



Les Druides de l'Île Blanche

Module de Campagne

2020

Niveau 4-5 / environ 5 joueurs

Y.QUERE

Direction Ierendi

Rares sont les prêtresses de Bastet. A l'est du Continent de Brun, elles sont toutes choisies parmi les jeunes Ylari d'origine Nithienne et la déesse elle-même est supposée bénir ces choix...

Un des rites d'initiation est la constitution d'un lien spécifique avec un ou plusieurs félins...

En général les prêtresses choisissent un des chats qui peuplent le temple mais certaines prêtresses plus expérimentées peuvent tenter le rapprochement avec des plus grands félins... certaines légendes racontent le cas de prêtresses étant parvenue à dompter des lions ou des panthères...

D'autres légendes parlent de chats blancs créés par la déesse elle-même qu'on ne trouverait que sur une île éloignée au sud du continent (White Island à Ierendi). Cette île est habitée par une secte de Druides d'ancienne origine Nithienne, patronnés par l'immortel Osiris.

Ces chats, au poil ras, sont de la taille d'un chat sauvage et vivent en liberté sur l'île. Ils sont globalement protégés par les Druides mais parfois quelques chatons sont vendus sur le commerce Ierendi contre des denrées utiles et précieuses au monastère...

Neithis cherche à acquérir un tel spécimen pour tenter le rapprochement avec un futur familier.

NB : Ce rapprochement fonctionne comme le sort d'amitié animale de Druides mais ne fonctionne que sur un seul félin à la fois pour un prêtre de Bastet de niveau inférieur ou égal au niveau 3. A partir du niveau 4 le prêtre peut tenter l'amitié avec deux félins, trois au niveau 7...

Les chats blancs de Bastet ont deux chances sur 6 d'être dotés d'une capacité de polymorphose qui les autorise, lorsqu'en relation avec un prêtre de la déesse, de se transformer pour 1d8 tours en panthère blanche une fois par jour.



L'île Blanche *White Island* (ROYAUME D'IERENDI)

Carte des environs et situation

Les PJ doivent préalablement se rendre à la Capitale Ierendi avant de louer un bateau pour s'approcher de l'île. (1,5 jour depuis les 5 comtés / 3 jours + 2 nuits depuis Specularum)
15% de chances de subir une attaque de pirates par portion de 2 jours

Sur place, ils auront sans doute quelques difficultés pour trouver un guide mais peut-être sont-ils capables de naviguer en autonomie jusque l'île... Il leur faudra acheter une barque et une carte dans ce cas. C'est possible en négociant avec quelques rufians du port (Barque = 350 po + Carte = 50 po)

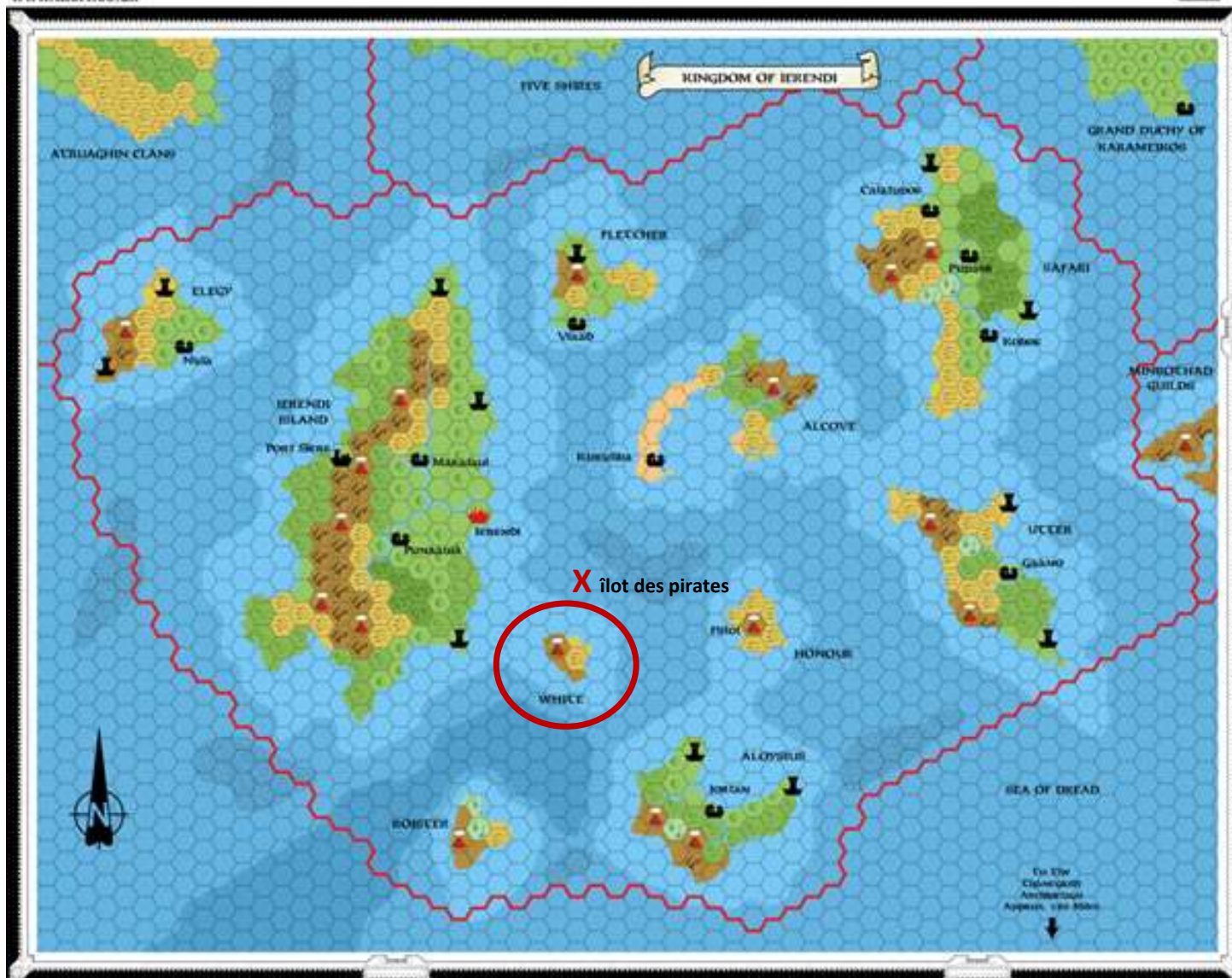
Le bateau qu'ils achètent, s'il n'est pas inspecté, a 20% de chances d'être infesté de termites et de connaître une voie d'eau en plein voyage. Il faut une journée et une nuit de bateau depuis Ierendi pour se rendre sur l'île blanche...

"Kingdom of Ierendi" 1000 AC

Replica of poster map from GAZ4 The Kingdom of Ierendi, 1987

Cartography by Thorfinn Tait, January 2005; last revised February 2016

www.thorfinn.co.uk



L'île Blanche

White Island (ROYAUME D'

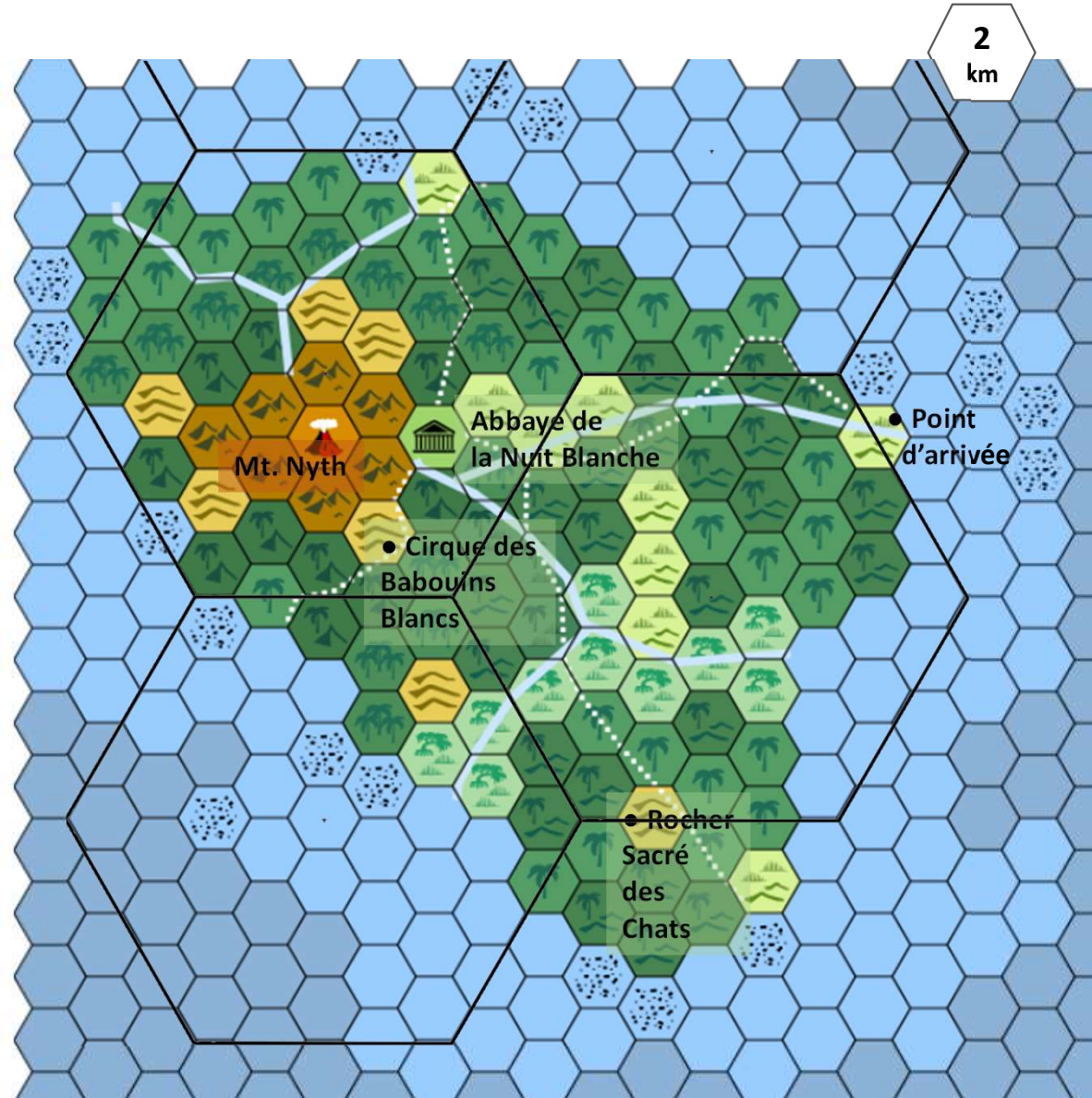
Carte détaillée

Située à 1 journée entière de navigation de la Capitale Ierendi, il s'agit d'une petite île volcanique, surplombée par le Mont Nyth, volcan actif, sur le flanc duquel est installé l'Abbaye de la Nuit Blanche, un ancien temple de style apparemment Azcan-Nithien (en réalité plus ancienne, la ziggourat date de l'époque de l'Empire de Taymora - environ 2800 BC).

L'île fait environ 30 km de long du Nord-Ouest au Sud-Est et environ 25 km de large d'Ouest en Est.

La partie Est de l'île est composée d'un plateau rocheux parsemé de roches volcaniques blanches et poreuses, la jungle et les collines semblent disposées en terrasses et remontent vers les pentes du Mont Nyth, dont le cratère fumant produit des nuées blanches qui produisent une luminosité particulière sur l'île.

Il n'y a pas vraiment de port sur l'île et rares sont les échanges entre les Druides Blancs et le reste du Royaume d'Ierendi. Si les PJ veulent accoster discrètement, il faudra choisir la côte Est, mais les récifs et les courants rendent l'opération délicate (25% de chances de s'échouer avec avarie importante sur le navire). Il existe quelques vieux pontons au pied du volcan sur la côte Ouest de l'île, qui mènent directement à l'Abbaye des Druides Blancs.



Synopsis

L'aventure consiste à aider Neithis à trouver son compagnon félin, comme l'exige la tradition des prêtresses de Bastet.

Le voyage les conduit au cœur de la Mer de la Terreur, sur les rives sacrées de l'Île Blanche. Cette île est habitée par un groupe de 108 Druides d'origine Nithienne, qui vénèrent Osiris et Thot. Les Druides sont protégés par les singes blancs, animaux symboles du Dieu Thot.

Le Grand Druide se nomme Ayouba. Il est assisté de deux Archidruides.

Un des Druides de rang intermédiaire, Amosis, est un traître, manipulé par Seth et Atzanteotl, qui a depuis des années dévoyé les traditions du groupe de Druides. Il a perdu ses capacités Druidiques mais le cache et ses pouvoirs sont désormais ceux d'un prêtre du Chaos.

Amosis s'est allié avec l'Anneau de fer, une secte de pirates esclavagistes et avec les Forces du Mal opérant sur le continent.

Ainsi, à chaque décès d'un Druide Blanc, Osiris fait apparaître un bébé dans un couffin porté par les flots sur une plage sacrée de l'île. Le traître, en charge de recueillir les enfants, se livre à un trafic infâme de ces derniers avec la complicité de l'Anneau de Fer. Sous la protection des immortels du mal, il substitue les bébés divins par des enfants « normaux »...

Les bébés, bénis d'Osiris, sont ainsi confiés à la secte de l'Anneau de fer qui les vend comme « premier choix » à des prêtres du chaos afin de perpétrer des sacrifices innommables au nom de leur divinité (souvent des prêtres d'Alphaks)... Les vrais bébés d'Osiris sont ainsi remplacés par des enfants enlevés sur le continent ou des rejetons d'esclaves arrachés à leur parents à Fort Doom ou dans les bas-fonds de Specularum ou Thyatis.

Progressivement, la puissance des Druides Blancs diminue, car leurs jeunes membres ne bénéficient plus du même lien avec leur Dieu... Indirectement Bastet, Thot et Osiris tentent de conduire des aventuriers sur l'île afin qu'ils découvrent le complot et y mettent fin...

C'est dans ce contexte que les PJ vont se rendre sur l'Île Blanche à la recherche des chats blancs de la déesse Bastet.

DEROULEMENT

Les PJ vont donc devoir accoster sur l'Île Blanche.

Ils vont devoir veiller à ne pas commettre de sacrilège en évitant de tuer les singes blancs... Neithis aura sans doute des rêves prémonitoires.

Ne pas sombrer dans la folie qui peut s'insinuer dans les esprits des visiteurs de l'Île (une malédiction de Seth) à force de faire de terrifiants cauchemars de sacrifices d'enfants et d'autres horreurs du Chaos (**JP vs Sorts -2 au bout de 3 jours continus sur l'Île**). Les novices Druides Blancs sont immunisés contre cette malédiction, tout comme le seront Neithis (Prêtresse) et Aëwyn (Druidesse).

Les PJ devront aider les Druides à retrouver un très jeune novice qui s'est semble-t-il perdu dans la jungle. C'est le prix que demandent les Druides pour guider Neithis vers le Rocher Sacré des Chats Blancs.

En réalité, ce novice a été enlevé par le traître Amosis qui étudie son cas avec grand intérêt. En effet, malgré le fait qu'il ne soit pas un rejeton d'Osiris (c'est un des premiers bébés « substitués »), il semble développer des aptitudes Druidiques hors du commun...

L'aventure permettra de démasquer le complot du traître, qui fera évidemment tout pour faire échouer les PJ

Enfin, les PJ guidés par les Druides pourront se rendre au sanctuaire des chats blancs de Bastet pour la cérémonie de reconnaissance de Neithis...

ARRIVÉE SUR L'ÎLE BLANCHE

Point d'Arrivée - Le Phare abandonné

A leur arrivée le crépuscule avance et le soleil va bientôt disparaître à l'horizon. Le Climat Tropical fait que la nuit tombe rapidement et relativement tôt...

Les PJ vont devoir camper dans l'enceinte du phare abandonné.

Les immortels maléfiques ont placé des esprits pour écarter les intrus...

Fantôme : il s'agit d'un Vieux Druide assassiné par Amosis... son esprit veut écarter tout intru de l'île.

HD 8 HP 45 CA 0 THACO = 12

Dmg : vieillissement de 1d4 x 10 ans

JP vs Magie sinon fuite 2-12t et +10 ans

En disparaissant il hurlera « Prenez garde au traître... »

XP = 3745

Trésor : enfoui sous les gravas, là où repose le corps putréfié du Druide assassiné (si les PJ cherchent)

Potion de Vitalité

Potion de Guérison

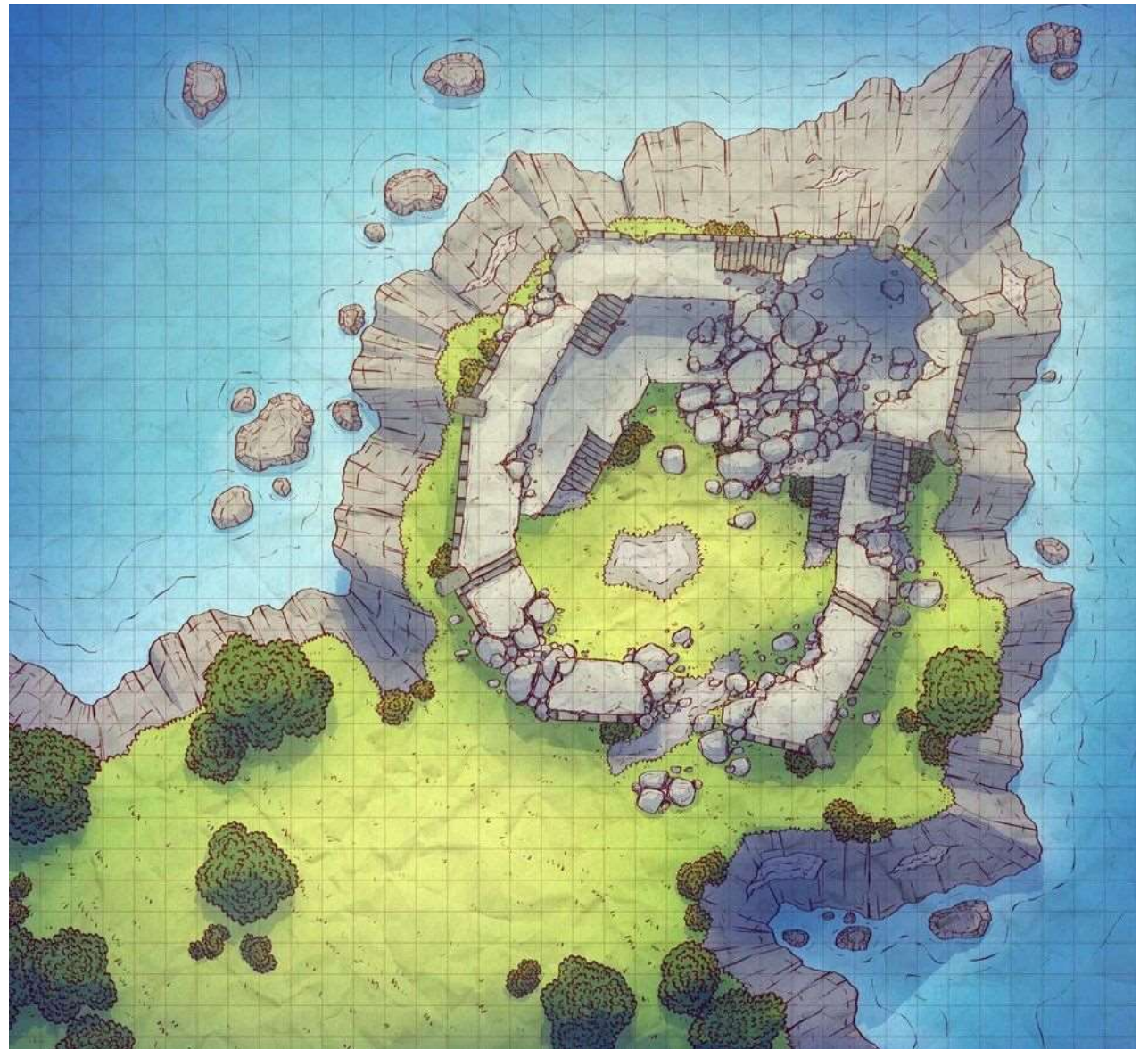
Potion de Forme Gazeuse, Cape de Protection +2



ARRIVÉE SUR L'ÎLE BLANCHE

Point d'Arrivée - Le Phare abandonné
Carte PJ

**Indiquer votre placement dans le campement et
son installation**



Aperçu du paysage de L'île Blanche



PROGRESSION VERS L'ABBAYE

Les personnages se rendent à l'abbaye en empruntant les chemins au cœur de la jungle. d'abord vers le Nord Ouest puis vers l'Ouest.

Cela leur prendra un bonne demi-journée car les pistes sont difficiles, escarpées et encombrées de racines, et la végétation est très dense...

Rencontre n°1 : Les Serpents **XP = 800 x2**

2 serpents constricteurs géants (Anaconda)

CA 3 HD 8 PV 45 THACO = 12

% Enroulement = 60%% Avalement = 10%

Dmg = 2d6 / round Mort en 5 rounds

Rencontre n°2 : **XP = 777 747**

Un couple de Trolls aux abords des marécages.

CA 4 HD 6+6 PV 42 / 37 THACO = 13

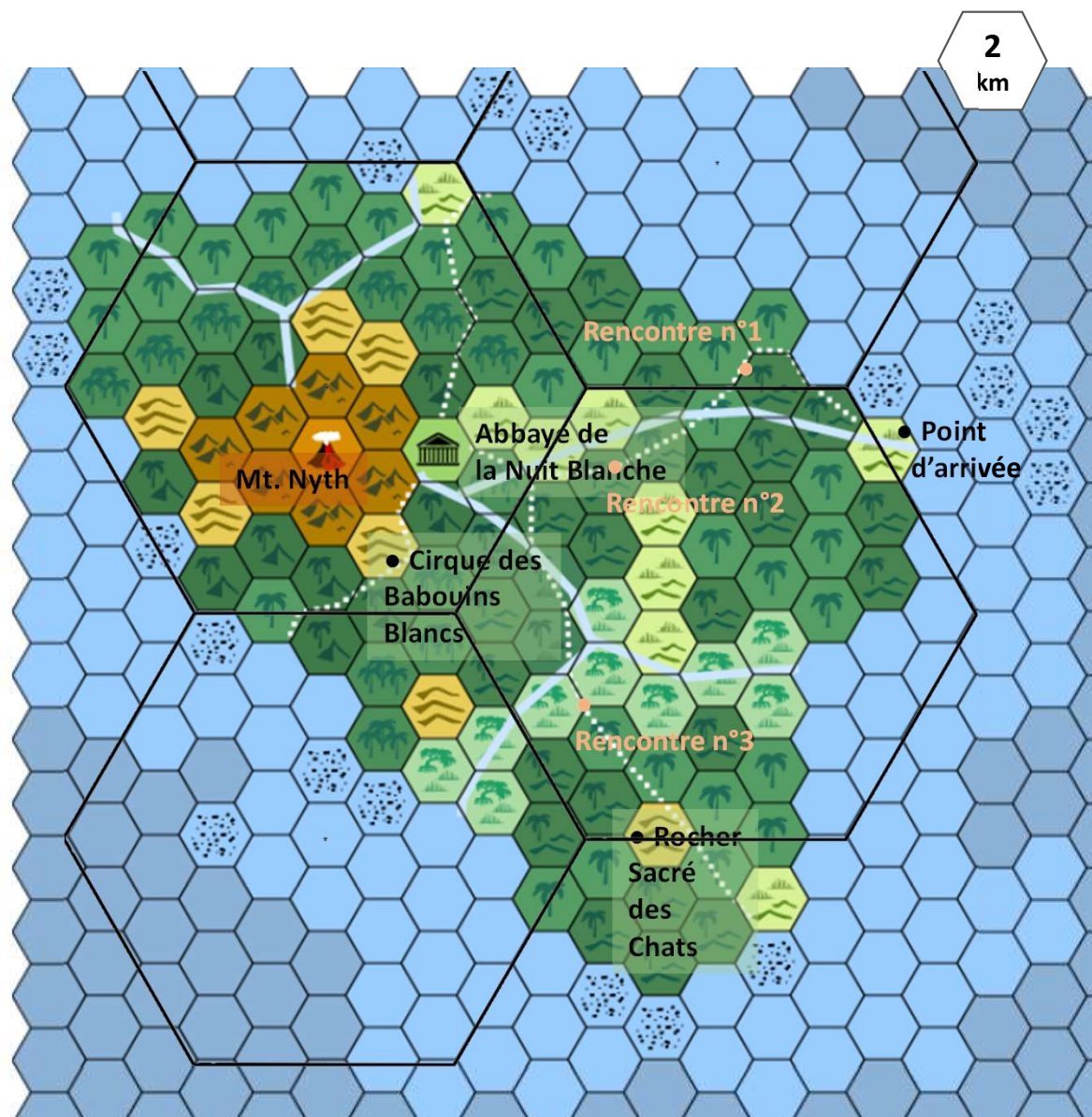
#At = 3 Dmg 5-8 x2 / 7-12 Régénération 3 hp/round

Rencontre n°3 : **XP = 792 / chaque**

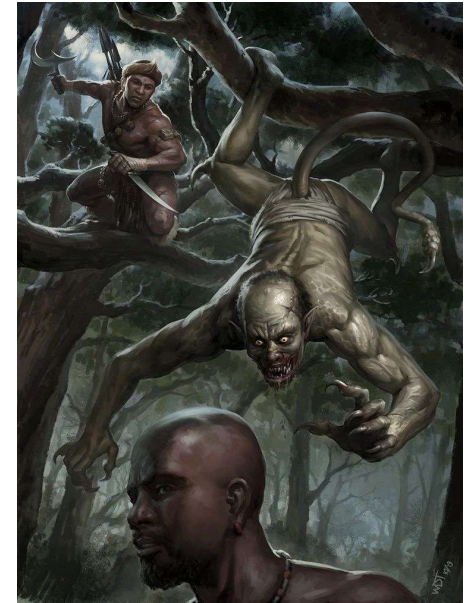
1-3 crocodiles géants dans les marécages

CA 4 HD 7 PV 49 THACO = 13

#At = 2 Dmg 2d8 Morsure / Queue 1d12 ou Griffes 2d4



Rencontres



+ Rencontres aléatoires (1d6)

1. Bête éclipseante
2. Mille-pattes géant (1d4)
3. Monstres Su (1-3)
4. Scarabée Rhinoceros
5. Crapauds Géants (1d6)
6. Basilic



Rencontres aléatoires



L'Abbaye de la Nuit Blanche

Vue Exterieur

Description

Le sol de cette toute petite île est constitué d'une pierre blanche volcanique poreuse lui qui a donné son nom. Ses côtes sont accidentées, battues par les vents et aborder l'île est une expérience dangereuse. La végétation y est néanmoins présente avec des forêts côtières de pins. On y trouve également des bassins de pierre remplis d'une eau cristalline, étrange phénomène dans cet environnement minéral poreux.

La communauté comprend 30 enfants et adolescents Novices, 50 Initiés (niv. 1 à 11), 25 Druides (niv.12), 2 Archi-Druides (niv.13) et un Grand Druides (niv. 14)

On y vénère le culte druidique Makaï dans sa forme la plus ancienne, tel que le pratiquaient sans doute les premiers habitants de ces îles. Les fidèles de l'Abbaye de la Nuit Blanche parlent entre eux un dialecte incompréhensible aux autres. Certains érudits pensent que cette langue est apparentée à celle des anciens Nithiens qui furent les premiers habitants de ces îles, avant que leur civilisation ne disparaisse totalement.

Osiris accorde de plus aux Archi-Druides et au Grand Druides quelques sorts de prêtres de type Divination et Nécromancie



La plupart des Druides vivent dans le quartier des « Terrasses Immaculées », alors que les échelons supérieurs de la communauté disposent d'appartements dans ou aux abords de la grande Pyramide.

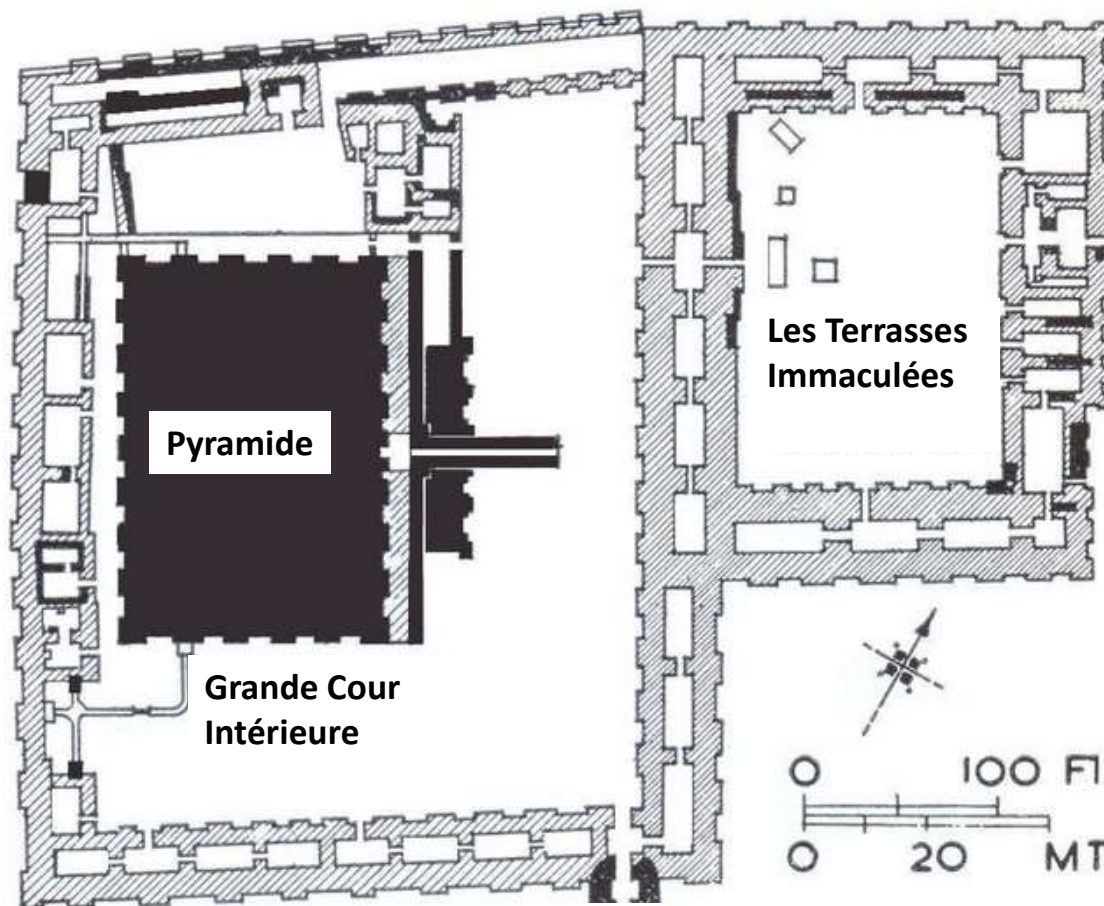
Le complexe est envahi de façon maîtrisée par la végétation et par certains animaux qui circulent librement dans le complexe (Sorts d'Amitié Animale pour 90% d'entre eux). Toute attaque massive contre la communauté serait contrée par une horde d'animaux, du plus petit au plus gros...

Vue d'Ensemble - L'Abbaye de la Nuit Blanche

Les Terrasses Immaculées hébergent les logements de Druides de niveau intermédiaire et les novices. Les structures sont disposées en plusieurs niveaux communiquant par de petits escaliers extérieurs. La végétation est assez couvrante et envahissante mais maîtrisée.

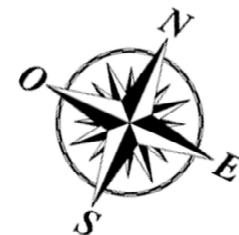
La Grande Cour intérieure est un magnifique jardin luxuriant qui sert de havre à une très nombreuse faune d'oiseaux, insectes et petits animaux exotiques. Des fontaines sont disposées çà et là et irriguent le jardin. Les alentours de la Cour abritent les logements de Druides supérieurs.

La Tour d'entrée constitue l'entrée principale du complexe de l'Abbaye. Elle est couverte de végétation et de liane comme l'ensemble des remparts, ce qui rend le complexe difficilement repérable depuis la jungle.



La Tour d'entrée héberge une famille de grands gorilles blancs qui servent de gardes

La Tour d'Entrée



L'Abbaye de la Nuit Blanche - Temple principal « La Pyramide »

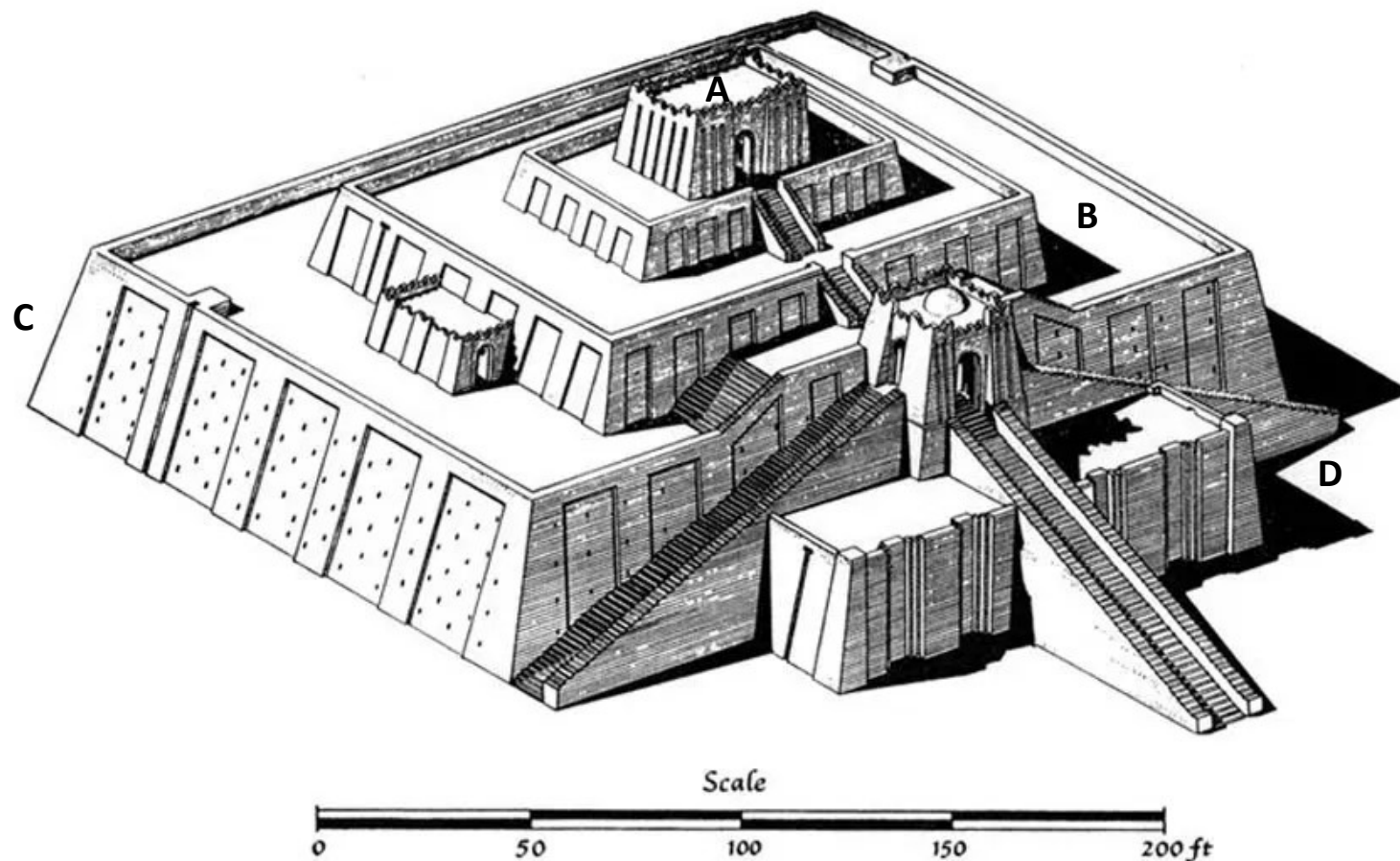
La grande Pyramide est une antique Ziggourat datant de l'époque Taymoriennne. Les PJ pourront éventuellement penser qu'il s'agit d'une construction de style Nithien car de nombreux bas reliefs ont été substitués par les occupants Nithiens postérieurs à la disparition de Taymora.

La Grande Pyramide comporte les quartiers de culte et les appartements privés des Hauts Druides et du Grand Druides.

Chaque jour certains novices et Druides intermédiaires se rendent à l'intérieur de la Grande Pyramide pour assurer l'entretien, le service et les rituels.

Les sous-sols abritent un temple d'Osiris et communiquent avec le flanc de la montagne Nyth.

De nombreux babouins blancs ainsi que de petits animaux, oiseaux, reptiles et insectes évoluent sur les terrasses de la ziggourat.



RENCONTRE AVEC LES DRUIDES

Les PJ rencontreront un des deux Archi-druides adjoint qui les conduira devant le Grand Druides

Les Druides sont confrontés à différents problèmes et le discours du Grand Druides, très âgé, n'est pas toujours très cohérent. Les PJ comprendront rapidement qu'un très jeune Novice a mystérieusement disparu il y a environ 1 mois et que cela préoccupe la communauté. L'enfant se nomme Keyo. Il n'a que 7 ans mais montre des prédispositions impressionnantes en termes de capacités druidiques.

Les Druides souhaitent que les aventuriers les aident à retrouver le jeune garçon, car « les Immortels les ont mené jusqu'à l'île Blanche à dessein »... En échange, ils les conduiront au Rocher des Chats Blancs pour la cérémonie de Neithis.

Les Druides ont parfaitement identifié la nature de la venue de Neithis (ce n'est pas la première prêtresse de Bastet à approcher l'île... mais chaque prêtresse doit faire la promesse de ne rien décrire de ce qui se passe sur l'île... l'ensemble des PJ seront invités à faire de même).

Les Druides sont aussi respectueux d'Aëwyn et tout personnage elfe ou demi-elfe, qu'ils regarderont avec respect et curiosité...

Indice : Les PJ peuvent noter que tous les Druides sont humains, mais d'origine ethnique différente. Toutefois les Druides les plus anciens semblent davantage d'origine Nithienne alors que les plus jeunes sont d'origine plus variée...

Plusieurs pistes sont possibles pour retrouver l'enfant...

- Un des Druides pense avoir aperçu le Novice à l'ouest de l'Abbaye, près d'un des repaires principaux des Babouins Blancs. Peut-être ses animaux, censés protéger l'île ont-ils eu un accident avec l'enfant ? Evidemment c'est Amosis qui va orienter faussement les PJ... Il a d'ailleurs placé quelques pièges dans le repaire de Babouins, au cas où...

Certains Druides ont d'ailleurs noté que les Babouins étaient plus agressifs ces dernières semaines. Et pour cause, Amosis non content de fragiliser les Druides, cherche aussi à affaiblir leurs défenses et les protecteurs de l'île : il a empoisonné la source à laquelle les singes s'abreuvent avec des plantes afin de les rendre nerveux et agressifs...

- Un autre novice pense avoir entendu des cris un soir dans les souterrains du temple, alors qu'une équipe de novices nettoyaient les galeries des niveaux inférieures... il pense que c'est là que le jeune Keyo pourrait avoir disparu, car dès le lendemain il était introuvable... Evidemment, si l'occasion se présente Amosis dénigrera le jeune Novice et indiquera qu'il est parfaitement impossible que l'enfant ait pu disparaître au sein même du temple...

Les pistes possibles

Enquête dans la jungle – La grotte de la colline aux singes (le repaire des babouins blancs)

Cette (fausse) piste emmène les PJ à quelques kilomètres au sud – ouest de l'abbaye.

Si les PJ suivent le chemin, ils arrivent directement au Cirque des Singes Blancs.

Sinon, ils devront affronter une rencontre aléatoire dans la jungle.

Le Cirque des Babouins est situé en contre-bas d'un ensemble de terrasses naturelles de pierre blanche, envahie par la végétation. **Un test d'escalade ou de dextérité (à -3) est nécessaire** sous peine de dévaler la pente et d'atterrir au sud du Cirque avec fracas ce qui ne manquera pas d'énerver encore davantage les babouins.

Enquête au sein du complexe souterrain et du temple d'Osiris

Cette piste est la bonne mais va nécessiter de trouver le passage menant au niveau secret de la pyramide dans lequel Amosis a installé son camp de base.

Si les PJ le soupçonnent ils pourront éventuellement l'observer quitter les terrasses immaculées où il est censé loger pour descendre dans les souterrains du temple... notamment à des heures où les Druides ne sont plus censés participer aux services et aux rituels.

S'il est surpris il prétextera d'avoir égarer un objet...

Un sort de détection des alignements (sauf si JP réussi) indiquera qu'Amosis est d'alignement mauvais...

La Grotte de la Colline aux Singes

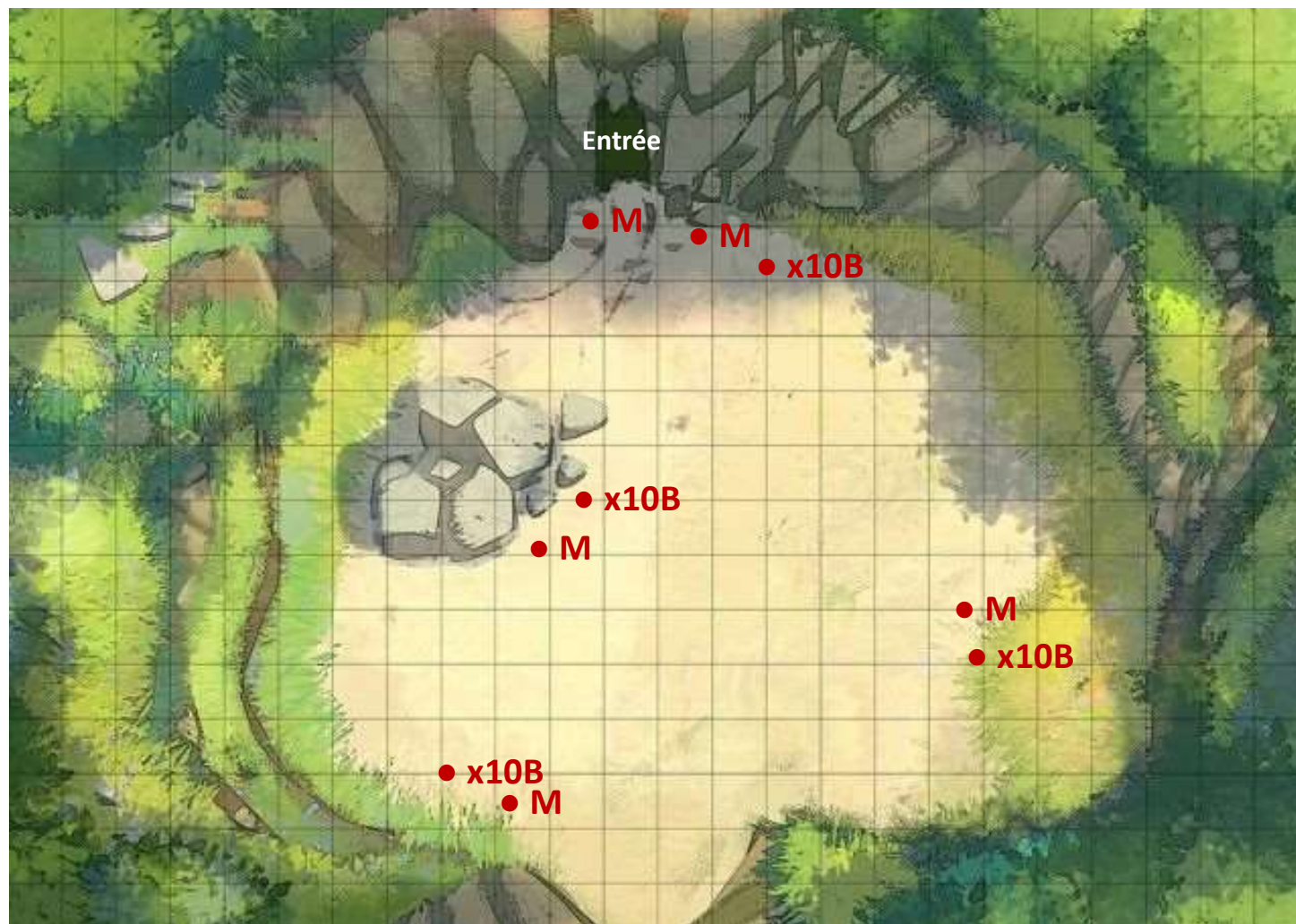
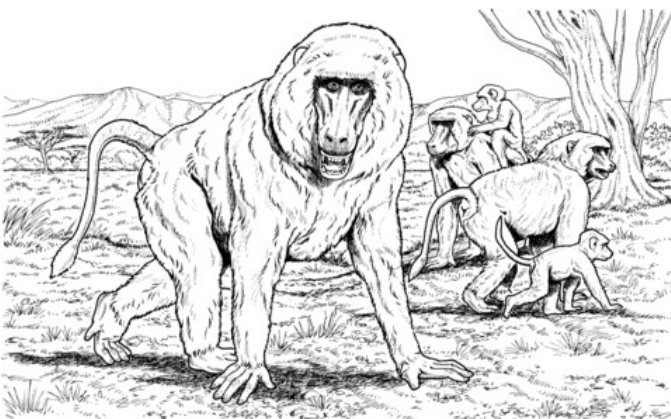
Exterieur

Ce cirque est la tanière d'un important groupe de Babouins blancs. Ce sont les protecteurs de l'île et leurs cris alertent les Druides d'éventuels intrus à proximité de l'Abbaye de la Nuit Blanche.

40 Babouins : CA 7 DV 1+1 HP 6 #1 Dégâts 1D4

5 Grands Mâles dirigent le groupe
HP 9 #1 Dégâts 1D4+1

Les PJ devront veiller à ne pas tuer les singes ou du moins pas trop... malgré leur agressivité



La Grotte des Singes - Intérieur

1 Possibilité de suivre la rivière souterraine

2 Statue de Thot

1. Entrée

2. Cette pièce fermée à clef, comporte des caisses anciennes et d'autres plus récemment utilisées. Un Druide ou un Ranger pourra déterminer avec un jet de sagesse réussi que certaines caisses contiennent des plantes toxiques dont les effets peuvent modifier le comportement des animaux... En fouillant, on peut également trouver dans la pièce quelques objets utiles.

3. Passage surélevé (si les singes sont excités, ils pousseront certains PJ vers le bas (4m en contrebas Dmg = 1d6+2)

4. La Statue de Thot irradie faiblement. Un magicien en contact prolongé avec la statue gagnera un point d'intelligence de façon permanente

5. Les Babouins énervés : 2 Babouins viennent de s'abreuver et ont soudain un comportement étrange et très agressif, ils commencent à se battre et à jeter tout ce qui leur passe par la main

6. Le bassin empoisonné (Un druide ou un ranger le repérera avec 75% de chances)

7. Élémental d'Eau + Trésor

8. Il s'agit d'un des repaires nocturnes des babouins. Quelques femelles et petits dorment et d'autres jeunes ont l'air bien énervés et font du vacarme.

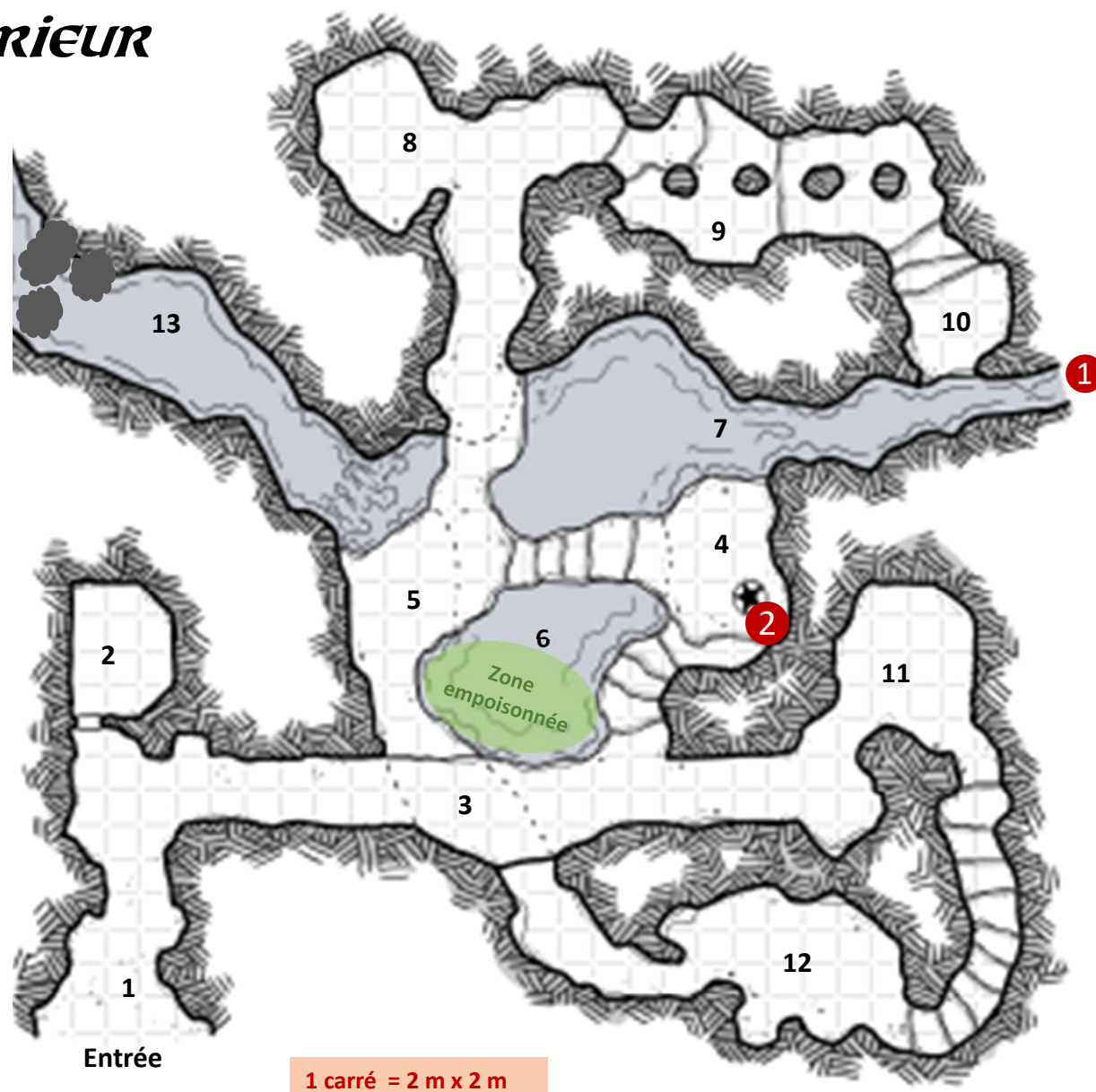
9. des Fresques en bas relief illustre le combat d'Osiris, Bastet et Thot contre les forces du Mal...

10. Ce petit promontoire permet d'apercevoir qu'il est possible de suivre la rivière souterraine sans danger et d'accéder à une autre partie du complexe.

11. Salle en contrebas : quelques motifs Nithiens sont sculptés en bas-relief

12. Repaire nocturne des babouins (1 grand mâle agressif 1-2 sur 1d6)

13. Algues étrangeuses + Trésor



MONSTRES DE la Grotte DES SINGES

Zone n°7 **ELEMENTAL D'EAU**

CA 2 HD 12 PV 70
Touché par des armes +2 uniquement
#At 1 Dmg 5d4

XP 3900

Trésor

Epée +1 / Langue de Feu
Armure de cuir clouté +3
300 po

Zone n°13

1-3 x **ALGUES ETRANGLEUSES**

CA 6 HD 4 PV 25
#At 1 Dmg 3D4 frondes
Force 4d4 / fronde vs. Force de la victime
Différence en faveur du personnage : % de se libérer
Différence en faveur de l'algue : points de dégats

XP 110 / Algue

Trésor

Phylactère des Longues Années
10 flèches +4 Bracelets de défense CA 3

TRESORS DE la Grotte DES SINGES

Pièce n°2

Potions de soins x3 (2 doses chaque)
1 parchemin de « Oter une malédiction » (Prêtre)
1 parchemin avec 7 sorts de magicien
Niv3 Foudre, Invocation de Monste I, Détection d'Illusion, Boule de Feu
Niv4 Autométamorphose, Bouclier de Feu
Niv 9 Bigby's Crushing Hand

CAVERNES (suite)

Optionnel

1 En suivant la rivière

La rivière souterraine conduit à un puits peu profond d'où il est possible de se hisser vers un passage à 50cm au dessus de la surface. Cela permet d'accéder à un autre complexe souterrain qui donne sur un autre versant de la colline aux singes...

14. Rencontre aléatoire 1 sur 1d6

15. Rencontre aléatoire 1 sur 1d6

16. Perceurs

17. **Monstre à déterminer**

18. Perceurs

19. 2 Trolls des cavernes

20. Amosis a délibérément laissé une fausse piste ici en plaçant le bracelet du jeune Keyo dans un coin de cette caverne. Un Ranger sera surpris des traces au sol qui n'indiquent qu'une seule personne malgré la tentative de faire croire à des mouvements de résistance...

21. Perceurs

22. Grotte des panthères (1-3 Jaguars ou Panthères Noires)

23. Lianes étrangleuses (idem algues)

3 Sortie dans la jungle (Nid d'Araignée Géante)

→ vers les trous d'eau



1 cm = 3 m

MONSTRES DU COMPLEXE DE CAVERNES

Rencontres aléatoires

Zone n°23

1-3 x **LIANES ETRANGLEUSES**

CA 6

HD 4

PV 25

#At 1

Dmg

3D4 frondes

Force 4d4 / fronde vs. Force de la victime

Différence en faveur du personnage : % de se libérer

Différence en faveur de l'algue : points de dégâts

XP 110 / Lianes

Trésor

Armure de Plates +2

TRESORS

Pièce n°2

Les trous d'eau

3 sortie des grottes des singes

Ces bassins sont en réalité des geysers dont l'eau comporte une forte teneur en soufre. L'eau n'est pas particulièrement acide, sinon les restes osseux qui s'y trouvent seraient depuis longtemps désagrégés, mais l'eau y est empoisonnée (Amosis n'y est pour rien cette fois...). De nombreux squelettes d'animaux parsèment les environs.

A proximité se trouvent un **nids d'araignées géantes** qui se nourrit des cadavres à l'occasion...



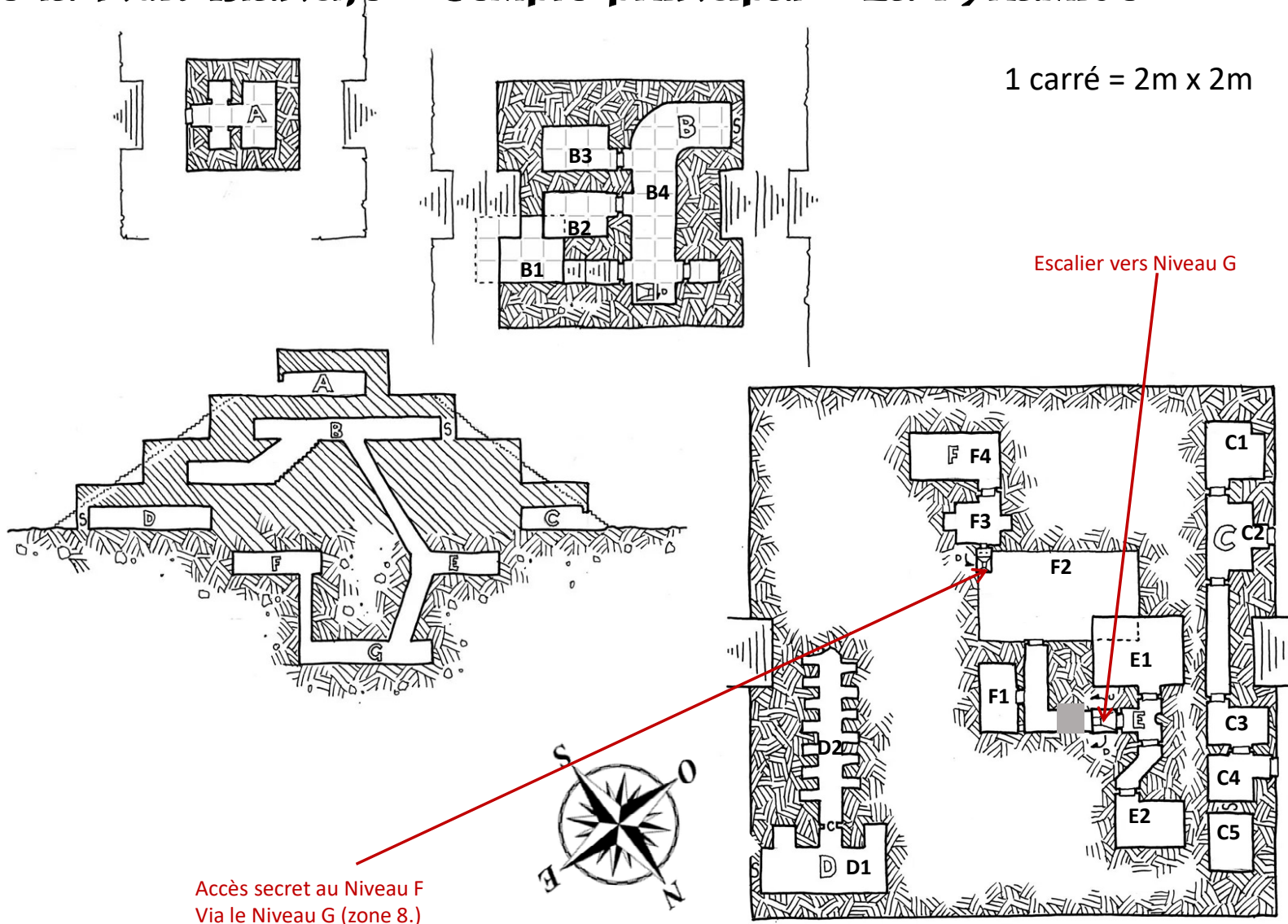
Plans – l'Abbaye de la Nuit Blanche - Temple principal « La Pyramide »

Description

Il s'agit d'une antique pyramide à degré de Style Nithien – Azcan. C'est une très ancienne construction (sans doute millénaire).

Le temple communique par des souterrains avec les parois du volcan de l'île Blanche.

- A : Sommet de la pyramide, quartiers du Grand Druides
- B : Quartiers des Deux Archi-Druides adjoints
- C : Stockage
- D : Pièces secrètes / Trésor et Equipement
- E : Salles de rassemblement
- F : Salles de Cérémonies
- G : Temple Souterrain et cryptes



Plans – l'Abbaye de la Nuit Blanche

Souterrains du Volcan

Description

Le temple communique par des souterrains avec les parois du volcan de l'île Blanche, d'où la présence de puits de lave dans les cryptes du temple

Le traître Amosis a découvert un niveau secret au cœur du temple. C'est au cœur même de la pyramide qu'il a organisé ses sombres agissements et qu'il cherche à saper l'ordre des Druides Blancs...

Il a enlevé un jeune novice et tente de comprendre comment cet enfant « substitué » peut développer des capacités druidiques précoces malgré son absence de lien originel avec les divinités.

8. Fontaine souterraine – une porte secrète permet d'accéder au niveau F par un escalier en colimaçon

9. Corridor et statues des Grands Druides

10. Hall du temple souterrain. Un ancien éboulement a fragilisé une partie de la structure

12. Corridor piégé

13. Corridor et statues (golem de pierre aux ordres des Druides)

14. Réserve / Ustensiles et Vêtements rituels

15. Corridor

16. Anciens Gisants des premiers Grands Druides

17. Statues Nithiennes

18. Source naturelle

19. Couloir

20. Ancienne cellules des prêtres du temple / Cellule de méditation actuellement

21. Anciens Gisants

22. Escalier descendants

23. Statues des Grands Druides

24. Tombeaux des Grands Druides

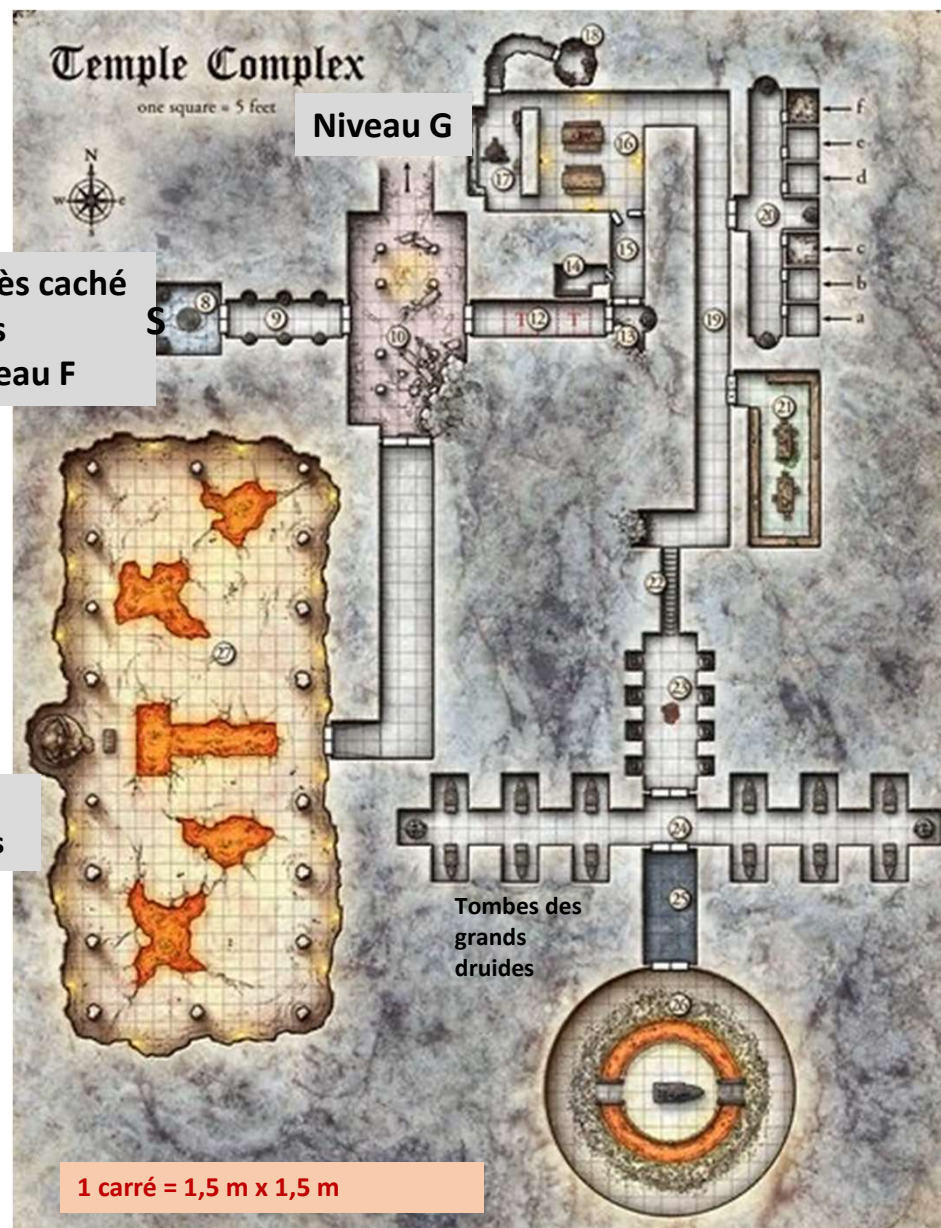
25. Bassin de purification

26. Tombe ancestrale du fondateur de l'Abbaye

27. Temple d'Osiris

Accès caché
vers
Niveau F

Statue
d'Osiris



Statistiques PNJ

Ayoub – Grand Druide Niv.14

CA = 7 (Armure de Cuir +1 sous la tunique) PV 70 #At 1 Dégâts

1D6+4 (Bâton +4)

Sorts : Niv1 à Niv4 = 6 Niv5 = 5 Niv6 =4 Niv7 =3

+ 4 sorts de Nécromancie (Régénération, Guérison, Résurrection)

+ 2 sorts de Divination (Nécromancie, Lithomancie)

Makhano – Archi-Druide Niv.13

CA = 5 (Armure de Cuir +1 / Bonus de Dextérité) PV 67 Dégâts

1D6+3 (Bâton +3)

Moya – Archi-Druide Niv.13

CA = 4 (Bracelets de Défense) PV 65 Dégâts 1D6+3 (Bâton +3)



Description

8. La pièce comporte en son centre une fontaine pour les ablutions rituelles. Elle comporte une porte secrète (détection -10%) donnant sur un étroit **escalier en vis montant au niveau F.**

F1. La prison du Novice Keyo. Au centre de la pièce, le jeune garçon est enchaîné allongé sur une stèle de pierre polie. Il est très faible et partiellement conscient. Il semble en plein cauchemar et s'exprime en un langage affolé et incompréhensible. Amosis a tenté des sorts de divination sur l'enfant et l'a vraisemblablement torturé. Il est en état de choc et un sort de guérison des maladies lui permettra de restaurer ses facultés mentales. La pièce est gardée par 4 Gnolls invoqués par Seth.

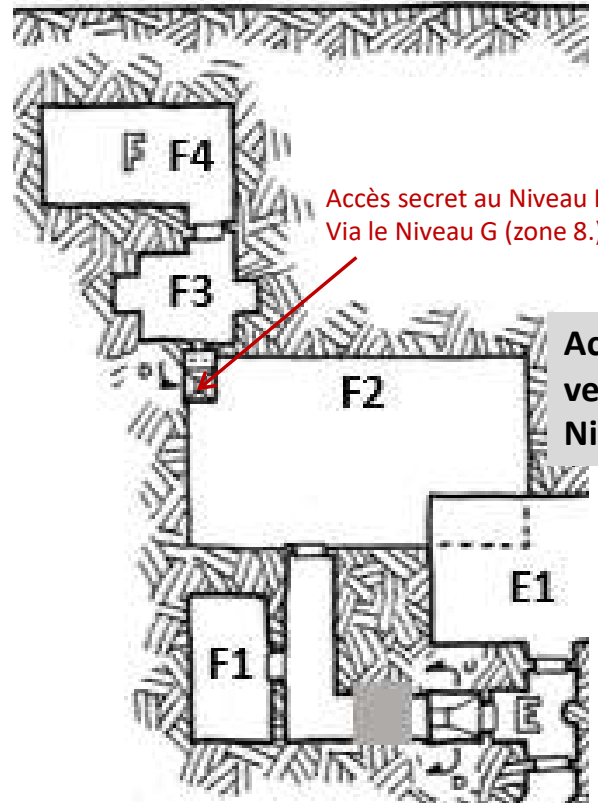
4 Gnolls / Hommes Chacals

F2. (8m x 16m) Chapelle abandonnée
D'anciennes statues Nithiennes ornent les murs de cette pièce. Amosis a transformé cette pièce en chapelle privée dédiée à Seth. Elle est éclairée par des torches qui pourront se révéler utiles contre les gardes de la pièces, en effet Amosis a bénéficié de sorts de Nécromancie de la part de Seth et d'Atzanteotl. Ainsi la pièce est gardée par :

2 momies

2 scorpions géants amadoués par le sort d'Amitié Animale

Ils attaqueront tout intru.



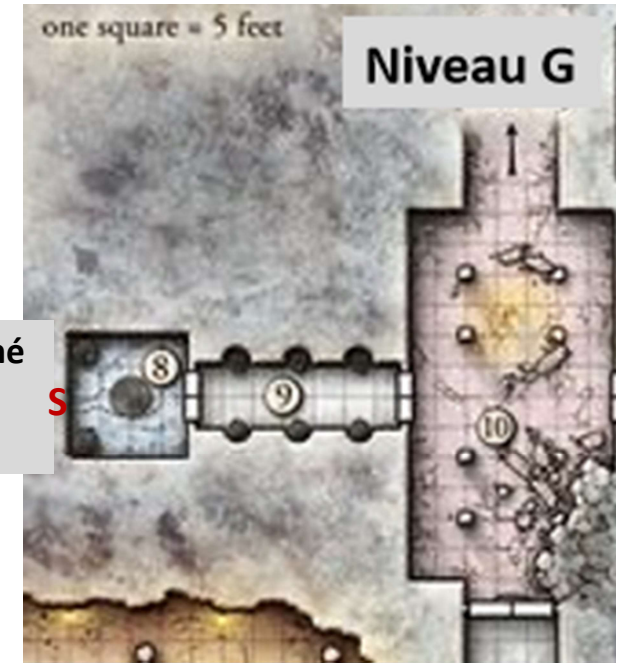
F3. Antichambre (4m x 4m)

La pièce est gardée par 4 Gnolls. Ils attaqueront tout intru.

4 Gnolls / Hommes Chacals

F4. Les quartiers secrets d'Amosis

C'est ici qu'Amosis se cache et se prépare pour ces activités secrètes et son culte de Seth. Le coffre contenant de l'argent collecté par l'Anneau de Fer et confié par le clergé d'Orcus est entreposé dans cette pièce ainsi que la correspondance secrète d'Amosis. Ce dernier tentera d'acheter les PJ avant de les affronter ou de les trahir à la moindre occasion pour récupérer son trésor et se débarrasser des gêneurs...



MONSTRES

SCORPION, *Giant*

FREQUENCY: *Uncommon*

NO. APPEARING: 1-4

ARMOR CLASS: 3

MOVE: 15"

HIT DICE: 5 + 5

% IN LAIR: 50%

TREASURE TYPE: D

NO. OF ATTACKS: 3

DAMAGE/ATTACK: 1-10/1-10/1-4

SPECIAL ATTACKS: *Poison sting*

SPECIAL DEFENSES: *Nil*

MAGIC RESISTANCE: *Standard*

INTELLIGENCE: *Non-*

ALIGNMENT: *Neutral*

SIZE: M

PSIONIC ABILITY: *Nil*

Attack/Defense Modes: *Nil*



HP 40

XP = 890

Giant scorpions are vicious predators which are likely to be found even in relatively cold places such as dungeons due to the adaptability of these mutations. They are likely to attack any creature which approaches. The monster seeks to grab prey with its huge pincers while its segmented tail lashes forward to sting its victim to death with poison. This latter attack inflicts 1-4 points of damage per hit and, if a poison saving throw fails, the victim dies immediately. The giant scorpion can fight up to 3 opponents at

once. Note that the scorpion's poison kills it if it accidentally stings itself. Creatures killed are dragged to the scorpion's lair to be eaten.



MONSTRES

2 x Momies

MUMMY

FREQUENCY: *Rare*
NO. APPEARING: 2-8
ARMOR CLASS: 3
MOVE: 6
HIT DICE: 6 + 3
% IN LAIR: 80%
TREASURE TYPE: D
NO. OF ATTACKS: 1
DAMAGE/ATTACK: 1-12
SPECIAL ATTACKS: *Fear*



SPECIAL DEFENSES: *See below*
MAGIC RESISTANCE: *See below*
INTELLIGENCE: *Low*
ALIGNMENT: *Lawful evil*
SIZE: *M*
PSIONIC ABILITY: *Nil*
Attack/Defense Modes: *Nil*

HP 45

XP = 1 510



Trésor : dans les sarcophages et sur les momies

Bijoux or + Lapis Lazuli (350 po) chaque (x2) 6 Gemmes (600 po)

Épée Khopesh +2 ; Lance +2

Mummies are undead humans with existence on both the normal and the positive material planes. They are found near their tomb or in like burial places or ruins. They retain a semblance of life due to their evil, and they seek to destroy any living thing they encounter. Their unholy hatred of life and their weird un-life state gives them tremendous power, so that a blow from their arm smashes opponents for 1-12 hit points of damage. The scabrous touch of a mummy inflicts a rotting disease on any hit. The disease will be fatal in 1-6 months, and each month it progresses the diseased creature loses 2 points of charisma, permanently. It can be cured only by a magic spell, *cure disease*. The disease negates all *cure wound* spells. Infected creatures heal wounds at 10% of the normal rate.

The mere sight of a mummy within 6" will cause such fear and revulsion in any creature, that unless a saving versus magic is successful, the victim will be *paralyzed* with fright for 1-4 melee rounds. Note that numbers will give courage, and for each creature above 6 to 1 mummy, the creatures add +1 to their saving throw. If humans confront a mummy, each will save at +2 on his dice.

Mummies can be harmed only by magical weapons, and even those do only one-half normal damage, dropping all fractions (5 becomes 2, 3 becomes 1, and 1 becomes 0 hit points of damage). *Sleep*, *charm*, *hold*, and *cold*-based spells have no effect upon them. Poison or paralysis do not harm them. A *raise dead* spell will turn the creature into a normal human (of 7th level fighting ability, naturally) unless the mummy saves versus magic. Mummies will suffer certain damage from fire, even flame of normal sort. A blow with a torch will cause 1-3 hit points of damage. A flask of burning oil will cause 1-8 hit points of damage on the first round it covers the mummy and twice that amount on the second melee round. Magical fires are at + 1 per die of damage. If holy water is splashed upon them they suffer 2-8 hit points of damage for every vial-full which strikes.

Any creature killed by a mummy rots and cannot be raised from death unless a *cure disease* and *raise dead* spell are used within 6 turns.

MONSTRES



Gnolls of Seth / Hommes Chacals

CA = 4

HP = 25 (4 HD)

THACO = 15 -1 = 14 avec le sabre

#At 1

Dmg 1-6 +1 +1 (force) = 1d6+2

Trésor : Dague (100 po) x2, Khopesh +1

Plastron en or (protection magique +1) x2

Pièces d'armures incrustées (3x 50 po) / Gnoll

XP = 255

AFFRONTEMENT AVEC LE TRAITRE AMOSIS

Amosis – Clerc niveau 10

AC 3 (cuir clouté +2, anneau de protection)

HP 56

THACO 14 – 2 = 12 avec le bâton

JP Clerc 10 +2

#At 1 Dmg : 1d6 +2

Sorts

Niv 1 (x4) Injonction, Soins Mineurs, Aquagénèse, Protection vs Bien

Niv 2 (x4) Paralysie x2, Perception des Alignements, Silence 5m

Niv 3 (x3) Dissipation de la magie, Nécro-animation, Guérison des maladies

Niv 4 (x3) Soins Majeurs (2d8+1) x2, Blessure Majeure

Niv 5 (x2) Fléau d'Insectes, Pilier de Feu (6d8 JP ½)

Trésors : Correspondance avec l'Anneau de Fer et le Clergé d'Orcus

Bâton +2

Anneau de protection +2

2500 po dans un coffre

Potion de contrôle de animaux (x2), Potion de contrôle de Dragon rouge, Bâton des Bois (druide), Parchemin de protection contre les démons

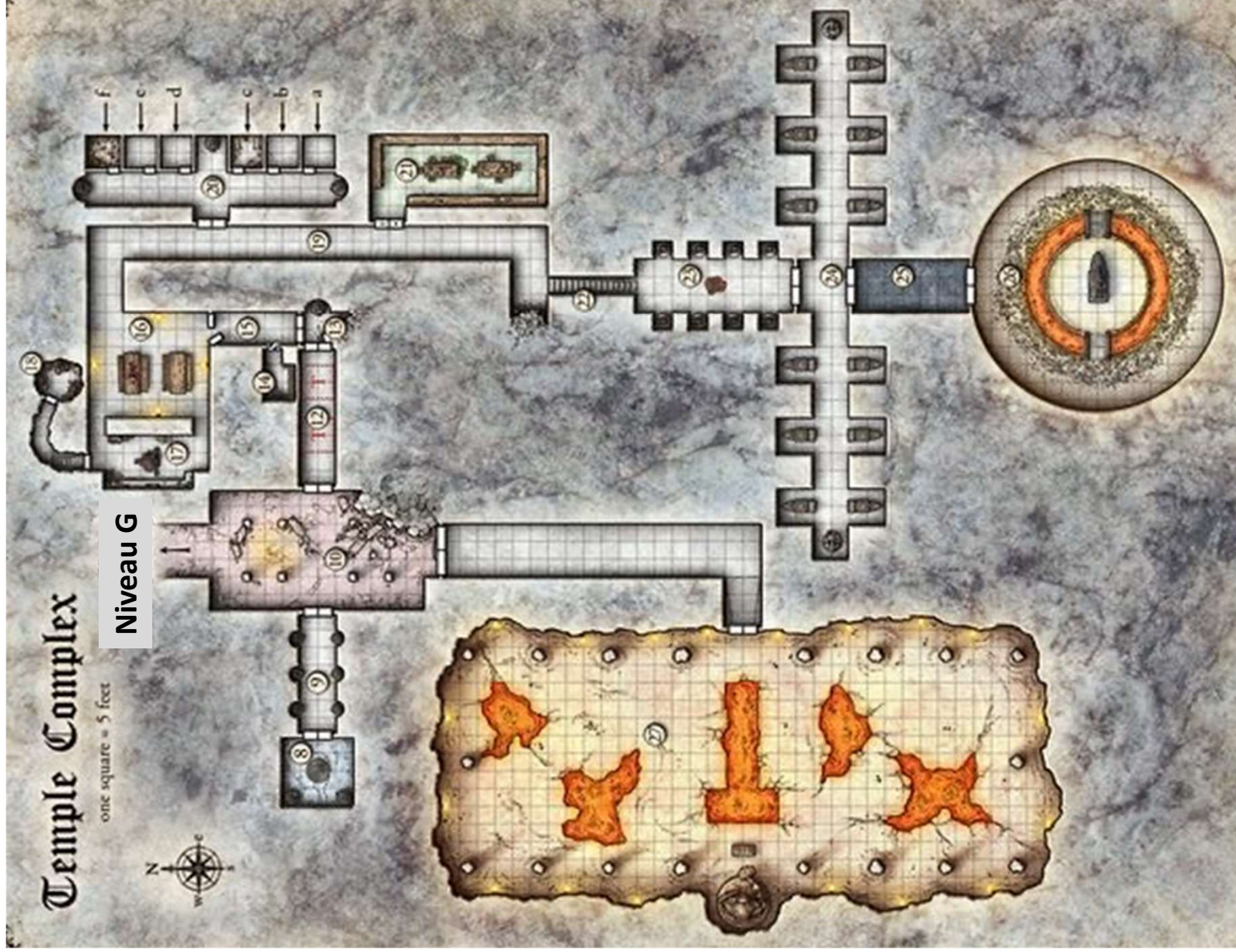
XP : 2 730

Amosis est d'apparence affable et c'est plutôt un bel homme. Il inspire confiance et son discours est ferme et posé.

C'est ce qui le rend plus discret et potentiellement dangereux... Nul d'imagine que l'Abbaye est infiltrée par un traître de son espèce.



Niveau G – Temple Souterrain



Aperçu du paysage de L'île Blanche



LE ROCHER SACRE DES CHATS BLANCS

Accompagnés du Grand Druide adjoint Moya, les PJ se rendent au sud de l'île où les rochers sacrés des chats blancs surplombent un petit défilé et des escarpements en terrasse.

Lorsque Neithis approche, de nombreux félins descendent des hauteurs et sortent de caches dans les rochers et la végétation...

Moya invite Neithis à prendre place au centre d'un petit promontoire tapissé de roches polies autour desquelles les chats se sont allongés...

Un fort bourdonnement entêtant se dégage et produit un son profond et troublant généré par les puissants ronronnement des animaux.

Ce son aura un effet de charme paralysant sur les PJ en dehors de Neithis et Aëwyn.

Les elfes ont 90% de chance d'être inaffectés.



Neithis entame une incantation de façon intuitive comme contrôlée par une force extérieure...

Les autres PJ assistent à la scène fascinés... lorsqu'un chat s'approche de la prêtresse. Elle s'accroupi et le félin pose sa tête dans les paumes jointes de Neithis... à cet instant les autres chats se dispersent...

DENOUEMENT – Partie N° 1

Les PJ retournent sur le Continent.

Si des Druides sont morts pendant l'aventure, dont le traître, un ou plusieurs nouveaux bébés d'Osiris apparaîtront sur la plage... c'est l'occasion d'une confrontation avec les Pirates de L'Anneau de Fer

Libérer les enfants captifs sur un îlot voisin...

Bonus XP

Ne pas blesser plus de 5 des babouins blancs : **+300 XP**

Vaincre et déjouer Amosis : **+250 XP**

Retrouver l'enfant vivant : **+300 XP**

Réussir la cérémonie de reconnaissance : **+100 XP / PJ** **+300 XP pour Neithis**

Suite Possible – Partie N°2 : L'ANNEAU DE FER

Le traître de l'île Blanche est de mèche avec les esclavagistes de l'Anneau de Fer.

Ces derniers ont installé un camp de rétention sur un tout petit îlots rocheux au Nord-Ouest de l'île Blanche où ils retiennent des enfants pour différents trafics dont celui de la substitution des « rejets d'Osiris »...

Les PJ pourront intervenir pour libérer ce camp.



Le Camp des Pirates de L'Anneau de Fer

Le complexe des esclavagistes se situe sur un petit îlot couvert d'une épaisse jungle. Seule une petite crique permet d'acoster. Le reste de l'île est entouré de falaises abruptes surplombées de végétation très dense.

Les PJ pourront entrer dans le complexe des esclavagistes par la grotte immergée.

Cette grotte comporte une écluse fermée (son ouverture permet d'immerger la fosse du complexe souterrain).

La grotte elle-même ne comporte pas de danger mais l'anse de la crique grouille de requins...

Requins Bouledogues (1d6)

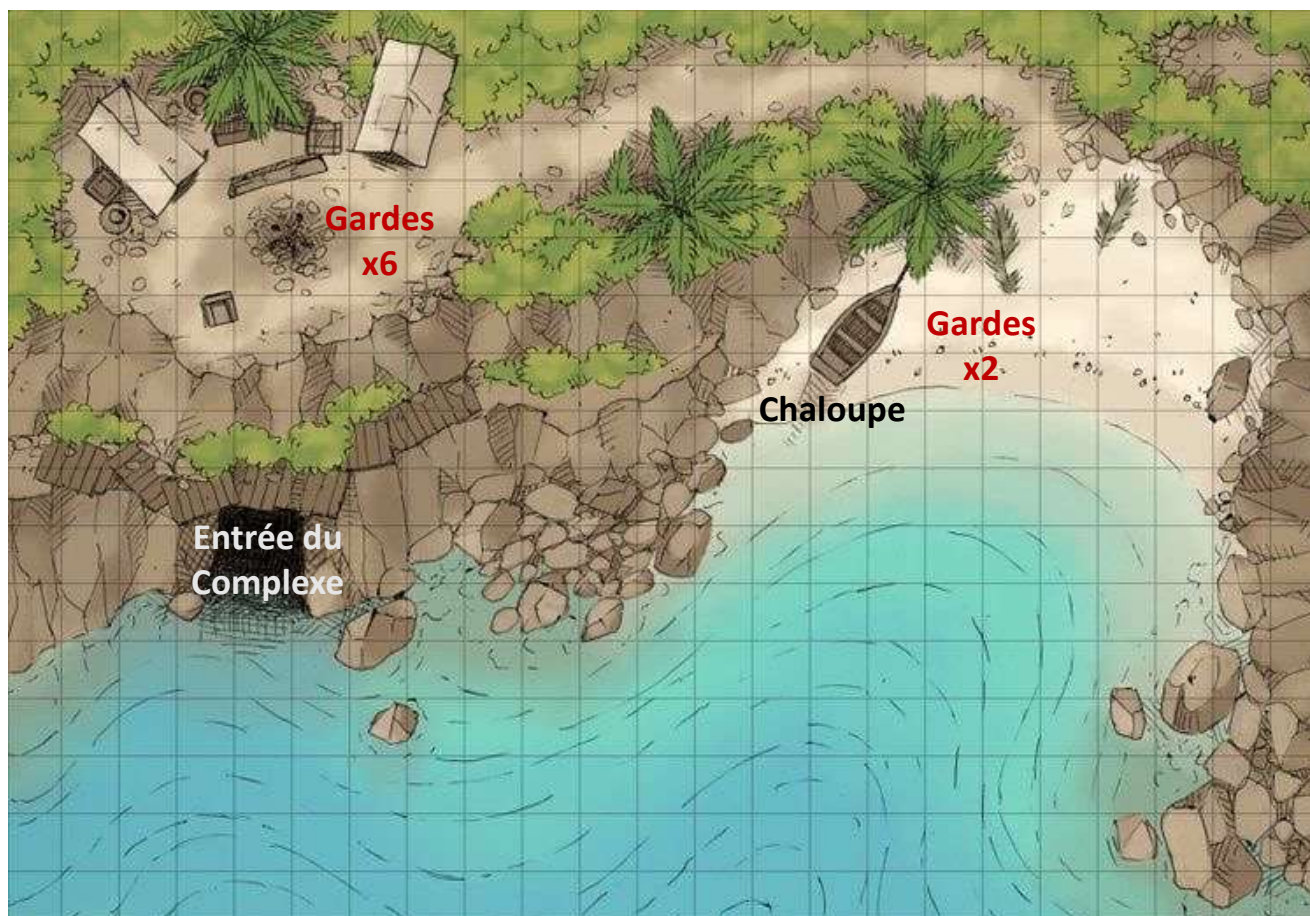
AC 4; HD 2; hp 9; MV 180'(60') swimming; #AT 1 bite or ram; Dmg 2d4 or stun

NB : La Chaloupe permet aux agents de l'Anneau de Fer de rejoindre les navires au large. Elle peut être équipée d'un mat et d'une petite voile, elle possède deux longues rames et une gaffe

Gardes

Guerriers Niv.2

CA 6 #At1 THAC0 = 18 Dmg 1d8 (Epées Longues)

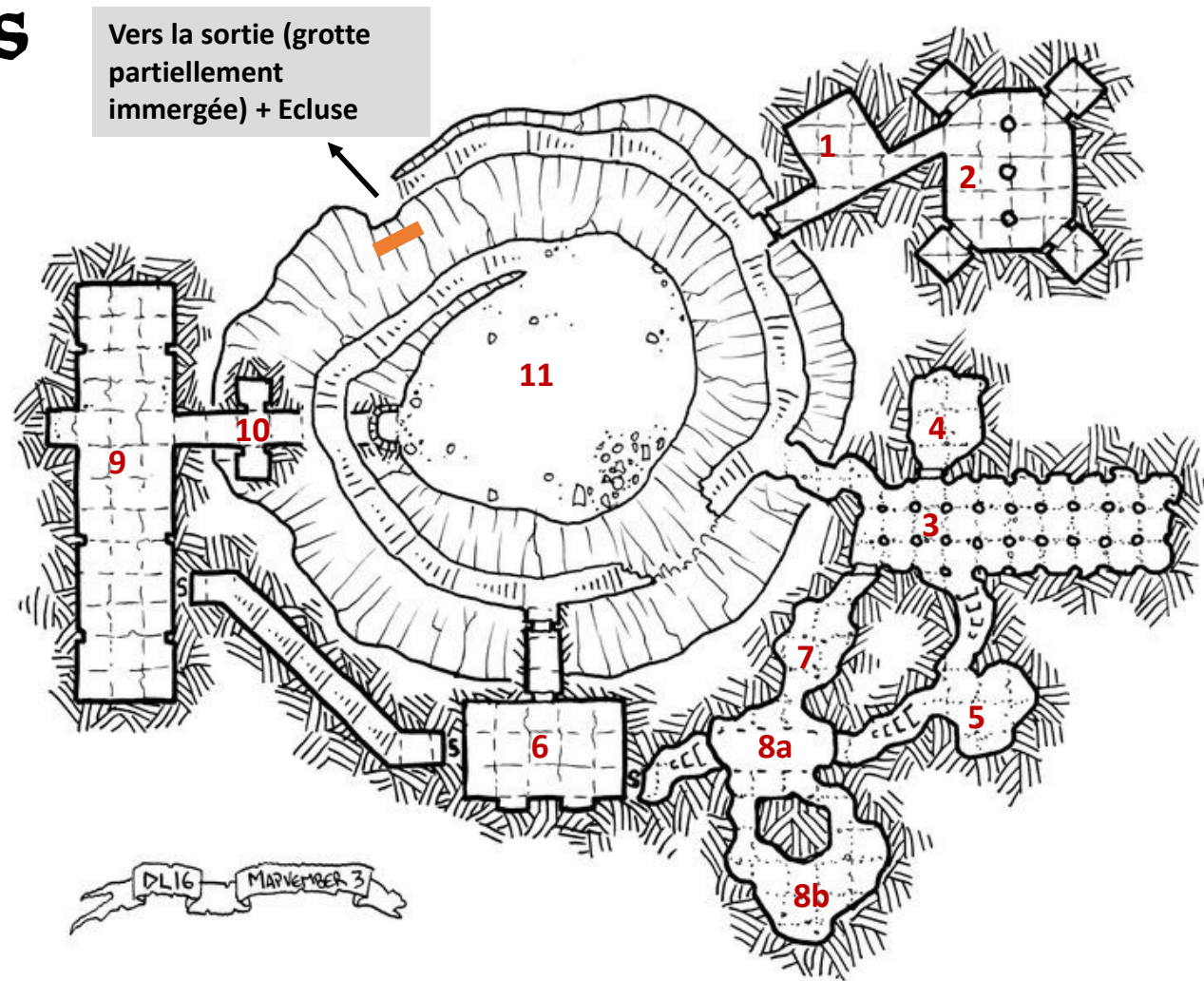


La Fosse des Pirates

La fosse est l'endroit où sont gardés les prisonniers dans une nurserie tenues par des femmes nourrices réduites en esclavage sous le commandement d'une cruelle matrone Demi-Orc ... Il y a 5 femmes, 12 enfants et 2 hommes très affaiblis...

En cas de gros problème, les esclavagistes libèreront l'écluse dans la grotte immergée ce qui permet de noyer la fosse dans laquelle sont retenus les captifs (femmes et enfants)... Les PJ devront agir vite.

1. Réserve
2. Prison et Cellule
3. Ancien temple
4. Chambre de Graakis
5. Entrepôt
6. Quartier de la Matrone
7. Réserve
- 8a. Cache / Trésor
- 8b. **Monstre à déterminer**
9. Salle de garde
10. Mécanisme d'ouverture de l'écluse
11. La Fosse aux prisonniers (D=20m)



PNJ Les Gardes et Agents de l'Anneau de Fer

Marrshaak - Matrone Demi-Orque

Shaman Niv. 5

CA 7 HP 30 #At 1 Dégâts 1D4+2 ou 1D6 (Bâton)

Sorts Niv 1 (x3) Soins Mineurs, Blessure Mineure, Enchevêtrement

Niv 2 (x3) Paralysie, Silence R=5m, Charme Personne

Niv 3 (x1) Nécro-animation

Fouet +2

6 Gardes de l'Anneau de Fer – Guerrier Niv.2 CA 6 THAC0 18 #At 1 Dmg 1d6 (Epées Courtes ou Haches à main)

1 Lieutenant de l'Anneau de Fer – Magicien Niv. 7

CA 8 (Bonus Dext) HP 25 #At 1 Dégâts 1D4+3 ou sort (Dague +3)

Sort Bouclier actif

Sorts Niv 1 (x4) Proj. Magique x2, Bouclier, Mains Brûlantes + (Livre)

Niv 2 (x3) Lévitacion, Rayon d'Affaiblissement, Ténèbres R=5m

Niv 3 (x2) Ralentissement, Foudre Niv 4 (x1) Allo-métamorphose + (Livre)

Graakiss – Semi-Ogre

Guerrier Niv. 6

CA 3 HP 45 #At 3/2 (Spécialiste à la Hache) Dégâts 1D10+1

Grande Hache de guerre +1 (1d10+1), Lance, Epée à deux mains (1 seule pour lui)



DENOUEMENT Partie N°2

Les PJ retournent sur le Continent avec leur embarcation et la chaloupe des pirates.

Ils ont libéré les captifs mais la tempête et les courants vont les obliger à accoster sur le rivage de Karamaikos, au Sud de la Baronnie de l'Aigle Noir.

Sur leur chemin à travers la campagne et les collines boisées, ils trouvent un vieux monastère isolé de l'Eglise de Karamaikos. Les prêtres vont prendre soin des malheureuses personnes réduites en esclavage.

L'Ordre du Griffon et les autorités seront bien évidemment informés du sauvetage héroïque mené par la Compagnie du Dragon Noir... mais les responsables de l'Anneau de Fer également...

Les PJ poursuivent ensuite leur chemin afin de regagner le réseau de routes du Duché...

La suite prévue est l'aventure L'Œil des Traldars (difficulté à adapter)



Bonus XP

Libérer les esclaves : **+300 XP**