



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Donjons & dragons > Aides de jeu > La Galerie des Héros
> **Môr-Tâl, le minotaure fantôme**

Môr-Tâl, le minotaure fantôme

mercredi 20 juin 2007, par [JyP](#)

Ce minotaure est mort de faim et de froid dans un dédale de glace magique... Le magicien qui l'avait invoqué n'avait sans doute pas pris soin de vérifier que le monstre était sensible au froid. Etant particulièrement bête, le minotaure ne s'est pas rendu compte de sa mort, étant en contraire heureux de ne plus se réveiller fatigué le matin (il portait en permanence une armure, la *Bovine Plate*, ce qui fatigue un porteur non habitué).

Il tente à chaque fois de massacrer les groupes qu'il rencontre en chargeant, mais le fait d'être intangible le rend particulièrement perplexe... et sensible aux baratins divers et variés, ce qui est préférable pour s'en débarrasser. Vu qu'il ne dispose pas d'armes magiques, ses attaques n'ont aucun effet sur le plan matériel.

Etant sinon adepte de lutte gréco-romaine, le minotaure utilise accidentellement son pouvoir de possession maléfique face aux créatures de même taille que lui : il adore aller au contact. Il n'aura alors de cesse d'aller dans son antre, en ramenant le reste de l'équipe dans son garde-manger, avec des menaces pas très subtiles.

Dans son antre, se trouve bien sûr son squelette, encore tout habillé avec la *Bovine Plate*, puissante armure taillée sur mesure pour le minotaure... et pas pour une autre créature, sauf à la retoucher.

MÔR-TÂL

Minotaure fantôme 4DV (FP 6, NGE 11)

CM Mort-vivant (intangible) de taille G

Init +0, **Sens** odorat, instinct, vision dans le noir (18 m),, Détection +11, Perception Auditive +11

Langue : Géant

CA

- *plan éthéré* : 21 (-1 taille, +5 naturelle, +7 armure), contact 9, pris au dépourvu — (voir description)

- *plan matériel* : 10 (-1 taille, +0 naturelle, +0 armure +1 parade), contact 10, pris au dépourvu —

PV : 38 (6d12 DV)

Réf +5, **Vig** +6, **Vol** +5

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases, vol, manoeuvrabilité parfaite)

Attaque de base/lutte : +6/+15

Attaque (intangible) : grande hache (+10 corps à corps, 3d6+7/x3), cornes (+10 corps à corps, 1d8+5)

Attaque à outrance (intangible) : grande hache (+10/+5 corps à corps, 3d6+7/x3), cornes (+5 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : charge en puissance (4d6+7) (intangible), aspect terrifiant, possession maléfique

Particularités : reconstitution, résistance au renvoi des morts-vivants

Caractéristiques : For 21, Dex 11, Con -, Int 5, Sag 10, Cha 12

Compétences : Détection +11, Fouille +11,



Intimidation +2, Perception auditive +11

Dons : Port des armures légères, intermédiaires et lourdes

Possessions : grande hache (taille G, 40 po), la *Bovine Plate* (armure de plaques de maître taille G, 1500 po, 50kg)

Le minotaure est haut de plus de 2,10 mètres et pèse 350 kg environ.

Combat

Le minotaure est un adepte du combat au corps à corps, qui lui permet de déployer toute sa force physique.

Charge en puissance (Ext). Le minotaure ouvre généralement les hostilités en chargeant un de ses adversaires, tête baissée. Cette charge s'accompagne des avantages et des handicaps habituels. Le minotaure n'a droit qu'à une seule attaque, mais si son coup de cornes porte, l'adversaire subit 4d6+7 points de dégâts.

Instinct (Ext). Malgré son intelligence limitée, le minotaure est doué d'une grande logique et d'un instinct hors du commun pour se repérer et percevoir la présence de ses ennemis. Cela l'immunise contre le sort *dédale*, l'empêche de se perdre et lui permet de suivre ses proies à la trace. De plus, il n'est jamais pris au dépourvu.

Compétences. Le fantôme bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection, Discrétion, Fouille et Perception auditive.

Aspect terrifiant (Sur). Toute créature vivante distante de 18 mètres ou moins et voyant le fantôme doit réussir un jet de Vigueur DD 14 sous peine de subir immédiatement une diminution permanente de 1d4 points de Force, de 1d4 points de Dextérité et de 1d4 points de Constitution. Les créatures réussissant leur jet de sauvegarde ne peuvent plus être affectées par ce pouvoir du fantôme pendant une journée entière.

un sort de Restauration (prêtre 4) est nécessaire pour regagner les points perdus dans une

caractéristique... Cela nécessite de la poudre de diamant valant 100 po. Or, tuer un méphite gelé, autre habitant du dédale de glace, permet de récupérer pour 900 po de poudre de diamant !

Manifestation (Sur). Tous les fantômes possèdent ce pouvoir. Ils vivent dans le plan Éthéré et étant des entités éthérées, ils ne peuvent affecter le monde matériel, ni être affectés par ce qui s'y trouve. Quand ils se manifestent, ils entrent partiellement dans le plan Matériel et deviennent visibles mais restent intangibles. Un fantôme manifesté peut uniquement être blessé par d'autres créatures intangibles, des armes magiques ou des sorts, mais toute attaque de source tangible a 50% de chances de ne lui infliger aucun dégât. Il peut passer à travers les objets solides et ses propres attaques passent à travers les armures. Un fantôme manifesté ne fait aucun bruit.

Dans cet état, il est possible aux fantômes d'attaquer physiquement à l'aide de son attaque de contact ou d'une arme spectrale (voir Équipement de fantôme, ci-dessous). Ils restent dans le plan Éthéré, où ils ne sont pas intangibles. Ils peuvent être attaqués par les créatures se trouvant dans le plan Matériel ou le plan Éthéré. Leur intangibilité les protège des attaques du plan Matériel, mais pas de celles venant du plan Éthéré.

Possession maléfique (Sur). Une fois par round, un fantôme éthéré peut tenter de fusionner avec une créature évoluant dans le plan Matériel. L'effet de ce pouvoir est similaire à celui du sort *possession* (niveau de lanceur de sorts égal à 10), si ce n'est qu'il ne nécessite pas le moindre réceptacle. Pour utiliser ce pouvoir, le fantôme doit avoir activé son pouvoir de manifestation et tenter de pénétrer dans l'espace occupé par sa cible. Ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité. La victime a droit à un jet de Volonté (DD 16) pour résister à cette attaque. Si elle réussit son jet de sauvegarde, elle est immunisée contre le pouvoir de possession maléfique du fantôme pendant une journée entière. Si elle échoue, le fantôme disparaît dans le corps de sa cible.