

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

LE PALAIS DE TIZUN THANE



LE PALAIS DE TIZUN THANE

SCENARIO POUR 3 A 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 1-3

Note au DM : Tous les chiffres entre parenthèses renvoient à des numéros de pièces, où les habitants sont décrits.

HISTORIQUE :

Tizun Thane était un magicien de haut niveau, dont la ruse n'avait d'égale que la cruauté. Son frère, Diker, et son demi-frère, Selga, partageaient un château avec lui, mais ils ne parvenaient jamais à se montrer aussi puissants que lui. Pourtant, ils ne lui manifestaient pas une once d'amour fraternel et complotaient constamment pour le renverser. Tizun tolérait cette situation avec un amusement condescendant, certain que son garde puissant et omniprésent - Thraaak, un gu'en deeko (64) - pourrait empêcher toute mise à exécution des menaces de ses frères. Selga élaborait un plan afin d'utiliser le garde du corps contre Tizun. Un assassin fut engagé pour tuer Tizun et on lui expliqua que celui-ci avait l'intention de tuer ses deux frères ainsi que Thraaak, dont son maître s'était lassé. On apprit également à l'assassin que Tizun perdait une grande partie de ses facultés lorsqu'il traversait l'un de ses miroirs magiques (23). Diker et Selga savaient que l'assassin ne survivrait pas à la puissance de Thraaak, mais tel était leur dessein. Thraaak tua effectivement l'assassin et, selon son habitude (64), dévora la cervelle de sa proie. Il sut alors ce qu'on avait dit à l'assassin mais n'apprit rien de la manière dont ces informations lui étaient parvenues.

Croyant alors que Tizun était sur le point de le trahir. Thraaak décida de le tuer grâce aux compétences d'assassin qu'il venait d'acquérir. Comme il s'en retournait d'une aventure aux côtés de son maître, à travers un miroir, Thraaak frappa sans bruit et par derrière, tuant Tizun sur le coup. Il dévora ensuite sa cervelle. Et là, le plan de Selga s'enraya. Thraaak s'abreuva du grand savoir du magicien et cela le rendit fou. Il se prend à présent pour Tizun Thane lui-même. Depuis, il hante le palais, vêtu des robes trop étroites de Tizun, déchiré de puissance et de tristesse, car il sait maintenant que Tizun n'avait nullement l'intention de l'assassiner.

Etant trop puissant pour Selga et Diker, ceux-ci font en sorte que des aventuriers s'égarent jusqu'au palais, espérant qu'ils provoquent Thraaak et l'obligent à faire appel aux sorts qu'il connaît afin de l'affaiblir suffisamment pour que les deux frères puissent se mesurer à lui. C'est Diker qui place les manuscrits dans le sac de voyage du corps au creux du ravin. Les deux demi-frères se méfient à présent l'un de l'autre et chacun serait prêt à tout pour annihiler l'autre, une fois Thraaak éliminé.

Le palais abrite également le Temple des Danseurs de l'Ombre (39). Tizun avait toujours fait en sorte qu'un sacrifice humain ait lieu pour que les Danseurs de l'Ombre conservent leur calme, mais depuis sa disparition, cette nourriture régulière leur a été retirée. A présent, lorsque la nuit tombe, les Danseurs de l'Ombre errent, terrorisant la population locale, surtout le village le plus proche, Cahli, où Diker leur envoie quelquefois des hommes en pâture.

INTRODUCTION :

Le groupe de voyageurs se dirige vers l'est en quête d'une nouvelle aventure. Ils chevauchent actuellement des montures légères le long d'un petit sentier à travers une épaisse forêt. Celle-ci est étrangement calme, aucun signe ou presque d'une vie animale, mais quelques indices révèlent la présence d'esprits-follets (BM p.91). Le crépuscule approche alors qu'ils atteignent un petit village situé sur la rive du fleuve Asro. Le groupe traverse le village jusqu'au quai d'embarquement pour s'apercevoir que le bac et le passeur sont confinés dans le hangar, fermé ce jour-là. Ils se trouvent donc dans ce village près de la rivière (qui est trop dangereuse pour être traversée par d'autres moyens que le bac); le

soleil se couche. L'unique signe de vie provient de la taverne du Bac et de l'étable qui lui est contiguë. Quelques villageois ferment leurs volets. La principale activité du village est manifestement concentrée sur le bois en provenance de la forêt, car une cour de stockage des troncs jouxte la rivière. Des ébauches de sculptures sur bois et des morceaux d'écorce jonchent le sol autour de la plupart des habitations, qui sont curieusement construites en pierre, apparemment amenée à grand peine des montagnes visibles au sud. Les maisons semblent toutes de construction récente et sont dotées de portes imposantes ainsi que de volets de métal. L'aventure peut à présent commencer.

LE VILLAGE DE CAHLI :

Le village est détaillé sur la carte ci-dessus. Les bâtiments sont tous en pierre, les volets sont en métal, car les anciennes habitations de bois constituaient de bien piètres remparts contre ce que les villageois désignent sous le nom de Choses nocturnes et qui hantent les bois depuis maintenant six mois (les Danseurs de l'Ombre, voir 39). Bon nombre de villageois ont été massacrés et, à présent, dès que la nuit tombe, les habitants, apeurés, se barricadent dans leurs maisons. Tout villageois interrogé conseillera au groupe de voyageurs de passer la nuit à la taverne sans s'aventurer à l'extérieur. Les constructions d'importance de Cahli sont :



1. La taverne du bac : Quelques villageois se trouvent à l'intérieur, finissant tranquillement

leurs verres, après quoi ils rentreront rapidement chez eux. Quelques voyageurs sont également là, qui, tout comme les personnages, ont été obligés de passer la nuit à la taverne. Les chambres sont bon marché. Comme le soleil disparaît, le tavernier ferme et barricade les portes, tire les volets et les maintient en place à l'aide de barres de fer. Il est assez avenant et apprend aux voyageurs ce qui suit:

- Les personnages doivent se retirer dans leurs chambres et ne pas ouvrir, sous peine de mort, leurs fenêtres, ni leurs volets, à cause des Choses nocturnes. (Il faudra insister sur ce point, car les aventuriers pourraient bien mourir s'ils n'y prennent pas garde. S'ils sont suffisamment stupides pour ne pas tenir compte de ces conseils, ils verront des formes sombres s'agiter dans les bois, et l'une d'elles s'approchera de la taverne pour grimper jusqu'à la fenêtre ouverte.)
- Un magicien appelé Tizun Thane habite au sud. Le chemin qui se dirige vers le sud en sortant du village mène à sa demeure. Tizun avait l'habitude de se rendre régulièrement au village, mais n'a pas fait une seule apparition durant ces six derniers mois. Les choses nocturnes se sont manifestées peu de temps après et viennent également du sud.
- Au cours de ces six derniers mois, Diker, le frère de Tizun Thane, a quelquefois envoyé des hommes au village pour y chercher des provisions. Aucune information n'a filtré mais il est clair que quelque chose est arrivé à Tizun Thane.
- La rumeur dit que le palais de Tizun Thane est rempli de trésors.
- La fille d'un marchand résidant dans une ville voisine a disparu et est supposée morte depuis plus d'un an, mais le marchand persiste à proposer une récompense à celui qui la retrouvera.
- Les villageois seraient prêts à récompenser la personne qui mettrait un terme à l'errance des Choses nocturnes. Ils pourraient réunir 2000 PO à cette fin.

Lorsque les personnages se retireront dans leurs chambres, l'aubergiste les y enfermera. Il leur explique qu'il préfère faire ainsi car, s'ils ouvrent leur fenêtre, les Choses nocturnes ne pourront pas aller au-delà de la chambre dans laquelle elles auront pénétré.

2. L'étable : Elle est tenue par un estropié difforme, ayant été victime d'un accident lorsqu'il était bûcheron. Il pansera avec enthousiasme les chevaux des aventuriers contre un petit pourboire, mais leur apprendra qu'ils ne pourront pas les reprendre avant le lendemain. En effet, il ferme les étables à clef à cause des Choses nocturnes. Il leur recommandera de passer la nuit à la taverne. Une fois les chevaux installés, il fermera à clef et se couchera dans un coin de l'étable.

3. Le bac : Le bateau et le passeur sont enfermés pour la nuit. Celui-ci refusera de faire traverser quiconque avant le lever du jour. C'est ce qu'il annonce d'une voix étouffée par l'épaisseur de la porte.

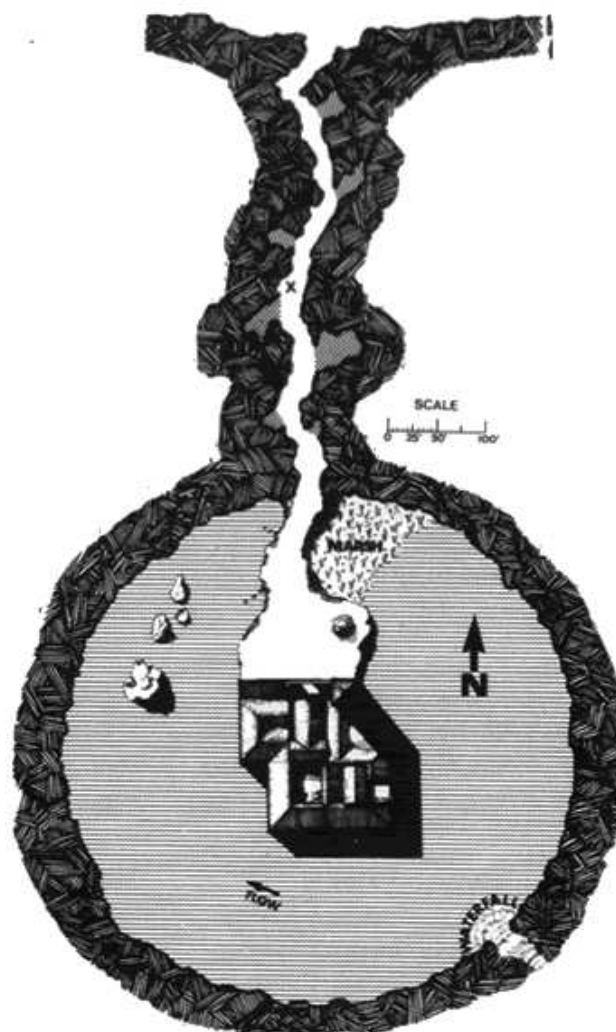
4. La cour à bois : Un grand bâtiment entouré d'une palissade. Des piles de bois en train de sécher sont alignées dans la cour. Il existe également une épicerie où les aventuriers pourront se procurer des provisions le lendemain matin.

Le chemin dont les villageois disent qu'il mène aux Allées de Tizun Thane est une petite piste à moitié recouverte de végétation au sud de Cahli. La forêt est dense. Si des rencontres ont lieu dans la forêt, elles se feront avec des esprits-tollets (BM p. 91), qui pourront donner de judicieux conseils au groupe, selon les alignements et en fonction de la présence ou non d'elfes aux alentours.

Après une chevauchée de deux heures (dans ce scénario il est très important de noter le temps qui passe) le groupe atteint des terres vallonnées au pied d'une falaise. La piste mène à un ravin encaissé. Les rencontres qui se feront dans le ravin les mettront en présence soit de projections physiques de berbalang (44), soit de banderlogs (4) qui les attaqueront depuis des saillies très élevées en leur lançant des pierres. Dans le ravin se trouve le corps d'un homme en armure qui a été manifestement tué par une pierre venant du sommet de la falaise. Il possède encore quelques armes et dans son sac de voyage se trouve un parchemin portant un sceau de cire sur lequel les mots « Tizun Thane » sont à peine lisibles. Il est écrit sur le parchemin que « pour entrer, dites au garde: mène nous à ton maître. » Rien d'autre n'est digne d'intérêt dans ce qu'il reste du corps.

Les petites zones d'ombre ponctuant le ravin sont des grottes qui peuvent servir d'abri à des hommes accompagnés de leurs montures. La largeur du ravin ne permet le passage qu'à un groupe en file indienne. Il mène dans un cratère d'origine volcanique, rempli d'eau. Des chutes grondent au sud-ouest, s'écoulant ensuite vers l'est, le courant étant assez rapide, ce qui indique la présence d'une issue souterraine.

Le chemin conduit ensuite sur un plateau rocheux dont les côtés abrupts descendent à 6 mètres au-dessous de la surface de l'eau. A l'est s'étend une zone marécageuse où vivent quelques grenouilles géantes (BM p. 133); de grands volatiles (faucons sanguinaires, BM p 97) s'ébattent au-dessus d'îlots rocheux à l'ouest. A l'extrémité du plateau s'élève une construction impressionnante, qui semble mal entretenue. Des banderlogs escaladent les murs de toutes parts, jusqu'au toit. Sous le porche d'entrée se tient une grande silhouette, apparemment une sorte de garde.



Monstres errants :

Lors d'une rencontre dans les palais de Tizun Thane, jetez les dés selon la table ci-contre.

Les bandits rencontrés ont 80% de chances d'être d'anciens gardes. Ils sauront uniquement que : Tizun Thane a été assassiné par Thraaak ; connaîtront Selga (38) et Diker (59) et sauront qu'ils complotaient contre Tizun (mais pas de quelle manière) et qu'ils ne s'aiment pas franchement ; les Danseurs de l'Ombre (39) ; le positionnement et l'utilisation des pièces 1-5, 49, 49a et 49b.

Lancez un dé à 10 faces			
1-4		5-7	
Monstre	D100	Monstre	D100
Kobolds	01-04	Gnolls	01-06
Orques	05-08	Troglodytes	07-16
Squelettes	09-12	Zombies	17-22
Rats géants	13-16	Scarabées de feu	23-28
Bandits	17-25	Hommes-Lézards	29-34
Striges	26-30	Fourmis géantes	35-40
Mille-Pattes	31-33	Gobelours	41-46
Gobelin	34-36	Hobgobelins	47-49
Urdes	37-40	Chauve-souris géantes (17)	50-55
Esprits-Follets	41-45	Guerrier mauvais 3e niv.*	56-61
Pixies	46-50	Fille **	62-66
Guerrier neutre 3e niv*	51-54	Banderlogs (4)	67-79
Berbalangs +	55-65	BerGalangs +	80-93
Banderlogs (4)	66-79	Bandits	94-00
Zombies	80-84		
Fille **	85-89		
Fourmis géantes	90-94		
Scarabées de feu	95-00		
8-9		10	
Monstre	D100	Monstre	D100
4 Gorille carnivore	01-03	Thraaak (63)	01-02
Homme hybride	04-09	Prêtre mauvais 3 ^e niv*	03-06
Goule	10-15	Nécrophage	07-12
Araignée colossale	16-21	Gargouille	13-18
Magicien neutre 3e niv.*	22-27	Ombre	19-24
Fille **	28-32	Pixies	25-30
Banderlogs (4)	33-48	Magicien mauvais 4 ^e niv*	31-36
Berbalangs +	49-64	Fille**	37-40
Ogre	65-70	Banderlogs (4)	41-70
Monstre rouilleur	71-76	Gorille carnivore (4)	71-76
Sangsue géante	77-82	Voleur 4 ^e niv*	77-82
Chien sauvage	83-88	Troglodytes	83-88
Striges	89-94	Harpies	89-94
Bandits	95-00	Scorpion géant	95-00
* accompagné d'acolytes de 1er niveau ** ex-fille du harem (29). 20% de chances qu'elle soit Voleuse. + Projection physique seulement.			

Description générale :

La hauteur de plafond des pièces d'un seul étage est de 4,50 mètres et de 9 mètres pour les pièces à deux étages. La portion la plus haute d'une pièce à deux étages est symbolisée par le nombre souligné sur le plan. Les cours sont toutes ouvertes sur l'extérieur. Les murs sont faits de pierre tendre. Les portes portant une courte barre en barre en leur centre sont également dotées d'une lourde barre de métal qui sert à fermer de l'intérieur. Elles sont uniquement barrées à la tombée de la nuit pour empêcher les Danseurs de l'Ombre (39) d'y accéder. Seuls les occupants humains d'une pièce fermeront la porte à l'aide de la barre. Dans la plupart des pièces, les bruits de course et des bavardages des banderlogs sur le toit résonneront. Toutes les fenêtres, exceptées celles de la tour (61-65), des patios et celles qui sont positionnées en hauteur, possèdent des grilles protectrices en fer à l'extérieur. Les fenêtres de la tour sont toutes dotées de lourds volets de métal qui peuvent être solidement refermés. Les noms des pièces indiquent leur utilisation du temps où Tizun Thane était encore en vie. De brèves descriptions générales vous sont données et il appartient au MD de les compléter, de décrire l'apparence de leurs occupants et des objets de valeur qui les décorent, des colliers, des boîtes d'argent, etc.

LE PALAIS DE TIZUN THANE

1. La cour d'entrée : Quelques urnes décoratives en terre, dont certaines sont ébréchées et envahies de mauvaises herbes, ornent le pourtour de la cour jonchée de gravier. Un golem de fer (BM p. 128) monte la garde devant les portes principales. On lui a donné pour instruction



de repousser pacifiquement les intrus, sauf si les visiteurs prononcent les mots « Mène-nous à ton maître ». Dans ce cas, il leur indiquera d'un geste l'endroit où ils peuvent attacher leurs chevaux (en 2), et les conduira en passant par 3, 5, 18b, jusqu'au cadavre en 23, où il les laissera pour retourner à son poste. Il s'opposera à toute tentative de dévier du chemin qu'il a barré. Ce sont les dernières instructions qu'il a reçues de la bouche de Tizun Thane et il est impossible de les modifier. Toute autre tentative d'accéder au palais sera pacifiquement repoussée.

GOLEM DE FER : AC : 3, Mvt : 6, Dv : 18, Pv : 80, ThACO : 3, Att : 1, Dégâts/Attaque : 4d10

For : 24, Int : 0, RM : Non, taille : 3,6 m

Attaques Spéciale: Voir ci-dessous

Défenses Spéciale: Voir ci-dessous

Combat: Il est immunisé à toute les armes exceptée celles possédant un enchantement minimum de +3 Les attaques Magique électrique le ralentisse pour 1-3 round, et les attaques magiques lui redonne 1 Pv pour chaque dé lancé qui lui aurait fait des dégâts. Tous les autres sorts sont ignorés. Tous les 7 rounds un golem de fer peut cracher un jet de gaz empoisonné.

2. L'étable : Garnie de boxes de bois. Du foin au sol, etc.

3. Hall d'entrée-salle de banquet : Ça sent le moisi. De la poussière sur toutes les surfaces, mais de nombreuses empreintes de pas. Une grande table et de nombreux sièges. Les murs sont ornés de tapisseries et de fanions. A l'extrémité nord, se trouve accrochée assez haut, une grande toile représentant un magicien (Tizun Thane) vêtu de robes pourpres. Ses yeux sont en fait des trous ménagés pour que Thraaak (64) puisse surveiller ce qui se passe si un bruit étrange se fait entendre en arrivant ou dans le bâtiment (30% de chances). Il n'attaquera que si on tente de brûler la toile ou si un autre type d'attaque a lieu. La toile dissimule également un passage secret (49).

3a. Une petite pièce : Où d'« étroite boiserie secrète » permettent de tirer des flèches. Jadis utilisées pour prendre les invités au piège. Le seul moyen d'accès est une échelle posée contre le mur nord et menant à la trappe en 49. Dans cette pièce gît un assassin décédé depuis longtemps. Son crane a été broyé et son cerveau dévoré. La victime de Thraaak (voir historique). Sur le corps: une fiole contenant du poison, une épée courte +1, et 50 PO.!

4. Dépendances : Chaises, tables, etc. Une colonie de banderlogs (CA 6, DV 4, TACO 15, Dégâts 1 -5, BM p.19) a pratiqué des trous dans le toit et y a établi sa résidence. 10-80 d'entre eux sont présents à toute heure. Cette colonie est dirigée par un gorille carnivore (CA 6, DV 5, TACO15, Dégâts 1-4/1-4/1-8), qui se tiendra dans l'une des pièces [a-i]. Le sol est jonché de bris de tuiles. Les poutres restent suspendues selon des angles incroyables et des banderlogs y grimpent et en sautent; c'est un véritable capharnaüm.

4a-l. Chambres à coucher : Eparpillés dans chacune d'elles, un nombre incroyable de débris, de lits, de tables en morceaux, de brindilles, de feuilles mortes, etc. Objets intéressants à trouver: étoile du matin, carquois + 20 flèches, grand sac, arbalète lourde, 2 fioles d'huile, une bourse remplie de corne de kobold pilée, une cognée, 7 pointes de fer, une épée à deux mains, une baïonnette, des pattes d'insectes géants, un petit sac, un petit pot de terre vide, un arc court. En supplément, dans l'une des pièces, le trésor des banderlogs: tout ce qui peut briller et luire (des armes extrêmement polies, des morceaux de miroir, des tessons de verre, etc.), des colliers d'argent, 2 pierres précieuses (30 et 40 PO), 12 pièces de monnaie de cuivre, une dague d'argent, 17 pièces d'or, une écaille de dragon en or, 4 pièces d'argent, une fiole d'argent (qui contient une potion d'Héroïsme), un narguilé d'argent (12 PO) une petite boîte en argent (6 PO), une petite fiole de verre à bouchon (vide).

4m. Comme 3b mais sans cadavre.

5. Salle d'audience : Richement décorée, bien que poussiéreuse. Un sol de marbre avec des motifs circulaires et d'étranges symboles. De lourds drapés violets pèsent contre le mur est derrière le trône, au dessus d'un dais. Le trône est en ébène, sculpté de vignes enchevêtrées et de fleurs; les boutons de fleurs sont des yeux sculptés, sertis dans du bois clair. Les points positionnés de part et d'autre de la porte délimitent la position de silhouettes équipées d'armures de plates, de boucliers et d'épées. Elles sont vides.

6. Salle à manger des domestiques : Des chaises et une table de bois portant des traces de griffures, des étagères supportant des assiettes ébréchées, des ordures jonchant le sol. L'odeur putride de denrées gâtées stagne dans la pièce. Parmi les détritux: de l'ail, un os à moelle, 12 PE, 15 PA, un gourdin, une épée, un pieu de 90 centimètres de long, partie brisée d'un plus long, un bracelet d'or, 1,50 mètre de corde, 3 flèches dont la pointe est en argent, un miroir en argent.

Egalement: 1 -6 rats géants (CA7, 1 d4 PV, TACO20, Dégâts 1-3 + maladie, BM p. 247)

6a. Cuisine 2-6 rats géants : Comme en 6. Jonchée d'ustensiles de cuisine, de sacs éventrés et de tonneaux brisés d'où s'échappe de la farine, de la nourriture pourrie, etc. La pièce sent très mauvais. Dans les ordures: 9 pointes de fer, un arc composite, 2 outres à eau vides, 62 PC, un piquet et un maillet de bois, une arbalète légère, 5 PE, 49 PO. Un grand âtre en pierre dans le coin sud-ouest, rempli de cendres et de bûches à moitié brûlées. Un compartiment secret sur le côté de la cheminée contient une boîte de bois dans laquelle se trouvent 56 PO et 2 pierres précieuses (30 et 60 PO).

7-9 et 45-48. Quartiers des domestiques :

Toutes les pièces étaient des chambres à coucher, hormis 9 (un salon) et 48 (un cellier). La plupart des meubles sont détruits. Les pièces sont maintenant occupées par une tribu de troglodytes (CA 5, DV 2, TACO 19, Dégâts 1 -2/1 -2/2-5 + odeur pestilentielle, BM p. 285) et leurs compagnons animaux, qui ont creusé un tunnel jusqu'à la surface. Dans chaque pièce :

7: 1-3 troglodytes : 65PO

8: 1-3 fourmis géantes : CA3, DV 3, TACO16, Dégâts 2-8, BMp.104.

9 : 1-6 troglodytes : 75 PO. Une partie du sol manque. Un tunnel mène à la surface en suivant une fissure séparant des rochers souterrains. Cette issue mène aux cavernes des troglodytes, en profondeur. Cette partie du scénario est à compléter par le MD s'il désire l'exploiter.

45: 1-3 fourmis géantes.

46: 1-4 troglodytes : dont l'un est un chef avec 3 dés de vie, 240PO.

47: 1-4 scarabées de feu : CA 4, DV1+2, TACO 15, Dégâts 2-8, BM p. 258. Sous une planche détachée du parquet se trouvent les économies de l'ancien domestique en chef (45 PO).

48: réserve de literie : Relativement indemne. Piles de couvertures, de draps, etc. infestées de puces.

10-16a. Aile des invités : Ce sont des chambres d'amis, les plus basses étant destinées aux aides, les plus hautes (a) réservées à leurs maîtres. Les chambres basses contiennent des lits en bois, des matelas de crin de cheval, de simples cuvettes pour la toilette, etc. Les chambres hautes sont meublées de la même manière mais plus somptueusement. Un volet d'acier secret se trouve dans le mur au-dessus de chaque fenêtre et peut-être tiré pour obstruer la fenêtre (voir 50). La seule trace de la présence de volets est une fissure de la taille d'un cheveu sur la surface de chaque ouverture de fenêtre et une rainure minuscule dans le rebord où ils sont censés s'encaster. Il y a également un petit compartiment secret dans le plafond de toutes les pièces (voir 50). Chaque compartiment contient deux bulles de gaz soporifique dont les effets sont comparables au sort du même nom. Elles sont si fragiles qu'elles éclatent dès qu'elles entrent en contact avec une surface. Si le compartiment est forcé, les bulles tomberont suffisamment rapidement pour menacer de se casser. Elles peuvent être rattrapées par une personne possédant 18 en dextérité, mais elle n'aura toutefois que 15% de chances d'y parvenir. Dans les chambres hautes se trouvent de grands miroirs sans tain qui vont du sol au plafond : se sont des portes secrètes reliées à 50. Tout aventurier se cachant dans l'une de ces chambres pour la nuit tombera probablement entre les mains de Diker Thane(59).

Dans les chambres pour le moment :

10-10a. 11 gobelins : CA6, DV1-1, Thaco 20, Dg 1-6 ; armés d'épées, de masses ou de marteaux. Ils ont sur eux 60 PO, 16 PA, 89 PC, une petite bague en or (5PO) et un parchemin ressemblant à celui qui a été trouvé dans le ravin. Ce sont des émissaires venus rencontrer Tizun Thane et ils sont actuellement en train de débattre de l'action à entreprendre car ils l'ont trouvé assassiné.

11-11a : Vide.

12-12a : Le grillage ne bloque plus l'entrée de la fenêtre. 1-6 sangsues géantes (CA 9. DV 3, TACO 17, Dégâts 1-4 plus ponction de sang, BM p. 256). 2 cadavres par terre possédant l'un : une épée, 1,50 de corde, un marteau, une pique, 32 PC, 45 PO; l'autre : de la belladone, un pot de miel, un miroir en acier, une boule de cristal ne fonctionnant qu'avec Clairaudience, 60po).

13-13a : Dans un coin de 13a, niché dans un matelas éventré, se tient le carbuncle (Fiend Folio original, p. 17, sinon voir l'escarboucle en annexe) de compagnie de Tizun Thane, un beau spécimen valant 600 PO. Il n'attirera les monstres errants qu'en dernier ressort, pour tester le moral et la loyauté du groupe. Il ne décrira jamais des événements contraires à la nature des aventuriers dans ses visions

télépathiques; il sait leur alignement du fait de son empathie. Il connaît tous les coins et recoins du palais, y compris l'emplacement du trésor principal, mais ne révélera pas cette dernière information.

14-14a : Vide, mais à l'intérieur du matelas éventré se trouve un petit sac contenant 5 PO.

15-15a : Vide.

16-16a : Vide.

17. Patio des invités : Coussins brodés, tapisseries, petites tables en bois de rose, etc. Deux narguilés d'argent sur des tables, accompagnés d'une petite boîte d'argent (vide) et d'une petite boîte d'onix contenant des feuilles de lotus noir de Cagayan Sable. Toute personne fumant ces substances sera prise d'une transe catatonique pour 2 tours, durant lesquels une image fantomatique se séparera de son corps. Ce « spectre » est en communication mentale avec le fumeur qui le contrôle. Il peut voler à 60cm du sol et se glisser à l'intérieur d'ouvertures minuscules. Cependant, il ne peut traverser ni de matériaux solides, ni l'eau; la magie n'a aucun effet sur lui, il ne peut être blessé, ou porter un poids quelconque: il se contente d'observer les alentours. Vers la fin du second tour, il reviendra inexorablement vers le fumeur, qui, à son retour, se réveillera. Si on l'empêchait de revenir (par exemple en l'emprisonnant dans une cellule hermétique), le fumeur resterait en transe catatonique jusqu'à ce que le spectre revienne en lui, dépérissant d'un niveau d'aptitude par mois jusqu'à atteindre 0 et mourir. Seul un Souhait sera capable de le ressusciter mais il sera alors obligé d'aller libérer son « spectre » (il sait où il se trouve), méprisant toute autre action, hormis la prise de nourriture et le repos, jusqu'à ce qu'il y parvienne. Alors il redeviendra normal. La boîte contient une dose suffisante pour deux utilisations. Juchées dans chambre sous le toit se tiennent 2-12 chauves-souris géantes (CA 8, Id4 PV, TACO 20, Dégâts 1-2, BM p. 38). Sur le sol sont allongés 4 cadavres: a) cotte de mailles; 63 PO, hache de bataille, arc court, fourrure animale valant 1-50 PO, b) 61 PA, miroir d'acier; c) cotte de mailles et bouclier, 67 PO, arc composite, 2 flèches; d) cotte de mailles et bouclier, 80 PA, étoile du matin, 24 PE, cognée.

18. Cloître : Végétation luxuriante (arbres et buissons). Au centre, une fontaine alimentée par une source naturelle se déverse dans un cratère. L'eau est chaude et pure. Il existe 50 % de chances que 2-12 banderlogs se trouvent là, hurlant dans les arbres. (a) représente la statue d'un guerrier brandissant une épée. (b) désigne la même statue que (a) mais le fait d'abaisser son bras ouvre une porte secrète derrière elle. Le golem de fer (1) fera ce geste pour faire entrer le groupe.

19 et 20. Salons à ciel ouvert : Ils sont tous deux décorés de coussins brodés de tables basses et de narguilés de bronze. En 20, une petite boîte de bois à côté du narguilé, contient des feuilles séchées de lotus noir Umrissien de deuxième grade qui permettra à celui qui les fume de combattre à +1 au toucher et +1 aux dommages pendant un tour. Le nombre de feuilles permet deux utilisations.

21 et 22. Salle de méditation : Converties en débarras. Les fresques murales d'inspiration mystique disparaissent derrière un bric-à-brac poussiéreux et plein de toiles d'araignée.

23. La salle aux miroirs : 8 miroirs gigantesques dans des cadres sculptés à la manière baroque (a-i) ornent les murs. « F » a été brisé. Devant ce miroir gît le corps de Tizun Thane, réduit à l'état de squelette, mais portant toujours ses robes pourpres. Son visage est tourné vers le sol, les pieds en direction du miroir. Le crâne est défoncé et le cerveau absent. L'une des mains, portant une bague (voir ci-dessous), est dissimulée sous le corps. Cousu dans la doublure de la robe, un manuscrit abrite deux sorts de Lévitacion. Il est plutôt ancien - même Tizun avait oublié qu'il se trouvait là.

Les miroirs sont adossés à un mur solide. Ils réfléchissent normalement les images, sauf si celui qui s'y regarde porte la bague du cadavre. Cette bague, en or et dont une lueur verdâtre s'échappe en zigzag,

permet de voir à travers les miroirs et de les traverser. Le porteur ne verra pas son image réfléchi mais sera le témoin d'une scène provenant d'un autre scénario (ex: en (a): un quai désert et en ruine dans une caverne souterraine, en (b): un cercle de pierres levées autour d'une mare calme. Il appartient au MD d'adapter les scènes aux scénarios que ses joueurs ont joué.) Quiconque porte la bague peut traverser le miroir et pénétrer dans la scène qu'il lui présente. L'endroit qui lui permettra de retourner de l'autre côté du miroir sera matérialisé par une zone de lumière argentée. La bague peut traverser le miroir toute seule, c'est-à-dire en étant lancée au travers.

24-29. Le harem : Luxueusement meublé mais à présent à l'abandon. Toutes les filles sauf une (29) se sont enfuies. Les filles prises en compte dans la table des monstres sont des ex-membres du harem - aucune n'est la fille du marchand. Une fois dans la pièce, il y a 10% de chances par tour que Diker et 1 à 6 hommes (51-60) se présentent.

24. Patio : Grands coussins de soie, pichets de vin vides, etc. La porte qui mène à 29 est lourdement cadenassée de l'extérieur (clé en 59).

25. Chambre du maître : 3-6 bandits (fonctionnant selon la liste), d'anciens membres de la garde de Tizun Thane, à présent repris par Diker Thane (59), portant des cottes de mailles, des boucliers et des épées. Ces bandits sont tous Neutre Chaotique, roublards de niveau 1 ou 2. Ils gardent la fille en 29.

Les bandits : Brazuro (niv. 2, 8 PV, 12 PO), Atama (niv. 1, 4PV, 24 PO), Ignall (niv. 1, 6 PV, 32 PO), Jude (niv. 1, 5 PV, 18PO), Karmell (niv. 1, 5 PV, 12 po), Margen (niv.1, 4 PV, 49 PO)
Ils ne savent rien de ce qui est arrivé à Tizun Thane, mais ils connaissent Thraaak (64). Dans le coin de la pièce traînent quelques flûtes de bambou et un instrument de musique ressemblant à un luth.

26 et 27 : Chambres: Vides.

28. Chambre à coucher : Ogre eunuque (CA 5, DV 4+1, TACO 17, Dégâts 1-10, BM p. 216). Ancien garde du harem qui est resté volontairement pour protéger la fille en 29, pour laquelle il entretient une dévotion et une loyauté à toute épreuve. Il deviendra berserk si on la blesse. Diker Thane lui permet de rester pour s'assurer qu'aucun de ses hommes ne fera de mal à sa protégée. Il possède 145 PO enterrées sous une dalle de pierre descellée.

29. Chambres à coucher : La fille du harem s'appelle Izis (Charisme 18). Elle a toujours les vêtements qu'elle portait au harem bien qu'elle soit une houri de second niveau (Dextérité 16). Diker la séquestre (bien que l'ogre en 28 ne le sache pas; pour lui, elle continue à faire son travail) pour que ses hommes lui soient toujours dévoués. Elle est Neutre et sera très reconnaissante à celui qui l'aidera à s'échapper. Elle sait que la fille du marchand a été tuée dans la forêt par les Danseurs de l'Ombre (39) dont elle connaît également l'existence et l'errance. Le marchand donnera la moitié de la récompense promise pour avoir des nouvelles de sa fille. Dans le compartiment secret qui se trouve dans le mur ouest, Izis a dissimulé des objets qu'elle a volés à Tizun Thane et aux hommes de Diker. Ils sont enserrés dans un petit sac de soie: 124 PO, un manuscrit contenant les sorts de Projectile magique, de Barrer et d'invisibilité (niv. 3), 7 flèches qui tueront le berbalang si elles l'atteignent lui ou son image. Elles donnent +1 au toucher. Izis sait tout de ces flèches. Elle peut offrir ce qu'elle possède, tout ou en partie, si les aventuriers ont besoin de motivation pour la sauver.

30. Cour ouverte : Un passage court le long du côté ouest. Un petit étang, presque entièrement recouvert de grandes feuilles de nénuphar. Les buissons et les fleurs sont envahis par les mauvaises herbes. Dans l'étang (4,50 m de profondeur) vivent deux hommes-lézards (CA 5, DV 2+1, TACO 19, Dégâts 1-2/1-2/1-6, BM p. 143). Leur trésor est dissimulé dans de grosses bulles adhérent à quatre grandes feuilles de nénuphar au centre de l'étang. Il consiste en: 56 PO, une épée longue +1, une bague

veinée d'or bleu (anneau d'Action libre). Les hommes lézards éviteront généralement (70%) le contact. sauf si leur trésor est découvert.

31. Hall de la garde : Désert. Le mur nord est décoré d'armes variées, d'épées croisées et de hallebardes, etc.

32-34. Salles des eunuques : Contiennent un lit, une table, etc. Tous les meubles ont des fins uniquement fonctionnelles.

32 : Vide.

33. 5 cadavres : Ils gisent par terre : a) cotte de mailles, bouclier, 78PA, arc court, 7 flèches, une épée large, un aconit ; b) cotte de mailles, outre à vin, lanterne, grand sac, épée large ; c) armure de plates, marteau, 32 PE, 73 PC, fourrure valant 50 PO; d) armure de plates, épée à deux mains, masse, petit sac, 15PO; e) cotte de mailles, bouclier, torche, 42PC, gousse d'ail, pierre précieuse, épée longue. Ils ont été entassés là par Selga Thane pour être activés plus tard.

34 : Quelques-uns des animaux familiers de Selga Thane : 1-6 diabolotins verts (CA 7, DV 1, TACO 19, AL Mauvais Neutre, Dégâts 1-3/1-3/1-6 plus Peur- jet de sauvegarde ou fuir un round, monstre original). Ce sont des créatures espiègles, dont la peau ressemble à du cuir, aux membres allongés, qui peuvent aussi bien escalader des murs et des plafonds que marcher au sol. Leur faciès est horrible, avec des crocs ressemblant à ceux des vampires et des lèvres baveuses. Leur morsure peut inoculer la Peur sinon ils se battent avec leurs griffes. Ils collectionnent toutes sortes d'objets disparates.

34a : Le « trésor » des diabolotins verts : le bric-à-brac le plus étonnant que les aventuriers ait jamais vu : des jambes et des bras momifiés d'humains, 2 oeufs de dragon, des poignées de porte, un tube de bois de 45 cm de long et de 2,5 cm de diamètre, diverses armes, 2 cadres à peinture, une croix de bois, une crosse de berger, etc. (amusez-vous à imaginer des objets différents) plus une bague de Pickpocket (10 % à toute personne la portant pour voler quelqu'un), 89 PO, une pierre précieuse (35 po), 31 PC, 87PA, un collier en or (70 PO), 2 flèches rouillées (avec des ornements rouges portant des runes Flèches de rouille).

35-38. Selga Thane et ses suivants :

35. 4 zombies : CA 8, DV 2, TACO 19, Dégâts 1-8, BM p. 303.

35a. Coffre : Fermé à clef, serrure piégée. Quiconque cherche à trafiquer la serrure déclenche le jet d'une pointe enduite de poison. Selga Thane en détient la clef (38).

36. Des ossements : de grands animaux éparpillés sur le sol. Un lichen vert parsemé de petites boules roses croît sur les ossements; il est inoffensif.

37. Salle des gardes de Selga : Les points désignent des silhouettes debout, portant épées et boucliers, armures de plates et visières abaissées (comme pour 5), excepté que celles-ci dissimulent des squelettes (CA 2, DV 1, TACO 20, Dégâts 1 -6, BM p. 275) commandés par Selga Thane. Ils seront activés s'il leur donne des ordres ou si les aventuriers essayent de franchir leur garde. Les grandes portes à deux battants qui mènent vers l'est sont sculptées de motifs complexes. Le compartiment secret qui se trouve dans le mur est contient un anneau de clefs suspendu à un crochet. Ce sont les clefs des cellules en 43.

38 Chambre de Selga Thane : Meublée avec un goût macabre. La porte qui mène à 37 possède un judas secret. Selga, le demi-frère de Tizun, présente une silhouette de grande taille enveloppée de robes

noires sous lesquelles on peut apercevoir la lueur d'une armure de plates noire. Un grand capuchon sombre couvre sa tête et dissimule son visage; seuls deux yeux luisants percent l'ombre. Sa cape est fermée par un petit crâne en or. Il porte une épée noire à deux mains dont le pommeau est serti d'une pierre précieuse. Selga est un prêtre-nécromancien de second niveau, qui possède 8 PV, une CA de 9, et combat comme un prêtre de second niveau.

Il a les pouvoirs suivants, non standard (uniquement utilisables une fois par semaine):

- Contrôle des mort-vivants (les 1 -8 squelettes en 37).
- Parler avec les mort-vivants. Comparable à Parler avec les morts mais ne s'appliquant qu'aux mort-vivants animés.
- Animer les morts. Selga peut animer jusqu'à 8 mort-vivants. Ainsi il ne peut utiliser ce pouvoir avant qu'au moins un des squelettes de 37 soit détruit.
- Œil du mal. La victime, croisant le regard de Selga, doit réussir un jet de sauvegarde contre la Paralyse, sinon elle est immobilisée pendant 6 rounds.
- Malédiction. En mourant, Selga peut maudire son assassin. Sa malédiction sera « Tu ne refuseras jamais le combat et lutteras toujours jusqu'à la mort! » Seul un prêtre de niveau 5 ou plus peut anéantir cette malédiction par un sort de Bénédiction.

Dans un sac à la taille, Selga porte la clef qui ouvre le coffre en 35a, 52 PP et une pierre précieuse (50 PO). Dans un compartiment secret du sol se trouve un coffre contenant 2679 PO, 3 pierres précieuses (30, 100 et 175 PO) et un livre: *Le Précis d'Autorité et d'influence* (Cha +1 après sa lecture). Selga est considéré comme mentalement instable et il mène une existence très solitaire.

38a. Piège : Les points désignent trois silhouettes en armure comme en 37 mais celles-ci ne contiennent qu'un rembourrage solide. Si l'une d'elles est renversée (elles sont en équilibre instable), la moitié sud de la pièce s'affaisse, entraînant quiconque se trouve dessus sur une piste glissante, en direction du sud-est. La rampe aboutit à 3 mètres sous la surface de l'eau (les 3 derniers mètres de la rampe sont noyés par les eaux du lac sur lequel donne la pièce 33).

39. Hall des Danseurs de l'Ombre : Chaque niche contient une statue de 3.60 mètres de haut, mince, élégante et noire comme l'ébène. Elles ont des poses variées mais toute semblent s'adonner à une sorte de danse rituelle. Elles sont faites en pierre magique et ne peuvent être dégradées ou brisées de quelques manières que se soit. Au centre du hall se dresse un autel circulaire, maculé de sang, où sont fixées des chaînes et des menottes.

La nuit, quand la lueur de la lune filtre à travers les ouvertures les plus hautes, les statues prennent vies, au moment où le rayon de lune les touche. Toutes les statues ne s'éveilleront donc pas au même moment. De même le MJ doit essayer de déterminer le temps qu'il fait dehors (ex : par une nuit nuageuse, peu de Danseurs seront réveillés.) Il doit également comptabiliser soigneusement le temps qui passe et s'assurer que les personnages en sont conscients, avec quelques rappels dans la description des autres pièces (par ex : la pièce se trouve partiellement dans l'ombre alors que le soleil baisse dans le ciel derrière le bord du cratère). Les Danseurs de l'Ombre, lorsqu'ils sont animés, se déplacent à grande vitesse (comme un homme qui court) avec une allure curieusement élégante et légère, d'où leur nom. Ce sont les « Choses nocturnes » qui terrorisent les villageois de Cahli. Ils peuvent escalader des parois comme des voleurs de 1er niveau. Lorsqu'ils sont animés, ils ont les caractéristiques suivantes: CA -5, DV 3, Dégâts 1-6/1-6/1-8. Ils sont immunisés à tout attaque magique et ne peuvent être touchés que par des armes magiques. Ils ne « vivent » que pour répandre le sang humain au service de quelques noirs seigneurs des plans inférieurs.

40-42. Quartiers des domestiques personnels

40. Salon. Tables, chaises, etc. Les marches de l'escalier sont piégées : un filet lesté peut être lâché par le garde depuis l'extrémité nord de 50.

41. Chambre à coucher : lit, etc. Vide.

42. Chambre à coucher : A présent utilisée comme cellier par les hommes de Diker Thane (51-60) : grands pichets de vin et d'eau, sacs de farine, de haricots, petit baril d'huile, etc. , 3 épée.

42a : Vide, mais une trappe a été aménagée dans le sol. Dessous un escalier mène sous 42, jusqu'au hangar à bateau, et se trouve directement sous 61. Une grande barque (12 sièges) se trouve dans une voie remplie d'eau menant jusqu'au mur est. Une grande porte secrète se dissimule dans ce mur pour permettre au bateau d'aller sur le lac. Des rames, des filets de pêche sont entassés dans cette pièce.

43. Bloc de cellules : Toutes les cellules sont vides. Mais il y a 50% de chances que 1-6 berbalangs (projections, voir 44) se trouvent aux alentours.

44. Chambre de torture : Instruments de torture, braseros, etc. 21 berbalangs se trouvent là dont 1d6+4 sont en transe (voir le bestiaire). Ce sont des alliés de Selga (38).

45-48 Quartiers des domestiques : (Voir 7-8)

49. Passage secret : Un passage s'ouvre pour permettre une attaque dans les pièces en contrebas. La porte secrète centrale dans le sud est le tableau en 3. Les yeux sont des judas qui servent à regarder ce qui se passe à l'extérieur. C'est de cet endroit de choix que Thraaak observera les allées et venues des personnages, ne révélant sa présence que pour attaquer s'il est blessé d'une quelconque manière, par exemple si quelqu'un envoie une flèche en direction du tableau, celle-ci traversant la toile. Les deux trappes s'ouvrent sur des échelles de fer qui mènent en 3a ou 4 m.

49a et 49b : Ce sont des zones de toits plats depuis lesquelles les gardes de Tizun Thane lançaient des flèches lorsqu'ils tendaient une embuscade à certains invités en 3.

50. Corridor : Les deux points désignent les gardes de Diker Thane, deux des hommes de 51-58 (jetez un dé pour déterminer celui qui sera de garde à ce moment). La partie de 1,50 mètre de large courant au sud et à l'ouest, puis au nord, se trouve directement sous la toiture en pente s'étendant sous les cloîtres. La lumière du jour filtre par endroits et des banderlogs (4) peuvent être entendus en train de galoper sur le toit. Les portes secrètes qui mènent à 10a-16a sont toutes des miroirs ne pouvant être traversés qu'une fois et qui donnent dans les chambres. A côté de chacun d'entre eux se trouve un bouton d'argent. En appuyant dessus, les bulles de gaz (voir 10-16a) sont lâchées à la fois dans les chambres supérieures et dans les chambres inférieures correspondant à ce bouton; les volets secrets de ces chambres descendent également. (C'est ainsi que Tizun se procurait des victimes pour les donner en sacrifice aux Danseurs de l'Ombre.) A la seconde pression sur le bouton, les volets se lèvent et le compartiment du plafond se ferme. Diker utilisera cette méthode pour capturer tout groupe qui passe la nuit dans ces pièces.

51-60. Diker Thane et ses hommes

Toutes les pièces contiennent des lits superposés, une table, des chaises, etc. sauf la chambre de Diker (59). Les occupants en sont:

51: Churk : Guerrier niv. 1, Neutre Chaotique, CA 3, PV 10, épée bâtarde.

52: Amnor : Guerrier niv. 1, Neutre Chaotique, CA 5, PV 8, masse.

53: Vado : Guerrier niv. 1, Neutre Chaotique, CA 4, PV 7, marteau.

54: Roker : Guerrier niv. 1, Neutre Chaotique, CA 4, PV 8, masse.

55: Duval : Voleur niv. 1, Neutre Chaotique, CA 8, PV 5, épée courte.

56: Ulgon : Guerrier niv. 1, Mauvais Chaotique, CA 5, PV 7, masse.

57: Viga : Guerrier niv. 1, Neutre Chaotique, CA 5, PV 7, marteau.

58: Sprago : Guerrier niv. 1, Neutre Chaotique, CA 3, PV 9, masse.

60: Beza, Toku & Agapor : Beza, guerrier niv. 1, Neutre Chaotique, CA 5, PV 6, marteau ; Toku, guerrier niv. 1, Neutre Chaotique, CA 5, PV 5, épée longue) ; Agapor, guerrier niv. 2, Neutre Chaotique, CA 3 bouclier +1, PV 12, épée longue.

Ils possèdent chacun 1-40 PO dans leur chambre. Ceux qui se trouvent en 60 auront de 50 à 90 PO chacun.

59. Chambre à coucher de Diker Thane : Meubles luxueux, etc. Diker Thane préférera passer un marché avec un groupe même si celui-ci attaque dès le départ. S'il capture les aventuriers à l'aide d'un filet ou des bulles de gaz pendant la nuit, il les ligotera et leur proposera un marché. A la base, il veut que Thraaak soit attaqué et affaibli; il libérera le groupe dans ce but (il peut même payer les personnages une fois cette tâche accomplie).

Si les aventuriers attaquent Thraaak ailleurs que dans la tour (61-65a) et s'il pense que lui et ses hommes réussiront à faire en pencher la balance en défaveur de Thraaak, il viendra à l'aide du groupe. Si les personnages sont sur le point de subir une défaite, (par ex: sont tous endormis) il viendra à leur secours pour empêcher Thraaak d'en tirer plus de pouvoir encore. Si le sort de Thraaak est réglé avec succès, il peut les engager pour s'attaquer à Selga. Il est rusé et machiavélique: il pourra attaquer le groupe s'il pense pouvoir en tirer un quelconque profit; mais c'est peu probable. Il préférerait laisser tranquilles les personnages, dans l'espoir qu'ils combattront et affaibliront Thraaak à sa place. C'est lui qui place le parchemin sur le cadavre dans le ravin pour permettre aux aventuriers d'entrer dans le château. Il existe de nombreux manuscrits du même type, et le sceau de Tizun Thane, dans sa chambre.

Diker est un prêtre de quatrième niveau, Chaotique Neutre. Il porte une armure de plates et un bouclier noir (CA : 2), 20 PV, Sagesse 15. Il brandit une masse +1 (au toucher et aux dommages). Il porte une cape vert sombre et un petit sac à la hanche qui contient la clef de 29. Il possède une bague dont l'apparence et les pouvoirs sont identiques à celle du cadavre en 23. Il connaît les moindres coins et recoins du palais excepté l'endroit où est caché le trésor de Tizun Thane bien qu'il suspecte fortement qu'il se trouve quelque part dans la tour. Les sorts qu'il possède sont:

- 1er niveau: Blessures légères (x2), Effroi, Invisibilité aux mort-vivants, Protection contre le Bien.
- 2ème niveau: Immobilisation des personnes, Discours captivant, Charme personne.

La clef du coffre en 59a est cachée dans la pièce.

59a. Le trésor de Diker : La porte qui mène à 50 est grillagée et une cloche sonne en 59 lorsqu'on l'ouvre. Dans la pièce contre le mur est se trouve un grand coffre. Il contient 3539 PO et 4 pierres précieuses. Il est fermé et la clef se trouve en 59.

61-65. Tour de Tizun Thane

Toutes les fenêtres sont équipées de lourds volets de métal fermés. Toutes les pièces sont meublées somptueusement et dans un style rococo. A l'intérieur de la tour, perdu dans un silence solitaire Thraaak, un gu'en-deeko (voir caractéristiques dans le bestiaire), erre, devenu fou depuis qu'il a tué son maître. Il ne s'aventure hors de la tour qu'en de rares occasions. Il observera pacifiquement, sauf s'il est lui-même attaqué. Il est brisé par la culpabilité et la tristesse, et se prend pour Tizun Thane, bien qu'il manque de l'assurance que possédait celui-ci. S'il n'observe pas depuis 49, ce qu'il fera s'il se passe quelque chose d'étrange, jetez un dé 10 : 1 il est en 61, 2 en 62, 3 en 63 et 4-10 en 64.

61. Salle à manger : Luxueusement meublée, grande cheminée dans le mur est. Une petite statue en or représentant Tizun Thane est posée sur le manteau de la cheminée.

62. Salon : Atre dans le mur est.

63. Bibliothèque : Volumes traitant des arcanes, etc., aucun sur la magie. Cheminée dans le mur est.

64. Chambre à coucher : C'est là que Thraaak passe le plus clair de son temps. Il porte les robes pourpres de Tizun Thane qui, trop étroites, se sont déchirées sur son corps massif, et une cape noire (voir plus loin). Il apparaît à la fois terrifiant et comique dans ses habits étriqués.

Thraaak : CA 2, DV 5+12, PV 37, TACO 13, PX 2000, il porte une cape de Déplacement (la première attaque échoue automatiquement, protection +2 ensuite, et +2 sur les jets de sauvegarde contre la magie et autres attaques) et un exemplaire plus volumineux de la bague de 23.

Il possède les compétences suivantes:

Talents de voleur 3e niveau (c'était l'assassin) et les sorts suivants (comme un magicien de niveau 8):

3em niveau: Boule de feu, Immobilisation des personnes.

2em niveau: Image miroir, Force fantasmatique.

1er niveau : Charme personnes, Sommeil, Bouclier Protection contre le Bien.

Lorsqu'il jette un sort, il émet un rire étrange - sa version personnelle du rire de Tizun lorsqu'il soumettait un ennemi à sa volonté. Il sait où se trouve le trésor de Tizun mais il est incapable de s'en emparer; cependant, il le protégera.

65. Salle de travail : Des volumes de magie y abondent, y compris un Tome de Pensée claire (intelligence +1). La pièce est encombrée d'ingrédients de potions, de fioles, de pilons et de mortier, etc. Dans une se trouve une potion de Polymorphie et dans une autre, une potion de Guérison.

65a. Petite salle du trésor: un grand coffre contient 2390 PO, 114 PP et 2 pierres précieuses (300 et 320 PO).

Ce trésor est un leurre pour ceux qui chercheraient à accéder à la tour de Tizun. Le véritable trésor se trouve dans l'espace sous le toit de la pièce 65 et n'est accessible que par une trappe secrète au centre du plafond à 6 mètres au-dessus. Le plafond a été conçu pour suivre les lignes du toit et est fait de poutres, de chevrons, comme s'il était l'intérieur du toit lui-même.

Dans cet espace dissimulé se trouve une grande réserve de trésor, de pierres précieuses, de bijoux et 2 objets magiques. Ce trésor est laissé à la discrétion du Maître de jeu. De même, un dernier gardien veille: un necrophidius (voir bestiaire).

Par : Albie Fiore

White Dwarf N° 18

Traduction française : ?

Page de couverture et corrections : Syrinity

DnD 2013

ANNEXE : Plan

