

La Renaissance d'Ansala



Une aventure pour 3 à 5 personnages de niveau 8 à 10

I - Commencer l'Aventure

Un peu d'histoire

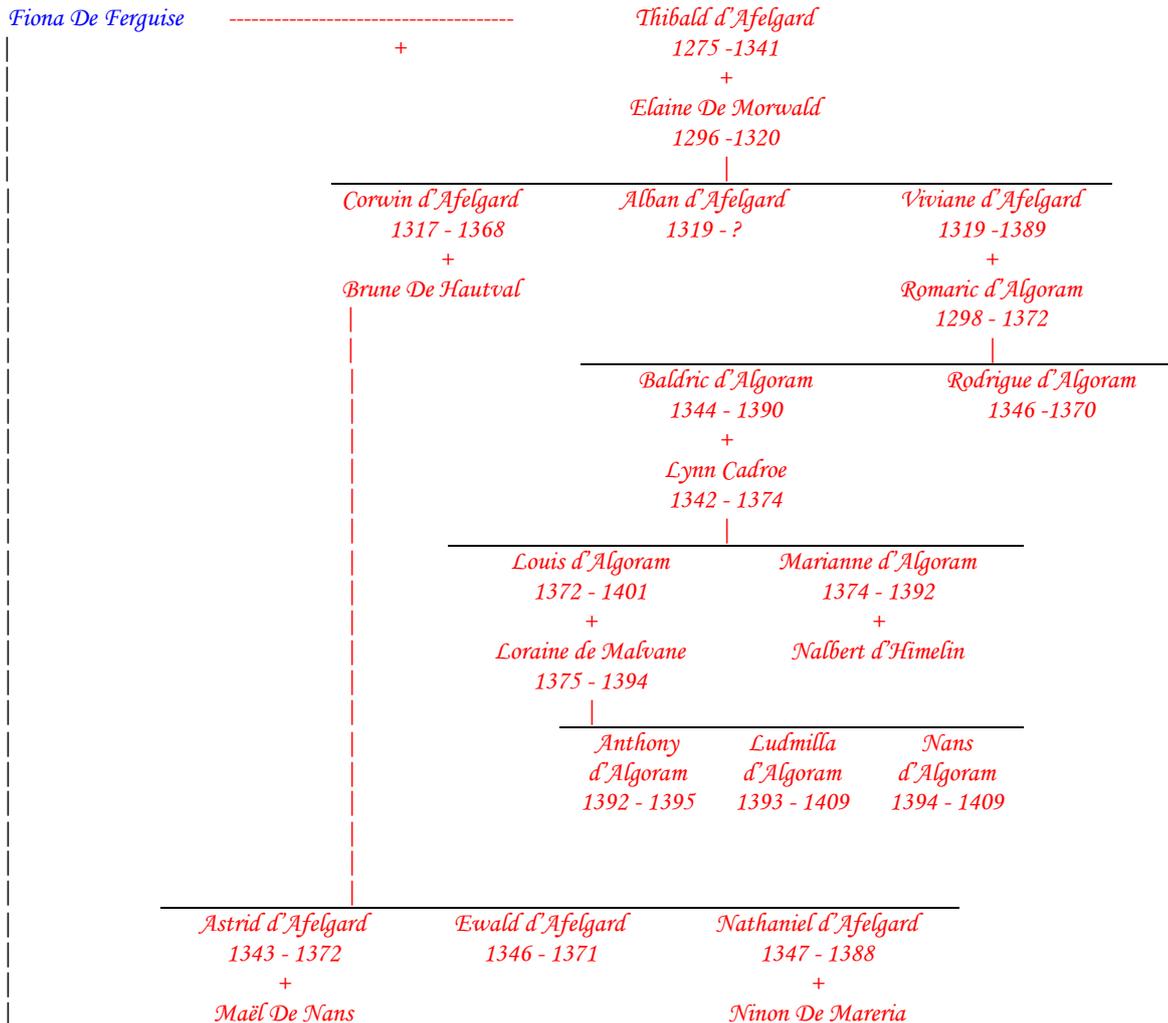
Ansala est capitale de la riche et belle principauté d' Afelgard.

Il est nécessaire pour comprendre les événements historiques et politiques survenus dans cette région de se pencher sur la généalogie de la lignée royale.

En l'an 1316, le Prince régnant Thibald d' Afelgard épouse la Comtesse Elaine de Morwald. Il a 41 ans et une réputation justifiée de coureur de jupons. Elle a 20 ans et sort d'un couvent de Soeurs d' Aeoris. En 1317, Elaine accouche d'un fils, Corwin. Deux ans plus tard, alors qu'elle est de nouveau enceinte, le scandale éclate à la Cour. La mort du vieux Baron de Ferguise permet la révélation au grand jour de la liaison ancienne de sa trop jeune épouse (à présent veuve) Fiona et du Prince Thibald. Un fils nommé Quentin est né de ces amours clandestines en 1316, et le Prince décide de le reconnaître officiellement. Il installe sa maîtresse à la Cour, et la Princesse fait front avec dignité, donnant à son époux un second fils, Alban, puis une fille, Viviane.

En 1341, Corwin a 24 ans et Quentin 25. Fiona de Ferguise a gagné de l'influence à la Cour, qui admire sa beauté mûrissante et son intelligence. La Princesse Elaine s'est retirée de la vie publique et se consacre à ses enfants et à son époux, qu'elle n'a jamais cessé d'aimer. Le vieux Prince se meurt et ne peut empêcher les deux demi-frères de se disputer la succession. Une guerre civile éclate. Corwin demande de l'aide à Norworld et obtient des troupes après que Quentin et ses partisans aient pris Ansala. Assisté de son frère Alban (devenu magicien) et de sa soeur Viviane (prêtresse de Sheratan), le Prince investit la capitale à la tête des Cavaliers de la Loi et retrouve son père mourant.

Pour faire cesser ce combat fratricide, Thibald décide de diviser le royaume. Le 25 septembre 1341, le Traité d' Ansala attribue le territoire sud d' Afelgard à Corwin, et sa moitié nord, rebaptisée Principauté de la Haute Marche à Quentin. Le Traité est ratifié par le père du Roi Eric, et les Cavaliers de la Loi veillent à faire respecter les nouvelles frontières. Le Prince Thibald mourra quelques semaines plus tard.





Quentin d' Afelgard
1316 - 1379

+

Gwenda De Varen

|

Renaud d' Afelgard
1342 - 1409

Henri d' Afelgard
1344 - 1389

+

Hélène De Nurel

(pas d' enfant, répudiée en 1389), remariage avec

Isabeau De Falis

1372 - 1391

|

Corey d' Afelgard
1390 - 1408

Celia d' Afelgard
1391 - 1412

+

Wilfried De Tyoné

1379 - 1441

|

Bryan De Tyoné
1410 -

Kevin De Tyoné
1411 - 1451

Joanne De Tyoné
1412 -

+

Lisbeth De Laig

+

Lukas De Mellit

Bernard De Tyoné
1438 -

Isabelle De Tyoné
1439 -

Le cadeau des Dieux

La légende dit que le jour où il reprit Ansala, le Prince Corwin célébra en compagnie de sa soeur Viviane et de ses compagnons d'armes une grande cérémonie pour remercier les Dieux de leur bienveillance et pour leur consacrer la cité reconquise. Sheratan, sensible à cette dévotion sincère décida de faire un présent à la cité et à la lignée royale, pour marquer son approbation

La prêtresse Viviane vit apparaître dans son temple un être de lumière qui lui remit une couronne d'or sertie de diamants, en lui disant que le Prince d'Ansala devrait porter la couronne chaque année à cette date anniversaire, sous la lumière de l'aube et que les Dieux lui donneraient alors le pouvoir de relever d'entre les morts les braves parmi les braves, tombés pour la défense de l'ordre et de l'équilibre. Tel était le cadeau de Sheratan, Roi des Dieux, au souverain légitime d'Ansala et à ses descendants.

La couronne magique prend toute sa puissance lorsqu'elle est utilisée par un descendant de la lignée royale de Thibald.

La Cérémonie de la Renaissance a lieu chaque année à l'aube du jour anniversaire de la Grande Chevauchée d'Ansala. Le Prince couronné se tient sur la terrasse de son palais d'Ansala, avec la foule en prière à ses pieds. Devant lui sont couchés sur des dais blanc et or les peux tombés durant l'année écoulée pour la sauvegarde du royaume. Quand les premiers rayons du soleil atteignent la couronne, elle se met à briller intensément, nimbant le souverain d'une aura aveuglante. Il doit alors toucher un à un les morts allongés devant lui, et invoquer la toute-puissance de Sheratan.

Quand la lueur disparaît, 1D4 morts seront ressuscités par le pouvoir de la relique.

Pouvoir bons principaux : (Couronne utilisée par un descendant bon) Nécessite des rayons solaires:

Force physique de 30

Résurrection – Régénération - Restauration

levée de toute malédiction

Guérison de toute maladie, poison ou débilite mentale.

Elle peut même rajeunir de 1D10 ans la personne, ou annuler tout vieillissement non naturel.

L'aura divine est assez intense pour rendre permanente la magie en activité sur le porteur au moment de l'utilisation (3% de chance par niveau porteur)

Pouvoir mauvais principaux : (Couronne utilisée par un descendant mauvais) Nécessite des rayons lunaires:

Force physique de 30

Télépathie avec les lycanthropes – portée 20 km

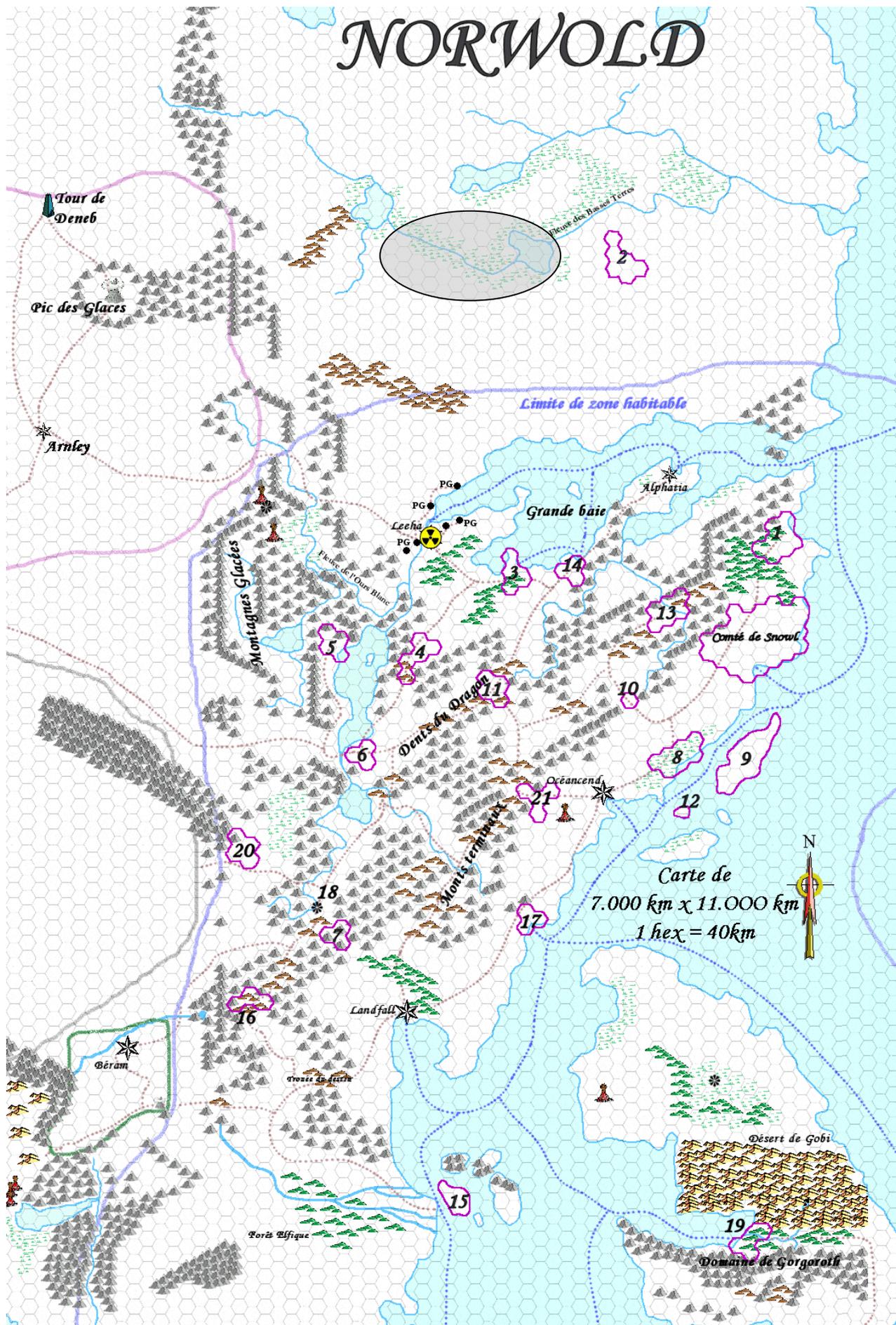
Horreur hurlante (p 303)

Déclenche la transformation lycanthropique même le jour – portée 20 km

L'aura divine est assez intense pour rendre permanente la magie en activité sur le porteur au moment de l'utilisation (3% de chance par niveau porteur)

La couronne combine les pouvoirs en cas de descendant neutre :

NORWOLD



II – L'épreuve de sélection

L'Audience Royale

Les PJ ont été attirés dans la riche et calme cité d'Ansala en quête d'aventures. Les missions sont nombreuses en ce début d'hiver et Norworld est étonnement calme en ce moment.

Ils entendront la proclamation faite par un héraut du prince Coryan d'Afelgard, qui passe dans toutes les auberges fréquentées par les aventuriers et sur les places et invite tous les hommes et femmes valeureux et disponibles à se présenter au palais pour l'audience royale du lendemain matin. Le lendemain, l'audience au palais accueille de très nombreux volontaires. Les candidats attendent dans la grande cour du palais, superbe édifice aux jardins soignés où des Chevaliers maintiennent le calme et l'ordre.

Un prêtre de Sheratan et une femme brune en robe rouge, accompagnés de deux Chevaliers circulent parmi la foule, apparemment sans but particulier, mais ils observent tout le monde sans exception. Ce sont deux conseillers du Prince, le prêtre de Sheratan Lando Tremar et Dame Clarissa Dronvire, une magicienne des Robes Rouges. Ils sont en train de faire un tri préliminaire des candidats, via un usage discret d'ESP, connaissance des alignements et autres sorts. Les personnes qu'ils choisissent sont écartées de la foule par les Chevaliers et introduites à part dans le palais, où elles seront reçues individuellement par le Prince et quelques autres personnes. Les PJ en feront naturellement partie.

Le Prince est assis sur un trône de bois ancien ouvragé et recouvert d'une fourrure blanche. Derrière lui se tiennent debout quatre Chevaliers en armure d'apparat.

Le salaire est de 100 000 PO pour le groupe, plus un cheval de selle d'Ansala (chevaux d'excellente souche particulièrement résistant au froid). Un guerrier obtiendra un cheval de guerre léger, mais il devra consacrer du temps à s'entraîner à Ansala avec l'animal pour obtenir la compétence de combat monté.



La Mission

Elle est top-secrète, et doit s'accomplir dans la plus totale discrétion.

Les aventuriers sont réunis dans un salon du palais avec le Prince et quatre Chevaliers

“ Il y a quinze jours, un groupe de voleurs particulièrement audacieux et bien informé s'est introduit dans le palais. Grâce à des complicités internes ils ont réussi à atteindre la salle du trésor, ont tué les gardes et ont volé la couronne d'or sacrée de notre royaume.

L'alerte fut donnée, et la garde les prit en chasse. Les voleurs avaient des complices qui tendirent une embuscade à leurs poursuivants. Ils tuèrent une bonne partie de nos soldats et parvinrent à s'échapper. L'unique Chevalier qui a pu revenir à Ansala a rapporté la direction de leur fuite: Vers la frontière de la Haute Marche, royaume gouverné par notre cousine la Princesse Isabelle de Tyoné.

Le rescapé était mortellement blessé, et délirait, évoquant des horreurs incompréhensibles. Il semble que ce qui l'a attaqué n'était pas humain. Il est mort peu après sans avoir retrouvé sa raison.

Des messagers accompagnés d'une escorte de Chevaliers furent dépêchés vers Kernaĕ, Cour de notre royal cousine. Ils ne sont pas revenus, et nous n'avons reçu aucune réponse.

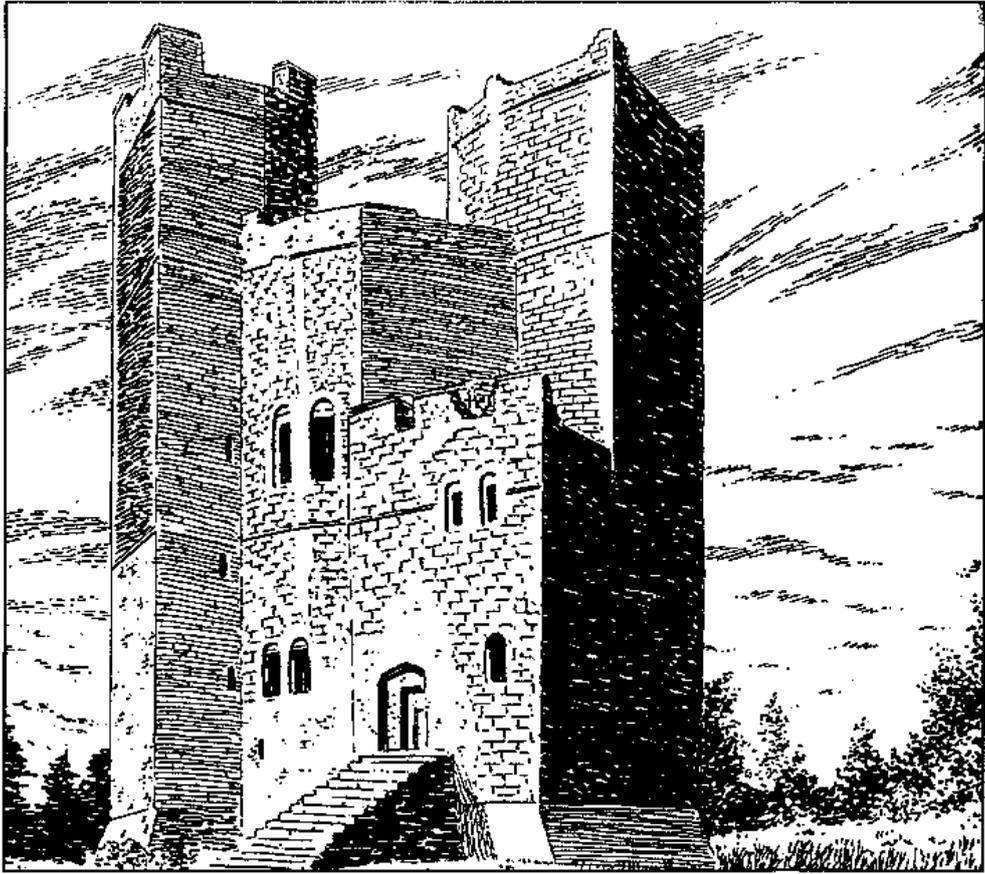
Il est indispensable et urgent de récupérer la Couronne, avant que sa disparition ne s'ébruïte. Comme vous le savez peut-être, ce n'est pas un simple bijou. Elle fut offerte aux souverains d'Ansala par les Dieux eux-mêmes, et le Prince légitime d'Ansala doit la porter chaque année pour la Cérémonie de la Renaissance.

Si notre cousine détient la Couronne, elle peut venir revendiquer le trône d'Ansala. De plus, les récentes rumeurs concernant les forêts du nord alarment la population. La Cérémonie doit avoir lieu normalement dans un mois.

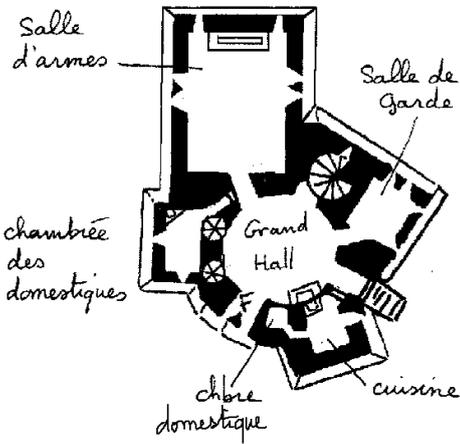
Ayant découvert des traîtres parmi nos propres rangs, nous avons décidé de confier cette mission à des mercenaires triés sur le volet.

Les PJ doivent partir au plus vite pour le poste avancé de car il y a cinq jours de voyage à cheval par des mauvaises routes jusqu'à Kernaĕ, résidence de la Princesse de la Haute Marche, et la Cérémonie doit avoir lieu dans 30 jours.

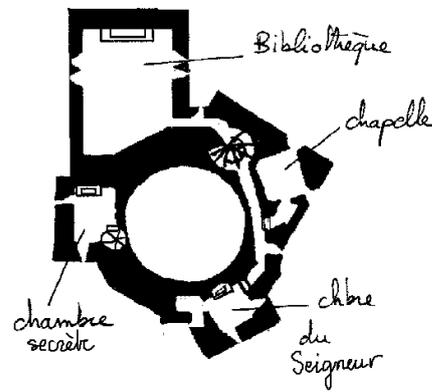
Le groupe devra passer la nuit dans le poste avancé de Ghazec pour un départ prévu le lendemain. En ce lieu des équipements complémentaire (potions...) leurs seront fournis.



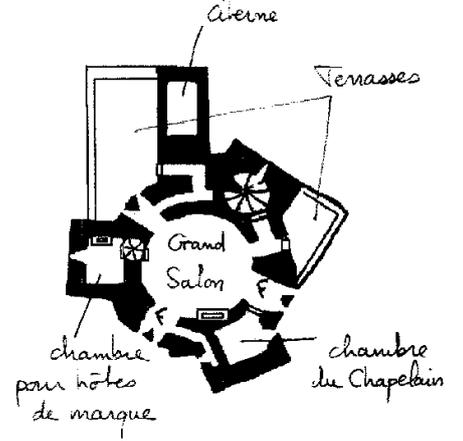
REZ-DE-CHAUSSEE



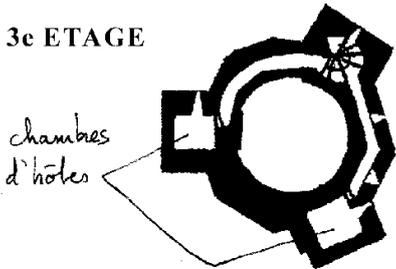
PREMIER ETAGE



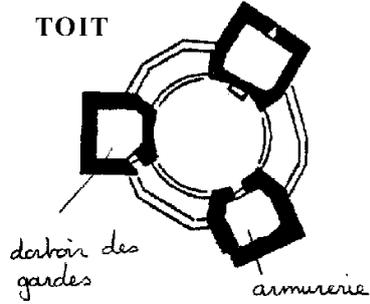
SECOND ETAGE



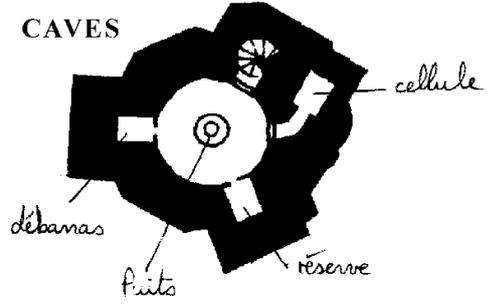
3e ETAGE



TOIT



CAVES



I had a dream...

La véritable sélection pour les aventuriers aura lieu pendant la nuit passée au poste avancé de Ghazec, les précédents aventuriers ayant été jugés incompetents au cours de cette épreuve

Un puissant dispositif à base de gaz et de magie mettra les aventuriers en état de rêve simulant l'attaque de Ghazec. Ce rêve sera suivi par le Prince sur un miroir. Il pourra ainsi tester des capacités des aventuriers à remplir la mission.

A leur réveil, les PJ seront dans le même état qu'en se couchant. **Ils auront acquis les points d'xp correspondants**

Le poste avancé de Ghazec est attaqué pendant la nuit par des cavaliers dragons

Les Dragons : Prévoir 2 Blancs, 2 Noirs, 2 Bleus et 2 Verts :

HD : 20	Points de vie : 130
AC : +2	THAC 0 : 2
AT : 3	Dmge : 4-24 / 2-12 / 2-12
Souffle pour 18 D6 ou moitié	

Les Princes Dragons : 2 grands dragons rouge

HD : 30	Points de vie : 200
AC : -3	THAC 0 : -2
AT : 3	Dmge : 6-36 / 3-18 / 3-18
Souffle pour 24 D6 ou moitié	

Les Cavaliers Dragons : Au nombre de 10

HD : 15	Points de vie : 140
AC : +1	THAC 0 : 3
AT : 2	Dmge : 1-8 + 10

Bague avec rayon de possession pendant 1d4 round si svgue ratée (rayon noir jaillissant de la bague)
La portée du rayon est de 100 m

Epée longue +6

Bracelets AC 2

Anneau avec un souhait majeur

Prévoir de **souffler du gaz dans le château** pour faire sortir les PJ si besoins – Rajouter des monstres si nécessaires – Peu de PJ doivent survivre.

Les PJ pourront récupérer pour leur aventure :

Parchemins avec guérison des maladie aux 16^{ème} : 3 unités

Par PJ : 3 fioles 3D4 + 9 – 2 fioles 3 x constit – 1 Fiole Guérison

III - Le Voyage

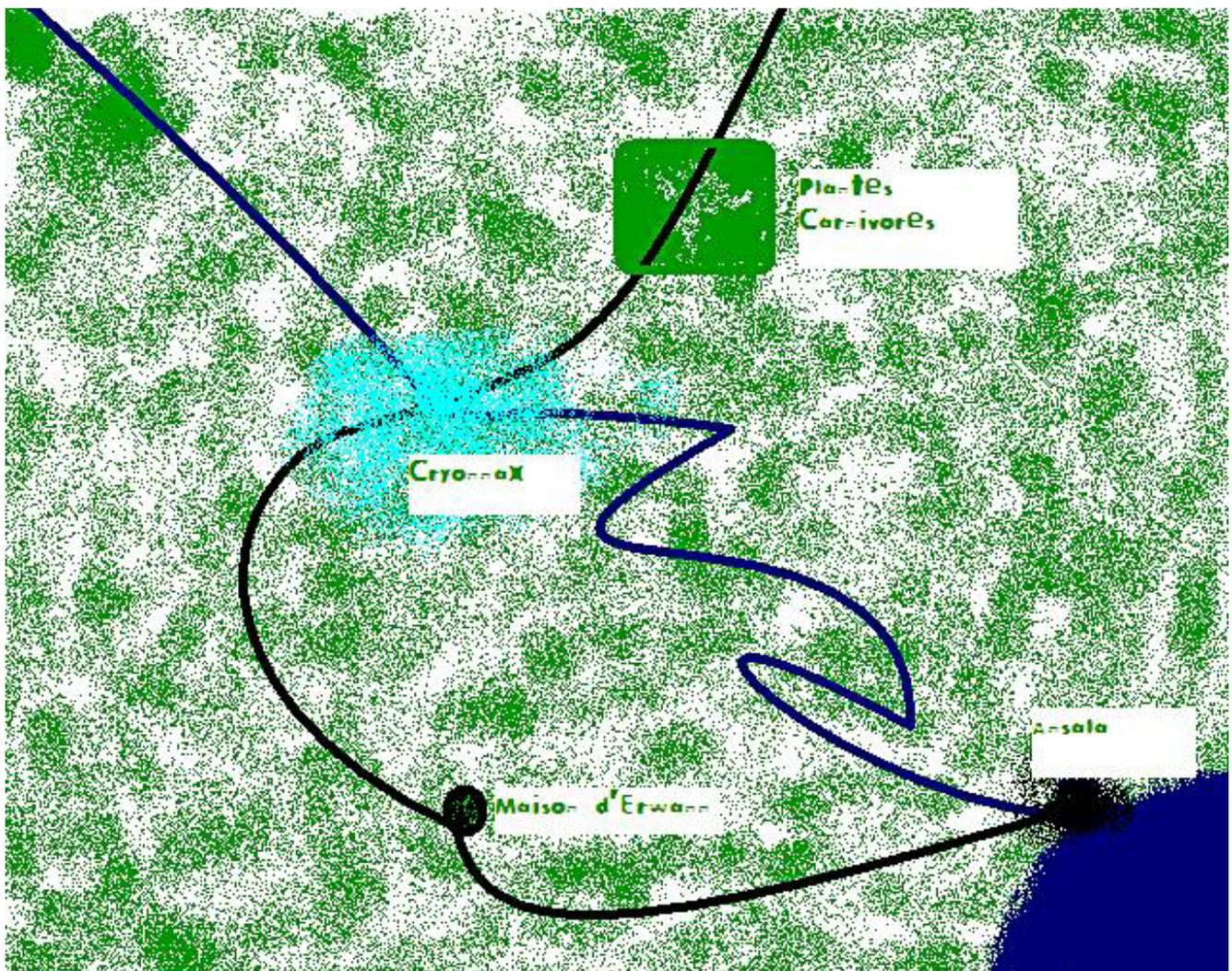
La forêt des glaces

La forêt des glaces est une belle forêt de pins recouverts de neige.

Une épaisse brume flotte à 30 m au dessus du niveau du sol – Aucune visibilité

La route qui mène à Kerna_k, autrefois pavée, est aujourd'hui envahie d'herbes folles et de neige, depuis la brouille remontant à plusieurs années entre les deux principautés.

Au fur et à mesure que l'on remonte vers le nord, la forêt se fait plus oppressante, trop silencieuse. La couverture végétale semble peser comme un couvercle sur un sous-bois rempli d'ombres mouvantes, des nappes de brume flottent au ras du sol, serpentant entre les troncs aux formes de plus en plus tourmentées. Les arbres perdent peu à peu leur majesté pour devenir des caricatures tordues aux aiguilles acérées et à l'écorce rongée de mousse et de vermine. Le sol devient glissant et les épineux agrippent capes et jambes comme autant de mains voraces



Les rencontres de la forêt

Erwann

Erwann est un homme d'une cinquantaine d'années au teint hâlé grand et bien bâti avec les cheveux et la barbe gris. Ses cheveux sont tressés avec des ornements de plumes, des perles de couleur et des liens de cuir et sa barbe bien taillée. Il a des yeux bleu clair au regard vif. Il porte des braies de cuir rentrées dans des bottes bordées de fourrure et une tunique de laine verte avec une veste d'épais cuir travaillé par dessus. Il a autour du cou un torque d'argent avec une émeraude, qui est très ornementé et semble ancien, peut-être de fabrication elfique. Ses vêtements sont simples et fonctionnels, mais fabriqués avec soin et décorés avec goût car il les fait lui-même.

Il porte une besace en cuir usé, un panier avec ses champignons et ses herbes, une épée courte elfique au côté et un arc court et un carquois aux flèches vertes dans le dos.

Il est accompagné par un ours

Il apostrophe les PJ avec amabilité, puis se présente. “ Erwann, gardien de cette forêt ”. Il les invite à le suivre surtout s'il y a des blessés parmi eux ou leurs montures. Il a un onguent de soins dans sa besace dont il se sert pour les cas les plus urgents. Habitué aux Elfes qui savent comme lui se déplacer dans la forêt, il arrête immédiatement tout PJ qui commencerait à tailler dans les broussailles et fait s'écarter les branches d'un geste devant eux et leurs chevaux. Si un PJ ne peut marcher, il le porte, se montrant fort robuste pour son âge.

Le foyer garde une douce chaleur, le sol est propre et sec grâce aux brassées d'herbes jetées au sol. La grotte est meublée, de manière spartiate mais les meubles rustiques sont solides et bien finis, sculptés avec patience de motifs sylvestres et impeccablement cirés; le faucon viendra se percher sur le dossier d'une splendide chaise massive qui ne détonnerait pas dans une salle de château. Il y a une grande table et plusieurs chaises, trois coffres, le tout fabriqué et sculpté par Erwann lui-même. Une belle tapisserie elfique ancienne orne la paroi de pierre

Il y a une couche de bois avec un matelas bourré de foin et une couverture de laine épaisse. Si un PJ est mal en point, le druide lui cèdera son propre lit, les autres devront dormir par terre dans des fourrures.

La grotte est fermée par une épaisse porte de bois sculptée d'un complexe motif géométrique et ajustée à l'ouverture circulaire. L'endroit est chaleureux, confortable, et empli de senteurs variées (peaux tannées en cours de séchage, plantes en bouquets pendues au plafond, ragoût de lapin qui mijote dans la marmite du foyer, préparations végétales diverses et onguents dans des pots et flacons sur des étagères de bois, pots de miel et de confitures, pichet d'hydromel et gâteaux elfiques).

Erwann offre aux PJ de l'hydromel qu'il fabrique lui-même (il a un alambic de cuivre dans un coin de la grotte, et plusieurs tonneaux où macèrent des boissons diverses), et où il verse une liqueur “ revigorante ”. Il dit qu'il vit là depuis des années et se décrit comme un “ ami de la nature ”.

Le druide offre l'hospitalité pour la nuit, le repas, soigne les blessés, puis parle aux PJ du Mal qui ravage son domaine.

Bien entendu, tout cela est valable seulement si Erwann est sous sa forme humaine

ERWANN (de son vrai nom Arkenthusaramath)

Sous forme humaine :

HD : 18 Points de vie : 75
AC : -3 THAC 0 : 10
AT : 1 Dmge : 1-6 + 8 (massue)

Sous forme ours garou :

HD : 18 Points de vie : 150
AC : -3 THAC 0 : 4
AT : 3 Dmge : 1-12 (gueule) / 1-8+20 / 1-8+20 (1 seul peut toucher dans le round)

Notes sur la Lycanthropie sous l'influence de la couronne

La maladie se déclare si le PJ perd plus de 50% de ses points de vie en combat – 24 heures
L'absorption de Belladonne dans l'heure qui suit donne 25% de chance de guérison
Sinon guérison des maladies lancée au 12^{ème} ou désenvoutement sous forme garou

En Ours-garou, Erwann possède une **force exceptionnelle** qui lui permet d'augmenter la puissance de ces attaques physiques (+20 points dommage), de plus, son adversaire se voit projeté avec une force inouïe dans les airs à deux rounds de déplacement (1 pour se remettre, 1 pour se déplacer). Il se retrouve plaqué contre tout support pouvant le retenir (mur, arbre...). Ce choc occasionne 4-24 dmges supplémentaires.

Objets magiques :

Bottes de 7 lieux (non touché si initiative réussie)
Cape de protection +5
Masse d'arme +6

Anneau télékinésie (120 kg)
Gemme de vision réelle
Potion de guérison x4

Sorts de Druide (6 6 6 6 5 4 3) :

Niv 1

Passage sans trace
Enchevêtrement (x3)
Prévision du temps
Amitié animale

Niv 2

Catalepsie
Charme personne
Métal brulant (x3)
Peau d'écorce

Niv 3

Invocation de la foudre
Protection contre le feu
Guérison des maladies
Invocation d'insectes
Embrouaillement (x2)

Niv 4

Dispels magic (x2)
Porte végétale (x2)
Soins majeurs (x2)

Niv 5

Mur de feu
Passe plante (x2)
Pierre en boue
Baton a serpend

Niv 6

Débilité mentale
Invocation élémental de feu
Invocation du temps
Mur d'épines

Niv 7

Confusion
Doigt de mort
Mort rampante

Le Domaine de Cryonax

En ce lieu règne une température ambiante de **-30°C**. Les effets secondaires se font très rapidement sentir. (Pas de camps, **les potions gèlent..** ;

Cryonax (FF p31) a posé ses valises ici, profitant du chaos qui règne pendant la guerre des deux principautés.

Il sera avide de récupérer les possessions des PJ

Cryonax (Prince des créatures mauvaises du Froid):

HD : 25	Points de vie : 180
AC : -8	THAC 0 : 0
AT : 2	Dmge : 5-20 / 5-20
MR : 75 %	

Irradie 1-6 point de dégât de froid par round (sauvegarde ½ si résistance au froid)

10 % cumulative qu'une arme qui le touche se brise avec le froid

Trois fois par jour : Mur de glace – Tempête de glace (10-40) – Hold Person

Une fois par jour : 1-4 Dragons Blancs / 1-4 Géant du Froid / 1-6 Yéti

At Will : Se déplace dans la glace ou la neige comme téléportation sans erreur sans perte de temps (action en plus dans le round)

Dragons Blancs

HD : 20	Points de vie : 130
AC : -1	THAC 0 : 2
AT : 3	Dmge : 4-24 / 2-12 / 2-12
Souffle pour 18 D6 ou moitié	

Géants du froid

HD : 14	Points de vie : 110
AC : 4	THAC 0 : 7
AT : 1	Dmge : 4-24
Lancer de rocher 2-20	

Yétis

HD : 6	Points de vie : 45
AC : 6	THAC 0 : 15
AT : 2	Dmge : 1-6 / 1-6
Constriction à 2-16 su 20 naturel	

Les plantes carnivores

Une vieille tour en ruine survit au milieu de cette zone Elle est envahie de plantes carnivores aussi bien à l'extérieure qu'à l'intérieure.

Les plantes ont les caractéristiques et capacités suivante.

PLANTES CARNIVORES - 40 PV - AC 4 - TAC 7 - AT 1 A 2D6 - AVALLÈMENT A 20 NATUREL DIGESTION DANS L'ACIDE EN 4 ROUNDS + JP OBJETS.

Les plantes possèdent les capacités suivantes à volonté

Dégâts Retardés de Wesley

Portée: 0

Eléments: V, S

Durée: 1 tour + 1d10 rounds

Temps d'incantation: 7

Zone d'effet: le lanceur

Jet de sauvegarde: aucun

Ce sort crée un champ de flux temporel autour du lanceur. Ce champ intercepte les attaques physiques et décale tout ou partie des effets dans le futur, donnant au chronomancien le temps de s'y préparer. L'ampleur du décalage dépend du type d'attaque.

Si l'attaque fait des dégâts physiques, la moitié des dégâts sont appliqués immédiatement, et l'autre moitié à la fin du sort. Ceci retarde le besoin de soins, mais les chronomanciens doivent faire attention à ne pas perdre la notion du temps écoulé depuis l'incantation du sort. Après le premier tour, le sort peut expirer à tout moment, et tous les dégâts différés sont appliqués d'un coup. Cela peut facilement tuer le lanceur. Les potions et sorts de soins s'appliquent d'abord aux dégâts subis, puis aux dégâts différés.

Si l'attaque produit un effet de sort (emprisonnement et absorption d'énergie ne font pas de dégât physique mais nécessitent un touché), alors l'effet du sort est retardé de la moitié de la durée restante du sort. Toute action préventive (le chronomancien lançant libération avant qu'emprisonnement prenne effet, par exemple) annule les effets à venir.

Ce sort ne peut pas être utilisé en conjonction avec des sorts de contingence. Tout sort de cette nature lancé sur le chronomancien annule automatiquement dégâts retardés de Wesley.

Trou de Mémoire

Portée: 40 mètres

Éléments: V, S, M

Durée: instantanée

Temps d'incantation: 5

Zone d'effet: 1 créature

²Jet de sauvegarde: annule

Ce sort s'inspire de mémorisation de Rary mais produit l'effet inverse. Grâce à lui, le magicien peut faire disparaître trois niveaux de sorts de l'esprit de sa cible. Si cette dernière n'a plus de sort de niveau requis en mémoire (ou même si elle est incapable de faire usage de magie), trou de mémoire est sans effet.

Le magicien ne connaît aucunement les sorts mémorisés par la créature et n'a donc aucun moyen de savoir si trou de mémoire peut avoir un effet. Par contre, c'est lui qui décide la combinaison de sorts qu'il souhaite effacer au moment de l'incantation (trois sorts de niveau 1, un de niveau 1 et un autre de niveau 2, ou encore un sort de niveau 3).

Si la cible rate son jet de sauvegarde contre les sorts, le MD détermine aléatoirement quels sorts disparaissent de son esprit. Ils peuvent par la suite être remémorés de manière normale, mais il est impossible de les récupérer à l'aide d'un enchantement permettant de réutiliser des sorts déjà lancés.

Dans la Tour :

Un coffre fermé et piégé (Nuage de gaz 0 / fou pendant 12 heures) contient 58 000 PO et un objet au sort par PJ

Prévoir un souhait mineur

IV - Kernak

Les PJ arrivent enfin au **village de Kriek**, Ce village doit être un havre de paix pour les PJ afin qu'ils puissent se reposer.



Le village de Kriek

Le village de Krie a bien résister aux récents conflits. Le jour, la vie se poursuit normalement. La nuit, un couvre feu s'est mis en place naturellement afin de lutter contre les attaques de garous errants. Rien de significatif à signaler, hormis quelques attaques ponctuelles nocturnes de lycanthropes.

*Une femme du Village ? Irina, demandera au groupe de **sauver son fils** Willy prisonnier selon elle dans la forteresse d'Isabelle*

Le temple vénère le Dieu Roy, Dieu de l'équilibre et des animaux,

La nuit tombée, des petits groupes de lycanthropes errent dans les rues de Kriek en quête de chair fraîche

Loup Garou :

<i>HD : 6</i>	<i>Points de vie : 45</i>
<i>AC : 5</i>	<i>THAC 0 : 15</i>
<i>AT : 1</i>	<i>Dmge : 2-8</i>

Ours Garou :

<i>HD : 8</i>	<i>Points de vie : 50</i>
<i>AC : 2</i>	<i>THAC 0 : 13</i>
<i>AT : 3</i>	<i>Dmge : 1-3 / 1-3 / 2-8</i>

Etouffe sur 20 naturel (2-16 dommages complémentaires)

Tigre Blanc Garou :

<i>HD : 7</i>	<i>Points de vie : 50</i>
<i>AC : 5</i>	<i>THAC 0 : 14</i>
<i>AT : 3</i>	<i>Dmge : 1-12 / 2-5 / 2-5</i>

Super Crack Crack si les deux patas touches + 4-24 dommages

Ces créatures tentent d'attaquer les maisons et auberges. Si les PJ restent enfermés pas de problème. Elles essaierons cependant de déranger au maximum le groupe afin de les empêcher de dormir (mettre le feu à l'auberge, sacrifices...)

Notes sur la Lycanthropie sous l'influence de la couronne

*La maladie se déclare si le PJ perd plus de 50% de ses points de vie en combat – 24 heures
L'absorption de Belladonne dans l'heure qui suit donne 25% de chance de guérison
Sinon guérison des maladies lancée au 12^{ème} ou désenvoutement sous forme garou*

Arrivée à la forteresse

La forteresse de Kernak était construite sur une île entourée d'un lac gelé à cette saison

Sous l'effet de l'influence des Dieux Obscurs du Chaos sur cette zone, en particulier Seth le Dieu-Serpent, la région du lac est devenue très dangereuse et on voit des feux follets sur les eaux à la nuit tombée. Des brumes flottent en épais voiles au-dessus des eaux calmes de l'étang et sur les terres avoisinantes, où même les rochers semblent rongés par la moisissure. Il fait gris et humide.

Chapelle de SETH

Sur la berge, à proximité du petit port de pêche, une chapelle sacralisée à Seth a été construite en hatte. Elle est gardée par un **Minion de Seth** qui empêche toute dégradation nocturne. La chapelle est dépouillée et sent le mois.

Mignon de Seth : Cete créature ne se manifestera qu'en cas d'attaque ou de dégradation sur la chapelle.

HD : 20	Points de vie : 170
AC : -6	THAC 0 : 1
AT : 2	Dmge : 1-10 + 15 (Epée à 2 mains +5)

Crer 1D8 serpent par round (8 pv – 1 AT 1-4 + 0/mort – AC 4)

Transformation éthérée at will

Immunié aux sorts inférieur au niveau 3

Immunié Feu, Froid et Foudre

Touché seulement par arme +3

Pluie Acide (At Will)

Portée: 30 mètres

Eléments: V, S, M

Durée: 1 round / niveau

Temps d'incantation: 6

Zone d'effet: cercle de 20m

Jet de sauvegarde: ½

Ce sort crée une intense pluie d'acide brûlant et corrosif sur un cercle de 20 m de diamètre L'acide inflige 6d4 + 6 points de dégâts par round de présence de la cible dans la zone d'effet. De plus, l'équipement doit faire un jet de sauvegarde contre l'acide chaque round d'exposition à ce sort, ou être détruit si le PJ rate sa sauvegarde.

Un coffre fermé à clé contient 42 000 PO et un anneau avec un souhait mineur.

Pour rejoindre la forteresse, le groupe devra marcher pendant 4 heures sur le lac gelé.

Un vent violent (80 km/h) souffle aux abords de cette forteresse empêchant ou retardant tout déplacement par les airs

Trois immondes créatures emettant une lumière bleuâtre hantent les eaux gelées de ce lac

Il s'agit de 3 grands serpents marins de 40 m de long qui cherchent leur repas. Habituellement les autochtones font don de quelques poissons, vaches ou condamnés à mort dans un trou à proximité afin de garantir la sécurité de leur voyage.

Dans le cas présent, ces ver s'attaqueront le groupe par le dessous en brisant la glace sous les pied d'un PJ choisi au hasard.

Les Serpents du Lac :

HD : 20

AC : 4

AT : 1

Points de vie : 170

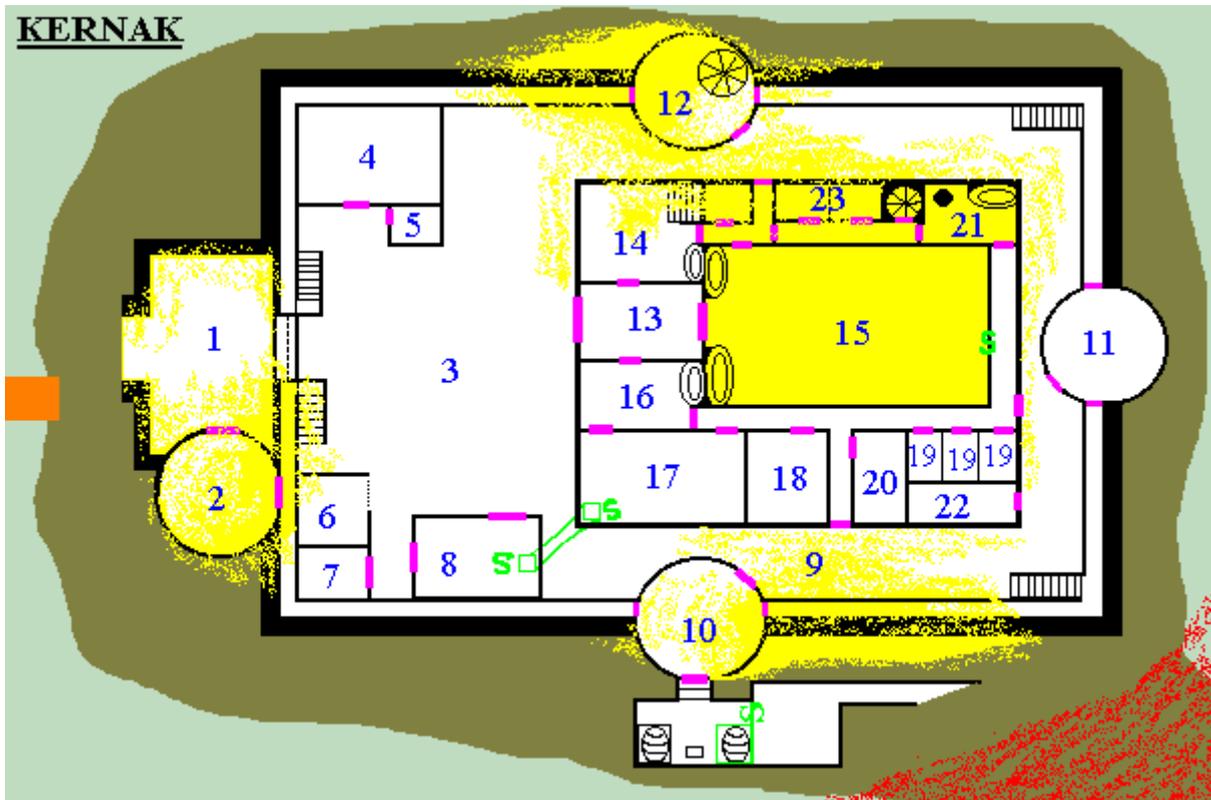
THAC 0 : 1

Dmge : 4-24 + Avallement si dé de touché sup de 4 au nécessaire)

Première attaque sous la glace : J1et à 5D6 sous la dext pour éviter l'avallement – Retourne sous l'eau définitivement si une proie est avallée.

Immunisé Froid - Feu 1 point de dommage de plus par dé

Le Château : Extérieurs



1- L'avant-Cour

L'endroit est désert et semble abandonné. Les murs sont en état. On entre dans la cour en passant sous un porche de pierre de 4m de large. De part et d'autre du porche deux grands piliers portent le blason sculpté de la Haute Marche.

Les murs sont couronnés par un chemin de ronde en continuité avec le mur d'enceinte.

Le sol pavé de l'avant-cour est recouvert par endroit de gravats. Dans un coin, un objet métallique brille parmi les pierres: c'est un casque de soldat cabossé.

En face du porche s'en trouve un second, entrée proprement dite de la forteresse, barrée par une lourde grille de fer forgé dont les piques s'encastrent dans des trous du sol. La herse est trop lourde pour qu'on puisse la soulever à la main. Aucun mécanisme n'est visible à proximité (il est dans la Tour 2).

A l'arrivée des PJ prévoir une **Pluie de Terreur** :

Zone d'effet: diamètre de 1,6 kilomètres

Ce sort fait se développer une tempête pluvieuse avant la fin d'un tour. Si des nuages orageux sont déjà rassemblés, la pluie commence à tomber et dure une heure plus un tour par niveau du magicien. La pluie couvre une zone de 1,6 km de diamètre. Ceci couvrira la plupart des villages et des petites villes. Le magicien peut choisir la nature de la pluie, dans les limites imposées par son niveau. Les créatures vivantes qui tombent ont 50% de chances de survivre. Ainsi, après une pluie de crapauds, la moitié d'entre eux sont vivants et errent et l'autre moitié est morte, tuée lors de l'impact. Aucun de ces animaux ne sont dangereux et capables de blesser quelqu'un.

1D10	Type de Pluie
1-2	Eau noire et putride
3-4	Cendres
5-6	Sang brûlant
7-8	Crapauds
9-10	Chauves-souris mortes

2 - La Tour d'entrée

Après avoir déblayé le devant de la porte, on peut tenter de l'ouvrir.

L'intérieur de la tour est intact et semble vide.

Trente secondes montre en main après son ouverture, la porte se referme. Une fois que la porte est fermée, la tour commence à se remplir avec du sable. Le sable rend les mouvements plus difficiles pour combattre des créatures comme des scorpions et les serpents qui fourmillent dans ce sable. La pièce est complètement remplie en 2 rounds. Les PJ présents doivent faire un jet à 4D6 sous la constitution pour ne pas être assommé.

Scorpions (10 spécimens):

HD : 1	Points de vie : 6
AC : 4	THAC 0 : 10
AT : 1	Dmge : 1-2 + poison 3-18 ou mort

Serpents des sables (10 spécimens):

HD : 2	Points de vie : 12
AC : 4	THAC 0 : 9
AT : 1	Dmge : 1-4 + poison 0 ou paralysé

La seule chose intéressante dans cette ancienne tour de garde percée de deux meurtrières donnant sur l'avant-cour est un **levier de métal** dans le mur. Il commande l'ouverture de la herse extérieure.

Le mécanisme sera bien évidemment pris dans le sable.

3 - La Cour du Château

Le sol est pavé de pierre claire. Il porte les traces d'usure dues à des années de piétinement d'hommes et de chevaux. Le mur d'enceinte a été endommagé à plusieurs endroits.

4 - Le Corps de garde

Les gardes lycanthropes logent ici. Ils ont tué les occupants légitimes qui n'avaient pas été contaminés et se sont approprié leurs possessions.

La grande salle dortoir est meublée de lits superposés avec un coffre pour chaque occupant.

La pièce est en désordre et on y trouve en permanence 6 sentinelles.

S'ils ont entendu la herse s'ouvrir, ils sont prêts à se battre et tenteront de surprendre les PJ, sinon des **aventuriers silencieux** auront 1-2 sur 1D6 de les surprendre.

Gardes du château : (La transformation en loup garou nécessite 1 round – En cours de combat elle restitue tous les points de vie perdus et place la créature au max)

Sous forme humaine :

HD : 6	Points de vie : 40
AC : 4	THAC 0 : 15
AT : 1	Dmge : 1-8

Sous forme loup garou :

HD : 12	Points de vie : 90
AC : 0	THAC 0 : 10
AT : 3 (gueule + 2 pattes)	Dmge : 2-12 / 1-8 / 1-8

Notes sur la Lycanthropie sous l'influence de la couronne

La maladie se déclare si le PJ perd plus de 50% de ses points de vie en combat – 24 heures
L'absorption de Belladonne dans l'heure qui suit donne 25% de chance de guérison
Sinon guérison des maladies lancée au 12^{ème} ou désenvoutement sous forme garou

Objets intéressants pouvant être récupérés si on force les serrures des coffres (chaque garde a sa clef sur lui):

Une belle dague avec un pommeau d'argent et un fourreau de cuir travaillé, une flasque d'huile, une bourse avec 10 PO, une flasque de bon alcool nain, un bracelet d'or avec des pierres semi-précieuses, un miroir d'argent.

5 - Logement du Capitaine de la garde et Garde-chasse

Meublée de manière simple et fonctionnelle, cette pièce a un bureau aux tiroirs brisés, un grand coffre renforcé de fer intact, un lit avec des fourrures, une table, deux chaises. Elle a été vandalisée.

Murs chaulés garnis de trophées de chasse: Une tête de cerf avec ses andouillers, une de sanglier, un faisan empaillé et une peau de loup gris. La tête de cerf est creuse, et contient une bourse avec trois petites gemmes et une clef (celle du coffre). Un chapeau (**Hat of difference**) et une cape marron (**Cape de déplacement**) sont également dissimulés dans la tête.

Le gros coffre a une serrure piégée par un poison végétal 0/paralysé

Le coffre contient des vêtements de chasse en cuir pour un homme de taille moyenne (le garde-chasse était un elfe), et un poignard au manche de corne sculpté et **15 000 PO en gemmes**

Capitaine des Gardes du château : (La transformation en loup garou nécessite 1 round – En cours de combat elle restitue tous les points de vie perdus et place la créature au maxi)

Sous forme humaine :

HD : 10	Points de vie : 75
AC : 2	THAC 0 : 110
AT : 1	Dmge : 1-8 + 4 (épée longue)

Sous forme loup garou :

HD : 18	Points de vie : 150
AC : -3	THAC 0 : 4
AT : 3	Dmge : 1-12 (gueule) / 1-8+12 / 1-8+12 (1 seul peut toucher dans le round)

Notes sur la Lycanthropie sous l'influence de la couronne

La maladie se déclare si le PJ perd plus de 50% de ses points de vie en combat – 24 heures.
L'absorption de Belladonne dans l'heure qui suit donne 25% de chance de guérison
Sinon guérison des maladies lancée au 12^{ème} ou désenvoutement sous forme garou

En Loup-garou, le capitaine des gardes possède une **force exceptionnelle** qui lui permet d'augmenter la puissance de ces attaques physiques (+12 points dommage), de plus, son adversaire se voit projeté avec une force inouïe dans les airs à deux round de déplacement (1 pour se remettre, 1 pour se déplacer). Il se retrouve plaqué contre tout support pouvant le retenir (mur, arbre...). Ce choc occasionne 3-18 dmges supplémentaires.

6 - Le Chenil

La seule ouverture est une grille de 2m de large, qui peut facilement être ouverte. L'intérieur est sombre. rien ne bouge, mais on distingue des ombres sur le sol. L'infravision ne révèle qu'une forme chaude immobile, dans un coin.

C'est un chien, agonisant car il sert de nourriture aux jeunes araignées qui dévorent son corps de l'intérieur depuis que la femelle du nid a pondu ses oeufs dans son ventre.

Les autres chiens sont morts, c'était la meute de chasse du Seigneur de Tyoné. Les cadavres en partie dévorés dégagent une odeur insoutenable.

Près du chien vivant se trouve un abreuvoir à l'eau croupie. Entre le bac de pierre et le mur s'est installé un nid d'**araignées pondeuses** Il y en a trois, cachées dans un tas de paille et derrière l'abreuvoir, invisibles depuis l'extérieur. Elles attaquent tout être vivant qui approche. Elles peuvent sauter jusqu'à 10m, et ont de bonnes chances de surprendre un PJ qui approcherait en regardant seulement le chien qui gémit faiblement en entendant du bruit (malus de 1-4 sur 1D6 à la surprise).

Araignées Pondeuses (3 spécimens) :

HD : 1	Points de vie : 6
AC : 4	THAC 0 : 9
AT : 1	Dmge : 1-2 + pontes d'œuf dans le corps

Les œufs éclosent après seulement 8 heures dans le corps. Les petites araignées sortent alors par tous les orifices naturels de la victime causant **6-24 dommages**

7 - La Grange

La moitié supérieure du bâtiment construite en bois a flambé, et le feu attisé par le vent s'est communiqué à la tour 2. Son toit s'est effondré et ses murs sont noircis. L'avant et la porte sont intacts ainsi que l'étage inférieur en pierre voûté.

On y trouve des sacs de grain, et des bottes de foin, le tout en bon état. Une odeur de foin y règne encore, ainsi qu'un relent de brûlé, qui tranche avec la puanteur du chenil. Les pas soulèvent des nuages de farine.

La seule entrée est la porte, qui ne grince pas (les gonds sont huilés).

8 - Les Écuries

Les portes sont fermées, mais s'ouvrent facilement sans grincer.

À l'intérieur, l'odeur des chevaux. Il y en a dix-neuf, dans des boxes. Ce sont des chevaux de selle de bonne race. Ils sont calmes et bien soignés.

L'endroit est propre, des selles noires impeccables et des harnais sont accrochés au mur, avec des couvertures de selle noires assorties pliées dans un grand coffre.

Dans la stalle du fond, **un jeune homme nommé Willy** est couché dans la paille, caché et à moitié endormi.

C'est le serviteur chargé par du soin des chevaux. Il a 16 ans, c'est un humain et il n'a pas encore été mordu.

Il n'en a aucune envie d'aller dans le château, terrifié par les hurlements des prisonniers

Il pourra collaborer avec le groupe en dessinant le **plan du château** en échange de nourriture et d'un moyen de s'enfuir.

9 - La cour du Château. Périmètre

En contournant les écuries, on passe entre le bâtiment principal et la Tour Sud.

L'étage supérieur de l'aile principale (en jaune sur le plan) n'est plus qu'un tas de gravats d'où émergent des pans de murs branlants, des fragments de charpente et de toiture. Le feu qui a ravagé cet étage a anéanti la toiture qui s'est effondrée. Seules les salles voûtées du rez-de-chaussée ont résisté.

Tout autour, dans la cour se trouvent des débris dont la taille va du caillou à la pierre de taille, des poutres brisées et des ardoises tombées du toit.

Gardes patrouillent en permanence dans cette cour

Gardes du château : (La transformation en loup garou nécessite 1 round – En cours de combat elle restitue tous les points de vie perdus et place la créature au max)

Sous forme humaine :

HD : 6 Points de vie : 40

AC : 4 THAC 0 : 15

AT : 1 Dmge : 1-8

Sous forme loup garou :

HD : 12 Points de vie : 90

AC : 0 THAC 0 : 10

AT : 3 (gueule + 2 pattes) Dmge : 2-12 / 1-8 / 1-8

10- La Tour Sud

Tour de guet ronde, 12 m de diamètre.

Les Mago garous gardiens

Sous forme humaine :

HD : 12 Points de vie : 40
AC : 4 THAC 0 : 15
AT : 1 Dmge : 1-4

Sous forme loup garou :

HD : 12 Points de vie : 90
AC : 0 THAC 0 : 10
AT : 3 (gueule + 2 pates) Dmge : 2-12 / 1-8 / 1-8

Sorts Mago 10-1

Protection permanente :

Garde fer

Autres Protections :

Globe Mineur
Stone Skin
Image Miroir
Chute de Plume

Sorts Offensifs

Niv1

Magic Missil x6
Charme personne

Niv 2

Nuage puant
Web
Fleche acide de Melf

Niv 3

Foudre
Boule de Feu
Dispel Magic

Niv 4

Edward tentacles
Rary

Niv 5

Télékinésie
Cone de Froid
Débilité Mentale

Grâce à ce sort, le jeteur se confère ou donne à une autre personne une immunité au métal, incluant les armes normales en métal. De telles armes traverseront l'individu sans le blesser comme s'il était un fantôme, et non de la chair solide. L'individu peut passer à travers les barres de fer, les portes et les autres objets métalliques. Les objets non métalliques affecteront toujours l'individu et pourront le blesser.
Garde-fer ne s'applique qu'un corps de l'individu, et non à ce qu'il porte ou qui est attaché à lui.
L'individu affecté est toujours sujet aux autres types d'attaque comme la chaleur, le froid et le poison, même si ces attaques sont délivrées par des armes métalliques. Un bout de bois aiguisé devient plus dangereux qu'une épée. L'individu garde sa CA. Les armes magiques peuvent le frapper, mais ne peuvent infliger comme dégâts **que les bonus magiques**.

Sorts Mago 10-2

Protection permanente :

Mur Temporel

Autres Protections :

Globe Mineur
Stone Skin
Image Miroir
Chute de Plume

Sorts Offensifs

Niv1

Magic Missil x6
Charme personne

Niv 2

Nuage puant
Web
Fleche acide de Melf

Niv 3

Foudre
Boule de Feu
Dispel Magic

Niv 4

Edward tentacles
Rary

Niv 5

Télékinésie
Cone de Froid
Débilité Mentale

Mur temporel crée une fine barrière composée de la fumée brumeuse de Temporal Prime. Une fois créée, le mur ne peut pas être déplacé, mais il peut avoir n'importe quelle forme (cercles, dômes, et ainsi de suite) et placé n'importe où dans la portée du sort. Quiconque essaiera de passer au travers de ce mur dans n'importe quelle direction subit les effets cumulatifs de deux sorts de *lenteur* et d'une *disjonction temporelle de Wesley*. Les créatures peuvent faire un jet de sauvegarde contre les sorts (une fois chaque) pour éviter les effets des sorts de *lenteur*. Les projectiles, souffles, et effets de sort sont aussi ralentis par le mur, permettant aux victimes de faire un **test de dextérité** afin de réduire les dégâts de moitié.
Dissipation de la magie ne peut pas détruire ce mur.

La porte est en bois et s'ouvre sans difficulté dès qu'on a crochété sa serrure massive.

La porte basse au fond se pousse facilement. Elle mène dans une **petite cave**.

La pièce est fraîche et contient deux tonneaux de bière posés sur une marche de pierre, ainsi qu'un tabouret et une petite table où reposent trois gobelets sales. Pas d'autre issue que la porte d'entrée.

Derrière le tonneau contre le mur est se trouve un passage secret, qui ouvre sur un couloir voûté descendant en pente douce. De la même façon, un examen attentif par un PJ compétent révèle des rayures dans le sol et une fine rainure dans le mur là où le pan de mur et la marche pivotent, car ce passage sert beaucoup depuis peu.

Isabelle a laissé ici une partie de son trésor avant de partir pour Ansala :

Anneau accumulation sorts (Téléporte sans erreur – Téléportation – Porte Dimensionnelle) – Anneau +4 – Baguette d'annulation (10 charges) – Batonnet de foudre (20 charges à 8d8) – Bracelets AC 3 – Javelots de foudre (x4) – Epée vampirique +3 (vampirise à 19 &L 20)

11 - La Tour Est

Identique aux deux autres : 12m diamètre. Sol de pierre brute.

Sorts Mago 11-1

Protection permanente : **Main Agrippante de Halaster**

Autres Protections :
Globe Mineur
Stone Skin
Image Miroir
Chute de Plume

Sorts Offensifs

Niv 1 Magic Missil x6 Charme personne	Niv 2 Nuage puant Web Fleche acide de Melf	Niv 3 Foudre Boule de Feu Dispel Magic
Niv 4 Edward tentacles Rary	Niv 5 Télékinésie Cone de Froid Débilité Mentale	

Ce sort crée une main gauche translucide, longue de 1m50, de force qui apparaît à moins de trois mètres du magicien et se déplace avec lui. La *main* est silencieuse, incorporelle lorsqu'elle rencontre de la matière inerte non magique et peut ainsi passer à travers les portes, les projectiles, etc., sans le moindre dégât. Elle ne nécessite aucune concentration de la part du magicien.

La *main* n'agit que lorsqu'un objet **magique** attaque, comme un *projectile magique* ou un *éclair* dirigé vers le magicien ou lorsqu'une créature hostile charge le magicien. Le sort est prévu pour interrompre toute magie dirigée vers le magicien; il peut intercepter des *projectiles magiques* et des *éclairs*, mais des sorts à grande zone d'effet comme *chaîne d'éclairs* ou *boule de feu* ne sont pas arrêtés par la main.

Si des créatures portant des objets magiques tentent de s'approcher du magicien, la main s'interpose. Prévue pour arrêter la magie, les êtres portant de la magie sont arrêtés par la main comme s'ils étaient des barrières solides. Les armes magiques peuvent endommager la main, infligeant un point de dégât par plus magique de l'arme. Les PCs et les monstres sans armes, objets ou armures magiques peuvent passer librement la main.

La *main* est aussi rapide que l'éclair et peut protéger contre plusieurs attaques magiques ou un individu en un round. Elle essaye d'intercepter toutes ces attaques en subissant les dégâts. La main a une CA 0 et a le même nombre de points de vie que le magicien en pleine forme. Elle gagne aussi les jets de sauvegarde du magiciens contre les attaques magiques.

Le magicien devrait lancer un test de Dextérité pour voir si la main intercepte correctement une attaque. Si elle y réussit, tous les dégâts sont infligés à la main (si la main est détruite, l'excès de dégâts est infligé au magicien). Une *dissipation de la magie*, des objets *d'annulation* ou *d'annihilation* peuvent détruire la main. Une fois que celle-ci a été créée, elle ne peut être arrêtée par la volonté du magicien ou quiconque avant la fin du sort; pour l'annuler, une *dissipation de la magie* doit être utilisée.

La main n'arrête pas les projectiles normaux ou les objets non magiques lancés. Les créatures qui chargent ne peuvent endommager la main à moins d'avoir une arme enchantée.

Sorts Mago 11-2

Protection permanente : **Invulnérabilité aux armes magiques**

Autres Protections :
Globe Mineur
Stone Skin
Image Miroir
Chute de Plume

Ce sort crée autour du jeteur une sphère magique immobile, chatoyant faiblement, qui ne peut pas être pénétrée par des armes contondantes, tranchantes ou perforantes ou des projectiles magiques; de telles armes sont déviées de façon anodine (les projectiles frappent la sphère, puis tombent immédiatement au sol). La sphère ne protège pas contre des créatures créées magiquement (comme les golems) ou contre des créatures dont les attaques sont basées sur la magie (comme le regard d'une méduse). La sphère ne protège pas contre des sorts comme *projectile magique*, ou des sorts qui reproduisent des effets d'armes.

Le jeteur peut utiliser des armes magiques depuis l'intérieur de la sphère pour attaquer des adversaires normalement. On peut aussi lancer des sorts à travers la sphère. La sphère peut être annulée par *dissipation de la magie*.

Sorts Offensifs

Niv1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5
<i>Magic Missil x6</i>	<i>Nuage puant</i>	<i>Foudre</i>	<i>Edward tentacles</i>	<i>Télékinésie</i>
<i>Charme personne</i>	<i>Web</i>	<i>Boule de Feu</i>	<i>Rary</i>	<i>Cone de Froid</i>
	<i>Fleche acide de Melf</i>	<i>Dispel Magic</i>		<i>Débilité Mentale</i>

12 - La Tour Nord

12m de diamètre. Sol de pierre dallé.

Sorts Mago 12-1 et 12-2

Protection permanente : **Réponse rapide des réflexes**

Autres Protections :
Globe Mineur
Stone Skin
Image Miroir
Chute de Plume

Quand il est lancé, ce sort permet au lanceur d'attraper des missiles projetés ou lancés, comme les flèches, javelots, petites pierres, ou des objets identiques qui pèsent moins que 3.5 kg, et de les renvoyer immédiatement à l'attaquant avec un bonus de +4 au jet d'attaque. Le lanceur peut attraper un objet avec chaque main chaque round et de les renvoyer au même round. Un jet de toucher avec le bonus décrit est nécessaire pour chaque attaque. Le sort expire à la fin de la durée, ou aussitôt que le lanceur entreprend une action autre *réponse rapide*. Ce sort accélère les réflexes du lanceur à un niveau surhumain, ainsi pour commencer une action normale, comme l'incantation d'un sort, le lanceur doit mettre fin au sort.

Sorts Offensifs

Niv1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5
<i>Magic Missil x6</i>	<i>Nuage puant</i>	<i>Foudre</i>	<i>Edward tentacles</i>	<i>Télékinésie</i>
<i>Charme personne</i>	<i>Web</i>	<i>Boule de Feu</i>	<i>Rary</i>	<i>Cone de Froid</i>
	<i>Fleche acide de Melf</i>	<i>Dispel Magic</i>		<i>Débilité Mentale</i>

L'escalier descend à la **cave à vins**.

13 - Le Grand Hall

L'entrée du Hall est fermée magiquement la journée

Grande salle 6m par 10m

Il possède un plafond voûté en ogive culminant à 4m. Les murs sont sculptés de scènes de chasse. Le sol est dallé.

Une grande double porte occupe le mur du fond.

Deux portes plus modestes se font face, à gauche et à droite.

Toutes les portes sont **fermées et verrouillées.**

Huit armures sont alignées de part et d'autre, tenant une lance ornée de la bannière de la Haute Marche.

14 - L' Antichambre

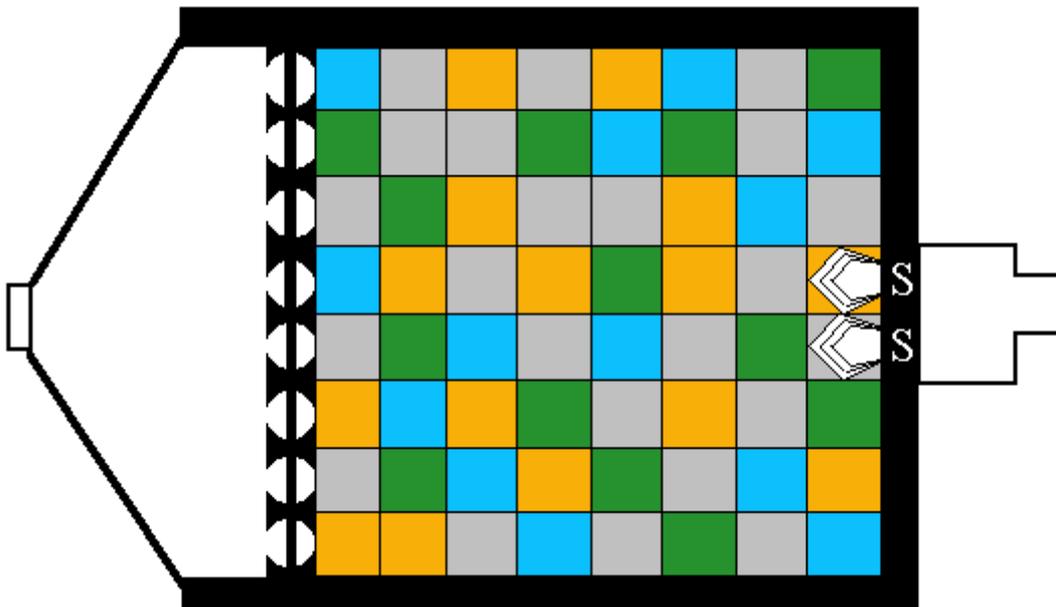
Pièce 10m sur 8m. Sol dallé à motif géométrique bicolore.

Le long des murs se trouvent des fauteuils dont certains sont éventrés et des bancs de bois.

Une tapisserie brûlée dissimule mal un escalier de marbre qui monte, et se trouve enseveli sous les décombres du premier étage. Il est impraticable.

15 - La salle du Trône – L'épreuve de l'Echiquier

Les PJ entre dans un espace où un échiquier s'est substitué à la réalité de la salle du trône. Cette épreuve était à l'origine destinée à juger les braves du royaume ou à éliminer les mercenaires agressifs



La pièce a un plafond en demi-sphère et évoque un entonnoir. Le mur du fond est creusé d'alvéoles hémicylindriques juste assez grands pour contenir un humain de grande taille et de forte carrure. Un Nain ou un voleur pourront repérer assez aisément que les alvéoles sont mobiles, et que tous ont le même mécanisme.

Dès qu'une personne prend place dans un alvéole, le mécanisme s'enclenche, une plaque fine de métal tombe devant la personne, fermant l'alvéole et l'alvéole pivote sur lui-même avant de se rouvrir. La personne se trouve devant la salle dallée, à environ 30 cm au-dessus du niveau du sol. L'alvéole reste bloqué, il ne peut pas être à nouveau activé ni d'un côté ni de l'autre. L'alvéole d'entrée

détermine quelle "pièce" de l'échiquier le personnage représente, et il doit alors se déplacer comme elle.

"L'échiquier" est une vaste salle carrée au plafond à 6m et aux murs de pierre nue. Elle irradie la magie. Elle est faiblement éclairée par une lueur dorée qui monte des dalles d'ambre et diffuse dans la salle.

Le sol est dallé de pierre polie et brillante, chaque dalle est un carré de 5m de côté. La couleur des dalles varie, formant un motif géométrique irrégulier. Les dalles bleues sont faites de turquoise, les vertes de malachite, les grises de marbre, les jaunes d'ambre.

Devant le mur du fond se dressent deux piédestals de marbre noir, faits de trois marches pentagonales. Ils marquent la position de la Reine et du Roi noirs et il faut monter dessus pour redonner à la pièce son véritable aspect de salle du trône. Ceci ne sera possible qu'à la mort du Roi et de la Reine Noir, les PJ jouant les pièces blanches

Les Règles de déplacement sur l'Echiquier sont les suivantes :

- Une seule personne à la fois par case.
 - Tout arrêt indique la fin d'un mouvement.
 - Le CAVALIER se déplace en L : deux cases en avant, une sur le côté.
 - Le ROI se déplace d'une case à la fois dans toutes les directions.
 - La REINE se déplace en ligne droite dans toutes les directions.
 - Le FOU se déplace en diagonale seulement.
 - La TOUR se déplace en horizontale ou verticale, en ligne droite.
- Ces trois dernières pièces peuvent se déplacer de plusieurs cases dans un même mouvement, mais sans changer de direction.

Tour						Tour
Cavalier						Cavalier
Fou						Fou
Reine						Reine
Roi						Roi
Fou						Fou
Cavalier						Cavalier
Tour						Tour

Les Pièces adverses

Elles apparaissent sur la ligne de bordure opposée à l'entrée des PJ. Elles se déplacent selon les règles ci-dessus et attaquent les PJ. Pour attaquer, une pièce doit venir par un mouvement normal sur une case adjacente à celle occupée par son adversaire (attaque en diagonale possible). Celles qui ont des armes à distance ou des sortilèges **ne peuvent pas les utiliser de loin.**

La Reine Noire - Guerrière Elfe Drow

HD : 14	Points de vie : 120
AC : -4	THAC 0 : 5
AT : 2	Dmge : 1-8 + 10

Capacités spéciales:

Magic Resistance 66 %

Pouvoirs innés (3 fois par jour):

Darkness – Nuage puant

Le Roi Noir – Diable des Glaces (MM1)

HD : 14	Points de vie : 120
AC : -4	THAC 0 : 5
AT : 4	Dmge : 1-4 / 1-4 / 2-8 / 3-12

Capacités spéciales:

Touché seulement par arme +2 – Ralenti à 50% sauf si sauvegarde réussie sur les 2 attaques à 1-4 – Effroi sur 3 m – Régénère 1 pv par round

Pouvoirs innés (At Will – 1 par round):

Vol – Mur de glace – Détection Invisible – Autométamorphose – Tempête de glace.

Les Fous Noirs – Retriever (FF p 75)

HD : 10	Points de vie : 80
AC : -2	THAC 0 : 10
AT : 4	Dmge : 3-18 / 3-18 / 3-18 / 3-18

Capacités spéciales:

Possède 4 yeux, 2 pour la vision et 4 lancent des rayons : Feu, Froid, Foudre et Transmutation (1 tous les 6 rounds)

Feu, Froid et Foudre : Points de vie en cours de la créature – Sauvegarde pour ½

Transmutation : En Boue, Pierre ou Or avec sauvegarde

Les Cavaliers Noirs – Centaures (MM1 p 12)

HD : 4	Points de vie : 30
AC : 4	THAC 0 : 16
AT : 3	Dmge : 1-6 / 1-6 / 1-8 + Tranchage

Capacités spéciales:

Possède épée sharpness + 2 : tranche à 18 – 19 & 20

Les Tours Noires – Géants de Pierre (MM1 p49)

HD : 12	Points de vie : 90
AC : 0	THAC 0 : 9
AT : 1	Dmge : 3-18

Capacités spéciales:

Lancer de rocher pour 3-30 points de dommage

À la fin de cette épreuve, le décor de l'échiquier disparaît laissant la place à la Salle du trône pour un groupe si possible à bout de souffle.

15 – La salle du Trône Rencontre avec ISABELLE DE TYONE

La totalité de l'épreuve de l'échiquier a été observé par Isabelle, pour son plus grands amusement.

Immense salle 24m sur 16. Plafond voûté à 6m, orné de fresques représentant une bataille.

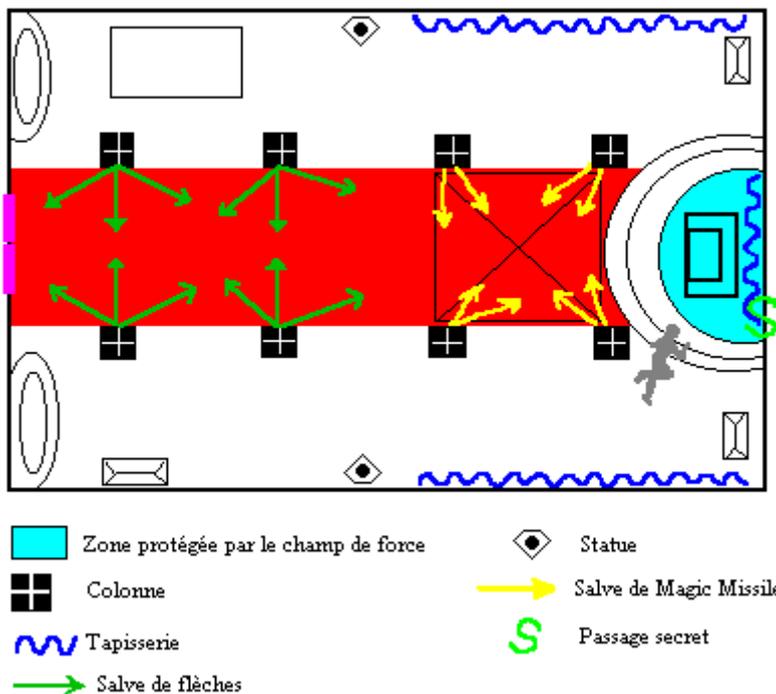
Huit piliers carrés soutiennent la voûte intacte. Deux hautes fenêtres en vitrail surmontent le trône de part et d'autre, éclairant la salle brillamment quand le soleil se lève. Un vitrail circulaire s'ouvre dans le mur ouest au-dessus de la porte.

Un tapis écarlate mène de l'entrée au trône, placé sur des marches de marbre.

Sur les murs latéraux sont pendues de grandes tapisseries surmontées par de petites fenêtres à vitraux. Devant l'une des cheminées, une grande table bien cirée, avec six sièges intacts autour.

Un coffre de chaque côté du trône et près d'une des cheminées.

LES PIEGES DE LA SALLE DU TRONE



Chaque coffre contient 18 000 PO en Gemme

La proposition d'Isabelle :

Isabelle est assise sur son trône, sa somptueuse couronne sur la tête. La protection du trône est engagée. Aux pieds du trône, un homme agonisant vit ses derniers instants. Il s'agit de Bernard de Tyoné, le frère d'Isabelle.

Isabelle propose au groupe de doubler la prime promise par le seigneur d'Ansala en échange de l'aide du groupe pour la conquête de la place qui est la sienne.

Si les PJ acceptent ils partiront en téléporte sans erreur avec Isabelle rejoindre la compagnie des montreurs d'ours de El Basil. Isabelle fera au plus vite pour que les PJ soient alors infectés de force de Lycantropie et passent sous son contrôle.

Si les PJ refusent, Isabelle active les pièges et disparaît rejoindre la troupe des montreurs d'ours de El Basil.

Les Explications de Bernard :

Si les PJ soignent un minimum Bernard de Tyoné celui-ci expliquera que sa sœur a pour projet la reconquête d'Ansala déguisée en saltimbanques. Sa fausse troupe de montreurs d'ours et autres animaux n'éveillera pas la curiosité lorsqu'elle rentrera dans Ansala à l'occasion des fêtes de la renaissance.

Il faut absolument arrêter le convoi composé de plusieurs caravanes avant qu'ils ne pénètrent dans la ville, sinon Isabelle prendra le pouvoir justifié par sa couronne et ses lycantrophes feront un carnage dans la Ville.

Bernard pourra se téléporter sans erreur avec le groupe au poste avancé de Ghazec pour préparer une embuscade à la troupe

Les pièges de la salle du trône

Ils sont tous activés depuis le trône de marbre, source d'un enchantement puissant et ancien connecté à des mécanismes nains. Les yeux de saphir des têtes de lion des accoudoirs contiennent 4 boutons, activés par pression.

Bouton 1 : Protection

Le trône est entouré d'un halo lumineux en demi-sphère qui arrête tout projectile ou coup, ainsi que les sorts jusqu'au niveau 3. Le champ de force ne peut être franchi ni dans un sens ni dans l'autre et dure un quart d'heure.

Il y a une porte secrète derrière le trône, camouflée par une tenture à l'emblème du royaume. Elle donne dans le couloir, permettant une fuite éventuelle de la personne protégée par le champ de force. Ce passage ne peut pas être ouvert depuis le couloir.

Bouton 2 : Magic Missiles

Un MM part de chacune des quatre colonnes, en diagonale.

Une personne située au centre reçoit les 4 attaques.

Il y a 8 charges par colonne. Il faut ensuite 24 h au système pour se recharger.

Bouton 3 : Piège à flèches

Les 4 premières colonnes contiennent une arbalète à répétition qui tire 3 carreaux par round une fois activée. Le piège peut lancer trois salves avant de se désactiver. Il faut le recharger manuellement.

Bouton 4 : Trappe

Ouverture d'un puits carré entre les 4 colonnes devant le trône, et arrêt du tir de flèches des arbalètes.

Chute de 6m. La trappe se referme en appuyant sur le bouton à nouveau.

16 - 17 La salle d'Armes et la salle de Garde

Grande pièce 15m sur 8 précédée par la salle de garde 5m sur 9. Les deux sont poussiéreuses.

Les râteliers ont été vidés, les coffres fracturés.

La cheminée de la salle de garde contient une cache renfermant **5 Fioles de Guérison**

18 - Réfectoire

Salle 8m par 6m. Tables et bancs poussiéreux. Vide.

19 - Chambres

Les trois du sud sont en état, mais leurs portes ont été forcées. Il n'y a rien à trouver.

Ces chambres simples étaient celles des domestiques. Elles servent à présent parfois de logis aux Lycanthropes

Un coffre contient un **parchemin**. « Sepia Snake Sigil » est gravé dessus. Le parchemin comporte le texte suivant :

« *La curiosité est un bien vilain défaut* »

Portée: 5 mètres
Éléments: V, S, M
Durée: spéciale
Temps d'incantation: 3
Zone d'effet: un sceau
Jet de sauvegarde: aucun

Lorsqu'il est invoqué sur un écrit, ce sort insère dans le texte un petit symbole, peu importe la forme et/ou le contenu de l'écrit. Lorsqu'on pose les yeux sur lui, ce qu'on appelle le *serpent sépia* surgit et frappe la créature la plus proche (mais n'attaque pas le magicien qui l'a créé). Son attaque est faite comme s'il était un monstre avec un nombre de Dés de Vie égal au niveau du magicien. Si elle est réussie, la victime est prise dans un champ de force ambré et miroitant, figée et immobilisée jusqu'à ce qu'elle soit relâchée — soit sur ordre du magicien, soit par une *dissipation de la magie* réussie, soit au bout de 1d4 jours plus un jour par niveau de l'invocateur.

En attendant, rien ne peut parvenir jusqu'à la victime, ni l'affecter en aucune façon et rien ne peut déplacer la force miroitante qui l'entoure. Tant qu'elle est dans cet état, la victime ne vieillit pas, n'a pas faim, ni sommeil, pas plus qu'elle ne peut regagner des sorts. De plus, elle n'est pas du tout consciente de son environnement.

20 - *Dortoir des Gardes*

Il abritait les dix hommes d'armes formant la garde personnelle de la famille princière. Tous sont morts ou infectés. Le dortoir a été fouillé et ne contient plus rien d'intéressant.

21 - *La cuisine*

Pièce 6m par 5. Étonnamment propre et rangée, car elle sert encore aux habitants du château.

Une jeune servante muette (elle a la langue coupée) s'en occupe.

Elle a caché ses quelques effets personnels dans l'ancien salon de l'étage supérieur qui lui sert de chambre et a aménagé un local assez agréable, où elle monte par l'escalier en colimaçon près de la cuisine. Elle défendra son petit domaine avec un couteau de cuisine.

*Elle s'appelle Jenny, et elle était là quand le château a été attaqué. Elle a presque tout vu des transformations cachées dans les étages, puis réfugiée dans le puits de la cuisine quand le feu a pris. Elle ne peut malheureusement pas communiquer autrement que **par gestes ou par écrit.***

22 - *Secteur écroulé*

Les couloirs et les chambres de cette aile sont impraticables. Au-dessus de la zone en jaune sur le plan se trouvaient les appartements de la famille princière, et quand l'incendie a ravagé l'étage supérieur, les plafonds et les planchers se sont effondrés. La salle du trône n'a tenu que grâce à sa voûte solide soutenue par des piliers. Le reste du rez-de-chaussée s'est en partie écroulé sous le choc et le poids des gravats. Les pièces intactes du rez-de-chaussée sont celles qui n'avaient pas d'étage supérieur.

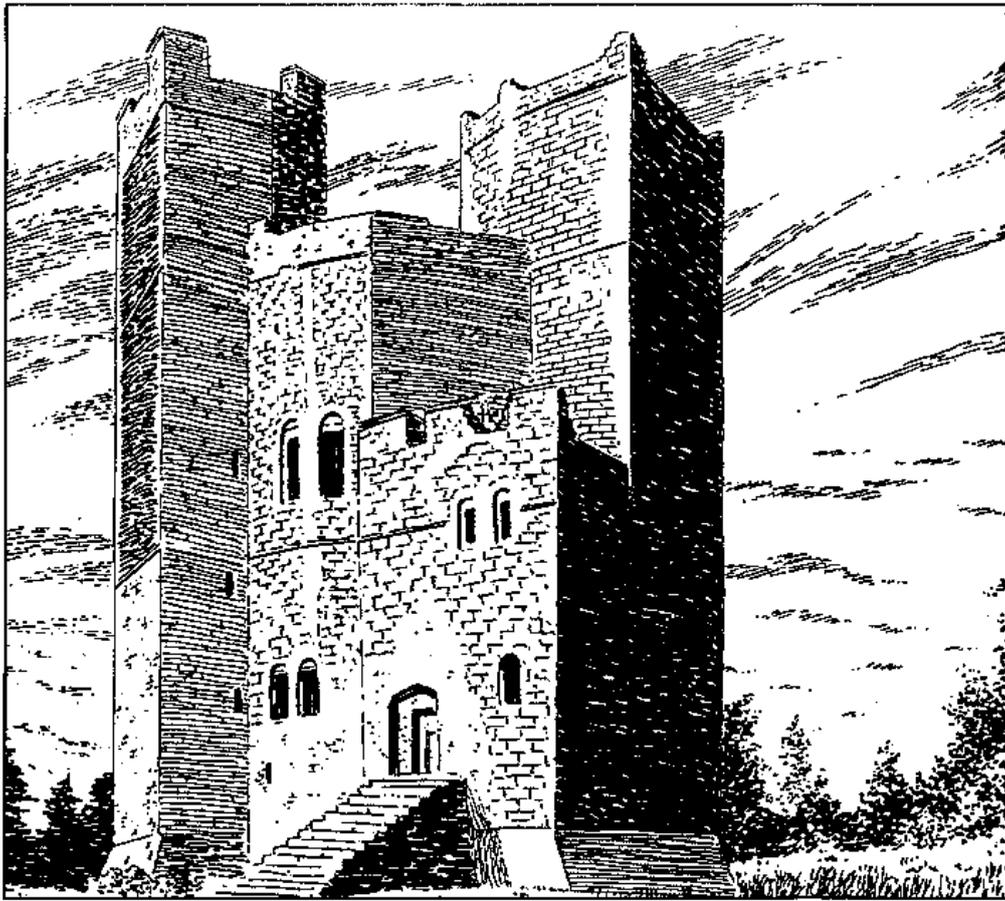
Les Montreurs d'ours de EL BASIL

Prévoir Sorts permanent chez isabelle

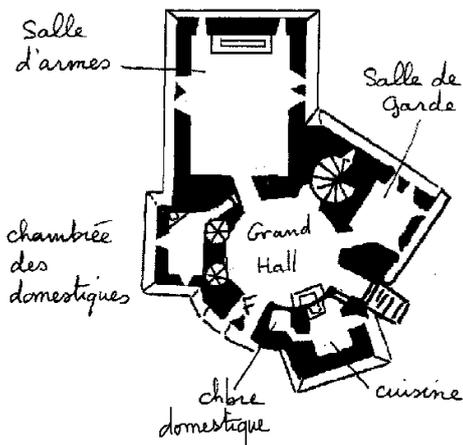
Prévoir Pleine Lune en plein jour

La Cité d'ANSALA

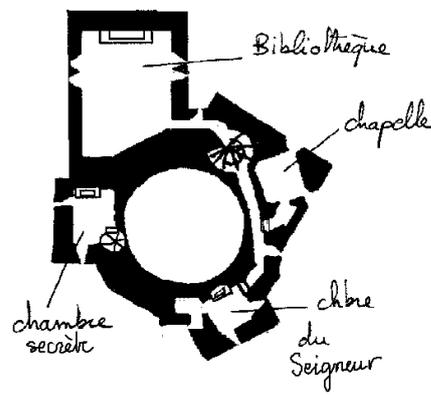




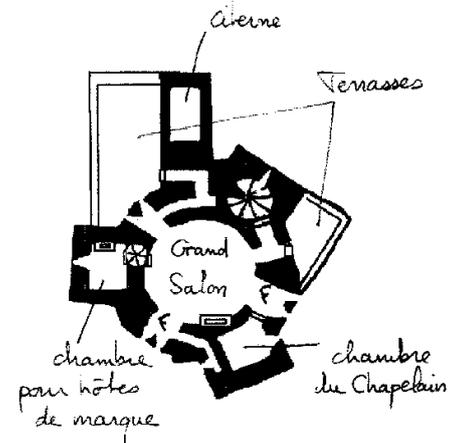
REZ-DE-CHAUSSEE



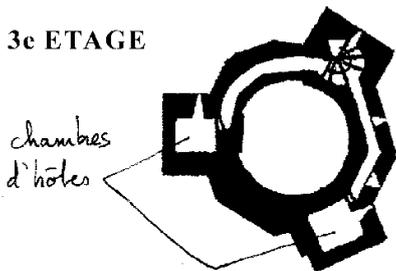
PREMIER ETAGE



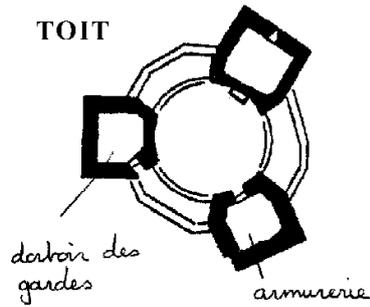
SECOND ETAGE



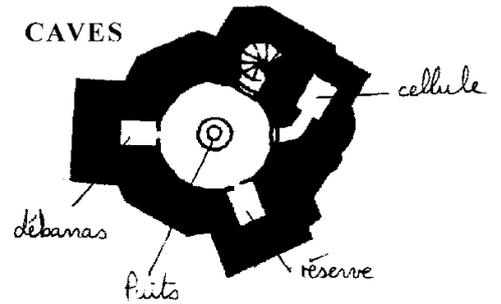
3e ETAGE



TOIT



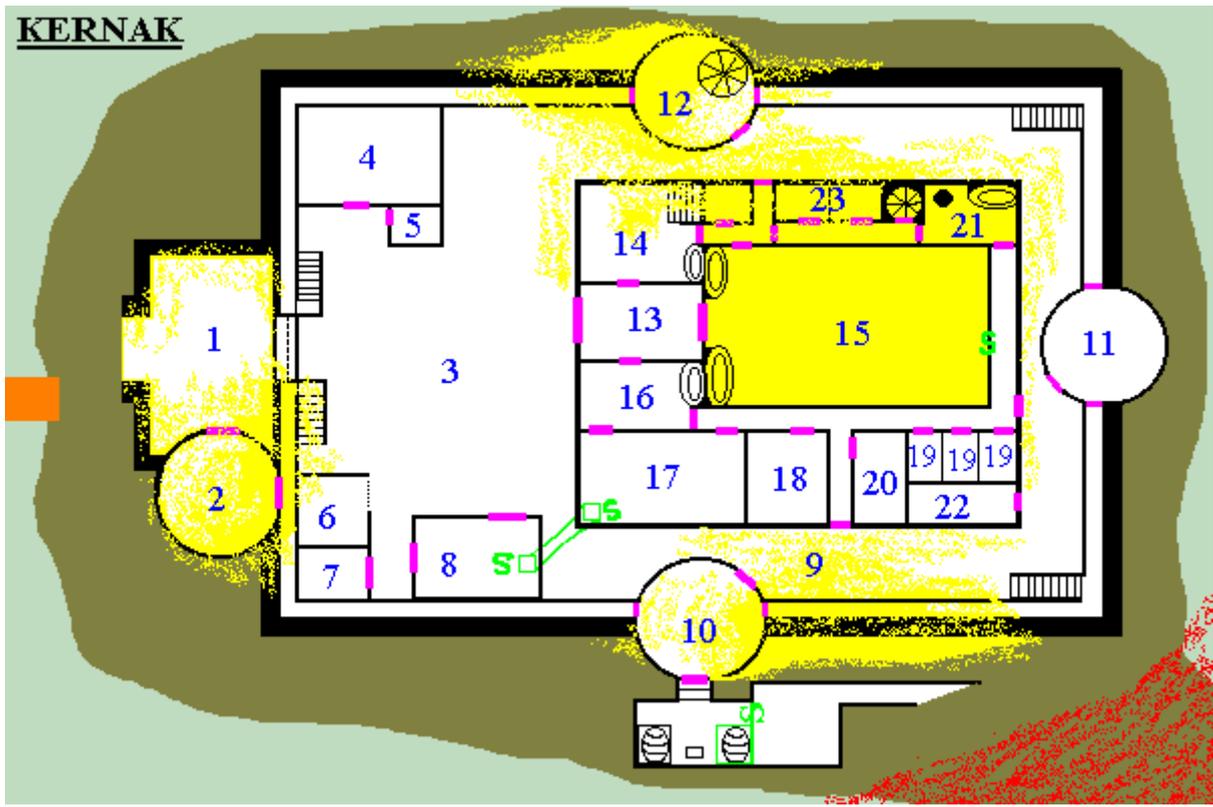
CAVES

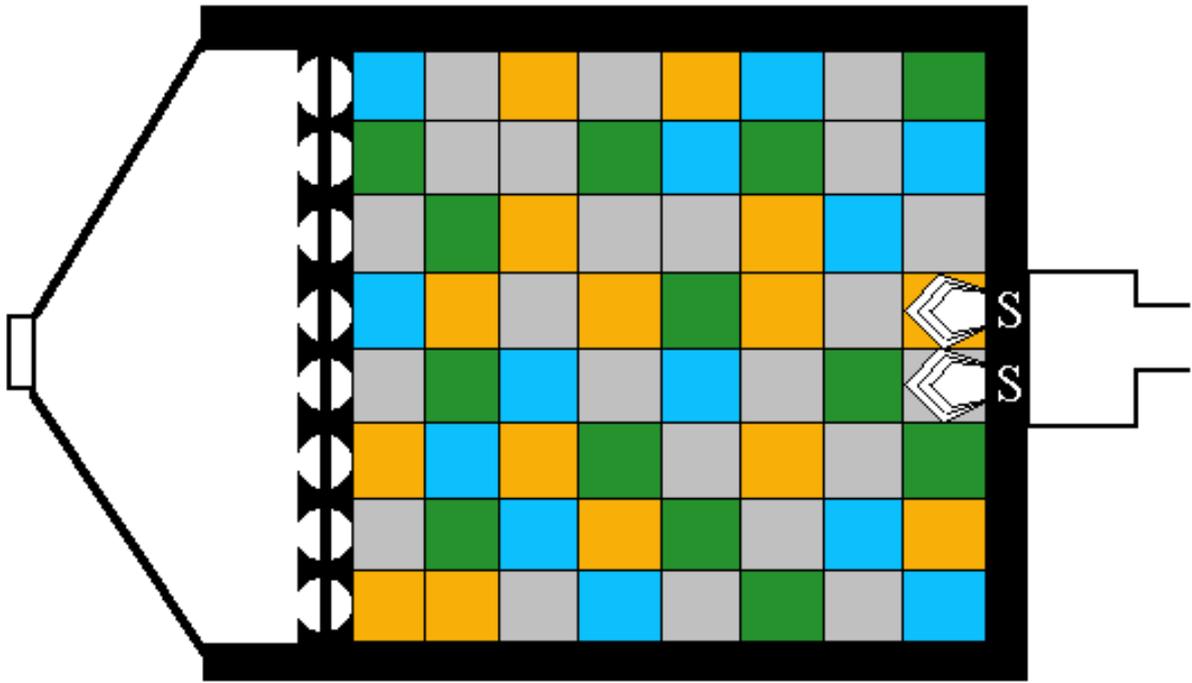


Le village de Kjek



KERNAK





Tour							Tour
Cavalier							Cavalier
Fou							Fou
Reine							Reine
Roi							Roi
Fou							Fou
Cavalier							Cavalier
Tour							Tour