

La Reine du Chaos (Seigneur Demon)

Extérieur Taille TG



Dès de vie : 46d8+552 (759 pv)

Initiative: +5 (+1 Dex, +4 Sciences de l'initiative)

Déplacement: 15 m (10 cases), Escalade 9m (6 cases)

Classe d'armure: 31 (-1 taille, +2 Dex, +20 Naturelle)

Attaques: Trident +5 du chaos +59 contact, 2 tentacules +52, 1 morsure +52

Dommmages: Trident +5 du Chaos 1D8+14+2D6 de dommages d'entropie contre les créatures loyales, Tentacule 2D4+4, Morsure 2D6+4

Espace/ Allonge: 3m x 6m/ 3m (18 m avec les tentacules)

Attaques spéciales: Sortilèges, Pouvoirs magiques, Constriction, Ecrasement, Nuage toxique, Porte du chaos, Invocation de Tanar'ri, Etreinte.

Capacités spéciales: Réduction des dommages 30/ +3, Résistance à la magie 30, Régénération 10, Caractéristiques démoniaque, Télépathie, Lien empathique, Vision dans le noir 18 m.

Sauvegarde: Vig +37 , Ref +26, Vol +36

Caractéristiques: For 29, Dex 13, Con 34, Int 32, Sag 32, Cha 32

Compétences: Art de la magie +60, Bluff +60, Concentration +61, Connaissances (Mystères) +60,

Connaissances (Cosmologie) +60, Connaissances (Religion), Connaissance (Histoire) +60, Diplomatie +60, Déplacements silencieux +50, Détection +60, Equilibre +46, Fouille +60, Intimidation +60, Perception auditive +60, Renseignements +60, Survie +60, Utilisation d'objets magiques +60,

Dons: Armes de prédilection (Tentacules, Trident, Morsure), Attaque en puissance, Attaques multiples, Combat aveugle, Expertise du combat, Expertise du combat renforcé, Enchaînement, Vigilance.

Climat/ Terrain: souterrains

Organisation: Unique

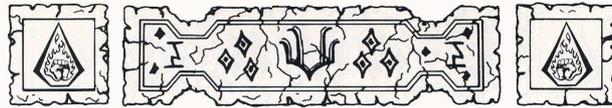
Facteur de puissance: 42

Trésor: double de la valeur standard

Alignement: Chaotique mauvais.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Originnaire des Limbes, la Reine du Chaos dirige le Marais Putride. La partie inférieure de son corps est une masse informe d'où émergent dix tentacules qui luisent toujours de bave et dont la peau translucide laisse apparaître tout un réseau de veines violettes. La partie supérieure est vaguement humanoïde et féminine, mais surtout horriblement boursoufflée. Sa peau est bleuâtre, d'un ton plus clair sur le ventre que sur le dos. Lorsqu'elle se dresse de tout son séant, la reine atteint environ 7m50 de haut, mais elle mesure en fait plus de 9m du sommet de son crâne à l'extrémité de ses tentacules.

Elle ne se déplace jamais sans son trident, attaché par son poignet par un bout de toile d'araignée démon. Son front s'orne d'un diadème en os décoré de perles noires et d'un crâne de sahuagin.

COMBAT

La Reine du chaos combat à l'aide de son trident du chaos, de ses capacités magiques et de ses armes naturelles. Elle aime, notamment, écraser ses adversaires sous son gigantesque corps grotesque.

Magie profane: à volonté: Blasphème, chaîne d'éclairs, clairaudience/clairvoyance, Ténèbres profondes, Profanation, Détection du bien, Détection de la Loi, Détection de la magie, Compréhension des langues, Peur, Dissipation majeure, Image accomplie, Cercle magique contre la Loi, Projectiles magiques, Charme de groupe, Pyrotechnie, Lecture de la magie, Lenteur, Suggestion, Symbole (tous), Télékinésie, Téléportation sans erreur, Aura maudite, Cécité, Ventriloquie; 3 fois par jour: Métamorphose universelle; 1 fois par jour: Cercle de mort. La reine lance ses sortilèges comme un ensorceleur niveau 20.

Magie divine: la reine peut lancer les sorts de magie divine du domaine du Chaos (Sauvegarde DD 21 + niveau du sort).

Nuage nocif (Sur): une fois par heure, la reine peut émettre un nuage de vapeurs nocives de 5m de diamètre. L'effet de ce nuage est identique à celui d'un sort de *Nuage Puant* et de *Ténèbres* cumulés. Un jet de sauvegarde sous VIG DD35 permet de résister à ses effets.

Etreinte (Ext): après avoir touchée avec un tentacule, la Reine enserre sa proie, lui infligeant 2d4+9 de dommage. Elle peut amener sa proie sous son corps au prix d'une action libre. Dès le round suivant, son tentacule est libre.

Ecrasement (Ext): la Reine du Chaos inflige automatiquement des dommages d'écrasement à toute créature prise sous son corps, soit 2d4+9 de dégâts. La victime peut tenter de s'extirper de la monstrueuse masse en réussissant un jet d'Evasion ou de Force DD29.

Lien empathique (Sur): la Reine du Chaos est poursuivie par sa terrible obsession: délivrer Miska, son prince consort. Elle surveille constamment le plan primaire car elle pense, à juste titre, que seul le Sceptre peut guérir Miska. Dès que des mortels commencent à assembler le sceptre où à utiliser l'un de ses pouvoirs, la Reine en a conscience. Elle est alors capable de localiser avec précision l'artefact. Cette capacité n'est pas limitée par la distance, mais ne fonctionne que si l'artefact se trouve sur le plan matériel, dans le Pandemonium ou dans les Limbes.

Portail du Chaos (Sur): trois fois par heure, la Reine peut ouvrir un portail du chaos. Elle utilise cette capacité dès que quelqu'un active le Sceptre. Le portail s'ouvre à 9 m de la Reine. Son point



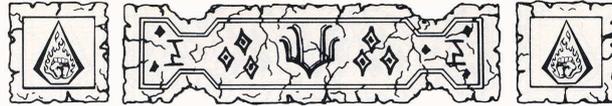
Miska l'araignée loup

Traduit de l'anglais et adapté pour DD3.5 par A.Lens (Jaffar17fr@yahoo.fr)

Aide de jeu en date du 12 septembre 2007

Aide de jeu téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>

Le Tombeau du Seigneur des Marches



d'arrivée se situe dans un rayon de 20m autour du Sceptre ou du morceau de Sceptre localisé. La Reine peut aussi ouvrir un portail sans pour autant chercher le Sceptre. Les objets magiques et les enchantements ne peuvent franchir ce portail que s'ils sont portés par une araignée démon. De plus toutes créatures, non originaires des limbes, qui franchissent le portail a 25% de risque de se retrouver sur un autre plan d'existence que celui de destination.

Régénération (Ext): la Reine du Chaos se régénère au rythme de 10 pv par round. Elle ne peut être blessée que par des armes magiques +3 bénies.

Invocation démoniaque (Sur): Trois fois par jour, la Reine peut convoquer 1d3 raklupis, 1d6 lycosidilith or phisarazu, ou 2d4 spithriku, ou 2d8 Kakkuu.

Traits démoniaques (Ext): la Reine est immunisée contre le poison et l'électricité; elle bénéficie d'une réduction des dommages de 20 contre le froid, le feu et l'acide.

Trident du chaos: cette arme magique inflige +2d6 points de dommages chaotiques aux créatures loyales. Les créatures loyales qui touchent le trident acquièrent un niveau négatif tant qu'elles l'ont en main. Une toile d'araignée démon relie le trident au poignet de la Reine. Cette dernière peut le récupérer au prix d'une action libre lorsqu'elle le lance. La corde (Solidité 5, 20 hp) est résistante à 75 % au feu magique et 100 % au feu normal.

Note de Jaffar

** La Reine du Chaos apparaît pour la première fois dans le Guide du Maître (Gary Gygax, 1979) et est totalement détaillé dans la boîte d'aventure " Le sceptre aux 7 morceaux" (Skip Williams, 1996)*

** Les spécificités techniques sont basées sur un article en anglais, j'ai cependant modifier quelques points que je jugeais peu appropriés.*



Miska l'araignée loup

Traduit de l'anglais et adapté pour DD3.5 par A.Lens (Jaffar17fr@yahoo.fr)

Aide de jeu en date du 12 septembre 2007

Aide de jeu téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>