



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



L'ÂME TOURMENTÉE

L'ÂME TOURMENTÉE



Image © Wizards of the Coast

UNE AIDE DE JEU POUR D&D 3.5, PAR AEGIS

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin du manuel suivant : Libris Mortis

Introduction

Cette aide de jeu présente l'âme tourmentée (et sa progression des niveaux 1 à 10), un personnage à thème désincarné dont les PJ sont susceptible de faire l'horrible rencontre au détour d'une tombe ou d'une crypte hantée. Il exploite une règle optionnelle lui conférant un don supplémentaire au premier niveau, que vous pouvez décider de supprimer à votre convenance. Pour utiliser cette aide de jeu, vous aurez besoin du livre suivant.

Bibliographie

LM : Libris Mortis

Description

Les âmes tourmentées sont aussi rares que dangereuses. Créatures des ténèbres issues des mêmes souffrances qui ont causé les âmes en peines traditionnelles, les âmes tourmentées sont pourtant encore plus marquée par leur haine de la lumière et de tout ce qui vit. Indéniablement corrompues par le Mal, elles ont généralement subi un traumatisme violent qui les pousse à exercer leur vengeance par delà la mort. Heureusement pour les vivants, ces ignobles créatures sont farouchement attachées à leur sépulture, et leur pire crainte de mort-vivant est de voir cette dernière souillée ou, pire encore, pillée par des aventuriers peu scrupuleux. C'est pourquoi les âmes tourmentées sont presque toujours rencontrées exclusivement aux alentours proches d'un cimetière, d'une tombe ou d'une crypte. Elles chassent alors à vue toutes les créatures vivantes passant à proximité, exprimant toute leur haine et leur rage jusqu'à les pousser à fuir ou, si elle y parvient, à les tuer pour se créer des rejetons supplémentaires. Les plus anciennes de ces créatures sont d'ailleurs rarement seules dans leur colère éternelle et s'entourent d'âmes en peine plus faibles mais non moins hargneuses. Il est des cas assez rares d'âmes tourmentées apparaissant sur les lieux d'anciennes batailles. De telles créatures peuvent parfois réclamer

l'assistance de passants, au lieu de les attaquer. Si ces derniers acceptent de lui offrir une sépulture décente selon ses goûts, elle pourrait leur laisser la vie sauve et même, si elle est très satisfaite, les récompenser par un artefact ou un secret. En revanche, un refus signifierait inévitablement la mort des infortunés.

Combat

Une âme tourmentée aime faire souffrir les vivants, mais elle ne ressent pas une attirance particulière pour le combat. Si elle le peut, elle préférera envoyer ses laquais en première ligne face à ses ennemis, tandis qu'elle profitera de sa discrétion surnaturelle pour les prendre par surprise et les affaiblir toujours un peu plus. Autant que sur son aptitude à drainer la vie de ses victimes, l'âme tourmentée compte sur la peur qu'elle leur inspire et le désarroi dans lequel elle les plonge, pour gagner le combat. Son pire ennemi reste toutefois la lumière du jour, capable de lui faire perdre tous ses pouvoirs.



L'ÂME TOURMENTÉE 1

Âme-en-peine

Mort-vivant (intangible) de taille M

Dés de vie : 5d12 (38 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : vol 18 m (bonne) (12 cases)

Classe d'armure : 16 (+3 Dex, +3 parade), contact 16, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +2/—

Attaque : contact intangible (+5 contact au corps à corps, 1d4 plus diminution permanente de 1d6 points de Constitution)

Attaque à outrance : contact intangible (+5 contact au corps à corps, 1d4 plus diminution permanente de 1d6 points de Constitution)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : création de rejets, diminution permanente de Constitution (DD 17)

Particularités : traits des morts-vivants intangibles, aura de mort, impuissance à la lumière du soleil, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +1, Vol +6

Caractéristiques : For —, Dex 16, Con —, Int 14, Sag 14, Cha 17

Compétences : Détection (8) +10, Diplomatie (8) +13, Discrétion (8) +11, Intimidation (8) +11, Perception auditive (8) +10, Psychologie (8) +10

Dons : Attaque spéciale renforcée, Endurance à la lumière du soleil^{LM}, Extension de dégâts de caractéristiques^{LM}, Science de l'initiative¹, Vigilance¹

Langues : Commun, Infernal

Environnement : lieux de mort

Organisation sociale : solitaire ou meute (5-10)

Facteur de puissance : 5

Équipement : aucun

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : —

¹ Dons raciaux supplémentaires



L'ÂME TOURMENTÉE 2

Âme-en-peine Terreur embusquée 1

Mort-vivant (intangible) de taille M

Dés de vie : 6d12 (44 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : vol 18 m (bonne) (12 cases)

Classe d'armure : 16 (+3 Dex, +3 parade), contact 16, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +2/—

Attaque : contact intangible (+5 contact au corps à corps, 1d4 plus diminution permanente de 1d6 points de Constitution)

Attaque à outrance : contact intangible (+5 contact au corps à corps, 1d4 plus diminution permanente de 1d6 points de Constitution)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : création de rejets, diminution permanente de Constitution (DD 18)

Particularités : traits des morts-vivants intangibles, aura de mort, impuissance à la lumière du soleil, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m), puissance cadavérique (+1)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +1, Vol +8

Caractéristiques : For —, Dex 16, Con —, Int 14, Sag 14, Cha 17

Compétences : Détection (9) +11, Diplomatie (8) +13, Discrétion (9) +12, Fouille (3) +5, Intimidation (8) +11, Perception auditive (9) +11, Psychologie (8) +10

Dons : Attaque spéciale renforcée, Endurance à la lumière du soleil^{LM}, Extension de dégâts de caractéristiques^{LM}, Réserve nécrotique^{LM}, Science de l'initiative¹, Vigilance¹

Langues : Commun, Infernal

Environnement : lieux de mort

Organisation sociale : solitaire ou meute (5-10)

Facteur de puissance : 6

Équipement : aucun

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : —

L'ÂME TOURMENTÉE 3

Âme-en-peine Terreur embusquée 2

Mort-vivant (intangible) de taille M

Dés de vie : 7d12 (51 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : vol 18 m (bonne) (12 cases)

Classe d'armure : 16 (+3 Dex, +3 parade), contact 16, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +3/—

Attaque : contact intangible (+6 contact au corps à corps, 1d4 plus diminution permanente de 1d6 points de Constitution)

Attaque à outrance : contact intangible (+6 contact au corps à corps, 1d4 plus diminution permanente de 1d6 points de Constitution)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : création de rejets, diminution permanente de Constitution (DD 19)

Particularités : traits des morts-vivants intangibles, aura de mort, impuissance à la lumière du soleil, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (27 m), puissance cadavérique (+2)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +1, Vol +9

Caractéristiques : For —, Dex 16, Con —, Int 14, Sag 14, Cha 17

Compétences : Détection (10) +12, Diplomatie (8) +13, Discrétion (10) +13, Fouille (6) +8, Intimidation (8) +11, Perception auditive (10) +12, Psychologie (8) +10

Dons : Attaque spéciale renforcée, Endurance à la lumière du soleil^{LM}, Extension de dégâts de caractéristiques^{LM}, Réserve nécrotique^{LM}, Science de l'initiative¹, Vigilance¹

Langues : Commun, Infernal

Environnement : lieux de mort

Organisation sociale : solitaire ou meute (5-10)

Facteur de puissance : 7

Équipement : aucun

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : —



L'ÂME TOURMENTÉE 4

Âme-en-peine Terreur embusquée 3

Mort-vivant (intangible) de taille M

Dés de vie : 8d12 (57 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : vol 18 m (bonne) (12 cases)

Classe d'armure : 17 (+3 Dex, +4 parade), contact 17, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +4/—

Attaque : contact intangible (+7 contact au corps à corps, 1d4 plus diminution permanente de 1d6 points de Constitution)

Attaque à outrance : contact intangible (+7 contact au corps à corps, 1d4 plus diminution permanente de 1d6 points de Constitution)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : création de rejets, diminution permanente de Constitution (DD 21)

Particularités : traits des morts-vivants intangibles, aura de mort, impuissance à la lumière du soleil, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (27 m), puissance cadavérique (+3), discrétion totale

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +2, Vol +9

Caractéristiques : For —, Dex 16, Con —, Int 14, Sag 14, Cha 18

Compétences : Détection (11) +13, Diplomatie (8) +14, Discrétion (11) +14, Fouille (9) +11, Intimidation (8) +12, Perception auditive (11) +13, Psychologie (8) +10

Dons : Attaque spéciale renforcée, Endurance à la lumière du soleil^{LM}, Extension de dégâts de caractéristiques^{LM}, Réserve nécrotique^{LM}, Science de l'initiative¹, Vigilance¹

Langues : Commun, Infernal

Environnement : lieux de mort

Organisation sociale : solitaire ou meute (5-10)

Facteur de puissance : 8

Équipement : aucun

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : —

L'ÂME TOURMENTÉE 5

Âme-en-peine Terreur embusquée 3 / Modèle éphémère 1

Mort-vivant (intangible) de taille M

Dés de vie : 9d12+3 (67 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : vol 18 m (bonne) (12 cases)

Classe d'armure : 18 (+3 Dex, +5 parade), contact 18, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +4/—

Attaque : contact intangible (+7 contact au corps à corps, 1d4 plus diminution permanente de 1d6 points de Constitution)

Attaque à outrance : contact intangible (+7 contact au corps à corps, 1d4 plus diminution permanente de 1d6 points de Constitution)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : création de rejetons, diminution permanente de Constitution (DD 21)

Particularités : traits des morts-vivants intangibles, aura de mort, impuissance à la lumière du soleil, résistance au renvoi des morts-vivants (+3), vision dans le noir (27 m), puissance cadavérique (+3), discrétion totale, science de la parade (+1)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +2, Vol +11

Caractéristiques : For —, Dex 16, Con —, Int 14, Sag 14, Cha 18

Compétences : Détection (12) +14, Diplomatie (8) +14, Discrétion (12) +15, Fouille (12) +14, Intimidation (8) +12, Perception auditive (12) +14, Psychologie (8) +10

Dons : Attaque spéciale renforcée, Endurance à la lumière du soleil^{LM}, Extension de dégâts de caractéristiques^{LM}, Réserve nécrotique^{LM}, Robustesse, Science de l'initiative¹, Vigilance¹

Langues : Commun, Infernal

Environnement : lieux de mort

Organisation sociale : solitaire ou meute (5-10)

Facteur de puissance : 9

Équipement : aucun

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : —



L'ÂME TOURMENTÉE 6

Âme-en-peine Terreur embusquée 3 / Modèle éphémère 2

Mort-vivant (intangible) de taille M

Dés de vie : 10d12+3 (73 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : vol 18 m (bonne) (12 cases)

Classe d'armure : 19 (+3 Dex, +6 parade), contact 19, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +5/—

Attaque : contact intangible (+8 contact au corps à corps, 1d4 plus diminution permanente de 1d6 points de Constitution)

Attaque à outrance : contact intangible (+8 contact au corps à corps, 1d4 plus diminution permanente de 1d6 points de Constitution)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : création de rejets, diminution permanente de Constitution (DD 21)

Particularités : traits des morts-vivants intangibles, aura de mort, impuissance à la lumière du soleil, résistance au renvoi des morts-vivants (+4), vision dans le noir (27 m), puissance cadavérique (+3), discrétion totale, science de la parade (+2), rejeon supérieur

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +2, Vol +12

Caractéristiques : For —, Dex 16, Con —, Int 14, Sag 14, Cha 18

Compétences : Connaissances (religion) (1) +3, Détection (13) +15, Diplomatie (8) +14, Discrétion (13) +16, Fouille (13) +15, Intimidation (8) +12, Perception auditive (13) +15, Psychologie (8) +10

Dons : Attaque spéciale renforcée, Endurance à la lumière du soleil^{LM}, Extension de dégâts de caractéristiques^{LM}, Réserve nécrotique^{LM}, Robustesse, Science de l'initiative¹, Vigilance¹

Langues : Commun, Infernal

Environnement : lieux de mort

Organisation sociale : solitaire ou meute (5-10)

Facteur de puissance : 10

Equipement : aucun

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : —

L'ÂME TOURMENTÉE 7

Âme-en-peine Terreur embusquée 3 / Modèle éphémère 3

Mort-vivant (intangible) de taille M

Dés de vie : 11d12+3 (80 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : vol 18 m (bonne) (12 cases)

Classe d'armure : 20 (+3 Dex, +7 parade), contact 20, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +5/—

Attaque : contact intangible (+8 contact au corps à corps, 1d4 plus diminution permanente de 1d6 points de Constitution)

Attaque à outrance : contact intangible (+8 contact au corps à corps, 1d4 plus diminution permanente de 1d6 points de Constitution)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : création de rejets, diminution permanente de Constitution (DD 21)

Particularités : traits des morts-vivants intangibles, aura de mort, impuissance à la lumière du soleil, résistance au renvoi des morts-vivants (+5), vision dans le noir (27 m), puissance cadavérique (+3), discrétion totale, science de la parade (+3), rejeton supérieur, poigne fantomatique

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +3, Vol +12

Caractéristiques : For —, Dex 16, Con —, Int 14, Sag 14, Cha 18

Compétences : Connaissances (religion) (2) +4, Détection (14) +16, Diplomatie (8) +14, Discrétion (14) +17, Fouille (14) +16, Intimidation (8) +12, Perception auditive (14) +16, Psychologie (8) +10

Dons : Attaque spéciale renforcée, Endurance à la lumière du soleil^{LM}, Extension de dégâts de caractéristiques^{LM}, Réserve nécrotique^{LM}, Robustesse, Science de l'initiative¹, Vigilance¹

Langues : Commun, Infernal

Environnement : lieux de mort

Organisation sociale : solitaire ou meute (5-10)

Facteur de puissance : 11

Équipement : aucun

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : —



L'ÂME TOURMENTÉE 8

Âme-en-peine Terreur embusquée 3 / **Modèle éphémère** 3 / **Gardien mortuaire** 1

Mort-vivant (intangible) de taille M

Dés de vie : 12d12+3 (86 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : vol 18 m (bonne) (12 cases)

Classe d'armure : 20 (+3 Dex, +7 parade), contact 20, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +6/—

Attaque : contact intangible (+9 contact au corps à corps, 1d4 plus diminution permanente de 1d6 points de Constitution)

Attaque à outrance : contact intangible (+9 contact au corps à corps, 1d4 plus diminution permanente de 1d6 points de Constitution)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : création de rejets, diminution permanente de Constitution (DD 21)

Particularités : traits des morts-vivants intangibles, aura de mort, impuissance à la lumière du soleil, résistance au renvoi des morts-vivants (+5), vision dans le noir (27 m), puissance cadavérique (+3), discrétion totale, science de la parade (+3), rejeton supérieur, poigne fantômatique, immunité contre le renvoi des morts-vivants

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +5, Vol +12

Caractéristiques : For —, Dex 16, Con —, Int 14, Sag 14, Cha 19

Compétences : Connaissances (religion) (2) +4, Détection (15) +17, Diplomatie (8) +14, Discrétion (15) +18, Fouille (15) +17, Intimidation (8) +12, Perception auditive (15) +17, Psychologie (10) +12

Dons : Attaque spéciale renforcée, Endurance à la lumière du soleil^{LM}, Extension de dégâts de caractéristiques^{LM}, Perception de la vie^{LM}, Réserve nécrotique^{LM}, Robustesse, Science de l'initiative¹, Vigilance¹

Langues : Commun, Infernal

Environnement : lieux de mort

Organisation sociale : solitaire ou meute (5-10)

Facteur de puissance : 12

Équipement : aucun

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : —

L'ÂME TOURMENTÉE 9

Âme-en-peine Terreur embusquée 3 / Modèle éphémère 3 / Gardien mortuaire 2

Mort-vivant (intangible) de taille M

Dés de vie : 13d12+3 (93 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : vol 18 m (bonne) (12 cases)

Classe d'armure : 20 (+3 Dex, +7 parade), contact 20, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +7/—

Attaque : contact intangible (+10 contact au corps à corps, 1d4 plus diminution permanente de 1d6 points de Constitution)

Attaque à outrance : contact intangible (+10 contact au corps à corps, 1d4 plus diminution permanente de 1d6 points de Constitution)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : création de rejetons, diminution permanente de Constitution (DD 21)

Particularités : traits des morts-vivants intangibles, aura de mort, impuissance à la lumière du soleil, résistance au renvoi des morts-vivants (+5), vision dans le noir (27 m), puissance cadavérique (+3), discrétion totale, science de la parade (+3), rejeton supérieur, poigne fantomatique, immunité contre le renvoi des morts-vivants, perception funéraire

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +6, Vol +12

Caractéristiques : For —, Dex 16, Con —, Int 14, Sag 14, Cha 19

Compétences : Connaissances (religion) (2) +4, Détection (16) +18, Diplomatie (8) +14, Discrétion (16) +19, Fouille (16) +18, Intimidation (8) +12, Perception auditive (16) +18, Psychologie (12) +14

Dons : Attaque spéciale renforcée, Endurance à la lumière du soleil^{LM}, Extension de dégâts de caractéristiques^{LM}, Perception de la vie^{LM}, Réserve nécrotique^{LM}, Robustesse, Science de l'initiative¹, Vigilance¹

Langues : Commun, Infernal

Environnement : lieux de mort

Organisation sociale : solitaire ou meute (5-10)

Facteur de puissance : 13

Équipement : aucun

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : —



L'ÂME TOURMENTÉE 10

Âme-en-peine Terreur embusquée 3 / Modèle éphémère 3 / Gardien mortuaire 3

Mort-vivant (intangible) de taille M

Dés de vie : 14d12+3 (99 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : vol 18 m (bonne) (12 cases)

Classe d'armure : 20 (+3 Dex, +7 parade), contact 20, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +8/—

Attaque : contact intangible (+11 contact au corps à corps, 1d4 plus diminution permanente de 1d6 points de Constitution)

Attaque à outrance : contact intangible (+11 contact au corps à corps, 1d4 plus diminution permanente de 1d6 points de Constitution)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : création de rejets, diminution permanente de Constitution (DD 21)

Particularités : traits des morts-vivants intangibles, aura de mort, impuissance à la lumière du soleil, résistance au renvoi des morts-vivants (+5), vision dans le noir (27 m), puissance cadavérique (+3), discrétion totale, science de la parade (+3), rejeton supérieur, poigne fantomatique, immunité contre le renvoi des morts-vivants, perception funéraire, pouvoir des morts (1/jour)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +6, Vol +13

Caractéristiques : For —, Dex 16, Con —, Int 14, Sag 14, Cha 19

Compétences : Connaissances (religion) (2) +4, Détection (17) +19, Diplomatie (8) +14, Discrétion (17) +20, Fouille (17) +19, Intimidation (8) +12, Perception auditive (17) +19, Psychologie (14) +16

Dons : Attaque spéciale renforcée, Endurance à la lumière du soleil^{LM}, Extension de dégâts de caractéristiques^{LM}, Perception de la vie^{LM}, Réserve nécrotique^{LM}, Robustesse, Science de l'initiative¹, Vigilance¹

Langues : Commun, Infernal

Environnement : lieux de mort

Organisation sociale : solitaire ou meute (5-10)

Facteur de puissance : 14

Équipement : aucun

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : —