

EKB6-04

# Une lumière dans la nuit

## Une aventure régionale Dungeons & Dragons® Living Greyhawk™ en un round pour Ekbir

Version 5

par Alexandre Ménard

**Playtesters:** Nicolas Brachfogel, Gerald Colliou, David Concher, Patrick Le Beuze, David Martinez et Filipe Simoes.

Remerciements à Gérald Colliou

**Triad Edit:** Gaël Richard

**Circle Reviewer:** Tim Sech

Accablés par la mort, le désespoir et l'impuissance, quand il ne vous restera plus aucun espoir, saurez-vous vous tourner vers la lumière afin de trouver en vous la pureté, le courage et la force nécessaires pour bannir les ténèbres ? Une aventure régionale en un round en Ekbir, orientée combat, pour personnages très aguerris de niveau 2-14 (APL 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](http://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](http://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](http://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](mailto:gael.loic.richard@wanadoo.fr) for LIVING GREYHAWK campaign questions email [rpgahq@wizards.com](mailto:rpgahq@wizards.com)

---

## RPGA® SANCTIONED PLAY

Most likely you ordered this adventure as part of an RPGA even from the RPGA website, or you received it from your senior gamemaster. To play this adventure as part of the LIVING GREYHAWK campaign—a worldwide, ongoing D&D® campaign set in the GREYHAWK setting—you must sanction it as part of an RPGA event. This event could be as elaborate as a big convention, or as simple as a group of friends meeting at the DM's house.

To sanction an RPGA event, you must be at least a HERALD-LEVEL™ gamemaster. The person who sanctions the event is called the senior gamemaster, and is in charge of making sure the event is sanctioned before play, runs smoothly on the date sanctioned, and then reported back to the RPGA in a timely manner. The person who runs the game is called the table Dungeon Master (or usually just DM). Sometimes (and almost all the time in the cases of home events) the senior gamemaster is also the table DM. You don't have to be a HERALD-LEVEL GM to run this adventure if you are not the senior GM.

By sanctioning and reporting this adventure you accomplish a couple of things. First it is an official game, and you can use the AR to advance your LIVING GREYHAWK character. Second player and DMs gain rewards for sanctioned RPGA play if they are members of the DUNGEONS & DRAGONS REWARDS program. Playing this adventure is worth two (2) points.

This adventure retires from RPGA-sanctioned play on December 31, 2007.

To learn more about the LIVING GREYHAWK character creation and development, RPGA event sanctioning, and DUNGEONS & DRAGONS REWARDS, visit the RPGA website at [www.rpga.com](http://www.rpga.com).

### Players Read No Farther

If you are planning on playing this adventure, stop reading now. The rest of the information in this adventure is for the DM only. If you read farther than this section, you'll know too much about its challenges, which kills the fun. Also, if you're playing this adventure as part of an RPGA-sanctioned event, reading beyond this point makes you ineligible to do so.

### Preparing for Play

To get the most out of this adventure, you need copies of the following D&D rule books: *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide*, and the *Monster Manual*.

Throughout this adventure, text in ***bold italics*** provides player information for you to paraphrase or read aloud when appropriate. Sidebars contain important information for you, including special instruction on running the adventure. Information on nonplayer

characters (NPCs) and monsters appear in abbreviated form in the adventure text. Full information on NPCs and monsters are given in Appendix 1. For your convenience, that appendix is split by APL

Along with this adventure you'll find a RPGA Session Tracking sheet. If you're playing this adventure as part of an RPGA-sanctioned event, complete and turn in this sheet to your senior GM directly after play. You'll also find a LIVING GREYHAWK Adventure Record (AR).

## LIVING GREYHAWK LEVELS OF PLAY

Because players bring their own characters to LIVING GREYHAWK games, this adventure's challenges are proportionate to the modified average character level of the PCs participating in the adventure. To determine this modified Average Party Level (APL) follow the steps below:

1. Determine the character level for each of the PCs participating in the adventure.
2. If PCs bring animals that have been trained for combat (most likely dogs trained for war), other than those brought by virtue of a class ability (such as animal companions, familiars paladin's mounts) or the warhorse of a character with the Mounted Combat feat, use the sidebar chart to determine the number of levels you add to the sum of step one. Add each character's animals separately. A single PC may only bring four or fewer animals of this type, and animals with different CRs are added separately.

	Mundane Animals Effect on APL	# of Animals			
		1	2	3	4
CR of 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	

3. Sum the results of step 1 and 2, and divide by the number of characters playing in the adventure. Round to the nearest whole number.
4. If you are running a table of six PCs, add one to that average.

Throughout this adventure, APLs categorize the level of challenge the PCs face. APLs are given in even-numbered increments. If the APL of your group falls on an odd number, ask them before the adventure begins whether they would like to play a harder or easier adventure. Based on their choice, use either the higher or the lower adjacent APL.

APL also affects the amount of experience and gold a PC can gain at the end of the adventure. If a player character is three character levels or more either higher or lower than the APL at which this adventure is being played, that character receives only one-half of the experience points and gold for the adventure. This simulates the fact that either the PC was not challenged as much as normal or relied on help by higher-level characters to reach the objectives.

Furthermore, a PC who is four or more levels higher than the highest APL supported by the adventure may not play the adventure.

LIVING GREYHAWK adventures are designed for APL 2 and higher. Four or five 1st-level characters may find the challenge of an APL 2 adventure difficult. Suggest the following to these groups to help increase their chances of success:

1. Enlist a sixth player.
2. Advise characters to buy riding dogs to help protect them and fight for them.

## TIME UNITS AND UPKEEP

This is a standard one-round Regional adventure, set in Ekbir. All characters from Ekbir pay 1 Time Unit per round. All others pay 2 Time Units.

Adventurer's Standard Upkeep costs 12 gp per Time Unit. Rich Upkeep costs 50 gp per Time Unit. Luxury Upkeep costs 100 gp per Time Unit. Characters that fail to pay at least Standard Upkeep will retain temporary ability damage until the next adventure, must buy new spell component pouches and healer's kits, and may suffer other in-game penalties (or possibly gain in-game benefits) as may be detailed in this adventure.

A character that does not pay for at least Standard Upkeep may also avoid the above-described penalties by living off the wild. If the character possesses four or more ranks in the Survival skill and succeeds at a DC 20 Survival check, the character will heal temporary ability damage as if he or she paid for Standard Upkeep, may refill spell component pouches and healer's kits, and may restock up to 20 arrows or bolts if the character has at least four ranks in Craft (bowmaking). The player is allowed to Take 10 on this roll.

More information about Lifestyle and Upkeep can be found in the "Lifestyle and Upkeep" section of

## CONTEXTE DE L'AVENTURE

Les temps sont sombres en Ekbir. La flotte et l'armée sont parties combattre les Ataphades dans les îles et les brigands de l'Udgru, menés par le terrible Chevalier Noir – dont on dit qu'il serait un ancien Faris corrompu par le Mal – se font de plus en plus téméraires, semant mort et désolation autour de la forêt.

Les nuages noirs du désespoir s'accumulent dans le ciel et les malheureux habitants des campagnes prient pour qu'un héros leur apporte la lumière.

Heureusement pour eux, le Bannisseur des Ténèbres (Azor'alq) a entendu leur appel et a choisi de bénir – à son insu – le jeune Faruk.

Faruk est le fils de Ysmine, une jeune paysanne de Talbeyir, et de Mamuk, un Faris d'Azor'alq. Mamuk et Ysmine ont eu une amourette lorsqu'ils étaient adolescents. Mamuk rêvait de devenir Faris et, par chance, un de ces nobles chevaliers s'arrêta un soir à Talbeyir, il y a 17 ans de cela. La fougue et la détermination de Mamuk impressionnèrent fort le vieux Faris qui décida de le prendre sous son aile et de le former au métier des armes. La séparation entre Mamuk et Ysmine fut douloureuse et leur dernière nuit passionnée et pleine de promesses, car elle engendra un enfant : Faruk.

Ysmine, ne voulant pas que Mamuk renonce à ses rêves pour elle, ne lui dit pas qu'elle portait un enfant de lui. Ce secret ne fut pas long à porter car Mamuk périt lors de sa première mission, lorsqu'il essayait de défendre Castel Ashir des hordes maléfiques.

Ysmine éleva son enfant seul à Talbeyir et quitta son village natal en 593CY après un hiver difficile où un raid orque leur vola leurs récoltes. Elle alla s'installer avec son fils en tant que couturière dans le petit village de Messia, plus éloigné de la forêt de l'Udgru que Talbeyir.

Faruk est un grand (6'5") et beau (charisme 18) jeune homme de seize ans, à la peau plus foncée que la moyenne. Il est apprenti forgeron, toujours souriant et toujours prêt à aider la communauté. Sa mère lui a dit que son père était parti pour devenir Faris et qu'il était mort au combat. Il aimerait quitter le village et aller marcher sur les traces de son père, mais il a peur que le chagrin de son départ n'ait raison de la santé fragile de sa pauvre mère. Ce qu'il ignore, c'est qu'il est béni par Azor'alq lui-même qui a voulu récompenser Ysmine et Mamuk de la pureté de leur amour et de leur volonté de ne pas mettre leur ego en travers du Bien, malgré les sacrifices que cela leur a coûtés.

### Événements récents :

Le village de Messia n'avait rencontré aucun problème jusqu'à l'arrivée de Malik (de son vrai nom Zak Al'Fak, espion du Zashassar). Il leur dit qu'il était le seul rescapé de l'attaque d'une caravane par des bandits de l'Udgru. En fait il avait réussi à infiltrer une bande de bandit et faisait des rapports complets sur leurs activités aux autorités du califat avant d'être découvert par Neb Sorg – le Mage Noir, premier lieutenant du Chevalier Noir.

Malheureusement pour le village de Messia, Neb Sorg a retrouvé la trace du zashassari et s'est lancé à sa poursuite avec une horde humanoïde de l'Udgru et une seule consigne : capturer Zak vivant et supprimer tous les témoins éventuels...

Zak venait de quitter le village de Messia et atteignait le village de Zardag lorsque Neb Sorg déchaina la mort sur le village de Messia...

Pendant ce temps les PJ quittent le village de Tchesmagür où ils viennent de finir leur petit-déjeuner et espèrent atteindre le petit village paisible de Messia avant la nuit...

## RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

**Introduction :** Les PJ sont en quête de gloire ou d'or et patrouillent les abords de la forêt de l'Udgru afin de protéger les villages frontaliers d'excursions de bandits. Ils se dirigent pour la nuit vers le village de Messia.

**Rencontre 1 :** Arrivés au village au crépuscule, les PJ ne rencontrent que mort et désolation à l'exception du seul survivant, Faruk, en train d'enterrer les morts.

**Rencontre 2 :** La nuit venant de tomber, les morts se réveillent et attaquent.

**Rencontre 3 :** Faruk leur demande de partir avec eux afin de rejoindre le ribat de la Confrérie du Lion, lorsqu' un feu illumine la nuit : le village de Zardag est attaqué.

**Rencontre 4 :** Les PJ affrontent une partie de la horde de Neb Sorg, tandis que le reste de la bande apporte le prisonnier à leur maître.

**Rencontre 5 :** Les PJ poursuivent les kidnappeurs et se retrouvent face à Neb Sorg qui leur propose de rejoindre ses rangs.

**Rencontre 6 :** Si les PJ refusent la proposition du Mage Noir, celui-ci conjure deux Diables et **Azor'alq** apporte son aide aux PJ.

**Rencontre 7 :** Si les PJ acceptent la proposition du Mage Noir, Azor'alq leur envoie un émissaire pour les punir.

**Rencontre 8 :** Les PJ escortent Faruk jusqu'au Ribat de la Confrérie du Lion.

S'ils ont combattu les Diables, ils sont accueillis en héros et remerciés comme tels.

S'ils ont fui avant de combattre, ils sont accueillis avec tristesse et rapidement congédiés.

S'ils ont pactisés avec Neb Sorg, ils peuvent demander un amendement.

**Conclusion :** Si les PJ ont succombé à la tentation du Mal, ils deviennent recherchés pour trahison et les lanceurs de sort divins perdent leurs pouvoirs, à moins d'avoir demandé amendement auprès de la Confrérie du Lion.

Si les PJ combattent le Mal même lorsqu'il n'y a plus d'espoir, ils sont récompensés par le clergé d'Azor'alq et par le Zashassar et se font de Neb Sorg un ennemi juré.

Si les PJ refusent la proposition de Neb Sorg et fuient, ils n'auront aucune faveur et un ange apparaîtra pour leur faire comprendre qu'Ekbir a besoin de héros, pas de vénaux aventuriers.

### Chronologie :

Rencontre 1 : Les PJ arrivent à Messia, Zak arrive à Zardag et la Horde est entre les deux.

Rencontre 2 : Les PJ sont toujours à Messia, Zak et la Horde sont à Zardag et combattent.

Rencontre 3 : Les PJ se dirigent vers Zardag, Zak est capturé et la horde finit de raser le village.

Rencontre 4 : Les PJ arrivent à Zardag pour combattre une partie de la Horde tandis que l'autre partie emmène Zak prisonnier vers Neb Sorg dans la forêt.

Rencontres 5, 6 et 7 : Les PJ sont à la lisière de l'Udgru et rencontrent Neb Sorg.

Rencontre 8 : Les PJ sont au Ribat de la Confrérie du Lion.

Cette aventure doit être menée avec dynamisme : il ne faut pas que les PJ aient le temps de se reposer.

Elle est de plus taillée pour des aventuriers braves, sans peur et sans reproches, pas pour des mercenaires sans foi ni loi. Essayez de bien insister sur ce fait au travers de l'interprétation de Faruk.

## INTRODUCTION

*Les temps sont difficiles en Ekbir. Le 'Askar du Califat et la Marine sont partis combattre les Ataphades dans les îles du Nord, laissant le pays sans grande défense intérieure. Les bandits de l'Udgru en profitent et leurs raids se font de plus en plus fréquents, de plus en plus sanglants et de plus en plus téméraires, en particulier dans la province du Qaradol.*

*C'est pourquoi vous avez décidé de patrouiller les bordures de la forêt de l'Udgru afin de repousser les*

*incursions des bandits, que ce soit en quête de gloire ou en quête de récompense sonnante et trébuchante en échange des têtes de bandits.*

*Vous venez de quitter le bourg de Tchesmagür, capitale du Qaradol, où vous avez dégusté un excellent ragout de mouton pour le petit-déjeuner, et vous devriez atteindre votre destination, le village de Messia, avant la tombée de la nuit.*

*La route est longue et peu sûre, et tout en étant aux aguets, vous profitez du voyage pour discuter avec vos compagnons et essayer de connaître les raisons de leur présence en ces lieux : est-ce pour l'appât du gain ou pour la gloire de leurs exploits ?*

Vous pouvez remettre aux joueurs les aides de jeu suivantes :

#### **Aide de Jeu 1 : carte de la région**

Les aides de jeu suivantes (n°2A à n°2G) sont à remettre aux PJ membres des méta-organisations concernées.

**Aide de Jeu 2A : Confrérie Rautha**

**Aide de Jeu 2B : Askar, Faris**

**Aide de Jeu 2C : Clergé d'Azor'alq**

**Aide de Jeu 2D : Zashassar**

**Aide de Jeu 2E : Gardiens des Pinacles**

**Aide de Jeu 2F : Nomades et Derviches**

**Aide de Jeu 2G : Paysans**

Une fois que les PJ ont pris connaissance des informations relatives à leurs méta-organisations, ils peuvent se présenter et vous pouvez ensuite passer à la rencontre 1.

## **RENCONTRE 1 : MORT ET DÉSOLATION.**

*Pelor est sur le point de se coucher, et vous cheminez tranquillement vers le village de Messia qui n'est plus très loin, lorsque, au détour d'un chemin vous apercevez un mince filet de fumée qui monte de derrière la colline. Accélérant le pas, vous arrivez au sommet de la colline qui surplombe le petit vallon où se niche Messia, et en contrebas, vous apercevez les restes, encore fumants, de ce qui fût un paisible petit village ekbirien.*

*Vous approchant des ruines, vos craintes les plus sombres sont malheureusement révélées : le village a été rasé, brûlé jusqu'au moindre bâtiment et il ne semble y avoir aucune âme qui vive. Peut-être quelques villageois ont-ils réussi à s'enfuir ?*

*Parcourant le village à la recherche d'improbables survivants, vous entendez des bruits sourds venant de derrière les ruines d'un grand bâtiment en pierre : sans doute les restes encore fumants de la chapelle locale d'Al'Akbar.*

Laissez le temps aux PJ de se préparer avant de poursuivre :

*Au détour du temple en ruine, alors que Pelor n'est plus qu'une forme rougeâtre disparaissant à l'horizon, sous la lumière des premières étoiles, vous apercevez la silhouette d'un grand jeune homme, encore adolescent, bien bâti, torse-nu, ruisselant de sueur, à la peau anormalement sombre pour un baklunien, en train de finir d'enterrer quelque chose, sûrement un corps. Il ne semble pas vous avoir vu. Après un dernier coup de pelle, il s'agenouille devant cette tombe et semble faire une prière. Vous réalisez avec horreur qu'il y a une vingtaine de tombes fraîchement creusées alignées à côté de celle-ci.*

Laissez le temps aux personnages de réagir.

Si les personnages lancent des sorts de détection ils pourront voir les auras de Faruk : Bien, Abjuration, Enchantement et Divination Surpuissantes. Les suivants d'Azor'alq lançant un sort de divination pourront voir l'aura prendre la forme fantomatique d'un Faris.

Un jet de Connaissance (religion) – uniquement, pas de connaissance bardique – DD 20 (15 pour les suivants d'Azor'alq), permettra de se rendre compte que Faruk ressemble à la description physique théologique d'Azor'alq.

Si il est interrogé sur ses auras, Faruk répondra sincèrement qu'il ne voit pas de quoi parlent les aventuriers et qu'il n'est qu'un simple apprenti forgeron de seize ans qui vient de tout perdre, dont sa mère.

Si les PJ n'interviennent pas, Faruk finit sa prière et en se relevant remarque les PJ. Il attrape alors sa pelle et se mettra en position de défense. Si un des PJ est un paladin, un faris, un prêtre d'une divinité baklunienne bonne (y compris Pelor), alors Faruk relâchera sa garde et se montrera amical, sinon il reste méfiant et un jet de diplomatie DD 20 permettra de montrer la bonne intention des PJ à son égard.

ATTENTION ! : Faruk ne parle que le Baklunite.

*« Bonjour voyageurs, je me nomme Faruk. Je suis le seul survivant du village. J'ai été assommé par une explosion qui a fait s'écrouler la forge où je me*

*trouvais et les assaillants m'ont cru mort. Le reste du village n'a pas eu cette chance. Je viens d'enterrer le dernier corps, celui du père Mostar Al Qadi. Il n'y a aucun survivant. Vous arrivez malheureusement trop tard. »*

**Faruk:** Paladin humain (Azor'alq); hp 22; Appendix 1.

Faruk est dépité et mélancolique. Apparemment il n'a pas pleuré.

Si les PJ lui demandent ce qui s'est passé il leur raconte sa version, tout en se dirigeant vers les décombres de la forge.

*« On venait de terminer de manger, lorsque des cris ont retenti, venant des champs. Me dirigeant vers la provenance des cris, je vis, venant du nord, une horde de créatures humanoïdes et de géants arrivant vers le village silencieusement à travers les champs, dirigée par un être masqué en robes noires. La petite Zineb hurlait de terreur en courant vers le village lorsqu'une flèche vint lui faucher sa jeune vie, son père et sa mère qui travaillent aux champs étaient déjà morts. Hurlant de colère je retournais à la forge chercher des armes lorsqu'elle s'écroula après une explosion, et je perdis connaissance. Reprenant mes esprits, je m'extrayais des décombres pour assister impuissant au résultat de l'anéantissement total et méthodique de mon village et de ses habitants. Pelor était encore haut dans le ciel. J'entrepris alors de chasser les charognards qui commençaient à dévorer les corps et à enterrer proprement et déceimment mes amis et ma mère. »*

**Note :** Faruk a bénéficié d'un sort de *sphère d'Otiluke* pour ne pas périr sous les décombres, car il est l'Élu d'Azor'alq, mais il ne le sait pas.

Faruk peut répondre à leurs questions : il a seize ans, son père et sa mère sont de Talbeyir et il est arrivé à Messia avec sa mère il y a trois ans après un hiver particulièrement éprouvant. Son père est parti devenir Faris mais il est mort lors de sa première mission à Castel Ashir en défendant le Nayib de la maison prime Ashir alors que Faruk était encore dans le ventre de sa mère. Depuis son arrivée à Messia il est apprenti forgeron et il sait manier les armes de guerre, principalement le cimenterre. Il a appris à lire et à écrire et connaît la religion grâce au père Mostar, mais préfère les histoires de Faris que lui a appris Izmad le forgeron, un ancien Askari à la retraite, qui lui a aussi enseigné le maniement des armes en plus de la forge. Comme son père Faruk vénère Azor'alq.

Tout en répondant aux questions des PJ, Faruk récupère ses affaires dans les décombres : un cimenterre (Estimation DD 10 : de très belle facture), une chemise de maille, un bouclier en acier et un sac qu'il remplit de choses et d'autres.

Faruk a complètement occulté Malik, le rescapé de la caravane (de son vrai nom Zak, espion du Zashassar), suite aux événements tragiques qu'il vient de subir. La vue d'un feu sur le village voisin de Zardag le lui rappellera dans la rencontre 3.

Une fois que les PJ ont fini de lui poser des questions, et que Faruk a fini de rassembler ses affaires il leur demande :

*Faruk semble avoir fini de rassembler ses affaires alors que le soleil est définitivement couché et que vous êtes éclairés par Luna haute et pleine dans le ciel. Il se tourne alors vers vous : « Puis-je me joindre à vous ? Je n'ai plus rien à faire ici. Plus rien ne me retient. Je désire, comme mon père avant moi, devenir Faris et consacrer ma vie aux idéaux du Bannisseur des Ténèbres. Pouvez-vous m'accompagner au Ribat de la Confrérie du Lion, comme l'a fait mon père seize ans auparavant ? »*

Ne laissez pas le temps aux PJ de répondre et passez directement à la rencontre 2 : Debout les Morts !

## RENCONTRE 2 : DEBOUT LES MORTS !

*Alors que vous vous apprêtiez à lui répondre, un frisson de froid vous parcourt le corps et vous entendez un rire glacial et claquant dans la nuit. Vous retournant en direction du temple en ruine, vous voyez émerger des silhouettes menaçantes et disloquées qui s'avancent vers vous les bras tendus : « Chair ! »*

**Note :** Neb Sorg a profané le temple. Cela a pour effet de réveiller les morts..

Les morts-vivants apparaissent à 30 m (100 ft.) des PJ depuis le nord. Ils ne peuvent pas arriver en encerclant les PJ. Il n'y a pas de round de surprise.

### APL4 (EL4)

**Ghouls (4):** hp 14, 13, 13, 12; *Monster Manual* 119

### APL6 (EL 6)

**Ghasts (3):** hp 30, 29, 28; *Monster Manual* 119

### APL8 (EL 8)

**Wraiths (3):** hp 33, 32, 31; *Monster Manual* 258

### APL10 (EL 10)

**Spectres (3):** hp 46, 45, 44; *Monster Manual* 232

### APL12 (EL 12)

**Dread Wraith:** hp 104; *Monster Manual* 158

**Spectres (2):** hp 46, 45; *Monster Manual* 232

**Tactique :** Les morts-vivants ne sont là que pour une chose : tuer les vivants et se nourrir d'eux.

Faruk est brave mais pas inconscient. En APL 4 il essaiera au mieux d'aider les PJ dans le combat. En APL supérieur, il fera de son mieux pour les supporter sans les gêner ou se mettre dans une situation dangereuse. Le DM n'a pas à s'acharner sur lui car il doit survivre pour le scénario. Si vraiment il était en danger, il se retrouverait enfermé dans une sphère d'Otiluke en réaction immédiate et ce jusqu'à la fin du combat. Mais cette option n'est pas souhaitable.

Une fois le combat fini, que les PJ se sont soignés, et qu'éventuellement le prêtre du groupe a béni les morts pour éviter qu'ils ne se réveillent à nouveau, passez à la rencontre 3.

## RENCONTRE 3 : HÉROS A LOUER

Faruk a besoin inconsciemment d'un tuteur. Il s'adressera donc particulièrement à tout PJ susceptible de tenir ce rôle pour lui. Il se tournera donc idéalement vers un PJ humain, baklunien, paladin et Faris vénérant Azor'alq, de haut niveau et au charisme élevé.

Si aucun PJ ne correspond, son choix sera dicté dans cet ordre :

- suivant d'Azor'alq LB ou NB
- baklunien LB ou NB
- paladin
- Faris
- suivant d'Al' Akbar
- suivant d'une divinité LB ou NB
- PJ d'alignement LB ou NB
- charisme élevé
- niveau élevé
- le plus âgé

Nous appellerons par la suite ce PJ le Tuteur.

**Faruk se tourne vers** [le Tuteur] : « *Vous n'avez pas eu le temps de répondre à ma question messire* [nom du Tuteur] : *Acceptez-vous de m'accompagner au Ribat de la Confrérie du Lion ?* ».

**Faruk semble déterminé et libre de tout sentiment de vengeance. Il attend calmement votre réponse, mais vous sentez qu'un non ne le fera pas changer d'avis.**

Faruk est déterminé à se rendre là-bas car plus rien ne le retient ici et il a le sentiment qu'il doit aller à la rencontre de son destin.

La confrérie se trouve à quelques jours de marche au sud d'ici, éloignant les PJ de l'Udgru. D'un autre côté la région est dangereuse et laisser aller seul un brave mais jeune aspirant Faris au Ribat serait du suicide pour lui.

Laissez les PJ débattre. Faruk se proposera de les accompagner dans leur patrouille s'ils le souhaitent et sera même honoré de servir un Faris en tant qu'écuyer.

Avant que le groupe n'ait pris une décision, lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

**Soudain une colonne de feu déchire le ciel. Vous tournant vers l'horizon, vous apercevez à quelques kilomètres de là, derrière une colline boisée des illuminations rougeâtres et ocre déchirer le ciel. En tendant l'oreille, des bruits sourds, comme un orage au loin, vous parviennent.**

**« Zardag est attaquée ! » dit Faruk. « C'est un village à une heure de marche d'ici vers le ponant. Ce doit être la même horde... Malik... Malik est parti après déjeuner vers Zardag, peut être est-ce lui que veut la horde... Nous devons y aller, avec un peu de chance nous arriverons à temps pour sauver quelques vies ! »**

Un jet de psychologie DD 10 apprendra aux PJ que les chances objectives d'arriver à temps pour sauver des vies sont égales à celles de trouver un pou sur la tête d'un chauve. Néanmoins, si les PJ n'interviennent pas, qui empêchera cette horde de continuer ses ravages ? Les PJ devraient tout de même se rendre compte de l'urgence de la situation : ils sont en retard sur une horde qui attaque et détruit des villages innocents. Ils doivent se montrer braves.

Au sujet de Malik, Faruk vous expliquera sur le chemin (il presse les PJ à intervenir si ceux-ci ne semblent pas concernés par l'urgence) que c'est un homme qui est arrivé blessé la veille, leur disant qu'il était le seul survivant d'une attaque de caravane du côté d'Abn Toubkal dans le nord. Il devait se rendre à Ekbir la Sainte

et c'est pourquoi après avoir été soigné par le Qadi il est parti vers l'ouest en direction de Zardag.

Les PJ ont tout le temps de se préparer pour le combat de la rencontre 4, du moment qu'ils se dirigent vers Zardag. En effet ils sont espionnés par Irkk, le familier diabolique de Neb Sorg, resté là bas (sous forme de corbeau) pour prévenir son maître de l'arrivée inopinée d'étrangers sur les restes de Messia. Celui-ci a tout noté des PJ et de leurs tactiques et Neb a laissé un comité d'accueil pour les réceptionner.

Si les PJ décident de ne pas aller tout de suite à Zardag, ils arriveront le lendemain matin dans les ruines encore fumantes du village, sans âme qui vive. L'aventure s'arrête là, à moins qu'ils ne décident d'escorter Faruk jusqu'au Ribat. Passez alors directement à la rencontre 8. Sinon passez ensuite à la rencontre 4.

## RENCONTRE 4 : LA FÊTE AU VILLAGE

*Vous vous dirigez vers la source de lumière au loin et plus vous vous rapprochez plus vous vous avez une sensation d'impuissance : celle d'arriver trop tard. Au détour d'un bosquet vous arrivez devant un spectacle qui vous remplit d'effroi : le village de Zardag n'est plus que les restes d'un immense bûcher. Quelques bâtisses n'ont pas fini de brûler tandis que le reste n'est que cendres rougeâtres. Des corps démembrés jonchent le sol tandis que d'autres ont été empalés. Au milieu de ce qui fut la place du village se tiennent des créatures qui semblent vous attendre. Ce doit être l'arrière-garde de la Horde.*

En fonction de l'APL et des jets de Connaissance appropriés (local [VTF] pour les Hobgobelins et les Bugbears et Nature pour les autres) DD 10 + dés de vie des créatures, décrivez l'arrière garde de la Horde aux PJ. Les deux groupes se voient mutuellement à 30 mètres (100 pieds) de distance. Il n'y a donc pas de surprise, sauf si les PJ ont clairement mentionné à l'avance un plan de reconnaissance furtive. Ayant l'espoir de retrouver des survivants, Faruk demandera aux PJ de ne pas lancer de sorts de zone à l'aveuglette dans le village. On considère que les restes encore brûlants du village fournissent assez de lumière pour ne pas à avoir à gérer d'obscurité, mais pas assez de chaleur pour brûler les PJ.

### APL4 (EL 7)

**Bugbears (2):** hp 18, 17; *Monster Manual* 29

**Ogres (3):** hp 30, 29, 28; *Monster Manual* 199

### APL6 (EL 9)

**Ogre Mage:** hp 37; *Monster Manual* 200

**Ogres (3):** hp 32, 30, 31; *Monster Manual* 199

### APL8 (EL 11)

**Ogre Mage:** hp 40; *Monster Manual* 200

**Hill Giants (3):** hp 103, 102, 101; *Monster Manual* 123

### APL10 (EL 13)

**Fire Giants (2):** hp 142, 141; *Monster Manual* 121

**Hill Giants (3):** hp 105, 104, 103; *Monster Manual* 123

### APL12 (EL 15)

**Fire Giants (2):** hp 143, 141; *Monster Manual* 121

**Trolls Hunter (3):** hp 131, 130, 129; *Monster Manual* 247

**Tactique:** L'arrière-garde de la Horde n'a qu'une consigne: nettoyer les gêneurs. Les créatures sont dispersées afin de ne pas avoir à subir une avalanche de sorts de zone. Ils cibleront en priorité les prêtres et les mages (choisis en fonction de la description des joueurs et des sorts à effets visibles, notamment en fonction de la Rencontre 2 suite à l'espionnage d'Irkk, le familier de Neb Sorg), puis les guerriers. Ils ignoreront les roublards, se laissant le plaisir de les déguster comme dessert!

En APL12, au premier round de combat, les Trolls lancent *protection contre les énergies (feu)*.

Faruk est brave mais pas inconscient. En APL 2 et 4 il essaiera au mieux d'aider les PJ dans le combat. En APL supérieur, il fera de son mieux pour les supporter sans les gêner ou se mettre dans une situation dangereuse. Le DM n'a pas à s'acharner sur lui car il doit survivre pour le scénario. Si vraiment il était en danger, il se retrouverait enfermé dans une sphère d'Otiluke en réaction immédiate et ce jusqu'à la fin du combat. Mais cette option n'est pas souhaitable.

### Trésor:

**APL 4 :** L – 14 po ; C – 36 po ; M – 0 po. **APL 6 :** L – 48 po ; C – 12 po ; M – 0 po. **APL 8 :** L – 47 po ; C – 53 po ; M – 0 po. **APL 10 :** L – 226 po ; C – 574 po ; M – 0 po.

**APL 12 :** L – 216 po ; C – 367 po ; M – *large chain shirt* +1 x3 (112,5 gp each per character), *large battle axe* +1 x3 (193,3 gp each per character).



Une fois le combat terminé, laissez le temps aux PJ de cicatrifier leur blessures, et rappelez-leur que les têtes des monstres peuvent leur rapporter une prime, en les rapportant au Ribat de la Confrérie du Lion par exemple, avec un jet de Connaissance (local/VTF) DD 10.

Les créatures éventuellement capturées ne parleront pas car elles ont « **trop peur du Mage noir qui les attend dans la forêt!** » Ce qui devrait inciter les PJ à commencer leurs recherches en direction du Nord...

Par contre pas de traces de Malik, il doit être avec la Horde. Un jet de Connaissance (Géographie) ou Survie DD 10 leur fera comprendre qu'ils sont à une demi-journée de marche de la forêt de l'Udgru et que s'ils passent la nuit ici ou s'ils enterrent les cadavres, ils n'auront aucune chance de rejoindre Malik avant son entrée dans le fief du Chevalier noir au vu de l'avance qu'a la Horde sur eux.

Si les PJ décident de ne pas poursuivre immédiatement la Horde, ils ne retrouveront jamais Malik. L'aventure s'arrête là, à moins qu'ils ne décident d'escorter Faruk jusqu'au Ribat, passer alors directement à la rencontre 8.

Poursuivre la Horde n'est pas compliqué : un jet de Survie DD 10 combiné au don de Pistage permettra de remarquer les traces non dissimulées d'un groupe important de créatures de toutes tailles (composé d'humanoïdes (gobelins) et de géants pour les bonus d'ennemi favori éventuels). Jusqu'à deux PJ ayant le don de pistage peuvent assister. S'il n'y a pas de pisteurs, un jet de Fouille DD15 (deux PC peuvent assister) permettra de trouver des traces. Si aucun jet n'est réussi, Faruk suggérera aux PJ d'effectuer des recherches au nord du village, et ils pourront relancer un jet. Tout jet effectué en direction du nord du village leur permettra d'obtenir un bonus de circonstances de +2 à leurs jets.

Les PJ pourront encore effectuer un jet de Perception Auditive ou de Détection DD 10 +APL pour ajouter un bonus de chance de +2 (+4 si les deux sont réussis) à leur jet de Survie ou de Fouille car l'un des PJ a entendu un rire gras venant du nord ou aperçu un reflet métallique sous Luna.

***Recherchant une piste à suivre pour tenter de rattraper la Horde, vous tombez sur un sentier, presque une route laissée par cette dernière. En effet une troupe importante de goblenoïdes et de géants se dirige vers le nord en direction de l'Udgru. En vous dépêchant vous pensez pouvoir les rattraper avant l'aube à la lisière de la forêt.***

Deux autres jets de Survie DD10 avec le don Pistage ou Fouille DD15, aux mêmes conditions que précédemment,

sont nécessaires pour suivre la bonne piste car la Horde se sépare deux fois aux abords de la forêt. Si le jet est raté, ils peuvent le retenter 15 minutes plus tard car ils n'arrivent pas à déterminer quelle piste emmène Malik.

**Note** : ces jets ne sont là que pour stresser les PJ, ils n'ont aucune incidence sur la suite du scénario. Neb Sorg les attendra le temps qu'il faut si nécessaire.

Si vraiment vos PJ sont de gros balourds incapables de pister une horde de géants, alors Neb Sorg enverra son familier Irkk les chercher sous la forme d'un corbeau, mais ne leur laissera pas le temps de se reposer.

***Vous remarquez un étrange corbeau dans le ciel. Il semble vous faire signe de le suivre...***

Une fois les deux jets réussis ou bien si les PJ suivent le corbeau, passez à la rencontre 5.

## RENCONTRE 5 : UNE ENTREVUE DÉCISIVE

***Vous avez marché toute la nuit à la poursuite de la Horde. Vos muscles sont endoloris et vos esprits fatigués. Pelor va se lever dans moins d'une heure car des premières lueurs se diffusent par delà les Yatils. Mais votre objectif est proche : à moins d'un kilomètre de vous se dressent les premiers arbres de la forêt de l'Udgru. La masse sombre de la forêt est surmontée d'un voile plus sombre encore : de gros nuages noirs menaçant surplombent la forêt, telle une entité maligne surveillant son territoire.***

***Prudemment vous continuez sur le chemin de votre quête, prêts à dégainer vos armes ou à lancer vos sorts, lorsque vous débouchez sur une clairière d'une centaine de mètre de rayon et un spectacle insolite.***

***Devant vous, à une centaine de mètres, au milieu de la clairière se dresse un étrange disque noir veiné de rouge de plusieurs mètres de hauteur qui semble palpiter légèrement. Derrière cette étrange manifestation magique se trouve une centaine de créatures : gobelins, hobgobelins, géants, trolls : une partie de la horde semble vous attendre.***

***A droite de cette assemblée, à mi-chemin entre la bordure de la forêt et le centre de la clairière, à environ 150 mètres de vous, se trouve un homme habillé de noir. Il flotte à environ un mètre de la surface du sol, en tailleur. Longiligne, il a le crâne rasé et porte une très longue moustache noire qui lui***

*descend à la taille ainsi qu'un bouc de la même longueur. Plusieurs petites pierres gravitent autour de sa tête et il semble perdu dans ses pensées, un étrange corbeau sur son épaule. A ses pieds se trouve un homme ligoté et inconscient. Vous ne pouvez pas dire s'il est vivant ou mort. Il est maigre et petit, ses habits sont en lambeaux et il vous fait instinctivement penser à une musaraigne.*

Les PJ sont pour Neb Sorg très intéressants. Il a donc l'intention de les corrompre en les achetant afin d'en faire ses agents.

*Ouvrant les yeux, l'homme en noir vous fixe d'un sourire énigmatique : « Bonjour, aventuriers... Je me nomme Neb Sorg. J'ai suivi vos différents exploits de la nuit et il se trouve que je suis impressionnée par vos talents. Si, si, détruire un groupe de morts-vivants et ensuite éliminer l'arrière-garde de ma Horde dans la même soirée, ce n'est pas un mince exploit. Vous me semblez vraiment talentueux et fiables, ce qui de nos jours se fait rare... Et il se trouve que je peux vous fournir l'occasion d'épanouir vos talents au lieu de les gâcher en vain comme vous le faites aujourd'hui. Patrouiller les campagnes à la recherche de créatures pour vous faire un peu d'argent de poche, voilà qui n'est pas très reluisant, surtout que ce n'est pas votre travail qui empêchera Ekbir de tomber. En effet le 'Askar et la Marine vont sombrer en mer et rien n'est aujourd'hui en mesure d'empêcher le Chevalier Noir et ses troupes d'agir à leur guise dans le Califat. Songez-y, il est temps de faire votre choix et de choisir votre allégeance. Voulez-vous rester dans les camps des perdants et continuer à chasser quelques gobelins à la lisière de bois dans lesquels vous n'osez pénétrer ou bien être couvert d'or, de puissance et de pouvoir en travaillant pour moi ? J'ai des connexions dans l'Empire Etincelant pour vous couvrir de Pierres Ioun, je connais les meilleurs artisans magiques pour vous fournir les moyens d'accéder au pouvoir et enfin mes relations vous permettrons de réaliser vos désirs les plus fous. Qu'en pensez-vous ? Etes-vous avec moi ? Ou contre moi ? »*

C'est le moment de faire son choix. Si les PJ veulent discuter avec Neb Sorg voilà ce qu'il leur propose :

- Accès illimité (régional) à n'importe quel objet du DMG (hors créateur bon) d'une valeur maximale de APL x 2000 po.
- Une prime de APL x 150 po.

Faruk restera silencieux tout du long.

Une fois le choix des PJ effectué, rendez-vous à la rencontre 6 s'ils ont choisi de refuser l'offre de Neb Sorg ou rendez-vous à la rencontre 7 s'ils ont choisi d'accepter l'offre de Neb Sorg.

Les PJ ayant accepté l'offre de Neb Sorg obtiendront sur leur AR la Faveur de Neb Sorg et la faveur Recherché. Il s'agit d'un acte maléfique et constitue une grossière violation du code de conduite pour un paladin.

Si les PJ n'arrivent pas à se mettre d'accord jouez les rencontres 6 et 7 en même temps de la façon suivante : des diables sortent du portail avec le trésor (rencontre 7) et attaquent les PJ qui ont refusé l'offre du Mage noir (rencontre 6). A ce moment là si les PJ qui ont refusé l'offre de Neb Sorg ne fuient pas, les anges apparaissent (rencontre 6), proposent de les aider et Gebril le paladin Hound Archon apparaît pour punir les traîtres. Le combat se déroule de la façon suivante : il y a le camp du bien (composé des PJ ayant refusé l'offre du Mage noir et de Gebril) et le camp du mal (composé des PJ ayant accepté l'offre de Neb Sorg et des diables). Les diables combattent en priorité les PJ ayant refusé l'offre de Neb Sorg et Gebril combat en priorité les PJ ayant accepté l'offre du Mage noir. Bien sûr, étant bon et loyal il aide les PJ du camp du bien si ceux-ci sont en difficulté.

Ce combat risque d'être très inégal, mais c'est l'éternel problème de diviser le groupe.

De plus si les PJ du camp du mal décident de combattre leurs anciens amis avec l'aide des diables ils reçoivent un acte mauvais. Ils peuvent par contre s'enfuir avec la récompense de Neb Sorg, Gebril ne les poursuivra pas et ils n'auront pas d'acte mauvais.

Rappel : tuer un PJ est un acte mauvais et ce pour quelque raison que se soit.

Note : la récompense de Neb Sorg est calculée par PJ acceptant le marché : il ne peut pas y avoir de trésor en bonus. Par exemple si deux PJ en APL 4 acceptent le marché, le trésor total est de 1200 pièces d'or (600 par PJ, soit APLx150po).

## RENCONTRE 6 : ... ET LA LUMIÈRE FUT

Les PJ viennent de refuser l'offre de Neb Sorg.

*« Je m'attendais à cette stupide réaction de votre part. Vous allez mourir lentement et misérablement » vous déclare calmement Neb Sorg. Au moment où sa phrase se termine, les dernières syllabes semblent se ralentir*

*et sa voix se déformer. Tout autour de vous semble se ralentir excepté le Mage Noir qui semble aller de plus en plus vite : il sort un parchemin à une vitesse sidérante le disque de lumière noire palpète de plus en plus fort. Comme tout semble maintenant s'accélérer, vous comprenez à nouveau les paroles du mage : « qu'ils meurent tous. Faites des corps et des âmes ce que vous en voulez ». A ce moment vous voyez émerger une forme du disque de ténèbres et de sang tandis que Neb Sorg se volatilise et que la Horde s'enfonce dans la forêt.*

#### APL 4 (EL 7)

Bearded Devil (Barbazou) (2): hp 45, 45; *Monster Manual* 52

#### APL 6 (EL 9)

Chain Devil (Kyton) (3): hp 52, 52, 52; *Monster Manual* 53

#### APL 8 (EL 11)

Erinyes: hp 85; *Monster Manual* 54

Chain Devil (Kyton) (4): hp 52, 52, 52, 52; *Monster Manual* 53

#### APL 10 (EL 13)

Barbed Devil (Hamatula): hp 126; *Monster Manual* 51

Erinyes (2): hp 85, 85; *Monster Manual* 54

Chain Devil (Kyton) (3): hp 52, 52, 52; *Monster Manual* 53

#### APL 12 (EL 15)

Ice Devil (Gelugon): hp 147; *Monster Manual* 56

Barbed Devil (Hamatula): hp 126; *Monster Manual* 51

Erinyes (2): hp 85, 85; *Monster Manual* 54

Chain Devil (Kyton) (3): hp 52, 52, 52; *Monster Manual* 53

Décrivez les diables qui sortent du Portail d'après la description du Manuel des Monstres. Laissez faire des jets de connaissance des plans pour identifier les créatures.

Note : les diables sortant d'un portail, ils peuvent utiliser leur capacité de conjuration de diable.

Puis faites un rapide tour de table par ordre décroissant de charisme des PJ pour répondre à la question suivante : le PJ fuit ou combat ? Ne laissez pas de temps de réflexion et encore moins de discussion. S'il ne répond pas, passez au suivant et faites un second tour de table pour les abstentionnistes. Si le PJ ne sait pas après 2 tours de tables

s'il combat ou s'il fuit, on considère qu'il a peur, qu'il manque de bravoure et donc les anges ne lui proposent pas de le bénir.

### FUITE

Si aucun PJ n'est assez brave pour se battre, lancez l'initiative. Les diables ne poursuivront pas les fuyards, et se contenteront d'achever Zak (alias Malik). Lisez le paragraphe suivant :

*Alors que vous fuyez ce combat par trop inégal, vous voyez apparaître deux sphères de lumière : l'une se matérialise devant les diables et l'autre devant vous.*

*Devant les diables se matérialise une créature puissante à tête de chien armée d'un grand cimenterre et protégé d'une armure de plaques bordée de motifs du Fils de la Lumière. A peine apparue elle charge les diables.*

*Devant vous apparaît une créature ailée elfique à la peau verte et tenant une trompette : « Ceci n'est plus votre combat. Vous avez échoué. Rentrez chez vous. Le Fils de la Lumière a besoin de Braves, Purs et Forts Héros, pas de pleutres », puis il part aider son compagnon à terminer le combat.*

*Quelques instants plus tard tout est fini et Malik est mort. Il ne vous reste plus qu'à raccompagner Faruk au Ribat du Lion.*

Passer à la rencontre 8.

Hound Archon Hero: hp 143; see *Monster Manual* page 17

Trumpet Archon: hp 126; see *Monster Manual* page 18

### COMBAT

Si au moins un PJ est assez pur et brave pour se battre, alors lisez le paragraphe suivant :

*Soudain, transperçant le ciel naissant assombri par les nuages, un fil de lumière apparaît devant vous. Puis, aussi brusquement qu'il est apparu, il se mue en une colonne de lumière vous embrasant tous. Le temps semble être suspendu et vous entendez des chants célestes descendre sur vous. De grandes créatures humanoïdes, chauves, ailées, musclées, et à la peau d'émeraude suivent ces chants. « Bénis soient les nouveaux Héros. Le Fils de la Lumière a reconnu en vous la Force, la Pureté et la Bravoure nécessaire pour combattre les Ténèbres. Dans Son immense bonté, Il vous propose humblement Son aide dans votre combat. Nous ne pouvons combattre à vos côtés, car nous n'en avons pas le droit, mais néanmoins nous*

***pouvons vous aider. Souhaitez vous notre aide ou bien préférez vous combattre par vous-même ? »***

***Ekiel, Anabel, Azel, Drael, Ikiel, Gebrel, Mikel Angel, Planetar (1 per PC +1 for Faruk): hp 133 see Monster Manual page 11***

Les anges ne s'adressent qu'aux PJ ayant décidé de combattre. Si le PJ refuse, il combattra tel quel mais sera remarqué par Azor'alq lui-même.

***« Tu es encore plus Brave et Pur que tu ne le laissais paraître. Le Bannisseur des Ténèbres t'observe à présent. Montre-toi-s-en digne. »***

Si le PJ accepte, il gagne les effets suivants :

On considère qu'il est reposé (il regagne tous ses sorts).

Il regagne tous ses points de vie.

Il bénéficie des sorts suivant (17<sup>e</sup> niveau, Azor'alq) : *Arme Alignée* : Bien, *Stalwart Pact*, *Récitation*, *Bénédiction*, *Protection contre le Mal*, *Angelskin (s'il est LB)*, *Bouclier de la foi*, *Endurance de l'Ours*.

***« L'ange touche ton front avec son doigt et une note d'une pureté absolue vient s'échouer dans le lobe de ton oreille. Tu te sens revigoré par une énergie lumineuse chaude et douce. En ouvrant les yeux, tout a disparu, mais les diables sont encore là. Béni par Azor'alq, tu te sens prêt à lutter pour la Lumière. »***

**Tactique** : les diables sont des créatures intelligentes et sournoises : elles utiliseront leurs capacités du mieux qu'elles peuvent et seront sans pitié.

Le combat commence alors que les diables et les PJ sont séparés de 100m (300 pieds).

En APL 4, au premier round, un diable barbu défendra le second qui tentera de *conjur*er un troisième diable barbu. Si les PJ ne sont pas au contact à la fin du premier round, alors les deux diables échangeront leurs rôles. Etant peu subtils et peu intelligents, les diables barbus attaqueront ensuite avec une *attaque en puissance* maximale (+6). Dès qu'un diable barbu aura perdu au moins 20 points de vie il lâchera son arme, entrera en *frénésie de bataille* et attaquera avec ses 2 griffes l'adversaire le plus proche et se focalisera sur lui afin de pouvoir utiliser son attaque spéciale de *barbe*. Les diables barbus combattent jusqu'à la mort.

Note : pour soigner le saignement infligé par les armes des diables barbus, il faut réussir un jet de niveau de lanceur de sort DD 16 si on lance un sort de soin ou une guérison. Dans le cas où le soin magique est prodigué par un objet magique (potion, baguette, parchemin, etc.) excepté par un bâton (staff), le niveau de lanceur de sort

est effectué en fonction du niveau de lanceur de sort de l'objet, pas du lanceur de sort utilisant l'objet.

En APL 6, les Kytons avanceront en formation vers les PJ en étant espacés de 12m (40 pieds) afin d'éviter les sorts de zone comme *boule de feu*. Ils avanceront lors de leur tour de leur vitesse normale afin d'être en action retardée (ready) sur le premier PJ arrivant au corps à corps. Une fois engagé au corps à corps, les Kytons se regrouperont afin de gêner les déplacements des PJ grâce à leur allonge et essayeront de se focaliser sur le même PJ afin de le tuer au plus vite. Si un des PJ possède une chaîne cloutée, les Kytons essayeront tour à tour de *contrôler* la chaîne (à condition d'être à moins de 6m (20 pieds) avec leur pouvoir de *chaînes dansantes*. Si le PJ possédant la chaîne cloutée s'en sépare ou devient inconscient, le Kyton le plus proche se déplacera si nécessaire à moins de 6m (20 pieds) de la chaîne cloutée pour en prendre le contrôle.

Tous les diables combattent jusqu'à la mort.

Note : les Kytons possèdent la compétence *régénération* qui leur permet de ne recevoir des dégâts normaux que d'armes en argent, alignées bonnes ou de sorts ou effets ayant le descriptif Bon. Il régénère toute autre forme de dégât au rythme de 2 points par round. Tenez-en compte lors du calcul des dégâts infligés au Kytons.

En APL 8 les Kytons agissent de la même manière qu'en APL 6. L'Erinyes tente au premier round de conjurer 1d4 barbes barbus (50% de chances) qu'elle envoie au combat. Les diables barbus se comportent comme en APL 4. Elle se protège ensuite des PJ par l'écran des Kytons et tant qu'elle n'est pas menacée elle tire ses flèches en se focalisant sur le prêtre du groupe puis sur le magicien du groupe. Ses connaissances des mystères et de la religion à +14 combiné à son intelligence de 14 et son pouvoir de *Vision Véritable* lui permettent de se focaliser sur l'adversaire de son choix. Une fois le prêtre et le magicien tombés ou si elle est menacée physiquement, elle s'envolera et essaiera de charmer avec son pouvoir de *charme de monstres* le PJ semblant être la plus grosse brute pour lui demander de la protéger. Si les PJ sont regroupés elle utilisera son pouvoir de *Ténèbres Maudites*. Elle prendra un malin plaisir à attraper tout PJ isolé et/ou inconscient avec sa *corde* afin de le lâcher dans les airs d'une hauteur la plus haute possible.

Tous les diables combattent jusqu'à la mort.

Note : les Kytons possèdent la compétence *régénération* qui leur permet de ne recevoir des dégâts normaux que d'armes en argent, alignées bonnes ou de sorts ou effets ayant le descriptif Bon. Il régénère toute autre forme de dégât au rythme de 2 points par round. Tenez-en compte lors du calcul des dégâts infligés au Kytons.

En APL 10 les Kytos se comportent comme en APL 6 et 8. L'Hamatula passe le premier round à conjurer un autre Hamatula puis se *téléporte* ensuite à proximité du mage si celui-ci n'est pas en vol, sinon sur les créatures de taille petite ou inférieure (afin de bénéficier de son *improved grab*) ou sinon enfin sur le prêtre du groupe et tente de les attraper en lutte. Les deux Erinyes tentent au premier round de conjurer 1d4 barbes barbus chacune (50% de chances) qu'elles envoient au combat. Les diables barbus se comportent comme en APL 4. La première Erinyes attaque ensuite à distance à l'arc en se focalisant sur les lanceurs de sort et en se partageant le travail avec l'Hamatula (les deux diables ne se focalisent pas sur le même PJ). Elle attaquera à l'arc depuis le sol (en tir rapide) tout PJ volant (notamment les magiciens en vol). Si elle est attaquée au sol elle réagira comme en APL 8. La seconde Erinyes tentera de charmer la grosse brute du groupe et ensuite bombardera les PJ de *Ténèbres Maudites* tous les rounds en étant en vol. Tous les diables combattent jusqu'à la mort et achèvent les blessés.

**Note :** les Kytos possèdent la compétence *régénération* qui leur permet de ne recevoir des dégâts normaux que d'armes en argent, alignées bonnes ou de sorts ou effets ayant le descriptif Bon. Il régénère toute autre forme de dégât au rythme de 2 points par round. Tenez-en compte lors du calcul des dégâts infligés au Kytos.

En APL 12 l'Hamatula, les Kytos et les Erinyes se comportent comme en APL 10.

Le Gelugon tentera au premier round de *conjur* 2d4 diables d'os (Osyluth) qu'il enverra en piétaille aux PJ. Ces derniers se rendront *invisibles*, puis lanceront *vol* et iront lancer des *ancres dimensionnelles* sur les lanceurs de sort. Si un PJ est en vol, un diable d'os ira l'attaquer au corps à corps, surtout si se sont des lanceurs de sort. Enfin les diables d'os iront attaquer au corps à corps les PJ.

Au second round, le Gelugon se lancera un sort de *Vol* puis au troisième round un sort d'*Aura Maudite*. Ensuite il se téléportera prêt du combat et commencera à arroser la zone de sorts de Cône de Froid en évitant ses alliés mais pas les Kytos (qui sont immunisés au froid) et en prenant éventuellement un Hamatula si celui-ci n'est pas trop blessé (ils sont télépathes) et que cela permet au Gelugon de prendre plus de PJ (l'Hamatula à une bonne résistance à la magie, de bons réflexes et des points de vie en plus d'une réduction au froid de 10). S'il se fait attaquer au corps à corps, le Gelugon arrêtera de lancer des sorts et ira utiliser sa pique au meilleur rendement en se focalisant sur les menaces ou les opportunités qu'il jugera les meilleures avec son intelligence de 22.

Tous les diables combattent jusqu'à la mort et achèvent les blessés.

Note : les Kytos et le Gelugon possèdent la compétence *régénération* qui leur permet de ne recevoir des dégâts normaux que d'armes en argent (Kytos uniquement), alignées bonnes ou de sorts ou effets ayant le descriptif Bon. Ils régénèrent toute autre forme de dégât au rythme de 5 (2 pour les Kytos) points par round. Tenez-en compte lors du calcul des dégâts infligés aux Kytos et au Gelugon.

Une fois le combat fini, si Malik est encore vivant, il demandera protection au PJ, ne révélera pas son identité et souhaitera se rendre le plus rapidement à Ekbir (mais il ne verra pas d'inconvénients à faire un détour par le Ribat de la Confrérie du Lion).

Si Malik est vivant, les PJ ayant combattu les diables obtiendront la *Faveur de Malik*.

Les PJ ayant combattu les diables obtiendront les faveurs suivantes : *Gratitude de Faruk* et *Béni par le Fils de la Lumière*.

Les PJ ayant combattu les diables sans l'aide des anges obtiendront la faveur suivante : *Protégé du Fils de la Lumière*.

Passer ensuite à la rencontre 8.

## RENCONTRE 7 : PURIFICATION

Les PJ viennent d'accepter l'offre de Neb Sorg.

« *J'étais sûr que vous entendriez raison* » lance Neb Sorg avec un sourire de satisfaction.

« *Noooooooooooooooooon !!!* » hurle Faruk. « *Traîtres, blasphémateurs, vous ne pouv...* ». Faruk se fige, comme paralysé. « *Restons entre-nous voulez-vous, et concluons notre affaire* » reprend le Mage noir.

*Il sort de sa poche un parchemin et d'un mot de pouvoir fait palpiter le maléfique disque noir veiné de sang de plus en plus fort. De ce portail en sort une créature grande comme un ogre, à la tête cornue reptilienne et à la peau écailleuse noire comme le jais, dotées d'immenses ailes en cuir noir et d'une queue en forme de fouet. Elle dépose docilement un coffre qu'elle ouvre aux pieds du Mage Noir. Des éclats d'or et de rubis attirent votre convoitise. « Chose promise, chose due, scellons notre pacte avec ces bourses ». Et*

*il vous lance à chacun la somme convenue. Le diable cornu referme délicatement le coffre et retourne dans son portail qui disparaît.*

*A ce moment là une colonne de lumière traverse le ciel et vient frapper le sol à l'endroit même où se trouvait le portail maléfique quelques instants plus tôt. « Protégez ma retraite » vous ordonne Neb Sorg en disparaissant d'un battement de cil tandis que la Horde quitte précipitamment les lieux.*

*De la colonne émerge une silhouette humanoïde, grande et musculeuse, à tête de chien, à l'air déterminé. Elle porte une armure de plate gravée de symboles sacrés du Fils de la Lumière et tient à deux mains un grand cimenterre à la lame recourbée.*

*D'une voix portée par la somme de tous les langages existants du multivers, la créature s'annonce : « Je suis Gebril Al'Qadel, Paladin du Fils de la Lumière. Vous avez blasphémé et refusé la voie de la Lumière. Votre cœur est habité par les Ténèbres. Je dois le purifier. Repentez-vous immédiatement pour vos péchés ou subissez le courroux du Bannisseur des Ténèbres. »*

#### **APL 4 (EL 7)**

**Gebril Al'Qadel:** Hound archon Pal3; hp 78;  
*Appendix 1*

#### **APL 6 (EL 9)**

**Gebril Al'Qadel:** Hound Archon Pal5; hp 96;  
*Appendix 1*

#### **APL 8 (EL 11)**

**Gebril Al'Qadel:** Hound Archon Pal7; hp 127;  
*Appendix 1*

#### **APL 10 (EL 13)**

**Gebril Al'Qadel:** Hound Archon Pal9; hp 162;  
*Appendix 1*

#### **APL 12 (EL 15)**

**Gebril Al'Qadel:** Hound Archon Pal11; hp 201;  
*Appendix 1*

Les PJ ont trois options : fuir, se rendre ou combattre.

### **FUITE**

Gebril ne poursuit pas les fuyards. Passer à la rencontre 8.

### **REDDITION**

Gebril n'attaque pas les PJ qui se rendent, sauf s'ils aident les autres PJ qui se battent contre lui.

A la fin du combat Gebril leur demande d'escorter Faruk jusqu'au Ribat de la Confrérie du Lion en faisant pénitence et repentir.

### **COMBAT**

Gebril est une créature conjurée. Elle se focalisera en premier lieu sur tout personnage suivant d'Azor'alq en commençant par les paladins, puis les prêtres. Ensuite elle s'occupera des autres paladins, puis des PJ Loyaux et Bons, puis des Bons, puis du reste.

Si les PJ se protègent par des sorts de cercle magique, Gebril utilisera son arc.

S'il a la capacité de lancer des sorts, Gebril le fera s'il n'est pas au corps à corps. Il commencera par *Sacrifice Divin*, puis *Zèle* (APL 10 et 12) pour aller au plus près de sa cible.

En APL 10 et 12 il essaiera d'abord de briser les armes des PJ qui l'attaquent au corps à corps avec son don de *Destruction d'Arme* et son épée en *Adamantine*.

Au bout de 20 rounds ou si il est abattu avant, Gebril disparaît avec son équipement.

Une fois le combat fini, Zak (alias Malik) est mort et les PJ ont deux options : aller se repentir au Ribat, aller alors à la Rencontre 8 ; ou bien n'avoir pas l'once d'un remord, passer alors à la conclusion.

Faruk sortira de sa paralysie (*Hold Person*) et s'en ira dépité et seul au Ribat du Lion. Il n'adresse plus la parole aux PJ, même si ceux si se repentent.

#### **Trésor:**

**APL 4:** Coin –600 gp.

**APL 6:** Coin – 900 gp.

**APL 8:** Coin – 1200 gp.

**APL 10:** Coin – 1500 gp.

**APL 12:** Coin – 1800 gp

## **RENCONTRE 8 : LE RIBAT DU LION**

Trois raisons amènent les PJ au Ribat du Lion :

- ils ont combattu les diables
- ils ont fui contre les diables
- ils ont accepté le marché de Neb Sorg et cherchent le repentir

### **LES PJ ONT COMBATTU LES DIABLES**

*Après vous être enfin reposés, vous prenez la direction du Ribat de l'Ordre du Lion. Vous décidez de faire halte dans les ruines du village de Zardag pour offrir une sépulture décente aux villageois*

*innocents. Le lendemain vous repassez par le village de Messia pour que Faruk puisse présenter ses adieux à sa mère et à ses amis.*

*Enfin après deux jours de voyage, vous arrivez enfin au Ribat du Qaradol. Des clameurs de joies et d'allégresse vous parviennent alors que vous franchissez les herses du fort. « Les héros sont là, faites place, laissez-leur un passage vers la grande salle de l'Ordre ! » clament des Faris tandis que tout une foule se bouscule pour vous acclamer. Apparemment vos exploits ont devancé vos pas.*

*Vous parvenez enfin à atteindre la grande salle et vous êtes personnellement accueillis par le Sheik de l'Ordre en personne Ali Mumdikat. « Bienvenus, Héros de la Lumière, soyez mes hôtes maintenant et à jamais. L'Ordre, le Califat, les forces du Bien vous doivent une fière chandelle. Vous avez, par vos actes, ramené l'espoir en allumant une lumière dans la nuit, tel un phare transperçant les Ténèbres pour apporter le Bien et la Justice. Pussions-nous ne jamais cesser de chanter vos louanges et ne jamais oublier l'exemple de votre bravoure et la pureté de vos cœurs dans les terribles conflits contre les forces du mal qui nous attendent. »*

L'Ordre de la Confrérie du Lion récompense les PJ en leur donnant la prime pour les brigands (APLxI50 po) et un accès à un ou plusieurs objets magiques. L'accès est 'aventure' pour les PJ sauf ceux appartenant à certaines méta-organisations.

Ensuite, le Clergé d'Azor'alq leur propose de mettre à niveau leur armes avec des augmentations d'arme, pour les PJ suivants d'Azor'alq ou d'alignement loyal bon ou neutre bon (voir le paragraphe *faveurs*), ainsi que l'accès à certains sorts et à des objets divers.

Enfin, le Clergé d'Azor'alq soignera gratuitement en remerciement les PJ (soins, restauration, guérison de la cécité, délivrance de la malédiction, etc.)

Les PJ obtiennent les faveurs : *Faveur de la Confrérie du Lion* et *Faveur du Clergé d'Azor'alq*

**Trésor:**

- APL 4: Coin – 600 gp.
- APL 6: Coin – 900 gp.
- APL 8: Coin – 1200 gp.
- APL 10: Coin – 1500 gp.
- APL 12: Coin – 1800 gp.

## LES PJ ONT FUI LES DIABLES

*Après une course effrénée, vous pouvez enfin vous reposer. Puis vous prenez la direction du Ribat de l'Ordre du Lion. Vous décidez de faire halte dans les ruines du village de Zardag pour offrir une sépulture décente aux villageois innocents. Le lendemain vous repassez par le village de Messia pour que Faruk puisse présenter ses adieux à sa mère et à ses amis.*

*Enfin après deux jours de voyage, vous arrivez enfin au Ribat du Qaradol. Personne ne semble vous attendre, et une fois passées les formalités d'usage, vous parvenez enfin à entrer.*

*Après avoir empoché votre prime, la Confrérie vous propose un certain nombre d'objets magiques pour mieux vous préparer la prochaine fois contre les forces du mal. Vous dites au-revoir à Faruk, et au moment de quitter le Ribat, vous entendez un vieux Faris dire à un de ses semblables : « si seulement il y avait plus de héros en Ekbir et moins d'aventuriers... »*

L'Ordre de la Confrérie du Lion récompense les PJ en leur donnant la prime pour les brigands (APLx75 po) mais aucun accès.

Les PJ ne bénéficient ni de la *Faveur de la Confrérie du Lion* ni de la *Faveur du Clergé d'Azor'alq*.

**Trésor :**

- APL 4: Coin – 300 gp.
- APL 6: Coin – 450 gp.
- APL 8: Coin – 600 gp.
- APL 10: Coin – 750 gp.
- APL 12: Coin – 900 gp.

## LES PJ VIENNENT AU RIBAT POUR SE REPENTIR

*L'apparition de l'Archon vous a fait prendre conscience de votre erreur : vous avez fait un pacte avec le Diable. Vous espérez purifier votre âme auprès de l'Ordre de la Confrérie du Lion.*

*Faruk ne vous parle plus. Vous prenez alors la direction du Ribat de l'Ordre du Lion. Vous décidez de faire halte dans les ruines du village de Zardag pour offrir une sépulture décente aux villageois innocents. Le lendemain vous repassez par le village de Messia pour que Faruk puisse présenter ses adieux à sa mère et à ses amis.*

*Enfin après deux jours de voyage, vous arrivez enfin au Ribat du Qaradol. Personne ne semble vous attendre, et une fois passées les formalités d'usage, vous parvenez enfin à entrer.*

*Après une audience auprès du chapelain de l'ordre, celui-ci vous permet de rester au Ribat pour faire*

*pénitence de vos péchés le temps qu'il faudra. Une vie monastique s'offre à vous pour quelques temps désormais.*

L'Ordre de la Confrérie du Lion prend en charge votre demande de repentir en vous offrant votre pénitence (APL x 2 TU), mais vous avez à payer vos frais d'entretiens pour APL x 2 Unités de Temps, même si vous bénéficiez de frais gratuits de la part de vos méta-organisations. La prime pour les brigands sert à payer le cout du sort de *Pénitence*, et le PJ renonce à la *Faveur de Neb Sorg* et à l'or du Mage noir mais la faveur *Recherché* ne s'applique plus.

Il est possible pour un PJ des plus sournois de faire une fausse pénitence : s'il réussit un jet de Bluff DD 20 + APL, il réussit à faire croire à l'Ordre qu'il fait pénitence alors qu'en fait il travaille toujours pour Neb Sorg. S'il rate son jet, alors le PJ sera arrêté par l'Ordre et exécuté comme traître, et donc retiré de la campagne, sauf si un des autres PJ est capable de lui lancer un sort de *Résurrection* ou de lui faire quitter Ekbir pour qu'il bénéficie d'une faveur équivalente à un sort de *Résurrection*. Il n'est pas possible de le faire ressusciter en Ekbir, et un sort de *Rappel à la Vie* ne peut pas être utilisé car l'Ordre ne rendra jamais le corps. De plus si le personnage est ressuscité, il sera toujours recherché pour haute trahison en Ekbir. Par contre, s'il réussit son jet de Bluff, il pourra conserver la *Faveur de Neb Sorg* et l'or du Mage noir mais ne sera pas *Recherché*.

## CONCLUSION

Cinq conclusions sont possibles :

- les PJ ont combattu les diables
- les PJ ont fui contre les diables
- les PJ ont accepté le marché de Neb Sorg, mais ils ont fait pénitence
- les PJ ont accepté le marché de Neb Sorg et ils ont fait fausse pénitence
- les PJ ont accepté le marché de Neb Sorg et ils n'ont pas fait pénitence

### LES PJ ONT COMBATTU LES DIABLES

*Alors que vous quittez le Ribat de l'Ordre de la Confrérie du Lion, une douce chaleur vous envahit : la vraie force n'est pas celle de l'épée ou des sortilèges mais celle du cœur.*

### LES PJ ONT FUI LES DIABLES

*Alors que vous quittez le Ribat de l'Ordre de la Confrérie du Lion, la rosée du matin vous semble*

*glaciale : Ekbir n'est peut-être pas un pays pour des opportunistes mais pour des héros prêts à faire des sacrifices qui ne vous concernent pas.*

### LES PJ ONT FAIT PENITENCE

*Alors que vous quittez enfin le Ribat de l'Ordre de la Confrérie du Lion, après des semaines passées à faire pénitence, la rosée du matin vous semble glaciale : votre foi dans le Bien et la Justice a flanché une fois, et la damnation a été proche. Vous espérez que ce sera la dernière, mais une petite voix intérieure vous dit que non...*

### LES PJ ONT TROMPE TOUT LE MONDE

*Alors que vous quittez enfin le Ribat de l'Ordre de la Confrérie du Lion, après des semaines passées à faire pénitence, la rosée du matin vous semble glaciale mais un sourire narquois réchauffe votre cœur : vous les avez tous bernés... maintenant il ne vous reste plus qu'à attendre vos ordres de l'Udgru...*

### LES PJ ONT CONCLU UN PACTE AVEC LE DIABLE

Devant vous s'ouvrent les portes du pouvoir mais aussi celles de la damnation. Qu'importe, il n'existe pas de moyens sûrs d'arriver au sommet, et celui-là est peut être plus dangereux que les autres mais il vous promet beaucoup plus...

## Experience Point Summary

To award experience for this adventure, add up the values for the objectives accomplished. Then assign the experience award. Award the total value (objectives plus roleplaying) to each character.

### Rencontre 2: Debout les morts!

Vaincre les morts-vivants:

APL 4	120 XP
APL 6	180 XP
APL 8	240 XP
APL 10	300 XP
APL 12	360 XP

### Rencontre 4: La Fête au village

Vaincre la horde:

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



### Rencontre 6: Et la lumière fut

Vaincre les diables (sans fuir):

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

Combattre les diables sans l'aide des anges :

APL 4	45 XP
APL 6	60 XP
APL 8	75 XP
APL 10	90 XP
APL 12	105 XP

### Rencontre 7: Purification

Vaincre l'archon (sans fuir):

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

### Rencontre 8: Le Ribat du Lion

Escorter Faruk au ribat de la Confrérie du Lion:

APL 4	45 XP
APL 6	60 XP
APL 8	75 XP
APL 10	90 XP
APL 12	105 XP

### Discretionary roleplaying award

Être brave jusqu'à la fin et combattre les diables:

APL 4	45 XP
APL 6	60 XP
APL 8	75 XP
APL 10	90 XP
APL 12	105 XP

### Total possible experience:

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

## TREASURE SUMMARY

During an adventure, characters encounter treasure, usually finding it in the possession of their foes. Every encounter that features treasure has a "treasure" section within the encounter description, giving information

about the loot, coins, and magic items that make up the encounter's treasure.

The loot total is the number of gold pieces each character gains if the foes are plundered of all their earthly possessions. Looting the bodies takes at least 10 minutes per every 5 enemies, and if the characters cannot take the time to loot the bodies, they do not gain this gold. If you feel it is reasonable that characters can go back to loot the bodies, and those bodies are there (i.e., not carted off by dungeon scavengers, removed from the scene by the local watch, and so on), characters may return to retrieve loot. If the characters do not loot the body, the gold piece value for the loot is subtracted from the encounter totals given below.

The coin total is the number of gold pieces each character gains if they take the coin available. A normal adventuring party can usually gather this wealth in a round or so. If for some reason, they pass up this treasure, the coin total is subtracted from the encounter totals given below.

Next, the magic items are listed. Magic item treasure is the hardest to adjudicate, because they are varied and because characters may want to use them during the adventure. Many times characters must cast identify, analyze dweomer or similar spell to determine what the item does and how to activate it. Other times they may attempt to use the item blindly. If the magic item is consumable (a potion, scroll, magic bolts, etc.) and the item is used before the end of the adventure, its total is subtracted from the adventure totals below.

Once you have subtracted the value for unclaimed treasure from each encounter add it up and that is the number of gold pieces a characters total and coin value increase at the end of the adventure. Write the total in the GP Gained field of the adventure certificate.

Loot = Looted gear from enemy; Coin = Coin, Gems, Jewelry, and other valuables; Magic = Magic Items.

### Rencontre 4 – La fête au village

APL 4: L – 14 po; C – 46 po.

APL 6: L – 48 po; C – 12 po.

APL 8: L – 47 po; C – 53 po.

APL 10: L – 226 po; C – 574 po.

APL 12: L – 216 gp; C – 367 gp; M – *Large Chain Shirt* +1 x3 (112.5 gp each per character), *Large Battle Axe* +1 x3 (193.3gp each per character)

### Rencontre 7 – Purification

APL 4: C – 600 po.

APL 6: C – 900 po.

APL 8: C – 1200 po.

APL 10: C – 1500 po.

APL 12: C – 1800 po.

## Rencontre 8 – Le Ribat du Lion

### *Fighting the Devils*

APL 4: C – 600 gp.

APL 6: C – 900 gp.

APL 8: C – 1200 gp.

APL 10: C – 1500 gp.

APL 12: C – 1800 gp.

### OR *Fleeing the Devils*

APL 4: C – 300 gp.

APL 6: C – 450 gp.

APL 8: C – 600 gp.

APL 10: C – 750 gp.

APL 12: C – 900 gp.

## Trésor total possible

<b>APL 4:</b>	<b>650 gp</b>
<b>APL 6:</b>	<b>900 gp</b>
<b>APL 8:</b>	<b>1,300 gp</b>
<b>APL 10:</b>	<b>2,300 gp</b>
<b>APL 12:</b>	<b>3,300 gp</b>

## APPENDIX 1: TOUT APL

**Faruk:** Male Human (Bakluni) Pal2; CR 2; Medium Humanoid (Human); HD 2d10+6; hp 22; Init +1; Spd 30 ft/x4; AC 17 (+4 armor, +2 shield, +1 dex), touch 11, flat-footed 16; Base Atk +2; Grp +4; Full Atk / Atk +6 melee (1d6+2; 18-20/x2, Masterwork scimitar) or +4 melee (1d4+2; 19-20/x2, Dagger); SA Smite Evil(Su); SQ Code of Conduct, Aura of Good(Ex), Detect Evil(Sp), Divine Grace(Su), Lay on Hands(Su) (4pts); AL LG; SV Fort +10, Ref +5, Will +7; Str 15, Dex 12, Con 16, Int 10, Wis 12, Cha 18;

*Skills and Feats:* Craft (Weapon Smiting)<sup>1</sup> +5, Knowledge (religion) +2, Profession (Blacksmith) +5, Ride<sup>1</sup> +5; Iron Will, Weapon Focus (Scimitar);

*Spoken Languages:* Baklunish;

*Possessions:* Masterwork chain shirt, masterwork heavy steel shield, masterwork scimitar, dagger, wooden holy symbol of Azor'alq;

*Physical Description:* tall, muscular, with an olive skin darker than usual for bakluni people and green eyes.

**Zak Al'Fak:** Male Human (Bakluni) Rog2/Wiz5/Spy3; CR 10; Medium Humanoid (Human); HD 5d4+5d6+10; hp 47; Init +3; Spd 30 ft/x4; AC 14 (+3 dex, +1 deflection), touch 14, flat-footed 11; Base Atk +5; Grp +5; Full Atk / Atk +6 melee (1d4+1; 19-20/x2, +1 Dagger); SA Sneak Attack (+2d6); SQ Evasion(Ex), Trapfinding(Ex), Familiar (bat), Cover Identity (Ex), Undetectable Alignment (Ex), Quick Change (Ex), Scrying Defense (Ex), Magic Aura (Sp); AL LG; SV Fort +5, Ref +12, Will +8; Str 10, Dex 16, Con 12, Int 16, Wis 12, Cha 10;

*Skills and Feats:* Bluff<sup>1</sup> +18, Decipher Script +18, Diplomacy<sup>1</sup> +8, Disable Device +8, Disguise<sup>1</sup> +10, Escape Artist<sup>1</sup> +11, Forgery<sup>1</sup> +9, Gather Information<sup>1</sup> +12, Hide<sup>1</sup> +5, Knowledge (arcana) +13, Knowledge (geography) +4, Knowledge (history) +4, Knowledge (nobility) +4, Knowledge (Velverdyva) +8, Listen<sup>1</sup> +12, Move Silently<sup>1</sup> +5, Open Lock +5, Search<sup>1</sup> +9, Sense Motive<sup>1</sup> +8, Sleight of Hand +8, Spellcraft +7, Spot<sup>1</sup> +6; Deceitful, Diligent, Investigator, Persuasive, Skill Focus (Bluff), Spell Mastery (Alter Self, Mage Armor, Magic Missile, Invisibility, Non Detection), Scribe Scroll<sup>2</sup>;

*Spoken Languages:* Common, Baklunish, Infernal;

*Possessions:* vest of resistance +2, dagger +1, Spellbook;

*Spells Prepared* (4/4/3/2; base DC = 13 + spell level): 0—[arcane mark, detect magic (2), read magic]; 1st—[detect secret doors, expeditious retreat, mage armor, magic missile] 2nd—[darkvision, invisibility, spider climb]; 3rd—[non detection, suggestion]

*Physical Description:* short, thin, he looks like a muskrat.

*Spellbook:* 0—[acid splash, arcane mark, dancing lights, daze, detect magic, detect poison, disrupt undead, flare, ghost sound, light, mage hand, mending, message, open/close, prestidigitation, ray of frost, read magic, resistance, touch of fatigue]; 1st—[alarm, charm person, comprehend languages, detect secret doors, disguise self, expeditious retreat, feather fall, grease, identify, mage armor, magic missile, ray of enfeeblement, shield, shocking grasp, sleep]; 2nd—[alter self, arcane lock, darkvision, detect thoughts, glitterdust, invisibility, knock, locate object, scorching ray, see invisibility, spectral hand, spider climb, web]; 3rd—[arcane sight, dispel magic, displacement, haste, non detection, secret page, sepia snake sigil, suggestion, tongues].

**Cover Identity (Ex):** You have 1 cover identity; while in such an identity, you gain a +4 circumstance bonus to Disguise check, and a +2 circumstance bonus to Bluff and Gather Information checks.

**Undetectable Alignment (Ex):** As the spell, continually active.

**Quick Change (Ex):** You can don a disguise in one-tenth the normal time (1d3 minutes), and don or remove armor in one-half the normal time.

**Scrying Defense (Ex):** You gain +3 to Will saves against divination (scrying) spells, as well as to Spot checks to notice scrying sensors.

**Magic Aura (Sp):** You can use Nystul's magic aura at will, with a caster level of 3.

**Familiar:** Male Bat; CR 10; Diminutive Magical Beast; HD 10d10; hp 23; Init +2; Spd 5 ft/x4 / Fly 40 ft (good); AC 19 (+2 dex, +4 size, +3 natural), touch 16, flat-footed 17; Base Atk +5; Grp -12; Full Atk / Atk None; SA Deliver touch spells; SQ Improved Evasion, Share Spells, Empathic Link, Speak with Master, Blindsight 20 ft, Low-light vision; AL N; SV Fort +2, Ref +9, Will +7; Str 1, Dex 15, Con 10, Int 8, Wis 14, Cha 4;

*Skills and Feats:* Bluff<sup>1</sup> +10, Diplomacy<sup>1</sup> +1, Disguise<sup>1</sup> +5, Hide<sup>1</sup> +16, Listen<sup>1</sup> +14, Move Silently<sup>1</sup> +6, Search<sup>1</sup> +3, Sense Motive<sup>1</sup> +9, Spellcraft +1, Spot<sup>1</sup> +11; Alertness.

**Neb Sorg, le Mage Noir:** Male Human (Bakluni) Wiz13/Acm4; CR 17; Medium Humanoid (Human); HD 17d4+68; hp 120 (135); Init +4; Spd 40 ft/x4; AC 32 (+8 armor, +4 dex, +5 deflection, +5 misc), touch 24, flat-footed 32; Base Atk +8; Grp +9; Atk +14 melee (1d4+5; 19-20/x2, +5 Adamantine Dagger); Full Atk +14/+9 melee (1d4; 19-20/x2, +5 Adamantine Dagger); SA High Arcana, Arcane Fire(Su), Mastery of Elements, Spell Power (2); SQ Familiar, Scry on Familiar(Sp), Darkvision, see invisibility, See Etherealness 120 ft (Robe of Eyes), AL

LE; SV Fort +15, Ref +15, Will +21; Str 10, Dex 18, Con 18, Int 28, Wis 16, Cha 20;

*Skills and Feats:* Concentration<sup>1</sup> +25, Decipher Script +26, Diplomacy<sup>1</sup> +10, Intimidate<sup>1</sup> +16, Knowledge (arcana) +26, Knowledge (arch & eng) +12, Knowledge (dungeoneering) +12, Knowledge (geography) +12, Knowledge (history) +12, Knowledge (nature) +12, Knowledge (nobility) +12, Knowledge (religion) +12, Knowledge (the planes) +26, Knowledge (Velverdyva) +11, Search<sup>1</sup> +39, Spellcraft +35; Improved Counterspell, Improved Familiar, Skill Focus (Spellcraft), Spell Focus (Evocation; Enchantment), Greater Spell Focus (Evocation; Enchantment), Scribe Scroll<sup>2</sup>, Empower Spell, Quicken Spell;

*Spoken Languages:* Common, Baklunish, Infernal, Giant, Goblin;

*Possessions:* Unholy Symbol of Wee Jas, *vest of resistance +5, +5 adamantine dagger, ring of protection +5, bracers of armor +8, cloak of charisma +6, gloves of dexterity +6, headband of intellect +6, amulet of health +6, monk's belt, ring of counterspell (feeblemind), robe of eyes, boots of striding and springing, ioun stones: incandescent blue (wis+2), clear (sustenance), dusty rose (ac+1), pale blue (str+2), iridescent (sustain without air), pale green (+1 on atk, sv, skills and abilities checks), orange (+1 caster level), lavender & green (absorb 50 spell levels up to 8<sup>th</sup> level spell), rod of greater quicken, rod of greater silence, staff of evocation, boccob blessed book, scroll of gate, scroll of greater teleport, ~~scroll of anticipate teleport, many scrolls and wands used to destroy the Horde,~~*

*Spells Prepared* (4/7/6/6/6/4/5/4/2/1; base DC = 19 + spell level or base DC = 21 + spell level for Evocation and Enchantment spells): 0—[*arcane mark, detect magic* (2), *read magic*]; 1st—[*charm person* (2), ~~*endure elements, feather fall, magic missile*~~ (2), *true strike*]; 2nd—[~~*false life, glitterdust, protection from arrows, scorching ray*~~ (2), *spectral hand*]; 3rd—[*hold person, fireball* (2), ~~*magic circle against good*~~, *vampiric touch* (2)]; 4th—[~~*animate dead, confusion, dimensional door, evard's black tentacles, phantasmal killer, stoneskin*~~]; 5th—[*cone of cold, dominate person, feeblemind, ~~overland flight~~*]; 6th—[*acid fog, chain lightning* (2), *disintegrate, ~~globe of invulnerability~~*]; 7th—[~~*arcane sight greater, finger of death, limited wish, spell turning*~~]; 8th—[~~*moment of prescience, polar ray*~~]; 9th—[*time stop*];

*Physical Description:* tall, thin, he wears only black robes and has very long black moustache, beard and hairs (Chinese style).

*Spells active on him:* *resist energy* (fire, electricity, acid, cold, 30), *endure elements, false life* (15 hp), *protection from arrows, magic circle against good, Stoneskin* (150 pts), *overland flight, globe of invulnerability, arcane sight greater, limited wish: spell*

*resistance*(32), *spell turning* (10 levels), *moment of prescience* (+20), *Darkvision* 120 ft, *see invisibility* 120 ft, *se etherealness* 120 ft, *Anticipate Teleport*.

**Irk:** Male Imp (Familiar); CR 17; Tiny Outsider (Evil, Extraplanar, Lawful); HD 17d10; hp 60 (67); Init +3; Spd 20 ft/x4 / Fly 50 ft (perfect); AC 27 (+3 Dex, +2 size, +12 natural), touch 15, flat-footed 24; Base Atk +8; Grp +0; Full Atk / Atk +13 Sting (1d4+poison); SA Poison, Spell-like Abilities, Deliver touch spells; SQ Improved Evasion, Share Spells, Empathic Link, Speak with Master, Spell Resistance 18, Scry on Familiar, Alternate Form, Darkvision 60 ft, Fast Healing 2, Immunity to Poison, Resistance to Fire 5, Damage Reduction 5 / good or silver; AL LE; SV Fort +5, Ref +8, Will +13; Str 10, Dex 17, Con 10, Int 12, Wis 12, Cha 14;

*Skills and Feats:* Diplomacy<sup>1</sup> +8, Hide<sup>1</sup> +17, Intimidate +12, Listen<sup>1</sup> +7, Move Silently<sup>1</sup> +9, Search<sup>1</sup> +21, Spellcraft +21, Spot<sup>1</sup> +7; Dodge, Weapon Finesse.

**RENCONTRE 7 – PURIFICATION**

**Gebril Al'Qadel:** Male Hound Archon Pal3; CR 7; Medium Outsider (Archon, Extraplanar, Good, Lawful); HD 6d8+3d10+27; hp 78; Init +4; Spd 30 ft/x4; AC 28 (+9 armor, +9 natural), touch 10, flat-footed 28; Base Atk +9; Grp +14; Atk +16 Melee (2d4+8;18-20/x2, +1 *falchion*) or +10 Ranged (1d8+6; 20/x3, +1 *composite longbow (+5 Str)*); Full Atk +16/+11 Melee (2d4+8;18-20/x2, +1 *falchion*) and +9 Bite (1d8+2;20/x2, Bite) or +10/+5 Ranged (1d8+6; 20/x3, +1 *composite longbow (+5 Str)*); SA Smite Evil(Su) (Atk+3, Dmg+3, 1/day), Spell-like Abilities; SQ Code of Conduct, Aura of Good(Ex), Detect Evil(Sp), Divine Grace(Su), Lay on Hands(Su) (9 pts), Aura of Courage(Su), Divine Health(Ex), SR 19, Aura of Menace, Change Shape, Damage Reduction 10 / evil, Darkvision 60 ft, Low-light Vision, Immunity against Electricity and Petrification, Magic Circle against Evil, Scent, Teleport, Tongues, +4 Fort bonus against Poison; AL LG; SV Fort +14, Ref +9, Will +11; Str 20, Dex 10, Con 16, Int 8, Wis 14, Cha 16;

*Skills and Feats:* Hide<sup>1</sup> +6, Jump<sup>1</sup> +11, Listen<sup>1</sup> +11, Move Silently<sup>1</sup> +6, Sense Motive<sup>1</sup> +14, Spot<sup>1</sup> +11, Survival<sup>1</sup> +11; Improved Initiative, Power Attack, Track, Weapon Focus (Falchion).

*Spoken Languages:* Celestial – All (tongues)

*Possessions:* mithral full plate +1 with a holy symbol of azor'alq carved on, +1 falchion, +1 composite longbow (+5 Str);

*Physical Description:* tall, muscular and determinate.

**Aura of Menace (Su):** Any hostile creature within a 20-foot radius of you must succeed on a Will save (DC 18) to resist its effects. Those who fail take a -2 penalty on attacks, AC, and saves for 24 hours or until they successfully hit you.

**Change Shape (Su):** You can assume any canine form of Small to Large size. You gain the bite attack of the form you choose, but lose your normal attacks.

**Magic Circle against Evil (Su):** A *magic circle against evil* effect always surrounds you.

**Spell-like Abilities (Sp):** At will - *aid, continual flame, detect evil, message*.

**Teleport (Su):** You can use *greater teleport* at will, as the spell except that you can transport only yourself and up to 50 pounds of objects.

**Tongues (Su):** You can speak with any creature that has a language, as though using a *tongues* spell. This ability is always active.

*Skills and Feats:* Hide<sup>1</sup> +6, Jump<sup>1</sup> +11, Listen<sup>1</sup> +11, Move Silently<sup>1</sup> +6,

**RENCONTRE 7 – PURIFICATION**

**Gebril Al'Qadel:** Male Hound Archon Pal5; CR 9; Medium Outsider (Archon, Extraplanar, Good, Lawful); HD 6d8+5d10+33; hp 96; Init +4; Spd 30 ft/x4; AC 29 (+9 armor, +9 natural, +1 deflection), touch 11, flat-footed 29; Base Atk +11; Grp +17; Atk +19 Melee (2d4+10; i8-20/x2, +1 *adamantine falchion*) or +12 Ranged (1d8+7; 20/x3, +1 *composite longbow (+6 Str)*); Full Atk +19/+14/+9 Melee (2d4+10; i8-20/x2, +1 *adamantine falchion*) and +12 Bite (1d8+3; 20/x2, Bite) or +12/+7/+2 Ranged (1d8+7; 20/x3, +1 *composite longbow (+6 Str)*); SA Smite Evil(Su) (Atk+4, Dmg+5, 2/day), Spell-like Abilities; SQ Turn Undead(Su), Code of Conduct, Aura of Good(Ex), Detect Evil(Sp), Divine Grace(Su), Lay on Hands(Su) (20 pts), Aura of Courage(Su), Divine Health(Ex), Spells, Special Mount(Sp), SR 21, Aura of Menace, Change Shape, Damage Reduction 10 / evil, Darkvision 60 ft, Low-light Vision, Immunity against Electricity and Petrification, Magic Circle against Evil, Scent, Teleport, Tongues, +4 Fort bonus against Poison; AL LG; SV Fort +17, Ref +11, Will +13; Str 22, Dex 10, Con 16, Int 8, Wis 14, Cha 18;

*Skills and Feats:* Hide<sup>1</sup> +6, Jump<sup>1</sup> +12, Listen<sup>1</sup> +11, Move Silently<sup>1</sup> +6, Sense Motive<sup>1</sup> +16, Spot<sup>1</sup> +11, Survival<sup>1</sup> +11; Improved Initiative, Power Attack, Track, Weapon Focus (Falchion).

*Spoken Languages:* Celestial – All (tongues)

*Possessions:* full plate +1 with a holy symbol of azor'alq carved on, +1 *adamantine falchion*, +1 *composite longbow (+6 str)*, vest of resistance +1, cloak of charisma +2, gauntlet of ogre power, ring of protection +1;

*Spells Prepared* (1; base DC = 12 + spell level): 1st— [divine sacrifice];

*Physical Description:* tall, muscular and determinate.

**Aura of Menace (Su):** Any hostile creature within a 20-foot radius of you must succeed on a Will save (DC 19) to resist its effects. Those who fail take a -2 penalty on attacks, AC, and saves for 24 hours or until they successfully hit you.

**Change Shape (Su):** You can assume any canine form of Small to Large size. You gain the bite attack of the form you choose, but lose your normal attacks.

**Magic Circle against Evil (Su):** A *magic circle against evil* effect always surrounds you.

**Spell-like Abilities (Sp):** At will - *aid*, *continual flame*, *detect evil*, *message*.

**Teleport (Su):** You can use *greater teleport* at will, as the spell except that you can transport only yourself and up to 50 pounds of objects.

**Tongues (Su):** You can speak with any creature that has a language, as though using a *tongues* spell. This ability is always active.

*Skills and Feats:* Hide<sup>1</sup> +6, Jump<sup>1</sup> +11, Listen<sup>1</sup> +11, Move Silently<sup>1</sup> +6,

**RENCONTRE 7 – PURIFICATION**

**Gebril Al'Qadel:** Male Hound Archon Pal7; CR 11; Medium Outsider (Archon, Extraplanar, Good, Lawful); HD 6d8+7d10+52; hp 127; Init +5; Spd 30 ft/x4; AC 32 (+10 armor, +1 Dex, +9 Natural, +2 Deflection), touch 13, flat-footed 31; Base Atk +13; Grp +20; Atk +22 Melee (2d4+11; 15-20/x2, +1 *adamantine falchion*) or +15 Ranged (1d8+8; 20/x3, +1 *composite longbow* (+7 Str)); Full Atk +22/+17/+12 Melee (2d4+11;15-20/x2, +1 *adamantine falchion*) and +15 Bite (1d8+3;20/x2, Bite) or +15/+10/+5 Ranged (1d8+8; 20/x3, +1 *composite longbow* (+7 Str)); SA Smite Evil(Su) (Atk+5, Dmg+7, 2/day), Spell-like Abilities; SQ Turn Undead(Su), Code of Conduct, Aura of Good(Ex), Detect Evil(Sp), Divine Grace(Su), Lay on Hands(Su) (35 pts), Aura of Courage(Su), Divine Health(Ex), Spells, Special Mount(Sp), Remove Disease(Sp), SR 23, Aura of Menace, Change Shape, Damage Reduction 10 / evil, Darkvision 60 ft, Low-light Vision, Immunity against Electricity and Petrification, Magic Circle against Evil, Scent, Teleport, Tongues, +4 Fort bonus against Poison; AL LG; SV Fort +21, Ref +15, Will +16; Str 25, Dex 12, Con 18, Int 8, Wis 14, Cha 20;

*Skills and Feats:* Hide<sup>1</sup> +7, Jump<sup>1</sup> +13, Listen<sup>1</sup> +11, Move Silently<sup>1</sup> +7, Sense Motive<sup>1</sup> +18, Spot<sup>1</sup> +11, Survival<sup>1</sup> +11; Improved Critical (Falchion), Improved Initiative, Power Attack, Track;

*Spoken Languages:* Celestial – All (tongues)

*Possessions:* full plate +2 with a holy symbol of azor'alq carved on, +1 *adamantine falchion*, +1 *composite longbow* (+7 str), vest of resistance +2, cloak of charisma +4, belt of giant strength +4, amulet of health +2, gloves of dexterity +2, ring of protection +2;

*Spells Prepared* (2; base DC = 12 + spell level): 1st— [divine favor, divine sacrifice];

*Physical Description:* tall, muscular and determinate.

**Aura of Menace (Su):** Any hostile creature within a 20-foot radius of you must succeed on a Will save (DC 20) to resist its effects. Those who fail take a -2 penalty on attacks, AC, and saves for 24 hours or until they successfully hit you.

**Change Shape (Su):** You can assume any canine form of Small to Large size. You gain the bite attack of the form you choose, but lose your normal attacks.

**Magic Circle against Evil (Su):** A *magic circle against evil* effect always surrounds you.

**Spell-like Abilities (Sp):** At will - *aid*, *continual flame*, *detect evil*, *message*.

**Teleport (Su):** You can use *greater teleport* at will, as the spell except that you can transport only yourself and up to 50 pounds of objects.

**Tongues (Su):** You can speak with any creature that has a language, as though using a *tongues* spell. This ability is always active.

**RENCONTRE 7 – PURIFICATION**

**Gebril Al'Qadel:** Male Hound Archon Pal9; CR 13; Medium Outsider (Archon, Extraplanar, Good, Lawful); HD 6d8+9d10+75; hp 162; Init +5; Spd 30 ft/x4; AC 33 (+10 Armor, +1 Dex, +9 Natural, +3 Deflection), touch 14, flat-footed 32; Base Atk +15; Grp +22; Atk +24 Melee (2d4+11 +2d6 against chaotic creature; 15-20/x2, +1 *Axiomatic adamantine falchion*) or +17 Ranged (1d8+8; 20/x3, +1 *composite longbow (+7 Str)*); Full Atk +24/+19/+14 Melee (2d4+11 +2d6 against chaotic creature; 15-20/x2, +1 *axiomatic adamantine falchion*) and +17 Bite (1d8+3; 20/x2, Bite) or +17/+12/+7 Ranged (1d8+8; 20/x3, +1 *composite longbow (+7 Str)*); SA Smite Evil(Su) (Atk+5, Dmg+9, 2/day), Spell-like Abilities; SQ Turn Undead(Su), Code of Conduct, Aura of Good(Ex), Detect Evil(Sp), Divine Grace(Su), Lay on Hands(Su) (45pts), Aura of Courage(Su), Divine Health(Ex), Spells, Special Mount(Sp), Remove Disease(Sp) (2/week), SR 25, Aura of Menace, Change Shape, Damage Reduction 10 / evil, Darkvision 60 ft, Low-light Vision, Immunity against Electricity and Petrification, Magic Circle against Evil, Scent, Teleport, Tongues, +4 Fort bonus against Poison; AL LG; SV Fort +24, Ref +17, Will +18; Str 25, Dex 12, Con 20, Int 8, Wis 14, Cha 20;

*Skills and Feats:* Hide<sup>I</sup> +7, Jump<sup>I</sup> +13, Listen<sup>I</sup> +11, Move Silently<sup>I</sup> +7, Sense Motive<sup>I</sup> +20, Spot<sup>I</sup> +11, Survival<sup>I</sup> +11; Improved Critical (Falchion), Improved Initiative, Power Attack, Improved Sunder, Track, Weapon Focus (Falchion);

*Spoken Languages:* Celestial – All (tongues)

*Possessions:* full plate +2 with a holy symbol of azor'alq carved on, +1 *axiomatic adamantine falchion*, +1 *composite longbow (+7 str)*, vest of resistance +3, cloak of charisma +4, belt of giant strength +4, amulet of health +4, gloves of dexterity +2, ring of protection +3;

*Spells Prepared* (2/1; base DC = 12 + spell level): 1st—[*divine favor*, *divine sacrifice*]; 2nd—[*zeal*];

*Physical Description:* tall, muscular and determinate.

**Aura of Menace (Su):** Any hostile creature within a 20-foot radius of you must succeed on a Will save (DC 20) to resist its effects. Those who fail take a -2 penalty on attacks, AC, and saves for 24 hours or until they successfully hit you.

**Change Shape (Su):** You can assume any canine form of Small to Large size. You gain the bite attack of the form you choose, but lose your normal attacks.

**Magic Circle against Evil (Su):** A *magic circle against evil* effect always surrounds you.

**Spell-like Abilities (Sp):** At will - *aid*, *continual flame*, *detect evil*, *message*.

**Teleport (Su):** You can use *greater teleport* at will, as the spell except that you can transport only yourself and up to 50 pounds of objects.

**Tongues (Su):** You can speak with any creature that has a language, as though using a *tongues* spell. This ability is always active.

*Spoken Languages:* Celestial – All (tongues)



**RENCONTRE 7 – PURIFICATION**

**Gebril Al'Qadel:** Male Hound Archon Pal11; CR 15; Medium Outsider (Archon, Extraplanar, Good, Lawful); HD 6d8+11d10+102; hp 201; Init +6; Spd 30 ft/x4; AC 37 (+11 Armor, +2 Dex, +9 Natural, +5 Deflection), touch 17, flat-footed 35; Base Atk +17; Grp +26; Atk +30 Melee (2d4+16 +2d6 against chaotic creature; 15-20/x2, +3 *axiomatic adamantine falchion*) or +22 ranged (1d8+12; 20/x3, +3 *composite longbow (+9 Str)*); Full Atk +30/+25/+20/+15 Melee (2d4+16 +2d6 against chaotic creature; 15-20/x2, +3 *axiomatic adamantine falchion*) and +21 Bite (1d8+4;20/x2, Bite) or +22/+17/+12/+7 ranged (1d8+12; 20/x3, +3 *composite longbow (+9 Str)*); SA Smite Evil(Su) (Atk+6, Dmg+11, 3/day), Spell-like Abilities; SQ Turn Undead(Su), Code of Conduct, Aura of Good(Ex), Detect Evil(Sp), Divine Grace(Su), Lay on Hands(Su) (66pts), Aura of Courage(Su), Divine Health(Ex), Spells, Special Mount(Sp), Remove Disease(Sp) (2/week), SR 25, Aura of Menace, Change Shape, Damage Reduction 10 / evil, Darkvision 60 ft, Low-light Vision, Immunity against Electricity and Petrification, Magic Circle against Evil, Scent, Teleport, Tongues, +4 Fort bonus against Poison; AL LG; SV Fort +29, Ref +21, Will +21; Str 28, Dex 14, Con 22, Int 8, Wis 14, Cha 22;

*Skills and Feats:* Hide<sup>1</sup> +8, Jump<sup>1</sup> +15, Listen<sup>1</sup> +11, Move Silently<sup>1</sup> +8, Sense Motive<sup>1</sup> +22, Spot<sup>1</sup> +11, Survival<sup>1</sup> +11; Improved Critical (Falchion), Improved Initiative, Power Attack, Improved Sunder, Track, Weapon Focus (Falchion);

*Spoken Languages:* Celestial – All (tongues)

*Possessions:* full plate +2 with a holy symbol of azor'alq carved on, +1 *axiomatic adamantine falchion*, +3 *composite longbow (str +9)*, vest of resistance +3, cloak of charisma +4, belt of giant strength +4, amulet of health +4, gloves of dexterity +2, ring of protection +3;

*Spells Prepared* (2/2; base DC = 12 + spell level): 1st—[*divine favor*, *divine sacrifice*]; 2nd—[*flame of faith*, *zeal*];

*Physical Description:* tall, muscular and determinate.

**Aura of Menace (Su):** Any hostile creature within a 20-foot radius of you must succeed on a Will save (DC 21) to resist its effects. Those who fail take a -2 penalty on attacks, AC, and saves for 24 hours or until they successfully hit you.

**Change Shape (Su):** You can assume any canine form of Small to Large size. You gain the bite attack of the form you choose, but lose your normal attacks.

**Magic Circle against Evil (Su):** A *magic circle against evil* effect always surrounds you.

**Spell-like Abilities (Sp):** At will - *aid*, *continual flame*, *detect evil*, *message*.

**Teleport (Su):** You can use *greater teleport* at will, as the spell except that you can transport only yourself and up to 50 pounds of objects.

**Tongues (Su):** You can speak with any creature that has a language, as though using a *tongues* spell. This ability is always active.

*Skills and Feats:* Hide<sup>1</sup> +6, Jump<sup>1</sup> +11, Listen<sup>1</sup> +11, Move Silently<sup>1</sup> +6,

## APPENDIX TWO: NEW RULES ITEMS

### NEW SPELLS

#### Angelskin (Limited)

Abjuration [Good]

**Level:** Paladin 2

**Components:** V, S, DF

**Casting Time:** 1 standard action

**Range:** Touch

**Target:** Lawful Good creature touched

**Duration:** 1 round/level

**Saving Throw:** Will negates (harmless)

**Spell Resistance:** Yes (harmless)

The subject gains damage reduction 5/evil.

**Source:** *Spell Compendium*, page 11.

#### Blaze of Light (Limited)

Evocation [Light]

**Level:** Druid 2, Paladin 1

**Components:** V, S

**Casting Time:** 1 standard action

**Range:** 60

**Area:** Cone

**Duration:** Instantaneous

**Saving Throw:** Fortitude negates

**Spell Resistance:** yes

A cone of bright light shines forth from just above the caster's head. All creatures within the cone that Fail a Fortitude saving throw are dazzled for 1 minute. Sightless creatures are not affected by *blazed of light*.

A light spell (one with the light descriptor) counters and dispels a darkness spell (one with the darkness descriptor) of an equal or lower level.

**Source:** *Heroes of Battle*, page 125.

#### Divine Sacrifice (Core)

Evocation

**Level:** Blackguard 1, Paladin 1

**Components:** V, S

**Casting Time:** 1 standard action

**Range:** Personal

**Target:** You

**Duration:** 1 round/level

Your first attack each round for the duration of the spell deals an extra 5d6 point of damage if it hits, and you take 10 points of damage each time you make such an attack, whether or not the attack is successful.

**Source:** *Spell Compendium*, page 70.

#### Guiding Light (Limited)

Evocation [Light]

**Level:** Bard 1, Cleric 1, Sorcerer/Wizard 1

**Components:** V, S

**Casting Time:** 1 standard action

**Range:** Long (400 ft. + 40 ft./level)

**Targets:** Creatures in a 5-ft.-radius burst

**Duration:** 1 minute/level (D)

**Saving Throw:** None

**Spell Resistance:** Yes

Bright lights shine at the targets. The lights grant a +2 circumstance bonus on ranged attack rolls against any highlighted target. If a creature gains total cover or total concealment relative to you, or if it leaves the area, the spell ends for that target.

**Source:** *Spell Compendium*, page 108.

#### Flame of Faith (Core)

Evocation

**Level:** Cleric 3, Paladin 2

**Components:** V, S, M

**Casting Time:** 1 standard action

**Range:** Touch

**Effect:** Nonmagical weapon touched

**Duration:** 1 round/level

**Saving Throw:** None

**Spell Resistance:** No

You can temporarily turn a single normal or masterwork melee weapon into a magic, flaming one. For the duration of the spell, the weapon acts as a *+1 flaming burst weapon*.

**Material Component:** A lump of phosphorus, touched to the target weapon.

**Source:** *Spell Compendium*, page 95.

#### Light of Lunia (Limited)

Evocation [Good, Light]

**Level:** Celestia 1, Cleric 1, Sorcerer/Wizard 1

**Components:** V, S

**Casting Time:** 1 standard action

**Range:** Medium (100 ft. + 10 ft./level)

**Target and Effect:** You and up to rays; see text

**Duration:** 10 minutes/level (D) or until discharged; see text

**Saving Throw:** None

**Spell Resistance:** Yes; see text

The silvery radiance created by this spell emanates from you in a 30-foot radius, and dim light extends for an additional 30 feet.

Beginning one turn after you cast this spell, you can choose to expend some or all of the *light of Lunia* as a ray of light. You must succeed on a ranged touch attack

with the ray to strike a target. You can make a single ranged touch attack that deal 1d6 points of damage, or 2d6 points of damage against undead or evil outsiders, with a range of 30 feet. Spell resistance applies to this attack. This dims your silvery radiance to half (15-foot light, with dim light for an additional 15 feet). You can choose to fire one additional ray with the same characteristics either on the same round or on a subsequent round. Firing the second ray quenches your radiance and ends the spell.

You must succeed on a ranged touch attack with the ray to strike target. A creature struck is blinded for 1 round, and dazzled for 1 round per caster level. A creature sensitive to bright light (such as a drow, duergar, or kuo-toa) takes penalties as if it had been exposed to full daylight for 1 round if struck by beam, even if it resists the spell's other effects.

**Source:** *Spell Compendium*, page 132.

### Light of Mercuria (Limited)

Evocation [Good, Light]

**Level:** Cleric 2, Sorcerer/Wizard 2

The spell functions like a *light of Lunia*, except that the radiance created is golden. Your light rays deal 2d6 points of damage, or 4d6 points of damage against undead and evil outsiders.

**Source:** *Spell Compendium*, page 132.

### Light of Venya (Limited)

Evocation [Good, Light]

**Level:** Cleric 3, Sorcerer/Wizard 3

The spell functions like a *light of Lunia*, except that a softy pearly radiance is created. Your light rays deal 3d6 points of damage, or 6d6 points of damage against undead and evil outsiders. Alternatively, you can choose for the ray to heal 1d6 points of damage+your divine spellcaster level (maximum 1d6+10) to a living, non-evil creature.

**Source:** *Spell Compendium*, page 132.

### Lucent Lance (Limited)

Transmutation [Light]

**Level:** Cleric 6, Sorcerer/Wizard 5

**Components:** V, S, F

**Casting Time:** 1 standard action

**Range:** Close (25 ft. + 5 ft./2 levels)

**Effect:** Ray

**Duration:** Instantaneous

**Saving Throw:** None

**Spell Resistance:** Yes; see text

You must succeed on a ranged touch attack with the ray to strike target. A creature struck is blinded for 1 round, and dazzled for 1 round per caster level. A creature sensitive to bright light (such as a drow, duergar, or kuo-

toa) takes penalties as if it had been exposed to full daylight for 1 round if struck by beam, even if it resists the spell's other effects.

In addition to this dazzling effect, *lucent lance* deals damage based on the level of light available within your square. In bright light, it deals 1d6 points of damage per caster level (maximum 15d6). In shadowy illumination, it deals 1d4 points of damage per caster level (maximum 15d4). If no light is present in your square, the spell cannot be cast at all.

**Focus:** A clear glass or crystal rod.

**Source:** *Spell Compendium*, page 134.

### Recitation (Core)

Conjuration (Creation)

**Level:** Cleric 4, Purification 3

**Components:** V, S, DF

**Casting Time:** 1 standard action

**Range:** 60 ft.

**Area:** All allies and foes within a 60-ft.-radius burst centered on you

**Duration:** 1 round/level

**Saving Throw:** None

**Spell Resistance:** Yes

The spell affects all allies within the spell's area at the moment you cast it. Your allies gain a +2 luck bonus to AC, on attack rolls, and on saving throws, or a +3 luck bonus if they worship the same patron deity as you.

**Divine Focus:** In addition to your holy symbol, this spell requires a sacred text as a divine focus.

**Source:** *Spell Compendium*, page 170.

### Stalwart Pact (Core)

Evocation

**Level:** Cleric 5, Pact 5

**Components:** V, S, M, DF

**Casting Time:** 10 minutes

**Range:** Touch

**Target:** Willing creature touched

**Duration:** Permanent until triggered, then 1 round/level

**Saving Throw:** Will negates (harmless)

**Spell Resistance:** Yes (harmless)

Once this spell is cast, it remains dormant until the subject is reduced to half or less of its full normal hit points. Once the subject has taken enough damage to reduce it to half or lower hit points, it immediately gains 5 temporary hit points per two caster levels (maximum 35 hit points at 14<sup>th</sup> level), damage reduction 5/magic, and a +2 luck bonus on saving throws. The hit points, damage reduction, and saving throw bonus disappear when the spell ends.

**Material component:** Incense worth 250 gp.

**Source:** *Spell Compendium*, page 204.

### **Zeal (Core)**

Abjuration

**Level:** Competition 2, Blackguard 2, Paladin 2

**Components:** V, S

**Casting Time:** 1 swift action

**Range:** Personal

**Target:** You

**Duration:** 1 round/level

Choose a foe as you cast this spell. You gain a +4 deflection bonus to your AC against all attack of opportunity from opponents other than the chosen foe. Also, you can move through enemies as if they were allies for the duration of this spell, as long as you finish your movement closer to your chosen foe than when you began it.

**Source:** *Spell Compendium*, page 244.

## **NEW WONDROUS ITEMS**

**Sacred Scabbard:** This item has a variable appearance. When first found, there is a 25% chance it looks like a dagger sheath, a 25% chance it looks like an axe case, and a 50% chance it looks like some sort of sword sheath. A user quickly discovers, however, that a *sacred scabbard* can change shape to fit whatever dagger, sword, or axe is touched to it, even making allowances for double weapons. This scabbard keeps any weapon carried in it clean and sharp. In addition, up to three times per day, the user may place a weapon in the scabbard, utter a command word, and invoke *bless weapon* on the weapon inside.

Faint transmutation; CL 4th; Craft Wondrous Item, *bless weapon*; Price: 4,400 gp; Weight 1lb.

**Source:** *Complete Warrior* page 136.

**Badge of Valor:** This golden brooch provides its wearer with a +2 morale bonus against fear effects. This bonus improves to +4 on level checks made to avoid being intimidated.

The morale bonus of this badge stacks with the morale bonus granted by the paladin's aura of courage ability and the bard's inspire courage ability.

Faint enchantment; CL 4th; Craft Wondrous Item, *heroism*; Price: 1,000 gp.

**Source:** *Complete Adventurer* page 132.

**Blessed Bandage:** This piece of first aid equipment can be applied to a dying creature. Applying a *blessed*

*bandage* is a standard action that immediately stabilizes the target (but heals no damage).

Faint conjuration; CL 3rd; Craft Wondrous Item, *cure minor wounds*; Price: 10 gp.

**Source:** *Heroes of Battle* page 131.

**Healing Salve:** This greasy, yellow, jellylike substance comes in a jar 3 inches in diameter and inches deep. A single application smeared across a wound will cure 1d8+1 points of damage (as a *cure light wounds*). A double application will cure 2d8+3 points of damage (as *cure moderate wounds*). A triple application will cure 3d8+5 points of damage (as *cure serious wounds*). No matter how much salve is used, each application takes a standard action to apply. A single jar has enough gel for ten single applications.

Faint conjuration; CL 5th; Craft Wondrous Item, *cure serious wounds*; Price: 2,250 gp; Weight 1lb.

**Source:** *Heroes of Battle* page 132.

**Heraldic Crest (Courage):** This symbol depicts a pouncing lion. The bearer gains a +1 moral bonus on initiative check. Once per day, on command the shield cast *aid* on the bearer.

Faint enchantment; CL 5th; Craft Arms and Armor, *aid*; Price: 4,000 gp.

**Source:** *Heroes of Battle* page 130.

**Helm of Glorious Recovery:** Once per day, the wearer of this helm can activate it by uttering the command word. The helm instantaneously cures the wearer of 4d8+7 points of damage. The helm can be used only after being worn continuously for 24 hours. If it is taken off, it becomes inactive until it is again donned and worn for a full 24 hours.

Moderate conjuration; CL 7th; Craft Wondrous Item, *cure critical wounds*; Price: 5,600 gp.

**Source:** *Miniatures Handbook*, page 43.

# AIDE DE JEU 1 : CARTE DE LA REGION



- 1 - Ribat de la Confrérie du Lion
- 2 - Messia
- 3 - Zardag



**Aide de Jeu n°2A : Confrérie Rautha**

Le terrible Chevalier Noir lance ses troupes hors de la forêt afin d'apporter le malheur. Vous devez l'en empêcher en combattant ses forces maléfiques et en protégeant les innocents villageois.

---

**Aide de Jeu n°2B : Askar, Faris**

Les bandits de l'Udgru font des raids de plus en plus profonds dans les provinces. Soyez vigilants et protégez les innocents villageois.

---

**Aide de Jeu n°2C : Clergé d'Azor'alq**

Le doyen de la chapelle de la Voie sacrée a rêvé d'une colonne de feu purificateur, blanche et aveuglante transperçant les nuages noirs qui s'amoncellent au dessus de la forêt de l'Udgru. Peut-être est-ce un signe de l'arrivée de l'Élu ?

---

**Aide de Jeu n°2D : Zashassar**

Un de nos agents infiltrés chez les bandits de l'Udgru s'est récemment fait découvrir. Vous devez lui apporter assistance et le ramener à Ekbir coûte que coûte.

---

**Aide de Jeu n°2E : Gardiens des Pinacles**

Vous avez rêvé d'une colonne de feu purificateur, blanche et aveuglante transperçant les nuages noirs qui s'amoncellent au dessus de la forêt de l'Udgru. Peut-être est-ce un signe de l'arrivée de l'Élu ?

---

**Aide de Jeu n°2F : Nomades et Derviches**

Vous avez rêvé d'une colonne de feu purificateur, blanche et aveuglante transperçant les nuages noirs qui s'amoncellent au dessus de la forêt de l'Udgru. Peut-être est-ce un signe de l'arrivée du Mahdi ?

---

**Aide de Jeu n°2G : Paysans**

Les temps sont durs, les récoltes mauvaises et le moral au plus bas. Vers qui se tourner lorsqu'il n'y a plus d'espoir ?

---