

## Comment adapter *the Oracle at Sumbar* pour D&D 5 ?

The Oracle at Sumbar est une aventure maritime pour la seconde édition publiée dans Dungeon Magazine 48 de Juillet/ Août 1994 disponibles sur le web.

A l'origine, l'aventure débute à Yhaunn en Sembie mais il vous suffit de remplacer Yhaunn par Smuggler's Stone. Le voyage en mer n'en sera qu'un peu plus long (cela sera l'occasion de rajouter quelques rencontres en mer) mais cela ne changera rien à l'histoire.

- **Tante Marla**, NB femme humain **roturier**, **Nicodemus** (décrit ci-dessous en annexe, comme tous les PNJ dont le nom est souligné) et **Samantha**, LN femme humain **roturier** sont des habitants de Smuggler's Stone.
- **Strasus** peut être remplacé par **Keledek**, le mage de Saltmarsh
- **Sensular, comte de Culhane** peut être remplacé par **Sorgar Illance**, NM homme humain, chef de la famille Illance, qui séjourne fréquemment à Marsembre (ses caractéristiques détaillées figurent dans la partie sur la noblesse du Cormyr).
- La seconde partie de l'aventure devrait se dérouler à Marsembre. Nicodemus suggère, en effet, aux PJ de se rendre à Marsembre pour trouver rapidement un navire. Là encore, vous avez la possibilité d'ajouter une ou deux rencontres sur la route, à votre convenance.
- Les 8 huge sea gulls de la page 24 ont les caractéristiques de **vautour géants** et sont d'alignement neutre
- Le **diablotin** de la page 25 reste inchangé.
- Page 26, salle 2, il y a 8 **sahuagins zombis**. Les **sahuagins zombis** sont des zombis avec les modifications suivantes :
  - Ils ont CA 12 (armure naturelle)
  - En plus de l'attaque de coup du zombi, ils ont également une attaque de morsure : **Morsure**. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 3 (1d4 + 1) dégâts perforants
  - Leur indice de dangerosité est de 1/2 (100 PX)
- Page 27, les monstres de la salle 3 sont à remplacer par huit **pieuvres géantes**.
- Salle 4, **Immurk** est un **nécropophage** avec 66 points de vie, CA 15 (chemise de mailles) et qui réalise trois attaques avec une arme. Son indice de dangerosité est de 4 (1100 PX).
- Les objets magiques présents dans le trésor sont *une cape de la raie manta, un capuchon de respiration aquatique, une gemme élémentaire (eau) et anneau de nage*. A vous ensuite d'ajuster ensuite le montant de pièces et de bijoux selon vos goûts et la dette contractée par le fiston de tante Marla et tout cela, bien sûr, sans compter la fameuse couronne de Palaghard Ier.
- L'équipage de la *Flèche* est composé de :
  - **Seldar**, LB homme humain paladin de Torm

- **Throxis**, LB homme humain magicien
- **Benson**, LB homme humain **prêtre** de Torm
- **Jamie**, LB femme humain **acolyte** de Torm
- 37 membres d'équipage, LB ou NB homme ou femme humain **bandits**
- L'équipage de de l'*Orgueil de Procampur* est composé de :
  - **Rufus le Cruel**, NM homme humain roublard
  - **Malificat**, NM femme humain clerc de Loviatar
  - 40 membres d'équipage, n'importe quel alignement mauvais homme ou femme humain **bandits**
  - 4 **ogres**

### Nicodemus

Humanoïde (toute race) de taille M, chaotique bon

**Classe d'armure** 12 (15 avec *armure du mage*)

**Points de vie** 20 (4d8)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	15 (+2)	11 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	12 (+1)

**Compétences** Histoire +10, Arcanes +8

**Sens** perception passive 11

**Langues** commun, Chondathan, primordial, draconique, sylvestre, nain, elfique

**Dangerosité** 1 (200 PX)

### Capacités

**Haute Expertise** Le bonus de maîtrise de Nicodemus est triplé avec la compétence Histoire

**Maître du savoir** Le jet d'initiative de Nicodemus est un jet d'Intelligence plutôt que de Dextérité

**Sorts secrets.** Lorsque Nicodemus incante un sort requérant un emplacement de sort dont les dégâts sont de type acide, feu, foudre, force, froid, nécrotique, radiant ou tonnerre, il peut substituer ce type de dégâts par un autre de cette liste. Il ne peut modifier qu'un seul type de dégâts par incantation. Il remplace un type d'énergie pour un autre en adaptant la formulation du sort au moment de l'incantation. Lorsqu'il incante un sort requérant un emplacement de sort et un jet de sauvegarde, il peut changer la caractéristique du jet par une autre de son choix. Une fois qu'il a changé un jet de sauvegarde de cette manière, il doit attendre la fin d'un repos court ou long pour pouvoir le faire à nouveau.

**Sorts.** Nicodemus est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Nicodemus a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *coup au but, lumière, main du mage, protection contre les armes*

Niveau 1 (4 emplacements) : *compréhension des langues, détection de la magie, identification, sommeil, armure du mage\**

Niveau 2 (3 emplacements) : *image miroir, épine mentale, vision dans le noir*

**Équipement particulier** : *Pilules de respiration aquatique* (8)

### Actions

**Dague.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 4 (1d4+2) dégâts perforants

### Seldar

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

**Classe d'armure** 15 (chemise de mailles, 17 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 56 (8d8+16)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
-----	-----	-----	-----	-----	-----

18 (+4)	15 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	17 (+3)
---------	---------	---------	---------	---------	---------

**Sauvegardes** Sagesse+5, Charisme +6, bonus de +3 aux jets de sauvegarde (ainsi que les alliés dans un rayon de 3 mètres)

**Immunité** contre les états *malade* (ainsi que les alliés dans un rayon de 3 mètres)

**Compétences** Athlétisme +7, Survie +5

**Sens** perception passive 12

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 4 (1100 PX)

### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes

**Châtiment divin** Quand il touche une créature avec une arme de corps à corps, Seldar peut utiliser n'importe quel emplacement de sort pour châtier cette créature et lui infliger des dégâts radiants supplémentaires. Les dégâts supplémentaires infligés sont de 2d8 pour un emplacement de sort de niveau 1, plus 1d8 supplémentaire pour chaque niveau de sort supérieur à 1, jusqu'à un maximum de 5d8. Si la créature est un mort-vivant ou un fiélon, les dégâts augmentent de 1d8, jusqu'à un maximum de 6d8.

**Sorts.** Seldar est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de paladin préparés par Seldar :

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements) :** *faveur divine, bénédiction, frappe ardente, détection du bien et du mal, bouclier de la foi, duel forcé, injonction*

**2e niveau (3 emplacements) :** *frappe lumineuse, arme magique, lien de protection, zone de vérité*

**Équipement particulier :** Symbole sacré de Torm, *dague +1*

### Actions

**Attaques multiples.** Seldar effectue deux attaques avec son épée longue et une attaque avec sa dague

**Épée longue.** *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 8 (1d8+4) dégâts tranchants

**Dague +1.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché :* 7 (1d4+5) dégâts perforants

**Canalisation d'énergie divine (1/ repos) : Défi du Champion** Chaque créature choisie par Seldar dans un rayon de 9 m et qui peut le voir doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Sur un échec, une créature ne peut pas s'éloigner à plus de 9 m de Seldar. Cet effet prend fin si Seldar est neutralisé, meurt ou si la créature se trouve à plus de 9 m de lui **ou Changer la donne** Par une action bonus, Seldar peut soigner 5 points de vie à chaque créature de son choix dans un rayon de 9 m qui peut l'entendre et qui ne possède pas plus de la moitié de ses points de vie.

**Sens divin** (4 fois/ repos long) Seldar peut connaître l'emplacement de toute créature céleste, fiélon ou mort-vivante dans un rayon de 18 mètres autour de lui, et qui ne se trouve pas derrière un abri total. Dans ce même rayon, il détecte également la présence d'un lieu ou d'un objet qui a été consacré ou profané, comme avec le sort *sanctification*

**Imposition des mains** Entre deux repos longs, Seldar peut restaurer jusqu'à 40 points de vie. Il peut également dépenser 5 points de vie de sa réserve pour guérir la cible d'une maladie ou neutraliser un poison qui l'affecte

### Réactions

**Allégeance divine.** Seldar peut subir à la place les dégâts qui étaient destinés à une créature dans un rayon de 1,5 m. Ces dégâts ne peuvent être réduits ou évités.

### Throxis

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon

**Classe d'armure** 12 (15 avec *armure du mage*)

**Points de vie** 56 (8d8+16)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	12 (+1)

**Sauvegardes** Sagesse +4, Intelligence +7

**Compétences** Perspicacité +4, Arcanes +7

**Sens** perception passive 11

**Langues** commun, Chondathan, primordial, draconique, nain, elfique

**Dangerosité** 5 (1800 PX)

#### Capacités

**Restauration magique** Lors d'un repos court, Throxis choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 5, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Throxis ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

**Esprit tactique.** Throxis a un bonus à l'initiative de +4.

**Sorts.** Throxis est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Throxis a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, contrôle des flammes*

Niveau 1 (4 emplacements) : *projectile magique, armure du mage\**

Niveau 2 (3 emplacements) : *lévitation, invisibilité, toile d'araignée, pattes d'araignée*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, vol, boule de feu, dissipation de la magie*

Niveau 4 (2 emplacements) : *métamorphose, invisibilité de navire\* (décrit dans l'aventure)*

**Équipement particulier** : *médailon des pensées*

#### Actions

**Attaques multiples.** Throxis effectue une attaque avec chacune de ses dagues

**Dague.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 4 (1d4+2) dégâts perforants

**Dague.** *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants

#### Réactions

**Magie protectrice.** Lorsque Throxis est touché par une attaque ou échoue à un jet de sauvegarde de Constitution, il peut utiliser sa réaction pour obtenir un bonus de +2 à la CA contre cette attaque ou un bonus de +4 à ce jet de sauvegarde. Lorsqu'il utilise cette capacité, il ne peut plus lancer que des sorts mineurs jusqu'à la fin de son prochain tour.

## Rufus Le Cruel

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

**Classe d'armure** 16 (armure de cuir clouté)

**Points de vie** 56 (8d8+16)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	18 (+4)	15 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	17 (+3)

**Sauvegardes** Dextérité +7, Intelligence +4

**Compétences** Persuasion +6, Discrétion +6, Acrobaties +7, Athlétisme +7

**Outils maîtrisés** Outils de voleur

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, elfique, jargon des voleurs

**Dangerosité** 3 (700 PX)

### Capacités

**Ruse.** À chacun de ses tours, Rufus peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

**Attaque sournoise (1/tour).** Rufus inflige 14 (4d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une arme s'il a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Rufus qui n'est pas incapable d'agir et que Rufus n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

**Expertise** Le bonus de maîtrise de Rufus est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Persuasion et Acrobaties

**Précis** Lorsque Rufus touche avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

**Dérobade** Lorsque Rufus subit un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, il ne subit à la place que la moitié des dégâts sur un échec et aucun sur un succès.

**Audace** Rufus ajoute son modificateur de Charisme à ses jets d'initiative et il peut utiliser attaque sournoise sans avoir l'avantage au jet d'attaque si aucune autre créature que sa cible se trouve à 1,50 m ou moins de lui et qu'il n'a pas de désavantage.

### Actions

**Attaques multiples.** Rufus effectue une attaque avec chacun de ses épées courtes

**Épée courte.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 11 (2d6+4) dégâts perforants

**Épée courte.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (2d6) dégâts perforants

### Réactions

**Esquive.** Rufus réduit de moitié les dégâts qu'il subit d'une attaque qui le touche. Rufus doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

## Malificat

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

**Classe d'armure** 18 (armure d'écailles, bouclier, 20 avec *bouclier de la foi*)

**Points de vie** 64 (8d8+24)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)

**Sauvegardes** Sagesse +7, Charisme +5

**Compétences** Tromperie +5, Religion +3

**Sens** perception passive 14

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 7 (2900 PX)

### Capacités

**Faucheur** Malificat connaît le sort *glas funèbre* et ce sort peut cibler deux créatures à portée et situées à 1,5 m l'une de l'autre.

**Destruction inéluctable** Les dégâts nécrotiques infligés par les sorts et la canalisation d'énergie de Malificat ignorent la résistance aux dégâts nécrotiques.

**Sorts.** Malificat est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Malificat a préparé les sorts de cleric suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *lumière, flamme sacrée, résistance, mot de radiance*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi\**, *soins*, *éclair traçant*, *fléau*, *injonction*, *rayon empoisonné*, *simulacre de vie*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde*, *arme magique*, *cécité/ surdité*, *rayon affaiblissant*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens*, *dissipation de la magie*, *protection contre une énergie*, *animation des morts*, *caresse du vampire*

Niveau 4 (2 emplacements) : *liberté de mouvement*, *gardien de la foi*, *flétrissement*, *protection contre la mort*

\* *Malificat jette ces sorts avant le combat.*

**Équipement particulier** Symbole sacré de Loviatar

### Actions

**Fléau d'armes.** *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts nécrotiques

**Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Caresse de la mort** Malificat peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour infliger 21 dégâts nécrotiques supplémentaires quand elle réussit une attaque au corps à corps **ou Renvoi des mort-vivants** Malificat présente son symbole sacré en psalmodiant une prière contre les morts-vivants ou les fiélons, utilisant sa Canalisation d'énergie divine. Chaque mort-vivant ou fiélon à 9 mètres autour de Malificat qui peut l'entendre ou la voir, doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts. Une créature renvoyée doit passer ses actions à essayer de s'éloigner le plus loin possible de Malificat et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins d'elle. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour **Foncer** ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action **Esquiver**. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 1 sont immédiatement détruits.