Penny fait de la confiture, fabrique des puzzles, et est la préceptrice d'étudiants en maths et en sciences.



DnD 2009

Par Skip Williams and Penny Williams
Traduit par Syrinity pour DnD