

Au secours de Vivien Telperion des Hautes Marches.

Vivien Telperion des Hautes Marches fut un grand paladin il y a près de 1038 ans. Un jour il partit sur son magnifique cheval pour aller occire un magicien mauvais qui répandait le mal dans la région. Si Vivien était très puissant, Ermold l'était aussi; et le combat fut terrible. Personne ne revit plus jamais ni Vivien, ni Ermold.

Ermold le Noir avait élu domicile au centre du cratère d'un ancien volcan. A l'arrivée de Vivien, Ermold invoqua un puissant démon et ses suivants pour le protéger. Vivien parvint malgré tout à anéantir les démons et s'en prit à Ermold.

Le combat dura près de 13 heures et Vivien parvint à prendre le dessus. Il en fonce sa lance dans le corps du magicien. Mais celui-ci parvint à toucher le paladin et à invoquer un sort dans son dernier souffle. Le paladin tomba raide mort au près du cadavre de Ermold. Mais pendant le combat les forces du volcan furent réveillées et le volcan entra en éruption puis s'éffondra sur lui-même, laissant un cratère béant de près de 800m de profondeur.

Vivien : Paladin 20 Véhicule le Grand Ulko.

Full Plate +5 Divine offerte par Ulko. Enchanté au 20^{ème} Niveau.
Résistance totale au feu, au froid, à la foudre et à l'acide
Co cheveux blancs, peut tout incliner pour le sexe.
Fait adapatation et libre action.
Co Sacrifice de 15000 ps par jour d'utilisation.

Epee longue +5 Sainte Justiciere. Dessain tuer les chaotiques mauvais.
Pouvoir Spécial: C'est 2-12 coups.
Permet toutes les détections à 10m.
Pouvoir de seuil (Bon) 1 fois/jour.

Bouclier +3, +5 contre le mal ou la chose, +7 contre les chaotiques mauvais.

Anneau de hâte de plumes Lentilles d'aigle.

Anneau de mage Fétide de guérison des blessures.

Ermold: Magicien 20 Véhicule l'imonde Demogorgon.

Potion.	Protection contre les élémentals.	+ Baton de Mage
Poison: 2-18 de mort	7 sorts 1-8.	Batonnet de détection des
Fire Brea th	Anneau semblant multiples sorts (4)	pièges des prisonniers secrets (2)
Forme gazeuse	Protection +6/+4	
Bottes de pied	Figurine de wanderslawery	Robe aux objets utiles.
Cap de ray manta	Manuel d'expertise en magie	Cuillère de Starlynets.
		Effet fatal.

Aujourd'hui, jour de solstice d'hiver, Demogorgon a décidé de récupérer les restes de ce grand paladin pour en faire un death knight destiné à remplacer son bras droit. Il a dépêché un de ses lieutenants sur les lieux, accompagné par une liche, un démon type IV et une diversion de type II. Il garde en réserve 30 type I, 5 type II et 1 type III. Ils sont sur les lieux et sont prêts de retrouver les restes et de commencer la cérémonie.

UKKO a donc prévenu ^{en personne} Sandrust qu'une quête devant être engagée toute affaire cessante afin de ramener la dépouille du glorieux Vicien et tous ces objets. Aucune information particulière ne lui est fournie sauf l'emplacement du volca et le danger y résidant.

Sandrust devra alors réunir son groupe cohérent pour remplir la mission. Hortis, Baphomet, Algaric, Antaxeris.

Le Death Knight

	113 114	-41	-116.	-83
		-77		-75
		-63		-111
		<u>-140</u>		-144

Frequencia : Très rare.
 No Apparition : 1
 Armure class : -15. Armure + ~~bonnet~~ + capot + ~~bonnet~~
 Dés de vie : 9 + 60 = 150 PV (24 dés) Tacs : -3 ajoutés -12
 MR : 75% ou 40% imcompressible.

Ne peut pas être touché mais reste affecté par les paroles noceuses.
 Pouvoir sur les morts vivants d'un cercle 14.
 MR 75% ou 40% Imcompressible si le dé est < à 11, le sort retourne au lanceur.
 Force 13 Arme à 2 mains + 6 Vampirique voleuse de vie sur 15.20.

Pour continue à 1,5m de rayon, détection de l'invisible at will.

Dispel magic 6F/jour

Seuil 6F/jour (100%) Type I (20%), II (25%), III (30%), IV (25%), V (5%)
 2-8 1-10 8-12 4-8 1-8

Vot de pouvoir 3F/jour Symbole 3F/jour

Sorts de Magiciens	Sphères	Conjuration / Summonings	1F/jour) Pour chaque sort
		Invocation / Evocation	3F/jour	
		Altérations	6F/jour	
		Néuromancie	At will	

N1 : 10
 N2 : 9
 N3 : 8
 N4 : 7
 N5 : 6
 N6 : 5
 N7 : 4
 N8 : 3
 N9 : 2

Limite de sorts par niveau.

La Liche.

Magicienne 20 / Clerc 16.

Fréquence : Très Rare

Nbre préservé : 1

Classe d'armure : -6

De's de vie : 14 (100PV) ~~50~~ 50 - 63 - 74

Attr : 1 à 1-10+ JP

Elle a récupéré les objets du magicien.

Anneau de protection +6/1 Wish avec 4 souhaits (rechargés par Liche)

3 dts de speed.

Peu de puissance N2, N3, N6 Les Potions.

Babou de Mage

Magicien	NI	5
	I	5+1
	II	5+1
	III	5
	IV	5
	V	4+1
	VI	3+1
	VII	3+1+1
	VIII	2
	IX	2

Clerc	NI	9
	II	9
	III	8
	IV	7
	V	5
	VI	3
	VII	1

Panclermin

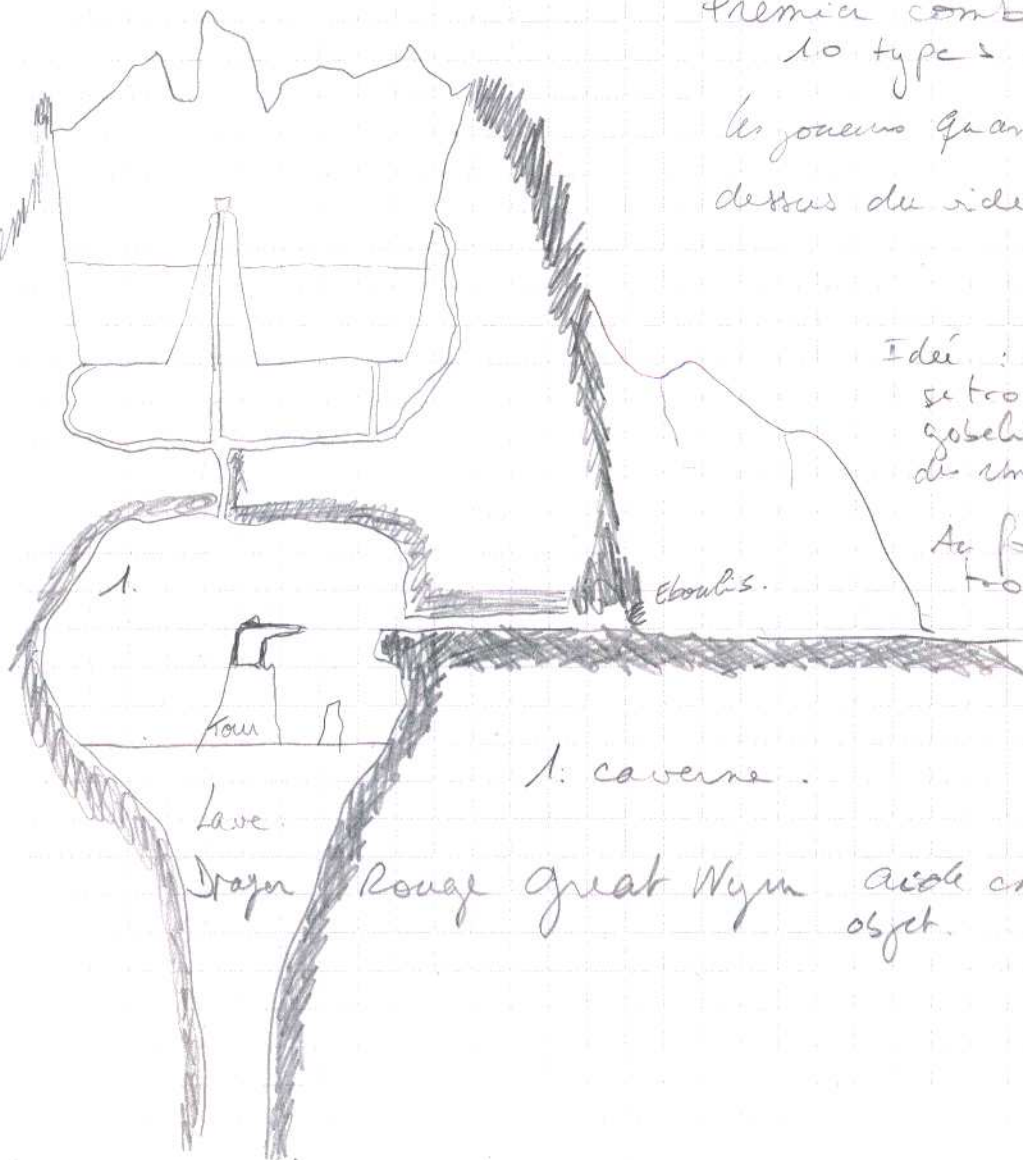
- NII Transformation de Terre
- III Protection vs prog. norm.
- V Transmutation en Boue
- VI Bouclier de feu
- VII Bulle anti-magie
- VIII Symbole Discorde.
- I ouverture.

La tour du Magicien.

Premier combat :
10 types à 1 en vol charge
les joueurs quand ils sont au
dessus du ride.

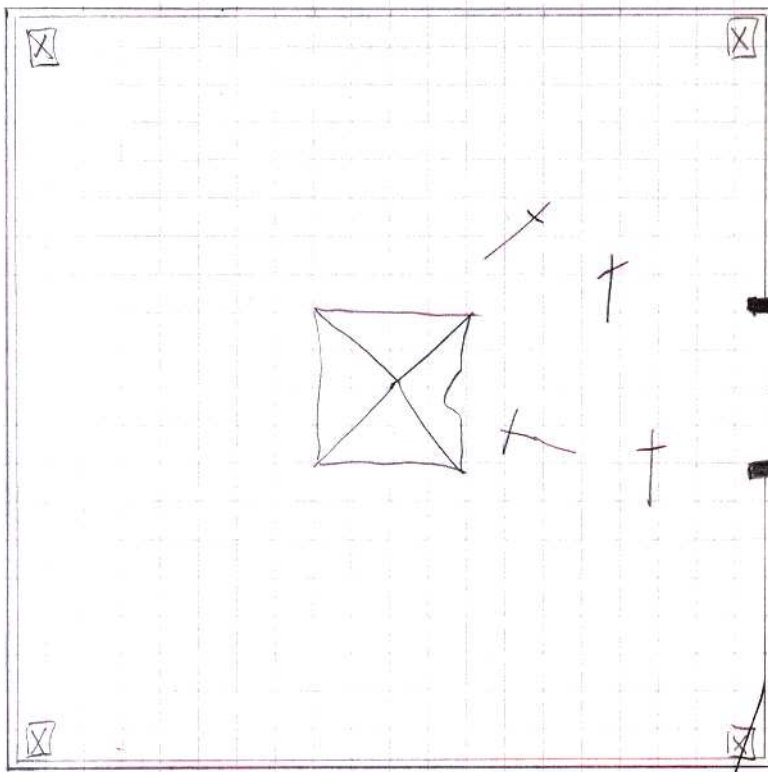
Idee : aux abords de la
se trouve une troupe de
gobelin qui peut leur donner
des renseignements

À fond de la c se
trouve un kraken.



1: caverne.

Dragon Rouge great Nym acide en échange d'un
objet.



☒ Dragon Blanc

Souffle 1 fois / round

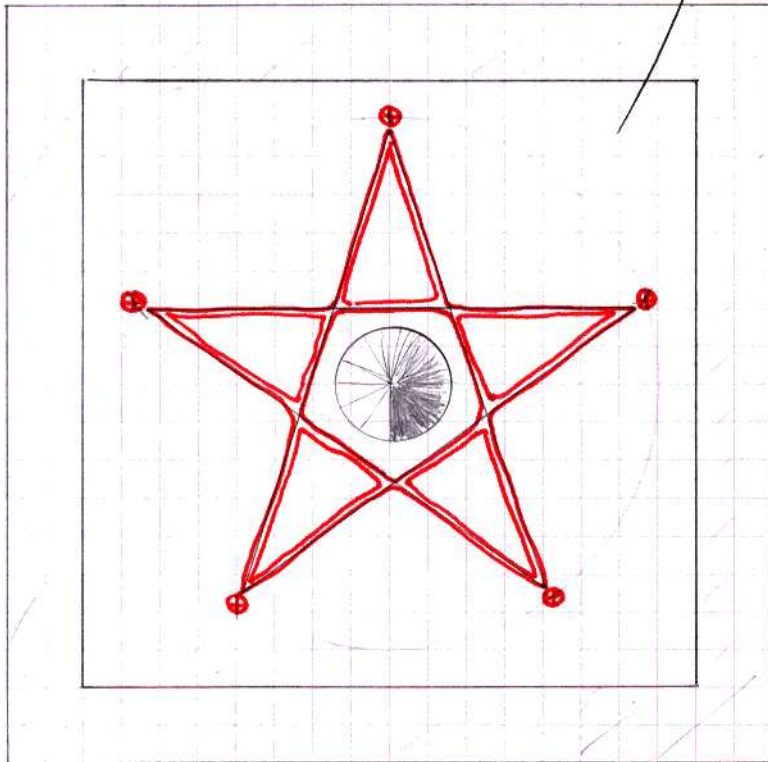
100 dommages de feu
50
broid

Rebrousse en statue quand
ils sont atteints par le froid.
feu

Puis broude après
apparaît 1-4 Dretch qui seuil
chacun à 1-4 Dretch

Niveau 0.

2m
I



⊕ chandelle d'invocation

A chaque passage, sans mot de passe
Invoque des élémentaires
de feu à 8 - 32 dés quand le
mot de passe n'est pas prononcé (Fiat Lux)

01-50 : 8 dés

51-75 : 12 dés

76-97 : 16 dés

98-99 : 24 dés

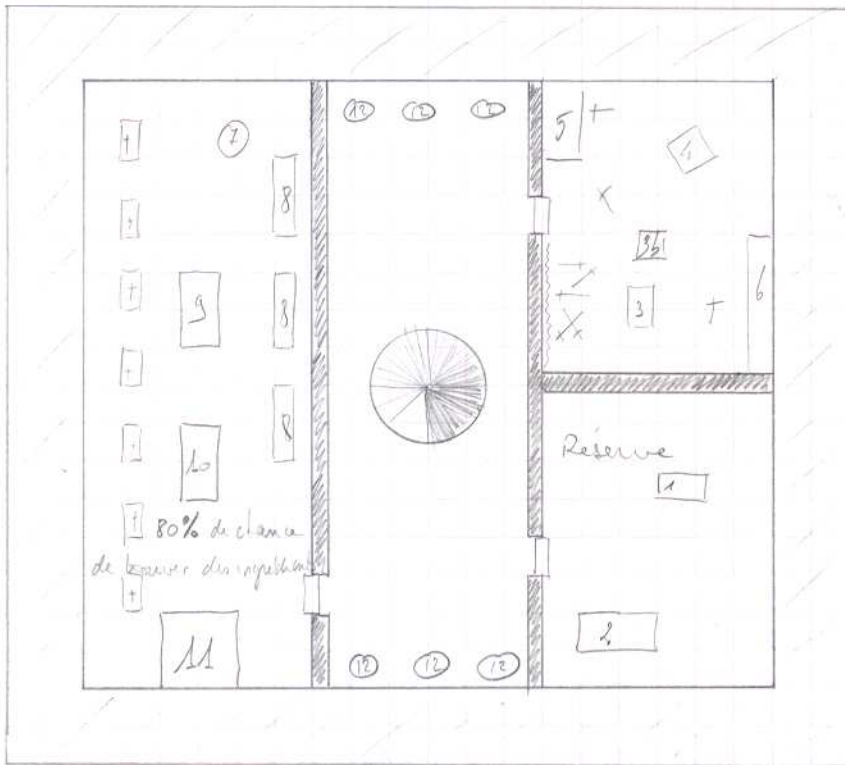
99-00 : 32 dés

Nombre 1-4.

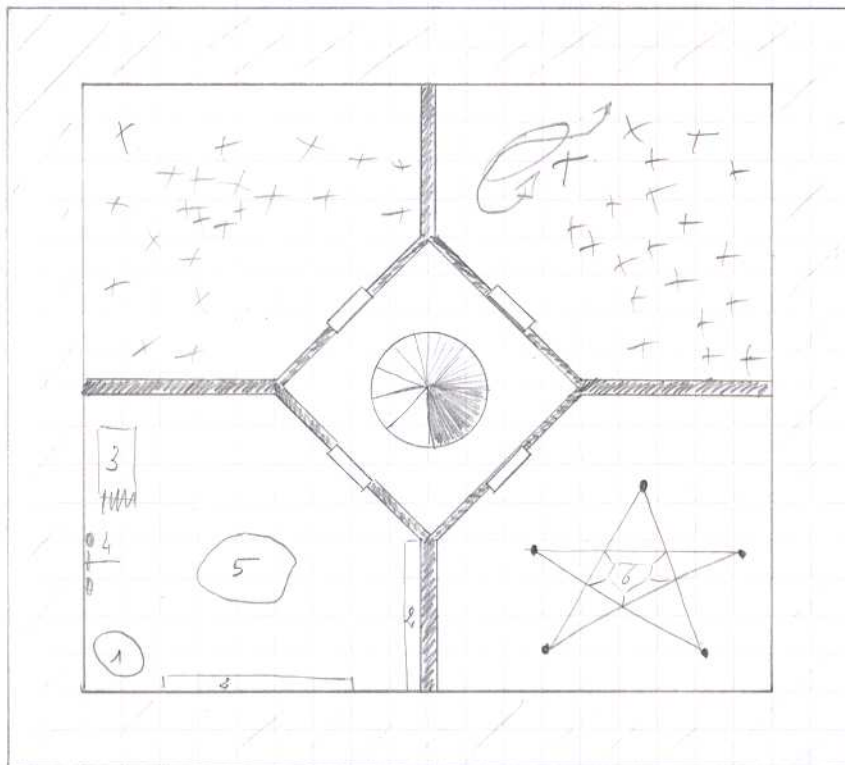
Le sol brûle partout magnifiquement
sur 3m de haut (dommage: 1d10)
par round.

niveau 1.

Si les joueurs restent dans une pièce plus de 10 minutes
1-4 Dretch apparaissent qui invoquent 1-4 Dretch puis attaquent (etc...)

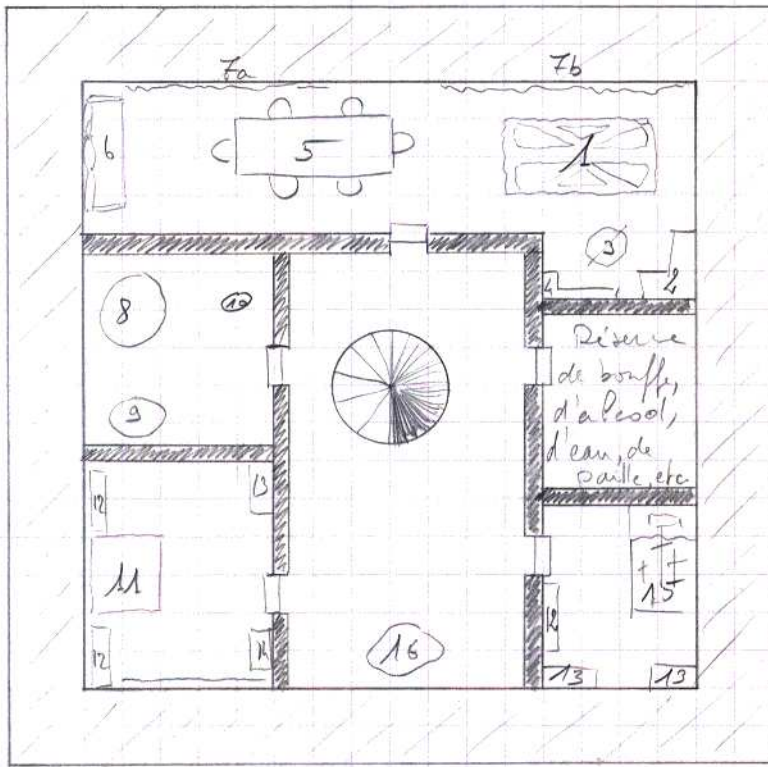


- 1: coffre pleine de poudre
 - 2: Immense coffre plein d'or de gemmes
 - 3: bureau. 36 latin + Livre
 - 4: Rocking chair. de sorts,
 - 5: cheminée alambic sans fumée.
 - 6: Bibliothèque
 - Tout sur la nécromancie
 - Seuil et contrôle des démons
 - 7: Alambique
 - 8: Table en marbre.
 - 9: Bain d'acide.
 - 10: Bain d'eau maudite.
 - 11: Bain de lave à éboulition.
 - 12: Statue de squelette Warrior Niveau 20
Toujours achf.
- niveau 2



- 1: Village de Nuremberg.
 - 2: Instruments de torture
 - 3: Chevalier.
 - 4: Feux.
 - 5: Bain de chaux.
 - + : Sorts
 - 6: Squelette de dragon.
- : Bougies noires qui flambent éternellement.
- 6: Petit Pied de bal. Quand on se place dessus, un démon apparaît.
- TI: 01.40 TII: 41.70
TIII: 71.84 TIV: 85.24
TV: 95.23 TVI: 00
- niveau 3

Si les joueurs restent plus de 10 minutes dans la pièce
1-4 Dretch apparaît qui invoque 1-4 Dretch puis attaque (etc...)

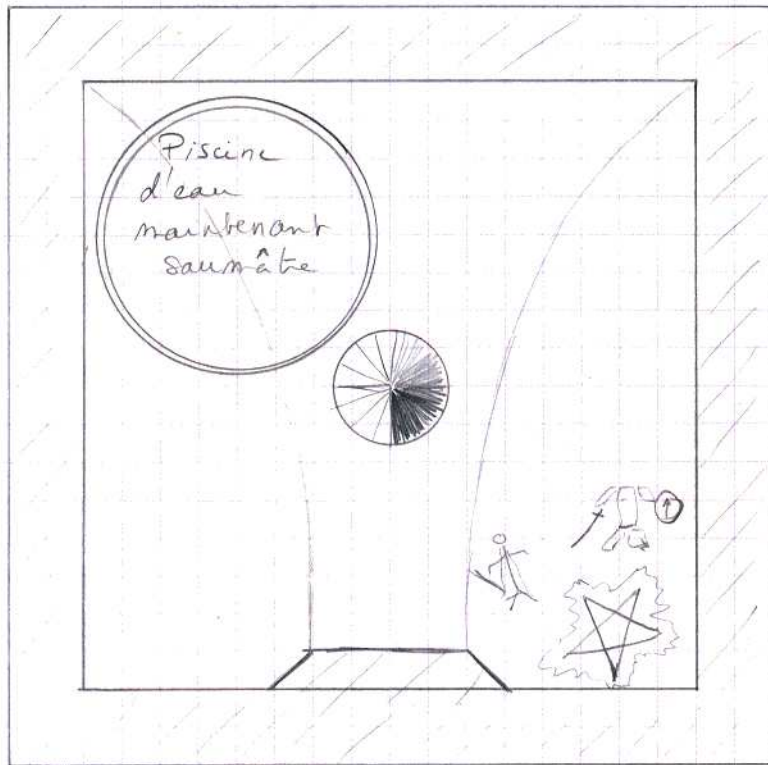


- 1: Tapis de bienvenue
- 2: Cuisine
- 3: Starnitte
- 4: Ustensiles de cuisine
- 5: Table
- 6: D'oran.

- 7: Tapisserie
 - a: miroir d'opposita.
 - b: Miroir piège de vies.

- 8: Piscine de toilette (contours: clean)
- 9: Sechoir (ajust of wind)
- 10: Fosse d'aisance. (Sphère d'Annihilation: avant).
- 11: Lit avec les notes d'une succube
- 12: Armoires
- 13: Coffre en bois
- 14: Coffre en Plomb.
- 15: Lit avec cadavre de famille
- 16: Golem d'exile

niveau 4



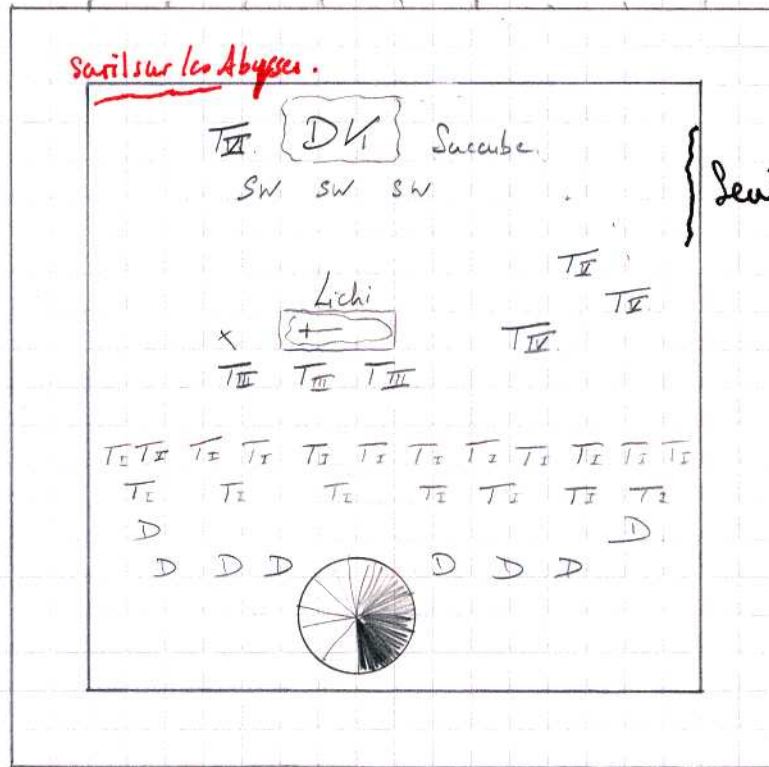
Démors Type I

au bout de 10 minutes.

+ Babau.

niveau 5

Dans chaque escalier se trouve 1 symbole tous les 3 mètres chaque étage est séparé par 30m



→ Potes du Paladin reposant dans une mare de sang de jeune vierge
 + : jeune vierge

La Liche est en train d'incanter un sort pour transformer le paladin en Death Knight.

A leur arrivée au sommet de la tour, les joueurs disposeront de 124 heures pour parvenir à stopper l'incantation de la Liche.

Tous tournent le dos. Seul DK, TII, Succube

La Liche continuera son incantation, le Type 6 ne bougera pas, les Types III n'ont plus. Seul les Types 5 et le Dretch engageront le combat contre les joueurs.

Si ceux-ci le perdent, la Succube et le Type 6 s'en mêleront, ainsi que le Type TIV et TII.

Si l'incantation de la Liche est rompue, les Types II se ruent à l'assaut. Le Death Knight n'agira que pour favoriser le combat de démons ou pour couvrir sa fuite en cas de perte.

Sorts de la Liche

Magot

- | | | | |
|--|--|--|--|
| N1: Aggrandissement
Magic missile
Scout
Shield
grease. | N2: Darkness
Image mirror
stinking cloud.
Neb x2
Vocalize. | N3: Fireball
Dispel
Hold, x2
Gust
Knock. | N4: Aorte.
Fire shield
stone skin
otiluke
Polymorph. |
| N5: Cone of cold.
Hold water.
Rock to mud
Wall of force
tele port. | N6: Repulsion
Rave earth.
Globe
Besint'gubaxe | N7: Fireball+1
Power
Vanish. | N8: Otto
Polymorph
Symbol. |
| N9: Sphere prismatica
Bilgy's Crushing Hand. | | | |

clerc.

- | | | |
|---|-------------------------------|-----------------|
| N5: Vision réelle.
Air walk
Flare strike x2
Plane shift. | N6: Blade Barrier.
Heal -2 | N7: Earthquake. |
|---|-------------------------------|-----------------|