

# *La boule à neige*



# 1. PROLOGUE

Bien faire préciser à chaque aventurier ce qu'il fait pendant la journée, ce qu'il porte, où se trouve le reste de son équipement, ce qu'il porte la nuit, où sont rangées ses affaires...

Chaque aventurier découvre chez lui ou bien dans ses affaires une boule à neige. Alors que la nuit tombe, elle se met à éclairer d'une faible lueur, et vous avez l'impression de voir bouger à l'intérieur, mais rien d'autre ne se passe. Au moment de vous coucher, vous jeter un œil au dehors, et vous vous rendez compte qu'il se met à neiger : lentement mais sûrement le paysage se couvre d'un manteau blanc...

- 1<sup>er</sup> round : le haut de l'abri est arraché (maison, grotte, tente...) => un round pour prendre 1 objet.
- Ensuite running à 4 dés pour le joueur, et 3 dés pour moi => si supérieur capturé, si non, relance +1 à chaque round.
- Saisi par une main gigantesque, tombe dans les vaps....

# 2. CAPTURÉS DANS LA SALLE DE JEU

Vous vous réveillez tous ensemble au même endroit. Vous vous trouvez sur un monticule de choses avec des objets de toutes sortes. En regardant dans vos sacs, vous découvrez apparemment que vos provisions n'ont pas supporté le voyage...

Un rapide coup d'œil autour de vous, vous indique que vous pouvez certainement trouver des objets utiles et peut être même précieux si vous vous donnez la peine de chercher. Un coffre éventré traîne un peu plus loin, de l'argenterie, assiettes, couverts, carafe, verres en sont tombés. Plus loin, vous voyez un dragon inanimé, vous n'avez jamais rien vu de la sorte. Cela ressemble à du métal, une sorte d'automate comme vous en avez déjà entendu parler lors de récits au sujet d'inventions de gnomes. Une grosse pierre rouge est incrustée dans son poitrail. Elle paraît d'une valeur énorme.

Tableau de recherches

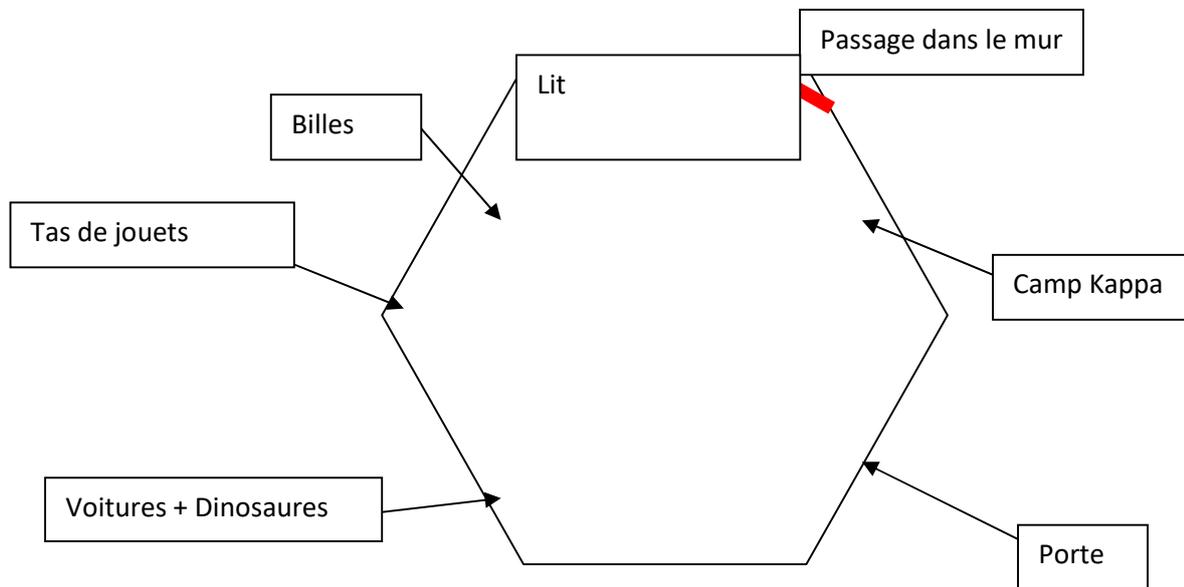
	Chance de rencontre	Potion	Scroll	Ring	Rod	Miscellaneous	Shield Armor	Sword	Miscellaneous weapon
1er rnd	0%	20	10	0	0	10	00	0	10
2e rnd	10%	30	20	0	0	10	10	0	10
3e rnd	20%	40	20	15	20	20	10	10	20
4e rnd	30%	50	30	20	20	20	20	15	20
5e rnd	40%	60	30	25	30	30	20	20	20
6e rnd	50%	70	40	30	30	30	30	20	30
7e rnd	60%	80	40	30	40	40	30	20	30
8e rnd	70%	90	50	40	40	40	40	25	30
9e rnd	80%	100	50	40	50	50	40	25	40
10e rnd	90%	100	60	50	50	60	50	25	40
11e rnd	100%	100	60	60	50	70	60	30	50

Possibilité de rechercher un objet bien précis, mais le pourcentage s'en trouve divisé par 5.

Attaque par 3 vers avec des tentacules, 6 tentacules / ver

Nouvelle recherche ???

Plan de la pièce, exploration....



### Camp de Kappa :

Ils semblent qu'ils aient des provisions qui vous font défaut. Ils sont retranchés dans une espèce de fort avec 2 tours aux coins, et une double porte à l'entrée. 1 Kappa sur une tour possède des lentilles d'aigle : voit arriver les aventuriers de loin.

Piège fire trap sur la porte du fort. 5D6 dommages rayon 2m

### 2 Kappa magiciens 18/00, 2 Kappa vampires balaises STR 19, 16 Kappa standard 18/00

- ⇒ Provisions pour le reste de l'aventure à voir comment les transporter. Trouve également un liquide qui n'est pas de l'eau, mais quelque chose qui ressemble à de l'alcool fort. Pour le moment, vous n'avez que cela pour vous désaltérer. Vous pouvez en prendre 2 fioles chacun : rend la moitié des PV, mais fait perdre 1 pt de THACO et 1 pt de CA. L'effet dure 1 journée.

Pour le moment et jusqu'à ce que vous trouviez autre chose à boire : au cours de la matinée, vous aurez un malus de 1 au THACO et CA. Les jeteurs de sort auront 20% de chance de rater leurs sorts.

Camp de Kappa : fouille 6 lancers de dés 100.

Vous trouvez dans le camp un humain mort, qui semble avoir été torturé. Il porte autour du cou un étrange pendentif. Si touché par un PJ, connexion mentale avec le Sorcier dans le jardin.

=>Zanor ?? Zanor ??? non, vous n'êtes pas Zanor... qui êtes-vous ? où est il ??....

Je suis la seule personne qui puisse vous aider à sortir de ce pétrin. Faites moi confiance et nous avons tous une chance de nous enfuir. Sinon, je vous souhaite bonne chance... Jetez ce médaillon et oubliez moi.

Vladimir le Sorcier

Je m'appelle Vladimir. Je suis arrivé il y a plusieurs années dans cet univers de la même façon que vous, accompagné d'autres aventuriers devenu mes amis. J'ai réussi à m'échapper de ce que l'on pourrait appeler une habitation. Je me suis réfugié sur une petite île au milieu d'une marre à l'extérieur du bâtiment.

Vous trouverez dans un angle de la pièce un passage dans un mur qui se poursuit sous terre et débouche à l'extérieur dans le jardin. Il y a bien 5 jours de marche pour atteindre la mare et l'île.

### 3. EN ROUTE POUR LE FOND DU JARDIN

Le passage dans le mur a été barricadé par une planche clouée, 4 clous à extraire pour pouvoir enlever la planche => torsion de barreau. D'autres Kappa arrivent en attendant que le passage soit ouvert.

En route... il ne se passe rien lors du passage dans les murs... mais lorsque sous terre... arrivée dans une cave. Au sol, une toile de cristal, et une autre qui bouche la sortie. 3D6 dégâts si marche sur la toile ou essayez de la traverser car très coupante.

#### Rencontre avec des araignées :

##### **Crystal Spider 2**

**CA :** -3

**THACO :** 9

**Dé de vie :** 200

**Dégâts :** 2-8 / 2-8 / 1-4

**Spécial :** si les 2 pattes touches avec 18 ou plus, l'adversaire est saisi et prend 3d6 dégâts par round. L'araignée gagne un bonus de +4 pour sa morsure. Poison : 3-18 ou moitié. Si elle se concentre pendant 1 rnd, l'araignée peut envoyer un flux de lumière : touche à 3D6 de chaleur et l'adversaire doit faire un jet de protection contre baguette ou bien être aveugle.

**Sauvegarde :** 6

##### **Phase Spider 4**

**CA :** 0

**THACO :** 10

**Dé de vie :** 150

**Dégâts :** 2-8

**Spécial :** Si elle a l'initiative, l'araignée sort de phase, frappe et repart aussitôt. En général, l'araignée réapparaît dos à sa victime de manière à profiter d'un bonus de +4 au toucher. Si elle touche 0-10 de poison avec un modificateur à -2...

**Sauvegarde :** 6

**Wraith Spider 2****CA** : -2**THACO** : 10**Dé de vie** : 100**Dégâts** : 1-4, poison qui enlève 1 niveau d'xp vs jet de sauvegarde / également injecte 1 poison pour 2 rounds => jet de sauvegarde pour la perte d'un point de constitution.**Spécial** : si qq un touche la toile jet de sauvegarde contre la paralysie ou bien paralysé 1-6 rounds.**Sauvegarde** : 6

5 jours de marche dans le jardin pour atteindre la mare....

Rencontre avec des fourmis / bataille avec d'autres insectes. Plaquer les personnages volants au sol avec fourmis volantes.... Juste pour effrayer les jours le temps qu'ils trouvent la cabane.

Atteindre la mare.... Traverser la mare pour atteindre l'île...

Arrivée sur l'île, vous voyez au loin une petite maisonnette faite de bric et de broc, abritée et camouflée dans le creux d'un tronc d'arbre...

Vous entrez et trouvez Vladimir qui vous attend impatiemment, il paraît très heureux de vous voir et vous accueille chaleureusement. Il en a presque les larmes aux yeux. Description de l'intérieur de la maisonnette.

Explication sur les portes et leur fonctionnement.

Suite à des recherches, Vladimir a trouvé comment réaliser un sort d'enchantement pour créer de la neige en quantité. Les 3 réactifs nécessaires sont une perle réduite en poudre, de l'eau spéciale, plusieurs litres, et une plante à hacher finement. Ces 3 composantes se trouvent dans 3 mondes différents. Vladimir vous fait passer dans la pièce d'à côté... vous découvrez 3 grandes formes recouvertes de draps.

Vladimir a réussi à activer ces portes, qu'il découvre... 3 couleurs prédominent le vert, le bleu et le noir... les portes luisent et vibrent un peu.

## 4. LE MONDE AQUATIQUE

Au passage de la porte, vous vous retrouvez sous l'eau, dans un monde aquatique.

Il y a 2 zones de champs de coquillages géants.

Le premier site a été complètement fouillé, vous retrouvez des ossements humains, signe d'une bataille qui a eu lieu ici. Tous les coquillages ont été ouverts. Si fouille trouve dague +1.

Le deuxième site est cultivé par des habitants très hostiles :

### **Ixitxachitl, Ixzan Commun**

Non loin du campement, il y a une île. Les aventuriers peuvent explorer l'île. Il y a de belles plages de sable fin, des forêts luxuriantes une montagne. Il y a une grotte masquée sur le flanc de la montagne. En pénétrant dans cette grotte, ils découvrent un antre de marins. Qq ossements se trouvent ici, quelques tonneaux vides également, des hamacs. Soit les aventuriers font parler un mort, soit il découvre un mot d'un marin indiquant qu'ils ont trouvé une grosse perle, et qu'ils repartent en directions du Nord. Choix étrange d'après le marin, car il y a des récifs et un gouffre sous-marin.

Le lieu du naufrage se trouve au nord de l'île.

### **Kraken**

**CA** : -7

**THACO** : 6 / 8

**Dé de vie** : 300

**Nbr d'attaque** : 12+1

**Dégâts** : 1-10/3-30

**Spécial** : si l'attaque du tentacule central est 19-20 => l'adversaire est enlacé => 2-12/rd ou torsion de barreau.

**Sauvegarde** : 5

### **Requin blanc Grand**

**CA** : -3

**THACO** : 7

**Dé de vie** : 100

**Dégâts** : 3-18

**Spécial** : saignements, l'adversaire mordu perd encore la moitié des points perdus le round suivant dû au saignement.

**Sauvegarde** : 7

Une fois le Kraken tué, les requins se jettent sur le cadavre, vous laissant tranquille. Vous pouvez explorer le bateau. A l'intérieur se trouvent quelques cadavres, et un coffre avec une énorme perle. 3D100 pour objets + 6000po + 6 gemmes de 1000po.

## 5. MONDE PERDU MAYA

Vladimir vous explique que vous devez trouver une plante qui pousse sous terre, mais en altitude.

Vous arrivez dans un monde à la végétation luxuriante. Devant vos yeux se trouvent de grandes étendues de plaines avec de belles forêts, des collines au loin, un volcan, des montagnes. Il fait beau, le ciel est bleu.... Vous distinguez des animaux, mais vous n'en avez jamais encore vu de la sorte.... Sur terre et dans le ciel, d'énormes animaux se déplacent, mangent, errent. Vous entendez de lointains et retentissants cris d'animaux.

A un moment, dans une grotte, les aventuriers trouvent 2 œufs : 50% de chance qu'ils éclosent. A tirer le type de dinosaures.

A un autre moment, en sortant d'une grotte, ou quand tous les aventuriers sont au sol, attaque par des dinosaures : T rex et vélociraptors.

### **T Rex 2**

**CA** : -4

**THACO** : 6

**Dé de vie** : 700

**Dégâts** : 1-12/1-12/4-24

**Spécial** : sur une morsure de 20, il arrache la tête de son adversaire.

**Sauvegarde** : 5

### **Velociraptor 10**

**CA** : -3

**THACO** : 8

**Dé de vie** : 150

**Dégâts** : 1-8/1-8/1-12

**Spécial** : sur 1D 20 naturel d'une attaque de griffe, le vélociraptor découpe le membre de son adversaire.

**Sauvegarde** : 6

Ensuite, découverte dans une grotte de 2 cadavres d'hommes, visiblement des aventuriers comme vous qui essayaient de s'en sortir dans ce monde... trésor : lancer 2D100 + livre de sorts niv 2 mago arcana. + Marteau de guerre +3, lancer de nain.

Puis plus tard, découverte dans une grotte d'une carte indiquant où se trouve le plateau avec les pyramides mayas. Dessins des 4 pyramides. Indications à déchiffrer :

« **Faites converger les éléments pour atteindre votre but** » faire tourner les pyramides.

Rencontre avec des élémentaires de feu... il n'y a personne dans celle de terre, eau, air, sauf un anneau de contrôle des élémentaires de terre qui ne peut sortir du bâtiment.

**Elémentaire de feu du chaos M X1**

**CA :** -3

**THACO :** 8

**Dé de vie :** 100

**Dégâts :** 2-12/2-12

**Spécial :** immune to poison, normal weapons, and 1st- and 2nd-level spells. They also A pyrophor can attack twice per round, causing 2d6 points of damage with each hit. In addition, a target a fiery appendage has hit must make a successful saving throw vs. wands or burst into flames; objects that normally don't burn, like metal and stone, receive a +4 bonus to this saving throw. The fire causes 1d6 points of damage each round until put out. Victims must spend 1d4 rounds rolling on the ground or one round immersed in water to douse the flames.can cast detect invisibility at will. Elementals of chaos cast spells at the 9th level of ability.

**Sauvegarde :** 6

**Grand élémentaire de feu L X1**

**CA :** -4

**THACO :** 7

**Dé de vie :** 150

**Dégâts :** 3-30

**Spécial :** 3 ou plus pour frapper. Peut essayer d'engloutir un ennemi au lieu d'attaquer : s'il l'engloutit 2-20 dommages par round. Pour s'extraire : test de force à -10 de pénalité. Si l'élémentaire prend 25 dommage dans un round, il relache sa victime Victime ne peut rien faire qu'essayer de s'extraire. Si frapper par l'élémentaire, jet de sauvegarde. Idem englouti.

**Sauvegarde :** 6

**Elémentaire de feu L X3**

**CA :** -2

**THACO :** 9

**Dé de vie :** 100

**Dégâts :** 3-24

**Spécial :** +2 ou plus pour frapper. Si touche inflige 3-24 de dommages + jet de sauvegarde pour objet inflammable à -2 ou bien commence immédiatement à brûler.

**Sauvegarde :** 6

« **Seule la richesse du cœur et de l'esprit compte ici bas** » si les aventuriers ne laissent pas leur or dehors... chute dans les escaliers qui deviennent lissent. 1D6/3m de chute.

« **Garder les pieds sur terre et la tête sur les épaules** » piège dans un couloir avec gravité inversée. 1D6/3m de chute

« **Seul un esprit affuté fera mouche** » : devant un grand vide avec zone d'anti-magie. La porte se referme derrière eux, et commence à se déplacer pour les pousser dans le vide. Normalement les aventuriers ont 2 round pour toucher un pendule sur l'autre rive : uniquement sur un 20 le premier round. Si raté, une flèche bloque partiellement le pendule, et le deuxième, les aventuriers touchent

le pendule sur 19 ou 20... Quand ils auront touché le pendule, cela arrête le déplacement de la pierre, et active un pont de pierre qui leur permet de traverser.

Ils arrivent dans une grande pièce avec des colonnes à l'entrée se trouve écrit « **Animal, végétal ou minéral ?** »

La vue à l'arrière de la salle est époustouflante, en fait elle débouche sur le flan de la colline comme un balcon. Visiblement, la plante que vous recherchez se trouve dans un grand pot rempli de terre, elle se porte bien tournée vers le soleil. Vous voyez des mouvements dans le fond de la pièce, une silhouette féminine....lorsque vous rentrez dans la salle, la porte se referme derrière vous.

**Méduse M X2**

**CA :** -4

**THACO :** 8

**Dé de vie :** 150

**Dégâts :** Flèche 2/rnd : 1-6+2, poison JS ou 1-10

**Spécial :** dans un rayon de 9 mètres, jet de sauvegarde contre pétrification. Au contact, morsure de serpent depuis sa tête : JS ou bien 30pv de dégâts.

**Sauvegarde :** 6

**Giant Cobra L X3**

**CA :** -2

**THACO :** 9

**Dé de vie :** 100

**Dégâts :** 1-8 + poison

**Spécial :** en cas de morsure, JS à -2 si réussi 10 dommages sinon meurt en 2D4 round.

**Sauvegarde :** 7

**Giant constrictor L X3**

**CA :** -2

**THACO :** 9

**Dé de vie :** 100

**Dégâts :** 2-12

**Spécial :** pour s'échapper : torsion de barreau avec malus -1, si on frappe un serpent qui étrangle une victime, 40% de chance de frapper le compagnon.

**Sauvegarde :** 6

Une fois le combat terminé,

Les aventuriers peuvent récupérer la plante, un arc court +2 et 3D100, ainsi qu'une gemme de 2000po.

## 6. ARRIVÉE AU CHÂTEAU

Vous arrivez dans une pièce très sombre dans un monde anti-magique.

Dans la pièce, piège avec volée de fléchettes soporifiques. Ceux qui seraient immunisés à ce type de poison, sont maîtrisés et assommés par plusieurs gardes très musclés.

- ⇒ Réveil mains liées dans une cellule sans aucun équipement. Voisin de cellule. Prisonnier qui connaît certaines informations (lieu de stockage des équipements, et un passage secret pour s'enfuir hors du château).
- ⇒ S'ils cherchent dans le château, et que les aventuriers trouvent la bibliothèque, ils trouveront la carte du pays.

Les aventuriers explorent le pays, peuvent faire des emplettes dans certaines villes du pays. Posent des questions, ...

Les gens leur disent qu'il y a eu une époque où la magie était répandue dans le royaume, et que pour on ne sait quelle raison, la magie a disparu

Village de Bowmore : petit village agréable. Les habitants sont sympathiques, joyeux, heureux. Mais le ruisseau est à sec.... Les villageois ne savent pas ce qui s'est passé, un beau jour, il y a plusieurs années, le ruisseau s'est tari sans raison. Plusieurs personnes, des aventuriers émérites, ont été envoyées pour découvrir l'origine du problème, mais on ne les a jamais revues. Taverne, marchands.

Voleur glisse un mot dans la poche du magicien pour lui vendre/échanger une fiole d'eau magique. => en la buvant, il récupérera toutes ses capacités. Il lui échange contre un bel objet magique.

Vous remontez le cours d'eau tranquillement. Vous traversez des prairies, puis vous arrivez à l'entrée d'un marécage qui paraît asséché.

**Bulette, Gohlbronn M x7**

**CA : -2**

**THACO : 12**

**Dé de vie : 100**

**Dégâts : 2D6/2D6/3D6**

**Spécial :** chaque bullette a 2D4 missiles en réserve à lancer, chaque missile fait 1D8 dégâts.

**Sauvegarde : 7**

La pente augmente. Le ruisseau finit par disparaître sous une montagne. Entrée de la grotte dissimulée par un sort d'illusion.

- ⇒ Entre dans la grotte
- ⇒ Fond de la grotte Dragon Rose avec groupe d'aventuriers.

**Dragon Rose****CA** : -4**THACO** : 8**Dé de vie** : 1000**Dégats** : 2-12/2-12/3-18

**Spécial** : souffle de dragon rose : souffle de bulles cloud is 60' long, 50' wide, and 20' high, and it lasts 2-12 rounds. Anyone trapped in this cloud is painfully blinded for 4-16 rounds due to soap in his eyes, making magic virtually impossible to cast; this places a -6 penalty on all attack rolls, saving throws, and damage (1 hp damage minimum), and negates dexterity bonuses to armor class. Movement is random as the affected person stumbles around. A successful save vs. breath weapon indicates that the character closed his eyes before the soap affected them, in which case only the normal penalties for fighting blind apply, without the distraction caused by the pain of the soap in the eyes. If the victims eyes are protected, as by goggles, the obscuring effects alone are operative, giving only a -2 modifier to hit for as long as the bubbles last. There is no saving throw against the obscurement effect, as the cloud also affects infravision and ultravision. When the bubble cloud is in place, the dragon merely closes his transparent protective third eyelids and, using a batlike sonar, attacks with his highly accurate claw/claw/bite routine.

**Sauvegarde** : 5**Mago****CA** : -2 bracelets AC3 anneau +3**THACO** : 12**Dé de vie** : 75**Dégats** : 1-4 +3 dague +3**Spécial** :**Sauvegarde** : 5**Guerrier****CA** : Full plate +2 bouclier+2 **CA** -4**THACO** : 6 longue +2**Dé de vie** : 150**Dégâts** : 2-8+6 2 att/rd**Spécial** :**Sauvegarde** : 6

⇒ => récupération d'eau par les PJ. Comment ?? Tirage objets magiques 8D100 + 2000po en gemmes + 10000po.

Les PJ sentent que l'eau ds le bassin est très puissante, et pourrait avoir des vertus bénéfiques ou catastrophiques du à sa puissance magique.

Barrage qui retient l'eau à s'écouler dans le royaume. Si les aventuriers détruisent le barrage, l'eau se répand dans le royaume et tous récupèrent leur pouvoir. De retour au château, les aventuriers sont acclamés en héros. Le roi les invite à la fête, et fait ce qui en son pouvoir pour les rétablir.

## 7. RETOUR À LA MAISON

Vladimir vous accueille alors que vous passez la dernière porte avec le dernier ingrédient. Il a un sourire d'une oreille à l'autre. Des larmes de joie coulent sur ses joues.

- ⇒ Ok vous avez récupéré les 3 ingrédients. Maintenant il nous faudrait un récipient dans lequel faire réagir les 3 ingrédients. Un peu comme dans une carafe d'eau infini, mais avec de la neige !! vous voyez ?? oui !! une carafe serait parfaite.

J'ai besoin d'un feu et de plusieurs heures d'incantation afin de faire réagir les composantes et d'enchanter la carafe... Je pourrais débiter l'enchantement dans ma demeure, dès que vous aurez pu trouver un récipient.

Normalement, le groupe retourne dans la maison pour récupérer la carafe. Enchantement de la carafe par Vladimir en ajoutant les trois ingrédients... d'abord faire bouillir l'eau, la porter à ébullition. Puis y laisser infuser la plante rare, enfin, verser la perle réduite en poudre... Laisser mijoter qq heures en prenant soin de maintenir la carafe fermée. Réciter la dernière incantation....

La nuit passe... au petit matin Vladimir a l'air exténué. Il a travaillé toute la nuit...

Sur la table trône une carafe. Les aventuriers capables de détecter la magie sentent qu'elle irradie la magie. L'un d'entre eux prend la carafe, l'ouvre, et un énorme jet de neige en jaillit tel l'effet d'une carafe d'eau infini, mais avec de la neige....

- ⇒ Si encore du temps, retour tous ensemble à la maison suivant indication du groupe.
- ⇒ Si plus de temps, Vladimir vous annonce qu'il connaît l'intérieur du bâtiment, et que, bien que complètement exténué, il est capable de vous téléporter tous à l'intérieur sans problème. Mais il ne pourra pas vous aider à l'intérieur compte tenu de l'extrême fatigue qui l'habite et du sort qui lui reste encore à lancer pour vous emmener la bas.

Soit retraverser du jardin **COMBAT** et entrée dans la maison, soit arrivée directe dans la maison. Dans la maison, Vladimir vous guide vers une pièce qu'il a baptisé le bureau. C'est dans cette pièce que se trouve la grande porte.

COMBAT avec animaux domestiques et géants habitant la maison.

### **Félin de feu**

**CA** : -5

**THACO** : 6

**Dé de vie** : 250

**Dégats** : 2-12/2-12 +1D6 de feu à moins d'une protection contre le feu.

**Spécial** : insensible au feu, si qq lance une boule de feu sur un autre de ses compagnons, il dévie la boule de feu, l'absorbe et la renvoie.

**Sauvegarde** : 5

**Félin d'électricité****CA** : -4**THACO** : 8**Dé de vie** : 200**Dégâts** : 2-12/2-12/ +1D6 de foudre, puis clignote pour réapparaître dans le dos d'un ennemi**Spécial** : insensible à la foudre, si qq un lance une foudre sur un autre de ses compagnons, il dévie la foudre, l'absorbe, et la renvoie. Si touche un adversaire, JS contre paralysie ou paralysé 1-3rd**Sauvegarde** : 5**Monstre acoustique****CA** : -5**THACO** : 8**Dé de vie** : 250**Dégâts** : 2-12/2-12/ cri en cône**Spécial** : peut lancer 1 fois le sort de silence en début de combat. Peut lancer 1 cri en cône JS pour les créatures dans le cône => si raté stun 1-3 rd.**Sauvegarde** : 5

Les aventuriers ont 1 round avant de voir apparaître dans le bureau un des habitants de la maison.

**Habitant de la maison****CA** : -10 ACO +anneau protection +5, bottes speed, cape de déplacement**THACO** : 5**Dé de vie** : 2000**Dégâts** : 3-30/3-30**Spécial** : anneau de retour de sorts, à l'initiative. Bouclier de feu de flammes froides.**Sauvegarde** : 3

Fuite car impossible à vaincre, passage par la porte pour arriver à Norwold dans les montagnes proche des terres de Milandrine, non loin d'Alphatia. Vous vous trouvez non loin de la demeure de Vladimir, une petite maison perdue dans les bois. Il vous offre l'hospitalité le temps que vous puissiez vous remettre de votre fuite, et vous propose un bon repas autour d'un bon feu. Propose à Deneb de lui apprendre un sort niveau 7. => Torom, Brokk, Lagroht ?

Vladimir vous demande de ne pas divulguer son existence, et d'aller prévenir Erik de l'existence d'une porte à surveiller ou mieux, à détruire.

<b>Vladimir</b>	Sauvegarde		<b>Dragon Niv14</b>
FOR	12	10	<b>CA : -4</b>
INT	19	7	<b>THACO : 6</b>
SAG	16	5	<b>Nbr d'attaque : 3</b>
DEX	15	9	<b>Dégâts : 2-12/2-12/3-18</b>
CON	13	6	<b>Spécial : les attaques au corps à corps viennent court</b>
CHA	12		<b>circuiter le dragon : 1D6 supplémentaire de dégâts</b>
THACO 13	CA -6		<b>électriques à l'attaquant. Toute attaque électrique contre le</b>
Anneau protection +4			<b>dragon le régénère. De plus, renvoie la quantité non</b>
Bracelet AC2			<b>absorbée au lanceur. Provoque un bouclier électrique pour 1</b>
Cape de déplacement			<b>round. Lorsque dragon a15% de PV. Bouclier électrique</b>
Bottes de speed			<b>permanent.</b>
Anneau retour de sorts			<b>Sauvegarde : 5</b>
Heaume de téléportation			<b>Dé de vie : 400</b>
Dague +3			
Baguette de boule de feu			
Baguette de lightning			
Collier d'adaptation			
<b>Ver</b>			
<b>CA : -3 et 2 à l'intérieur du ver</b>			
<b>THACO : 8</b>			
<b>Dégâts : 2-8/tentacule régénère le ver (drain de vie)</b>			
<b>Spécial : si 2 attaques du ver réussi , il avale le joueur qui prend 2-12 dégâts par round, et est</b>			
<b>digéré s'il n'est pas sorti du ver au bout de 4 rounds. Le joueur peut attaquer la paroi interne</b>			
<b>du ver et sortir en lui faisant 100 dégâts CA 2 à l'intérieur.</b>			
<b>Sauvegarde : 5</b>			
<b>Dé de vie : 150PV et 10PV par tentacule</b>			
<b>Ver 1</b>			
Tentacule1	10	150	
Tentacule2	10		
Tentacule3	10		
Tentacule4	10		
Tentacule5	10		
Tentacule6	10		
<b>Ver 2</b>			
Tentacule1	10	150	
Tentacule2	10		
Tentacule3	10		
Tentacule4	10		
Tentacule5	10		
Tentacule6	10		
<b>Ver 3</b>			
Tentacule1	10	150	
Tentacule2	10		
Tentacule3	10		
Tentacule4	10		
Tentacule5	10		
Tentacule6	10		

**Kappa Magicien**

CA : -2 / -4 de dos

THACO : 10

Dé de vie : 100

Dégâts : 5-10/5-10

Spécial : régénère à 1hp/rd, lance des sorts

Sauvegarde :

**Kappa Vampire**

CA : -3 / -5 de dos

THACO : 8

Dé de vie : 150

Dégâts : 7-12/7-12/1-6

Spécial : régénère 1hp/rd, si morsure touche => le joueur est drainé de 1 STR, récupération de 2-3 pt par jour. Lors de sa mort, le Kappa vampire lance une malédiction à son meurtrier => -1 sur sa CA et à son toucher.

Sauvegarde : 6

**Kappa Commun**

CA : -2 / -4 de dos

THACO : 8

Dé de vie : 100

Dégâts : 5-10/5-10

Spécial : régénère à 1hp/rd

Sauvegarde : 5

**Kappa Magicien**

CA : -2 / -4 de dos

THACO : 10

Dé de vie : 100

Dégâts : 5-10/5-10

Spécial : régénère à 1hp/rd, lance des sorts

Sauvegarde : 5

Magic missile : 4

Melfs Acid Arrow

Tasha rire incontrôlable

Invisibility

Dispelling magic

Fireball

Lightning bolt

Slow

Black tentacles

Stone skin

Ice storm

Cone of cold

Wall of force

Cloudkill

Magic missile : 4

Melfs Acid Arrow

Tasha rire incontrôlable

Invisibility

Dispelling magic

Fireball

Lightning bolt

Slow

Fire shield

Stone skin

Confusion

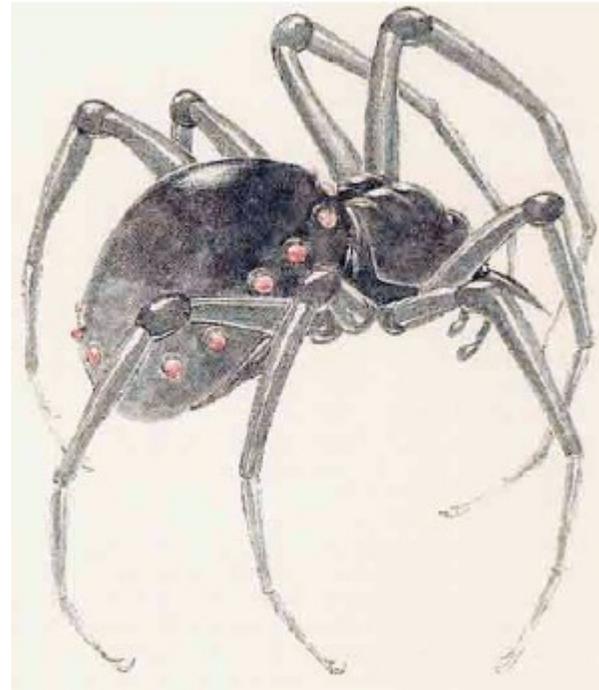
Cone of cold

Wall of force

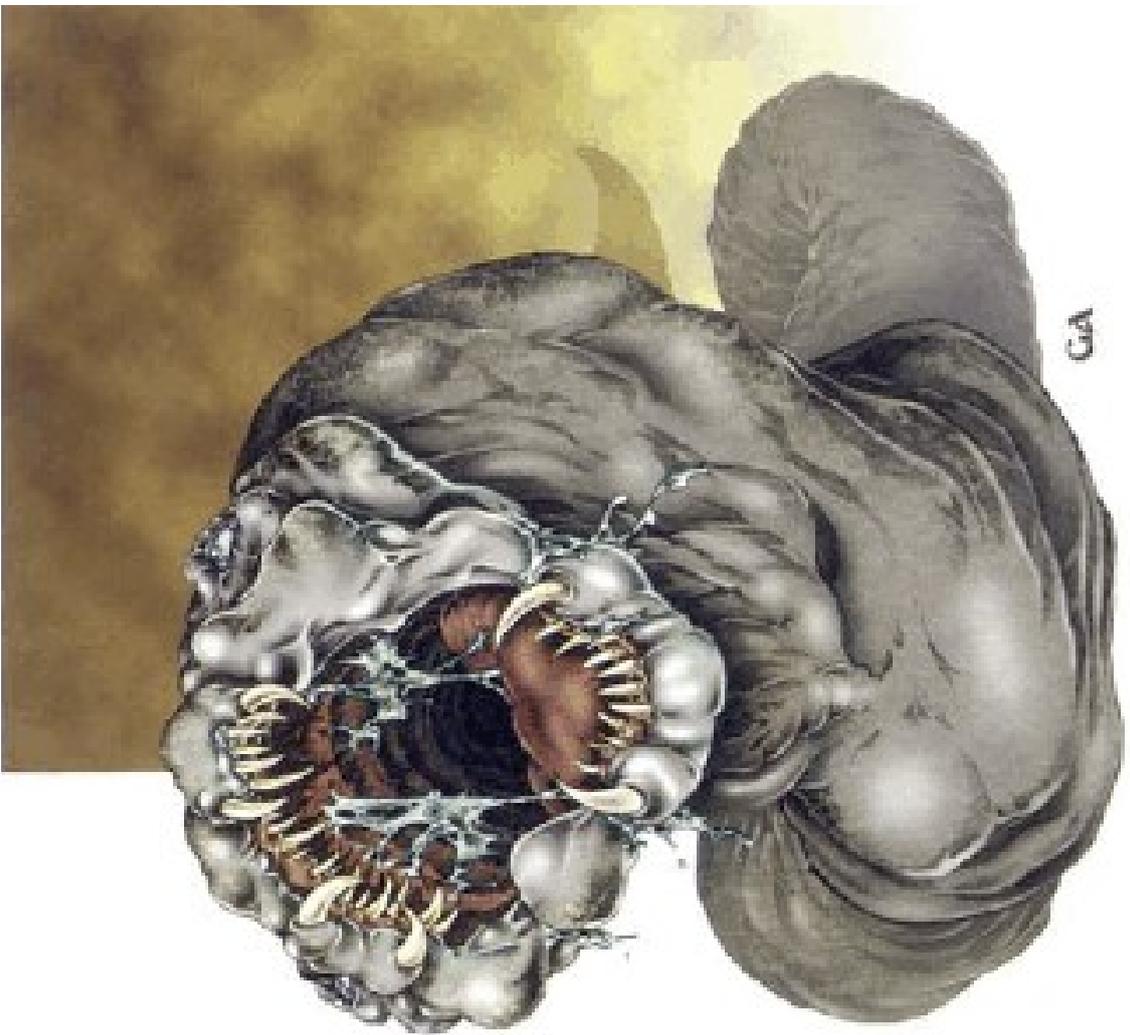
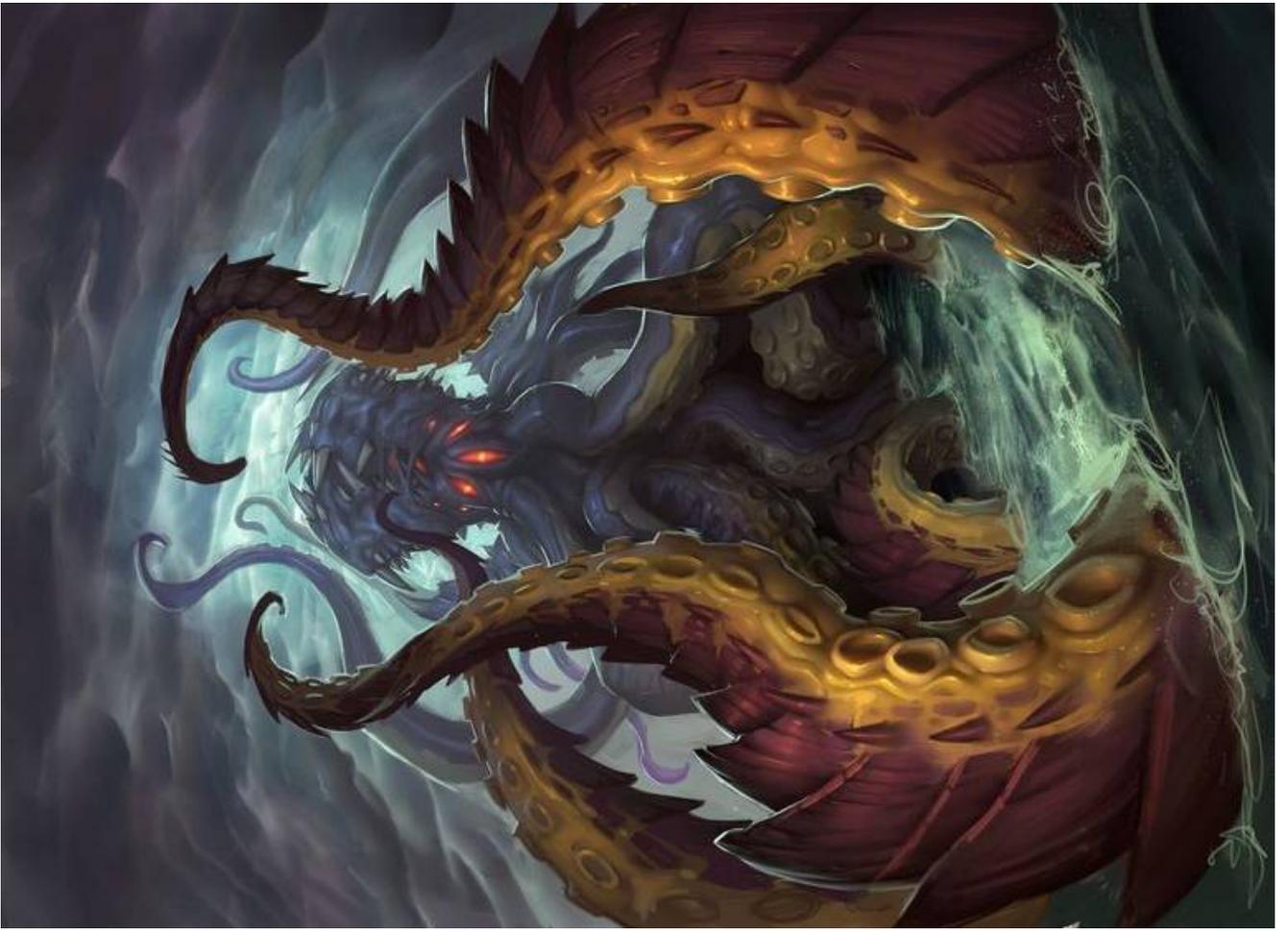
Cloudkill

<p><b>Ixitxachitl, Ixzan Commun M</b>  <b>CA : -3</b>  <b>THACO : 8</b>  <b>Dé de vie : 100</b>  <b>Dégats : 2-12</b>  <b>Spécial : régénère à 3hp/rd</b>  <b>Sauvegarde : 5</b></p>	<p>Au début du donjon</p> <p>Thierry :</p> <p>Cloak of manta ray  Rope of climbing  Stone good luck  Potion Polymorph self  Potion de longévité  Ceinture des poches  Gemme étincelante</p> <p>Duche  Cape de déplacement  Bracelet AC3  Anneau protection +2  Anneau resist fire</p>
<p><b>Ixitxachitl, Ixzan Clerc Niv 10 M</b>  <b>CA : -3</b>  <b>THACO : 10</b>  <b>Dé de vie : 100</b>  <b>Dégats : 3-18</b>  <b>Spécial : régénère à 3hp/rd</b>  <b>Sauvegarde : 5</b>  <b>Endure heat/cold 5</b>  <b>Hold person 2</b>  <b>Silence 2</b>  <b>Cause blindness 1</b>  <b>Dispel 1</b>  <b>Prayer 1</b>  <b>Paralyze 1</b></p>	<p><b>Armure Duche</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>idem bottes speed CA+2 consomme 2</b></li> <li><b>invisible consomme 4</b></li> <li><b>FOR =&gt; +1 consomme 1, 2 consomme 2...</b></li> <li><b>CA +1 consomme 1, CA +2 consomme 2...</b></li> </ol>
<p><b>Ixitxachitl, Ixzan Magicien Niv 11 M</b>  <b>CA : -3</b>  <b>THACO : 10</b>  <b>Dé de vie : 100</b>  <b>Dégats : 2-12</b>  <b>Spécial : régénère à 3hp/rd</b>  <b>Sauvegarde : 5</b>  Magic missile : 4  Melfs Acid Arrow  Tasha rire incontrôlable  Invisibility  Dispel magic</p> <p>Lightning bolt 2  Slow  Black tentacles  Stone skin  Ice storm  Cone of cold  Wall of force  Cloudkill</p>	<p><b>Magicien avec dragon rose</b>  <b>CA : -2</b>  <b>THACO : 12</b>  <b>Dé de vie : 75</b>  <b>Dégats : 1-4 +3 dague +3</b>  <b>Spécial :</b>  <b>Sauvegarde : 5</b>  Magic missile : 4  Melfs Acid Arrow  Tasha rire incontrôlable  Invisibility  Dispel magic  Fireball  Lightning bolt 2  Slow  Black tentacles  Stone skin  Ice storm  Cone of cold  Wall of force  Cloudkill</p>











U Z R G V H X L M E V I T V I O V H V O V N V M G H K L F I Z G G V R M W I V E L G I V Y F G

H V F O V O Z I R X S V H H V W F X L V F I V G W V O V H K I R G X L N K G V R X R Y Z H

T Z I W V A O V H K R V W H H F I G V I I V V G O Z G V G V H F I O V H V K Z F O V H

H V F O F M V H K I R G Z U U F G V U V I Z N L F X S V

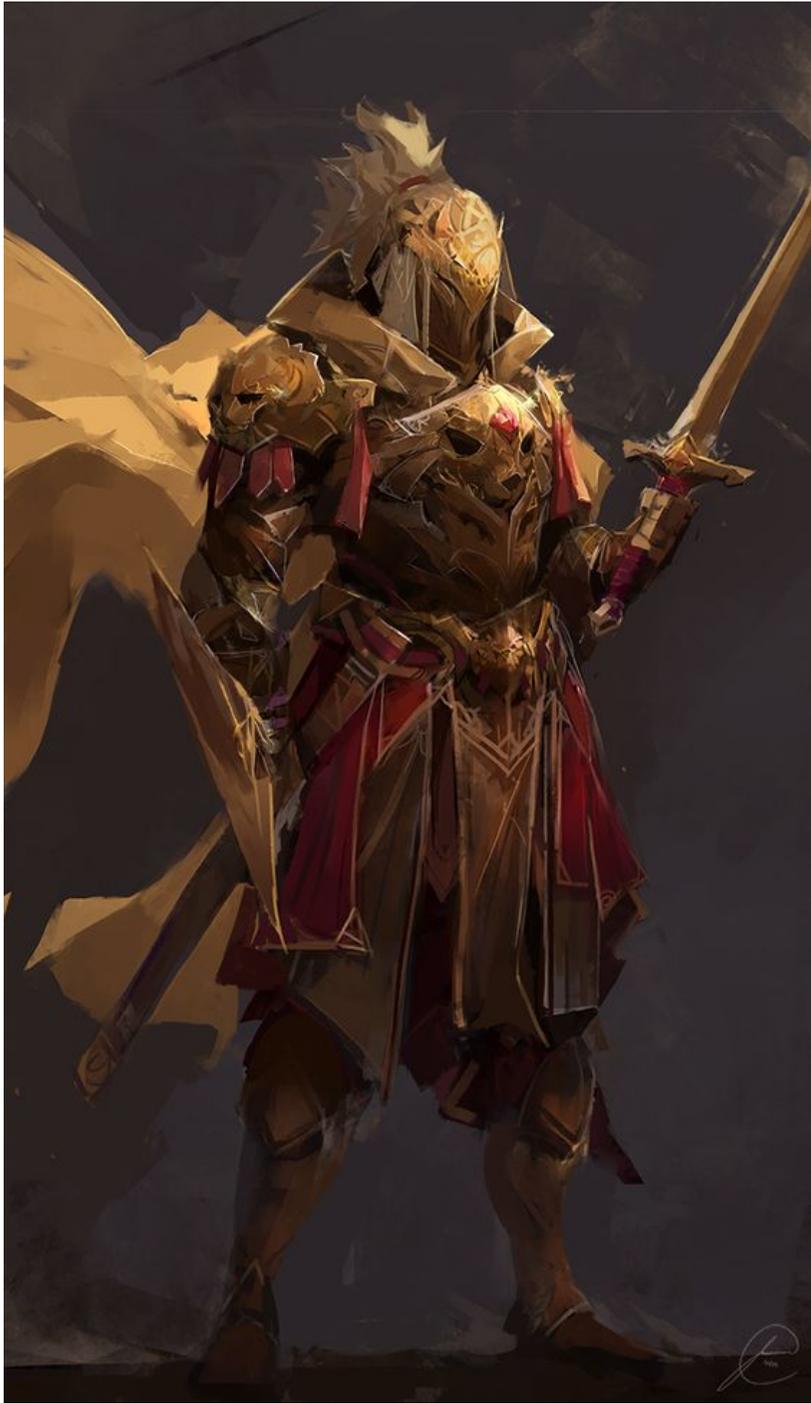
Z M R N Z O E E T V G Z O L F N R M V I Z O















© AEGIK

**TYLER EDLIN ART**  
illustration & concept art













Jaime Jasso ©





Plan du jardin

Plan du royaume.

