

LE BAZAR DU BIZARRE

Figurines enchantées

Depuis des siècles, les sages et les aventuriers connaissent l'existence des *figurines enchantées*. On en doit la création à Liang Meng Kouang, ambassadeur extraordinaire de Sa Splendeur Céleste l'Empereur de Shou Lung auprès des chefs barbares de l'Occident. Liang Meng Kouang était un mandarin érudit, mage de surcroît. Ses nombreux périples à travers des territoires inhospitaliers le contraignaient à subir un certain inconfort, mais, en homme avisé, il s'était prémuni de beaucoup de désagréments grâce à des accessoires magiques.

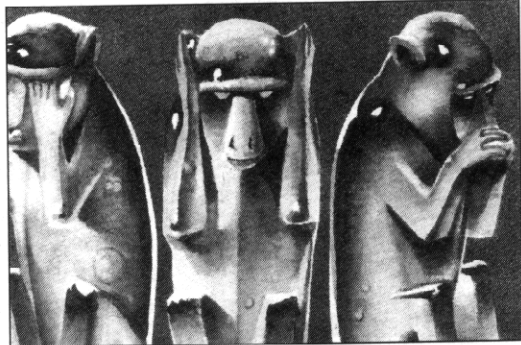
On pense que Liang Meng Kouang créa les premières *figurines enchantées* à partir d'une collection de statuettes d'animaux qu'il emmenait toujours en voyage. C'était pour lui un moyen sûr d'avoir sous la main un serviteur adapté à chaque tâche. Depuis, de nombreux mages ont imité le vénérable mandarin. Il existe une grande variété de figurines enchantées ; mais toutes fonctionnent selon les mêmes principes. Et à de rares exceptions près, il s'agit toujours d'animaux — on va comprendre ici pourquoi.

LES TERRES DES BÊTES

Quand on jette une *figurine enchantée* au sol en prononçant le mot-clef qui lui est associé, elle semble grandir et s'animer pour devenir un animal de taille normale. Beaucoup de gens en déduisent que c'est la statuette elle-même qui se transforme en animal, mais la vérité est plus complexe.

Parmi les nombreux Plans Extérieurs qui jouxtent le Plan Primaire⁽¹⁾, il en est un qui se nomme les Terres des Bêtes. C'est là que les âmes les plus proches de la nature vont après la mort, et elles y prennent une forme animale.

La plupart des *figurines enchantées* sont des seuils qui relient les Plans Primaires aux Terres des Bêtes. Chacune de ces statuettes permet d'établir le contact avec une entité animale résidant sur les Terres des Bêtes. Prononcer le vrai nom de cette entité (le "mot-clef") ouvre le seuil. Elle est contrainte à se matérialiser devant son invocateur, sur le Plan Primaire, et à obéir à ses ordres. Tant que l'entité animale réside sur le Plan Primaire, la figurine disparaît : elle reste suspendue juste en-deçà de la matérialité, dans la frontière éthérée qui borde tous les plans.



• Si l'entité est amenée à zéro point de vie pendant qu'elle est sur le Plan Primaire, elle est aspirée vers les Terres des Bêtes et le seuil se referme (l'entité mettra 1d4 jours à guérir de ses blessures ; le possesseur de la figurine ne pourra l'invoquer avant l'expiration de ce délai).

• Il est également possible de renvoyer l'entité en prononçant son nom une seconde fois, ou encore en jetant une *dissipation de la magie*.

• Une statuette fait ses jets de sauvegarde à +4 comme la roche. Si l'objet est détruit, le seul lien de l'entité avec le Plan Primaire est rompu et ne peut être renoué — même si la statuette est réparée.

• L'entité animale est soumise aux ordres de l'invocateur par une contrainte similaire à un sort de *charme*. Cependant, comme elle est intelligente (8 à 10 en Int.) et possède un alignement (neutre strict, neutre bon ou chaotique bon), il est possible qu'elle en vienne à apprécier ou à détester son invocateur, et tente d'agir en conséquence. Ce genre de phénomène s'observe après une vingtaine d'utilisations de la figurine par la même personne. L'entité animale fait alors un jet de sauvegarde contre les sorts à -5 chaque fois qu'elle veut prendre une initiative personnelle — que ce soit pour nuire à son invocateur ou l'aider sans qu'il l'ait demandé.

Le *Guide du Maître* p. 196 décrit déjà quelques *figurines enchantées*. En voici de nouvelles que le Maître de Jeu pourra glisser dans ses trésors, avec parcimonie toutefois.

LES SINGES AMBRÉS

Ces trois statuettes d'ambre représentent des singes à longue queue. On peut animer la statuette d'un *singe ambré* — en fait, invoquer l'entité qui lui est liée — une fois par jour pendant 10 minutes au maximum. Les singes obéissent à des ordres simples (un seul à la fois, jusqu'à huit mots). De plus, chacun possède un pouvoir spécifique et l'utilisera si l'invo-

cateur prononce la formule appropriée.

Le singe aveugle :

La statuette représente l'animal les mains posées sur les yeux. Le singe peut se téléporter sur les épaules de la cible désignée par l'invocateur. Il assure sa prise avec les pieds et couvre les yeux de sa victime pour l'aveugler. Les bras du

Les figurines présentées dans cet article ne sont malheureusement pas disponibles dans le commerce. Il s'agit de petites statuettes sculptées dans des matériaux précieux. Lorsqu'on prononce un simple mot-clef, on les voit grandir et s'animer...

Une aide de jeu
pour AD&D®

Texte

Teeuwynn Woodruff

Tim Beach

Traduction

Luc Masset

Illustrations

Bob Klasnich

singe s'allongent par magie s'il lui faut atteindre les yeux d'un géant ou d'un dragon.

Le singe sourd : Cette statuette se couvre les oreilles. Le singe se téléporte sur les épaules de sa victime et l'assourdit en plaquant les mains sur ses oreilles.

Le singe muet : Cette statuette se couvre la bouche de ses mains. Le singe opère comme ses deux cousins et empêche sa victime de prononcer la moindre parole ou incantation de sort.

Un jet de Barreaux & Herses réussi fera lâcher prise aux singes, mais ils lanceront une nouvelle attaque au round suivant.

Fiche technique

Classe d'armure :	8
Déplacement :	12
Dés de vie :	1
TACO :	19
Nb d'attaques :	3
Dégâts/attaque :	1-2/1-2/1-2

Attaques spéciales : La première attaque du singe téléporté réussit systématiquement. La victime frappe à -2 pour atteindre le singe perché sur ses épaules.

Singe aveugle : La cible est à -4 pour toucher (-6 au total, donc). Elle doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts à -2 ou être aveuglée de façon permanente (guérison possible avec une *guérison de la cécité* ou une *dissipation de la magie*).

Singe sourd : La victime ne peut rien entendre. Elle doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts à -2 pour éviter la surdité permanente (guérison possible avec une *guérison de la surdité* ou une *dissipation de la magie*).

Singe muet : La victime ne peut pas parler. L'effet est permanent si elle manque un jet de sauvegarde contre les sorts à -2 (guérison possible avec une *dissipation de la magie*).

Défenses spéciales : Les armes non-magiques traversent les singes et risquent de toucher la victime aux épaules. Cela peut aussi arriver avec une arme magique (50%).

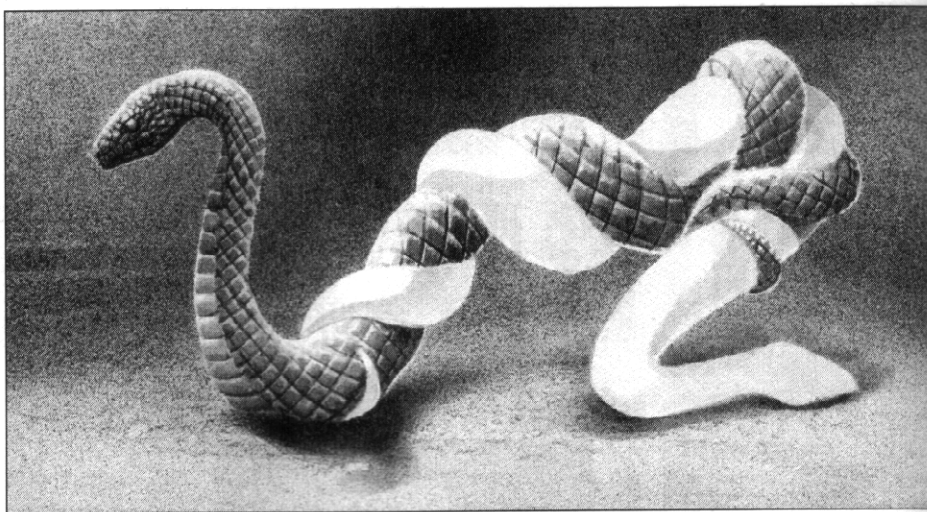
Valeur en PX : 500

LES SERPENTS DE JADE

Ces deux figurines sont toujours trouvées entrelacées. L'une, le *serpent assaillant*, est en jade vert, l'autre, le *serpent apaisant*, est sculpté dans le jade blanc. L'ensemble est souvent porté en pendentif au bout d'une chaîne.

Chaque figurine peut être utilisée une fois par jour. Si l'une d'elles est détruite, l'autre devient inutile car aucune ne peut fonctionner sans sa contrepartie. Cependant, il ne faut jamais invoquer les deux entités simultanément : le *serpent assaillant* attaquerait immédiatement le *serpent apaisant* pour le détruire.

Serpent assaillant : Quand son nom est invoqué, le serpent vert se déroule, se sépare de son compagnon, et devient un anaconda de plus de trois mètres qui attaque la créature la plus proche. Cette transformation prend un round entier pendant lequel l'invocateur peut lancer le serpent vers la



cible de son choix (utilisez les règles des projectiles similaires à des grenades, pp. 74-75 du *GdM*).

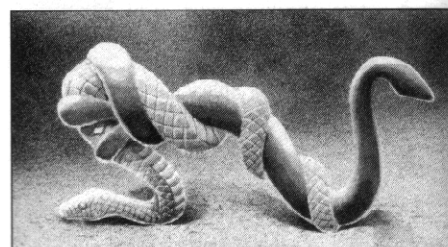
Fiche technique

Classe d'armure :	5
Déplacement :	9
Points de vie :	50
TACO :	13
Nb d'attaques :	1
Dégâts/attaque :	1-4
Attaques spéciales :	Constriction

(TACO 11, 2d6 de dégâts)

Valeur en PX : 800

Serpent apaisant : L'entité invoquée est un python de deux mètres de long qui s'enroule autour de la créature la plus proche. Le serpent refusera de s'enrouler autour d'un personnage récalcitrant et retournera plutôt sur son plan. En revanche, si on le laisse faire, le serpent fait vibrer sa langue et la promène sur le corps du sujet. Toutes les blessures qu'elles touchent se referment. Le serpent peut ainsi opérer sur un personnage un *soin des blessures sérieuses*, une *neutralisation des poisons* et une *guérison des maladies*. Il ne peut ni attaquer, ni se guérir lui-même.



trant et retournera plutôt sur son plan. En revanche, si on le laisse faire, le serpent fait vibrer sa langue et la promène sur le corps du sujet. Toutes les blessures qu'elles touchent se referment. Le serpent peut ainsi opérer sur un personnage un *soin des blessures sérieuses*, une *neutralisation des poisons* et une *guérison des maladies*. Il ne peut ni attaquer, ni se guérir lui-même.

Fiche technique

Classe d'armure :	5
Déplacement :	9
Points de vie :	50
Valeur en PX :	900

LE LAPIN EN PIERRE DE LUNE

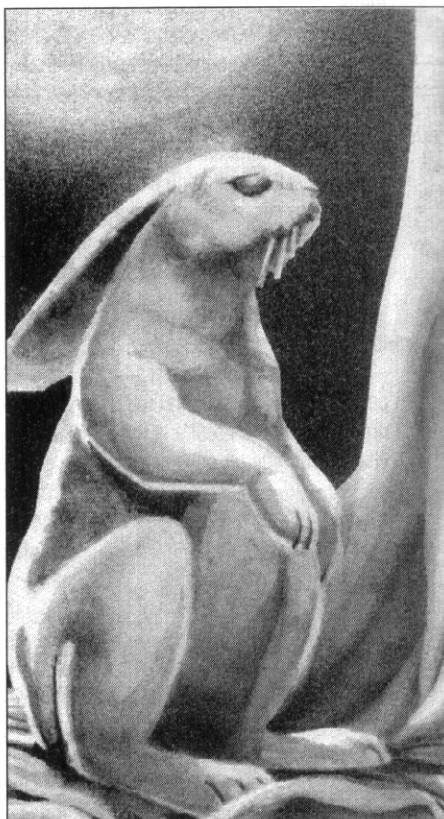
Une fois invoqué, ce lapin de taille normale creuse à travers la terre avec les mêmes effets qu'un sort d'*excavation* jeté par un mage du 12^e niveau. Le lapin travaille jusqu'à ce qu'on lui commande d'arrêter ou jusqu'à l'expiration du sort.

Si on le lui ordonne, il peut aussi creuser à travers la pierre comme à travers la terre. Mais il ne peut accomplir cet exploit que trois fois, et perdra tous ses pouvoirs spéciaux après la troisième. A l'avenir, la statuette ne permettra d'invoquer qu'un lapin normal.

On peut utiliser cette figurine une fois par jour.

Fiche technique

Classe d'armure :	8
Déplacement :	15
Dés de vie :	1
Valeur en PX :	300



LES CHATS D'OPALE

Ces trois figurines représentent deux chats et leur mère ; on les trouve généralement ensemble.

Mère-chatte : Cette statuette d'opale noire sert à invoquer, non pas une chatte, mais une panthère noire qui combatta pour l'invocateur. De plus, si ce dernier possède la compétence de Pistage, la présence du félin lui confère un bonus de +2 à tous ses jets.

Fiche technique

Classe d'armure :	6
Déplacement :	12
Dés de vie :	3+1
Points de vie :	25
TACO :	17
Nb d'attaques :	3
Dégâts/attaque :	1-3/1-3/1-6

Attaques spéciales : Si la panthère touche avec ses deux antérieurs, ses griffes postérieures peuvent aussi infliger 1d4 de dégâts chacune

Défenses spéciales : Surprise seulement sur un 1

Taille :	1 m 70 de long
Moral :	10
Valeur en PX :	500

Chaton miauleur : L'animal invoqué par cette figurine en opale de feu est un chaton brun-roux hirsute qui miaule dès qu'il apparaît. Ce cri suraigu crée un cône de 3 m de long et 1 m de diamètre à sa base. Tous ceux qui se trouvent dans cette zone d'effet font un jet de sauvegarde contre les sorts. Réussi : la victime est étourdie pendant un round et assourdie pendant deux rounds. Manqué : elle est étourdie pendant deux rounds, assourdie pendant quatre, et perd 2d6 points de dégâts.

Cette figurine ne peut être utilisée qu'une fois par semaine.

Fiche technique

Classe d'armure :	8
Dés de vie :	1
Valeur en PX :	300

Chaton ronronneur : Cette figurine d'opale blanche invoque un chaton au poil duveteux de même couleur. Il s'installe immédiatement sur les genoux de l'invocateur et se met à ronronner. La vertu apaisante et hypnotique de ce ronronnement permet à un joueur de sorts en contact avec le chat de mémoriser ses sorts deux fois plus rapidement. Le ronronnement brise également les effets d'un sort de confusion. On peut utiliser cette figurine une fois par jour pendant huit heures,

Fiche technique

Classe d'armure :	8
Dés de vie :	1
Valeur en PX :	300

LA CARPE D'ARGENT

La carpe invoquée par cette figurine purifie l'eau dans laquelle on l'immerge (jusqu'à 400 litres). Elle peut survivre à l'air libre, et, dans ces conditions, sa bouche crache un jet d'eau fraîche avec un débit de 4 litres par minute.

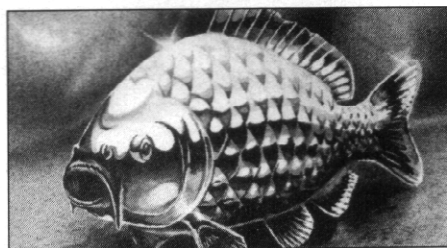


Quand on le lui ordonne, la carpe se met à frétiler ; la lumière réfléchiée par ses écailles aveugle alors pendant 2d4 rounds toute créature qui se trouve à moins de 3 m et qui manque son jet de sauvegarde contre les sorts.

La carpe peut être utilisée pendant une heure, une fois par jour.

Fiche technique

Classe d'armure :	5
Dés de vie :	1
Valeur en PX :	400



LE DRAGON DE CORAIL

Cette figurine enchantée est exceptionnelle car elle n'invoque pas une entité animale mais une créature magique : un petit dragon. Il n'en existe qu'un très petit nombre, toutes très anciennes. Seul Liang

Meng Kouang savait comment les fabriquer. Aucun autre mage n'a pu retrouver le procédé mis au point par le mandarin de l'Empire Fleuri.

Le *dragon de corail* est une statuette de 30 cm de long représentant un dragon oriental multicolore délicatement ciselé. Quand le vrai nom de l'entité est prononcé, elle apparaît sous la forme d'un dragon aptère (sans ailes) et serpentin de 1 m de long. Cette créature se comporte comme un familier et confère à son invocateur tous les avantages afférents tels qu'ils sont décrits p. 147 du *Manuel des Joueurs*. L'invocateur en bénéficie même s'il n'est pas magicien.

En outre, la sagesse accumulée par le dragon au cours des âges lui permet de conseiller utilement son invocateur. Ses connaissances exactes sont laissées à la discrétion du Maître de Jeu. Néanmoins, le plus simple est de considérer que le dragon a les compétences d'un sage (GdM, p. 125) dans les domaines philosophique, théologique et historique. Le dragon a ainsi 25% de chances d'identifier les fonctions générales de n'importe quel objet magique.

Le *dragon de corail* ne peut être invoqué qu'une fois par semaine pendant quatre heures. Quand il disparaît, son invocateur ne subit aucune perte de Constitution, au contraire d'un magicien possédant un familier.

Fiche technique

Intelligence :	15
Sagesse :	15
Alignement :	Généralement neutre (avec une tendance, bonne, mauvaise, loyale ou chaotique)
Classe d'armure :	3
Déplacement :	12, 24 en vol, 36 en nageant
Dés de vie :	8
TACO :	13
Nb d'attaques :	3
Dégâts/attaque :	1-10/1-10/2-12
Sorts :	Rafale, bulle d'air, création d'eau
Valeur en PX :	1.500



(1) Le *Plan Matériel Primaire* est le siège des univers que nous connaissons et où vivent les aventuriers : les *Royaumes oubliés*, *Erth*, *Krynn*, votre propre monde de campagne, etc.

