

EKB 5-02

Le Chant du tocsin

Une Dungeons and Dragons® aventure régionale Living Greyhawk™ par David Concher

Triad Edit: Gaël Richard

Circle Edit: Tim Sech

Une plume, un songe, une mémoire brisée, et bientôt sonnera le glas... Cette aventure est la suite du scénario **EKB 5-01** *Dans l'ombre de la haine*. Un scénario pour les APLs 4-12.

This game product contains no Open Game Content. No portion of this work may be reproduced in any form without permission of Wizards of the Coast. To learn more about the Open Gaming License and the d20 SYSTEM license, please visit www.wizards.com/d20

This is an official RPGA® play document. To find out more about the RPGA and to learn more on how you can sanction and run DUNGEONS & DRAGONS game events of all sizes, visit our website at www.rpga.com.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, GREYHAWK, LIVING GREYHAWK, D&D REWARDS, RPGA, *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide*, and *Monster Manual* are trademarks of Wizards of the Coast, Inc, in the US and other countries. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc. This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events is purely coincidental. © 2005 Wizards of the Coast, Inc and the adventure author or authors.

Visit the LIVING GREYHAWK website at www.rpga.com

For questions specific to this document and your region please e-mail your triad point of contact (POC) at gael.loic.richard@wanadoo.fr for LIVING GREYHAWK campaign questions email rpgahq@wizards.com

Ceci est une aventure du réseau de jeu RPGA. Une durée de quatre heures a été estimée pour jouer chaque round de ce scénario, mais la durée réelle de jeu avoisinera les trois heures et demi. Le reste du temps est consacré à la préparation de la partie et à la notation, si celle-ci est employée, en fin de partie. Les règles suivantes sont là pour vous aider à mener l'étape préalable et la notation de fin de partie. Lisez ces pages avec attention de manière à pouvoir expliquer à vos joueurs les spécificités d'un scénario RPGA.

Préparation

Tout d'abord, si ce n'est déjà fait, vous devez imprimer ce scénario. Il a été conçu pour pouvoir être imprimé recto verso mais le recto seul peut tout à fait convenir. Il y a également assez de place dans la marge pour le relier si vous le désirez.

Lisez cette aventure au moins une fois avant la partie. Familiarisez-vous avec toutes les règles spéciales, sortilèges ou équipements présents dans cette aventure. Il peut être utile à ce titre de surligner les passages les plus importants.

Lorsque vous maîtrisez une partie D&D RPGA, nous supposons que vous disposez des livres suivants : *Manuel des joueurs*, *Guide du maître* et *Manuel des monstres*. Nous supposons également que vous disposez d'un jeu de dés (au moins un d4, d6, d8, d10, d12 et d20), de papier brouillon, d'un crayon, des feuilles de notation RPGA (selon la convention) ainsi que de votre bonne humeur. Cela peut également être une bonne idée d'être en mesure de suivre les mouvements en combat que cela soit, au moyen de simples feuilles quadrillées et d'un crayon, ou au travers de décors en résine et de figurines.

Indiquez aux joueurs de préparer aussitôt leurs personnages ou d'attendre que vous leur ayez donné les instructions en fonction des besoins du scénario.

Gardez en tête que vous devez avoir au moins quatre joueurs (sans compter le MD) pour la partie pour que cette dernière soit validée auprès de la RPGA. De même, vous ne pouvez avoir plus de six joueurs à la table.

Une fois que vous êtes prêt à jouer, il est courant de demander à chaque joueur de mettre un chevalet avec son nom devant lui. Ce chevalet devrait indiquer le nom, la race et le genre du personnage afin de faciliter sa présentation et sa reconnaissance à la table.

Les joueurs sont libres d'utiliser les livres de règles pour se renseigner sur l'équipement et l'armement dont leur personnage dispose. Cependant, en tant que MD, vous pouvez limiter ou interdire le recours aux livres des règles lors de certaines périodes de jeu. Par exemple, au *Guide du maître* si les joueurs sont confrontés à un certain piège qui pourrait s'y trouver

ou au *Manuel des monstres* face à une créature inconnue.

Une partie du texte de ce scénario est écrit de manière à pouvoir le lire tel quel à vos joueurs, tandis que le reste vous est réservé. Le texte pour les joueurs apparaît en gras italique. Il est fortement recommandé de le paraphraser au lieu de le lire à haute voix, car le texte est général et doit être adapté à la situation précise ou aux actions spécifiques des personnages.

Validation

Une fois que les personnages ont terminé le scénario ou que le temps imparti a été épuisé, les personnages et le MD remplissent un formulaire. Une fois celle-ci remplie, elle doit être remise au MD principal.

Living Greyhawk

Ceci est une aventure LIVING GREYHAWK. En tant qu'aventure LIVING, les personnages sont censés apporter leurs propres personnages avec eux. Si les personnages n'ont pas de personnage LIVING GREYHAWK, obtenez une copie du guide de création de personnage LIVING GREYHAWK ainsi qu'une fiche de personnage auprès du coordinateur de la convention ou sur le site de la RPGA, et faites créer un personnage à tous ces joueurs. Dès que tous les joueurs ont un personnage LIVING GREYHAWK, la partie peut commencer.

Parmi tout le matériel dont vous avez besoin pour jouer une aventure D&D, un exemplaire de *l'Atlas de Greyhawk* est recommandé pour mieux appréhender l'univers.

Niveaux Living Greyhawk

Parce que les joueurs apportent leurs propres personnages aux parties LIVING GREYHAWK, les rencontres et défis de cette aventure sont fonction du niveau moyen des personnages participant à l'aventure. Pour déterminer le niveau moyen du groupe (Average Party Level ou APL) :

1. Déterminez le niveau de personnage pour chacun des PJ participant à l'aventure.
2. Si des PJ apportent des animaux dressés pour le combat (le plus fréquemment des chevaux ou des chiens de guerre), autres que ceux fournis par une capacité de classe (compagnons animaux, montures de paladin etc.) utilisez le tableau ci-dessous pour déterminer le nombre de niveaux à ajouter à la somme des niveaux précédemment calculés. Ajoutez les animaux de chacun des personnages du groupe séparément. Un PJ ne peut avoir que quatre animaux de ce type au maximum et les animaux ayant différents FPs (*CRs* en anglais) sont ajoutés séparément.

3. Ajoutez les résultats 1 et 2, et divisez par le nombre de personnages jouant l'aventure arrondi au supérieur.

4. Si vous maîtrisez une table de six PJ, ajoutez un à cette moyenne.

En suivant ces quatre étapes, vous avez déterminé l'APL. Tout au long de cette aventure, les APL déterminent le niveau des rencontres des PJ. Les APL sont donnés sous la forme de nombres pairs. Si l'APL de votre groupe correspond à un nombre impair, demandez à vos joueurs s'ils préfèrent jouer une aventure plus facile ou plus ardue. En fonction de leur choix, utilisez l'APL directement supérieur ou inférieur.

	Effet des animaux sur l'APL	nombre d'animaux			
		1	2	3	4
CR de l'animal	1/4 & 1/6	0	0	0	1
	1/3 & 1/2	0	0	1	1
	1	1	1	2	3
	2	2	3	4	5
	3	3	4	5	6
	4	4	6	7	8
	5	5	7	8	9
	6	6	8	9	10
7	7	9	10	11	

L'APL détermine également le nombre de points d'expérience distribués à la fin de l'aventure. Si l'un des personnages est d'un niveau correspondant à trois niveaux au-dessus ou en dessous de la moyenne du groupe, ce personnage ne reçoit que la moitié des points d'expérience normalement décernés. Ceci a pour but de simuler le fait que le personnage n'a pas véritablement pris de risques dans l'aventure ou s'est reposé sur la puissance de personnages de niveau plus élevé pour atteindre ses objectifs.

Note : les aventures LIVING GREYHAWK sont conçues pour des APL supérieurs ou égaux à 2. Trois, quatre ou parfois même cinq personnages de 1^{er} niveau peuvent être mis en difficulté face aux rencontres de l'aventure. Si votre groupe est d'APL 1, il y a deux choses que vous pouvez faire pour améliorer leurs chances.

1. Essayez de monter une table de six personnages de 1er niveau ou d'adjoindre un personnage de plus haut niveau à la table.
2. Conseillez aux personnages d'acheter des chiens de monte pour les protéger et combattre avec eux. Tous les chiens de monte sont considérés dressés à l'attaque. Les PJ qui veulent faire attaquer leurs chiens doivent réussir un jet de Dressage ou un jet de Charisme (DD 10). Un échec signifie que l'animal n'attaquera pas ce round. C'est une action libre (ordre oral) qui peut être répété chaque round. Si l'animal perd la moitié de ses points de vie dans un round, il fuit jusqu'à ce qu'un nouveau jet soit réussi.

Unités de Temps et Frais d'entretien

Ceci est une aventure régionale en 2 rounds, qui se passe en Ekbir. Les personnages domiciliés à Ekbir

dépendent deux unités de temps par round, tous les autres dépendent 4 unités de temps par round. Les frais d'entretien standard de l'aventurier coûtent 24 PO par round. Un entretien riche coûte 100 PO par round. Un entretien luxueux coûte 200 PO par round.

Prologue

Enfin de retour à Ekbir...

... Plus rien n'avait d'importance à présent, Feitna, le meurtre, la vengeance et toute cette souffrance. Le monde était différent. Il avait échoué et il ne fut toujours qu'un pantin mais quelle importance ? Sa nouvelle vie... enfin sa renaissance comme créature de la nuit lui offrait un panel d'expériences nouvelles. Tel un enfant il découvrait un monde totalement différent. Cependant il sentait aussi monter une faim en lui, une faim comme il n'en avait jamais éprouvé, frénétique et jubilatoire à la fois.

Et des proies... On lui indiquait de délicieuses proies, la chasse allait commencer... »

Contexte de l'aventure

Il y a à peine deux ans à présent, Hakim Ibn Sahiel avait entraîné Feitna Kunrummi dans l'adultère au travers d'une folle passion. Mais cette histoire devait se finir de façon tragique lorsque Hakim assassina son mari sur les « conseils d'un ami » (voir le scénario Ekbir *Consumé par son amour*).

Cet « ami » ou confesseur est un prêtre et érudit que Hakim avait rencontré dans sa jeunesse et avec qui il s'était lié d'amitié. Ce prêtre, Vaissim, a succombé il y a plusieurs années à sa passion des écrits magiques et est devenu un dévot de Vecna. Il n'en demeure pas moins que c'est le seigneur d'un iqta et qu'il est d'ascendance noble.

Tout a commencé il y a dix ans. Vaissim Raminand était un prêtre du prophète pieu et promu à un brillant avenir. Il était le plus fidèle ami de Jasluan Khajahal, autre disciple au grand temple d'Al'Akbar de la cité d'Ekbir. Les deux amis grandirent ensemble. Vaissim devint prêtre et Jasluan s'orienta vers la voie des Faris. Leur foi et leur dévotion étaient sans faille. Toutefois une rivalité mêlée de camaraderie les poussait à toujours se dépasser et à rechercher l'excellence.

Ainsi Vaissim qui était clairvoyant mais aussi érudit, sentit qu'un jour le Mal qui sommeillait dans les Ataphades se réveillerait, et il se mit en tête d'en apprendre le plus possible sur les sorciers dégénérés des îles du nord. Il étudia donc les anciens textes et rechercha tout ce qui touchait de près ou de loin les Ataphades. Il devint spécialiste sur le sujet, et dans ses recherches il découvrit des secrets dont certains

sont sans doute encore renfermés dans les bibliothèques du Zashassar. Ses recherches devinrent peu à peu une obsession, et il fut bientôt persuadé qu'il fallait se rendre là-bas pour voir ce qui s'y tramait, ce qu'étaient devenus les anciens sorciers et ce pour le bien d'Ekbir car tôt ou tard Vaissim était persuadé qu'ils s'attaqueraient à leur ancien ennemi. Jasluan était inquiet de voir son ami ainsi monopolisé par l'idée d'aller sur les îles Ataphades et tenta à maintes reprises de l'en dissuader. Mais déjà Vaissim avait constitué son équipe, Jasluan, lui et quatre autres fidèles compagnons. Le plan était scellé. Ils embarqueraient du Dezbat sur une petite caravelle et arriveraient sur les îles par l'ouest. Jasluan refusa de se joindre à l'épopée, persuadé que le projet était voué à l'échec, et lui-même certain que de nombreuses autres choses bien plus importantes pour la prospérité d'Ekbir étaient à accomplir.

Le groupe prit la mer sans lui. Mais il sut à ce moment qu'un malheur allait leur arriver. Pris de remords il s'embarqua à son tour sur un patrouilleur de la flotte et après quelques jours eut la confirmation de ses craintes quand il aperçut les restes de la caravelle de ses amis en proie aux flammes et une voile pourpre qui s'éloignait. Du navire sombrant il ne parvint à retirer que les carcasses calcinées de ses amis et une immense tristesse mêlée de culpabilité.

Cependant ce ne fut pas la fin de Vaissim qui, caprice du destin parvint finalement à ses fins et rejoignit les îles Ataphades mais en tant que prisonnier (les vils sorciers avaient revêtu un corps de ses effets pensant bien que ce pion leur serait un jour utile !).

Nous ne conterons pas ici les supplices qu'il dût endurer, à la fois physiques et moraux. Les sorciers ataphades avaient en effet trouvé ici une source d'informations appréciable. Et quand ils en eurent fini avec lui, ils poussèrent le vice à le jeter à une créature qui saurait se repaître de son sang mais doucement... il fut vampirisé.

Vaissim était devenu un vampire lui-même, une horrible créature de la nuit, ce qu'il avait toujours abhorré. Il trouva refuge dans son obsession, l'étude, et découvrit les textes de Vecna... Des années plus tard, il eut enfin l'occasion de revenir en Ekbir et au Dezbat (« avait-il été trahi lors de son départ ? » se demandait-il à présent) où par une nuit sans lune des simples caisses de terres furent déchargées d'un navire aux voiles pourpres.

Vaissim allait rentrer chez lui et d'ici servir les desseins de ses nouveaux maîtres. Il retourna jusqu'au fief familial, constata qu'il avait une sépulture et qu'on l'avait pleuré ! Il fut aisé de prendre place parmi les siens grâce à son frère jumeau Vissem dont il usurpa l'identité. Il ne put toutefois se résoudre à le faire disparaître et en constatant l'amnésie de ce dernier suite à leur affrontement (pendant lequel Vissem subit un choc à la tête qui le rendit amnésique) il décida de le chasser loin de chez lui (certains personnages joueurs l'on peut être déjà rencontré, c'est le prêtre contemplatif qui avait fait vœu de silence lors de l'interactif du château des Hautes-Eaux, il pourra être reconnu par les personnages

ayant participé à cet interactif). A noter par ailleurs qu'un sortilège de *heal* permettra à Vissem de recouvrer sa mémoire.

Vaissim a intrigué pour se placer aux endroits où il pourrait obtenir des informations précieuses et il devint un espion très précieux pour les îles du nord. Poussé par sa passion des recherches, il se mit aussi en quête de connaissances et d'objets précieux pour ses maîtres. C'est dans ce but qu'il utilisa Hakim pour se débarrasser d'un gêneur (Hasor Kunrummi) afin de placer une proie plus aisément manipulable (Tarek Yundilla) à une position stratégique.

En effet Hasor et Tarek étaient tous les deux pressentis comme candidats pour accéder à une importante position honorifique en qualité de maître éleveur de pur sang : Grand Maître des haras du Calife. En plus du titre et de la renommée, cette position apporte une influence notable au niveau des lois régissant le commerce des chevaux ainsi que la possibilité de côtoyer le gratin de la noblesse et de la chevalerie (une manne d'informations et de rumeurs !). Tarek, de par sa nature plus volage (célibataire et appréciant à sa juste valeur la gente féminine) était une proie plus facile. Vaissim avait donc placé ses pions et seule la possibilité de voir Hasor obtenir le poste le gênait. Il a donc manipulé Hakim qu'il savait en « affaire » avec la femme de Hasor afin que ce dernier en vienne à éliminer le marchand.

Une fois Hasor mort, Tarek obtint le poste convoité et il put mettre son plan à exécution : il attira Tarek en dehors de ses murs à l'aide de la courtisane qu'il fréquentait (une certaine Seriena qu'il avait sous son contrôle), le kidnappa et procéda à un échange en mettant un de ses agents à sa place (un doppleganger). Par un coup du sort, Seriena parvint à se libérer du sortilège qui la charmaient en voyant Tarek tomber dans l'embuscade et s'enfuit, l'esprit encore embrumé, tel un songe, se rappelant bien mal ce qu'elle avait fait. Vaissim envoya des tueurs à ses troupes (vampires) et on la retrouva morte peu après sans qu'elle n'ait pu révéler quoi que ce soit (sort de *quête* dont elle avait été la victime). Mais les tueurs commirent une erreur. Désobéissant à leur maître, ils ne se contentèrent pas de tuer la jeune femme mais se sont délectés de son sang, et repus, ont négligé de faire disparaître le corps avant le point du jour.

Après quelque temps, ses efforts allaient se révéler fructueux puisque Tarek (enfin son double) eut vent d'une affaire intéressante. On lui demanda sous le sceau du secret de tenir prêt trois chevaux hors pair à partir au plus vite de la cité et trois autres près d'un gué au sud de Bandar-Zyarat. La faculté de lire les pensées du doppleganger lui apprit en outre que trois Faris étaient chargés d'aller chercher quelque chose de précieux là-bas dans le plus grand secret pour le ramener à la capitale au plus vite. Étant par ailleurs au courant du récent échec de la prise de la ville par les forces Ataphades, il flaira le filon et décida de tendre une embuscade aux chevaliers pour s'emparer de la chose (voir le module *Dans l'ombre de la haine*).

Pendant ces événements, Hakim, désireux de se venger de Vaissim qui l'avait manipulé et à cause de qui il se trouvait déconsidéré, était sur les traces de Vaissim. Il parvint à trouver sa piste quand Tarek lui envoya un message à l'aide d'un pigeon voyageur. Hakim envoya son perroquet à la poursuite du pigeon. Le familier d'Hakim poursuivit le pigeon jusque dans un iqta du nord et le terrassa avant qu'il ne se pose sur une tour du château de l'iqta Raminand. Hakim décida de se mettre en route vers le château afin s'assouvir sa soif de vengeance envers Vaissim. Il envoya en parallèle son perroquet porteur d'un message aux personnages (ou à Feitna, voir l'introduction).

Hakim n'a malheureusement pas réussi à consumer Vaissim dans les flammes de sa haine et il a découvert trop tard que l'homme n'avait plus rien d'humain... Hakim a été vampirisé à son tour et est devenu un serviteur de Vaissim.

Résumé de l'aventure

Introduction

Les personnages arrivent à Ekbir par la route commerciale venant de Kofeh pour célébrer le festival de Regain et l'arrivée du printemps. Ou ils sont de retour du précédent épisode (*Dans l'ombre de la haine*) et depuis deux jours dans la cité.

Rencontre 1: Signé d'une plume

Hakim désire prendre contact avec les personnages. Il leur avouera ses suspicions et leur dira avoir intercepté un pigeon à l'aide de son perroquet avant qu'il ne délivre un message à la demeure d'un certain Vissem dans une province du nord. Ou, les personnages seront contactés par Feitna.

Rencontre 2: Vers l'iqta

Les personnages se rendent vers la demeure de Vaissim. En route, ils sont la proie des éléments... Est-ce bien naturel ou ont-ils gêné quelqu'un ? Il y a aussi les yeux rouges dans la nuit... Enfin Ils parviennent au village de Saliata qui se trouve près du château Raminand.

Rencontre 3: Le Château Raminand

Description du château.

Rencontre 4: Dans la gueule du loup

Les personnages se rendent au château de Vissem Raminand. Ils devront comprendre qu'en fait, Vaissim a usurpé l'identité de son frère. Ils se seront aussi par là-même précipités dans la gueule du loup et seront la proie des serviteurs de Vaissim.

Rencontre 5: Un vieil ennemi

Hakim, qui entre temps a été vampirisé en tentant de se venger de Vaissim, tente d'en finir avec les personnages.

Rencontre 6: Le Silence brisé

Vissem, après avoir longtemps erré en Ekbir est de retour au château. Les personnages auront-ils compris que Vissem est un individu différent ?

Rencontre 7: Une triste mine

L'inquisiteur (qui enquête dans la région) est parti dans la mine, pourquoi ? Il faut aller lui prêter main forte. Les personnages arrivent trop tard. C'est un carnage et Vaissim révèle sa véritable identité.

Rencontre 8: Un ami... une histoire

Retour au château. Un nouvel individu est présent : Jasluan et Vaissim se retrouvent, mais plus rien n'est pareil. Parviendront-ils à empêcher la mort de Vissem face à son jumeau maléfique ?

Rencontre Optionnelle: Dans les cryptes

C'est l'ultime chasse au vampire qui commence avec l'aube... Retrouvé dans les cryptes, Tarek confie la mission de donner une lettre de change à un marchand pour qu'une selle soit livrée au cavalier qui montera Mélopée d'Issar pour le Trophée des Champions.

Epilogue et Image finale

Les personnages rentrent à Ekbir pour les festivités du printemps et le très attendu Trophée des Champions.

Introduction

Nous sommes aujourd'hui Isturia et à quelques jours du festival de Regain qui marque le début du printemps. Les caravanseraïls aux abords de la cité d'Ekbir de part leur taille attestent de l'imminence de l'évènement. Tout le monde converge vers la cité, auberges et maisons d'hôtes sont pleines, il devient même très difficile de réserver des places aux premiers rangs des gradins montés sur le Maïdan d'Al'Akbar. Des courses ont déjà lieu ! Mais les compétitions majeures de Kura se dérouleront à la fin du festival et la course du Trophée des Champions en sera le clou cette année. L'étalon Mélopée d'Issar trouvera-t-il un rival ?

Avant de débiter l'aventure, faites tirer sept jets de dés à chaque joueur et notez-les dans l'annexe 3. Ils serviront plus tard au cours de l'aventure.

Découper et distribuer aux joueurs membres de certaines méta-orgs les documents les concernant présentés en annexe 9.

A noter que les personnages qui ne sont pas présentables (qui n'ont pas payé leur entretien et ont raté leur jet de survie) se voient refuser l'entrée dans la ville à moins de réussir un jet de Diplomatie ou Bluff [DC 15]. Les autorités préfèrent éloigner les mendiant pendant cette période.

Cette aventure suit directement le module *Dans l'ombre de la haine*. Si les personnages ont joué ce module, la scène qui suit se déroulera deux jours après leur retour dans la cité d'Ekbir.

Dans une semaine, les festivités du festival de Regain débiteront mais déjà vous apercevez des scènes vous indiquant l'imminence de la célébration : vous retrouvez les parfums familiers

des étalages d'épices, le bruit incessant des marchands et colporteurs vantant leurs produits, les conteurs, danseurs et musiciens ça et là qui cherchent la renommée au coins des avenues. Mais les festivités semblent déjà entachées de l'apparente disparition du Maître des Haras du Calife. En effet, vous ne savez que trop bien que Tarek Yundilla ne pourra soutenir son équipe de Kura et présider la course du Trophée des Champions. Vous sentez le goût amer que laisse un travail inaccompli...

Vous pouvez dès à présent donner aux joueurs qui le demandent les dernières nouvelles, les bruits et rumeurs du moment (référez-vous aux nouvelles officielles, aux derniers scénarios, au méta-jeu...).

Laissez-leur aussi une journée pour faire ce qu'ils veulent dans la ville (prier au temple d'Al'Akbar, faire réparer une armure, rendre visite à Feitna...). Ce seront autant d'occasions de dispenser telle ou telle rumeur (méta-jeu).

Passer à la rencontre 1.

Si les personnages n'ont pas joué l'un des modules précédents de la série, ils seront alors contacté par Feitna Kunrummi.

La route fut longue de Kofeh pour vous rendre jusqu'à la cité Sainte pour assister au festival du Regain. Les festivités débiteront dans une semaine mais déjà vous apercevez des scènes vous indiquant l'imminence de la célébration : des prêtres se tiennent déjà au milieu de champs et bénissent les récoltes alors que l'on sème le grain. C'est au détour d'une colline et alors que vous êtes témoin de ces bénédictions que la cité d'Ekbir la sainte apparaît, majestueuse. A ses pieds les caravansérails débordent de marchands et les portes de la cité sont grandes ouvertes pour laisser entrer et sortir les flots humains.

Après une bonne attente vous rejoignez à votre tour les portes. Là, plusieurs gardes de la ville vous rappellent les règles de la ville tout en inspectant d'un air plus méfiant les plus armés d'entre-vous. En effet, les festivals sont toujours des périodes plus sensibles. Mais vite, il vous faut trouver un toit car comme toujours à cette période, les auberges sont pleines...

Les personnages doivent à présent trouver une auberge. Evidemment les membres d'organisations qui ne payent pas leur entretien peuvent loger dans des bâtiments de leurs organisations respectives. Pour les autres, il sera nécessaire de chercher...

A noter que les personnages qui ne sont pas présentables (qui n'ont pas payé leur entretien et ont raté leur jet de survie) se voient refuser l'entrée dans la ville à moins de réussir un jet de Diplomatie ou Bluff [DC 15]. Les autorités préfèrent éloigner les mendiant pendant cette période.

Vous pouvez dès à présent donner aux joueurs qui le demandent les dernières nouvelles, les bruits et rumeurs du moment (référez-vous aux nouvelles officielles, aux derniers scénarios, au méta-jeu...).

Laissez-leur aussi une journée pour faire ce qu'ils veulent dans la ville (prier au temple d'Al'Akbar, faire réparer une armure, rendre visite à Feitna...). Ce seront autant d'occasions de lâcher telle ou telle rumeur (méta-jeu).

Rencontre 1: Signé d'une plume

A la suite de l'envoi d'un message à l'aide d'un pigeon par Tarek au cours de l'épisode précédent de la série, Hakim a pu en apprendre davantage sur son ennemi. A l'aide de son perroquet, Hakim a suivi le pigeon porteur du message envoyé par le faux Tarek juste avant d'être découvert. L'oiseau l'aura mené jusqu'à Vaissim. C'est ce secret qu'il partagera avec les personnages en leur envoyant son perroquet porteur d'un message (voir annexe 4). Pour information, le message de Tarek insistait sur la nécessité de disposer des personnages afin qu'ils ne fassent pas échouer les machinations de Vaissim. Si les personnages ont joué le précédent épisode, poursuivez avec la suite. Sinon, ils seront contactés par Feitna, la veuve de Hasor Kunrummi à qui le perroquet se sera présenté. Elle les implorera alors de bien vouloir l'aider et racontera comment l'oiseau lui a amené un message (lire la suite).

La grande place du marché fourmille de mille marchands et colporteurs et vous pouvez apprécier un temps radieux en levant les yeux. Vous apercevez alors un oiseau multicolore survoler la grande tente que forme le temple de Mouqol sur la place du marché. Il décrit un cercle autour de cette dernière et semble descendre lentement vers vous. Comme il se rapproche, vous distinguez un perroquet, un ara aux tons rouge et bleu éclatants. Il semble tenir une proie entre ses griffes. Il laisse tomber près de vous le cadavre d'un pigeon et se pose sur un étal proche. Vous distinguez un papier roulé et placé dans la bague qui cerclait sa patte gauche. Il cri : « Co ... co ... messaaaage... ».

Le perroquet se laisse approcher et donne le message accroché à sa patte ainsi qu'une lettre qui se trouve avec (la lettre cachetée est à l'intention de Feitna, Hakim lui fait ses excuses et se reprend du meurtre de Hasor).

Peu de temps après, le perroquet semble soudainement un peu désorienté et perd peu à peu ses facultés de parole et son intelligence. Un jet de Connaissance des arcanes [DC 20] permettra de comprendre que le lien avec son maître vient de se briser et que la magie qui les liait s'estompé peu à peu. Il redeviendra bientôt un fort joli perroquet, mais sans rien de plus...

Un jet de Connaissance de la noblesse [DC 20] permettra de reconnaître en la personne de Vissem un prêtre de petite noblesse à la tête d'un iqta du nord au pied des Yatils. Sa famille, les Raminand est réputée pour sa foi et le nombre important de prêtres,

paladins et Faris dans ses rangs. Si on questionne les Faris du premier épisode de la série, Jasluan dira connaître la personne, ayant été il y a longtemps en étroite relation avec son frère avec lequel il avait étudié les textes sacrés au grand temple de la cité d'Ekbir mais n'en dira pas davantage.

Un personnage de la Foi exaltée faisant des recherches au sein de l'Eglise à propos de l'iqta apprendra avec un jet de Renseignement [DC 15] que l'inquisiteur Fesser Al Dawinn (aussi Kébir de la Foi Exaltée) est parti en mission là-bas pour enquêter à la suite de disparition de marchands et voyageurs aux alentours, et de la fermeture d'une mine de cuivre suite à d'étranges événements.

Note

Les personnages pourront vouloir se renseigner davantage. Le MD peut alors leur décrire la région de l'iqta et leur parler du château Raminand et du village proche (à la discrétion du MD)...

Les personnages peuvent enfin décider de se rendre directement à l'iqta, passez alors à la rencontre 2.

Rencontre 2: En route pour l'iqta

Il faudra près de quatre jours aux personnages pour se rendre jusqu'à l'iqta de Vissem.

Le premier jour consistera à longer la forêt de l'Udgru vers le nord. Les personnages traverseront la province du Darboz puis les vallons du sud des collines de Yecha. Ils passent la première nuit dans un caravansérail.

Le deuxième jour, avec le coucher du soleil, l'air se rafraîchit peu à peu et il va falloir trouver un endroit pour établir le campement.

Laissez les joueurs organiser la garde puis lisez ce qui suit en insistant bien sur le côté effrayant des événements. Les personnages doivent sentir qu'ils ont dérangé quelque puissance et il faut insinuer le doute et la peur en eux peu à peu pour l'ambiance de ce qui suit dans le scénario :

Comme vous finissez de ramasser du bois dans le noir, afin de vous assurer une chaude nuit près d'un bon feu, vous entendez comme une lointaine rumeur venant de la forêt... Un bruit résonnant au-dessus des cimes, comme des milliers de cris stridents et vous voyez bientôt une masse sombre émerger de la forêt. Une nuée d'oiseau passe au-dessus de vos tête, certains trop bas vous frôlent et même vous heurtent et vous distinguez alors qu'il s'agit de chauves-souris qui volent vers le sud-est. Cela vous glace le sang, que peuvent-elles bien fuir ? Méfiants, vous entamez la veillée non sans appréhension, dans un étrange silence. Après quelques minutes, le silence est devenu déjà insupportable... le silence avant la tempête... Tout juste, vous dites-vous quand vous entendez un grondement sourd dans le ciel ! Un terrible

orage éclate bientôt et les éléments se déchaînent. La foudre s'abat sur un arbre proche et le fend dans toute sa longueur dans un grand fracas, vous dissuadant de vous aventurer dans les bois alors que de grosses gouttes de pluie viennent vous frapper le visage. Il devient bientôt difficile de voir à plus de quelques pas, quand vous êtes frappés par des grêlons gros comme des œufs de caille...

Laissez ensuite les personnages prévoir leurs tours de garde.

Toute la nuit est un enfer et quand les éléments se calment enfin au matin vous êtes trempés et transis de froid jusqu'aux os.

Deux personnages attraperont un rhume (les deux plus mauvais jets de Vigueur du groupe), rien de grave, un peu de toux et de fièvre. Cela deviendra évident dans la matinée (après que tous aient appris leurs sorts !).

La journée suivante ne se révèle guère mieux car vous êtes toujours contraints de supporter une pluie soutenue qui ralentit votre progression. C'est un peu comme si les éléments eux-mêmes vous repoussaient... Le soir, la pluie persiste et il faudra sans doute vous passer de feu.

Laissez ensuite les personnages prévoir leurs tours de garde.

Vous parvenez non sans peine à trouver le sommeil dans ce climat, envahis de fatigue.

Les Yeux dans la nuit

Hakim a déjà été vampirisé depuis quelques jours et il a révélé à son nouveau maître qu'il avait envoyé un message annonçant ses intentions et faisant allusion à l'implication d'une autre personne dans le meurtre de Hasor Kunrummi. Vaissim lui a donc ordonné de prendre cette affaire en charge. Hakim s'est mis en quête des conséquences de l'envoi de son message et est finalement parvenu à dénicher les personnages (notamment à l'aide d'espions ataphades et de sortilèges de divination dont il a la maîtrise). Tous les personnages pourront avoir l'étrange pressentiment d'être observés (jet de dé secret numéro quatre pour ressentir la clairvoyance/audience de Hakim).

Tous les personnages faisant une garde devront faire un jet de Fortitude [DC 15] pour ne pas s'endormir. Durant la nuit, un personnage faisant une garde vers 2 ou 3 heures, verra deux yeux rouges dans la nuit. Attention il est très important encore d'insister sur le suspense afin de faire naître la peur chez le personnage :

Tu combats avec peine le sommeil, tentant de rester vigilant quand tu aperçois tout à coup deux yeux rouges dans les ténèbres à limite de ton champ de vision. Tu distingues à peine un museau luisant mais réalises qu'il s'agit d'un énorme loup quand des babines s'écartent dans un grognement pour laisser apparaître des crocs menaçant. Les poils de ton dos se hérissent et ton sang se glace. Tu regardes instinctivement où se trouve le plus

proche de tes compagnons d'un coup d'œil et tu reviens immédiatement sur la bête... elle a disparu...

Vous utiliserez ici le jet de dé secret numéro deux. Il s'agit d'un jet de protection pour résister au pouvoir de domination du vampire Hakim qui a pris la forme d'un loup. En cas d'échec, les conséquences apparaîtront plus tard. Pour le moment, laissez le joueur jouer normalement son personnage. Il réalisera plus tard au cours de l'aventure que la terreur qu'il a éprouvée aura eu des conséquences bien plus graves que prévu. En fait le personnage aura succombé à la domination du vampire et sera sous son charme ce qui assurera un allié à Hakim lors de la suite du module.

N'oubliez pas que les personnages ont été espionnés au moyen de divinations. Aussi s'ils ont pris des précautions, leur adversaire saura comment agir en conséquence (en dissipant un sort d'*alarme*, effaçant un *glyphe*...).

Le loup laisse des traces qui disparaissent bien vite avec la pluie (jet de Survie [DC 15+APL] pour pister), et semble s'être volatilisé au milieu d'une flaque (s'est changé en chauve-souris et a quitté la zone).

Dans le milieu de l'après-midi, les personnages arriveront dans l'iqta. Le temps sera toujours pluvieux et c'est au détour d'un chemin boueux qu'ils apercevront le village de Saliata.

(voir l'annexe 6 pour la carte de l'iqta).

Ce que les personnages peuvent apprendre dans le village par un rapide coup d'œil et en laissant traîner les oreilles :

Jet de Renseignement [DC 5+APL]

- Autrefois le village était plus prospère grâce à la mine de cuivre mais elle a fermé.

- Voilà un an que nul ne va plus à la mine car des gens ont disparu là-bas.

Jet de Renseignement [DC 10+APL]

- On voit moins le seigneur Vissem depuis les problèmes avec la mine.

- La nuit il y a des hurlements de loup et il faut se barricader. On a trouvé des traces de gros loups.

- Dans trois jours c'est la pleine lune. Il faut barrer sa porte car les loups roderont.

Jet de Renseignement [DC 15+APL]

- Un inquisiteur du Zashassar est arrivé au village il y a trois jours et a posé beaucoup de questions concernant tout ce qui se passe ici. Il ensuite parti vers le château.

- C'est le seigneur qui aurait demandé l'aide de l'inquisition pour combattre le mal qui s'est installé dans la région.

Pour davantage de renseignements, il faudra aborder des personnes en particulier. Vous êtes libre d'introduire chacun de ces personnages comme vous

le jugerez bon. Il est utile toutefois de lire la description du village (voir l'annexe 7).

- Aberlo, le médecin et apothicaire

Il a soigné la soeur de Corriandre peu avant sa disparition. Elle était frappée d'un étrange mal qui rongait son esprit. Elle avait été mordue par un animal sauvage dans les bois et au début Aberlo pensait à la rage mais non... et puis un soir de lune, elle a disparu.

- Anton, le prêtre

Il est quasiment fou à présent (Vaissim a rongé son esprit) et il ne fait que proférer des paroles dépourvues de sens. Il ne quitte jamais un symbole d'Al'Akbar qu'il sert très fort dans sa main gauche au point de se faire saigner parfois, lorsqu'il est stressé.

- Sianon, ancien chef d'équipe dans la mine

Il peut raconter comment la mine s'est vidée il y a un an, les bruits étranges que les mineurs entendaient puis les disparitions. Il se rappelle de l'un d'entre eux dont on avait retrouvé la jambe à moitié dévorée dans une galerie.

- Corriandre, une belle jeune fille

Sa sœur Eliana a disparu il y a un mois déjà et son père qui tient une petite taverne lui interdit de sortir à présent.

- Salin, chasseur

Il a vu l'énorme loup au regard de braise qui rôde dans les bois près de la mine.

- Horace, le croque-mort

Il a entendu du bruit venir du cimetière après la mise en terre de la fille de Falin. Il en a parlé à l'inquisiteur et il sait que celui-ci est allé voir (Si les PJ exhument le corps, ce qui est sacrilège pour tout ekbirien, ils trouveront un cercueil vide).

L'ambiance est très importante et la description du village comme le désespoir de ses habitants doivent être soulignés afin que les joueurs sentent cette atmosphère pesante.

Note:

La logique poussera à présent les joueurs à se rendre au château du seigneur des lieux se dressant sur un promontoire rocheux à deux lieues du village. Sinon, on viendra les chercher, passez à la rencontre suivante.

Rencontre 3: Le château Raminand

Si les personnages ne se rendent pas d'eux-mêmes au château, le héraut du seigneur de l'iqta (un jeune page androgyne, à la voix fluette) viendra les chercher au village pour les inviter au château :

«Nous n'avons que rarement la chance d'avoir de la visite et étant donné que la région n'est pas sûre, nous préférierions vous savoir en sécurité au château.»

Si les personnages sont disposés à le suivre, le héraut prend la tête du cortège.

Le château se tient à deux lieues du village et on peut l'apercevoir au loin, ses tours étant comme autant de crocs se détachant du promontoire rocheux sur lequel il se dresse. Un étroit chemin serpente au milieu des bois jusqu'au pied d'une colline, dont les flancs sont des falaises dépourvues de végétation, et se poursuit en une étroite route creusée à même la roche jusqu'à l'enceinte du château. Les nombreuses gargouilles des murailles semblent vouloir dissuader tout visiteur d'aller troubler la quiétude de ses habitants. Le chemin longe une muraille percée de nombreuses meurtrières derrière lesquelles on pourrait deviner des défenseurs prêts à déverser un flot de projectiles sur d'éventuels envahisseurs, avant d'arriver à des portes massives de bois sombre.

Les portes s'ouvrent telles les mâchoires béantes d'un monstre de cauchemar pour laisser apparaître un large hall où se tiennent une demi-douzaine de gardes.

Dans le hall, on aperçoit des herses prêtes à bloquer l'entrée. Cette salle a été conçue afin de pouvoir être défendue au mieux. En face une autre double porte donne sur une grande cour. On vous fait pénétrer dans la cour. A gauche un haut mur surmonté de statues de soldats délimite ce qui pourrait être un cimetière seigneurial à en juger par les toits de tombeaux qu'on aperçoit. Une petite forge se trouve à côté et un homme semble y arrondir un fer à cheval. Un peu plus loin, se trouve une entrée majestueuse près de deux tours jumelles. Elle est surmontée d'un blason sculpté en rosace qui représente une fine coupe à côté d'un livre dans un octogone. Près de cette porte se tient une calèche avec des armoiries différentes.

Un jet de Religion [DC 15] permettra de reconnaître le signe de l'inquisition du Zashassar sur la calèche.

Un jet de Connaissance de la noblesse [DC 20] permettra de reconnaître les armoiries de la famille Raminand sur la rosace.

(Voir l'annexe 8 pour les plans du château).

Le jeune héraut explique que le seigneur n'est pas présent mais qu'il sera de retour dans la soirée. Il est en effet souvent hors du château pour tenter de trouver un remède au mal qui ronge la région.

Note sur les divinations :

Un mortier spécial a été utilisé pour la construction du château ce qui le rend imperméable aux divinations provenant de l'extérieur. La chapelle comme la crypte sont imperméables à tout ce genre de sorts aussi (lieux consacrés, lieu saint pour la chapelle et maudit pour la crypte secrète).

En dehors des salles communes, les portes sont fermées à clé et un jet de Crochetage [DC 20] est nécessaire pour les ouvrir, [DC 25] pour la chapelle.

1- Hall d'entrée

Deux énormes doubles portes de bois-bronze ferrées donnent sur un vaste hall. On distingue une herse levée ainsi qu'une autre porte en face précédée d'une autre herse.

Ce hall est gardé en permanence par au moins deux gardes.

2- La Cour

L'enceinte du château abrite une vaste cour, au sud, un mur assez haut surmonté de statues aux nobles apparences délimite un cimetière. A l'ouest on note une étable pour les chevaux ainsi qu'une petite forge contiguë. Un ravissant rosier aux fleurs rouge sang pousse contre le mur est.

(ce ne sont pas des roses impériales).

3- Meurtrières

Le couloir donne sur plusieurs meurtrières offrant une vue imprenable sur l'unique route escarpée menant au château.

4- Annexe à la cuisine

Le rez-de-chaussée de cette tour est utilisé pour entreposer la nourriture et la boisson.

5- Hall d'entée

L'entrée s'élevant en une arche est très stylée. Elle est surmontée d'une rosace portant les armoiries des Raminand.

6- Galerie est

Elle contient de grandes tapisseries représentant le parcours du prophète pour arriver jusqu'en terre d'Ekbir.

7- Galerie ouest

Cette pièce renferme de nombreuses tapisseries et icônes représentant les grands héros et saints qu'a connus l'histoire. La tapisserie représentant Azourma transperçant le Dragon Fragorox de sa lance est particulièrement réussie.

8- Grand Hall

Cet énorme hall est aussi rempli de tapisseries. La plus impressionnante représente l'Apothéose d'Al'Akbar, une vision magnifique du port de la Ville Sainte avec le Dôme du Mausolée du Prophète scintillant de mille feux à l'approche d'une nef blanche issu de brumes d'où émergent des aiguilles rocheuses.

9- Crypte de la chapelle

Elle renferme en fait une petite chapelle dédiée à la déesse Geshtaï. Cette chapelle est utilisée pour

purifier et bénir les corps des nobles avant qu'ils ne soient mis en terre dans le cimetière familial. Un énorme bloc de pierre prend tout le centre de la pièce. C'est sûrement l'ultime couche des défunts avant leur enterrement. Sur le côté, se tient une statue de la déesse dont les bras enlacent une vasque contenant un peu d'eau (bénite). On peut lire une inscription en ancien baklunien sur le pourtour de la vasque : « Nous pleurons O déesse ceux qui ne s'abreuvent plus à tes sources ». La porte menant au cimetière est fermée à toute heure et n'est guère utilisée que lors d'un triste événement.

10- Le Cimetière

Il abrite une douzaine de tombeaux. Ce sont les sépultures des seigneurs de la famille Raminand. Tous sont sculptés et ornés de statues, quelques-uns de plaques métalliques où sont gravées des épitaphes.

Le troisième tombeau en partant de la gauche au sud renferme la tombe de Vaissim. Un cercueil renferme les restes calcinés de son cadavre trouvé sur le navire ekbirite après son attaque par les Ataphades. Ce cadavre n'était bien sûr pas le sien. Aujourd'hui le cercueil ne contient guère plus qu'un squelette. On peut noter la marque d'une fracture ressoudée sur son fémur... Mais toute personne qui était proche de Vaissim ne se rappellera pas l'avoir jamais vu victime d'une telle blessure... (Exhumer un corps est interdit à tout baklunien de bonne moralité !).

Le tombeau au nord-ouest renferme un passage secret menant à une crypte cachée (voir plus loin). C'est la tombe d'un certain Maldinan Raminand, personne ne figurant pas dans la généalogie de la famille en fait (on peut découvrir cela dans la chapelle).

11- Chapelle d'Al'Akbar

Cette petite chapelle est un chef d'œuvre en elle-même. Au centre trône une merveilleuse représentation du Grand Prêtre sculptée dans un énorme bloc de cristal. La statue réfléchit la lumière des candélabres dans toute la pièce, lui donnant une atmosphère irréelle. Les murs sont ornés d'icônes religieuses et d'impressionnants vitraux. Le plafond est percé au centre et laisse apparaître l'étage supérieur un peu comme une mezzanine circulaire.

12- Salle de Garde

Cette salle sert à la fois de salle de garde et de salle de contrôle pour l'ouverture et la fermeture des portes et herses du hall d'entrée. C'est un point névralgique du château. Aussi la salle est lourdement gardée à chaque heure du jour et de la nuit.

13- Meurtrières

Voir 3.

14- Les Cuisines

Vastes et bien équipées, on y confectionne des repas délicats. L'âtre se trouve au milieu de la pièce qui est

en fait divisée en plusieurs segments, chacun dédié à un métier (pain et pâtisseries, grillades, plats mijotés et cuisine froide).

15- Salons

Près de la salle de banquet, ces pièces renferment plusieurs boudoirs ou petits salons où l'on peut s'isoler pour des discussions privées... ou plus intimes encore.

16- Salle à manger

Cette pièce peut accueillir plusieurs dizaines de personnes. Les tables sont de bois massif. Dans un coin de la pièce, un clavecin...

17- Hall d'entrée

Cette énorme pièce est la principale salle de séjour du château. Elle est richement meublée et décorée d'armures et de tentures.

(ce sont des armures d'apparat qui ne peuvent servir à la guerre, en outre dérober un quelconque objet dans le château entraînerait la poursuite du voleur par les autorités du Califat).

18- La Chapelle, étage supérieur

Beaucoup plus sobre, cet étage ne renferme aucune décoration. Cependant, l'ensemble des murs est recouvert de signes ésotériques.

On peut dit-on lire ici les enseignements du prophète. Toute personne priant Al'Akbar ici en tentant de déchiffrer la signification des paroles du Grand Prêtre et réussissant un jet de religion DC 30 se verra gratifier d'un bonus de +1 à tous ses jets pour 24 heures (comme les effets d'une pierre de chance). En effet ces inscriptions reprennent des textes sacrés et des symboliques que l'on retrouve dans le Grand Temple d'Al'Akbar de la cité d'Ekbir (où l'on dit que le sage peut lire toute l'histoire du monde). Le fait de déchiffrer une partie des révélations du Prophète donne un bref don de prescience au personnage. Les membres de la famille Raminand, réputés pour leur ferveur ont copiés ici ces textes sacrés pendant des siècles.

Par ailleurs, l'étage comprend une belle collection de textes sacrés sous la forme de livre de théologie et de rouleaux. Elle contient aussi les registres de naissances et une généalogie des Raminand. On peut ainsi y trouver la mention des jumeaux Vissem et Vaissim. On peut aussi y voir la liste des personnes mises en terre dans le cimetière. Vaissim figure sur cette liste. Ce n'est pas le cas de Maldinan Raminand (fausse tombe renfermant un passage secret menant sous le château).

19- Baraquements

Cet étage de la tour renferme les baraquements de la garnison ainsi que l'armurerie.

20- Meurtrières

Voir 3.

21- Aile des serviteurs

Cet étage renferme les quartiers des serviteurs du château.

22- La Bibliothèque / Fumoir

Cette grande double pièce abrite d'immenses étagères remplies d'ouvrages. Au centre des deux ailes se trouvent de confortables sofas à côté desquels sont disposés des narguilés finement ouvragés.

Sur l'étage le plus bas dans un coin, on peut trouver des livres d'enfants, avec beaucoup de gravures d'animaux. L'intérieur des couvertures porte les noms des jumeaux (Vaissim et Vissem). Un jet de Profession scribe ou Intelligence [DC 20] est nécessaire pour trouver cela si les joueurs ne mentionnent pas spécifiquement qu'il recherchent les livres d'enfants (la difficulté passe alors à 10).

23- Aile des hôtes

Les escaliers mènent à l'étage des invités. Un salon se tient au milieu des appartements d'hôtes.

24- Appartements du seigneur

Ce couloir est gardé en permanence par deux gardes. C'est par ailleurs l'unique accès aux appartements du maître des lieux et à ceux de ses proches. Mais les gardes n'aiment pas venir ici et ils ne s'aventurent pas en dehors de l'escalier. En effet le couloir est hanté par les fantômes des gardes qui protégeaient Vissem. Ils ont été soufflés par un sort de barrière de lame de Vaissim et n'ont pas trouvé la paix étant donné qu'ils ont failli dans leur tâche de défendre leur seigneur. La seule manière de les libérer est de les appeler quand Vissem sera de retour. Ils l'aideront alors à combattre ses ennemis et tous les personnages seront sous l'effet d'un sortilège de *bénédictio*n jusqu'à la fin du module.

25- La Reine mère

C'est ici les appartements de la mère (veuve) de Vaissim. Elle a perdu la raison. C'est une mère et elle a reconnu son fils mais ce qu'elle a compris lui a fait perdre la tête. Elle reste à présent la plus grande majorité du temps dans ses quartiers quand elle n'est pas à s'occuper de son rosier en racontant des inepties. Vaissim (qui recèle encore une parcelle d'humanité malgré tout) a interdit qu'on la touche.

En fouillant ses appartements (jet de Fouille [DC 5+APL]), on peut découvrir sur son chevet un pendentif qui s'ouvre et où il y a une gravure de son fils de chaque côté à l'intérieur (en fait une gravure pour chacun des jumeaux).

26- Chambre vide

Cette chambre pourrait accueillir un héritier ou un proche. C'était aussi la chambre des jumeaux enfants. On peut retrouver leurs jouets dans un placard. Un jet de Fouille [DC 10+APL] permet de voir leurs noms écrits au fusain et à moitié effacés sur des jouets de bois.

27- Appartements du seigneur

Cette grande salle sert à la fois de séjour, de bureau et de salle de détente au seigneur du château. La pièce est richement meublée.

28- Chambre

C'est la chambre du seigneur. Elle renferme un imposant lit à baldaquin, une superbe coiffeuse et de nombreuses tentures brodées. On peut noter avec un jet de Fouille [DC 10+APL] que le seigneur ne doit pas y dormir bien souvent !

29- Salle sacrée

Elle renferme les livres de prière et les textes sacrés accumulés par la pieuse famille Raminand. On y trouve aussi des notes archivées là par les différents prêtres ayant officié et en particulier les registres de naissances où il est fait acte de la naissances des jumeaux Vissem et Vaissim. Un jet de Profession scribe ou Intelligence [DC 20] est nécessaire pour trouver cela si les joueurs ne mentionnent pas spécifiquement qu'il recherchent un état civil (la difficulté passe alors à 10).

30- Tour du bouclier

Le haut de cette tour est crénelé et est doté du nécessaire pour défendre le château: des machicoulis peuvent faire se déverser un déluge bouillant sur des assaillants tandis qu'un imposant trébuchet trône au milieu de la tour. Une petite niche donnant sur la cour du château abrite un tocsin qui est utilisé pour donner l'alerte en cas d'attaque ou d'incendie.

31- Tour du fer

Une catapulte trône en haut de cette tour et protège le nord à l'aplomb de la route du château. L'endroit offre en outre une très bonne vue sur la route menant au château.

Rencontre 4: Dans la gueule du loup

Dans le château

Il est très important pour le MD de tout mettre en œuvre pour faire peur aux joueurs. Ce scénario est basé sur le suspense. Aussi il faut distiller les informations au compte-gouttes et faire monter la tension. A cet effet, un certain nombre de scènes ont déjà eu lieu, et d'autres suivent.

Seuls dans le château

Les personnages vont pouvoir rencontrer un certain nombre de PNJ dans le château :

Monila, la mère de Vissem

La pauvre femme a été le témoin de l'affrontement de ses deux fils et de ce qu'est devenu Vaissim. Son

esprit n'a pu surmonter cette épreuve et elle a perdu la raison. Il ne faudra pas moins d'un jet de Psychologie [DC 20] aidé d'un jet de Bluff ou Diplomatie [DC 20] pour parvenir à engager la conversation et obtenir d'elle, une précieuse information :

« Je regagne et perds la chair de ma chair encore et encore... »

L'Inquisiteur Fesser

Les personnages pourront vouloir rencontrer l'Inquisiteur. On leur dira que ce dernier est dans la chapelle et qu'il consulte des textes. Un peu plus tard, ils pourront le retrouver dans la bibliothèque, à consulter des ouvrages. Deux gardes seront à l'extérieur et dans la pièce.

Comme c'est leur habitude, les inquisiteurs posent des questions et répondent peu à ce sur quoi on les interroge. Il aidera toutefois les PJ en leur disant cette phrase tout en les fixant droit dans les yeux :

« Votre foi peut vous aider, ayez la foi... »

Il fait évidemment allusion au symbole religieux dont les vampires ne peuvent supporter la vue (il a en effet des doutes quant à la nature du mal qui sévit ici mais n'en dira pas davantage à ce stade).

Selim, le capitaine de la garde

Il pense qu'on a non seulement tenté de dérober des textes sacrés dans la chapelle comme le dit le seigneur Vissem mais aussi qu'on a tenté de s'en prendre à lui plus directement. Il a perdu six hommes d'élite ce soir-là (il y a 8 ou 9 mois, date à laquelle Vaissim a attaqué son frère). Les hommes avaient pour mission de garder le dernier étage où sont les appartements de leurs seigneuries. On a retrouvé leurs corps lacérés dans le couloir, comme s'ils avaient voulu se rendre vers les appartements du seigneur mais en ont été empêchés par quelque gardien redoutable (ils ont été victimes de sortilèges, *blade barrier* et *forbidence*, alors qu'ils voyaient leur maître être aux prises avec une créature de la nuit, Vaissim). Ils n'ont donc pas pu honorer leur vœu de le protéger, et c'est pour cela qu'ils sont devenus des fantômes qui protègent à présent Vaissim (jumeau de Vissem). Selim sera réticent à parler (Diplomatie [DC 20]) des apparitions de fantômes depuis.

Les personnages peuvent en profiter pour parler à plusieurs autres PNJ, les gardes du château, le maréchal ferrant, les serviteurs...et apprendre les faits suivants (les PNJ divulguant cela sont à l'appréciation du MD) :

- Le chat de Vissem (un chat empereur) s'est enfui il y a plusieurs mois déjà (cela coïncide avec l'usurpation de l'identité de Vissem).
- Monila, la mère du seigneur a sombré dans la folie depuis l'attaque attentée contre son fils. Elle vocifère des inepties en taillant ses rosiers.
- Le seigneur a accepté sous son toit une jeune fille du village. On dit que cette Eliana partagerait sa couche.

- On aurait tenté de voler des textes sacrés dans la chapelle. Elle est à présent fermée à clé.

Le Repas

Dans la soirée, les personnages entendront le fracas de sabots de chevaux qui arrivent dans la cour du château. S'ils regardent par une fenêtre, ils verront le seigneur des lieux arriver avec une demi-douzaine de soldats en arme et descendre de cheval pour entrer dans le château. Le héraut viendra chercher les personnages dans leurs appartements, un salon ou la bibliothèque pour les convier au repas.

Vous entrez dans une immense salle à manger. Une table impressionnante a été dressée. Vous distinguez des coupes de fruits et de nombreuses carafes de vin au milieu des couverts d'argent et des verres de cristal. Sur une seconde table, une formidable pièce montée attend les invités pour le dessert. Une douce musique s'élève d'un clavecin de l'autre côté de la table. Là, un homme est assis. On ne distingue de lui que ses cheveux de jais et une épaisse cape cousue de fils d'or dans des motifs rappelant le blason gravé au-dessus de la porte du château. Comme vous prenez place, l'homme se lève dans un grand geste en enroulant sa cape, faisant un signe à un musicien de prendre sa place, et se dirige vers le bout de la table où siège une grande chaise de bois sculptée. L'homme baklunien possède toutes les manières d'une personne de haute lignée et s'adresse à vous d'une voix de baryton : « Soyez les bienvenus dans la demeure Raminand et prenez place à ma table ». Le capitaine de la garde est placé face à vous. Vous pouvez remarquer qu'une demi-douzaine de sièges sont encore vides. D'autres invités semblent être attendus.

Les personnages ayant joué l'aventure *Dans l'ombre de la haine* reconnaissent le personnage qu'ils ont vu dans leur rêve.

Vaissim a aussi invité l'inquisiteur Fesser et sa troupe au dîner. Cependant, ce dernier en a profité pour quitter le château et se rendre à la mine pour l'explorer à la faveur de cette diversion.

Vaissim est un érudit, un sage et un théologien. Il est très important de jouer ce personnage en tant que tel. Il est aussi d'alignement loyal mauvais et a toujours beaucoup de respect pour l'éthique et l'étiquette. Il ne saurait livrer des victimes à une mort certaine sans leur offrir un ultime banquet de choix. Il accédera même à toute demande raisonnable de leur part (le dernier verre du condamné !). De même il poussera l'étiquette jusqu'à demander à ce qu'on bénisse le repas en s'adressant à un PJ prêtre :

« Me ferez-vous l'honneur de bénir ce repas mon père ? »

Vaissim semble pourtant regarder parfois les sièges vides. Le héraut est déjà promptement reparti chercher les autres invités.

Une superbe femme fait son apparition dans la pièce. Elle porte une robe de soirée de flanelle noire veinée de fils d'or qui laisse une partie de

son dos et de sa poitrine découverte. Le seigneur Raminand se lève tendant sa main à la jeune femme : « Je vous présente Dame Eliana » et l'invite très galamment à prendre place à ses côtés.

Laissez les personnages engager la conversation avec Vaissim. Il sera par ailleurs très intéressé par leur histoire et les laissera raconter leurs hauts faits d'armes comme c'est la coutume quand on présente quelqu'un à un noble (et tel une dernière ode à leur mérite qu'il leur accorde...). Si on lui pose des questions il répondra du mieux qu'il pourra sans rien révéler sur ses plans ou quoi que ce soit. Il pourra aussi faire allusion à ses noces avec Eliana (jeune fille du village maltraitée par sa famille qu'il a pris sous son aile après sa fugue selon lui, il compte bien la convaincre d'aller avouer à ses parents où elle se cache)...

Un peu plus tard, le héraut revient ennuyé et murmure quelque chose à l'oreille de son seigneur en lui tendant une page pliée en deux. Le sire Raminand paraît un peu soucieux en lisant le message qu'il met dans une poche. « Notre hôte le père Fesser a pris la décision de chasser le mal qui s'est insinué dans notre belle contrée cette nuit même et à l'heure où je vous parle, le saint homme et sa troupe ont quitté le château afin d'accomplir cette noble cause. Accompagnons-les de nos prières... Je vais vous demander de m'excuser » dit-il en sortant de table avec Dame Eliana à son bras. « Je vais donner des ordres afin qu'une troupe parte lui prêter main forte. Que l'on allume des torches sur les tours et qu'on fasse sonner le tocsin chaque heure ! Les nuits sont noires et brumeuses par ici, il faut qu'ils retrouvent leur chemin. Je vous prie d'honorer mes cuisiniers en voulant bien accepter de déguster ces plats délicats ». Le seigneur quitte ensuite la pièce.

Vaissim déclinera toute proposition d'aide car c'est selon lui de sa responsabilité. Un jet de connaissance de la noblesse ou de Diplomatie [DC 15] permettra en outre de comprendre que c'est un grand affront de proposer son aide ce qui équivaut à porter le doute sur les capacités du seigneur à administrer son iqta. Il a évidemment décidé d'aller en finir avec l'inquisiteur. Du coup, il délègue à Hakim la charge de s'occuper des personnages.

Si un personnage se met dans une situation où il se retrouve seul avec Vaissim avant qu'il ne parte, profitez-en pour lui donner une chance de découvrir sa nature en utilisant pendant l'entretien le cinquième jet secret pour la compétence de Détection [DC 10+APL] (il ne se reflète pas dans un bouclier poli par exemple). Insistez sur Vaissim qui s'approche du personnage, le prend par l'épaule pour le convaincre de le laisser prendre les choses en main, lui murmure ses paroles à l'oreille... afin de le terroriser. Il est intéressant de jouer sur les doutes du personnage quant à la nature du seigneur des lieux, et puis c'est un noble donc il est délicat de le mettre en cause... Si Vaissim se rend compte qu'il est découvert, il pourra même utiliser son pouvoir de

domination (à l'insu du personnage, utilisez alors le jet secret numéro 3).

Le repas se poursuivra et on amènera un cochon de lait, deux faisans ainsi qu'une poularde farcie... Après la pièce montée les personnages seront accompagnés à leurs appartements. S'ils posent des questions, on leur dira qu'une troupe d'askaris est partie avec le seigneur à leur tête.

Une nuit agitée

L'inquisiteur a placé un ravissant miroir en argent sur le lit d'un des personnages (à la discrétion du MD en fonction des interactions des personnages avec ce dernier) avec un mot :

« Un miroir ne reflète-t-il pas l'âme ? »

N'oubliez pas que le tocsin sonne chaque heure, jouez sur le stress que cela provoque quand les personnages décident de se coucher. S'ils se déplacent dans le château, ils croiseront des gardes des serviteurs qui les raccompagneront dans leurs quartiers (selon les ordres du maître des lieux).

APL 4 (EL 5)

☛ Fantôme (2): Ftr 1: pv 7 chaque; Cf. Annexe 1.

APL 6 (EL 7)

☛ Fantôme (4): Ftr 1: pv 7 chaque; Cf. Annexe 1.

APL 8 (EL 9)

☛ Fantôme (4): Ftr 3: pv 20 chaque; Cf. Annexe 1.

APL 10 (EL 11)

☛ Fantôme (8): Ftr 3: pv 20 chaque; Cf. Annexe 1.

APL 12 (EL 13)

☛ Fantôme (8): Ftr 5: pv 32 chaque; Cf. Annexe 1.

Tactique

Les créatures ont été envoyées par Vaissim pour affaiblir les PJ avant leur confrontation avec leur vieille connaissance Hakim. Le but de Vaissim est d'affaiblir les prêtres tout d'abord, puis les magiciens et enfin les combattants. Il a commandé à ses sbires de drainer la sagesse des prêtres, l'intelligence des mages et la force des combattants, les convainquant que les PJ sont responsables de la disparition de leur Seigneur. Les fantômes, immatériels, passeront par les murs et attaqueront au moment opportun. Ils tenteront un coup de grâce (attention cela prend un round complet il n'est pas possible de le pratiquer en round de surprise). Les fantômes tenteront aussi d'utiliser leur télékinésie pour lancer des sacs contre les murs (briser les potions), d'arracher les symboles religieux des prêtres...

Les fantômes utiliseront en priorité leur capacité de Spring attack pour rentrer dans les murs après une attaque.

Pendant leur attaque, ils ne cesseront de proférer « **Protéger le maître**, [nom du fantôme] **doit protéger le maître** » (un indice pour les personnages

sur le fait que le seul moyen de libérer ces fantômes est de les aider à accomplir de l'au-delà la tâche qu'il n'ont pu accomplir de leur vivant en protégeant Vissem, les personnages pourront invoquer les noms des fantômes plus tard pour le leur permettre). Les noms des fantômes sont : Azourma, Balek, Daoud, Farid, Rahid, Said, Yamoun et Talmin.

Trésor

Aucun.

Note

Les personnages sauront à présent que la nuit ne sera pas de tout repos et que leur vie est menacée. Ils pourront alors décider d'attendre qu'on les attaque ou bien de prendre le taureau par les cornes et d'aller débusquer le mal où qu'il se cache dans le château. Passez à la rencontre 5.

Rencontre 5: Un vieil ennemi

Les personnages pourront chercher à contacter des PNJ comme des gardes ou des serveurs suite à l'attaque des fantômes. Aussi n'oubliez pas que les attaques de ce type de créatures ne laisse pas vraiment de marque ! Si les personnages ne sont pas très convainquant (jet de Bluff ou de Diplomatie à l'appréciation du MD), les gardes renvoient les personnages dans leurs quartiers. Dans le cas contraire, ils peuvent proposer de poster un homme dans le couloir de l'aile des invités. Dans tous les cas, le plus sage aux yeux des gardes sera de rester à l'abri dans le château et dans les chambres.

Le Repos dans le sang

Après l'attaque par les fantômes, les personnages sauront qu'ils sont en danger. Hakim qui les aura observé jusque là frappera au moment lui semblant le plus opportun. En fonction du comportement des personnages, vous adapterez à votre guise les actions de Hakim en prenant en compte que c'est un magicien très intelligent qui tirera parti au mieux des lieux. Si un personnage ou deux se retrouvent isolés, il s'en prendra d'abord à cette cible plus facile. Il n'est pas vraiment difficile aux vampires de s'introduire où ils le désirent grâce à leur faculté de prendre une *forme gazeuse*.

APL 4 (EL 7)

☛Hakim: Vampire Wiz5; pv 49; Cf. Annexe 1.

APL 6 (EL 9)

☛Hakim: Vampire Wiz7; pv 63; Cf. Annexe 1.

APL 8 (EL 11)

☛Hakim: Vampire Wiz9; pv 77; Cf. Annexe 1.

APL 10 (EL 13)

☛Hakim: Vampire Wiz11; pv 91; Cf. Annexe 1.

APL 12 (EL 15)

☛Hakim: Vampire Wiz13; pv 105; Cf. Annexe 1.

Tactique:

Hakim a épié les personnages et connaît leur tactiques et leurs pouvoirs (certains en tout cas). De plus, peut être que l'un d'entre eux est sous sa domination (les yeux rouges dans les bois). En cas de confrontation avec Hakim, ce personnage le protégera automatiquement (tels sont ses ordres). Son but est d'isoler les personnages un par un ou en petits groupes pour en faire des prisonniers (une réserve de sang !) qu'il jettera dans un cachot de la crypte en pâture à ses rejetons (*spawns*), d'anciens mineurs et voyageurs. Les vampires utiliseront leur capacité de marcher sur les murs et les plafonds pour se déplacer dans le château et tendre une embuscade (ils sont en effet très discrets).

Avant une confrontation (embuscade), Hakim jettera de préférence un sort de *duelward* pour contrer en priorité un *antimagic field / zone d'anti-magie* ou un *dispel magic / dissipation de la magie*. Il pourra en outre jeter ses sortilèges silencieux.

Trésor:

APL 4: L : 0 po ; C : 0 po ; M : *Rod of lesser metamagic extend* (250 po par personnage).

APL 6: L : 0 po ; C : 0 po ; M : *Rod of lesser metamagic extend* (250 po par personnage).

APL 8: L : 0 po ; C : 0 po ; M : *Rod of lesser metamagic extend* (250 po par personnage), *Brooch of shielding* (125 po par personnage).

APL 10: L : 20 po ; C : 0 po ; M : *Rod of lesser metamagic extend* (250 po par personnage), *Brooch of shielding* (125 po par personnage), *Rod of lesser metamagic empower* (750 po par personnage), *Headband of intellect +2* (333 po par personnage).

APL 12: L : 20 po ; C : 0 po ; M : *Rod of lesser metamagic extend* (250 po par personnage), *Brooch of shielding* (125 po par personnage), *Rod of lesser metamagic empower* (750 po par personnage), *Headband of intellect +4* (1333 po par personnage).

Note

Passez à la rencontre 6 si les personnages ont vaincu Hakim ou que certains ont été fait prisonniers. Dans le cas contraire, Hakim continuera à harceler les personnages jusqu'à ce que cette condition soit remplie.

Rencontre 6: Le Silence brisé

Au beau milieu de la nuit, après la confrontation avec Hakim, les personnages entendront le tocsin sonner deux fois, puis des pas d'hommes d'arme dans la cour. S'ils se rendent vers les portes, ils apercevront un superbe chat (le chat de Vissem est revenu). Un jet de Connaissance de la nature ou d'Histoire [DC 20] permettra de reconnaître un chat-empereur.

Les gardes semblent un peu confus au niveau des portes mais laissent entrer un personnage vêtu d'habits simples... il s'agit du seigneur Vissem ! Le chat ronronne en se frôlant ses jambes. Aux

côtés de Vissem se trouve un Faris lourdement armé.

Il s'agit en effet de Vissem, mais du vrai jumeau cette fois (c'est le prêtre ayant fait vœu de silence rencontré lors de l'interactif du Château des Hautes Eaux, il est devenu contemplatif à la suite de son rêve) qui est revenu dans son domaine. Les gardes ouvrent les portent, reconnaissant le seigneur Raminand... mais il a des habits bien différents, plus communs à vrai dire.

Il est accompagné de Jasluan (Faris de l'Ordre du Calice rencontré dans l'épisode précédent de la série). Jasluan était ami du frère de Vissem, aussi quand il a reconnu un Vissem amnésique qui errait dans les souks d'Ekbir il y a une semaine, il a décidé d'éclaircir sa mémoire en le ramenant chez lui.

Les personnages reconnaîtront Vissem mais il s'agit cette fois du vrai. Ils ont fait le même rêve que Vissem avait fait il y a quelques mois (devenant contemplatif à sa suite) et que les personnages ont fait il y a quelques jours (s'ils ont joué l'épisode précédent de la série). Vissem ne fait aucune action offensive, il observe. Si les personnages s'en prennent à lui, les gardes tenteront de le défendre et Vissem entamera la discussion pour rompre le combat.

« Je sens la confusion qui règne dans vos esprits et tout n'est pas bien clair pour moi non plus mais je sais que les réponses à mes questions sont ici. Pourquoi ne pas laisser le prophète nous guider vers la lumière ? »

Il invite les personnages à discuter de tout cela dans un salon. Il ne se rappelle plus de rien mais l'endroit l'attire et sait qu'il y est lié. Les personnages pourront l'aider à reconstituer le puzzle (voir son histoire au début du module). Si on lui raconte toute l'histoire, il dira alors aux personnages qu'ils doivent se rendre à la mine pour aller chercher l'inquisiteur. Lui seul aura les armes suffisantes pour détruire le mal présent ici. Pendant ce temps lui ira se recueillir et méditer à la chapelle avec Jasluan pour le protéger.

Note

Si les personnages n'ont pas vaincu Hakim, c'est alors que ce dernier en a fait prisonniers. Vissem donnera alors un indice aux personnages qui pourra leur permettre de retrouver les prisonniers : il a l'intuition d'aller dans le cimetière voir ses pairs et s'arrête devant un tombeau, celui de Maldinan Raminand et dit **« Celui-ci n'est pas des miens »** (fausse tombe qui cache un passage vers les sous-sols). Hakim attendra les personnages dans la crypte cachée (en 33) avec tout rejeton encore valide.

Si les personnages ont vaincu Hakim lors de la rencontre précédente ou dans la crypte, alors Vissem leur suggérera de se rendre à la mine, passez à la rencontre 7.

Rencontre 7: Une triste mine

Il faut moins d'une heure pour se rendre à la mine à pied. Il fait très frais dans les montagnes la nuit. Les hurlements des loups résonnent dans la montagne et vous vous sentez observés. Les loups semblent pourtant rester en dehors de votre champ de vision. Vous parvenez enfin à la mine. Là, vous distinguez le cadavre d'un énorme loup devant le boyau ténébreux s'enfonçant dans la mine.

Un jet de Connaissance des plans [DC 18] permet de reconnaître un loup sanguinaire fiélon.

Aucun plan n'est possible car c'est un dédale, mais un jet de Survie [DC 10+APL] ou de Fouille [DC 15+APL] permet de suivre les traces de l'escouade de Fesser jusqu'à la grotte où se trouve Vaissim.

Une cinquantaine de mètres après l'entrée, le couloir est protégé par une zone de *unhallow* avec un *dispel magic / dissipation de la magie* lié (sortilège jeté par un jeteur de sort niveau 10, les créature mauvaises ne sont pas affectées). Les personnages pourront remarquer à ce niveau deux symboles gravés dans la roche (jet de Fouille [DC 15+APL] pour les remarquer, et jet de Connaissance en Religion [DC 18] pour reconnaître des spirales évoquant Tharizdun).

Fesser et son escouade ont découvert que la mine servait de base relais aux contrebandiers ataphades. Toutefois, ils se sont fait exterminer par Vaissim et ses fiancées. Quand les personnages arrivent, c'est un bain de sang.

Vous débouchez dans une salle où sont entreposés de nombreuses caisses et sacs. A vrai dire, cela ressemblerait davantage à un entrepôt qu'à une mine. Vous faites quelques pas et la scène qui s'offre à vous est des plus horrible. Vous voyez deux superbe jeunes femmes, l'une d'entre elles est Dame Eliana, l'autre pourrait correspondre à la description de Iselda (la jeune fille disparue du village de Saliata). Toutes deux sont penchées sur les corps d'askaris et relèvent la tête quand vous apparaissez. Vous distinguez alors parfaitement leurs canines démesurées saillant de leurs bouches souriantes et ensanglantées. Leurs yeux luisent d'une lueur d'envie derrière laquelle on sent un mal indicible. De l'ombre derrière elles sort le seigneur Raminand. Il porte dans ses bras l'inquisiteur, inerte et sur le cou duquel on distingue la marque du baiser qu'il a reçu. « Il nous rejoindra bientôt lui aussi... mais... » Il semble réfléchir un moment « mes hommes ne vous auraient jamais laissé quitter ma demeure... ». Vous remarquez alors que plus d'une douzaine de vampires sont en train de ramper sur les murs et au plafond !

Utilisez alors le sixième jet secret. En effet, Vaissim tentera de lire les pensées de surface des personnages. En APL 10 et plus, on considère pour cette rencontre que Vaissim est sous la protection de la *zone d'antimagie* jetée par l'inquisiteur (et qui cessera alors qu'il s'enfuira). Pendant que Vaissim parle, ses fiancées utilisent leur pouvoir pour appeler des nuées

de chauves-souris qui vont couvrir leur fuite vers le château.

Qu'il réussisse ou non à lire leurs pensées :

« Mon frère... » Et la pièce se remplit soudain de chauve-souris. Vous êtes surpris par leurs cris stridents et ne pouvez plus rien voir.

Vous pouvez tirer une initiative si les personnages désirent agir. Dans ce cas les chauves-souris qui ont la surprise auront agi pour s'interposer, et l'action de Vaissim sera de sortir de la zone d'anti-magie pour ensuite se transformer à son tour et s'enfuir. A noter qu'il se reculera de façon à mettre la zone d'anti-magie entre lui et les personnages afin d'être protégé. Il est probable que les vampires parviennent à s'enfuir, mais les personnages peuvent aussi parvenir à les blesser (tenez alors compte de ces dégâts... et de la faculté des vampires de guérir leur blessures!).

Ne pas oublier qu'en cas de tentative pour repousser les mort-vivants, les plus bas niveaux (et donc les rejets autour de Vaissim) sont affectés en premier.

Quand les chauve-souris ont disparu, il ne reste plus que les cadavres de Fesser et de sa troupe.

Vaissim a compris après quelques mots que son frère est revenu et couvert par des nuées de chauves-souris il s'enfuit pour le château.

Les personnages voudront sans doute s'assurer que Fesser et ses hommes ne se relèvent pas sous la forme de vampires. Pour cela un jet de Religion [DC 19] ou l'étude des notes de Fesser leur révélera que le processus prend au moins une journée, et que les seules solutions pour empêcher cela sont de leur enfoncer un pieu dans le cœur puis de détruire les corps ou d'utiliser une puissante magie divine (*resurrect*).

Sur l'inquisiteur, on trouve le matériel du parfait tueur de vampire : miroir, maillet et pieux en chêne, eau bénite, des chapelets d'ail... autant d'objets qui pourront se révéler très précieux. Fesser possède aussi des notes sur les faiblesses des vampires (vous pouvez lire aux joueurs les paragraphes sur les vulnérabilités des vampires du *Manuel des Monstres*).

Note

Les personnages vont selon toute vraisemblance tenter de rentrer au château au plus vite. Mais là, des nuées de chauves souris retarderont les personnages (ce qui laissera l'avance suffisante à Vaissim pour rentrer au château). Sur le chemin, ils sont harcelés par des meutes de loups alors qu'une tempête s'est levée. Les animaux restent toutefois à bonne distance si les personnages ont des torches ou de la lumière en général (les vents et la pluie font vaciller les flammes des torches!). Les bruits de leurs poursuivants et leurs hurlements à la lune sont toutefois des plus stressants (n'hésitez pas à rajouter des détails afin d'introduire crescendo la scène finale).

Rencontre 8: Un ami, une histoire

De retour au château, l'aube est imminente mais la tempête a considérablement assombri le point du jour. Vous passez les portes ouvertes du château accompagnés par les hurlements des loups dans la montagne et entendez le son clair du tocsin... l'aube est proche. Dans la cour du château qui est baignée d'un épais brouillard, se tiennent Vissem avec Selim et une poignée de gardes à leurs côtés. Ils semblent portés des regards désespérés vers le ciel et l'aube qui ne vient pas. Devant eux, faisant rempart de sa personne, se tient Jasluan Khajahal baigné d'une aura bénite. Il est maintenant la seule chose qui les sépare de l'incarnation du mal : le jumeau maléfique de Vissem et sa cour de buveurs de sang. Vous distinguez bien mal les vampires qui ne sont que des ombres au milieu du brouillard. Des squelettes et des cadavres putrescents émergent du cimetière et entourent Vissem, Jasluan et une poignée de gardes.

Vous pouvez jouer une scène grandiose. Les personnages peuvent apporter leur aide en pensant à invoquer les fantômes des gardes de Vissem pour qu'ils aident à protéger leur seigneur (il suffit pour cela de les nommer) et trouvent ainsi la paix après cela. En outre les personnages bénéficieront alors des effets d'un sortilège de *prayer* jusqu'à la fin du module car les esprits en paix des askaris (voir rencontre 4) les soutiendront.

Vissem et/ou Jasluan peuvent aussi expliquer aux personnages (s'ils n'ont pas encore saisi l'histoire) qu'ils sont en présence du jumeau décédé de Vissem : Vaissim.

APL 4 (EL 6)

Vaissim: Vampire Clr3/Adp2; pv 32; Cf. Annexe 1.

APL 6 (EL 8)

Vaissim: Vampire Clr3/Wiz3; pv 39; Cf. Annexe 1.

Eliana: Vampire spawn; pv 29 chacun; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 8 (EL 10)

Vaissim: Vampire Clr3/Wiz3/MysT2; pv 52; Cf. Annexe 1.

Eliana et Iselda: Vampire spawn (2); pv 29 chacun; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 10 (EL 12)

Vaissim: Vampire Clr3/Wiz3/MysT4; pv 65; Cf. Annexe 1.

Eliana et Iselda: Vampire spawn; pv 29 chacun; Cf. Annexe 1.

APL 12 (EL 14)

Vaissim: Vampire Clr3/Wiz3/MysT6; pv 78; Cf. Annexe 1.

Eliana: Vampire Wiz5; pv 32; Cf. Annexe 1.

Iselda: Vampire Ftr5; pv 35; Cf. Annexe 1.

Tactique:

Les vampires sont du côté du cimetière et Vaissim a jeté un sortilège de *desecrate* au niveau du cimetière, cela à pour effet de protéger les vampires et de permettre l'animation de mort-vivants plus puissants (il y a les cadavres d'une demi-douzaine de gardes au sol déjà). Le soleil se lèvera au septième round (en fin de round), et au cinquième round quelques rayons viendront caresser la brume ce qui entraînera la fuite des vampires en forme gazeuse au round suivant (round 6). C'est le temps que doivent tenir les personnages, ou qu'ils ont pour vaincre Vaissim.

Ne pas oublier qu'en cas de tentative pour repousser les mort-vivants, les plus bas niveaux (et donc les squelettes et les zombies autour de Vaissim) seront affectés en premier. Cela aura pour effet de protéger Vaissim et ses fiancées des tentatives pour repousser les mort-vivants. Les squelettes et zombies ne s'en prendront qu'au groupe de Jasluan/Vissem et ne sont donc pas compté dans la rencontre (il y a deux squelettes et deux zombie par APL).

Vissem, Jasluan et les Gardes sont en train de combattre une douzaine de vampires (rejetons de Vaissim). Les personnages devront s'occuper de Vaissim et de ses éventuelles fiancées. Si Vaissim parvient à mettre les personnages en fuite à l'issue des cinq rounds, il pourra alors tuer son jumeau et Jasluan au sixième round (à l'aide d'une boule de feu) et s'enfuir juste avant l'aube. Le combat est alors perdu. Dans le cas contraire, les personnages parviennent à contenir Vaissim jusqu'à l'aube et le combat est gagné quand les vampires s'enfuient.

Il est à noter que Vaissim a pour cible son jumeau en priorité (*heart stop* ou *scorching ray*), mais il prendra pour cible les personnages si ces derniers s'interposent. Vissem sera tué s'il est victime de deux sortilèges (un sort de zone comme *cloud kill* ou *Evard's black tentacles* et un autre qui fait des dommages). Vaissim utilisera *cloudkill* en premier lieu si les personnages ne viennent pas tout de suite au contact.

Notez que les statistiques entre parenthèses de Vaissim présentées en annexe 1 tiennent compte des sorts déjà lancés avant le début du combat.

APL 2: Vaissim a les sortilèges suivants actifs sur lui au début du combat : *mage armor*.

APL 4: Vaissim a les sortilèges suivants actifs sur lui au début du combat : *mage armor, shield, , protection from good, resist energy (fire)*.

APL 6: Vaissim a les sortilèges suivants actifs sur lui au début du combat : *mage armor, shield, shield of faith, resist energy (fire), bull's strength, owl wisdom*.

APL 8: Vaissim a les sortilèges suivants actifs sur lui au début du combat : *mage armor, shield, shield of*

faith, resist energy (fire and acid), bull's strength, owl wisdom. Notez que MysT veut dire Mystic Theurge (classe de prestige du *Guide du Maître*).

APL 10: Vaissim a les sortilèges suivants actifs sur lui au début du combat : *mage armor, shield, shield of faith, resist energy (fire and acid), owl wisdom, haste (7 rounds pour lui et ses fiancées), spikes, divine power (8 rounds), minor globe of invulnerability (9 rounds), spell immunity (orb of force, orb of acid)*.

APL 12: Vaissim a les sortilèges suivants actifs sur lui au début du combat : *mage armor, shield, shield of faith, resist energy (fire and acid), owl wisdom, cat's grace, haste (7 rounds pour lui et ses fiancées), spikes, divine power (8 rounds), minor globe of invulnerability (9 rounds), spell immunity (orb of force, orb of acid), spell resistance (24)*.

Vaissim a par ailleurs un sort de *dispel magic* dans son *ring of counterspell*. Dans les APL élevés, une de ses fiancées peut se tenir prête à contrer le sort d'un personnage en lui faisant des dommages et en espérant qu'il échoue son jet de Concentration.

Il tentera d'animer certains des gardes morts au besoin (il y a un *desecrate* dans la zone). Le Divine metamagic est lié au don Quicken spell (qu'il utilisera sur les *scorching ray*). Les sortilèges swift seront utilisés pour des ennemis particulièrement retards (*wraith strike* avec *heart stop* par exemple). Il peut par ailleurs convertir un sortilège en *inflict* et se « soigner » lui ou une fiancée.

Trésor:

APL 2 : L : 0 po ; C : 0 po ; M : *Eyes of eagle* (208 po par personnage).

APL 4 : L : 0 po ; C : 200 po ; M : *Eyes of eagle* (208 po par personnage).

APL 6 : L : 0 po ; C : 350 po ; M : *Eyes of eagle* (208 po par personnage).

APL 8 : L : 0 po ; C : 50 po ; M : *Eyes of eagle* (208 po par personnage), *Ring of counterspell* (667 po par personnage).

APL 10 : L : 0 po ; C : 50 po ; M : *Eyes of eagle* (208 po par personnage), *Ring of counterspell* (667 po par personnage).

APL 12 : L : 0 po ; C : 50 po ; M : *Eyes of eagle* (208 po par personnage), *Ring of counterspell* (667 po par personnage).

Enfin à l'issue d'un temps interminable, l'aube arrive :

Enfin le ciel s'éclaircit et semble dissiper la tempête. Vaissim jette un regard haineux vers le ciel et pousse un hurlement de rage. L'instant suivant, les créatures ténébreuses ne sont plus que fumée qui s'échappe bien vite vers le cimetière et disparaît derrière son enceinte.

Note

Les personnages auront vaincu Vaissim (il aura alors peut-être pris une *forme gazeuse* pour regagner son cercueil) ou il se sera enfui dans les cryptes.

Une fois Vaissim repoussé avec l'aube, les personnages auront le choix entre en rester là, passer alors directement à l'épilogue, ou bien ils décideront de trouver son repaire pour en finir avec l'aide des objets de l'inquisiteur (un pieu en chêne...). C'est en outre une unique occasion d'en finir avec des vampires qui seront sans défense en train de se régénérer. Jasluan et Vissem n'accompagneront pas les personnages tout de suite (ils viendront après qu'ils aient dépassé le piège), mais tandis que Selim et ses gardes fermeront les portes, ils s'occuperont des blessés en premier. Vissem et Jasluan se proposeront de soigner les personnages avant qu'ils ne s'engouffrent dans les cryptes (n'oublions pas que l'arsenal des personnages aura sans doute été copieusement épuisé à ce niveau du scénario). Vissem pourra utiliser un sortilège de *restauration* sur deux personnages et sera en mesure de remonter tous les personnages à leur maximum de points de vie avec l'aide de Jasluan.

Passez alors à la rencontre optionnelle qui suit.

Rencontre Optionnelle: Dans les cryptes

Cette rencontre peut avoir lieu dans deux cas principalement :

- ✓ L'un des personnages a été fait prisonnier des vampires et ses compagnons partent à sa recherche dans la crypte qu'ils peuvent trouver en explorant le cimetière.
- ✓ Les personnages ont repoussé Vaissim (il s'est enfuit ou changé en forme gazeuse pour rejoindre son cercueil) et les personnages décident d'en finir une fois pour toutes.

Si les personnages sont dans le second cas, alors Vissem et Jasluan accompagné d'une poignée de gardes les suivront après un moment, ils se dirigeront vers la chapelle de Vecna et commenceront à y répandre de l'huile afin de détruire les rejets des vampires qui dorment ici (se régénèrent). C'est alors pendant la descente dans le tunnel qu'ils entendront les voix de Vaissim et de Jasluan (voir en 39 « Ce qu'il advient de Vaissim »).

32- Hall d'entrée

En exerçant une rotation du pied-bot du gisant on peut faire pivoter le tombeau et faire apparaître un étroit escalier s'enfonçant dans l'obscurité. Un jet de Fouille [DC25] est nécessaire pour trouver le passage secret. Un couloir long de plus d'une centaine de mètres s'enfonce alors dans la montagne sous le château et débouche dans la crypte cachée (en 33).

A une vingtaine de mètres avant l'entrée dans la crypte cachée de trouve un piège. Ce dernier se déclenchera à l'approche des personnages comme indiqué selon l'APL:

APL 4 (EL 3)

⚡ **Burning hands trap:** CR 3; Proximity trigger (*alarm*); Automatic reset; Spell effect (area *burning hands*, 5th-level caster, 5d4 fire damage, DC 11 Reflex save for half-damage); Search DC 26; Disable DC 26.

APL 6 (EL 4)

⚡ **Lightning bolt trap:** CR 4; Proximity trigger (*alarm*); Automatic reset; Spell effect (area *lightning bolt*, 5th-level caster, 5d6 electricity damage, DC 14 Reflex save for half-damage); Search DC 28; Disable DC 28.

APL 8 (EL 5)

⚡ **Fireball trap:** CR 5; Proximity trigger (*alarm*); Automatic reset; Spell effect (area *fireball*, 8th-level caster, 8d6 electricity damage, DC 14 Reflex save for half-damage); Search DC 28; Disable DC 28.

APL 10 (EL 6)

⚡ **Lightning bolt trap:** CR 6; Proximity trigger (*alarm*); Automatic reset; Spell effect (area *lightning bolt*, 10th-level caster, 10d6 electricity damage, DC 14 Reflex save for half-damage); Search DC 28; Disable DC 28.

APL 12 (EL 7)

⚡ **Blade barrier trap:** CR 7; Proximity trigger (*alarm*); Automatic reset; Spell effect (area *blade barrier*, 10th-level caster, 11d6 slashing damage, DC 19 Reflex save for half-damage); Search DC 31; Disable DC 31.

Les *burning hands* prendront la case où se déclenche le piège ainsi que les trois avant (6 mètres), les *lightning bolt* et *blade barrier* prendront 6 m devant le piège et s'étendront jusqu'au maximum de la portée en direction de la sortie et la *fireball* sera centrée de manière à prendre la case du trigger à sa limite de portée le reste allant vers la sortie.

C'est pièges ont pour but d'affaiblir les personnages avant la rencontre qui suit dans la crypte, de leur faire utiliser des ressources.

33- La Crypte cachée

Une petite fontaine se tient au centre de la pièce devant la statue d'une vieille femme courbée sur un rouet.

Le fond de la fontaine est sculpté pour ressembler à une toile d'araignée et on peut lire en ancien baklunite sur son pourtour : « Les nœuds se lient et se délient au gré des mains de la tisseuse dont l'œil expert sait en anticiper la courbure ».

(un jet de Religion [DC10] permet de reconnaître une représentation d'Istus).

La fontaine est magique (aura de divination) et peut servir de focus à tout sortilège de divination en rajoutant l'équivalent de 1 niveaux au jeteur, elle rajoute aussi 5% aux chances de réussite d'un sortilège de *scrying*. Cela explique aussi comment Vaissim est parvenu à en apprendre sur ses ennemis dans l'épisode précédent.

Un escalier descend plus profond.

Un jet de Fouille [DC 20+APL] permet de remarquer que le mur derrière la statue d'Istus est fêlé et que de l'air passe. Néanmoins, il n'y a pas de passage. Il faut utiliser la force ou la magie pour passer de l'autre côté.

34- La Crypte inondée

Le petit escalier qui mène à cette pièce se termine dans l'eau. L'endroit ressemble à une cave à vin avec une succession d'arches entre ses larges piliers mais qui aurait été inondée. Le niveau de l'eau atteint la mi-cuisse et l'ensemble de la pièce est rempli d'une épaisse brume qui prend des teintes grisâtres voire noires près des lampes à huile crasseuses qui sont accrochées ça et là sur les piliers. Le tout donne un air irréel à la scène.

La pièce renferme en fait de redoutables gardiens qui s'attaquent à toute personne entrant dans la pièce (intelligents, ils attendront que plusieurs personnes soient entrées dans la pièce avant d'attaquer).

Une fouille de la pièce (jet de Fouille [DD35]) peut permettre de remarquer que les murs sont fissurés et que l'eau qui s'est infiltrée provient probablement d'une nappe phréatique ou d'une rivière souterraine.

APL 4 (EL 6)

☛ **Belker**: 38 pv; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 6 (EL 8)

☛ **Belker (2)**: 38 pv chacun; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 8 (EL 10)

☛ **Belker (4)**: 38 pv chacun; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 10 (EL 12)

☛ **Belker Advanced (4)**: 82 pv chacun; Cf. Annexe 1.

APL 12 (EL 14)

☛ **Belker Advanced (4)**: 161 pv chacun; Cf. Annexe 1.

Tactique:

Les Belkers sont pour ainsi dire invisibles dans ce brouillard. Ils prendront avantage de cela pour tenter de rentrer dans leurs victimes et matérialiser une griffe, leur lacérant les voies respiratoires (les victimes auront d'ailleurs l'impression de respirer un gaz toxique qui leur brûle les poumons à tel point qu'ils en crachent du sang sans pour autant réaliser qu'elles sont attaquées de l'intérieur ! Il faudra un jet de Connaissance des plans [DC 20] ou un jet de Détection [DC 20] si un personnage éjecte un Belker pour déterminer qu'une créature peut en être la cause).

35- Cellule

Une porte de bois-bronze fermée à clé (Crochetage [DC 25]) permet l'accès à cette cellule qui contient le cadavre d'un mineur flottant et a moitié décomposé.

36- Cellule

Comme en 35, mais cette pièce renferme trois victimes de vampires qui deviendront bientôt leurs esclaves affamés de sang.

37- Cellule

Comme en 35, mais cette pièce renferme des toiles d'araignées et les restes d'anciennes victimes. C'est ici que seront placés les éventuels personnages fait prisonniers. Tout personnage prisonnier aura perdu 3d4 points de Constitution, avec minimum un dans la statistique ou suffisamment pour qu'il soit vivant étant donné d'éventuelles blessures (les vampires le laissent en vie et comptent bien profiter un peu de cette manne de sang !).

38- Cellule

Comme en 35, cette pièce est à présent la demeure d'un Tarek Yundilla qui a été en partie brisé par Vaissim. Après qu'il en ait tiré ce qu'il voulait, il l'a donné en pâtures à ses fiancés qui s'amuse avec lui telles des chattes avec une souris. Elles le vident de son sang au fil des jours... Au point où il en est, il n'a plus qu'un jour à vivre quand les aventuriers arrivent à l'iqta. S'ils traînent de trop, ils ne retrouveront qu'un rejeton de plus. Dans le cas contraire, Tarek louera ses sauveurs mais, en bon marchand, se rappellera que la compétition du Trophée des Champions à lieu dans les jours qui suivent et qu'il n'a toujours pas acheté la selle qu'il avait commandé aux Kel'igan pour Mélopée d'Issar. Il n'est pas en état de voyager mais si les personnages ont récupéré son sceau auprès de son double (dans le scénario précédent de la série), il est en mesure d'écrire une lettre de change pour que la selle soit remise aux personnages et que ces derniers la transmettent pour lui au cavalier qui montera l'étalon de la maison Yundilla. Il les implore d'accepter. Il mettra ainsi toutes les chances de son côté.

Les personnages auront le temps de faire ce trajet à cheval s'ils n'ont pas pris de repos avant d'explorer la crypte et retrouvent Tarek vivant, mais encore faut-il qu'ils veuillent arriver à temps...

Si les personnages attendent avant d'agir et arrivent trop tard, Tarek aura été vampirisé (il sera mort et en cours de transformation).

39- Temple secret

L'escalier débouche sur une très grande salle. De l'autre côté se tient un autel sur une estrade. Le centre de la pièce est décoré d'une vaste mosaïque qui représente une créature squelettique. Le plafond se trouve à une dizaine de mètres, sur la droite comme sur la gauche les murs sont percés de nombreuses niches horizontales rappelant des catacombes. On y distingue des formes allongés, sommeillant.

Un jet de Religion [DC 10] permet de reconnaître Vecna, Celui dont on Murmure le Nom. Le lieu est sanctifié par les forces du mal et tout utilisateur de magie divine bonne peut le ressentir (*unhallow* et

circle of protection against good). Les formes allongées dans les niches sont les rejets des vampires qui se régénèrent, ils sont impuissants pour le moment.

Près de l'autel sur une colonne d'un mètre de haut se trouve une pierre noire sombre et rugueuse dont un côté a été poli. Quand les personnages seront en train d'explorer la salle, l'espace d'un instant ils pourront y apercevoir un œil avec une pupille reptilienne qui les observe. Le moment d'après, la pierre redeviendra opaque et se fendra dans un grand craquement (le seigneur d'Atios les a vu...).

40- Crypte secrète

De l'autre côté d'un épais mur se trouve une salle scellée. Il ne faut pas moins d'un quart d'heure pour piocher au travers du mur et ainsi découvrir une salle secrète. C'est là que se trouve le cercueil de Vaissim et celui de ses fiancées (ils y viennent en forme gazeuse). Un jet de Fouille [DC 20+APL] permet de trouver un compartiment secret dans le socle de pierre du sarcophage. Ce compartiment contient quelques rouleaux de parchemins (l'annexe 10). Par ailleurs, on peut remarquer avec un jet de Fouille [DC 25+APL] que le sarcophage et son socle sont légèrement fissurés, c'est par là que Vaissim pourra éventuellement s'enfuir pour échapper aux personnages qui le poursuivraient.

Ce qu'il advient de Vaissim

Si les personnages sont parvenus à faire fuir Vaissim dans les cryptes, lors de la descente dans les profondeurs, on entend la voix de Vaissim qui résonne. Il conjure Jasluan de mettre fin à tout cela en racontant toute son histoire.

« Comme tu l'as vu Jasluan, je marche au-delà de la mort. J'avais embarqué vers les îles avec la ferme conviction de trouver là-bas les armes qui nous permettaient d'anéantir les sorciers maudits. Mais on nous attendait sur les flots car comme j'en suis la preuve, ils ont des yeux et des oreilles en Ekbir. Le combat contre leurs Voiles Pourpres ne pouvait être gagné dans ces conditions et ils nous mirent en pièces. Cependant, le corps carbonisé que tu retrouvais dans mon navire en flamme n'était pas le mien, une idée sournoise des Princes Ataphades. Je serai un jour une pièce de choix sur leur échiquier pensaient-ils. J'ai souffert mille morts dans leurs cachots... et ensuite, tu as vu ce qu'ils ont fait de moi. Aussi, en mémoire de ce que nous fûmes mon ancien ami je te le demande solennellement, mets fin à toute cette souffrance car de toi seul je pourrai l'accepter ».

Jasluan lui semble impassible (sa voix en tout cas si il n'est pas près des personnages au moment où il répond à Vaissim) et prend ensuite la parole pour raconter son histoire, celle de son amitié avec un Vaissim qui a péri sur un navire et dont tout ce qui lui reste est un souvenir :

« J'ai moi aussi une histoire, prince sombre, elle est bien plus courte et plus simple que la votre. Il

y a longtemps, j'avais un ami que la piété rongait au point qu'il eut l'audace de vouloir seul en finir avec notre ennemi. Il s'embarqua dans sa folle entreprise et ce malgré tout ce que ses proches firent pour l'en dissuader ; et ce jour LÀ mon ami est mort, mais parce que tel était son choix ».

Si les PJ ne l'incitent pas à tuer lui-même son ancien ami (jet de Diplomatie [DC 15+APL]), alors Jasluan ne les suivra pas pour donner le coup de grâce et l'alignement de Vaissim passera à chaotique mauvais, sinon il restera loyal mauvais.

En aucun cas Jasluan comme Vissem ne participeront à au combat contre les Belker, ils resteront en retrait (à s'occuper des autres rejets vampires par exemple).

Ensuite, afin de déterminer la fin, il faut déterminer si les personnages sont parvenus à tuer tous les vampires avant l'aube lors de la rencontre finale avec Vaissim. Référez-vous au paragraphe adéquat.

Au moins un vampire a réussi à s'enfuir

Vous parvenez enfin à ouvrir le sarcophage de Vaissim. Le couvercle de pierre fait un bruit sourd en tombant sur le sol et révèle un sarcophage ne contenant que quelques poignées de terre...Quelques rejets poussent des cris déchirants, pleurant leur prince sombre alors qu'ils frappent rageusement leurs sarcophages dans quelques caches des cryptes. Mais leurs lamentations sont bientôt ponctuées d'un bruit aiguë venant de l'extérieur. Le tocsin sonne et sonne encore...

(Les personnages peuvent tout de même noter la fissure au fond du sarcophage et remarquer le compartiment secret sur le côté du tombeau, voir la description de la salle en 40). Par ailleurs les rejets sont des créatures qui ont été vaincues par les personnages, vous pourrez leur accorder de trouver leurs caches dans des failles donnant sur les cryptes. On assume que les personnages pourront parvenir à les éliminer dans une ultime chasse durant la journée (le MD est alors libre de décrire cette partie de l'aventure). Si les personnages ne s'en chargent pas, ce sont alors Vissem, Jasluan et Selim (ceux encore vivants) qui effectueront la chasse.

Poursuivez avec la suite quand les personnages décident de sortir.

Vous vous précipitez dehors au plus vite pour comprendre la cause de tout cela... vous faites irruption au milieu des tombeaux et comprenez bien vite la raison du chant effréné du tocsin : la tour de la chapelle près de laquelle vous vous trouvez est en flamme.

L'un des serviteurs du château sous l'emprise de Vaissim a déclenché un incendie dans les archives de la chapelle. Laissez alors aux joueurs le temps de décider de leur action. Certains peuvent chercher Vaissim, d'autres aider à circonvenir l'incendie. Les personnages pourront aider à arrêter l'incendie mais de précieux textes auront déjà été consumés. Passez à l'épilogue.

Notez que si un personnage tente de passer par la fissure du sarcophage, il se perdra alors dans un dédale de grottes et autres failles sans pouvoir retrouver Vaissim. Dites-lui juste qu'une rivière souterraine passe sous le château et se ramifie plus loin alors que beaucoup de failles parcourent tout le piton rocheux sur lequel il se dresse.

Vous pourrez lire ce qui suit aux personnages qui seront montés à un étage alors qu'ils seront près d'une fenêtre donnant sur l'extérieur :

Le bruit d'un fouet cinglant l'air frénétiquement au milieu du brouhaha d'un chariot est audible sur la route en contrebas. Dans le brouillard du matin on parvient à peine à distinguer un carrosse tiré par six chevaux noirs qui dévale à brides abattues l'étroite route escarpée du pic sur lequel se tient le château.

Le carrosse peut être rattrapé par des personnages à cheval qui réussiront trois jets d'Equitation [DC 10+APL]. Il est piloté par l'un des serviteurs du château (sous l'emprise de la domination du vampire) et transporte un cercueil (attention, il peut y avoir aussi beaucoup de tension à son ouverture) vide... enfin presque puisqu'il contient un parchemin :

« Je constate que vous avez hâte que nous nous retrouvions... Aussi laissez-moi vous rassurez, nos chemins se croiseront à nouveau... ».

Pendant ce temps, une barque transporte un cercueil sur la rivière qui coule sous le château et qui débouche bien plus loin dans les montagnes... Vaissim s'est enfui, tout comme la dernière parcelle de son humanité si Jasluan n'a pas été convaincu de venir porter le coup de grâce, il est à présent chaotique mauvais et au-delà de toute rémission dans ce cas. Si les personnages ont réussi à convaincre Jasluan plus tôt, Vaissim garde son alignement loyal mauvais, prenez soin de noter son alignement à ce moment.

Les personnages ont tué tous les vampires avant l'aube.

Vous parvenez enfin à ouvrir le sarcophage de Vaissim. Le couvercle de pierre fait un bruit sourd en tombant sur le sol et révèle le corps allongé de Vaissim. Il paraît si serein... Jasluan lui plonge alors un pieu dans le cœur, les yeux embrumés de larmes, en criant « Tu m'as brisé le cœur mon ami... ». Quelques rejets poussent des cris déchirant pleurant leur prince sombre alors qu'ils frappent rageusement leurs sarcophages dans quelques caches des cryptes. Mais leurs lamentations sont bientôt ponctuées d'un bruit aiguë venant de l'extérieur. Le tocsin sonne et sonne encore... Alors que des larmes s'écoulent sur la poitrine ensanglantée de Vaissim, Jasluan referme le cercueil et se met à prier au pied de celui-ci pour l'âme de son ami.

(Les personnages peuvent tout de même noter la fissure au fond du sarcophage et remarquer le compartiment secret sur le côté du tombeau, voir la description de la salle en 40). Par ailleurs les rejets

sont des créatures qui ont été vaincues par les personnages, vous pourrez leur accorder de trouver leurs caches dans des failles donnant sur les cryptes. On assume que les personnages pourront parvenir à les éliminer dans une ultime chasse durant la journée (le MD est alors libre de décrire cette partie de l'aventure du récit). Si les personnages ne s'en chargent pas, ce sont alors Vissem, Jasluan et Selim (ceux encore vivants) qui effectueront la chasse.

Poursuivez avec la suite quand les personnages décident de sortir.

Vous sortez au plus vite pour voir que la tour près de laquelle vous vous tenez est en feu, les archives... la chapelle...

L'un des serviteurs du château sous l'emprise de Vaissim a déclenché un incendie dans les archives de la chapelle. Les personnages pourront aider à arrêter l'incendie mais de précieux textes auront déjà été consumés. Passez à l'épilogue.

Epilogue et Image de fin

Les personnages ayant effectué la rencontre optionnelle devront décider ou non de porter le message de Tarek (s'il a été sauvé).

Après plusieurs jours, tout le monde se retrouve dans la cité sainte pour les festivités du festival de Regain et pour parier sur la course du Trophée des Champions....

Demandez à vos joueurs s'ils parient sur un cheval et si oui lequel (rayer alors l'autre sur l'AR).

Les personnages pourront se voir accorder les faveurs de plusieurs PNJ de l'aventure. Ils ne pourront bien entendu les accorder que s'ils sont encore vivants à la fin du module.

Vissem

Parvenir à vaincre les vampires et à les chasser du château donne accès à la faveur de Vissem.

Tarek Yundilla

Si les personnages sauvent Tarek des griffes des vampires, il leur accordera sa faveur.

Les autorités d'Ekbir

Si les personnages partagent les notes de Vaissim à propos des îles Ataphades avec les autorités d'Ekbir (d'une manière ou d'une autre, c'est à dire par le clergé, la noblesse...), il bénéficieront de la faveur des autorités.

La famille Kel'igan

Selon les actions des personnages et leurs faveurs avec cette famille, ils auront accès à divers récompenses (voir l'AR).

Jasluan se tient sur un rempart de la cité d'Ekbir, songeur...

Tu es mort il y a bien longtemps et je suis resté vivant... c'est pourtant tout le contraire, car quelque chose est mort en moi ce jour et ainsi en est-il que l'esprit des morts continue à vivre dans celui des vivants...

Fin

Bilan du scénario

Le MD est invité à répondre aux questions suivantes et à communiquer les réponses à la triade par mel adressé à :

triade.ekbir.pdc@wanadoo.fr

Des réponses reçues dépendra la version officielle de cette histoire.

- 1) Les personnages ont-ils tué Hakim définitivement ?
- 2) Tarek Yundilla a-t-il été secouru ?
- 3) Qu'est devenu le frère de Vaissim ?
- 4) Les PJ ont-ils trouvé les notes de Vaissim ?
- 5) La lettre de Tarek pour les Kel'igan est-elle arrivée à temps ?
- 6) Quel est l'alignement de Vaissim à la fin du module ?
- 7) Des personnages ont-ils été prisonniers des vampires (si oui, leurs noms) ?

Expérience

Pour distribuer l'expérience pour cette aventure, additionner les valeurs de chacun des objectifs accomplis. Attribuez ensuite les points d'expérience. Accordez le total (objectif et interprétation) à chaque personnage.

Une nuit agitée

Vaincre les fantômes.

APL 4	150 xp
APL 6	210 xp
APL 8	270 xp
APL 10	330 xp
APL 12	390 xp

Le Repos dans le sang

Vaincre les vampires.

APL 4	210 xp
APL 6	270 xp
APL 8	330 xp
APL 10	390 xp
APL 12	450 xp

Un ami, une histoire

Repousser Vaissim jusqu'au lever du jour.

APL 4	180 xp
APL 6	240 xp
APL 8	300 xp
APL 10	360 xp

APL 12 420 xp

Performance des joueurs

Ces points récompenseront les personnages ayant particulièrement bien évolué lors du scénario.

APL 4	65 xp
APL 6	90 xp
APL 8	110 xp
APL 10	135 xp
APL 12	155 xp

Réussite du module

Ces points récompenseront les personnages si Vissem est vivant et parvient à retrouver sa place dans son fief à la fin du module.

APL 4	70 xp
APL 6	90 xp
APL 8	115 xp
APL 10	135 xp
APL 12	160 xp

Expérience totale possible

APL 4	675 xp
APL 6	900 xp
APL 8	1,125 xp
APL 10	1,350 xp
APL 12	1,575 xp

Attention, vaincre un adversaire n'implique pas forcément de le tuer. Faire prisonnier, charmer ou tout simplement faire que cet adversaire ne soit pas en mesure d'être une menace revient à une victoire.

Optional encounter

Le piège

Subir ou désamorcer le piège.

APL 4	90 xp
APL 6	120 xp
APL 8	150 xp
APL 10	180 xp
APL 12	210 xp

Dans la crypte

Vaincre les gardiens Belker.

APL 4	180 xp
APL 6	240 xp
APL 8	300 xp
APL 10	360 xp
APL 12	420 xp

Réussite de la rencontre optionnelle

Ces points récompenseront les personnages si Tarek est libéré et Vaissim chassé ou détruit.

APL 4	67 xp
APL 6	90 xp
APL 8	112 xp
APL 10	135 xp
APL 12	157 xp

Expérience totale possible (Extended Play Option)

APL 4	337 xp
APL 6	450 xp

APL 8	562 xp
APL 10	675 xp
APL 12	787 xp

Résumé du trésor

Dans la gueule du loup

Hakim :

APL 4 : L : 0 po ; C : 0 po ; M : *Rod of lesser metamagic extend* (250 po par personnage).

APL 6 : L : 0 po ; C : 0 po ; M : *Rod of lesser metamagic extend* (250 po par personnage).

APL 8 : L : 0 po ; C : 0 po ; M : *Rod of lesser metamagic extend* (250 po par personnage), *Brooch of shielding* (125 po par personnage).

APL 10 : L : 20 po ; C : 0 po ; M : *Rod of lesser metamagic extend* (250 po par personnage), *Brooch of shielding* (125 po par personnage), *Rod of lesser metamagic empower* (750 po par personnage), *Headband of intellect +2* (333 po par personnage).

APL 12 : L : 20 po ; C : 0 po ; M : *Rod of lesser metamagic extend* (250 po par personnage), *Brooch of shielding* (125 po par personnage), *Rod of lesser metamagic empower* (750 po par personnage), *Headband of intellect +4* (1333 po par personnage).

Un ami, une histoire

Vaissim :

APL 4 : L : 0 po ; C : 200 po ; M : *Eyes of the eagle* (208 po par personnage), *Cloak of turn resistance* (916 po par personnage).

APL 6 : L : 0 po ; C : 0 po ; M : *Eyes of the eagle* (208 po par personnage), *Ring of counterspell* (667 po par personnage), *Cloak of turn resistance* (916 po par personnage).

APL 8 : L : 0 po ; C : 50 po ; M : *Eyes of the eagle* (208 po par personnage), *Ring of counterspell* (667 po par personnage), *Cloak of turn resistance* (916 po par personnage).

APL 10 : L : 0 po ; C : 50 po ; M : *Eyes of the eagle* (208 po par personnage), *Ring of counterspell* (667 po par personnage), *Cloak of turn resistance* (916 po par personnage).

APL 12 : L : 20 po ; C : 50 po ; M : *Eyes of the eagle* (208 po par personnage), *Ring of counterspell* (667 po par personnage), *Cloak of turn resistance* (916 po par personnage).

Trésor total possible

APL 4 :	650 po
APL 6 :	900 po
APL 8 :	1,300 po
APL 10 :	2,300 po
APL 12 :	3,300 po

Extended Play Option

Dans la crypte

Récompense de Tarek si les personnages le sauvent et de Vissem si son frère maléfique est chassé (divisez le montant par deux si seulement l'une des conditions est remplie).

APL 4 : L : 0 po ; C : 325 po ; M : 0 po.

APL 6 : L : 0 po ; C : 450 po ; M : 0 po.

APL 8 : L : 0 po ; C : 650 po ; M : 0 po.

APL 10 : L : 0 po ; C : 1150 po ; M : 0 po.

APL 12 : L : 0 po ; C : 1650 po ; M : 0 po.

Trésor total possible (Extended Play Option)

APL 4 :	325 po
APL 6 :	450 po
APL 8 :	650 po
APL 10 :	1,150 po
APL 12 :	1,650 po

Annexe 1 (document pour le MD)

Les PNJ et Monstres par ordre d'apparition

APL 4

La Nuit au château

Askari : Ghost Ftr1 ; CR 3; Medium-Size Undead (6ft. tall); HD 1d12; hp 7; Init +1 (Dex); Spd Fly 30 ft. 'perfect); AC 12 (+1 Dex, +1 deflection) or 21 (+1 Dex, +8 Full plate, +2 heavy shield); Base Atk +1; Grp +4; Atk Incorporal touch +2 melee or +4 against ethereal foe (1d6 or 1d6+3 vs ethereal) or +5 melee (1d6+3/18-20, MW scimitar) or +3 ranged (1d8/x3, MW long bow); Full Atk Incorporal touch +2 melee or +4 against ethereal foe (1d6 or 1d6+3 vs ethereal) or +5 melee (1d6+3/18-20, MW scimitar) or +3 ranged (1d8/x3, MW long bow); SA Corrupting touch, Draining touch, Malevolence (DC 12), Manifestation, Telekinesis; SQ Dark vision 60 ft, Incorporal traits, Rejuvenation, +4 turn resistance, Undead traits; AL N; SV Fort +2, Ref +1, Will +1. Str 16, Dex 12, Con -, Int 10, Wis 12, Cha 12.

Skills and Feats: Climb +1, Hide -1, Listen +7, Ride +5, Search +4, Spot +7; Dodge, Mobility, Spring attack.

Possessions: Masterwork long bow, masterwork scimitar.

Hakim

Hakim : Vampire Wiz(transmuter)5 ; CR 7; Medium-Size Undead (6ft. tall); HD 5d12; hp 32; Init +8 (Dex, improved init); Spd 30 ft.; AC 18 (+4 Dex, +6 natural); Base Atk +2; Grp +5; Full Atk +5 melee (1d6+3 slam plus energy drain); SA Blood drain, Children of the night, Create spawn, Dominate, Energy drain; SQ Alternate form, DR 10/silver and magic, Darkvision 60 ft, Fast healing 5, Gaseous form, Resistance to cold 10 and electricity 10, Spider Climb, Summon familiar, Turn resistance +4, Undead traits, Vampire weaknesses; AL NE; SV Fort +1, Ref +7, Will +9. Str 16, Dex 18, Con -, Int 20, Wis 12, Cha 16.

Skills and Feats: Concentration +8, Knowledge arcana +13, Knowledge history +7, Knowledge of the planes +13 Listen +4, Spell Craft +13, Spot +4; Alertness, Combat expertise, Combat reflexes, Dodge, Improved initiative, Lightning reflexes, Maximize spell, Precise shot (spells) Scribe scroll, Silent spell.

Possessions: Rod of lesser metamagic extend , dagger.

Spells prepared (4/5/4/3 Base DC=15+spell level): 0 lvl- *detect magic, ghost sound, mage hand, readmagic*; 1st lvl- *burning hands, magic missile, mage armor, shield, critical strike (swift)***; 2nd lvl- *fox's cunning, glitterdust, invisibility, scorching ray*; 3rd lvl- *dispel magic, stinking cloud, fly*.

Vaissim

Vaissim : Vampire Cle/Adp 3/2 ; CR 6; Medium-Size Undead (6ft. tall); HD 5d12; hp 32 ; Init +8 (Dex, improved init); Spd 30 ft.; AC 20 (28) (+4 Dex, +6 natural, +4 *mage armor, +4 shield*); Base Atk +3; Grp +6; Full Atk +6 melee (1d6+3 slam plus energy drain); SA Blood drain, Children of the night, Create spawn, Dominate, Energy drain; SQ Alternate form, DR 10/silver and magic, Darkvision 60 ft, Fast healing 5, Gaseous form, Resistance to cold 10 and electricity 10, Spider Climb, Summon familiar, Rebuke or command undeads, Turn resistance +4, Undead traits, Vampire weaknesses; AL LE; SV Fort +3, Ref +5, Will +11. Str 16, Dex 18, Con -, Int 20, Wis 20, Cha 16.

Skills and Feats: Concentration +8, Knowledge arcana +8, Knowledge history +8, Knowledge of the planes +8, Knowledge Religion +8, Knowledge geography +5, Knowledge royalty +5, Listen +7, Spell Craft +8, Spot +7; Alertness, Combat reflexes, Dodge, Improved initiative, Lightning reflexes, Practiced spell caster (arcane and divine)** , Scribe scroll, Quicken spell.

Possessions: Rod of lesser metamagic extend, Cloak of turn resistance (*Libris Mortis*)** , dagger.

Spells Prepared (4/4/3 Base DC=15+spell level): 0 lvl- *detect magic, guidance, resistance, readmagic*; 1st lvl- *detect secret doors**, ~~*bless, protection from good, cause fear*~~; 2nd lvl- ~~*deathknell, sound burst, resist energy (fire)*~~.

Spells Prepared (3/3 Base DC=15+spell level): 0 lvl- *detect magic, ghost sound, readmagic*; 1st lvl- ~~*mage armor, shield, chill touch*~~.

(*Domain spell)

(**voir annexe 2, nouvelles règles)

APL 6

La Nuit au château

Askari : Ghost Ftr1 ; CR 3; Medium-Size Undead (6ft. tall); HD 1d12; hp 7; Init +1 (Dex); Spd Fly 30 ft. 'perfect'; AC 12 (+1 Dex, +1 deflection) or 21 (+1 Dex, +8 Full plate, +2 heavy shield); Base Atk +1; Grp +4; Atk Incorporal touch +2 melee or +4 against ethereal foe (1d6 or 1d6+3 vs ethereal) or +5 melee (1d6+3/18-20, MW scimitar) or +3 ranged (1d8/x3, MW long bow); Full Atk Incorporal touch +2 melee or +4 against ethereal foe (1d6 or 1d6+3 vs ethereal) or +5 melee (1d6+3/18-20, MW scimitar) or +3 ranged (1d8/x3, MW long bow); SA Corrupting touch, Draining touch, Malevolence (DC 12), Manifestation, Telekinesis; SQ Dark vision 60 ft, Incorporal traits, Rejuvenation, +4 turn resistance, Undead traits; AL N; SV Fort +2, Ref +1, Will +1. Str 16, Dex 12, Con -, Int 10, Wis 12, Cha 12.

Skills and Feats: Climb +1, Hide -1, Listen +7, Ride +5, Search +4, Spot +7; Dodge, Mobility, Spring attack.

Possessions: Masterwork long bow, masterwork scimitar.

Hakim

Hakim : Vampire Wiz(transmuter) 7 ; CR 9; Medium-Size Undead (6ft. tall); HD 7d12; hp 63; Init +8 (Dex, improved init); Spd 30 ft.; AC 18 (+4 Dex, +6 natural); Base Atk +3; Grp +6; Full Atk +6 melee (1d6+3 slam plus energy drain); SA Blood drain, Children of the night, Create spawn, Dominate, Energy drain; SQ Alternate form, DR 10/silver and magic, Darkvision 60 ft, Fast healing 5, Gaseous form, Resistance to cold 10 and electricity 10, Spider Climb, Summon familiar, Turn resistance +4, Undead traits, Vampire weaknesses; AL NE; SV Fort +2, Ref +8, Will +10. Str 16, Dex 18, Con -, Int 20, Wis 12, Cha 16.

Skills and Feats: Concentration +10, Knowledge arcana +14, Knowledge history +7, Knowledge of the planes +13 Listen +4, Spell Craft +15, Spot +5; Alertness, Combat Casting, Combat Expertise, Combat Reflexes, Dodge, Improved Initiative, Lightning Reflexes, Maximize Spell, Precise Shot (spells) Scribe Scroll, Silent Spell.

Possessions: Rod of lesser metamagic extend , dagger.

Spells Prepared (4/6/5/4/3 Base DC=15+spell level): 0 lvl- *detect magic*, *ghost sound*, *mage hand*, *readmagic*; 1st lvl- *burning hands*, *critical strike (swift)x2***, *grease*, ~~*mage armor*~~, *magic missile*; 2nd lvl- *fox's cunning*, *wraith strike (swift)***, *glitterdust*, silenced *shield*, *scorching ray*; 3rd lvl- *dispel magic*, *fly*, *stinking cloud*, silenced *resist elements*; 4th lvl- *globe of invulnerability minor*, *greater invisibility*, *silent haste*.

(**voir annexe 2, nouvelles règles)

Vaissim

Vaissim : Vampire Clr3/Wiz3 ; CR 8; Medium-Size Undead (6ft. tall); HD 6d12; hp 38; Init +8 (Dex, improved init); Spd 30 ft.; AC 20 (30) (+4 Dex, +6 natural, +4 *mage armor*, +2 *shield of faith*, +4 *shield*); Base Atk +3; Grp +6; Full Atk +6 (+8) melee (1d6+3 (+5) slam plus energy drain); SA Blood drain, Children of the night, Create spawn, Dominate, Energy drain; SQ Alternate form, DR 10/silver and magic, Darkvision 60 ft, Fast healing 5, Gaseous form, Resistance to cold 10 and electricity 10, Spider Climb, Summon familiar, Rebuke or command undeads, Turn resistance +4, Undead traits, Vampire weaknesses; AL LE; SV Fort +3, Ref +5, Will +11 (13). Str 16 (20), Dex 18, Con -, Int 20, Wis 20(24), Cha 16.

Skills and Feats: Concentration +9, Knowledge arcana +9, Knowledge history +9, Knowledge of the planes +9, Knowledge Religion +9, Knowledge geography +6, Knowledge royalty +5, Listen +7, Spell Craft +9, Spot +7; Alertness, Combat reflexes, Dodge, Improved initiative, Lightning reflexes, Practiced spellcaster (arcane and divine)**, Scribe scroll, Divine metamagic (quicken)**, Quicken spell.

Possessions: Rod of lesser metamagic extend , Cloak of turn resistance (*Libris Mortis*)**, dagger.

Spells Prepared (4/4/3 Base DC=15(17)+spell level): 0 lvl- *detect magic*, *guidance*, *resistance*, *readmagic*; 1st lvl- *detect secret doors**, ~~*shield of faith*~~, *protection from good*, *cause fear*; 2nd lvl- ~~*resist energy (fire)*~~, ~~*owl wisdom*~~, *sound burst*.

Spells Prepared (4/3/2 Base DC=15+spell level): 0 lvl- *detect magic*, *ghost sound*, *mage hand*, *readmagic*; 1st lvl- *critical strike (swift)***, ~~*mage armor*~~, *shield*; 2nd lvl- ~~*bull's strength*~~, *scorching ray*.

(*Domain spell)

(**voir annexe 2, nouvelles règles)

APL 8

La Nuit au château

Askari : Ghost Ftr3 ; CR 5; Medium-Size Undead (6ft. tall); HD 3d12; hp 20; Init +5 (Dex, improved init); Spd Fly 30 ft. 'perfect'; AC 12 (+1 Dex, +1 deflection) or 21 (+1 Dex, +8 Full plate, +2 heavy shield); Base Atk +3; Grp +6; Atk Incorporal touch +4 melee or +6 against ethereal foe (1d6 or 1d6+3 vs ethereal) or +7 melee (1d6+3/18-20, MW scimitar) or +5 ranged (1d8/x3, MW long bow); Full Atk Incorporal touch +4 melee or +6 against ethereal foe (1d6 or 1d6+3 vs ethereal) or +7 melee (1d6+3/18-20, MW scimitar) or +5 ranged (1d8/x3, MW long bow); SA Corrupting touch, Draining touch, Malevolence (DC 12), Manifestation, Telekinesis; SQ Dark vision 60 ft, Incorporal traits, Rejuvenation, +4 turn resistance, Undead traits; AL N; SV Fort +3, Ref +2, Will +2. Str 16, Dex 12, Con -, Int 10, Wis 12, Cha 12.

Skills and Feats: Climb +1, Hide -1, Listen +9, Ride +7, Search +6, Spot +9; Dodge, Mobility, Spring attack, Improved initiative.

Possessions: Masterwork long bow, masterwork scimitar.

Hakim

Hakim : Vampire Wiz(transmuter)9 ; CR 11; Medium-Size Undead (6ft. tall); HD 9d12; hp 77; Init +8 (Dex, improved init); Spd 30 ft.; AC 18 (+4 Dex, +6 natural); Base Atk +4; Grp +7; Full Atk +7 melee (1d6+3 slam plus energy drain); SA Blood drain, Children of the night, Create spawn, Dominate, Energy drain; SQ Alternate form, DR 10/silver and magic, Darkvision 60 ft, Fast healing 5, Gaseous form, Resistance to cold 10 and electricity 10, Spider Climb, Summon familiar, Turn resistance +4, Undead traits, Vampire weaknesses; AL NE; SV Fort +3, Ref +9, Will +11. Str 16, Dex 18, Con -, Int 21, Wis 12, Cha 16.

Skills and Feats: Concentration +12, Knowledge arcana +15, Knowledge history +7, Knowledge of the planes +14 Listen +5, Spell Craft +16, Spot +5; Alertness, Combat casting, Combat expertise, Combat reflexes, Dodge, Improved initiative, Lightning reflexes, Maximize spell, Spell focus (Transmutation), Precise shot (spells) Scribe scroll, Silent spell.

Possessions: Brooch of protection , Rod of lesser metamagic extend , dagger.

Spells Prepared (4/6/6/5/4/3 Base DC=15+spell level, +1 Transmutation): 0 lvl- *detect magic, ghost sound, mage hand, readmagic*; 1st lvl- *burning hands, critical strike (swift)x2***, *grease, mage armor, magic missile*; 2nd lvl- *fox's cunning, wraith strike (swift)***, *glitterdust, invisibility, silent shield, scorching ray*; 3rd lvl- *dispel magic, displacement, fly, stinking cloud*, silenced *resist elements*; 4th lvl- *silent fly, globe of invulnerability minor, greater invisibility*, silent *haste*; 5th lvl- *baleful polymorph, cloudkill*, silent *Evard's black tentacles*.

(**voir annexe 2, nouvelles règles)

Vaissim

Vaissim : Vampire Clr3/Wiz3/MyT2 ; CR 10; Medium-Size Undead (6ft. tall); HD 8d12; hp 52; Init +8 (Dex, improved init); Spd 30 ft.; AC 20 (31) (+4 Dex, +6 natural, +4 *mage armor*, +3 *shield of faith*, +4 *shield*); Base Atk +4; Grp +7; Full Atk +7 (+9) melee (1d6+3 (+5) slam plus energy drain plus); SA Blood drain, Children of the night, Create spawn, Dominate, Energy drain; SQ Alternate form, DR 10/silver and magic, Darkvision 60 ft, Fast healing 5, Gaseous form, Resistance to cold 10 and electricity 10, Spider Climb, Summon familiar, Rebuke or command undeads, Turn resistance +4, Undead traits, Vampire weaknesses; AL LE; SV Fort +3, Ref +5, Will +14 (16). Str 16 (20), Dex 18, Con -, Int 21, Wis 20(24), Cha 16.

Skills and Feats: Concentration +11, Knowledge arcana +11, Knowledge history +11, Knowledge of the planes +11, Knowledge Religion +11, Knowledge geography +7, Knowledge royalty +6, Listen +8, Spell Craft +11, Spot +8; Alertness, Combat reflexes, Dodge, Improved initiative, Lightning reflexes, Practiced spellcaster (arcane and divine)***, Scribe scroll, Divine metamagic (quicken)***, Quicken.

Possessions: Rod of lesser metamagic extend , Cloak of turn resistance (*Libris Mortis*)**, dagger.

Spells Prepared (5/5/4/3 Base DC=15(17)+spell level): 0 lvl- *detect magic, guidance, resistance x2, readmagic*; 1st lvl- *detect secret doors**, *shield of faith, protection from good, cause fear, inflict light wound* ; 2nd lvl- *sound burst, resist energy (fire and acid), owl wisdom* 3rd lvl- *dispel magic**, *invisibility purge, animate dead*.

Spells Prepared (4/4/3/2 Base DC=15+spell level): 0 lvl- *detect magic, ghost sound, mage hand, readmagic*; 1st lvl- *mage armor, shield, critical strike (swift) x2*** ; 2nd lvl- *bull's strength, wraith strike (swift)***, *scorching ray*; 3rd lvl- *blink, fireball*.

(*Domain spell)

(**voir annexe 2, nouvelles règles)

APL 10

La Nuit au château

Askari : Ghost Ftr3 ; CR 5; Medium-Size Undead (6ft. tall); HD 3d12; hp 20; Init +5 (Dex, improved init); Spd Fly 30 ft. 'perfect'; AC 12 (+1 Dex, +1 deflection) or 21 (+1 Dex, +8 Full plate, +2 heavy shield); Base Atk +3; Grp +6; Atk Incorporal touch +4 melee or +6 against ethereal foe (1d6 or 1d6+3 vs ethereal) or +7 melee (1d6+3/18-20, MW scimitar) or +5 ranged (1d8/x3, MW long bow); Full Atk Incorporal touch +4 melee or +6 against ethereal foe (1d6 or 1d6+3 vs ethereal) or +7 melee (1d6+3/18-20, MW scimitar) or +5 ranged (1d8/x3, MW long bow); SA Corrupting touch, Draining touch, Malevolence (DC 12), Manifestation, Telekinesis; SQ Dark vision 60 ft, Incorporal traits, Rejuvenation, +4 turn resistance, Undead traits; AL N; SV Fort +3, Ref +2, Will +2. Str 16, Dex 12, Con -, Int 10, Wis 12, Cha 12.

Skills and Feats: Climb +1, Hide -1, Listen +9, Ride +7, Search +6, Spot +9; Dodge, Mobility, Spring attack, Improved initiative.

Possessions: Masterwork long bow, masterwork scimitar.

Hakim

Hakim : Vampire Wiz(transmuter)11 ; CR 13; Medium-Size Undead (6ft. tall); HD 11d12; hp 91; Init +8 (Dex, improved init); Spd 30 ft.; AC 18 (+4 Dex, +6 natural); Base Atk +5; Grp +8; Full Atk +8 melee (1d6+3 slam plus energy drain); SA Blood drain, Children of the night, Create spawn, Dominate, Energy drain; SQ Alternate form, DR 10/silver and magic, Darkvision 60 ft, Fast healing 5, Gaseous form, Resistance to cold 10 and electricity 10, Spider Climb, Summon familiar, Turn resistance +4, Undead traits, Vampire weaknesses; AL NE; SV Fort +3, Ref +9, Will +12. Str 16, Dex 18, Con -, Int 23, Wis 12, Cha 16.

Skills and Feats: Concentration +14, Knowledge arcana +17, Knowledge history +8, Knowledge of the planes +16 Listen +5, Spell Craft +18, Spot +6; Alertness, Combat casting, Combat expertise, Combat reflexes, Dodge, Improved initiative, Lightning reflexes, Maximize spell, Spell focus (conjunction and transmutation), Precise shot (spells) Scribe scroll, Silent spell.

Possessions: Rod of lesser metamagic empower, Headband of intellect +2, Brooch of shielding, Rod of lesser metamagic extend, dagger.

Spells Prepared (4/6/6/6/5/4/3 Base DC=16+spell level, +1 Transmutation & Conjunction): 0 lvl- detect magic, ghost sound, mage hand, read magic; 1st lvl- burning hands, critical strike (swift)x2**, grease, ~~mage armor~~, magic missile; 2nd lvl- fox's cunning, wraith strike (swift**), glitterdust, invisibility, silent shield, scorching ray; 3rd lvl- dispel magic, displacement, fly, slow, stinking cloud, silent resist element; 4th lvl- silent fly, greater invisibility, silent haste, dimension door, solid fog; 5th lvl- baleful polymorph, silent evard's black tentacles, duelward**.

maximize scorching ray; 6th lvl- disintegrate, globe of invulnerability, antimagic field.

(**voir annexe 2, nouvelles règles)

Vaissim

Vaissim : Vampire Clr3/Wiz3/MyT4 ; CR 12; Medium-Size Undead (6ft. tall); HD 10d12; hp 65(89); Init +8 (+9) (Dex, improved init); Spd 30 ft.; AC 20 (31) (-1 Size, +3 Dex, +4 mage armor, +3 shield of faith, +4 shield, +2 Cat's grace); Base Atk +5; Grp +8; Full Atk +8 (+16/+11 and +14 on slam with haste) melee (1d6+6 slam plus energy drain or 1d8+18 spiked quarterstaff); SA Blood drain, Children of the night, Create spawn, Dominate, Energy drain; SQ Alternate form, DR 10/silver and magic, Darkvision 60 ft, Fast healing 5, Gaseous form, Resistance to cold 10 and electricity 10, Spider Climb, Summon familiar, Rebuke or command undeads, Turn resistance +4, Undead traits, Vampire weaknesses; AL LE; SV Fort +4, Ref +6 (+8), Will +15 (17). Str 16(22), Dex 18, Con -, Int 21, Wis 20 (24), Cha 16.

Skills and Feats: Concentration +13, Knowledge arcana +13, Knowledge history +13, Knowledge of the planes +11, Knowledge Religion +13, Knowledge geography +7, Knowledge royalty +6, Listen +9, Spell Craft +13, Spot +9; Alertness, Combat reflexes, Dodge, Improved initiative, Lightning reflexes, Practiced spellcaster (arcane and divine)**, Scribe scroll, Extra turning, Quicken spell, Divine metamagic (quicken)**.

Possessions: Rod of lesser metamagic extend, Cloak of turn resistance (Libris Mortis)***, dagger.

Spells Prepared (6/6/5/4/3 Base DC=15(17)+spell level): 0 lvl- detect magic x2, guidance, resistance x2, readmagic; 1st lvl- detect secret doors*, shield of faith, protection from good, cause fear, inflict light wound x2 ; 2nd lvl- sound burst, ~~resist energy (fire and acid)~~, owl wisdom, death knell; 3rd lvl- dispel magic*, spikes, invisibility purge, animate dead; 4th lvl- heart stop**, spell immunity, divine power.

Spells Prepared (4/5/4/3/2 Base DC=15+spell level): 0 lvl- detect magic, ghost sound, mage hand, readmagic; 1st lvl- critical strike (swift)** x2, ~~mage armor~~, shield, magic missiles; 2nd lvl- scorching ray x2, wraith strike (swift) x2** ; 3rd lvl- fireball, haste, blink; 4th lvl- ~~minor globe of invulnerability~~, evard's black tentacles.

(*Domain spell)

(**voir annexe 2, nouvelles règles)

La Crypte

Belker Advanced: CR 8; Huge-Size Elemental; HD 11d8+33; hp 82; Init +10 (Dex); Spd 30 ft, fly 50 ft (perfect); AC 23 (-2 size, +6 Dex, +9 natural); Base Atk +8; Grp +19; Atk +13 melee (1d8+6, wing); Full Atk +13 melee (1d8+6, 2 wings) and +10 melee (1d6+3, bite) and 2 claws +10 melee (1d4+3); Face/Reach: 15

ft. by 15ft./15 ft.; Smoke claws; SQ Elemental traits, Dark vision 60 ft, Smoke form; AL NE; SV Fort +6, Ref +13, Will +3. Str 22, Dex 22, Con 17, Int 6, Wis 11, Cha 11.

Skills and Feats: Listen +9, Move silently +11, Spot +9; Alertness, Multiattack, Weapon Finesse, Improved Initiative.

APL 12

La Nuit au château

Askari : Ghost Ftr5 ; CR 7; Medium-Size Undead (6ft. tall); HD 5d12; hp 32; Init +5 (Dex, improved init); Spd Fly 30 ft. 'perfect'; AC 12 (+1 Dex, +1 deflection) or 21 (+1 Dex, +8 Full plate, +2 heavy shield); Base Atk +5; Grp +8; Atk Incorporal touch +6 melee or +8 against ethereal foe (1d6 or 1d6+3 vs ethereal) or +10 melee (1d6+3/18-20, Masterwork scimitar) or +7 ranged (1d8/x3, MW long bow); Full Atk Incorporal touch +6 melee or +8 against ethereal foe (1d6 or 1d6+3 vs ethereal) or +10 melee (1d6+3/18-20, Masterwork scimitar) or +7 ranged (1d8/x3, MW long bow); SA Corrupting touch, Draining touch, Malevolence (DC 13), Manifestation, Telekinesis; SQ Dark vision 60 ft, Incorporal traits, Rejuvenation, +4 turn resistance, Undead traits; AL N; SV Fort +4, Ref +2, Will +2. Str 16, Dex 13, Con -, Int 10, Wis 12, Cha 12.

Skills and Feats: Climb +1, Hide -1, Listen +11, Ride +9, Search +8, Spot +11; Dodge, Mobility, Spring attack, Improved initiative, Weapon focus (scimitar).

Possessions: Masterwork long bow, Masterwork scimitar.

Hakim

Hakim : Vampire Wiz(transmuter)13 ; CR 15; Medium-Size Undead (6ft. tall); HD 13d12; hp 105; Init +8 (Dex, improved init); Spd 30 ft.; AC 18 (+4 Dex, +6 natural); Base Atk +6; Grp +9; Atk +9 melee (1d6+3 slam plus energy drain); Full Atk +9/+4 melee (1d6+3, slam plus energy drain); SA Blood drain, Children of the night, Create spawn, Dominate, Energy drain; SQ Alternate form, DR 10/silver and magic, Darkvision 60 ft, Fast healing 5, Gaseous form, Resistance to cold 10 and electricity 10, Spider Climb, Summon familiar, Turn resistance +4, Undead traits, Vampire weaknesses; AL NE; SV Fort +4, Ref +10, Will +13. Str 16, Dex 18, Con -, Int 26, Wis 12, Cha 16.

Skills and Feats: Concentration +14, Knowledge arcana +19, Knowledge history +10, Knowledge of the planes +18 Listen +5, Spell Craft +20, Spot +6; Alertness, Combat casting, Combat expertise, Combat reflexes, Dodge, Improved initiative, Lightning reflexes, Maximize spell, Spell focus (conjunction), Spell focus Greater (transmutation), Precise shot (spells) Scribe scroll, Silent spell.

Possessions: Rod of lesser metamagic empower, Headband of intellect +4, Brooch of shielding, Rod of lesser metamagic extend, dagger.

Spells Prepared (4/6/6/6/6/5/4/3 Base DC=18+spell level, +2 Transmutation, +1 Conjunction): 0 lvl- *detect magic, ghost sound, mage hand, readmagic*; 1st lvl- *burning hands, critical strike (swift)***; *grease, mage armor, shield, magic missile*; 2nd lvl- *wraith strike (swift)** x2, glitterdust, invisibility, scorching ray, silent shield*; 3rd lvl- *dispel magic, displacement, fly, silent resist element, stinking cloud, slow*; 4th lvl- *silent fly, dimension*

door, greater invisibility, silent haste, maximize magic missile, solid fog; 5th lvl- *baleful polymorph, cloudkill, duelward***; maximize *scorching ray*, silent *Evard's black tentacles*; 6th lvl- *disintegrate, globe of invulnerability, greater dispel magic, antimagic field*; 7th lvl- maximize & silent *fireball, reverse gravity, spell turning*.

(**voir annexe 2, nouvelles règles)

Vaissim

Vaissim : Vampire Clr3/Wiz3/MyT6 ; CR 14; Medium-Size Undead (6ft. tall); HD 12d12; hp 78(108); Init +8 (+10) (Dex, improved init, *cat's grace*); Spd 30 ft.; AC 20 (35) (+5 Dex, +6 natural, +4 *mage armor*, +4 *shield of faith*, +4 *shield*, +2 *cat's grace*); Base Atk +6; Grp +9; Atk +9(+21/+16/+11 and +19 on slam with *haste*) melee (1d8+9 slam plus energy drain or 1d8+21 *spiked* quarterstaff); SA Blood drain, Children of the night, Create spawn, Dominate, Energy drain; SQ Alternate form, DR 10/silver and magic, Darkvision 60 ft, Fast healing 5, Gaseous form, Resistance to cold 10 and electricity 10, Spider Climb, Summon familiar, Rebuke or command undeads, Turn resistance +4, Undead traits, Vampire weaknesses (and SR22, Damage resistance 6 good); AL LE; SV Fort +5, Ref +7(+9), Will +16 (18). Str 16 (22), Dex 22, Con -, Int 22 (26), Wis 20 (24), Cha 16.

Skills and Feats: Concentration +15, Knowledge arcana +15, Knowledge history +13, Knowledge of the planes +12, Knowledge Religion +15, Knowledge geography +8, Knowledge royalty +7, Listen +10, Spell Craft +15, Spot +10; Alertness, Combat reflexes, Dodge, Improved initiative, Lightning reflexes, Practiced spellcaster** (arcane and divine), Scribe scroll, Extra turning, Quicken spell, Divine metamagic** (quicken).

Possessions: Rod of lesser metamagic extend, Cloak of turn resistance**, dagger.

Spells Prepared (6/6/6/5/4/3 Base DC=15(17)+spell level): 0 lvl- *detect magic, guidance, resistance, read magic*, 1st lvl- *detect secret doors*, shield of faith, protection from good, cause fear*; 2nd lvl- *sound burst, resist energy (fire and acid), death knell*; 3rd lvl- *dispel magic*, invisibility purge, spikes***; *animate dead*; 4th lvl- *freedom of movement, divine power, spell immunity*; 5th lvl- *righteous might, spell resistance*.

Spells Prepared (4/5/5/4/3/2 Base DC=16 (18)+spell level): 0 lvl- *detect magic, ghost sound, mage hand, read magic*; 1st lvl- *mage armor, shield, enlarge, critical strike (swift)***; 2nd lvl- *wraith strike (swift)** x2, fox cunning, scorching ray, cat's grace*; 3rd lvl- *fireball, slow, blink, haste*; 4th lvl- *minor globe of invulnerability, heart stop***, *Evard's black tentacles*; 5th lvl- *cloudkill, maximized scorching ray*.

(*Domain spell)

(**voir annexe 2, nouvelles règles)

Eliana : Vampire Wiz(transmuter)5 ; CR 7; Medium-Size Undead (6ft. tall); HD 5d12; hp 32; Init +8 (Dex,

improved init); Spd 30 ft.; AC 18 (+4 Dex, +6 natural); Base Atk +2; Grp +5; Atks +5 melee (1d6+3 slam plus energy drain); SA Blood drain, Children of the night, Create spawn, Dominate, Energy drain; SQ Alternate form, DR 10/silver and magic, Darkvision 60 ft, Fast healing 5, Gaseous form, Resistance to cold 10 and electricity 10, Spider Climb, Summon familiar, Turn resistance +4, Undead traits, Vampire weaknesses; AL LE; SV Fort +1, Ref +7, Will +9. Str 16, Dex 18, Con -, Int 18, Wis 12, Cha 16.

Skills and Feats: Concentration +7, Knowledge arcana +12, Knowledge history +7, Knowledge of the planes +12 Listen +6, Spell Craft +12, Spot +6; Alertness, Combat expertise, Combat reflexes, Dodge, Improved initiative, Lightning reflexes, Empower spell, Precise shot (spells) Scribe scroll, Silent spell.

Spells Prepared (4/5/4/3 Base DC=14(16)+spell level): 0 lvl- *detect magic, ghost sound, mage hand, readmagic*, 1st lvl- *burning hands, magic missile, ~~mage armor, shield, sleep~~*, 2nd lvl- *fox's cunning, glitterdust, wraith strike (swift)***, ~~*resist elements (fire)*~~, 3rd lvl- *dispel magic, stinking cloud, vampiric touch*.

(**voir annexe 2, nouvelles règles)

Iselda : Vampire Ftr5 ; CR 7; Medium-Size Undead (6ft. tall); HD 5d12; hp 35; Init +8 (Dex, improved init); Spd 30 ft.; AC 26 (+3 Dex, +6 natural, +5 breastplate, +2 shield); Base Atk +5; Grp +10; Atks +10 melee (1d6+5 slam plus energy drain); SA Blood drain, Children of the night, Create spawn, Dominate, Energy drain; SQ Alternate form, DR 10/silver and magic, Darkvision 60 ft, Fast healing 5,

Gaseous form, Resistance to cold 10 and electricity 10, Spider Climb, Summon familiar, Turn resistance +4, Undead traits, Vampire weaknesses; AL LE; SV Fort +4, Ref +6, Will +4. Str 20, Dex 17, Con -, Int 12, Wis 16, Cha 12.

Skills and Feats: Bluff +9, Climb +10, Hide +10, Listen +17 Move silently +11, Ride +10, Search +9, Sense motive +11, Spot +17; Alertness, Blind Fighting, Combat Expertise, Combat Reflexes, Dodge, Improved Initiative, Lightning Reflexes, Mobility, Spring Attack, Weapon Specialization (Scimitar).

Possessions: Breastplate, steel heavy shield, scimitar.

La Crypte

Belker Advanced: CR 10; Huge-Size Elemental; HD 19d8+76; hp 161; Init +10 (Dex); Spd 30 ft, fly 50 ft (perfect); AC 23 (-2 size, +6 Dex, +9 natural); Base Atk +11; Grp +22; Atk +19 melee (1d8+6, wing); Full Atk +19 melee (1d8+6, 2 wings) and +16 melee (1d6+3, bite) and +16 melee (1d4+3, 2 claws); Face/Reach 15 ft. by 15ft./15 ft.; Smoke claws; SQ Elemental traits, Dark vision 60 ft, Smoke form; AL NE; SV Fort +10, Ref +17, Will +7. Str 22, Dex 22, Con 18, Int 6, Wis 12, Cha 11.

Skills and Feats: Listen +12, Move silently +14, Spot +13; Alertness, Multiattack, Weapon Finesse, Improved Initiative, Combat Reflexes, Dodge, Flyby Attack.

Annexe 2: Nouvelles règles.

Critical Strike as presented in Complete Adventurer

Divination
Level: Assassin 1, sorcerer/wizard 1
Components: V
Casting Time: 1 swift action
Range: Personal
Target: You
Duration: 1 round

While this spell is in effect, your melee attacks are more likely to strike a foe's vital areas. Whenever you make a melee attack against a flanked foe or against a foe denied its Dexterity bonus, you deal an extra 1d6 points of damage, your weapon's threat range is doubled (as if under the effect of *keen edge*), and you gain a +4 insight bonus on rolls made to confirm critical hits. The increased threat range granted by this spell doesn't stack with any other effect that increases your weapon's threat range. Creatures immune to sneak attacks are immune to the extra damage dealt by your attacks.

DUELWARD

Abjuration
Level : Sorcerer/wizard 5
Components: V, S, M
Casting Time: 1 standard action
Range: Personal
Target: You
Duration: 1 round/level or until discharged ©

You mantle yourself in a powerful magical field that facilitates your defense against enemy spells. While a *duelward* is in effect, counterspelling is an immediate action for you, allowing you to counterspell even when it is not your turn without having previously readied an action. You also gain a +4 competence bonus on Spellcraft checks made to identify spells being cast.

The first time you successfully counterspell while the spell is in effect (whether you counterspell as an immediate action or not), *duelward* is discharged.

Material Component: A miniature silk glove.

SPIKES

Transmutation
Level : Cleric 3, druid 3

DIVINE METAMAGIC [DIVINE]

You can channel energy into some of your divine spells to make them more powerful.

Prerequisite: Ability to turn undead or rebuke undead.

Benefit: When you take this feat, choose a metamagic feat. As a free action, you can take the energy from turning or rebuking undead and use it to apply a metamagic feat to spells that you know. You must spend one turn or rebuke attempt, plus an additional

Components: V, S, M
Casting Time: 1 standard action
Range: Touch
Target: Wooden weapon touched
Duration: 1 hour/level
Saving Throw: None
Spell Resistance: No

As brambles, except that the affected weapon gains a +2 enhancement bonus on its attacks, and its threat range is doubled.

STOP HEART

Necromancy [Evil]
Level : Assassin 4, cleric 4, sorcerer/wizard 5
Components: S, Drug
Casting Time: 1 action
Range: Touch
Area: One living humanoid or animal
Duration: Instantaneous
Saving Throw: Fortitude negates
Spell Resistance: Yes

Channelling hatred and spite, the caster calls upon dark power to give the subject a massive heart attack. The subject suddenly drops to -8 hit points, then -9 hit points at the end of this round. If someone immediately makes a successful Heal check (DC 15) or gives the subject more hit points, she stabilizes. Otherwise, at the end of the next round, the subject reaches -10 hit points and dies.

Drug Component: Baccaran.

WRAITH STRIKE

Transmutation
Level : Assassin 2, sorcerer/wizard 2
Components: V, S
Casting Time: 1 swift action
Range: Personal
Target: You
Duration: 1 round

When you cast this spell, your melee weapons or natural weapons become ghostly and nearly transparent for a brief time. While this spell is in effect, your melee attacks are resolved as melee touch attacks rather than normal melee attacks.

attempt for each level increase in the metamagic feat you're using. For example, Jozan the cleric could sacrifice three turn attempts to empower a *holy smite* he's casting. Because you're using positive or negative energy to augment your spells, the spell slot for the spell doesn't change.

Special: This feat may be taken multiple times. Each time you take this feat choose a different metamagic feat to which to apply it.

PRACTICED SPELLCASTER

[GENERAL]

Choose a spellcasting class that you possess. Your spells cast from that class are more powerful.

Prerequisite: Spellcraft 4 ranks.

Benefit: Your caster level for the chosen spell casting class increases by +4. This can't increase your caster level beyond your HD. However, even if you can't benefit from the full bonus immediately, if you later gain noncaster-level HD you may be able to apply the rest of the bonus.

For example, a human 5th-level cleric/3rd-level fighter who selects this feat would increase his cleric caster level from 5th to 8th (since he has 8 HD). If he later gained a fighter level, he would gain the remainder of the bonus and his cleric caster level would become 9th (since he now has 9 HD).

A character with two or more spellcasting classes (such as a bard/sorcerer or a ranger/druid) must choose which class gains the feat's effect.

This does not affect your spells per day or spells known. It only increases your caster level, which would help you penetrate SR and increase the duration and other effects of your spells.

Special: You may select this feat multiple times. Each time you choose it, you must apply it to a different spellcasting class. For instance, a 4th-level cleric/5th-level wizard who had selected this feat twice would cast cleric spells as an 8th-level caster and wizard spells as a 9th-level caster.

Cloak of Turn Resistance: This unholy item makes its wearer more difficult to turn by adding a +4 bonus on its turn resistance.

Moderate necromancy [evil]; CL 10th; Craft Wondrous Item, able to rebuke undead as a 10th-level cleric; Price 11,000 gp.

Annexe 3 (Document pour le MD)

Les jets de dé à effectuer avant le début du scénario.

Numéro du jet	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	Joueur 5	Joueur 6
1 rien						
2 Jet de volonté, domination Du loup						
3 Jet de volonté, domination De Vaissim						
4 Jet contre screying						
5 Détection, sur Vaissim						
6 Jet de volonté, détection des pensées, Vaissim						
7 rien						

Annexe 4 (Document pour les joueurs)

Le Message d'Hakim

« Si vous lisez ces lignes, c'est que je ne serai pas parvenu à venir à bout de celui qui fut depuis toujours derrière toute cette affaire. Je lis dans son jeu à présent et vois que je ne fus pour lui qu'un moyen pour se débarrasser de Hasor afin de placer le pantin qui allait remplacer Tarek au poste de Maître des Haras du Calife. V pour versatile et non Vissem, seigneur félon de l'iqta Raminand du Nord, un traître pour Ekbir. Tant de malheurs, de sang répandu, juste pour placer un espion en une position qui lui permettrait d'entendre bien des secrets, et cela pour notre plus grand malheur à tous. Aujourd'hui, mes mains sont entachées de sang et il n'y a que dans le sang que je trouverai le repos, par la vengeance. Mais Feitna et Sariel ne sont pour rien dans cette tragédie, j'espère que vous saurez écouter votre jugement et les laisser hors de tout cela. Comme j'ai failli, je vous prie de remettre à Feitna la lettre attenante à celle que vous lisez, lettre où je lui fais mes excuses pour tout le mal que j'ai causé autour d'elle. Quant à vous, vous savez à présent qui est le véritable ennemi.

Hakim Ibn Sahiel. »

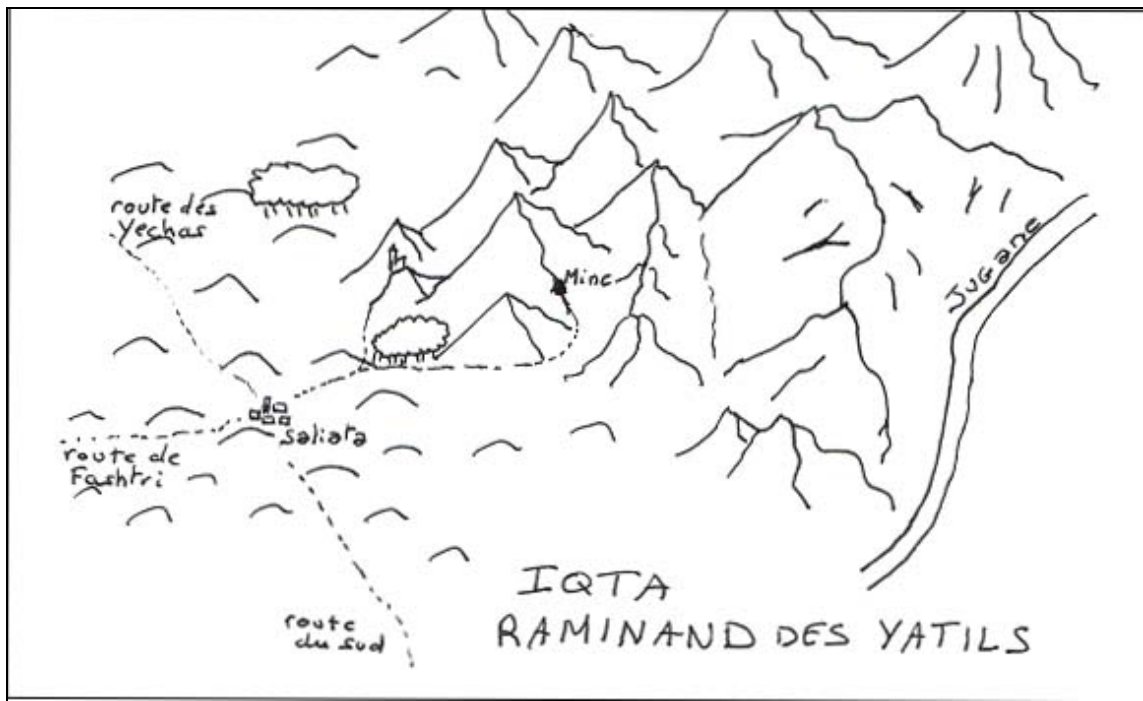
Annexe 5 (Document pour le MD)

Situation géographique



Annexe 6 (Document pour le MD)

L'Iqta Raminand de Vissem



Échelle : 1 cm = 1 km

Annexe 7 (Document pour le MD)

Le village de Saliata.



1. Chapelle d'Al'Akbar

Elle est fermée à toute heure en dehors des cérémonies. Anton le prêtre est devenu complètement paranoïaque après avoir vu les “yeux dans la nuit”. Il reste à présent renfermé ici, effrayé à l'idée de sortir. Il faut un jet de Diplomatie [DC 8+APL] afin de convaincre Anton de laisser entrer quelqu'un.

2. Auberge

C'est une petite auberge qui sert surtout de relais aux quelques marchands et colporteurs qui sont de passage. Elle est en ce moment vide. Ussein en est le patron.

3. Maison d'Aberlo

Aberlo est le médecin et apothicaire du village. Il a soigné Iselda lorsqu'elle est tombée malade mais sans

résultat. Elle semblait sombrer dans la folie et s'affaiblir (faute de se nourrir) de jour en jour malgré tous ses efforts, comme si la vie la quittait peu à peu. Il se rappelle que peu avant la fin la jeune fille avait contracté une étrange allergie à l'argent (son bracelet l'avait horriblement irrité)...

4. Bazar

Ce magasin sert d'épicerie mais vend aussi du petit matériel en tout genre et quelques outils.

5. Maison de Doanon

Ce fermier a remarqué que son champ avait souffert des rongeurs. Il a acheté des chats à un village voisin. Ils sont revenus avec quelques belles proies, des gros rats de rivière puis ont disparu...

6. Poste de garde

Ce petit poste de garde contient une prison pouvant accueillir deux personnes et un petit bureau. Deux 'askaris seulement sont en service ici (étant donné la présence de la garnison au château).

7. Maison de Horace

Horace est le croque-mort du village en quelque sorte. Il s'occupe du cimetière et de la mise en terre des corps. Sinon il aide Anton à s'occuper de la chapelle. Il est à présent l'un des seuls à pouvoir entrer sans peine dans la chapelle. Si on lui pose la question, Horace se souvient que peu après l'enterrement d'Iselda il a entendu du bruit dans le cimetière (Iselda renaissait...).

8. Maison de Barlu

Ce vieux radin ne pense qu'à une chose : son bas de laine. Il vit dans l'angoisse qu'on lui vole ses maigres économies. Il faut un jet de Diplomatie [DC 30] pour le convaincre d'entamer la conversation. Barlu a vu Eliana peu avant sa mort, s'enfoncer dans le champ de blé où luisaient deux yeux rouges...

9. Maison d'Anton

Il n'y habite plus puisqu'il se terre dans la chapelle. Si on s'introduit dans la maison, on peut remarquer que des symboles religieux d'Al'Akbar ont été disposés sur la porte et chaque fenêtre !

10. Cimetière

Un cimetière typique. Il n'y qu'un mausolée qui accueille les prêtres du village.

11. Champs de blé

Le champ de blé le plus au sud-ouest a été partiellement détruit au sud. Des rats sont sortis des bords de la rivière et ont attaqué la récolte.

12. Bosquet de fleur

On trouve de l'ail sauvage dans ce bosquet.

13. Maison de Sianon

Sianon était chef d'équipe dans la mine. Il raconte son histoire à qui veut l'entendre. Il est persuadé que le mal qui a envahi la région vient de la mine. Il peut produire un plan grossier de la mine (on ne peut précisément la cartographier car les tunnels se creusaient et s'écroulaient trop vite).

14. Taverne de Francis

Il vit ici avec son épouse et leur fille Corriande. Ils ont perdu leur fille aînée Eliana il y a peu. Corriande se souvient d'un homme avec un charme étrange qui s'était présenté à l'entrée de la taverne un soir. Il semblait observer sa sœur du pas de la porte sans oser rentrer. Eliana avait dû aller prendre par le bras ce grand timide pour le faire asseoir à une table. L'homme était resté une partie de la soirée puis était parti. Quelques jours après, Eliana disparaissait un soir alors qu'elle était partie chercher du sel au bazar.

15. Maison de Falin

Falin et sa femme vivent à présent ici dans le plus grand désarroi. Ils ont perdu leur fille Iselda il y a

deux mois environ. Elle a été victime d'une étrange maladie qu'Aberlo n'a pu traiter. Falin raconte à qui veut qu'un étranger de passage se disant propriétaire terrien dans le Darboz s'était montré intéressé par sa fille peu avant. Il avait alors invité l'homme à dîner afin d'en savoir davantage. L'homme était ensuite parti en disant qu'il reviendrait dans quelques temps. Sa fille est tombée malade peu après puis est morte. Il n'a plus revu l'homme en question mais pense que ce n'est pas un hasard. (Vaissim s'est présenté et une fois invité dans la maison, fut en mesure de revenir pour vampiriser la fille de Falin qui est à présent une de ses fiancées).

16. Maison de Salin

Salin est chasseur. Il peut apprendre à qui lui demande que pas mal de gibier a fuit la région. Il a trouvé des traces de loups et pense qu'au moins deux meutes sont descendues des montagnes pour chasser dans les collines. Il a aussi remarqué des traces de loup plus grosses que d'habitude et n'aime guère cela. Il ne veut pas effrayer la population et le garde pour lui. Néanmoins un jet de Diplomatie [DC 18] lui déliera la langue.

17. Enclos des moutons

On peut remarquer que l'enclos a été renforcé par des planches et que c'est à présent une véritable palissade qui protège les moutons. En effet, on a entendu les bêtes hurler à la mort une nuit et quand les hommes se sont levés, ils ont constaté que des loups avaient dû s'introduire dans l'enclos où trois bêtes gisaient dans leur sang.

Annexe 8 (Document pour le MD)
Le château Raminand.

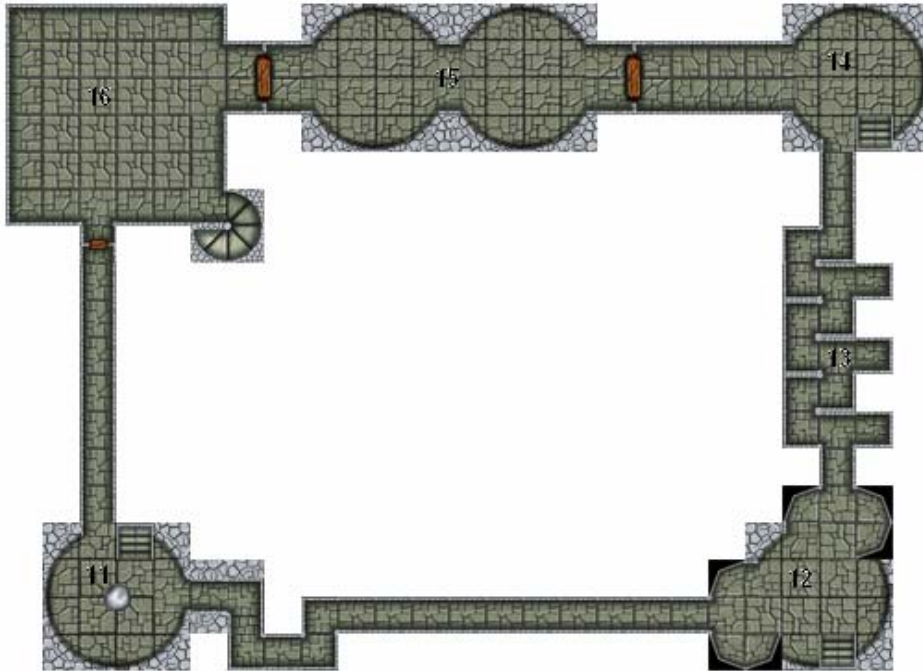
Rez de chaussée



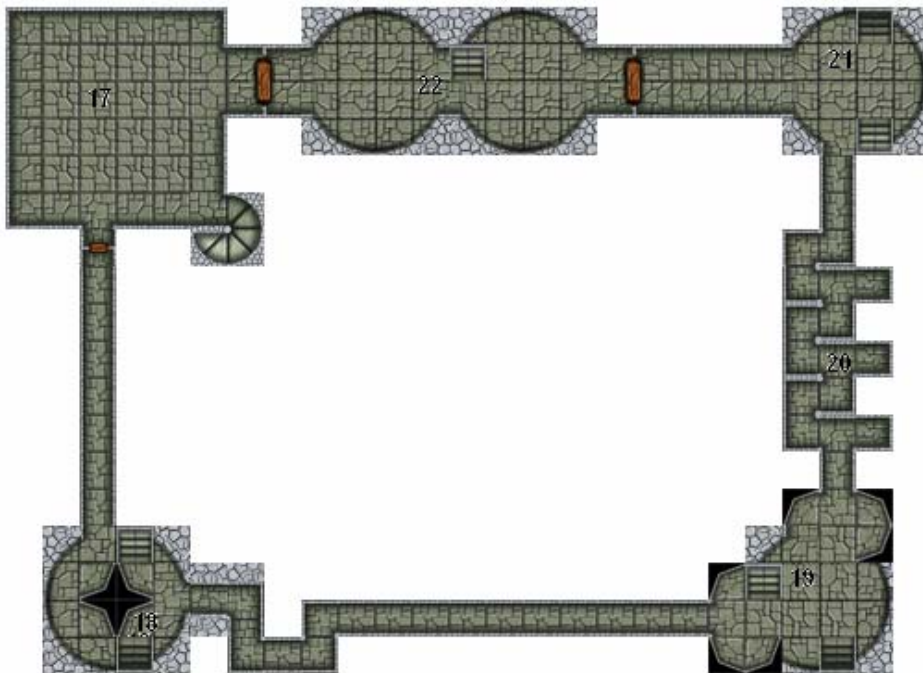
Echelle :

1 carreau = 3 m

Le premier



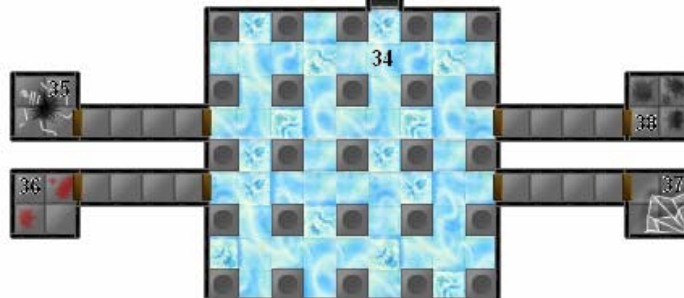
Le second



Le troisième



La crypte



Annexe 9 (Document pour les joueurs)

À découper et à distribuer aux joueurs dont les personnages appartiennent aux organisations métaludiques correspondantes. Les informations de chaque organisation sont confidentielles et ne doivent pas être divulguées aux joueurs des autres organisations ou sans organisation.

✂

Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (Citadins [Ekbir], Cour des Miracles, Fils du Soleil, Voie du Quêteur) :

On a découvert récemment que le maître des haras du Calife était en fait un imposteur. C'était une créature maléfique qui avait pris la place du véritable maître des haras. Ce dernier, Tarek Yundilla, a disparu. Son principal concurrent, Hasor Kunrummi, a été assassiné il y a deux ans par l'amant de sa femme Feitna, un certain Hakim ibn Sahiel el Fernel. Tout ces événements interviennent alors que va se dérouler la grande course de chevaux du Trophée des Champions dont les deux principaux favoris sont Mélopée d'Issar de la famille Yundilla et Arsenal du Tombeau de la famille Kunrummi.

La guerre contre les Ataphades est décidée et, avec le printemps qui arrive, la flotte va bientôt appareiller à la conquête des îles maudites.

✂

Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (Grandes Familles marchandes, Consortium du Mouqollad) :

On a découvert récemment que le maître des haras du Calife était en fait un imposteur. C'était une créature maléfique qui avait pris la place du véritable maître des haras. Ce dernier, Tarek Yundilla, a disparu. Son principal concurrent, Hasor Kunrummi, a été assassiné il y a deux ans par l'amant de sa femme Feitna, un certain Hakim ibn Sahiel el Fernel. Tout ces événements interviennent alors que va se dérouler la grande course de chevaux du Trophée des Champions dont les deux principaux favoris sont Mélopée d'Issar de la famille Yundilla et Arsenal du Tombeau de la famille Kunrummi.

Par ailleurs, Tarek Yundilla a commandé à la famille marchande des Kel'igan une selle particulière, de très grande qualité, pour le cavalier qui montera Mélopée d'Issar. La selle est prête mais personne n'est venu prendre livraison de la selle. Le montant n'a pas été réglé non plus. Du coup, les Kel'igan craignent de rester avec cette selle sur les bras. On ne sait pas si la commande a été effectuée par le vrai ou le faux Tarek Yundilla.

La guerre contre les Ataphades est décidée et, avec le printemps qui arrive, la flotte va bientôt appareiller à la conquête des îles maudites.

✂

Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (Clergé de la Foi exaltée, Zashassar [à partir du rang d'initié seulement], 'Askar d'Ekbir [à partir du rang d'amir de cinq seulement), Garde sacrée, Faris d'Ekbir, Marine d'Ekbir [à partir du rang d'amir de cinq seulement], Noblesse royale, Noblesse) :

On a découvert récemment que le maître des haras du Calife était en fait un imposteur. C'était un doppelganger qui avait pris la place du véritable maître des haras. Ce dernier, Tarek Yundilla, a disparu. Son principal concurrent, Hasor Kunrummi, a été assassiné il y a deux ans par l'amant de sa femme Feitna, un certain Hakim ibn Sahiel el Fernel. Tout ces événements interviennent alors que va se dérouler la grande course de chevaux du Trophée des Champions dont les deux principaux favoris sont Mélopée d'Issar de la famille Yundilla et Arsenal du Tombeau de la famille Kunrummi.

Il s'avère que Hakim ibn Sahiel el Fernel est un magicien. Son familier est un perroquet. Il semble que le meurtre qu'il a commis lui a été suggéré par un certain « V » dont on ignore tout. Ce « V » est aussi le chef maléfique qui commandait au doppelganger. Il est probable que ce « V » soit lié aux Ataphades. On ne sait pas quelle est l'attitude actuelle de Hakim envers « V ». Certains indices laissent penser que Hakim se serait retourné contre « V ».

La guerre contre les Ataphades étant imminente, il est important de régler cette histoire et d'éliminer toute menace ataphade présente sur le territoire du Calife. Il faudrait donc identifier ce « V » et le mettre hors d'état de nuire.

✂

Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (Gardiens des Pinacles) :

Un réseau d'espions ataphades a été récemment partiellement démantelé dans la ville même d'Ekbir. Des trafiquants ataphades opèrent secrètement le long des côtes d'Ekbir. Leur trafic est lié à de sinistres cultes maléfiques. L'un des chefs de ce réseau d'espions et de trafiquants n'est connu que par la lettre « V » dont il signe ses messages. On ne sait rien d'autre de lui. Tous les indices laissent penser qu'il est puissant et intelligent. C'est un agent important pour les

Ataphades. Il faudrait le démasquer et le mettre hors d'état de nuire. On sait aussi qu'il a manipulé un certain Hakim ibn Sahiel el Fernel pour le pousser à assassiner Hasor Kunrummi, le mari de sa maîtresse Feitna.

✂

Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (Clergé d'Istus) :

Les devineresses du temple d'Istus à Yalas ont prophétisé que la prochaine course du Trophée des Champions qui doit se courir à Ekbir prochainement sera la Course du sang : « Au-delà de la sueur des chevaux, le sang et le meurtre. Au-delà du meurtre, la vengeance et le désespoir. Et le sang, encore le sang. Ce sera la Course du sang ».

✂

Annexe 10 (Document pour les joueurs)

Les Notes de Vaissim sur les Ataphades

Les Ataphades sont les descendants des éléments corrompus de l'antique empire baklunien qui se sont laissés séduire par le Mal élémentaire. La magie des éléments et des génies atteignit son apogée dans les derniers siècles de l'Empire. Malgré cette réussite, de puissants mages élémentalistes furent attirés par la puissance que leur promettait l'Œil élémentaire ancestral.

Cependant, la majorité des mages bakluniens résistèrent à la tentation et découvrirent la corruption qui envahissait leur art. Afin de garder intacte la pureté des éléments, ils firent la guerre aux mages corrompus. Ceux-ci ne purent résister longtemps et s'enfuirent loin au nord, dans les îles Ataphades. Celles-ci se trouvaient hors de portée de l'Empire et le Mal élémentaire put s'y développer à l'abri des attaques.

Les mages corrompus furent rejoints ultérieurement par des Ur-Flannas, essentiellement de vils nécromanciens. Il est possible qu'en réalité les Ur-Flannas habitaient les îles Ataphades avant l'arrivée des Bakluniens corrompus. La question de l'antériorité des uns ou des autres n'est pas résolue.

La conjonction du savoir nécromantique des Ur-Flannas et de la magie élémentaire maléfique des Bakluniens favorisa le développement de diverses branches de magie noire. De nombreuses expériences impies furent menées dans les îles et notamment le croisement d'Humains avec toutes sortes d'aberrations et de créatures monstrueuses. Les Ataphades d'aujourd'hui en portent encore les stigmates.

Les plus puissants des serviteurs du Mal élémentaire découvrirent, dans l'une des îles centrales, une puissante source de pouvoir maléfique. En même temps, ils découvrirent que l'Œil élémentaire ancestral n'était en réalité que l'œil du dieu des Ténèbres éternelles. Sur la source de ce pouvoir, ils fondèrent ce qui est aujourd'hui la plus puissante et la plus crainte des cités ataphades, la terrible et maléfique cité de Kazurka. C'est en ce lieu maudit que se déroule le rite abominable des serviteurs des Ténèbres éternelles qui appose la mystérieuse marque blafarde sur la chair de ses membres. C'est à Kazurka que se trouve le sombre marché des Mondes où les créatures des plans inférieurs viennent commercer avec les initiés des Ténèbres éternelles et où tout se règle en esclaves, en âmes, en élémentaux enchaînés ou dans une étrange monnaie dédiée au dieu sombre. Des illithides et des elfes noirs viennent eux aussi commercer dans cet abominable marché. Il est très difficile de s'introduire à Kazurka car seuls ceux qui portent la marque subtile des Ténèbres éternelles peuvent y entrer. Le phare du port de Kazurka est un phare de ténèbres durant le jour et plonge toute la cité dans une éternelle lueur blafarde. C'est enfin dans le havre noir de Kazurka qu'est mouillée la terrible flotte des Voiles pourpres qui font régner la terreur dans tout l'océan Dramidj.

Kazurka exerce sa suzeraineté sur les autres cités ataphades qui lui payent tribut. Le capitaine du Havre noir, seigneur suprême de Kazurka, réside dans une île de basalte au centre du port. C'est sur cette île que se trouve le phare ténébreux. Le seigneur suprême impose la loi des Serviteurs à tous ceux qui viennent commercer dans ses marchés, qu'ils soient humains ou démoniaques. Le seigneur de Kazurka s'est proclamé prince des Ataphades. Son dessein est de dominer tout l'océan Dramidj et les terres alentours en établissant une sorte de Califat maléfique. En un sens, il est l'anti-calife, l'ennemi suprême d'Ekbir. Sa puissance est colossale. Cependant, il y a mille ans, le seigneur de Kazurka d'alors fut vaincu par le Grand Prêtre lui-même. Le combat eut lieu dans le pays du Dezbat. Ainsi la puissance sacrée démontra sa supériorité sur la magie corrompue. Qu'il nous soit donné de suivre son exemple !

Kazurka s'est allié avec les Neuf Enfers de Baator. La marque de l'archidiabole Géryon, ancien prince de Stygia, cinquième cercle des enfers, a été découverte maintes fois en liaison avec les machinations ataphades. Or, il est connu que Géryon est le serviteur le plus loyal d'Asmodée, le maître suprême des Neuf Enfers et prince de Nessus, neuvième et dernier cercle et demeure des redoutables diables de l'Abîme. L'un d'entre eux opère dans la région du Dramidj, j'en ai acquis la certitude. Il se nomme Faarzéphon. Terrible est son pouvoir. C'est une sombre menace qui pèse sur nous. Qu'Al'Akbar nous aide le démasquer et à le vaincre !

Les autres cités ataphades sont gouvernées par un seigneur versé dans telle ou telle branche de la sorcellerie. Ainsi Atios est dominé par le pouvoir du sang alors que Gorshareb est l'île de la nécromancie et des morts-vivants.