

Règles **Avancées** de  
**Donjons & Dragons**®  
Unofficial game adventure

# LA DEUXIÈME NUIT



# LA DEUXIEME NUIT

## SCENARIO POUR 4 A 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 7-9

### LA VIEILLE ROUTE:

Les personnages sont sur une route et se rendent là où ils veulent aller. Au détour du chemin, un homme, bien habillé et à la mine avenante est assis sur le bord du chemin. Il regarde passer les aventuriers, puis les apostrophe dans leur dos. Il se présentera comme le chambellan du château de Phalten et affirmera avoir reconnu dans nos héros des personnes de valeurs dans leur domaine. Après le couplet de flatteries, l'homme leur indiquera que le châtelain cherche justement des gens comme les personnages pour leur confier une mission, facile et bien payée (indiquer un prix honnête mais sans plus). Le chambellan a un visage tiré, très fatigué, et il a parfois du mal à continuer ses phrases, comme s'il les avait apprises par cœur. Après leur avoir fixé rendez-vous, le personnage fait des gestes et psalmodie avant de disparaître. Si des personnages peuvent reconnaître le sort, ils affirmeront avoir vu une Téléportation.

Note au DM: La route doit être peu fréquentée, et l'homme doit se trouver après un virage, de manière à ce qu'il n'y ait aucune possibilité pour les personnages de le voir avant. Et pour cause! C'est en fait une illusion programmée qui se déclenche dès qu'un groupe de plus de trois personnes armées se présente sur la route. Il observe sans dévisager, reste poli en toutes circonstances et, surtout, parle vite sans laisser trop le temps au personnage de répondre. L'illusion s'achève sur cette séquence afin d'expliquer la disparition de l'homme.

### LA VIE DE CHATEAU:

Lorsqu'ils arrivent au château de Phalten, les personnages découvrent un château magnifique, au cœur d'une forêt de sapins. La bâtisse est impressionnante, entourée par des douves profondes et un mur d'enceinte colossal. La porte de l'enceinte extérieure est défendue par une énorme barbacane, mais le pont-levis est abaissé, ainsi que les deux énormes herses métalliques qui empêchent généralement l'entrée. Toutes ces protections donnent sur une grande cour intérieure.

Bien qu'aucun garde ne soit visible, les personnages qui s'étonneront peut être de trouver la place sans défense pourront voir des pointes de balistes et des carreaux d'arbalètes qui dépassent entre les créneaux de la muraille.

En entrant dans la cour du château, les joueurs y découvriront, au Nord Est, un gibet. Une vieille femme crasseuse et chétive y est pendue. Elle a des cheveux noirs filandreux, ses yeux sont révulsés et ses ongles mesurent presque 5 centimètres. Elle est morte depuis plusieurs jours et son corps pourrissant commence à noircir. Le bourreau semble somnoler à côté d'elle.

Alors qu'ils sont en train de contempler cet horrible spectacle, un hurlement terrifiant se fait entendre en provenance des écuries et 6 Loups Garous se précipitent sur eux.

6 LOUPS GAROUS: CA:5 DV:4+3 (35 pv) 1 Attaque: 2D4 THAC0: 15, Att Spéciale : Surprend sur 1-3, Inflige Lycanthropie (si 50% des dégâts), Def Spéciale : Touché uniquement par Armes Magiques et Argent.

Note au DM: Le destin des personnages se scelle dès qu'ils franchissent la porte et entrent dans la cour. Nul ne semble présents et personne ne répond aux appels des aventuriers. Une rapide inspection permet de découvrir des gens plongés dans un profond sommeil. Rien ne pourra les sortir de cette torpeur (voir "RECIT DES EVENEMENTS").

En explorant le château, les joueurs pourront rapidement constater le problème : tous les habitants du château sont endormis d'un sommeil magique et la forteresse est désormais infestée de monstres... La plupart errent à la recherche de proie, certains dévorent les habitants sans défense, d'autres se battent entre eux.

## Table de Rencontres Aléatoires (Tirage de 1 D20 toutes les 2 heures)

|                           |                       |
|---------------------------|-----------------------|
| 1 : 2 Flagelleurs Mentaux | 10 : 1 Doppelganger   |
| 2 : 1 D6 Loups Garous     | 11 : 1 D3 Ettins      |
| 3 : 1 Méduse              | 12 : 1 Fantôme        |
| 4 : 1 Manticore           | 13 : 1 Beholder       |
| 5 : 1 D4 Spectres         | 14 : 1 Chimère        |
| 6 : 1 Sphinx              | 15 : 1 D10 Goules     |
| 7 : 1 Cockatrice          | 16 : 1 D20 Zombies    |
| 8 : 1 D6 Trolls           | 17 : 2 D20 Squelettes |
| 9 : 1 Démon Type 1 D6     | 18-20: Rien           |

Note au DM: Le foisonnement des races devrait rapidement conduire les joueurs à comprendre que la présence des monstres est un phénomène magique.

### **RECIT DES EVENEMENTS:**

Lorsque les paysans des environs vinrent se plaindre au Roi Périandre de la disparition de plusieurs de leurs enfants, leur souverain ne fut pas long à découvrir " la coupable ". Sur la foi des médisances locales, il fit prestement arrêter une vieille magicienne qui depuis des années gagnait sa vie en fabriquant des philtres magiques, avec des ingrédients de provenance douteuse. En attendant d'être jugée, aucun autre crime d'enfant n'eut lieu et son procès allait être très bref...

Hélas, le Roi s'est trompé, il a condamné trop vite et la vieille femme était innocente. Elle eut beau clamer et pester du fond des geôles du château, ses bourreaux ne lui laissèrent aucune chance de s'expliquer. Sentant sa mort inévitable (les meurtres d'enfants sont punis de pendaison), elle mis au point une puissante malédiction destinée à punir le Roi dont la Justice allait se montrer aveugle. La veille de la sentence, elle proféra les paroles destinés à appeler des puissances terribles. Dès que la mort l'emporta, la malédiction se déclencha.

Pour punir ses meurtriers, elle plongea le château et ses habitants dans un sommeil magique, empêchant toute forme de vie de sortir de la zone. Pour que le drame soit complet, sa haine immense a provoqué une puissante connexion avec les divers plans d'existence et une multitude de créatures se trouvent aspirées et téléportées dans le château (comme le sort " Invocation de Monstres " en plus puissant) : Toutes les deux heures, un nouveau monstre apparaît aléatoirement dans le château (suivant la table de rencontres aléatoire déjà mentionnée), et eux, ils ne sont pas soumis au sommeil magique ! Les habitants les plus faibles du château s'endormirent presque instantanément, tandis que les plus puissants eurent quelques heures de répit qu'ils mirent à profit pour essayer de lutter contre le phénomène. Après avoir compris que toute fuite leur était impossible (à pied, en vol ou par changement de plan), Yazud, le chambellan magicien du Roi essaya, en vain, de briser la malédiction. Sentant que ses forces déclinaient et que le sommeil allait s'emparer de son âme, il incanta une illusion programmée pour attirer du secours.

Note au DM: Il est impossible de sortir du château (sauf en utilisant un vœu). Une barrière magique invisible se comporte comme le sort " Mur de Force ", mais seulement pour empêcher la sortie. Au bout d'une nuit de sommeil, chaque PJ aura 10% de chances de sombrer dans ce sommeil magique, à l'approche de la deuxième nuit, ils auront 100% de chance). Il faudra donc que les PJs trouvent un moyen de briser la malédiction avant la fatidique deuxième nuit...

Les aventuriers ne sont pas les seules personnes à avoir été contactées et le château a déjà piégé un groupe de PNJs d'un alignement loin d'être irréprochable. Ces derniers (décrits Annexe 1) commencèrent par piller un grand nombre de salles, mais depuis qu'ils se sont aperçus qu'ils sont prisonniers, ils consacrent toute leur énergie à trouver un moyen de fuite.

## **A LA RECHERCHE DU NON-SOMMEIL:**

**Note au DM:** Il existe plusieurs possibilités pour les joueurs de trouver des indices :

- La Chambre du Roi (22) : Le Mot du Roi Périandre.
- Le Cachot où était enfermé la sorcière (16) : Inscriptions sur le mur
- La Bibliothèque (12) : Le Sphinx
- La Chambre de Yazud l'Alchimiste (19) : Des notes sur la table
- Le Laboratoire (27) : 3 Potions Magiques à l'effet très spécial.
- Le membres du groupe de PNJ (Si les joueurs sont disposés à négocier avec eux, décidez de quel indice ils disposent).

Ce sont principalement ces salles qui ont été décrites en détail, mais il faut bien garder à l'esprit que l'ensemble du château est plongé dans une ambiance oppressante, en l'explorant, les joueurs devraient souvent s'en rendre compte (des gens endormis partout, figés dans les gestes de la vie quotidienne, et/ou à moitié dévorés par les monstres). Que ce soit le groupe de PNJ ou les monstres puissants, ils auront eux aussi à faire face à de nombreux combats : leur passage devrait être facilement révélé par la présence de cadavres de monstres

Toutes les 2 heures, un tirage sur la table de rencontres fera apparaître une ou plusieurs créatures (il y a 10% de chances que cela se produise dans l'endroit où se trouvent les PJ, ce qui devrait leur permettre de comprendre mieux le phénomène).

**La Bibliothèque (12):** Cet endroit n'est accessible que par l'escalier extérieur. Sa porte d'entrée est protégée magiquement (Glyphe de Garde : Perte de 34 points de vie et de 1 niveau). La bibliothèque occupe deux étages entiers du donjon.

Certains livres sont à terre et un grand nombre sont mal rangés et dépassent dans tous les sens. Au rez-de-chaussée se trouve un Sphinx. Ce fut une des premières créatures qui apparût dans le château, avant que tous ses habitants ne s'endorment. Yazud lui a demandé son aide et il connaît tous les détails de l'histoire (les joueurs peuvent apprendre de lui tout ou partie du chapitre "RECIT DES EVENEMENTS " s'ils savent s'y prendre).

Le mage Yazud lui a donné l'accès à la bibliothèque afin qu'il consulte les livres dans l'espoir qu'il trouve une solution. Depuis, il est toujours dans la bibliothèque, attendant de l'avoir complètement lue avant de chercher à s'en sortir. Bien sûr, quelques créatures sont venues le déranger dans ses lectures, comme en témoigne les cadavres de " ce que vous voulez ", (selon votre envie d'inquiéter les joueurs).

**ANDRO-SPHINX:** CA:-2 DV:12 (96 pv)

2 Attaques: 2x 2 D6 THACO:9

Attaque Spéciale : Rugissement 3x /

round : Effroi, Paralysie,

Assourdissement, perte Forces

Sort de Clerc niveau 1 : Détection de la Magie, Soins Mineurs, Protection contre le Mal

Sort de Clerc niveau 2 : Augure, Détection des Charmes, Paralysie

Sort de Clerc niveau 3 : Guérison de la Cécité, Localisation d'Objets



Le Sphinx n'attaquera les joueurs que s'il se sent menacé, si ces derniers le prennent dans le bon sens du poil, il se montrera tout disposé à les aider, moyennant quelques réponses à ses énigmes...

**Enigmes du Sphinx** (Il essaiera de les poser en fonction des actions des joueurs):

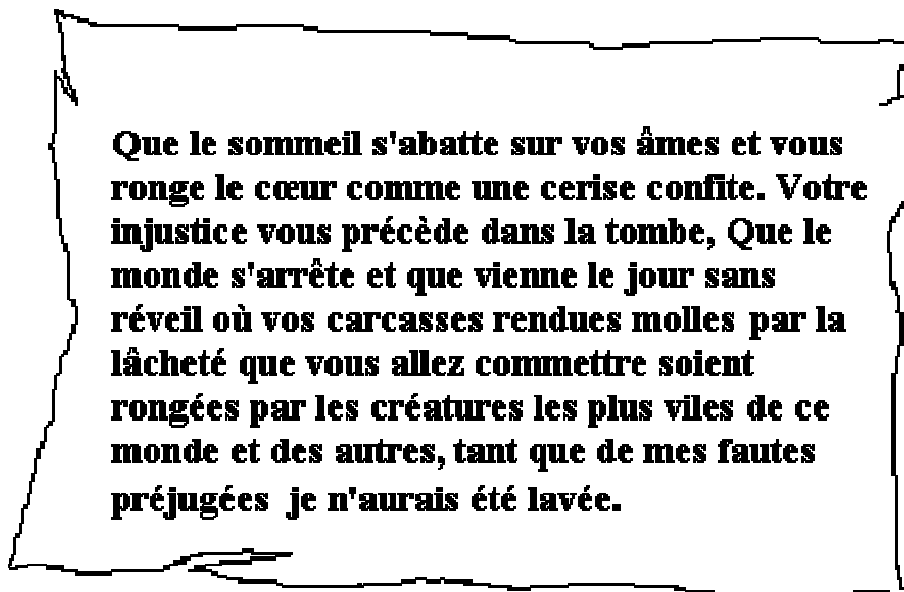
- Quand le Roi de ce château rend la justice et qu'il condamne à la peine de mort, il laisse parfois un cruel dilemme au condamné. Il peut choisir la manière dont la sentence sera exécutée. Il peut dire une seule phrase : Si sa phrase est vraie, alors il est pendu; si elle est fausse, il est étranglé. Qu'aurait du dire la vieille femme qui se trouve dans la cour pour que son exécution n'ait pas lieu ? Réponse : Elle aurait du dire "Je vais mourir étranglée." Si le Roi la fait étrangler, alors sa phrase serait vraie. Mais en cas de phrase vraie, elle doit être pendu. Si le Roi la fait pendre, au contraire, alors la phrase sa est fausse, et elle devrait être étranglée...
- Quelle est la chose que personne ne désire mais que personne ne veut perdre ? Réponse : un Procès
- Un voleur peut fouiller cette bibliothèque en 4 heures tandis que son collègue y arrive en 2 heures seulement. Combien de temps leur aurait il fallu s'ils avaient uni leurs efforts ? Réponse : 1 h 20
- Quel jour était hier si jeudi était quatre jours avant après demain ? Réponse : Vendredi
- Quelle charrette n'avance pas sur des roues ? Réponse : Une charrette arrêtée.

Note au DM: Si les personnages décident de passer du temps à lire les livres, ils pourront trouver un passage sur les malédictions, stipulant que seule la souffrance d'une juste cause permet de provoquer une malédiction aussi puissante.

**Les Cachots (16)**: Situés au sous sol de la tour principale, ils ne sont accessibles que par la Tour Est ou par la Chapelle. Ils sont tous vides, et les clefs se trouvent sur un des soldats du poste de garde que vient justement d'avalier un Beholder...

BEHOLDER: CA: 0 / 2 / 7, DV:8 (75 pv), 1 Attaque: 1 D4, THACO : 12,  
Attaque Spéciale : Rayon de 1 D4 Pédoncules = 1 : Charme Personne, 2 : Charme Monstres, 3 : Sommeil, 4 : Télékinésie (500 kg), 5 : Pétrification (9m), 6 : Désintégration (6m), 7 : Effroi, 8 : Ralentissement, 9 : Blessures Majeures (15m), 0 : Rayon de Mort (12m).  
Défenses Spéciales : Œil Central : Rayon Anti Magie (42m).

C'est dans le cachot marqué (16) qu'a été enfermée la sorcière en attendant son exécution. C'est de ce lieu qu'elle a jeté sa malédiction et c'est dans ce lieu qu'il faut opérer pour la dissiper. Sur le mur de sa cellule, elle a écrit les termes de la malédiction en toutes lettres, avec son propre sang, elle affirme que seule sa réhabilitation pourra lever le sortilège...



**Que le sommeil s'abatte sur vos âmes et vous ronge le cœur comme une cerise confite. Votre injustice vous précède dans la tombe, Que le monde s'arrête et que vienne le jour sans réveil où vos carcasses rendues molles par la lâcheté que vous allez commettre soient rongées par les créatures les plus viles de ce monde et des autres, tant que de mes fautes préjugées je n'aurais été lavée.**

Note au DM: Cette inscription de sang séché sur le mur est l'ingrédient principal qui maintient la malédiction. Bien qu'elle ne soit pas magique, le seul moyen d'enrayer les effets du sommeil et des monstres est de l'effacer complètement. Pour réussir, les joueurs auront besoin de magie, sinon, un seau d'eau et du savon emprunté dans le quartier des serviteurs devraient faire l'affaire. Au moment même où la malédiction sera levée, une terrible voix hystérique se fera entendre et l'esprit de la sorcière, une Banshee apparaîtra en hurlant pour tuer...

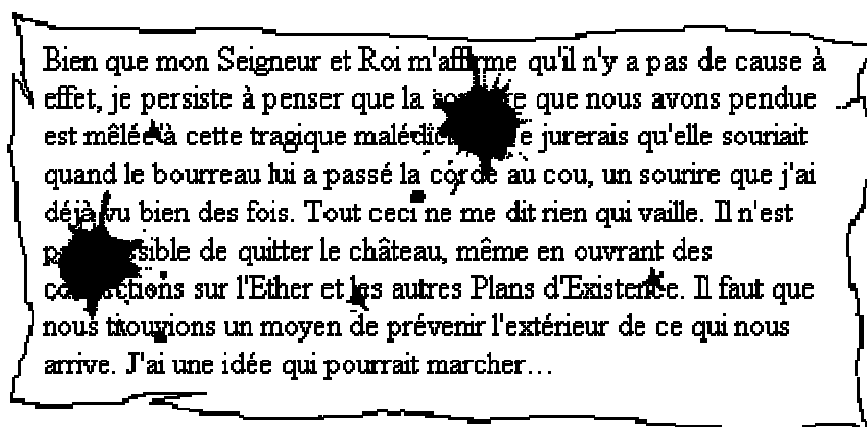
BANSHEE: CA: 0, DV:7 (56 pv), 1 Attaque: 1 D8, THACO : 13,  
Attaque Spéciale : Hurllement 1 x par jour (9m): JP Magie ou Mort, Effroi à vue  
Défenses Spéciales : Touchée uniquement par les armes magiques, immunisée à Charme, Sommeil, Paralyse, Froid, Electricité

Une fois ce terrible combat terminé, il ne restera plus qu'à conclure cette maussade histoire (voir chapitre " CONCLUSION ").

La Chambre de Yazud, le Chambellan Magicien (19): Cette chambre est un véritable capharnaüm, tout a été détruit, saccagé. Le tapis sur le sol est une véritable mare de sang et le corps sans vie de Yazud gît au sol, la tête réduite en bouillie sanglante. Il semblerait qu'on lui ait brutalement arraché le cerveau, comme le confirme la présence de 2 Flagelleurs Mentaux qui surgissent de derrière une tenture pour continuer leur repas avec les joueurs.

FLAGELLEURS MENTAUX: CA:5 DV:8+4 (68 pv) 4 Attaques: 2 points de dégâts THACO:12  
Attaque spéciale: Si tentacule touche, il atteint le cerveau en 1 D4 round et provoque la mort  
Explosion PSI + Facultés (Att: 241 - A,B / Def: 340 – F,G,H)  
Disciplines PSI: Lévitiation, Domination, ESP, Equilibre Corporel, Voyage Parallèle, Projection Astrale  
Défenses spéciales: Résistance à la Magie de 90%

Une fois le combat terminé, les survivants auront tout loisir de chercher des indices dans la chambre du Magicien. Des monticules de parchemins sont éparpillés dans toute la chambre. Certains d'entre eux sont très intéressants...



Bien que mon Seigneur et Roi m'affirme qu'il n'y a pas de cause à effet, je persiste à penser que la sorcière que nous avons pendue est mêlée à cette tragique malédiction. Je jurerais qu'elle souriait quand le bourreau lui a passé la corde au cou, un sourire que j'ai déjà vu bien des fois. Tout ceci ne me dit rien qui vaille. Il n'est pas possible de quitter le château, même en ouvrant des communications sur l'Ether et les autres Plans d'Existence. Il faut que nous trouvions un moyen de prévenir l'extérieur de ce qui nous arrive. J'ai une idée qui pourrait marcher...

La Chambre du Roi Périandre (22): Dans cette chambre, les personnages trouveront le Roi, affalé sur son bureau. Il semble vivant, mais endormi. Il porte une armure de plate en or qui brille de milles feux. Sa noble tête est ceinte par une couronne d'or et de platine sertie de bijoux. Son visage ridé semble parcouru de tressaillements, comme s'il vivait de terribles cauchemars. Hélas, il est impossible de le réveiller...

La pièce est meublée avec goût et richesses, elle n'a pas encore été visitée par les monstres. Sur les murs, de grandes tentures de velours pourpre donne à l'endroit un aspect douillet et confortable. Un

large lit à baldaquin ne semble pas avoir été défait. Au dessus de la couche royale, un magnifique bouclier est orné de deux splendides épées longue. Sur le bouclier est gravée la devise du Royaume :

**JUSTICE POUR TOUS**

Note au DM: Le Bouclier est magique (-3 à la CA et aux JP – se cumule avec les anneaux). Les deux épées sont des Epées Sharpness.

Il était en train d'écrire quand le sommeil s'est emparé de lui. Il s'est effondré sur une feuille de papier où est écrit:

Nous sommes frappés par une puissante malédiction. Bien que rien ne permette d'en déterminer l'origine, il semble que moi aussi je ne vais pas tarder à m'endormir. Mes gens sombrent dans un profond sommeil les uns après les autres, et je sens que je ne tiendrais pas longtemps non plus.

Fire encore, je crains que la malédiction ne touche pas les habitants du château, mais le château en lui-même. Les investigations de mon chambellan me laissent croire que quiconque pénétrera dans cette enceinte s'endormira avant deux jours à jamais.

Note au DM: La lettre se termine par un trait d'encre sur toute la page. Il est vraisemblable que le Roi s'est endormi en écrivant. Pour le reste, laissez les personnages se débrouiller. Il est vraisemblable qu'ils voudront chercher à comprendre la cause de la malédiction et comment la lever. Pour ce faire, il leur faudra explorer le château à la recherche d'indices. Seul problème, les souterrains et les étages du château sont maintenant infestés de monstres en tout genre.

**Le Laboratoire de Yazud (27):** Cet endroit est situé au dernier étage du donjon. On ne peut y accéder que par la bibliothèque. L'endroit est véritablement une forêt d'ustensiles en tout genre. Il y a là des alambics, des cornues, des distillateurs, des chaudrons et une multitude d'autres appareils compliqués que les joueurs n'ont jamais vus.

Assise à une table, leur tournant le dos, une silhouette encapuchonnée semble dormir. Cherchant un effet de surprise, une Méduse se retournera dès qu'elle sent que toutes ses victimes sont à portée de son terrible regard.

MEDUSE: CA: 5 DV:6 (48 pv) 1 Attaque: 1 D4 (poison) THACO : 13, Attaque Spéciale : Regard change en pierre (9m).

Note au DM: Si une détection de la magie est lancée dans le laboratoire, 4 fioles magiques pourront être trouvées, perdues au beau milieu de la centaine d'autres fioles ne contenant que des liquides suspects.

Ces quatre potions sont en cristairain, matière presque incassable, et leur effet est indiqué par une phrase sibylline gravée sur le flacon même :

- « *Ce liquide peut produire les effets de n'importe quels sorts connus, sauf les plus puissants* ».

Yazud avait effectivement trouvé une formule capable de produire l'effet de n'importe quel sort magique lorsque l'on boit le breuvage. Toutefois, il faut penser à l'effet du sort désiré lorsque l'on boit la potion, il n'agit que sur la personne qui l'a bu. (attentions aux Boules de Feu). Les sorts de Souhait et d'Altération de la Réalité ne peuvent être reproduits.

### **CONCLUSION :**

N. Si tous les aventuriers sont endormis avant d'avoir levé la malédiction, il ne vous reste plus que deux solutions (en fonction de votre mansuétude) :

- Ils seront dévorés au fil du temps par les monstres qui ne cessent d'affluer.
- Ils seront peut être sauvés à temps par un autre groupe de PJ (jouez une 2° fois le scénario).

C. Si malgré toutes les embûches ils parviennent à sauver le Roi, et par la même occasion leur propres vies, le monarque les récompensera grassement, en n'oubliant pas de citer pour l'occasion la devise qui a failli lui coûter la vie : "Justice pour tous "

Exemple de récompense: A chacun, 10 000 PO, une Potion au choix et un Objet Magique au Choix (son trésor est capable d'assouvir presque n'importe quelle demande).

Note au DM: Si les joueurs se sont emparés des nombreux trésor (magiques ou non) du château, le Roi leur demandera poliment de les lui restituer. En cas de refus, il leur permettra de le conserver en remerciement de leur hauts faits héroïques, mais ils ne leur donnera plus aucune autre récompense.

Illustration de couverture : Michael Kormack  
Corrections & page de couverture : Syrinity

DnD 2014



## ANNEXE 1 : CARACTERISTIQUES DU GROUPE DE PNJs MAUVAIS

KRIFULT: Humain Guerrier 9° / Al:LE / Pv:92 / CA:-1 / Att:3/2 / Thaco:7 / Deg:1D8+6

For : 18 (64) Int : 11 Sag : 11 Con : 17 Dex : 17 Cha : 16

Cotte de maille +1, Epée longue +3, Bouclier +1, 4 Potions (Invisibilité, Super Soins, Vol, Lévitiation) 450 PO et 5 gemmes (valeur totale de 1 700 PO).

SADREN: Humain Clerc 7° / Al:NE / Pv:50 / CA: 3 / Att:1 / Thaco:14 / Deg:1D6+3

For : 14 Int : 13 Sag : 17 Con : 13 Dex : 16 Cha : 12

Masse d'arme +2, Chapelet de prière (perle de soins, perle de Karma), 4 Potions (Rapidité, Super Soins, Guérison, Autométamorphose), 490 PO et 5 gemmes (valeur totale de 1 300 PO).

Niveau 1 : Soins mineurs (x3), Injonction, Protection contre le bien

Niveau 2 : Silence (x3), Augure (x2)

Niveau 3 : Cécité, Prière, Dissipation de la magie

Niveau 4 : Empoisonnement, Soins majeur, Dégâts majeurs

Niveau 5 : Pilier de feu

PARTH-REAL: Humain Voleur 9° / Al: LE / Pv: 55 / CA:2 / Att:1 / Thaco: 14 / Deg:1D6+3 (Stab : x4)

For : 16 Int : 15 Sag : 09 Con : 15 Dex : 18 Cha : 11

Capacités de voleur: Pick Pocket: 80%, Crochetage: 77%, Ecouter 30%, Déplacement silencieux: 80%, Escalade 98%, Détecter et désamorcer les pièges: 65%, Se cacher: 66%

Armure de cuir +1, Epée courte +2, Broche de protection +1, Anneau d'invisibilité, 6 Potions (Détection des Trésors, Invisibilité, Rapidité, Diminution, Clairaudience, Clairvoyance), Bourse 1 210 PO et 8 gemmes d'une valeur de 8200 PO.

GROTH : Humain Magicien 7, Al: NM Pv:31 CA: 3 Att:1 ThAC0:19 Deg:1D4,

For : 11 Int : 18 Sag : 10 Con : 16 Dex : 17 Cha : 14,

Bracelets CA 4, Bâtonnet de missiles magiques (26 charges), Trou portable,

2 Potions: Autométamorphose, Invisibilité, bourse contenant 60 PO et 13 gemmes pour une valeur de 5 550 PO.

GRIMOIRE : (les sorts choisis sont cochés en gras)

Niveau 1: Lumière, Aura de Nystul, **Sommeil**, Lecture de la magie, **Missiles magiques x 2**, Identification, Poigne électrique, **Message**.

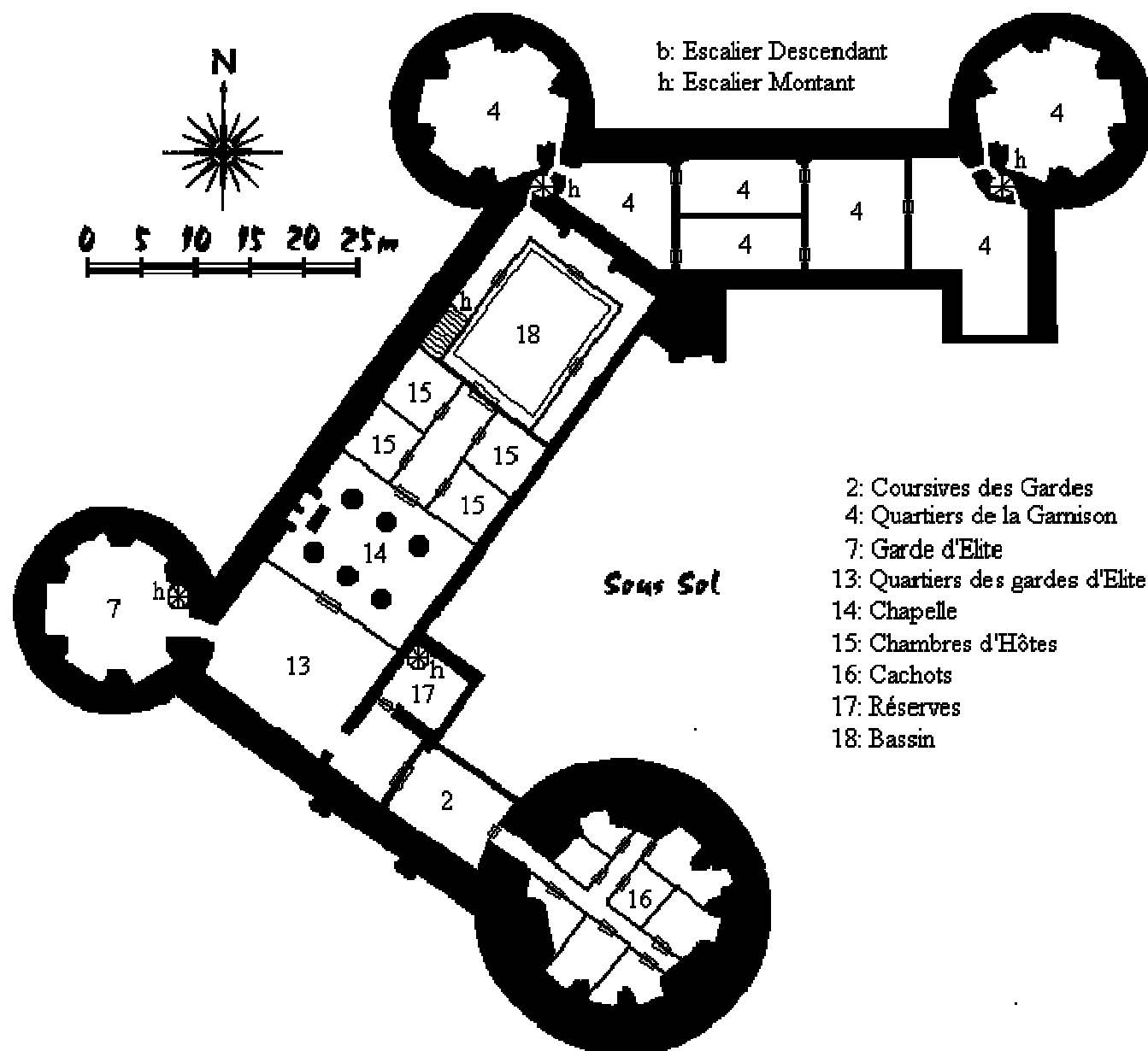
Niveau 2: **Corde enchantée**, **Image miroir**, Nuage puant, Oubli, **Invisibilité**.

Niveau 3: **Boule de feu**, Flèche de feu, **Paralysie**, Rapidité , Runes explosives

Niveau 4: **Bouclier de feu**, Mur de feu

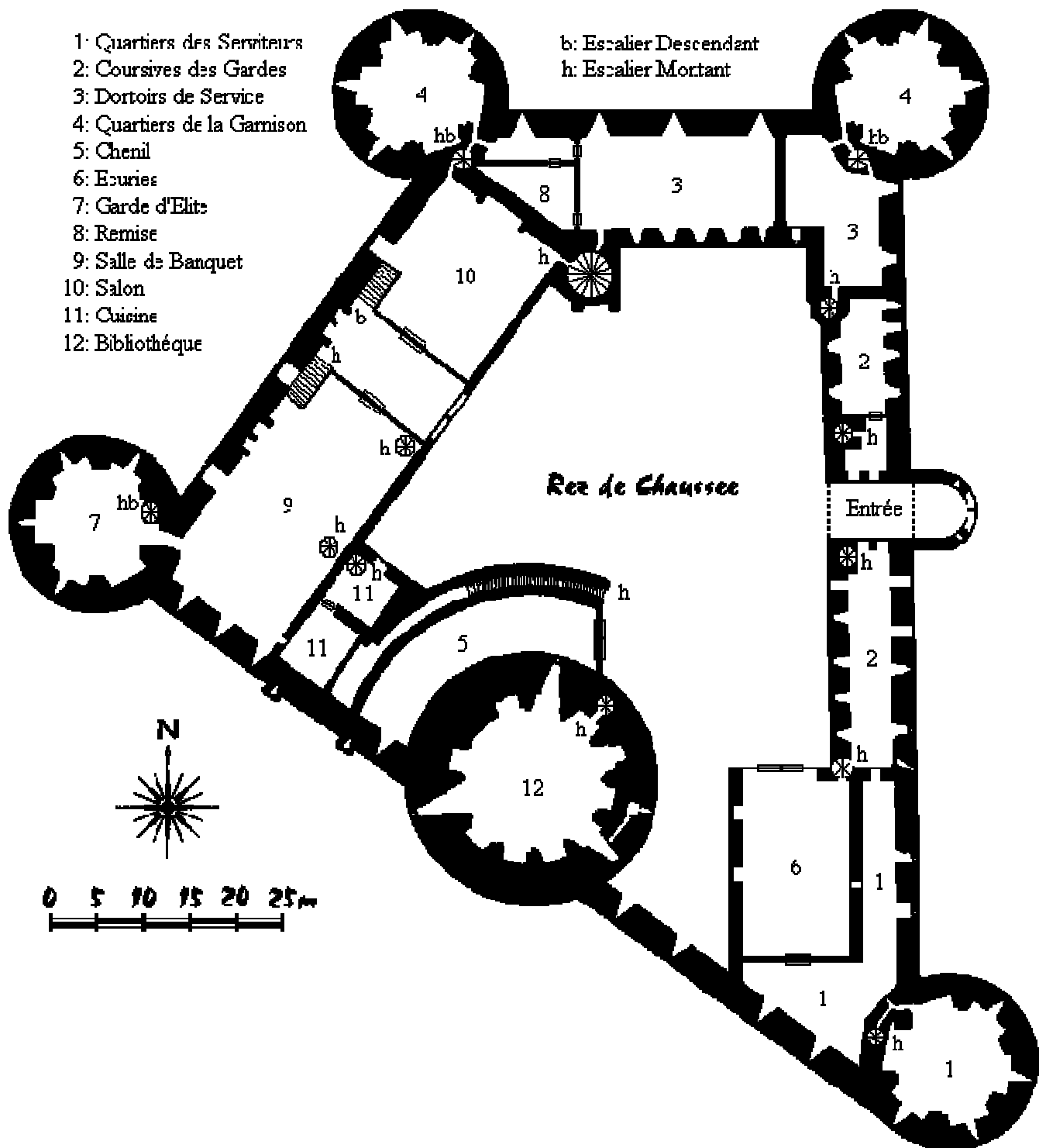
Niveau 5: Télékinésie

ANNEXE 2 : PLANS DU CHATEAU DE PHALTEN



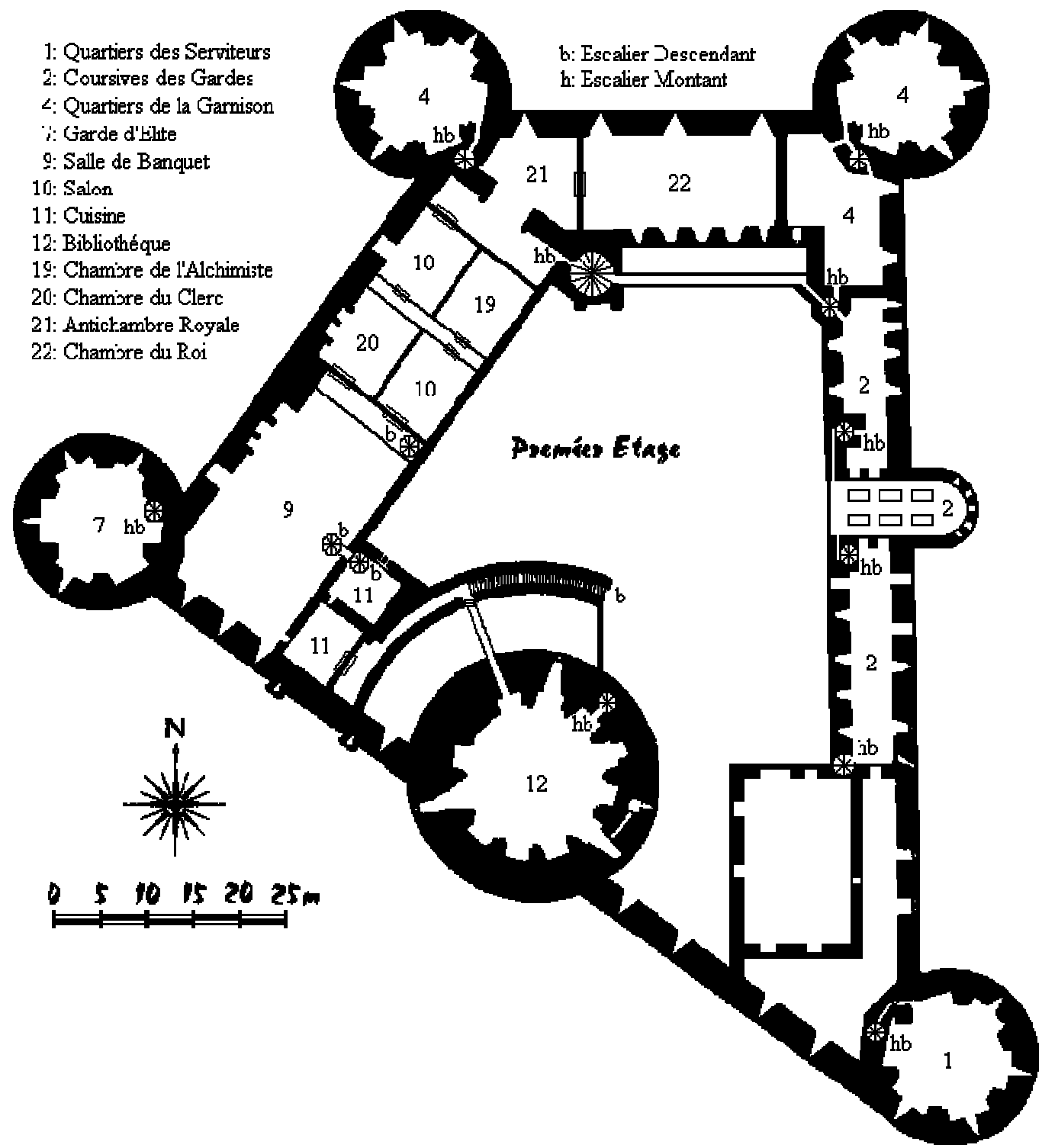
- 1: Quartiers des Serviteurs
- 2: Coursives des Gardes
- 3: Dortoirs de Service
- 4: Quartiers de la Garnison
- 5: Chenil
- 6: Ecuries
- 7: Garde d'Elite
- 8: Remise
- 9: Salle de Banquet
- 10: Salon
- 11: Cuisine
- 12: Bibliothèque

b: Escalier Descendant  
 h: Escalier Mortant



- 1: Quartiers des Serviteurs
- 2: Coursives des Gardes
- 4: Quartiers de la Garnison
- 7: Garde d'Elite
- 9: Salle de Banquet
- 10: Salon
- 11: Cuisine
- 12: Bibliothèque
- 19: Chambre de l'Alchimiste
- 20: Chambre du Clerc
- 21: Antichambre Royale
- 22: Chambre du Roi

b: Escalier Descendant  
 h: Escalier Montant



- 1: Quartiers des Serviteurs
- 2: Coursives des Gardes
- 4: Quartiers de la Garnison
- 13: Quartiers des gardes d'Elite
- 23: Remise
- 24: Armurerie
- 25: Provisions
- 25: Salle d'Armes
- 27: Laboratoire d'Alchimie

b: Escalier Descendant  
 h: Escalier Montant

