

EKB6-05

L'Île du sang

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

Version 1

by David Concher

Circle Reviewer: Tim Sech

Triad Edit: Gaël Richard and Jean-Philippe Huet

Playtesters: Alexandre Ménard, Benoit Gros, Filipe Simoes, Gaël Beaussault, Gérald Colliou, Gildas Guérin.

C'est le moment de vérité, l'attaque de l'île du sang se profile. Mais une dernière chance existe peut être de venir en aide à de loyaux serviteurs du Califat prisonniers dans la place forte avant que l'assaut ne débute. Cette aventure est la conclusion de la série *Consumé par son amour*. Un scénario pour les niveaux 3 à 16 (APLs 4-16).

Les éléments de référence de cette aventure [et les auteurs de ces documents] incluent **EKB4-02** *Pour une poignée d'étoiles* [Alain Senès], **EKB6-01** *Une bouteille à la mer* [David Concher].

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

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

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, GREYHAWK, LIVING GREYHAWK, D&D REWARDS, RPGA, *PLAYER'S HANDBOOK*, *DUNGEON MASTER'S GUIDE*, AND *MONSTER MANUAL* ARE TRADEMARKS OF WIZARDS OF THE COAST, INC, IN THE US AND OTHER COUNTRIES. THIS MATERIAL IS PROTECTED UNDER THE COPYRIGHT LAWS OF THE UNITED STATES OF AMERICA. ANY REPRODUCTION OR UNAUTHORIZED USE OF THE MATERIAL OR ARTWORK CONTAINED HEREIN IS PROHIBITED WITHOUT THE EXPRESS WRITTEN PERMISSION OF WIZARDS OF THE COAST, INC. THIS PRODUCT IS A WORK OF FICTION. ANY SIMILARITY TO ACTUAL PEOPLE, ORGANIZATIONS, PLACES, OR EVENTS IS PURELY COINCIDENTAL. © 2005 WIZARDS OF THE COAST, INC AND THE ADVENTURE AUTHOR OR AUTHORS.

VISIT THE LIVING GREYHAWK WEBSITE AT WWW.RPGA.COM

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

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.

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

Chapter 3 of the *Living Greyhawk Campaign Sourcebook*.

« Celui qui excelle à résoudre les difficultés les résout avant qu'elles ne surgissent. Celui qui excelle à vaincre ses ennemis triomphe avant que les menaces de ceux-ci ne se concrétisent. »

Sun Tzu, L'art de la guerre.

PROLOGUE

EN HAUT D'UNE TOUR...

« Ainsi nous y voilà, l'armada du Calife est à nos portes, l'île du Sang s'apprête à réclamer son tribut en vies humaines. Bientôt, les eaux du port seront rougies par le sang ekbirite ma chère. » La superbe créature s'éloigne de la fenêtre lentement. « Les batailles sont fort peu à mon goût mon prince, je crains de ne devoir vous abandonner aux affres de la guerre afin de m'offrir à des activités plus ludiques. »

CONTEXTE DE L'AVENTURE

Ekbir

La flotte d'Ekbir a appareillé pour se lancer à l'assaut des îles Ataphades, mais si l'étrange tempête qui l'empêchait de prendre la mer s'est tue (voir le **VTF4-06 Storm of the millenium**), la flotte se heurte à présent à de nouveaux problèmes. Les eaux près des îles maudites sont souvent turbulentes et les vents rugissent, toutefois les voiles pourpres de l'ennemi ne semblent pas en subir les méfaits. D'autre part les navires des Ataphades croisent près des récifs du Morskmogil et l'on soupçonne qu'ils pourraient s'y cacher, un avantage tactique pour l'ennemi qui pourrait ainsi prendre l'armada à revers alors quelle s'attaque aux îles. Enfin, les renseignements de la marine d'Ekbir concernant des monstres marins au service des sorciers des îles ont été corroborés par des attaques subies par les frégates de reconnaissance qui se sont approchées des îles Ataphades.

Dans ce contexte, l'amirauté est peu encline à risquer ses forces dans un assaut où elle n'aurait pas ses chances. Le gros de la flotte croise donc à présent près de Murensi et les navires sont à bon port près de l'île en attendant que la chance sourit au Califat.

Toutefois, l'amirauté a récemment mis main basse sur des cartes des récifs, pouvant ainsi s'assurer que les pirates ne

pourraient se cacher derrière ses lignes (voir le **EKB6-01** *Une bouteille à la mer*).

D'autre part, le Califat a récupéré un objet qui lui sera de première utilité lors de ce conflit : la Flûte d'Or et d'Airain (voir **EKB5-07** et **EKB5-08**). La flotte peut donc à présent approcher des îles ataphades sans craindre tempêtes et monstres marins. L'attaque va bientôt avoir lieu...

Les otages

Un seul grave problème demeure, plusieurs personnages importants pour l'amirauté ont été fait prisonniers au cours des dernières semaines, en particulier l'amiral Aldarazim dont le navire est tombé il y a quelques jours.

La disparition de l'amiral est une double tragédie, c'est une perte immense pour le Califat peu avant le premier assaut sur les îles, mais cela met aussi en péril le plan d'attaque lui-même car l'amiral faisait parti des officiers qui ont participé à son élaboration.

Pour ces deux motifs, les forces armées ont décidé d'envoyer un commando dans l'île d'Atios afin de libérer quelques personnages importants et ce juste avant l'attaque.

L'épisode précédent

Au cours du **EKB6-01** *Une bouteille à la mer*, les personnages ont pu récupérer un flacon renfermant les souvenirs de Vaissim, un ancien Qadi tombé aux mains de l'ennemi alors qu'il tentait d'en apprendre davantage pour combattre les sorciers des îles. Ce flacon renfermait les dernières pensées de Vaissim avant qu'il ne s'embarque pour les îles, son âme encore pure en quelque sorte.

A la suite d'années de torture, il fut transformé en une abomination, un vampire, mais sa capture récente et la découverte du flacon renfermant ses pensées ont fait surgir un nouvel espoir.

En effet, tant il était clair pour Vaissim qu'il devait se damner afin de pouvoir rejoindre l'ennemi et apprendre ses secrets, il savait aussi qu'il ne pourrait rien caché des ses pensées à ses bourreaux (des sorciers puissants), il eut donc tout simplement l'idée de faire disparaître ses pensées, ses motivations et en fait tout souvenir de son plan, et ce en renfermant le tout dans un flacon enchanté. Son plan se déroula très bien, trop peu être puisqu'il oublia qui il était ! et ne subsista bientôt que ce qu'il était devenu, et ses nouvelles allégeances...

Un nouvel allié

Vaissim a été ressuscité par les pouvoir du prophète, on l'a arraché aux griffes de la mort, la souffrance fut encore sans borne et il n'en était pas moins toujours une bête. On lui rendit ensuite ses souvenirs, l'ensemble du plan qu'il

avait échafaudé et la douleur fut plus grande encore, son cri se répercuta dans les couloir de l'inquisition...

Mais c'est bien pour ce jour qu'il s'était damné, et dans l'unique but de porter un coup mortel à l'ennemi. Aujourd'hui enfin, il entrevoit l'œuvre dans son ensemble, pourtant il ne sait toujours pas si le jeu en valait vraiment la chandelle, si cela valait tous ces supplices. Ce qu'il avait perdu là-bas, jamais plus il ne le retrouverait.

ADVENTURE SUMMARY RESUME DE L'AVENTURE

Introduction

On propose aux personnages une mission de sauvetage.

Rencontre 1 : L'homme aux deux visages

Les personnages rencontrent Vaissim et doivent le convaincre de les aider.

Rencontre 2 : Le plan d'attaque

Les personnages rejoignent la flotte, l'attaque est imminente mais on établi un plan pour que les personnages tentent le sauvetage de prisonniers et en profitent pour saboter le phare.

Rencontre 3 : Prisonnier d'Atios

Des personnages peuvent commencer ce module comme prisonniers.

Rencontre 4 : En terre ennemie

Les personnages arrivent sur l'île d'Atios. Ils doivent ensuite rentrer dans son port. Les personnages libèrent les prisonniers.

Rencontre 5 : L'amiral

Les personnages s'introduisent dans le phare, ils retrouvent d'éventuels compagnons et recherchent les prisonniers de marque.

Rencontre 6 : Le cœur cramois

Les personnages se rendent en haut du phare afin de saboter son feu.

Rencontre 7 : La fuite de la tour

Les personnages doivent à présent trouver un moyen de s'enfuir.

Rencontre 8 : Les hostilités commencent

Les personnages s'éloignent de l'île alors que la bataille d'Atios commence...

Epilogue et Image finale

Où l'on ne sait encore où va nous emmener la bataille...

PREPARATION DU JEU

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

Vous pouvez dès à présent donner aux joueurs qui le demandent les dernières nouvelles, les bruits et rumeurs du moment (référez-vous aux nouvelles officielles, aux derniers scénarios, au méta-jeu...). Découper et distribuer aux joueurs membres de certaines méta-organisations les documents les concernant présentés en annexe 11.

Il est en outre possible que certaines faveurs en possession des personnages puissent avoir un impact dans ce module. Prenez alors note des personnages possédant les éléments suivants issus de modules précédents :

- Les personnages possédant l'AR spécial de "larme d'étoile" du **EKB4-03** *Les tours naissantes*.
- Les personnages possédant la faveur "Aide de la nymphe" du **EKB5-08** *En étant de grâce*.
- Les personnages possédant la faveur "Le sang noir du marais" du **EKB5-08** *En étant de grâce*.
- Les personnages possédant la faveur "Prisonnier des cultistes" du **EKB6-01** *Une bouteille à la mer*.
- Les personnages ayant joué le **EKB4-02** *Pour une poignée d'étoiles*.

Les descriptions des différents impacts de ces faveurs seront présentées dans les rencontres.

INTRODUCTION

Si les personnages sont « Prisonniers des ataphades », cela peut être dû à des modules d'années 5 ou 6. En effet, au cours de ces modules les personnages ont été à un moment ou à un autre prisonniers d'agents des ataphades, ces derniers les ont torturés, voir mutilés et à leur insu, un serviteur s'est téléporté ici à Atios avec une livre de chair et de sang qui a servi à construire un clone du personnage en question. Aussi, si ce personnage est mort entre-temps, son âme a été transportée automatiquement dans un nouveau corps du laboratoire du Prince à Atios. Ces personnages commenceront donc le module avec la rencontre 3, c'est aussi là qu'est expliqué comment sera gérée la chose. Pour les autres, passez à ce qui suit.

Si les personnages ont joué l'épisode précédent, *EBK6-01 Une bouteille à la mer*, voir les autres modules de la série, lisez ce qui suit, sinon paraphrasez pour expliquer la disparition de l'amiral et enchaînez.

Vous approchez de la fin du mois du faucon et l'hiver arrive à grand pas. Vous savez que l'attaque de la flotte est imminente, toutefois, la disparition de l'amiral Aldarazim est un coup dur et nombre de ses officiers sont hésitants à présent. Selon la rumeur, la flotte hésiterait à entrer dans la bataille sans que l'étendard de l'amiral ne flotte sur son mat de cocagne. On craindrait surtout l'absence de son génie militaire. Mais manifestement, de nombreux officiers lui sont restés fidèles et ne sont pas restés sans agir puisque vous avez été contacté par une poignée d'entre eux dans une salle tactique de l'arsenal.

Là, l'amir de 40 de la flotte Belzir Uguluk vous expose leur plan : « Bien que pour des raisons de sécurité nous ne puissions vous dire quand aura lieu l'attaque de la flotte, sachez qu'elle est imminente. La perte de l'amiral est très rude et a affecté de façon négative le moral des hommes. Nous sommes par ailleurs nombreux à lui être restés fidèles et à ne pas nous résigner à sa capture. C'est pourquoi les plus introduis d'entre-nous ont usé de leur influence afin qu'on autorise une mission de sauvetage. Il s'agit en fait davantage d'un raide éclair en territoire ennemi. Je pense qu'en temps normal l'autorité militaire n'aurait pas autorisé une telle action mais il est clair que la capture de l'amiral en elle-même met en péril les tactiques précédemment étudiées, aussi il est vite paru clair, qu'un changement de plan paraissait approprié. Nous avons obtenu l'aval de l'amir al juyush pour mener à bien ce plan et par son biais, l'appui de certaines personnes des autorités... L'amir al juyush a lui-même pris en charge certains aspects tactiques, les hommes acceptent plus ou moins bien cette nouvelle, mais ses qualités de chef militaire ne sont pas à remettre en doute, même si certains critiquent ses manières un peu rudes. Assez de politique, votre mission sera simple, vous introduire en territoire ennemi et récupérer une poignée d'officiers détenus par les ataphades, l'amiral étant de ceux là. C'est une mission très dangereuse et une fois derrière leurs lignes, vous serez seuls. Nous vous laissons un moment pour peser le pour et le contre...

Un jet de Connaissance local ou de la noblesse [DD20] permet de savoir que l'amir Belzir Uguluk est un corsaire célèbre affilié à la marine du califat, son navire, Panacée de L'Udgru, est craint par les pirates du Drawmij. Poursuivez si les personnages acceptent la mission, sinon fin du module pour eux.

Bien. Notre système de renseignement nous a permis d'apprendre où les prisonniers importants étaient détenus : le phare d'Atios. La mission est compliquée, car il est nécessaire de vous faire débarquer sur Atios discrètement, vous devez ensuite rejoindre le phare et donc entrer en ville, les dieux seuls savent ce que vous trouverez ensuite dans le phare et il faudra faire sans doute preuve d'imagination et d'opportunisme pour vous enfuir, des qualités que nous vous reconnaissons et qui ont en partie motivé notre choix. Saboter le phare pourrait en outre être d'un grand secours pour nous, en prévision d'une attaque, en plus de vous offrir une diversion en plongeant la baie dans les ténèbres. Mais l'objectif principal doit rester l'amiral.

L'amir déploie alors des cartes marines où l'on voit Atios et indique un chemin qui permettrait de débarquer les personnages à l'arrière de l'île ou directement dans le port (selon la tactique qui sera choisie).

Nous pensons que les côtes sont surveillées, néanmoins nous avons capturé un navire pirate et il nous sera sans doute possible de vous déposer discrètement, il est toutefois possible que vous soyez découvert s'il tente de communiquer ou de vous identifier, il faudra jouer serré. Ce sera à vous de décider si vous souhaitez prendre le risque d'entrer dans le port en bateau ou de franchir les portes de la ville par les terres en vous faisant déposer sur des récifs pour finir à la nage. C'est maintenant que tout va se corser, il vous faudra atteindre le port d'Atios, inutile de dire que l'île est sans aucun doute sillonnée par des patrouilles, puis entrer dans la ville et enfin vous introduire dans le phare. Cela ne sera pas chose aisée mais vous pourrez peut être trouver de l'aide en ville. En effet, nous avons envoyé un espion dans les îles il y a quelques semaines. Cependant nous sommes sans nouvelles fraîches. Il est toutefois clair que communiquer vers l'extérieur peut s'avérer difficile de là-bas. Son dernier message toutefois faisait mention d'un creuset et de roses. Des questions ?

Selon les questions des personnages, improvisez et donnez les informations suivantes qui ont été apprises par le biais d'espions, de la tentative d'attaque datant de deux années et des dires d'un capitaine :

- Le phare d'Atios émet une lumière rouge qui baigne la ville dans un perpétuel halo écarlate.
- On dit que la lumière du phare est enchantée.
- Le Prince d'Atios ne vit pas dans le phare mais s'y rend régulièrement.
- Le phare se situe sur un récif dans la baie du port.

La rose rouge représente une loge dans le creuset du sang comme pourront peut être le déterminer les personnages au cours du module. C'est là qu'on peut rencontrer l'espion du califat.

Un mage zashassari remettra aux personnages un sablier expliquant qu'une fois tourné, le sable s'écoulerait pendant une minute avant qu'une forte explosion ne se produise (considérez cela comme un sort de *Greater fire burst* substitué en énergie sonique causant 15d6 de dommages (Réflexe DD 19 pour demi-dégâts). Il leur confie aussi à chacun une potion de *respiration aquatique*.

Belzir remettra aussi aux personnages un sac de contenance contenant des habits, des armes et armures... pour les prisonniers (en bref l'équipement des PJ et des affaires pour les officiers prisonniers).

Je pense que vous devriez à présent rencontrer une personne, prenez cet ordre de mission et présentez-vous au Grand Temple, on vous conduira m'a-t-on informé à une personne susceptible de vous aider. Une caravelle partira demain pour nous emmener rejoindre le navire que nous avons capturé dans un endroit secret, présentez-vous au lever du jour ici à l'arsenal. L'amiral Belzir Uguluk se retourne comme vous prenez congé : « Si la tentative de sauvetage devait échouer... dites à l'amiral que j'ai résolu notre problème... ». Un sourire vient alors mourir sur une fossette et il tourne les talons.

Si les personnages interrogent l'amiral sur leur échappatoire, celui-ci restera vague et dira que leur meilleure chance sera sans doute de fuir par le port à bord d'un navire, celui qui les aura déposés s'il n'a pas été repéré. Le problème du plan de l'amiral était les renforts ataphades, plus sera révélé dans le futur...

Vous pouvez aussi communiquer l'annexe 6 si les joueurs ont réclamé une carte d'Atios.

Les personnages se renseignant en ville peuvent entendre les rumeurs suivantes :

Jet de Renseignement [DD10]

- Les derniers navires de guerre ont quittés l'arsenal, emmenant à leur bord les ultimes conscrits ainsi que des détachements de faris en provenance des différentes forteresses des ordres.
- La guerre contre les Ataphades fait rage semble-t-il et la flotte serait aux portes de l'archipel.

Jet de Renseignement [DD15]

- La flotte ekbirite a sécurisé la zone des récifs du morskmogil et par la même ses côtes semble-t-il. On dit que la flotte a franchi les lignes ennemies et dispersé les monstres marins pour maintenant assiéger la première île de l'archipel.
- De nombreuses familles déplorent l'engagement très vif de l'armée dans la campagne ataphade, cela privant les lignes commerciales de la protection de la flotte.
- Du coup, le transport par les routes serait préférer aux voies maritimes, en particulier en ce qui est de contourner le Dezbab.
- De nombreuses familles déplorent l'engagement très vif de l'armée dans la campagne ataphade, cela privant les lignes commerciales de la protection de la flotte.

Jet de Renseignement [DD25]

- Grâce à un puissant objet enchanté, une flûte, la flotte a pu franchir les mers la séparant de l'archipel ataphade sans être inquiétée par les créatures marines et la météo. La flotte se trouve à présent au large de l'île d'Atios et va commencer son siège.
- On n'a pas vu de voiles pourpres depuis un moment, en particulier dans le sud de l'océan Drawmij, se pourrait-il qu'on puisse interpréter cela comme un désaveu des pirates face à Atios ?

Jet de Renseignement [DD35]

- Une vieille légende veut que la pluie soit en fait issue des larmes de la déesse et de ses anges, elles tombent afin de purifier le monde. Les sources de la déesse se sont tariées récemment et l'ont pensé que l'orage gronde, l'orage qui saura déverser l'eau purificatrice.
- L'ordre a mobilisé de nombreux membres pour la guerre, les anciens grimoires de combat ont été réouverts. Les Zashassari auraient même confectionné une base arrière pour l'armée en un lieu tenu secret, seuls les plus grands maîtres en sauraient davantage à ce sujet.

Compte tenu que les personnages ne commencent peut être pas tous ensemble, essayez alors de ne pas développer plus que nécessaire les parties du module où ils sont séparés.

RENCONTRE 1 : L'HOMME AUX DEUX VISAGES.

Les personnages pourront se présenter au grand temple. Il seront reçu par des Qadi qui les amèneront à des inquisiteurs qui les prendront en charge pour les mener à Fesser al Dawin, Kadim de l'inquisition (que les personnages ont déjà peut être rencontré). Les elfes ne seront pas admis dans le temple.

C'est dans le vêtements des pèlerins que vous parvenez jusqu'au temple du Grand Prêtre. Vous tendez votre ordre à un Qadi qui vous invite à le suivre jusqu'à une partie qui ne vous est pas vraiment connue du temple. Vous passez à l'arrière des bâtiments où on lie les prières pour pénétrer dans une aile plus administrative. C'est sans doute ici que vivent certains prêtres et que sont renfermées les célèbres archives. Vous parvenez jusqu'à un bureau et on vous invite à entrer. A l'intérieur un homme assez grand au regard franc et à la barbe courte vous fait signe de prendre place sur des chaises rembourrées. Il porte la robe noire et écarlate des prêtres de haut rang. « Bonjour, je suis le Qadi Fesser al Dawin. Vous êtes ici car vous aller entreprendre une mission dangereuse et que le Califat compte mettre tous les atouts de votre côtés. Nous avons peut être un source d'information qui pourrait s'avérer utile, mais je dois vous mettre en garde, l'homme est proche de la folie, fragile mais aussi dangereux à la fois. »

Un jet de Psychologie [DD25] apprendra que Fesser ne dit pas tout (il est inquisiteur !) mais qu'il désire réellement aider les personnages pour le bien du Califat.

Fesser conduira ensuite les personnages dans les donjons de l'inquisition. Là dans une petite cellule se trouve un homme aux traits émaciés, un homme que certains personnages ont peut être rencontré. Il s'agit de Vaissim (voir les précédents modules de la série). Il a été ressuscité et n'est plus un vampire, il a aussi retrouvé sa mémoire mais sa santé mentale est à présent des plus fragiles.

En ce qui concerne Vaissim, vous pouvez le jouer comme un bête encore enragée (par exemple il tente de mordre un PJ alors même qu'il n'est plus un vampire...).

Un jet de Diplomatie [DD20+APL] sera nécessaire afin de convaincre Vaissim de la nécessité de les aider, les modificateurs suivants pouvant s'appliquer :

Ils parlent de son frère vivant	+2
Ils parlent de Jasluan Khajahal vivant	+1
Il doit achever son plan	+2
Pour la gloire d'Al'Akbar	+3
Pour la destruction du Prince d'Atios	+5

Vaissim est damné et ne pourra plus jamais redevenir Qadi, toutefois son alignement est en ce moment Neutre (proche de la folie), avec du temps il pourra s'orienter vers Loyal Neutre.

Les informations de Vaissim :

- La lumière du phare, elle permet par exemple aux vampires de parcourir la ville de jour bien que cela soit désagréable.
- On peut entrer dans la ville par les portes mais il faut être prudent car les sorciers ont des gardiens qui repèrent les personnes respirant le bien.
- Dans l'île, les patrouilles sont composées de soldats et souvent les officiers ont du sang diabolique. Les patrouillent ont aussi souvent des chiens infernaux. Il y a des cultures où travaillent des esclaves. Des derniers sont logés dans des fermes.
- Il existe une entrée secrète au phare. Elle se trouve sous les eaux (Vaissim n'a pas pu y aller en tant que vampire à l'époque !). Cela ferait une bonne porte de sortie, en effet selon lui, il est primordial de s'assurer une voie de sortie avant d'entrer dans la gueule du loup. Sachant qu'il sera sans doute plus dangereux d'emprunter la même route que lors de l'entrée.

Vaissim peut dresser des cartes approximatives d'Atios et de son port (voir annexes 6 et 7).

Après cet entretien, les personnages pourront se reposer avant le départ le lendemain matin.

Si un personnage Qadi décide de confesser Vaissim et de l'absoudre, alors il se passera une scène particulière :

Comme tu finissais ta prière au Grand Prêtre, le suppliant d'accorder son pardon à Vaissim sur un « Ego te absolvo... » une lumière aveuglante apparaît dans la salle, trop éblouissante pour pouvoir être fixée.

-Vaissim se tourne pourtant vers cette lumière et lui dit : « Pourquoi m'as-tu abandonné, moi qui ne vivait que pour ta compassion, pour accomplir ta parole ? »

-Une voix puissante s'élève alors de la lumière : « Jamais tu ne fus abandonner un seul instant, tu refusais simplement de regarder en ton cœur ».

-« Mais pourquoi moi, combien de pleurs avant le bonheur ? ».

-« Vaissim, c'est uniquement à celui qui vous aime le plus qu'on peut demander qu'il vous trahisse. Et hier comme aujourd'hui tu comptes parmi les meilleurs ». La lumière s'estompe lentement en laissant Vaissim pensif près de la fenêtre...

Vaissim regarde par l'étroite fenêtre, « Comme de mers franchira cette colombe avant que nous ne connaissions la paix... ». Il se retourne vers vous, résolu : « Voyons pour l'heure comment faire cette guerre... ». Dehors, un oiseau s'envole.

Vaissim collaborera de son mieux après son absolution.

LE DEPART

Sur le port, les personnages retrouvent l'amir Belzir Uguluk et sa caravelle : Panacée de l'Udgru. Le navire appareille avec les premières lueurs de l'aube alors que la ville est encore endormie.

Quand les personnages quitteront le port de l'arsenal. Ils noteront ici un navire bien étrangement renforcé de poutre sur les côtés. Ce navire est chargé de bois et appareil en même temps que le leur. Peut être une sorte de navire de réparation ? Si on questionne des soldats (un amir par exemple), ils affirmeront n'être au courant de rien, il semblerait toutefois que les ordres émanent de l'amir de 40 Belzir Uguluk...

Après trois jours de mers, le navire abat ses voiles et attend. Quelques heures plus tard une voile apparaît à l'horizon et un carrack pirate s'approche.

La tension monte un peu parmi les hommes quand l'amir ne prend pas d'initiative à l'approche de la voile pirate !

Finalement le navire pirate abat aussi ses voiles en arrivant prêt de la caravelle ekbirienne.

Les personnages sont transférés sur le second navire et il s'éloignera rapidement.

Développement :

Passez à la rencontre 2.

RENCONTRE 2 : LE PLAN D'ATTAQUE.

Les personnages vont passer quelques jours à bord du « Terrible ». Ce navire est un navire pirate issu des îles Janasibs, mais son capitaine, Rahl'am, a été bien souvent maltraité par les sorciers et a accumulé pas mal de rancœur à leur encontre. Quand il a été capturé, il a entrevu une possibilité de racheter de longues années de piraterie (et d'échapper à une sentence de mort). Il a donc accepté de servir le Califat, de transporter des hommes pour les autorités et même de tenir une liste des marchandises transportées (une marque de justice lui a aussi été apposée sur l'épaule gauche).

C'est un jeu dangereux, mais c'est toujours mieux que de faire face à la justice du Califat, par ailleurs cela permet aussi de se venger des sorciers maudits.

Ils parviendront ensuite à bord d'un navire ekbirite au point de rendez-vous où ils monteront à bord du navire pirate « le terrible ».

RAHK'AM

Capitaine du « Terrible », c'est un pirate redouté de l'océan Drawmij. Et il est souvent précédé de peu par ses expressions quand on le rencontre :

« Non d'un diable des mers. Par toutes les catins des havres sombres. Par l'insondable putain... »

Un jet de Connaissance (local/VTF) [DC 20] permet de savoir que Rahk'am pratique la piraterie depuis près d'un vingtaine d'année. Originaire des îles Janasibs, il sévit au large des côtes du sultanat de Zeif et du califat d'Ekbir. Les personnages ayant joué *le EKB4-02 Pour une poignée d'étoiles* reconnaîtront Rahk'am ! Son navire est connu des pirates ataphades qui lui autorise l'accès à leurs ports (en dehors de Kazurka). Rahk'am se méfie toutefois des pirates ataphades qui ne sont que l'engeance des sorciers qui les dirigent c'est pourquoi il ne s'est jamais aventuré bien profondément dans l'archipel. Toutefois, il connaît très bien le port d'Atios, la première et plus fréquentée par les pirates Janasibs des îles de l'archipel ataphade.

Rahk'am est un individu intelligent et non sans une touche de raffinement bien qu'il soit terriblement grossier lorsqu'il s'exprime à ses hommes comme aux gens en général. Rahk'am se trouve donc dans la peau d'un agent du califat parce qu'il a conclu un marché avec les autorités. Ce n'est quand œuvrant pour le califat qu'il pourra racheter ses fautes passées et retrouver la liberté. Voilà donc plusieurs mois que le califat l'a relâché afin qu'il reconstitue son équipage et puisse servir à infiltrer les ataphades. Mais on ne l'a pas laissé partir sans assurances... il a dû faire ses preuves, et puis sa dulcinée She'rya est toujours entre les mains de la justice ! Voilà qui motive Rahk'am et assure le califat de son aide inconditionnelle.

FATNIR

Fatnir est l'officier navigateur du Terrible. Il a servi sous les ordres de Rahk'am depuis ses débuts, ayant été l'un des ses partisans lors de la mutinerie qui se solda par son accès au poste de capitaine, et l'abandon de son prédécesseur aux flots, lesté d'une pierre de catapulte...

EDWIN

Edwin est le petit mousse du bord, c'est un jeune homme d'une quinzaine d'année à peine, il est tantôt la mascotte de bord, tantôt le souffre douleur. On lui donne souvent des tâches difficiles et peu réjouissantes comme laver le pont, éplucher les pommes de terres, servir dans la cabine du capitaine ou passer la nuit dans la vigie (ou les hommes sont trop grands pour pouvoir y rester trop longtemps !). A côté de cela, Edwin peut être une remarquable source de renseignements en ce qui concerne ce qui se passe à bord étant donné qu'il peut accéder un peu à tous les endroits à cause des tâches diverses qu'on lui fait effectuer (des quartiers d'équipage à la cabine du capitaine). Il est bien possible qu'une certaine complicité le lie à des personnages qui pourraient voir en un petit mousse tel que lui une intéressante source d'informations... ils n'auront pas été les premiers toutefois ! En effet, Edwin n'est autre qu'une créature diabolique déguisée qui a pris sa place au départ du navire des côtes ekbiriennes. C'est une erinyes de la tentation (voir l'annexe 1 pour ses caractéristiques).

La diablesse, de son vrai nom Apielle, est ici afin d'espionner le navire janasib pour le compte des ataphades et plus précisément du prince d'Atios qui voit là un moyen d'éloigner ce serviteur de ses alliés diaboliques de ses affaires courantes tout en l'utilisant dans une mission d'espionnage, tâche qui lui sied parfaitement... La taille et la corpulence du mousse sont parfaites pour le déguisement qu'elle a préféré utiliser plutôt que la magie.

Une partie serrée va se jouer ici et il va être important de déterminer ce que Edwin va pouvoir apprendre des personnages, en les espionnant ou en discutant avec eux. En fonction de cela, des messages incitant les ataphades à la méfiance pourront être envoyés.

Edwin apprend tout de l'attaque du phare	Garde du phare en état d'alerte – 80 rds avant alerte.
Edwin apprend l'attaque du phare	Garde du phare en état d'alerte – 40 rds avant alerte.
Edwin apprend qu'il y a une opération dans la ville.	Garde du phare en état d'alerte – 20 rds avant alerte.
Edwin apprend qu'il y a une opération sur l'île d'Atios.	Garde du phare en état d'alerte – 10 rds avant alerte.

Il sera toutefois possible pour les personnages de démasquer Edwin. Attention, la diablesse a peut être déjà

rencontrer les personnages (dans le **EKB5-08** *En étant de grâce*, elle était alors sous l'apparence d'une nymphe).

Si Apielle reconnaît un ou des personnages qu'elle a aidé (elle était la nymphe salvatrice dans le **EKB5-08**), les personnages possédant la faveur "Aide de la nymphe" du **EKB5-08** *En étant de grâce* seront alors tenus par leur parole et laisser partir la diablesse (dans le cas de personnages loyaux, sous peine de voir leur alignement passer à neutre avec toutes les implications).

Voir jet secret 1 pour noter le déguisement d'Apielle contre un [DD38] ([DD28] pour les personnages voyant par delà son changement de forme). Pour noter un comportement étrange, voir le jet secret 6 à opposer à au Bluff d'Apielle [DD32]. N'oubliez pas que Apielle est totalement immunisée à la lecture des pensée et de l'alignement.

Apielle pourra revêtir 3 rôles :

- Edwin, si elle n'est pas découverte. Elle avertira les ataphades de ce qu'elle sait. Edwin possède un anneau magique dont il prétend qu'il est habité par un génie (cela peut permettre d'expliquer des pouvoirs que Apielle manifeste).
- La nymphe Aliendree, si l'on découvre de la magie, des charmes... elle affirmera alors vouloir se rendre dans les îles maudites afin de voir ce que les sorciers en ont fait, voir à aider les êtres naturels de ces terres tant elle a vu ce que les forces du mal avaient fait dans son marais. Si elle peut accompagner les personnages dans la tour elle le fera à condition qu'elle pense avoir une chance de corrompre un personnage (en faisant divers actes mauvais dans la ville et la tour) sinon elle partira seule sur l'île et avertira les ataphades de ce qu'elle sait.
- Apielle la diablesse, elle joue carte sur table si elle pense pouvoir corrompre un personnage et peut aller jusqu'à l'aider. Dans le cas contraire, elle disparaît et avertira normalement les ataphades de ce qu'elle sait.

La diablesse pourra même être convaincue de les aider, mais attention, il n'est jamais bon de s'allier avec le démon... en plus elle n'a aucun scrupule à agir contre l'intérêt du prince d'Atios, elle poursuit en effet ses propres intérêts (qui deviendront plus clairs dans le futur). Si elle en a l'occasion d'ailleurs, elle acceptera de sceller un pacte avec l'un des personnages, voir même de l'accompagner. Elle connaît bien le phare et peut guider les personnages (attention, elle n'a pas besoin de révéler sa nature diabolique pour cela mais peu continuer à entretenir le mythe de la nymphe). Elle possède d'ailleurs

un argument de poids pour convaincre un tel personnage : Elle seule sait où se trouve l'enfant du personnage qui fut conçu cette nuit là !

Toute l'ambiguïté de sa relation avec les personnages résidera dans la performance du MDJ. Voici une liste des objectifs par importance de Apielle :

- Corrompre des mortels (d'alignement bon si possible) et recueillir leur âme.
- Apprendre des informations utiles sur les ennemis ekbirites.
- Prendre du plaisir avec les mortels en leurs infligeant des tourments, surtout moraux.
- Espionner pour le compte du Prince d'Atios.

Apielle est charmante, sensuelle, délicieuse, gracieuse, vicieuse... mais aussi très intelligente et sensée, au travers de sa voix suave elle tentera de manipuler les personnages (jets de Bluff ou de Diplomatie pour changer leur comportement). Ses armes seront aussi :

- *Charm monster* DD27 : Apielle s'assure des faveurs des personnages. Voir le jet secret 7 pour la sauvegarde.
- *Suggestion* DD29 avec -2 si charmé déjà, Apielle fera des suggestions afin d'orienter les personnages vers la piste du mal pendant le jeu (cela peu se faire alors qu'elle gueule avec tout l'équipage « passez le par-dessus le bord » par exemple, quand un marin est accusé d'un larcin, voir plus bas). Voir le jet secret 8 pour la sauvegarde.
- *Fiend's favor* : Utilisé que si Edwin est démasqué (comme nymphe ou diable) comme monnaie d'échange contre les faveurs du personnage.
- *Mark of iniquity* : Edwin propose de se faire tatouer avec les hommes d'équipage, mais avant il faut être un « vrai marin » et pour cela punir un marin voleur en lui coupant la main, après le personnage sera tatoué et respecté par les marins (mais aura aussi une aversion pour faire le bien à cause de la marque de justice insérée dans le tatouage).
- *Major creation* : Utilisé que si Edwin est démasqué (comme nymphe ou diable) comme monnaie d'échange.

Vous pouvez prévoir quelques scènes sur le navire ou dans la ville (libre à vous d'en ajouter) :

- Rixe entre marins pendant que le capitaine dort, un homme risque d'être passé par-dessus le bord pour avoir chapardé du rhum !

- L'un des hommes a volé d'autres marins (voir des personnages), on veut lui couper une main.
- Un homme a été gravement blessé par la baume et il est tombé à l'eau, les autres le laissent car le temps de revenir, il aura sombré, il est sans doute déjà mort...
- Achever le sorcier Ashelok dans la tour.
- Faire souffrir les habitants d'Atios, en tuer...

En cas de capture ou si elle est démasquée, Apielle tentera de discuter en expliquant qu'elle n'est pas forcément opposée aux personnages (voici quelques exemples) :

« Et bien me voilà démasquée, comme c'est fâcheux ! Mais ne vous méprenez pas, si nos routes se croisent aujourd'hui, nos intérêts ne sont peut être pas totalement opposés... »

« Je n'ai cure des affres du Prince d'Atios, soyez-en persuadés... »

En conclusion, il faudra noter si Apielle a été découverte ou non. Si elle parvient à tenter un personnage au moins (Sous sa forme de Apielle, ou de Edwin qui prétendra posséder un anneau magique avec un ami génie pouvant aider un personnage). Si oui, alors elle les suivra, voir les aidera tant qu'elle pense pouvoir en tenter au moins un (n'oubliez pas qu'il est en effet plus important pour elle d'obtenir une nouvelle âme que d'espionner pour le compte du Prince), sinon elle partira donner les renseignements obtenus au Prince.

Encore une fois, si les personnages ne débutent pas tous ensemble, vous pourrez insister davantage sur le jeu de Apielle quand ils seront réunis.

L'APPROCHE D'ATIOS

C'est un peu avant l'aube que la vigie indiquera que Atios est en vue. En effet on peu apercevoir la lueur rougeâtre de son phare loin au nord.

Il va en effet falloir choisir comment arriver à Atios, deux solutions, entrer dans la baie et le port ou se faire déposer sur des récifs proches de l'île pour ensuite rejoindre la ville par la terre.

Les deux solutions ont leurs risques :

- Les navires sont systématiquement fouillés lors de leur entrée dans le port.
- Les portes de la ville sont lourdement gardées.

Le capitaine en ce qui le concerne se rendra dans tous les cas jusqu'au port afin de vendre sa cargaison issue d'actes de piraterie et de faire le plein de nourriture et d'eau... sans oublier le rhum ! Il sortira ensuite de la ville et attendra les personnages de l'autre côté de la chaîne (il

restera aux personnages la tâche de s'entendre avec Rhak'am sur le jour et le timing de l'opération, sachant que le capitaine ne restera pas plus de trois jours dans la ville).

PAR ATIOS

Vous arrivez en vue d'Atios et déjà un navire aux voiles vertes au-dessus duquel flotte le drapeau rouge d'Atios fait cap vers vous. On vous aura aperçu de la côte, de l'un des sémaphores ou de la citadelle du sud. Après une demi-heure vous êtes à portée de vue, il fait des signes vous demandant d'abattre les voiles et de vous arrêter afin qu'il vous aborde. C'est un marin ataphade qui montera à bord afin d'effectuer les manœuvres pour entrer dans le port.

Ce navire fait parti des patrouilleurs qui croisent dans les eaux autour d'Atios, trois hommes monteront à bord afin d'inspecter rapidement le navire. Ils s'enquêteront de la cargaison et des raisons de l'arrêt à Atios, sur quoi Rahk'am leur montrera une caisse de vins du Qaradol, leur en offrant une à chacun...

Les personnages devront effectuer un jet de Bluff contre la Psychologie des patrouilleurs [DD10+APL] en particulier s'ils parlent ou se font remarqués. Le vin du Qaradol confère un bonus de +5 ! Voir jet secret 3.

PAR LA TERRE

Vous arrivez en vue d'Atios et la terrible vous dépose près d'un récif alors que déjà un navire aux voiles vertes au-dessus duquel flotte le drapeau rouge d'Atios apparaît peu de temps après pour aborder le navire Janasib. Il va falloir se rendre sur l'île à la nage à présent...

Les personnages devront se rendre sur l'île à la nage ou par tout autre moyen. Attention, les sémaphores surveillent les côtes et à moins d'arriver de nuit, les personnages ont une chance de se faire repérer (faire un jet de Discrétion contre le bonus de +10 des vigies ataphades). Voir jet secret 9.

S'ils sont repérés, alors une patrouille est envoyée (cela donnera un bonus de +5 à leur chance de trouver les personnages (voir ci-dessous).

Une fois sur l'île, les personnages devront être discrets afin d'éviter les patrouilles, on oppose un jet de Discrétion au bonus de +5 des patrouilles (+10 si elles cherchent activement des intrus). Voir jet secret 10.

Attention, si les personnages utilisent la magie pour être discrets (sort de *silence, invisibilité...*), vous pouvez alors leur donner un bonus de 10 au jet. La rencontre n'est là que pour pénaliser les personnages particulièrement négligents.

En cas de victoire ils captureront les intrus pour les jeter en prison pour 4 TU (fin du module alors).

Patrouilleurs extérieurs :

APL 4-6 (EL 6)

Ogres (2): 29 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

Hell hounds (3): 22 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 8-10 (EL 8)

Ogre mages (2): 37 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

Hell hounds (6): 22 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 12+ (EL 10)

Fire giants (2): 142 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

Nessian warhounds (3): 114 pv chacun ; Cf. *Manuel des monstres*.

Alors que vous apercevez la ville qui se profile au loin, votre regard est attiré par un groupe de pierres dressées.

Si les personnages décident d'aller investiguer les pierres, lisez ce qui suit.

Les pierres sont très imposantes, elles ont une hauteur qui varie entre 3 et 5 mètres pour une largeur d'un bon mètre au minimum. Bon nombre sont recouvertes de mousse mais on peut tout de même apercevoir des signes gravés...

Un jet de Connaissance des Mystères ou bardique [DD25] permet de reconnaître des signes Ur-flan. Un jet de Connaissance en histoire ou bardique [DD25] permet de se rappeler que les tribus Ur-flan ont autrefois peuplées ces îles et que les ataphades sont en effet les descendants de ces tribus qui se sont mélangées avec les rebus bakluniens venant du sud à l'époque, de l'empire baklunien.

Les personnages peuvent ensuite se mettre en route pour la ville.

Vous parvenez finalement après avoir franchi un bosquet devant le spectacle inquiétant du port d'Atios. La ville est baignée de la lueur rouge du phare qui semble la veiller telle un œil diabolique sur la cité ataphade. Un haut mur d'enceinte protège la cité, on aperçoit aisément des gardes derrière les larges

créneaux. Des centaines de gargouilles aux effigies démoniaques semblent prêtent à vomir des flots incandescents sur tout assaillant. En surplomb de la ville, vous pouvez noter quelques bâtiments particulièrement imposants tels l'arène, le phare bien entendu mais aussi une forte élégante structure près du port et un parc...

Vous pouvez donner l'annexe 7 aux joueurs.

Aux portes de la ville, les gardes sont circonspects. Ils arrêteront tout personnage suspecte (symbole d'un dieu bon, très lourdement armé...). Si les personnages prennent un minimum de précautions en se déguisant et en cachant les objets suspects, ils peuvent entrer sans davantage de problèmes.

Gardes de la ville :

APL 4-6 (EL 6)

Yuan-ti pure blood (4): 18 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 8-10 (EL 8)

Yuan-ti half blood (4): 38 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 12+ (EL 10)

Yuan-ti abomination (4): 67 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

Un personnage fait prisonnier perdra 4 TU dans les geôles ataphades avant de trouver un moyen de s'en échapper (fin du module pour eux).

Développement :

Une fois les personnages dans la ville, passez à la rencontre 4.

RENCONTRE 3 : PRISONNER D'ATIOS.

Cette introduction s'adresse aux personnages qui ont été capturés par les sorcières dans le **EKB5-08** *En état de grâce ou par le culte de Fragorox dans le EKB6-01* *Une bouteille à la mer*. Ceci doit être mentionné sur un AR qui indiquera aussi que si le personnage venait à mourir après le module toute tentative de le relever de parmi les morts serait mystérieusement infructueuse, le personnage devant attendre l'actuel module pour rejouer.

Lors de ces modules et des cruelles tortures infligées aux personnages, des agents ataphades ont récupéré du sang et de la chair des personnages qu'ils ont acheminé jusque

dans les laboratoires des sorciers d'Atios. A partir de ces éléments, les sorciers ont créé des clones des personnages (comme d'un certain nombre de personnalités d'Ekbir) qu'ils comptent bien exploiter dans le futur après leur avoir fait un lavage de cerveau en règle. L'âme des personnages s'est donc réincarnée ce qui explique que toute tentative de résurrection se soit soldée par un échec. En même temps que les corps des personnages se développent, ils sont infusés par du sang diabolique (bloodbag imp) afin de faciliter leur enrôlement et d'augmenter la vitesse de croissance des clones. Les clones seront plus ou moins âgés en fonction du nombre de modules (et d'unités de temps) passés depuis que les ataphades ont récupéré leur chair, impliquant des modifications sur les caractéristiques des personnages :

1-2 TU	Enfant (7-10 ans): -3 en For et Con, taille petite, touché par le sang diabolique, tout pouvoir et sort transmis par un dieu bon à 25% chance de ne pas fonctionner (traiter cela comme un échec de sort). Le personnage gagne résistance au feu et au froid de 5 et <i>Darkvision 60ft</i> .
3-4 TU	Pré adolescent (11-13 ans): -2 en For et Con, taille petite, touché par le sang diabolique, tout pouvoir et sort transmis par un dieu bon à 50% chance de ne pas fonctionner (traiter cela comme un échec de sort). Le personnage gagne résistance au feu et au froid de 5, <i>Darkvision 60ft</i> et une SR de niveau+5.
5-6 TU	Adolescent (14-17 ans): -1 en For, Con, taille moyenne, perverti par le sang diabolique, tout pouvoir et sort transmis par un dieu bon à 75% chance de ne pas fonctionner (traiter cela comme un échec de sort). Le personnage gagne résistance au feu et au froid de 5, une DR 5/magic, <i>Darkvision 60ft</i> , et une SR de niveau+5.
7+ TU	Jeune adulte et adulte: taille moyenne, imprégné par le sang diabolique, le personnage bénéficiera de la « template fiendish » durant le module ainsi qu'un bonus de 2 en For et Con. Cependant il ne pourra utiliser de sorts et pouvoirs transmis par un dieu bon durant ce temps.

En plus, à toute les tailles en dehors de l'âge adulte, le personnage continuera à grandir de manière accélérée pendant le module (en consommant le double des rations de nourriture et d'eau normales), ce qui aura pour effet de

causer des douleurs pénibles, -1 à tous les jets d'attaques et de compétences.

LE COMA

Pendant la croissance du clone, les personnages sont dans un semi-coma durant lequel ils n'ont qu'une idée très vague de ce qui se passe autour d'eux. Ils pourront toutefois conserver quelques souvenirs ou flash issus de périodes de quasi-éveil. Vous pouvez lire ce qui suit aux personnages prisonniers :

Vous nagez dans une eau chaude et une voix murmure au-dessus ou bien est-ce des idées qui naissent dans votre esprit, il y a parfois une lumière éblouissante et des formes qui dansent non loin. Il est toutefois très difficile de bouger, suspendu en apesanteur... C'est la nuit à nouveau, peuplée de rêves étranges, de douleurs, parfois de bien-être... De la lumière à nouveau et des formes mais il est impossible de parler, de crier, quelque chose vous taraude la gorge. Des bruits, des rires peut être et il y a toujours cette voix qui murmure comme si vous vous parliez à vous-même. Elle raconte des histoires folles, c'est une deuxième conscience, un second moi qui dit pouvoir apporter la liberté, la joie et la félicité. A côté les bruits étouffés et les formes bougent, les sons se font plus clairs, des voix, elles parlent d'un invité de marque qui doit être monté à l'étage obscur... à nouveau la nuit...

La voix qui parle est un diabolotein (bloodbag imp) attaché à la machinerie qui fait se développer chaque clone, il murmure et utilise ses capacités télépathique afin d'opérer le conditionnement du personnage. Ce faisant, une sorte de symbiose s'est installée, ce qui permet aux personnages d'apprendre un certain nombre de choses grâce à la VOIX. Vous pouvez notamment donner une vague description du phare.

Les maîtres sont contents selon la VOIX, ils nous récompenseront bientôt et nous pourront alors les servir pour les remercier de leur bonté, ils nous ont soigné alors que nous étions aux portes de la mort, ils nous protègent et nous nourrissent, ils sont bons pour nous.

Les personnages n'auront pas vraiment conscience du temps et de l'espace jusqu'à ce que l'équipe de sauvetage vienne les libérer. Vous pouvez toutefois autoriser le personnage a posé des questions, la VOIX y répondra toujours sur le même ton, sans en dire davantage. Elle insistera toutefois sur le fait que les personnages ont été arrachés à la mort par la bonté des maîtres, qui les

soignent actuellement et les nourrissent. En ce qui concerne l'invité et les gens autour, la VOIX sait que les maîtres ont sauvé d'autres personnes, et qu'ils soignent aussi l'invité qui est un grand chef de guerre.

LE DIABLOTIN

Un diabolotin de sang (bloodbag imp) est attaché à chaque dispositif de clonage et relié à chaque personnage par un genre de placenta biochimique rougeâtre de la taille d'un cerveau. Il sera très dangereux pour un clone de le séparer de son diabolotin qui assure qu'il soit nourrit et grandisse correctement. Un jet de Premier soins ou connaissance des arcanes [DD20] permettra de savoir que séparer le diabolotin et le clone avant que ce dernier ne soit à maturité à de grave risque de provoquer sa mort. Si le personnage désire prendre le risque, il devra tout d'abord réussir un jet de Volonté [DD10+niveau du personnage] pour parvenir à passer outre le sentiment de sympathie créé par la symbiose (il ne veut pas tuer sa nouvelle maman !) et parvenir à ne pas s'opposer à un tel acte. Ensuite il devra effectuer un jet de Vigueur [DD10+niveau] contre la mort (identique à la mort par dommages massifs) à cause du choc de la séparation avant que le clone ne soit à terme. A sa discrétion, le MDJ peut décider en cours de jeu que le clone est arrivé à maturité au cours du module (un clone enfant n'arrivera à maturité qu'à la fin du module dans tous les cas), et ainsi ne plus requérir le Jet contre la mort en cas de séparation. Sous aucun prétexte le diabolotin ne cherchera à se séparer volontairement du clone avant la rencontre avec le sorcier.

Pendant le module cependant, le diabolotin utilisera parfois son pouvoir de suggestion contre le personnage s'il juge que ses actions lui vaudront les foudres des sorciers ataphades. Attention, vous devrez toujours jouer le diabolotin comme une mère attentive et protectrice, mais qui comme toute les mères ne manquera pas de corriger son garnement si elle considère qu'il n'agit pas comme il se doit. Et en l'occurrence, la mère est diabolique ! Les arguments (qui peuvent être télépathiques) sont du genre : ils ne sont plus comme nous à présent mon enfant ; garnement tu oses te rebeller contre les tiens, une fessée s'impose ; inutile de risquer nos vies pour ces fous mon doux, allons rejoindre les nôtres plus loin ; tu dois bien sentir au plus profond de toi que tu es plus proche de moi que de ces vermines ; laisse-les se débrouiller et allons prévenir les maîtres...

Une fois, le diabolotin pourra utiliser une *suggestion* à un moment opportun. Cette suggestion sera surtout orientée pour aller prévenir les gardes ou s'enfuir pour se

protéger... mais pas contre les autres personnages (ce qui risquerait de monter le PJ contre le diabolotin).

Le diabolotin, de part la relation de symbiose avec le clone, sera en mesure d'utiliser sa capacité de transfusion avec ce dernier.

Pour les caractéristiques du diabolotin, voir l'annexe avec les nouveaux monstres.

LE DIABLOTIN DANS LA TOUR

Il aura un certain nombre d'options, en dehors de son attitude de mère protectrice :

- Utiliser une *suggestion* à un moment opportun, le personnage devra effectuer un jet de Volonté [DD10+APL] pour ne pas s'y soumettre.
- Utiliser son pouvoir de malédiction pour rendre des personnages hémophiles. Voir jet secret 2 pour la sauvegarde face à ce pouvoir.
- En dernier lieu et si le personnage décide de participer au sabotage du phare, alors le diabolotin rompra lui-même le lien en sectionnant l'ombilical de sa puissante mâchoire (5pv pour le cordon) avec toutes les conséquences que cela peut avoir si le clone n'est pas à terme.

Développement :

Les personnages prisonniers ne peuvent pas agir tant qu'ils sont prisonniers des cuves destinées à assurer la croissance des clones, ils devront donc attendre qu'on les libère.

RENCONTRE 4 : EN TERRE ENNEMIE

Les personnages sont à présent dans la ville d'Atios, baignés dans la lueur rougeâtre de son phare, et seuls.

LE PORT D'ATIOS

Le port d'Atios pourrait ressembler à n'importe quel port pirate typique avec son lot de canailles arpentant les rues, de ruelles sombres et malfamées et de marchés peuplés de vendeurs ambulants, de capitaines à la recherche de recrues fraîches si ce n'était la vilénie qui y est constamment perceptible. Peut être que cela est dû à la lueur rougeâtre issue du phare qui baigne la ville, peut être à cause des habitants qui paraissent plus viles et dangereux qu'ailleurs. En effet, n'affirme-t-on pas que les habitants des îles sont les rejetons des sorciers ataphades, que leurs dynasties règnent sur l'archipel.

Une chose est sûre, vous ne vous sentez pas les bienvenus dans cette ville.

Les personnages auront la possibilité de se déplacer dans la ville d'Atios afin de glaner des informations, nous développeront ici quelques rencontres et lieux, vous pouvez vous référer au document régional décrivant les îles ataphades (disponible sur demande). Les personnages devront rester dans la ville jusqu'au soir, heure à laquelle le capitaine du Terrible commencera à appareiller (ou selon le plan entendu), c'est à ce moment que les personnages devront s'introduire dans le phare et délivrer les prisonniers au plus vite afin de rejoindre le navire qui doit être sorti de la baie avant que l'alerte ne soit donnée. Utilisez les descriptions plus bas afin de « pimenter » le passage à Atios pendant ces longues heures avant l'introduction dans le phare.

Les endroits où glaner des informations :

1 – LES QUAIS

En débarquant, il devient évident que cela ne va pas être une partie de plaisir. Comme vous faites vos premiers pas sur le quai, vous apercevez une imposante créature humanoïde se hissant hors des eaux, à la peau verdâtre et à la tête rappelant celle du crapaud, à la différence près que notre invité sur les quais a la bouche garnie de crocs. Il regarde un peu autour de lui avant de s'engager d'un pas sûr dans les rues...

Un jet de Connaissance de la nature [DD12] permet de reconnaître un sahuagin de taille imposante ! Personne n'est étonné d'en voir puisqu'ils sont alliés à la ville d'Atios et on sait qu'ils ont une ville dans les récifs.

Les quais et le quartier des docks ne sont pas exactement ce que l'on pourrait appeler les endroits les plus sûrs. C'est le théâtre d'affrontements entre des gangs (la main, la langue fourchue, les dragons rouges, la trace invisible...). On peut remarquer l'appartenance à un gang par des habits ou tatouages particuliers. Le MDJ peut à loisir rajouter un peu de piment en introduisant des rencontres mettant en scène des membres de ces gangs (une rixe par exemple...).

2 - LE MARCHÉ AUX ESCLAVES

Comme vous marchez dans les rues agitées de la ville vous êtes écartés par une longue procession, vous réalisez vite qu'il s'agit d'une longue file d'esclaves, hommes et femmes sur les visages desquels se lisent frayeur et désespoir. Le cortège est flanqué d'une dizaine de gardes lourdement armés au moins, à sa tête, le maître esclavagiste semble déjà sollicité par de

futur clients comme des gens s'exclament « ce nouvel arrivage semble bien intéressant, à espérer qu'il parviendront encore en vente au marché aux esclaves... je ne peux plus supporter ces opportunistes qui tentent d'obtenir la primeur des esclaves à la sortie des navires... ».

Il serait sans doute très hasardeux de tenter de libérer les esclaves, d'autant que cela pourrait fortement irriter le maître esclavagiste et son futur client. Les esclaves sont conduits jusqu'au marché aux esclaves, ils seront alors inspectés afin de déterminer s'ils sont propres à la vente directement ou ont besoin de manger un peu...

Maître esclavagiste: Ogre mage, 37 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

Client: Mindflayer, 44 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

Toute tentative d'action des personnages déclenchera en plus de la rixe avec les gardes, une enquête des Mains Ecarlates. Faites alors un jet de Discrétion opposé au jet de Renseignement des enquêteurs (bonus de +15). S'ils sont découverts, alors considérez qu'une attaque aura lieu dans l'heure.

APL 4-14 (EL 9)

Enquêteur de la Main Ecarlate (2): Werewolf, 20 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

Pisteur de la Main Ecarlate: Vampire Ftr 5, 32 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

Commando de la Main Ecarlate: Half dragon Ftr 4, 43 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

Pas de points d'expériences pour ces combats qui peuvent être évités. Un groupe ne peut pas en effet, à lui seul venir à bout des vilenies d'une ville entière, perpétrées depuis des siècles qui plus est !

3 – LE CREUSET DU SANG

L'arène est un endroit impressionnant, la foule se presse à l'intérieure et vous êtes étonné du prix dérisoire de l'entrée : deux pièces d'argent, une dent en or ou une bouteille de vin ! L'intérieur est plus fantastique encore, la cuvette que forme les tribunes est large et semble culminer à pas moins d'une trentaine de mètres. Au centre, on distingue les décors d'une reconstitution.

Un jet de Connaissance en histoire ou bardique [DD20] permettra de reconnaître un grand classique: la chute de la Maison Ashir !

Les personnages qui se renseignent sur la rose et réussissent un jet de Renseignement [DD15] apprennent qu'il s'agit d'une loge de l'arène, on y trouve souvent des musiciens, bardes et autres conteurs. Elle se trouve à la gauche de la loge princière.

Les personnages peuvent s'y rendre en réussissant un jet de Diplomatie [DD20], pour chacun d'entre eux car chaque individu doit y gagner sa place par un mot d'esprit ou le beau langage.

Un personnage devra ensuite déterminer lequel des talentueux et caustiques artistes est susceptible d'être un espion du califat. Pour cela les rumeurs peuvent l'aider (voir ci-dessous au Magenta). Le MD peut à sa discrétion jouer cette scène uniquement en roleplay. Le personnage devra trouver le poète connu comme "la langue fourchue" (à noter que les personnages ayant joué l'interactif **EKB6-01S** *Le défi du Prince* pourront reconnaître le phrasé du masque du renard...).

Quoiqu'il en soit l'espion du califat (dont l'identité demeurera encore une fois secrète, non pas à cause d'un masque mais du fait des talents de l'homme) pourra produire les aides suivantes :

- Un laissez-passer pour le phare qui leur permettra d'entrer sans problème.
- Un billet pour se rendre en bateau sur le récif du phare.
- Des vêtements de dignitaires de Gorshared pour entrer dans la tour.
- Des renseignements en général sur la ville.

Attention, l'espion précisera bien qu'il sera uniquement en mesure de faire entrer les personnages dans le phare, ce sera ensuite une question de temps avant qu'ils ne soient découverts et que l'alerte ne soit donnée.

4 – LE MAGENTA

Le magenta est le grand marché de la cité. Il fourmille jour et nuit de centaines de badauds. Le marché tire son nom de la dominante rouge des toiles de tente des étales.

C'est l'endroit idéal pour glaner des informations

Quelque soit l'endroit choisi pour aller chercher des informations, voici ce qu'un jet de Renseignement peut apprendre :

[DD 5] : Le calife d'Ekbir a déclaré la guerre aux ataphades, le Prince de Kazurka rit de cette menace et a mis Ekbir au défi d'envahir l'archipel.

[DD10] : L'archipel est en guerre contre le califat, cela a eu pour effet la flambée des prix des esclaves, en particulier des ekbiriens. Se montrer avec un esclave d'Ekbir est devenu très à la mode dans les milieux aisés!

[DD15] : L'armée ekbirite loin de ses côtes, c'est le bon moment pour s'attaquer à des navires marchands, bon nombre de capitaines ont quitté les ports ataphades bien décidés à ne pas revenir les cales vides !

[DD20] : La flotte ekbirite serait toute proche de l'archipel et l'attaque sur Atios imminente, la garnison de la citadelle a d'ailleurs été renforcée et les patrouilles intensifiées.

« La langue fourchue », poète d'esprit a fait une entrée remarquée dans la rose en lançant au célèbre exégète connu pour ses phrases distillées Malim Ponach lui interdisant la loge « qu'il n'était pas nécessaire d'être cultivé puisque se taire suffisait pour briller en société » !

[DD25] : Le Prince d'Atios n'aurait pas toutes les faveurs de ses paires, en particulier celle du Maître du port de Kazurka...

[DD30] : Les ekbirites auraient mis la main sur un puissant objet leur permettant de disperser les tempêtes et d'éloigner les monstres marins. Les sorciers seraient soucieux à ce sujet...

[DD35] : Aucuns renforts notables ne semblent parvenir des autres îles, en particulier, les voiles pourpres du Havre Noir se sont faites discrètes en Atios ces derniers temps.

SANS AIDE EXTERIEURE

Il va leur falloir s'infiltrer dans le phare à présent. Ce dernier se trouve sur un récif au milieu du port, donc il faudra nager ou prendre une embarcation pour se rendre sur le récif. Bien évidemment, les abords du phare sont strictement réservés aux personnes autorisées, et donc aux membres de la maisons dirigeantes de Atios qui assure le fonctionnement du phare, voir aux personnes dûment autorisées par eux.

Les solutions pour entrer :

- Faire un faux laissez-passer en imitant un sceau de la famille Achelok, pour cela il faudra tout d'abord se procurer une copie du sceau. Il est possible d'envisager cela en effectuant du commerce avec un membre de la famille, en vendant par exemple des marchandises du navire. Un jet de Diplomatie [DD20+APL] ou de Profession marchand [DD10+APL] sera nécessaire pour cela. Ensuite, un jet de Contrefaçon [DD25] sera nécessaire.

- Prendre une embarcation pour se rendre jusqu'au récif du phare. Un jet de Bluff ou Diplomatie [DD20] sera nécessaire pour convaincre un gondolier d'amener les personnages au récif du phare.
- Entrer par le souterrain immergé.

Rendez-vous au paragraphe correspondant à l'option choisie.

LES FAUX-PAPIERS

Le garde examine les papiers au travers de son heaume représentant un masque grimaçant écarlate... et fait un signe afin que l'on ouvre les portes de du phare.

Si les papiers des personnages sont corrects, les gardes les laisseront entrer. Dans le cas contraire, on les laisse entrer dans le couloir fortifié et l'alerte est immédiatement donnée. Sinon continuez.

Gardes dans la tour :

APLs 4-14

Gardes (3): de l'APL correspondant ; Cf. Annexe 1.

Poursuivez avec les règles normales de l'alerte (voir annexe 10).

Les gardes vous accompagnent jusqu'à un vaste hall. Des escaliers montent à l'étage, d'autre s'enfoncent dans les profondeurs. Le garde vous fait signe de prendre place dans des fauteuils prêt d'une tapisserie et monte les escaliers.

Les personnages se trouvent alors dans le hall 7 (voir plan de la tour). A eux de décider ensuite de fausser compagnie aux gardes et d'explorer la tour. Passez au paragraphe « dans la tour ».

A LA NAGE VERS LE SOUS-SOL

Deux jets de Natation [DD15] sont nécessaires pour rejoindre le sous-sol de la tour.

Vous parvenez à rejoindre les abords du récif de la tour. Après quelques plongées infructueuses vous parvenez finalement à trouver une large galerie qui remonte dans les ténèbres.

Les personnages parviennent au sous-sol de la tour en 30 (voir alors la rencontre 7).

DANS LA TOUR

A partir du moment où les personnages entrent dans la tour, ils ont un total de 100 rounds avant que l'alerte ne soit donnée (voir annexe 10 pour le décompte du temps et un rappel de règles). Voyez l'annexe 9 pour la description du phare.

Dans la tour, les personnages devront être un minimum discret afin de ne pas s'exposer à l'attaque des gardes qui patrouillent. Dès que les personnages font du bruit (à la discrétion du MDJ de juger quand des jets s'imposent), ils devront chacun faire un jet de Discrétion opposé à deux jets de Ecouter pour les gardes. Voir l'annexe 3 pour les jets pré tirés.

A noter qu'il est aussi possible de berner les gardes, un jet de Bluff [DD15+APL] avec à une allure correcte (des habits ataphades, déguisements, armures de gardes...) suffit à convaincre la patrouille.

Des personnages rusés pourraient même aller jusqu'à discuter avec les gardes et à relever une patrouille, voir leur prendre une lanterne écarlate (à la discrétion du MDJ). Attention, il faut être un très bon acteur et la chose est risquée dans la mesure où les personnages ne connaissent pas les habitudes des gardes.

Gardes dans la tour :

APLs 4-14

Gardes (3): de l'APL correspondant ; Cf. Annexe 1.

Trésor :

Lanterne écarlate : dans cette tour uniquement la lampe permet d'éclairer d'une lueur rougeâtre comme une torche. Même dans la pièce ténébreuse (rencontre 5), cette lampe permet d'éclairer sur 3 mètres.

Les bruits d'un combat feront chuter le temps de 20 rounds avant que l'alerte ne soit déclenchée.

DANS LE LABORATOIRE

Vous entrez dans une bien étrange pièce remplie de longs tubes de verre de presque un mètre de diamètre. A l'intérieur on y distingue mal au travers d'un liquide verdâtre des formes humanoïdes de toutes les tailles. Vous vous rapprochez et remarquer avec horreur qu'il s'agit d'êtres humains allant du fœtus à l'adulte. Ils sont reliés à une bien étrange machinerie où pulsent des masses organiques. Tous semblent endormis.

Les personnages possédant la faveur "Le sang noir du marais" du **EKB5-08** En étant de grâce ou la faveur

“Prisonnier des cultistes” du **EKB6-01** *Une bouteille à la mer*, et qui ne sont pas décédés entre-temps, pourront reconnaître leur clone dans un cylindre du laboratoire. Ils pourront alors décider de le détruire (vous pourrez alors barrer ces faveurs en notant le numéro de l'AR de ce module afin d'indiquer que les personnages ont détruit toute possibilité d'utilisation de leur clone). Attention, prenez soins de noter si les personnages décident de détruire d'autres clones (il est en effet délicat de savoir si les clones sont vivants ou ne sont que des coques vides sans âme à l'heure qu'il est).

Un jet de Connaissance locale ou Noblesse [DD20] permet de reconnaître des officiers de l'armée, un prêtre parfois... (Voir les questions de fin de module pour la gestion de l'histoire et de la trame).

Développement

Les personnages seront à présent réunis et n'auront plus qu'à se mettre sur les traces de l'amiral, passez à la rencontre suivante.

RENCONTRE 5 : L'AMIRAL

La pièce dans laquelle se trouve l'amiral est plongée dans d'éternelles ténèbres. Toutefois, si les personnages ont été habiles, ils ont pu obtenir une lanterne écarlate qui éclaire sur 3 mètres (10 pieds). En outre un personnage venant du laboratoire (prisonnier) pourra voir dans la salle étant donné ses capacités diaboliques.

Cette salle est protégée par un sort de *mordenkainen's private sanctum* et on ne peut y faire des divinations. Toutefois le voile brumeux (voir sort) n'est pas apparent au premier abord puisque la pièce est plongée dans les ténèbres les plus noires. En effet un sort de *deeper darkness* (jeté au niveau 7 grâce au don *heighten spell*) plonge la pièce dans le ténèbres.

Vous entrez dans une pièce totalement noire, aucune lumière ne semble pouvoir en percer les ténèbres...

La pièce est sous l'effet d'un sortilège de *Deeper darkness* lancé comme un sortilège de niveau 7 par le Prince d'Atios lui-même. Aucun sortilège de lumière d'un niveau moindre ne saurait donc en venir à bout.

La pièce est occupée par un groupe de tortionnaires diaboliques qui veillent sur le précieux prisonnier qu'est l'Amiral de la flotte d'Ekbir.

Il n'y a que peu de bruit en dehors d'étranges miasmes venant de la gauche.

Passez à l'action avec les diables:

Les Diables :

APL 4 (EL 6)

Barbazu: 45 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

Lemure (3): 15 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 6 (EL 8)

Erinyes: 85 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 8 (EL 10)

Erinyes : 85 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

Chats d'enfer (Hellcats): 60 pv chacun ; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 10 (EL 12)

Osyluth (2) : 95 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

Erinyes : 85 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 12 (EL 14)

Gelugon : 147 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

Hamatula: 126 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 14 (EL 16)

Cornugon: 147 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 16 (EL 18)

Cornugon (2) : 147 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

Tactique :

Les diables savent avoir l'avantage étant donné qu'ils sont en mesure de voir normalement même dans la plus impénétrable des ténèbres magiques. Ils harcèleront donc les personnages sans s'approcher trop d'eux (au moyen d'armes à distance ou de magie (leurs capacités n'impliquant pas de composantes verbales, ils sont donc silencieux).

APL 4 : Les lemures utiliseront leur pouvoir de *nuage puant* avant de se rendre au contact alors que le barbazu restera à distance grâce à son arme longue.

APL 6 : L'erinyes restera à distance sur une plate-forme à tirer voir à utiliser son pouvoir de *unholy blight*.

APL 8 : Comme en APL 6 avec le hellcat qui peut saisir des adversaires.

APL 10 : Comme en APL 6 avec les osyluth qui peuvent séparer les personnage avec des murs de froid et les attaquer grâce à leur portée.

APL 12 : Le Gelugon utilisera ses pouvoirs à distance avant d'aller au contact, le hamatula se chargera de personnages gênant en lutte.

APL 14 : Le Cornugon utilisera ses pouvoirs à distance avant d'aller au contact.

APL 16: Les Cornugons utiliseront leurs pouvoirs à distance avant d'aller au contact.

Si le combat tourne à leur désavantage, les diables tenteront de tuer l'amiral !

Trésor :

Aucun.

Développement

Sauvetage de l'amiral. Il est en bien mauvais état mais peut marcher si on l'aide. Il est évidemment d'accord pour porter un coup décisif à l'ennemi en sabotant le phare. Il préfère ne pas parler trop des plans ici car les murs ont des oreilles et il n'est pas encore sûr à cent pour cent de pouvoir compter sur les personnages. Libre au MDJ de jouer l'amiral comme un grand chef militaire patriote.

RENCONTRE 6 : LE CŒUR CRAMOISI

Une fois l'amiral parmi eux, il leur faudra se rendre dans la plus haute salle du phare afin d'éteindre sa lumière.

Les personnages devront être un minimum discret afin de ne pas donner l'alerte. S'ils ne font aucun cas de la discrétion en ne prenant aucune précaution pour ne pas faire de bruit, se dissimuler (en attendant le passage de gardes avant d'emprunter un escalier...), alors vous pouvez les faire tomber sur une patrouille de deux gardes standards selon l'APL (voir ci-dessous). Comme toujours, chaque combat contre des gardes augmentera de 20 le compte à rebours d'alerte.

Vous entendez les pas lourds de gardes qui gravissent l'escalier. Ils portent sans doute une armure lourde à en juger par le bruit...

Les gardes portent une armure, des gants, des uniformes complets et des masques écarlates grimaçants, si bien qu'il est quasi impossible de pouvoir distinguer nettement de quoi il s'agit (Détection [DD35] pour pouvoir avoir ensuite la possibilité de faire un jet de connaissance [DD20] pour reconnaître le type particulier de créature). Un simple jet de Connaissance de la religion ou nature [DD20] (il y a un malus inclus dû à l'uniforme) pourra permettre de déterminer le type de mort-vivant ou humanoïd portant l'armure. Voir les jets secrets 4 et 5 pour voir ce que les personnages peuvent déterminer.

Gardes dans la tour :

APLs 4-14

Gardes (3): de l'APL correspondant ; Cf. Annexe 1.

Si les personnages évitent les gardes, ils seront dans tous les cas interceptés sur la plate-forme du phare alors qu'ils l'étudient.

La plate-forme est protégée par un sort de *mordenkainen's private sanctum* et on ne peut y faire des divination.

APL 4 (EL 7)

Sorcier : Tiedfling Sor 4 ; 27 pv ; Cf. Annexe 1.

Gardes (2): Gnoll half flesh golem; 27 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 6 (EL 9)

Sorcier : Tiedfling Sor 6 ; 56 pv ; Cf. Annexe 1.

Gardes (2): Ogre half flesh golem; 56 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 8 (EL 11)

Sorcier : Tiedfling Sor 8 ; 90 pv ; Cf. Annexe 1.

Gardes (2): Troll half flesh golem; 90 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 10 (EL 13)

Sorcier : Tiedfling Sor 10 ; 90 pv ; Cf. Annexe 1.

Gardes (4): Troll half iron golem; 90 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 12 (EL 15)

Sorcier : Tiedfling Sor 12 ; 125 pv ; Cf. Annexe 1.

Gardes (4): Troll half iron golem Ftr 2; 125 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 14 (EL 17)

Sorcier : Tiedfling Sor 14 ; 154 pv ; Cf. Annexe 1.

Gardes (4): Troll half iron golem Ftr 4; 154 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 16 (EL 19)

Sorcier : Tiedfling Sor 16 ; 195 pv ; Cf. Annexe 1.

Gardes (4): Troll half iron golem Ftr 6; 195 pv ; Cf. Annexe 1.

Tactique :

Le sorcier utilise des sortilèges de zones afin de soigner les golems (selon leur type).

APL 4: Le sorcier peut rendre des zones critiques glissantes à l'aide de *grease*, par exemple les escaliers où les mouvements sont doublés, il faut donc ramper 2 rounds (jet de balance à +4 car 4 appuis) pour faire une

case. Les jeteurs de sorts adversaires peuvent être aveuglés.

APL 6 : Comme en APL 4 mais en plus l'utilisation du don "explosive spell" peut donner des attaques d'opportunités aux gardes.

APL 8 : Le sort de tentacules noires d'Evard peut bloquer et mettre en difficulté les personnages.

APL 10 : Le sort de *wrack* peut incapacité un combattant pur ou un jeteur de sort (voir jet de protection).

APL 12 : Le sorcier cherchera à se protéger tactiquement et à en finir avec les personnages un par un, le prêtre en premier car il soigne, puis les jeteurs de sorts en général et enfin les combattants. A partir de ce niveau tous les sorts de feu sont maximisés sur toute la terrasse du phare (voir description de la salle du rituel en annexe 9).

APL 14 : Jouez le sorcier comme un personnage à part entière, seule la victoire compte pour lui.

Le sorcier comme ses serviteurs n'hésiteront pas à tuer.

Les personnages devront ensuite saboter le phare, pour cela ils utiliseront le sablier confié par le mage du zashassar. Après une minute, ce sablier provoquera une explosion qui aura pour effet de détruire en partie la plate-forme et de libérer le « lantern archon » prisonnier. Attention, une fois libéré, ce dernier écumera la tour en se vengeant et en s'attaquant à tous les ataphades qu'il trouvera sur sa route (il épargnera toutefois les personnages), une bonne diversion pour eux.

Les personnages auront plusieurs solutions pour s'enfuir, la voie sous-marine ou par les airs. Toutefois, à en juger par la présence de créatures ailées, il serait plus raisonnable d'emprunter l'entrée sous-marine, d'autant que quand l'alerte sera donnée, les personnages seront déjà sans doute dans les sous-sols.

Si les personnages décident d'emprunter les airs, vous pouvez reprendre les créatures de la rencontre 5 pour gérer un combat alors que les diables les poursuivent.

Développement :

Une fois que les personnages ont commencé à s'enfuir, passez à la rencontre 7 s'ils passent par le sous-sol ou la rencontre 8 une fois leurs poursuivants éconduits.

RENCONTRE 7 : LA FUITE DE LA TOUR

Vous vous élancez dans la fuite et parvenez à rejoindre l'escalier menant au sous-sol quand se fait entendre bientôt un hurlement de rage venant du haut de la tour... l'alerte est donnée...

Les personnages pourront alors entamer leur descente. Vous pouvez effectuer des jets opposés de Discrétion avec les créatures. Cela permettra de gérer la surprise. Le monstre gardien et les nuées de vermine attaqueront au même round. A noter que les nuées ne s'attaquent pas au gardien qui se trouve sous l'eau vaseuse en général, elles ont donc développé une relation de bon voisinage ! Quand les monstres passent à l'attaquent lisez ce qui suit.

Vous avancez pas à pas dans des cavernes sombres et humides, seul le son du clapotis de l'eau semblait faire écho à vos pas dans ces cavernes quand vous avez l'impression que des masses se mettent à bouger autour de vous avec un tas de petit bruits [bourdonnement ou bruit sur le sol selon les nuées].

Au même moment d'énormes tentacules surgissent de l'eau vaseuse et tentent de vous saisir pour vous entraîner dans ces eaux saumâtres.

Le bassin dans lequel se terre le gardien est plein de vase. Il est donc quasi-impossible de pouvoir distinguer nettement l'otyugh (Détection [DD35] pour pouvoir avoir ensuite la possibilité de faire un jet de connaissance d'arcane [DD20] pour reconnaître le type particulier de life leech et/ou golem). Un jet de Connaissance des sous-terrains [DD20] (il y a un malus inclus dû à la boue) permettra juste de reconnaître un otyugh.

APL 4 (EL 5)

Le gardien : Otyugh ; 36 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

Vermine : Rat swarm ; 18 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 6 (EL 7)

Le gardien : Advanced Otyugh ; 36 pv ; Cf. Annexe 1.

Vermine : Centipede swarm ; 31 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 8 (EL 9)

Le gardien : Otyugh life leech ; 94 pv ; Cf. Annexe 1.

Vermine (2) : Centipede swarm ; 31 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

RENCONTRE 8 : LE DEBUT DES HOSTILITES

APL 10 (EL 11)

Le gardien : Advanced Otyugh life leech; 181 pv ; Cf. Annexe 1.

Vermes : Hellwasp swarm ; 93 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 12 (EL 13)

Le gardien : Advanced Otyugh life leech; 289 pv ; Cf. Annexe 1.

Vermes (2): Hellwasp swarm ; 93 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 14 (EL 15)

Les gardiens (2): Advanced Otyugh life leech; 289 pv ; Cf. Annexe 1.

Vermes (4): Hellwasp swarm ; 93 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 16 (EL 17)

Les gardiens (2): Advanced Otyugh life leech half clay golem; 289 pv ; Cf. Annexe 1.

Vermes (8): Hellwasp swarm ; 93 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

Tactique :

L'otyugh s'attaquera aux personnages les plus proche de l'eau alors que les nuées se rabattront sur les personnages éloignés de l'eau.

A noter que si l'otyugh peut poursuivre des personnages qui tenteraient de s'enfuir par l'eau, les guêpes en sont incapables et laisseront de tels personnages s'enfuir.

APL 8 : A partir de cet APL l'otyugh bénéficiera de tous les sorts de soins jetés à proximité de lui (voir annexe pour la description du monstre).

APL 10 : A partir de cet APL des guêpes infernales s'attaqueront aux personnages, leur intelligence peut leur permettre de causer plus de dommages en s'attaquant à des personnages vulnérables.

Développement :

Les personnages pourront emprunter les bassins pour rejoindre la baie une fois leurs ennemis vaincus ou s'ils parviennent à fuir. Il pourront alors utiliser les potions de *respiration aquatique* leur permettant de rejoindre le navire de Rhak'am qui est sorti de la baie avant que l'alerte ne soit donnée. Passez à la rencontre 8.

Les personnages vont à présent devoir rejoindre au plus vite le « Terrible » qui doit être à présent sorti de la baie d'Atios. En se rendant au navire sous les eaux, ils peuvent remarquer plusieurs choses :

- La chaîne est abaissée quand ils franchissent la limite des deux tours de garde et l'alerte est donnée dans le port à en juger par les navires et leurs lumières.
- Une immense grotte sous-marine barrée par une non moins imposante grille métallique se situe peu après la limite de la chaîne...

Quand les personnages parviendront au navire, la baie du port se sera illuminée des maintes lumières des navires la sillonnant.

Vous devez ensuite déterminer la réussite des personnages :

Si les personnages sont parvenus à saboter le phare:

Votre navire s'éloigne toutes voiles dehors d'Atios... après une heure, vous apercevez des masses sombres venant à votre rencontre... la flotte vient à votre rencontre, l'extinction du phare a sonné l'hallali !

Si les personnages sont parvenus à libérer l'amiral:

Votre navire est abordé par une caravelle de la flotte, des officiers et des Zashassari montent à bord. Les mages ouvrent alors un portail, des officiers et le général le franchissent, vous êtes invités à les suivre.

Si les personnages ne sont pas parvenus à libérer l'amiral:

Votre navire est abordé par une caravelle de la flotte, des officiers et des Zashassari montent à bord. Les mages ouvrent alors un portail, des officiers le franchissent, vous êtes invités à les suivre.

De l'autre côté du portail:

Vous apparaissez au milieu d'un camp militaire qui se tient au sommet d'une colline verdoyante. Vous êtes invités à vous reposer, la bataille finale contre l'ennemi va bientôt commencer. On vous indique une tente, avant de refermer la tente, un zashassari pose un sablier sur un meuble...

Les personnages sont à présent dans un demi-plan où le temps ne s'écoule pas de la même manière que sur le plan matériel. En fait lorsqu'il s'écoule une journée dans cet endroit, juste quelques heures se sont écoulées sur le plan

matériel. Cela permet aux officiers et aux blessés de se reposer.

Développement :

Passez à la conclusion.

CONCLUSION

L'AMIRAL ALDARAZIM

L'amiral sera pris en charge par une équipe de Zashassari et de prêtres sur sa demande, il veut en effet être certain de ne représenter aucune menace pour son armée et désire être certain de ne receler aucun sort ou objet qui pourrait le trahir.

Fidèle du califat, j'ai demandé à subir un examen détaillé par nos prêtres et mages afin d'être certain de ne représenter aucune menace. Entre-temps, reposez-vous, il se peut que le califat ait besoin de partisans dans un proche avenir. J'espère vous revoir bientôt, puisse le Grand Prêtre vous protéger.

Les personnages pourront ensuite se rendre dans le camp afin de se reposer. Une fois ceci fait, on les invitera à emprunter à nouveau un portail. Les personnages peuvent rester auprès de l'armée si tel est leur désir, il pourront alors enchaîner sur l'interactif **EKB6-02S** *Les larmes des anges*. Les personnages décidant de jouer ces deux modules à la suite devront le signaler au DM. Passez au paragraphe « la bataille ».

Dans le cas contraire, ils seront acheminés vers la cité d'Ekbir, passer au second paragraphe de l'épilogue.

LA BATAILLE

Les masses sombres des navires formant la flotte avancent toutes voiles dehors, dans quelques heures tout au plus la bataille commencera et l'avenir du califat prendra un tournant.

Si un personnage possède Larme d'étoile, vous pouvez lire ce qui suit :

Tu regardes au loin l'horizon, pensif et ne t'aperçois pas que ta main a rejoint la garde de Larme d'étoile dont la chaleur te tire de tes rêveries. La lame semble vibrer d'une étrange énergie quand tu la tires, remarquant alors un bien étrange phénomène : des gouttes d'eau se forment sur la lame et s'écoulent sur le sol laissant une trace légèrement scintillante...

Passez à l'épilogue.

EPILOGUE ET IMAGE DE FIN

La flotte s'est mise en route pour Atios et sera en vue de l'île dans quelques heures, mais déjà vous sentez des fourmillements dans tous vos membres. Vous êtes assaillis par nombre de sentiments alors que les navires fendent l'eau dans le cœur de la nuit, tout droit vers Atios... quand tout à coup vous apercevez la leur rougeâtre du phare de l'île du sang percer les ténèbres, pas devant vous cependant, mais bel et bien à tribord ! Pris de panique vous cherchez à rejoindre le pont arrière et l'amir Belzir Uguluk... Il est appuyé là au bastingage, le vent dans les cheveux, un sourire serein et énigmatique dessiné sur les lèvres...

OU

Vous arrivez non loin de la cité d'Ekbir, le Zashassari referme le portail derrière vous et vous pouvez regagner la ville. Il en émane une étrange quiétude alors que la bataille se prépare loin au nord...

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

FAVEUR DE L'AMIRAL

Les personnages étant parvenus à libérer l'amiral et à le remettre vivant à la flotte obtiennent cette faveur.

LARME D'ETOILE

Tout personnage revenu vivant d'Atios avec larme d'étoile à la vision d'un ange au cours d'un rêve. Il peut à présent bénéficier de la faveur en offrant une somme d'or sur un autel d'Al'Akbar, l'or disparaîtra et l'arme sera enchantée comme l'indique la faveur.

SABOTAGE

Les personnages qui sont parvenus à saboter le phare et à libérer l'archon ont cette faveur.

LES SECRETS DES SORCIERS

Les personnages ayant trouvés des documents relatant les recherches magiques des sorciers peuvent avoir accès à certains sortilèges et savoirs. Rayez les sortilèges et savoirs non obtenus (en fonction des documents de l'annexe 12 découverts au cours du module).

LA VOIX DANS LA LUMIERE

Les personnages ayant été témoins de la rédemption de Vaissim obtiennent cette faveur. Pour cela, ils ont dû accepter son aide et mal agi dans le navire « le Terrible ».

AVILI

Le ou les personnages qui ont été touchés par la corruption de Apielle ont cette faveur.

ENFANT NON DESIRE

Seul un personnages de sexe masculin possédant la faveur *Aide de la nymphe* du **EKB 5-08** *En étant de grâce* peut obtenir cette faveur : Il se souvient à peine de la nuit passée avec la nymphe qui l'a aidé à s'évader du marais. Cependant, un enfant fut conçu cette nuit. Si le personnage parvient à récupérer son enfant (en relâchant Apielle), il est maintenant en charge d'un bébé demi-fiélon (demi-diable). Il obtient alors la mention *Unwanted Child* sur son AR.

...Le Prince observe l'échiquier devant lui, on entre dans la pièce : « Mon Prince, le temps est très mauvais au dehors et la pluie redouble, devons-nous tout de même risquer d'envoyer les éclaireurs ? ». Le Prince observait toujours l'échiquier : « Inutile, l'assaut est imminent, faites parer les troupes »...

Fin

BILAN DU SCENARIO

Le MD est invité à répondre aux questions suivantes et à communiquer les réponses à la triade par mel adressé à : jeanphilippe.huet@tele2.fr

Des réponses reçues dépendra la version officielle de cette histoire.

- 1) Vaissim a-t-il été absout ?
- 2) Edwin a-t-il été démasqué ?
- 3) Apielle a-t-elle apportée son aide ? A qui ?
- 4) Quels personnages n'ont pas détruits leur clone ?
- 5) Les autres clones ont-ils été détruits ?
- 6) L'amiral a-t-il été secouru ?
- 7) Le phare a-t-il été saboté ?
- 8) Des personnages ont-ils été corrompus ? Qui ?

Experience Summary

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

L'amiral

Libérer l'amiral.

APL 4	180 xp
APL 6	240 xp
APL 8	300 xp
APL 10	360 xp
APL 12	420 xp
APL 14	480 xp
APL 16	540 xp

Le cœur cramoisi

Saboter le phare.

APL 4	210 xp
APL 6	270 xp
APL 8	330 xp
APL 10	390 xp
APL 12	450 xp
APL 14	510 xp
APL 16	570 xp

La fuite de la tour

Parvenir à fuir de la tour.

APL 4	150 xp
APL 6	210 xp
APL 8	270 xp
APL 10	330 xp
APL 12	390 xp
APL 14	450 xp
APL 16	510 xp

Performance des joueurs

Ces points récompenseront les personnages ayant saboté le Phare.

APL 4	67 xp
APL 6	90 xp
APL 8	112 xp
APL 10	135 xp
APL 12	157 xp
APL 14	180 xp
APL 16	202 xp

Réussite du module

Ces points récompenseront les personnages s'ils parviennent à éliminer la menace des clones tout en s'échappant avec ceux-là et l'amiral.

APL 4	68 xp
APL 6	90 xp
APL 8	113 xp
APL 10	135 xp
APL 12	158 xp
APL 14	180 xp
APL 16	203 xp

Expérience totale possible

APL 4	675 xp
APL 6	900 xp
APL 8	1,125 xp
APL 10	1,350 xp
APL 12	1,575 xp
APL 14	1,800 xp
APL 16	2,025 xp

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

RESUME DU TRESOR

Le cœur cramois

APL 4 : L : 100 po ; C : 0 po ; M : *Headband of conscious effort* (333 po , *Tunic of steady spelcasting* (208 po) .

APL 6 : L : 100 po ; C : 0 po ; M : *Headband of conscious effort* (333 po , *Tunic of steady spelcasting* (208 po) , *Rod of lesser metamagic substitution (electricity)* (225 po) .

APL 8 : L : 100 po ; C : 0 po ; M : *Headband of conscious effort* (333 po , *Tunic of steady spelcasting* (208 po) , *Rod of lesser metamagic substitution ((electricity)* (225 po) , *Large greatsword +I brutal surge* (367 po) .

APL 10 : L : 100 po ; C : 0 po ; M : *Headband of conscious effort* (333 po , *Tunic of steady spelcasting* (208 po) , *Rod of lesser metamagic substitution (fire)* (225 po) , *Large greatsword +I brutal surge* (367 po) , *Rod of sure striking* (333 po) , *Rod of avoidance* (833 po) .

APL 12 : L : 100 po ; C : 0 po ; M : *Headband of conscious effort* (333 po , *Tunic of steady spelcasting* (208 po) , *Rod of lesser metamagic substitution (fire)* (225 po) , *Large greatsword +I brutal surge* (367 po) , *Rod of sure striking* (333 po) , *Rod of avoidance* (833 po) , *Scarf of spellcatching* (1500 po) .

APL 14 : L : 100 po ; C : 0 po ; M : *Headband of conscious effort* (333 po , *Tunic of steady spelcasting* (208 po) , *Rod of lesser metamagic substitution (fire)* (225 po) , *Large greatsword +I brutal surge* (367 po) , *Rod of sure striking* (333 po) , *Rod of avoidance* (833 po) , *Scarf of spellcatching* (1500 po) , *Book of blood* (1775 po) , *Rod of normal metamagic substitution (fire)* (875 po) .

APL 16 : L : 100 po ; C : 0 po ; M : *Headband of conscious effort* (333 po , *Tunic of steady spelcasting* (208 po) , *Rod of lesser metamagic substitution (fire)* (225 po) , *Large greatsword +I brutal surge* (367 po) , *Rod of sure striking* (333 po) , *Rod of avoidance* (833 po) , *Scarf of spellcatching* (1500 po) , *Book of blood* (1775 po) , *Rod of normal metamagic substitution (fire)* (875 po) , *Rod of metamagic quicken (normal)* (6292 po) .

Trésor total possible

APL 4 : 650 po max : 641 po

APL 6 : 900 po max : 866 po

APL 8 : 1300 po max : 1239 po

APL 10 : 2300 po max : 2405 po

APL 12 : 3300 po max : 3905 po

APL 14 : 6600 po max : 6555 po

APL 16 : 9900 po max : 12741 po

ITEMS FOR THE ADVENTURE RECORD

Barrez les articles qui n'ont pas été obtenus (cross all items not found) :

Faveur de l'amiral : This PC has access to items marked with an * (it does not count for item craft requirements). If the PC belongs to the following meta-orgs : Marine d'Ekbir, Faris, 'Askar, Zashassar, Clergé de la Foi exaltée, Garde sacrée, frequency: regional. If not, frequency: adventure. If the PC belongs to the meta-org Marine d'Ekbir, he gains access to the Great Captain and Dread Pirate prestige classes (*Stormwrack*).

Faveur de l'armée du Califat : When the PC exercises this favor, the Caliphate of Ekbir will upgrade any one magical weapon that the PC owns to add the *Bane (aberrations)* special ability. This favor counts only as access and the PC must pay the difference in market value for the upgrade. Members of the Marine d'Ekbir, 'Askar and Garde sacrée gain 20 Reckoning points. They are converted as 15 Promotion points to gain a command rating of 1 and as 5 Décoration points, so they are offered the *Pillar of Honor*.

Larme d'étoile : Angels of Al'Akbar agree to upgrade the falchion Larme d'étoile from the adventure **EKB4-03 Les Tours Naissantes** (special AR) with the sacred and axiomatic special ability. The PC has to pay the difference between the old and new costs. Frequency: regional.

Sabotage !: The PC may cast once *delay death* as an immediate action. It is a spell-like ability (Caster level: 15th). Cross when used.

Les Secrets des sorciers : The character has an access to the following spells from *Spell Compendium* (cross the ones not found): *benign transposition*, *brilliant blade*, *blood star*, *burning blood*, *howling chain*, *fleshriver*, *prismatic eye*, *snake's swiftness (mass)*, *steeldance*, *wrack*.

La voix dans la lumière : The special requirement of the prestige class Contemplative is fulfilled if the character belongs to the Exalted Faith.

Avili : This PC can no longer cast spells with the good descriptor (equivalent of a *mark of justice*). It may have impact in the future.

Unwanted child

ANNEXE 1: LES PNJ ET MONSTRES PAR ORDRE D'APPARITION

GENERAL

Apielle (Edwin): advanced erinyes fiend of corruption* 6; CR 19 Medium outsiders (evil, extraplanar, lawful); HD 18d8+108 plus 6d6+36 hp 265; Init +6; Spd 30 ft., fly 50 ft. (good); AC 24(+6 Dex, +8 natural), touch 16, flat-footed 18; Base Atk +18; Grp +24; Atk +24 melee (1d8+6/19-20, longsword) or +24 ranged (1d8+6/x3+1d6 fire/19-20, flaming composite longbow) or rope +14 ranged (entangle); Full Atk Longsword +24/+19/+14/+9 melee (1d8+5/19-20) or +1 flaming composite longbow (+5 Str bonus) +24/+19/+14/+9 ranged (1d8+6/x3 plus 1d6 fire) or rope +24 ranged (entangle); SA Entangle, spell-like abilities, summon devil; SQ Damage reduction 5/good, darkvision 60 ft., immunity to fire and poison, resistance to acid 10 and cold 10, see in darkness, spell resistance 20, telepathy 100 ft., true seeing; AL LE; SV Fort +22, Ref +22, Will +20; Str 22, Dex 22, Con 22, Int 14, Wis 18, Cha 28.

Skills and Feats: Bluff +22, Concentration +27, Diplomacy +22, Disguise +18 (+28), Escape Artist +18, Hide +22, Knowledge history +19, Knowledge religion +19, Listen +22, Move Silently +22, Search +14, Sense Motive +25, Spot +22, Survival +9 (+11 following tracks), Use Rope +6 (+8 with bindings); Dodge, Mobility, Point Blank Shot, Precise Shot, Rapid Shot, Shot on the Run, Ability focus (unholyblight), Manyshot, Ability focus (charm monster), Quicken spell-like ability (unholy blight), Quicken spell-like ability (charm monster).

Languages: Infernal, Celestial, and Draconic.

Entangle (Ex): Each erinyes carries a stout rope some 50 feet long that entangles opponents of any size as an animate rope spell (caster level 16th). An erinyes can hurl its rope 30 feet with no range penalty. Typically, an erinyes entangles a foe, lifts it into the air, and drops it from a great height.

Spell-like abilities: At will—greater teleport (self plus 50 pounds of objects only), charm monster (DC 27), minor image (DC 21), unholy blight (DC 25). Caster level 16th. The save DCs are Charisma-based.

Summon devil (Sp): Once per day an erinyes can attempt to summon 2d10 lemures or 1d4 bearded devils with a 50% chance of success. This ability is the equivalent of a 3rd-level spell.

True seeing (Su): Erinyes continuously use true seeing, as the spell (caster level 20th).

Alternate form (Su): A fiend of corruption has the ability to assume any humanoid form of small to large size as a standard action. This ability is similar to the polymorph spell but allows only humanoid forms.

While using this ability, the fiend gains a +10 circumstance bonus on Disguise checks.

Fiends of corruption typically use this ability to make themselves appear pleasing or even desirable to their intended targets. It is hard, after all, to manipulate a person who is running away, howling in terror.

Fiend often uses sexual temptation as a tool for corruption, but the seduction is simply a means to the eventual end of the mortal's damnation, not an end in itself.

Once drawn into an intimate relationship with a fiend (particularly if that relationship is considered illicit), mortals are more susceptible to further temptations and blackmail.

Fiend's favor (Su): Once per day, a fiend of corruption can grant a touched creature a +3 bonus to one of the creature's ability scores. This bonus stacks with any other bonus the creature may already have, and lasts for one day. When the effect expires, the creature takes a -3 penalty to the same ability score for the next day. Another application of fiend's favor not only negates the penalty but restores the full bonus. Fiends of corruption are quite free with this ability – at least at first. They often approach people who are in need of a short-term ability boost for a specific situation, offering them the “favor” for free or in exchange for performing a simple task. The next day, when the affected creature is suffering from the penalty, the price for restoring the favor gets slightly higher, and so on – until a power-hungry character is willing to do just about anything in return.

Suggestion (Sp): At 2nd level, a fiend of corruption gains the ability to use suggestion three times per day. The saving throw DC is 15 + the fiend's charisma modifier (as though the fiend had Spell Focus [Enchantment]). The fiend of corruption's class level is its caster level. If the target of this ability is currently under the influence of a charm person cast by the fiend, she takes a -2 penalty on her saving throw. A fiend of corruption is generally interested in corrupting mortals and seducing them toward evil. A mortal who commits an evil act because of a magical compulsion is not fully corrupted, and the taint of evil can easily be removed with an atonement spell. Even so, using this power can be a useful first step toward the mortal's ultimate damnation. Once the deed is done, the fiend has a stronger foothold for later temptation or even blackmail.

Mind shield (Su): At 2nd level, a fiend of corruption gains complete immunity to detect thoughts, discern lies, and any attempt to magically

discern its alignment. This ability solidifies a fiend's disguise, cloaking its thoughts as well as its flesh.

Mark of justice (Sp): At 3rd level, a fiend of corruption can use mark of justice once per day, though the ability might better be termed "mark of iniquity" when used in this manner. A fiend of corruption uses this ability to cement a good person's descent into evil. Once its victim is living an immoral life, the fiend uses mark of justice to ensure that the victim does not return to her old ways or seek atonement. While good clerics typically place a mark of justice in a visible place on the subject, fiends generally hide their marks in locations that are not obvious.

Fiendish graft (Su): Once per month, a fiend of corruption of 4th level or higher can bestow a fiendish graft or symbiont on a willing mortal. Fiendish graft are offered as rewards to character who are already well along the path of corruption.

Major creation (Sp): A 4th-level fiend of corruption gains the ability use major creation three times per day. The fiend of corruption's class level is its caster level. Fiends of corruption use this ability to offer concrete temptation to mortals whose tastes run to material wealth and finery.

Geas (Sp): Also at 5th level, a fiend of corruption can use geas/quest once per day. As with suggestion, magical compulsion is not an ideal way to accomplish the fiend of corruption's goals, but works admirably as a step along the way.

Temptation (Su): At 5th level, a fiend of corruption gains the ability to offer good creatures the opportunity to change their alignment to evil. This works like the redemption or temptation function of the atonement spell, and the fiend can use this ability whenever the opportunity arises.

Grant wish (Sp): A 6th-level fiend of corruption can grant a wish to a mortal (not an elemental, outsider, or nonliving creature) once per day. Using this ability costs the fiend experience points as if it were casting a wish spell, so fiends never use this ability lightly. A fiend of corruption typically uses this ability as part of a soul bargain (see below), allowing it to grant its mortal target's every desire in exchange for ownership of the mortal's soul.

Soul bargain (Su): At 6th level, a fiend of corruption gains the ability to enter a binding agreement with a mortal, at the cost of the mortal's soul. The mortal victim must enter into the soul bargain willingly. Upon the mortal's death (by any means), her soul is transferred to a gem (prepared as with the trap soul spell when the bargain is forged), even if the gem and the mortal are not on the same plane at the time. The bargain requires 1 hour to

complete, and is utterly inviolable once forged. The only way to escape a soul bargain is to recover the gem after the mortal's death and break it, freeing her soul and allowing her to be restored to life through the normal means. It is quite common for fiends of corruption, as soon as a soul bargain is complete, to return to their native plane and await the mortal's death, or at least deposit the gem, in a safe place before returning to the Material plane to hasten the victim's demise.

Possessions: +6 cloak of charisma, +5 vest of resistance, +1 flaming composite longbow of strength +6, Veil of allure, Bracers of exit, 60 arrows.

Physical Description: Tall and lean, Apielle likes to appear in her old fair form, that of an astral deva and speak in celestial. She also often appears as a lovely baklunish type woman pretending to be some kind of fey/genie. In any of those forms, she is nearly always very cute and charming (vanity being one of her worst sin !). She was originally an angel serving Al'Akbar but she was full of vanity and she was tempted by Geryon.

* see Appendix 2: New Rules Items

ENCOUNTER 6: LE CŒUR CRAMOISI

Firlon Ashelok: male Planetouched (Tiefling) Sor 4 ; CR 4; Medium outsider (native) (5.5 ft tall); HD 4d4+12; hp 24; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 11 (+1 Dex); Base Atk +2; Grp +3; Atk +3 melee (1d4+1/19-20+poison, dagger); Full Atk +3 melee (1d4+1/19-20+poison, dagger), Space 5ft, Reach 5ft; SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5 and fire 5; AL LE; SV Fort +4, Ref +2, Will +3; Str 13, Dex 13, Con 16, Int 16, Wis 9, Cha 18.

Skills & Feats: Concentration +13, Hide +4, Move Silently +2, Knowledge Arcana +8, Spellcraft +8; Empower spell, Sculpt spell.

Languages: Common.

Spells Prepared (6/7/4; base DC = 14 + spell level): 0— *detect magic*, (*spell of your choice*), *ray of frost*, *daze*, *shock*, *mage hand*; 1st—*shield*, *magic missiles*, *grease*; 2nd—*blindness*.

Possessions: *headband of conscious effort*, *tunic of steady spellcasting*, dagger.

Power-Up Suite (Prepared – shield): AC 15.

Physical Description: Slender and vile, Firlon is wearing a darkened red robe. His dark hair are tied in a ponytail and it is obvious that its complexion betrays his fiendish and/or unnatural ancestry.

* see Appendix 2: New Rules Items

Garde: Gnoll Half flesh golem*; CR 4 Medium humanoid (human); HD 2d8+8+10; hp 27; Init +0; Spd 30 ft.; AC 20 (+0 Dex, +5 natural, +5 armor), touch 10, flat-footed 20; Base Atk +1; Grp +6; Atk +7 melee (2d6+8/19-20, greatsword) or +2 ranged (1d8+5, javelin); Full Atk +7 melee (2d6+8/19-20, greatsword) or +2 ranged (1d8+5, javelin); SA -; SQ Darkvision 60 ft., Scent, Damage reduction 5/adamantine, Immunity to magic, Low-light vision; AL CE; SV Fort +6, Ref +0, Will +0; Str 21, Dex 10, Con 17, Int 2, Wis 11, Cha 2.

Skills and Feats: Climb +3, Listen +2, Spot +3; Weapon Focus [Greatsword].

Languages: Gnoll.

Berserk (Ex): When a flesh golem enters combat, there is a cumulative 1% chance each round that its elemental spirit breaks free and the golem goes berserk. The uncontrolled golem goes on a rampage, attacking the nearest living creature or smashing some object smaller than itself if no creature is within reach, then moving on to spread more destruction. The golem's creator, if within 60 feet, can try to regain control by speaking firmly and persuasively to the golem, which requires a DC 19 Charisma check. It takes 1 minute of inactivity by the golem to reset the golem's berserk chance to 0%.

Immunity to magic (Ex): A flesh golem is immune to any spell or spell-like ability that allows spell resistance. In addition, certain spells and effects function differently against the creature, as noted below.

A magical attack that deals cold or fire damage slows a flesh golem (as the slow spell) for 2d6 rounds, with no saving throw.

A magical attack that deals electricity damage breaks any slow effect on the golem and heals 1 point of damage for every 3 points of damage the attack would otherwise deal. If the amount of healing would cause the golem to exceed its full normal hit points, it gains any excess as temporary hit points. For example, a flesh golem hit by a lightning bolt heals 3 points of damage if the attack would have dealt 11 points of damage. A flesh golem gets no saving throw against attacks that deal electricity damage.

Possessions: Greatsword, breastplate, 3 javelin.

Power-Up Suite (Prepared – infernal wound): wounds cause 2 pts of bleeding.

Physical Description: Tall and wide, Guards are clad in battered half plate. They wear dark red uniforms, helms and white smiling masks that do not betray their ancestry.

* see Appendix 2: New Rules Items

ENCOUNTER 6: LE CŒUR CRAMOISI

Firlon Ashelok: male Planetouched (Tiefling) Sor 6 ; CR 6; Medium outsider (native) (5.5 ft tall); HD 6d4+18; hp 36; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 11 (+1 Dex); Base Atk +3; Grp +4; Atk +4 melee (1d4+1/19-20+poison, dagger); Full Atk +4 melee (1d4+1/19-20+poison, dagger), Space 5ft, Reach 5ft; SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5 and fire 5; AL LE; SV Fort +5, Ref +3, Will +4; Str 13, Dex 13, Con 16, Int 16, Wis 9, Cha 18.

Skills & Feats: Concentration +15, Hide +4, Move Silently +2, Knowledge Arcana +10, Spellcraft +10; Empower spell, Sculpt spell, Explosive spell*.

Languages: Common.

Spells Prepared (6/7/6/4; base DC = 14 + spell level): 0— *detect magic*, (*spell of your choice*), *ray of frost*, *daze*, *ghost sound*, *mage hand*, *prestidigitation*, 1st—*shield*, *benign transposition**, *magic missiles*, *grease*, 2nd—*infernal wound**, *blindness*, 3rd—*lightning bolt*.

Possessions. Rod of lesser metamagic substitution (*electricity*), headband of conscious effort, tunic of steady spellcasting, dagger.

Power-Up Suite (Prepared – shield): AC 15.

Physical Description: Slender and vile, Firlon is wearing a darkened red robe. His dark hair are tied in a ponytail and it is obvious that its complexion betrays his fiendish and/or unnatural ancestry.

* see Appendix 2: New Rules Items

Garde: Ogre Half flesh golem*; CR 6; Large giant; HD 4d8+19+15 hp 56; Init -1; Spd 30 ft.; AC 21 (-1 size, -1 Dex, +5 natural, +8 armor), touch 8, flat-footed 20; Base Atk +3; Grp +15; Atk +11 melee (3d6+12/19-20, Greatsword) or +2 ranged (1d8+8, javelin); Full Atk +11 melee (3d6+12/19-20, Greatsword) or +2 ranged (1d8+8, javelin); SA -; SQ Darkvision 60 ft., Damage reduction 5/adamantine, Immunity to magic, Low-light vision; AL CE; SV Fort +12, Ref +0, Will +1; Str 27, Dex 8, Con 19, Int 2, Wis 10, Cha 2.

Skills and Feats: Climb +3, Hide +4, Listen +6, Move silently +6, Spot +4; Toughness, Weapon Focus [Greatsword].

Languages: Giant.

Berserk (Ex): When a flesh golem enters combat, there is a cumulative 1% chance each round that its elemental spirit breaks free and the golem goes berserk. The uncontrolled golem goes on a rampage, attacking the nearest living creature or smashing some object smaller than itself if no creature is within reach, then moving on to spread more destruction. The

golem's creator, if within 60 feet, can try to regain control by speaking firmly and persuasively to the golem, which requires a DC 19 Charisma check. It takes 1 minute of inactivity by the golem to reset the golem's berserk chance to 0%.

Immunity to magic (Ex): A flesh golem is immune to any spell or spell-like ability that allows spell resistance. In addition, certain spells and effects function differently against the creature, as noted below.

A magical attack that deals cold or fire damage slows a flesh golem (as the slow spell) for 2d6 rounds, with no saving throw.

A magical attack that deals electricity damage breaks any slow effect on the golem and heals 1 point of damage for every 3 points of damage the attack would otherwise deal. If the amount of healing would cause the golem to exceed its full normal hit points, it gains any excess as temporary hit points. For example, a flesh golem hit by a lightning bolt heals 3 points of damage if the attack would have dealt 11 points of damage. A flesh golem gets no saving throw against attacks that deal electricity damage.

Possessions. Greatsword, Full plate, 3 javelin.

Power-Up Suite (Prepared – infernal wound): wounds cause 2 pts of bleeding.

Physical Description: Tall and wide, Guards are clad in battered half plate. They wear dark red uniforms, helms and white smiling masks that do not betray their ancestry.

* see Appendix 2: New Rules Items

ENCOUNTER 7: LA FUITE DE LA TOUR

Le gardien: Advanced otyugh; CR 6; Huge aberration; HD 10d8+43 hp 88; Init +0; Spd 20 ft.; AC 18 (-2 size, -1 Dex, +11 natural), touch 9, flat-footed 18; Base Atk +7; Grp +19; Atk +10 melee (2d6+4, Tentacle; Full Atk +10 melee (2d6+4, 2 Tentacle) and +4 melee (1d8+2, Bite); SA Constrict (2d6+4), disease, improved grab; SQ Darkvision 60 ft., scent; AL N; SV Fort +3, Ref +2, Will +6; Str 19, Dex 8, Con 18, Int 5, Wis 12, Cha 6.

Skills and Feats: Hide +3*, Listen +6, Spot +6; Alertness, Toughness, Weapon Focus [Tentacle], Improved natural attack.

Languages: Common.

Constrict (Ex): An otyugh deals automatic tentacle damage with a successful grapple check.

Disease (Ex): Filth fever—bite, Fortitude DC 16, incubation period 1d3 days; damage 1d3 Dex and 1d3 Con. The save DC is Constitution-based.

Improved grab (Ex): To use this ability, an otyugh must hit with a tentacle attack. It can then

attempt to start a grapple as a free action without provoking an attack of opportunity. If it wins the grapple check, it establishes a hold and can constrict.

Skills: *An otyugh has a +8 racial bonus on Hide checks when in its lair, due to its natural coloration.

ENCOUNTER 6: LE CŒUR CRAMOISI

Firlon Ashelok: male Planetouched (Tiefling) Sor 8 ; CR 8; Medium outsider (native) (5.5 ft tall); HD 8d4+24; hp 48; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 11 (+1 Dex); Base Atk +4; Grp +5; Atk +5 melee (1d4+1/19-20+poison, dagger); Full Atk +5 melee (1d4+1/19-20+poison, dagger), Space 5ft, Reach 5ft; SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5 and fire 5; AL LE; SV Fort +6, Ref +4, Will +6; Str 13, Dex 13, Con 16, Int 16, Wis 10, Cha 19.

Skills & Feats: Concentration +17, Hide +4, Move Silently +2, Knowledge Arcana +10, Spellcraft +10; Empower Spell, Sculpt spell, Explosive Spell*, Sudden Empower*.

Languages: Common.

Spells Prepared (6/7/7/6/4; base DC = 14 + spell level): 0— *detect magic, (spell of your choice)x2, ray of frost, daze, ghost sound, mage hand, prestidigitation*, 1st— *shield, benign transposition, magic missiles, grease, mage armor*, 2nd— *infernal wound, blindness, scorching ray*, 3rd— *steeldance, lightning bolt*; 4th— *evard's black tentacles*.

Possessions. Rod of lesser metamagic substitution (electricity), headband of conscious effort, tunic of steady spellcasting, dagger.

Power-Up Suite (Prepared –Shield, steeldance, mage armor): Atk +12/+12 melee (1d8+4/19-20, longsword); AC 19.

Physical Description: Slender and vile, Firlon is wearing a darkened red robe. His dark hair are tied in a ponytail and it is obvious that its complexion betrays his fiendish and/or unnatural ancestry.

* see Appendix 2: New Rules Items

Garde: Troll Half flesh golem*; CR 8; Large giant; HD 6d8+48+15 hp 90; Init -1; Spd 30 ft.; AC 23 (-1 size, +1 Dex, +5 natural, +8 armor), touch 10, flat-footed 22; Base Atk +4; Grp +17; Atk +12 melee (1d6+9, Claw) or +12 melee (3d6+13/19-20, Greatsword) or +5 ranged (1d8+9, javelin); Full Atk +12 melee (1d6+9, 2 Claws) and +7 melee (1d6+5, Bite) or +12/+7 melee (3d6+13/19-20, Greatsword) and +7 melee (1d6+5, Claw) and +7 melee (1d6+5, Bite) or +5 ranged (1d8+9, javelin); SA Rend 2d6+13; SQ Scent, Darkvision 90 ft., Damage reduction 5/adamantine, Immunity to magic, Low-light vision, regeneration 5; AL CE; SV Fort +15, Ref +3, Will +3; Str 29, Dex 12, Con 27, Int 2, Wis 9, Cha 1.

Skills and Feats. Hide -3, Listen +5, Spot +6; Alertness, Iron will, Track.

Languages: Giant.

Rend (Ex): If the flesh half-golem/half-troll hits with both claws, it latches onto the opponent's body and tears the flesh. This attack automatically deals an additional 2d6+13 points of damage.

Regeneration (Ex): Fire and acid deal normal damage to the flesh half-golem/half-troll. If it loses a limb or body part, the lost portion regrows in 3d6 minutes. It can reattach the severed member instantly by holding it to the stump.

Berserk (Ex): When a flesh golem enters combat, there is a cumulative 1% chance each round that its elemental spirit breaks free and the golem goes berserk. The uncontrolled golem goes on a rampage, attacking the nearest living creature or smashing some object smaller than itself if no creature is within reach, then moving on to spread more destruction. The golem's creator, if within 60 feet, can try to regain control by speaking firmly and persuasively to the golem, which requires a DC 19 Charisma check. It takes 1 minute of inactivity by the golem to reset the golem's berserk chance to 0%.

Immunity to magic (Ex): A flesh golem is immune to any spell or spell-like ability that allows spell resistance. In addition, certain spells and effects function differently against the creature, as noted below.

A magical attack that deals cold or fire damage slows a flesh golem (as the slow spell) for 2d6 rounds, with no saving throw.

A magical attack that deals electricity damage breaks any slow effect on the golem and heals 1 point of damage for every 3 points of damage the attack would otherwise deal. If the amount of healing would cause the golem to exceed its full normal hit points, it gains any excess as temporary hit points. For example, a flesh golem hit by a lightning bolt heals 3 points of damage if the attack would have dealt 11 points of damage. A flesh golem gets no saving throw against attacks that deal electricity damage.

Possessions. Greatsword, full plate, 3 javelin.

Power-Up Suite (Prepared – infernal wound): wounds cause 2 pts of bleeding.

Physical Description: Large and wide, Guards are clad in battered half plate. They wears dark red uniforms, helms and white smiling masks that do not betray their ancestry.

* see Appendix 2: New Rules Items

ENCOUNTER 7: LA FUITE DE LA TOUR

Le gardien: Otyugh life leech*; CR 8; Large aberration; HD 9d8+54 hp 94; Init +3; Spd 40 ft.; AC 21 (-1 size, +3 Dex, +5 natural, +4 deflection), touch 16, flat-footed 18;

Base Atk +6; Grp +18; Atk +14 melee (1d8+8, Tentacle); Full Atk +14 melee (1d8+8, 4 Tentacle) and +8 melee (1d6+4, Bite); SA Constrict (1d8+8), disease, improved grab; SQ Darkvision 60 ft., scent, fast healing 5, lifeleech aura, spell-strengthened hide; AL NE; SV Fort +9, Ref +6, Will +12; Str 27, Dex 16, Con 23, Int 7, Wis 18, Cha 8.

Skills and Feats: Climb +10, Hide +3*, Listen +10, Spot +10; Alertness, Iron will, Combat reflexes, Weapon Focus [Tentacle], Improved natural attack [tentacle].

Languages: Common.

Constrict (Ex): An otyugh deals automatic tentacle damage with a successful grapple check.

Improved grab (Ex): To use this ability, an otyugh must hit with a tentacle attack. It can then attempt to start a grapple as a free action without provoking an attack of opportunity. If it wins the grapple check, it establishes a hold and can constrict.

Lifeleech aura (Su): Whenever a spell or spell-like ability with healing descriptor is used on a creature within 60 feet of a lifeleech otyugh, the otyugh gains the benefit of the healing spell as if it had been one of the spell's targets. If a healing spell cast within 60 feet of a lifeleech otyugh would grant it enough hit points to exceed its full normal hit point, it gain the remaining hit points as temporary hit points. A lifeleech otyugh can't have more hit points from its lifeleech aura than its full normal hit point total. Temporary hit points gained in this manner last for 1 hour. This ability affects spell completion and spell trigger items (such as scrolls, staves and wands), but not other magical items.

Spell-strengthened hide (Su): The sickly gray skin of a lifeleech otyugh has been infused with magical energy. This strange energy grants a lifeleech otyugh a +4 deflection bonus on its Armor Class.

Skills: * A lifeleech otyugh has a +8 racial bonus on Climb checks and can always chose to take 10 on Climb checks, even if rushed or threatened. It gains a +8 racial bonus on Hide checks when in its lair due to its natural coloration.

* see Appendix 2: New Rules Items

ENCOUNTER 6: LE CŒUR CRAMOISI

Firlon Ashelok: male Planetouched (Tiefling) Sor 10; CR 10; Medium outsider (native) (5.5 ft tall); HD 10d4+30; hp 60; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 11 (+1 Dex); Base Atk +4; Grp +5; Atk +5 melee (1d4+1/19-20+poison, dagger); Full Atk +5 melee (1d4+1/19-20+poison, dagger), Space 5ft, Reach 5ft; SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5 and fire 5; AL LE; SV Fort +6, Ref +4, Will +7; Str 13, Dex 13, Con 16, Int 16, Wis 10, Cha 20.

Skills & Feats: Concentration +20, Hide +4, Move Silently +2, Knowledge Arcana +10, Spellcraft +10; Empower Spell, Sculpt Spell, Explosive Spell*, Sudden Empower*.

Languages: Common.

Spells Prepared (6/7/7/7/6/4; base DC = 15 + spell level): 0— *detect magic, (spell of your choice)x3, ray of frost, daze, ghost sound, mage hand, prestidigitation*; 1st— *shield, benign transposition*, magic missiles, grease, mage armor*; 2nd— *infernal wound*, blindness, scorching ray, mirror image*; 3rd— *steeldance*, fireball, dispel magic*; 4th— *burning blood*, evard's black tentacles*; 5th— *wrack**.

Possessions: *Rod of sure striking*, rod of avoidance*, rod of lesser metamagic substitution (electricity), headband of conscious effort*, tunic of steady spellcasting**; dagger.

Power-Up Suite (Prepared – *shield, steeldance, mage armor, mirror image*): Atk +15/+15 melee (1d8+5/19-20, longsword); AC 19.

Physical Description: Slender and vile, Firlon is wearing a darkened red robe. His dark hair are tied in a ponytail and it is obvious that its complexion betrays his fiendish and/or unnatural ancestry.

* see Appendix 2: New Rules Items

Garde: Troll Half iron golem*; CR 8; Large giant; HD 6d8+48+15 hp 90; Init +1; Spd 30 ft.; AC 29 (-1 size, +1Dex, +11 natural, +8 armor), touch 10, flat-footed 28; Base Atk +4; Grp +20; Atk +15 melee (1d6+12, Claw) or +15 melee (3d6+18/19-20, Greatsword) or +5 ranged (1d8+12, javelin); Full Atk +15 melee (1d6+12, 2 Claws) and +10 melee (1d6+8, Bite) or +15/+10 melee (3d6+18/19-20, Greatsword) and +10 melee (1d6+8, Claw) and +10 melee (1d6+8, Bite) or +5 ranged (1d8+12, javelin); SA Rend 2d6+18; SQ Scent, Darkvision 90 ft., Damage reduction 15/adamantine, Immunity to magic, Low-light vision, regeneration 5; AL CE; SV Fort +17, Ref +3, Will +3; Str 35, Dex 14, Con 27, Int 2, Wis 9, Cha 1.

Skills and Feats: Hide -3, Listen +5, Spot +6; Alertness, Iron will, Track.

Languages: Giant.

Rend (Ex): If the flesh half-golem/half-troll hits with both claws, it latches onto the opponent's body and tears the flesh. This attack automatically deals an additional 2d6+18 points of damage.

Regeneration (Ex): Fire and acid deal normal damage to the flesh half-golem/half-troll. If it loses a limb or body part, the lost portion regrows in 3d6 minutes. It can reattach the severed member instantly by holding it to the stump.

Breath weapon (Su): 10-foot cube, cloud of poisonous gas lasting 1 round, free action once every 1d4+1 rounds; initial damage 1d4 Con, secondary damage 3d4 Con, Fortitude DC 19 negates. The save DC is Constitution-based.

Immunity to magic (Ex): An iron golem is immune to any spell or spell-like ability that allows spell resistance. In addition, certain spells and effects function differently against the creature, as noted below.

A magical attack that deals electricity damage slows an iron golem (as the slow spell) for 3 rounds, with no saving throw.

A magical attack that deals fire damage breaks any slow effect on the golem and heals 1 point of damage for each 3 points of damage the attack would otherwise deal. If the amount of healing would cause the golem to exceed its full normal hit points, it gains any excess as temporary hit points. For example, an iron golem hit by a fireball gains back 6 hit points if the damage total is 18 points. An iron golem gets no saving throw against fire effects.

An iron golem is affected normally by rust attacks, such as that of a rust monster or a rusting grasp spell.

Possessions: Greatsword, breastplate, 3 javelin.

Power-Up Suite (Prepared – *infernal wound*): wounds cause 2 pts of bleeding.

Physical Description: Large and wide, Guards are clad in battered half plate. They wears dark red uniforms, helms and white smiling masks that do not betray their ancestry.

* see Appendix 2: New Rules Items

ENCOUNTER 7: LA FUITE DE LA TOUR

Le gardien: Advanced Otyugh life leech; CR 10; Huge aberration; HD 13d8+104 hp 181; Init +2; Spd 40 ft.; AC 22 (-2 size, +2 Dex, +8 natural, +4 deflection), touch 14, flat-footed 20; Base Atk +9; Grp +29; Atk +20 melee (3d6+12, Tentacle); Full Atk +20 melee (3d6+12, 4 Tentacle) and +14 melee (1d8+6, Bite); SA Constrict (3d6+12), improved grab; SQ Darkvision 60 ft., scent, fast healing 5, life-leech aura, spell-strengthened hide;

AL NE; SV Fort +12, Ref +6, Will +14; Str 35, Dex 14, Con 28, Int 7, Wis 18, Cha 8.

Skills and Feats: Climb +10, Hide +3*, Jump +15, Listen +12, Spot +12; Alertness, Iron will, Combat reflexes, Weapon Focus [Tentacle], Improved natural attack [tentacle].

Languages: Common.

Constrict (Ex): An otyugh deals automatic tentacle damage with a successful grapple check.

Improved grab (Ex): To use this ability, an otyugh must hit with a tentacle attack. It can then attempt to start a grapple as a free action without provoking an attack of opportunity. If it wins the grapple check, it establishes a hold and can constrict.

Lifefeech aura (Su): Whenever a spell or spell-like ability with healing descriptor is used on a creature within 60 feet of a lifefeech otyugh, the otyugh gains the benefit of the healing spell as if it had been one of the spell's targets. If a healing spell cast within 60 feet of a lifefeech otyugh would grant it enough hit points to exceed its full normal hit point, it gain the remaining hit points as temporary hit points. A lifefeech otyugh can't have more hit points from its lifefeech aura than its full normal hit point total. Temporary hit points gained in this manner last for 1 hour. This ability affects spell completion and spell trigger items (such as scrolls, staves and wands), but not other magical items.

Spell-strengthened hide (Su): The sickly gray skin of a lifefeech otyugh has been infused with magical energy. This strange energy grants a lifefeech otyugh a +4 deflection bonus on its Armor Class.

Skills: * A lifefeech otyugh has a +8 racial bonus on Climb checks and can always chose to take 10 on Climb checks, even if rushed or threatened. It gains a +8 racial bonus on Hide checks when in its lair due to its natural coloration.

* see Appendix 2: New Rules Items

ENCOUNTER 6: LE CŒUR CRAMOISI

Firlon Ashelok: male Planetouched (Tiefling) Sor 12; CR 12; Medium outsider (native) (5.5 ft tall); HD 12d4+36; hp 72; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 11 (+1 Dex); Base Atk +6; Grp +7; Atk +7 melee (1d4+1/19-20+poison, dagger); Full Atk +7/+2 melee (1d4+1/19-20+poison, dagger), Space 5ft, Reach 5ft; SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5 and fire 5; AL LE; SV Fort +7, Ref +5, Will +8; Str 13, Dex 13, Con 16, Int 16, Wis 10, Cha 22.

Skills & Feats: Concentration +22, Hide +4, Move Silently +2, Knowledge Arcana +10, Spellcraft +10; Empower Spell, Sculpt Spell, Explosive Spell*, Sudden Empower*, Energy Substitution (fire).

Languages: Common.

Spells Prepared (6/7/7/7/6/4; base DC = 16 + spell level): 0— *detect magic, (spell of your choice)x3, ray of frost, daze, ghost sound, mage hand, prestidigitation*; 1st— *shield, benign transposition*, magic missiles, grease, mage armor*; 2nd— *infernal wound*, blindness, scorching ray, mirror image, see invisible*; 3rd— *steeldance*, fireball, dispel magic, snake swiftness (mass)**; 4th— *burning blood*, evard's black tentacles, dimension door*; 5th— *wrack*, night's caress**; 6th— *fleshriver**.

Possessions: Scarf of spellcatching*, Rod of sure striking*, rod of avoidance*, rod of lesser metamagic substitution (electricity), headband of conscious effort*, tunic of steady spellcasting*, dagger.

Power-Up Suite (Prepared – shield, steeldance, mage armor, mirror image, see invisible): Atk +18/+18 melee (1d8+6/19-20, longsword); AC 19.

Physical Description: Slender and vile, Firlon is wearing a darkened red robe. His dark hair are tied in a ponytail and it is obvious that its complexion betrays his fiendish and/or unnatural ancestry.

* see Appendix 2: New Rules Items

Garde: Troll Half iron golem* Ftr 2; CR 10; Large giant; HD 6d8+54+15 plus 2d10+18 hp 125; Init +1; Spd 30 ft.; AC 29 (-1 size, +1 Dex, +11 natural, +8 armor), touch 10, flat-footed 28; Base Atk +6; Grp +16; Atk +22 melee (1d6+12, Claw) or +18 melee (3d6+18/19-20, Greatsword) or +7 ranged (1d8+12, javelin); Full Atk +17 melee (1d6+12, 2 Claws) and +12 melee (1d6+8, Bite) or +18/+13 melee (3d6+18/19-20, Greatsword) and +12 melee (1d6+8, Claw) and +12 melee (1d6+8, Bite) or +7 ranged (1d8+12, javelin); SA Rend 2d6+18; SQ Scent, Darkvision 90 ft., Damage reduction 15/adamantine, Immunity to magic, Low-light vision, regeneration 5; AL N; SV Fort +18, Ref +4, Will +4; Str 35, Dex 12, Con 28, Int 2, Wis 9, Cha 1.

Skills and Feats: Hide -3, Listen +5, Spot +6; Alertness, Iron will, Track, Weapon Focus [Greatsword], Power attack.

Languages: Giant.

Rend (Ex): If the flesh half-golem/half-troll hits with both claws, it latches onto the opponent's body and tears the flesh. This attack automatically deals an additional 2d6+18 points of damage.

Regeneration (Ex): Fire and acid deal normal damage to the flesh half-golem/half-troll. If it loses a limb or body part, the lost portion regrows in 3d6 minutes. It can reattach the severed member instantly by holding it to the stump.

Breath weapon (Su): 10-foot cube, cloud of poisonous gas lasting 1 round, free action once every 1d4+1 rounds; initial damage 1d4 Con, secondary damage 3d4 Con, Fortitude DC 19 negates. The save DC is Constitution-based.

Immunity to magic (Ex): An iron golem is immune to any spell or spell-like ability that allows spell resistance. In addition, certain spells and effects function differently against the creature, as noted below.

A magical attack that deals electricity damage slows an iron golem (as the slow spell) for 3 rounds, with no saving throw.

A magical attack that deals fire damage breaks any slow effect on the golem and heals 1 point of damage for each 3 points of damage the attack would otherwise deal. If the amount of healing would cause the golem to exceed its full normal hit points, it gains any excess as temporary hit points. For example, an iron golem hit by a fireball gains back 6 hit points if the damage total is 18 points. An iron golem gets no saving throw against fire effects.

An iron golem is affected normally by rust attacks, such as that of a rust monster or a rusting grasp spell.

Possessions: Greatsword, Full plate, 3 javelin.

Power-Up Suite (Prepared – infernal wound): wounds cause 2 pts of bleeding.

Physical Description: Large and wide, Guards are clad in battered half plate. They wears dark red uniforms, helms and white smiling masks that do not betray their ancestry.

* see Appendix 2: New Rules Items

ENCOUNTER 7: LA FUITE DE LA TOUR

Le gardien: Advanced Otyugh life leech*; CR 12; Huge aberration; HD 21d8+189 hp 289; Init +2; Spd 40 ft.; AC 22 (-2 size, +2 Dex, +8 natural, +4 deflection), touch 14, flat-footed 20; Base Atk +15; Grp +36; Atk +26 melee (3d6+13, Tentacle); Full Atk +26 melee (3d6+13, 4

Tentacle) and +23 melee (2d6+6, Bite); SA Constrict (3d6+13), improved grab; SQ Darkvision 60 ft., scent, fast healing 5, life-leech aura, spell-strengthened hide; AL NE; SV Fort +142, Ref +8, Will +18; Str 36, Dex 14, Con 28, Int 8, Wis 18, Cha 8.

Skills and Feats: Climb +15, Hide +9*, Jump +16, Listen +13, Spot +13; Alertness, Iron will, Combat reflexes, Weapon Focus [Tentacle], Improved natural attack [tentacle], Improved natural attack [bite], Multi-attack, Snatch [bite].

Languages: Common.

Constrict (Ex): An otyugh deals automatic tentacle damage with a successful grapple check.

Improved grab (Ex): To use this ability, an otyugh must hit with a tentacle attack. It can then attempt to start a grapple as a free action without provoking an attack of opportunity. If it wins the grapple check, it establishes a hold and can constrict.

Lifefeech aura (Su): Whenever a spell or spell-like ability with healing descriptor is used on a creature within 60 feet of a lifefeech otyugh, the otyugh gains the benefit of the healing spell as if it had been one of the spell's targets. If a healing spell cast within 60 feet of a lifefeech otyugh would grant it enough hit points to exceed its full normal hit point, it gain the remaining hit points as temporary hit points. A lifefeech otyugh can't have more hit points from its lifefeech aura than its full normal hit point total. Temporary hit points gained in this manner last for 1 hour. This ability affects spell completion and spell trigger items (such as scrolls, staves and wands), but not other magical items.

Spell-strengthened hide (Su): The sickly gray skin of a lifefeech otyugh has been infused with magical energy. This strange energy grants a lifefeech otyugh a +4 deflection bonus on its Armor Class.

Skills: * A lifefeech otyugh has a +8 racial bonus on Climb checks and can always chose to take 10 on Climb checks, even if rushed or threatened. It gains a +8 racial bonus on Hide checks when in its lair due to its natural coloration.

* see Appendix 2: New Rules Items

ENCOUNTER 6: LE CŒUR CRAMOISI

Firlon Ashelok: male Planetouched (Tiefling) Sor 14; CR 14; Medium outsider (native) (5.5 ft tall); HD 14d4+42; hp 84; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 11 (+1 Dex); Base Atk +7; Grp +8; Atk +8 melee (1d4+1/19-20+poison, dagger); Full Atk +8/+3 melee (1d4+1/19-20+poison, dagger), Space 5ft, Reach 5ft; SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5 and fire 5; AL LE; SV Fort +7, Ref +5, Will +9; Str 13, Dex 13, Con 16, Int 16, Wis 10, Cha 24.

Skills & Feats: Concentration +25, Hide +4, Move Silently +2, Knowledge Arcana +10, Spellcraft +10; Empower Spell, Sculpt Spell, Explosive Spell*, Sudden Empower*, Energy substitution (fire).

Languages: Common.

Spells Prepared (6/7/7/7/7/6/4; base DC = 17 + spell level): 0— *detect magic*, (*spell of your choice*)x3, *ray of frost*, *daze*, *ghost sound*, *mage hand*, *prestidigitation*; 1st— *shield*, *benign transposition**, *magic missiles*, *grease*, *mage armor*; 2nd— *infernal wound**, *blindness*, *scorching ray*, *mirror image*, *see invisible*; 3rd— *steel dance**, *fireball*, *dispel magic*, *snake swiftness (mass)**; 4th— *burning blood**, *evard's black tentacles*, *dimension door*, *blood star**; 5th— *wrack**, *night's caress**, *cone of cold (fire)*; 6th— *fleshriver**, *howling chain**; 7th— *avascutate**.

Possessions: *Book of blood**, *Rod of normal metamagic substitution (fire)*, *Scarf of spellcatching**, *Rod of sure striking**, *Rod of avoidance**, *Rod of lesser metamagic substitution (electricity)*, *Headband of conscious effort**, *Tunic of steady spellcasting**, dagger.

Power-Up Suite (Prepared – *shield*, *steeldance*, *mage armor*, *mirror image*, *blood star*, *howling chain*, *prismatic eye*, *see invisible*): Atk +21/+21 melee (1d8+7/19-20, longsword) and +21/+21 melee (1d8+7/19-20, chain); AC 15; SV all saves +2.

Physical Description: Slender and vile, Firlon is wearing a darkened red robe. His dark hair are tied in a ponytail and it is obvious that its complexion betrays his fiendish and/or unnatural ancestry.

* see Appendix 2: New Rules Items

Garde: Troll Half iron golem* Ftr 4; CR 12; Large giant; HD 6d8+54+15 plus 4d10+36 hp 154; Init +1; Spd 30 ft.; AC 29 (-1 size, +1 Dex, +11 natural, +8 armor), touch 10, flat-footed 28; Base Atk +8; Grp +24; Atk +19 melee (1d6+12, Claw) or +20 melee (3d6+20/19-20, Greatsword) or +9 ranged (1d8+12, javelin); Full Atk +19 melee (1d6+12, 2 Claws) and +14 melee (1d6+8, Bite) or +20/+15 melee (3d6+20/19-20, Greatsword) and +14 melee (1d6+8, Claw) and +14 melee (1d6+8, Bite) or +9 ranged (1d8+12, javelin); SA Rend 2d6+18;

SQ Scent, Darkvision 90 ft., Construct traits, Damage reduction 15/adamantine, Immunity to magic, Low-light vision, regeneration 5; AL CE; SV Fort +19, Ref +4, Will +4; Str 35, Dex 12, Con 28, Int 2, Wis 9, Cha 1.

Skills and Feats: Hide -3, Listen +5, Spot +6; Alertness, Iron will, Track, Weapon Focus [Greatsword], Power attack.

Languages: Giant.

Rend (Ex): If the flesh half-golem/half-troll hits with both claws, it latches onto the opponent's body and tears the flesh. This attack automatically deals an additional 2d6+18 points of damage.

Regeneration (Ex): Fire and acid deal normal damage to the flesh half-golem/half-troll. If it loses a limb or body part, the lost portion regrows in 3d6 minutes. It can reattach the severed member instantly by holding it to the stump.

Breath weapon (Su): 10-foot cube, cloud of poisonous gas lasting 1 round, free action once every 1d4+1 rounds; initial damage 1d4 Con, secondary damage 3d4 Con, Fortitude DC 19 negates. The save DC is Constitution-based.

Immunity to magic (Ex): An iron golem is immune to any spell or spell-like ability that allows spell resistance. In addition, certain spells and effects function differently against the creature, as noted below.

A magical attack that deals electricity damage slows an iron golem (as the slow spell) for 3 rounds, with no saving throw.

A magical attack that deals fire damage breaks any slow effect on the golem and heals 1 point of damage for each 3 points of damage the attack would otherwise deal. If the amount of healing would cause the golem to exceed its full normal hit points, it gains any excess as temporary hit points. For example, an iron golem hit by a fireball gains back 6 hit points if the damage total is 18 points. An iron golem gets no saving throw against fire effects.

An iron golem is affected normally by rust attacks, such as that of a rust monster or a rusting grasp spell.

Possessions: Greatsword, Full plate, 3 javelin.

Power-Up Suite (Prepared – *infernal wound*, *brilliant blade*): wounds cause 2 pts of bleeding, weapons ignore armor & shield.

Physical Description: Large and wide, Guards are clad in battered half plate. They wears dark red uniforms, helms and white smiling masks that do not betray their ancestry.

* see Appendix 2: New Rules Items

ENCOUNTER 7: LA FUITE DE LA TOUR

Le gardien: Advanced Otyugh life leech*; CR 12; Huge aberration; HD 21d8+189 hp 289; Init +2; Spd 40 ft.; AC 22 (-2 size, +2 Dex, +8 natural, +4 deflection), touch 14, flat-footed 20; Base Atk +15; Grp +36; Atk +26 melee (3d6+13, Tentacle; Full Atk +26 melee (3d6+13, 4 Tentacle) and +23 melee (2d6+6, Bite); SA Constrict (3d6+13), improved grab; SQ Darkvision 60 ft., scent, fast healing 5, life-leech aura, spell-strengthened hide; AL NE; SV Fort +142, Ref +8, Will +18; Str 36, Dex 14, Con 28, Int 8, Wis 18, Cha 8.

Skills and Feats: Climb +15, Hide +9*, Jump +16, Listen +13, Spot +13; Alertness, Iron will, Combat reflexes, Weapon Focus [Tentacle], Improved natural attack [tentacle], Improved natural attack [bite], Multi-attack, Snatch [bite].

Languages: Common.

Constrict (Ex): An otyugh deals automatic tentacle damage with a successful grapple check.

Improved grab (Ex): To use this ability, an otyugh must hit with a tentacle attack. It can then attempt to start a grapple as a free action without provoking an attack of opportunity. If it wins the grapple check, it establishes a hold and can constrict.

Lifeleech aura (Su): Whenever a spell or spell-like ability with healing descriptor is used on a creature within 60 feet of a lifeleech otyugh, the otyugh gains the benefit of the healing spell as if it had been one of the spell's targets. If a healing spell cast within 60 feet of a lifeleech otyugh would grant it enough hit points to exceed its full normal hit point, it gain the remaining hit points as temporary hit points. A lifeleech otyugh can't have more hit points from its lifeleech aura than its full normal hit point total. Temporary hit points gained in this manner last for 1 hour. This ability affects spell completion and spell trigger items (such as scrolls, staves and wands), but not other magical items.

Spell-strengthened hide (Su): The sickly gray skin of a lifeleech otyugh has been infused with magical energy. This strange energy grants a lifeleech otyugh a +4 deflection bonus on its Armor Class.

Skills: * A lifeleech otyugh has a +8 racial bonus on Climb checks and can always chose to take 10 on Climb checks, even if rushed or threatened. It gains a +8 racial bonus on Hide checks when in its lair due to its natural coloration.

* see Appendix 2: New Rules Items

ENCOUNTER 6: LE CŒUR CRAMOISI

Firlon Ashelok: male Planetouched (Tiefling) Sor 16; CR 16; Medium outsider (native) (5.5 ft tall); HD 16d4+48; hp 96; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 11 (+1 Dex); Base Atk +8; Grp +9; Atk +9 melee (1d4+1/19-20+poison, dagger); Full Atk +8/+3 melee (1d4+1/19-20+poison, dagger), Space 5ft, Reach 5ft; SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5 and fire 5; AL LE; SV Fort +8, Ref +6, Will +10; Str 13, Dex 13, Con 16, Int 16, Wis 10, Cha 26.

Skills & Feats: Concentration +15, Hide +4, Move Silently +2, Knowledge Arcana +10, Spellcraft +10; Empower Spell, Sculpt Spell, Explosive Spell*, Sudden Empower*, Energy substitution (fire).

Languages: Common.

Spells Prepared (6/7/7/7/7/7/6/4; base DC = 18 + spell level): 0— *detect magic*, (*spell of your choice*)x3, *ray of frost*, *daze*, *ghost sound*, *mage hand*, *prestidigitation*; 1st— *night shield*, *benign transposition**, *magic missiles*, *grease*, *mage armor*; 2nd— *infernal wound**, *blindness*, *scorching ray*, *mirror image*, *see invisible*; 3rd— *steel dance**, *fireball*, *dispel magic*, *snake swiftness (mass)**; 4th— *burning blood**, *evard's black tentacles*, *dimension door*, *blood star**; 5th— *wrack**, *night's caress**, *cone of cold (fire)*; 6th— *fleshriver**, *howling chain**, *brilliant blade**; 7th— *avascularate**, *prismatic eye**; 8th— *avascularate mass**.

Possessions: *Rod of metamagic quicken (normal)*, *Book of blood** (frequency: adventure; CA), *Rod of normal metamagic substitution (fire)*, *Scarf of spellcatching**, *Rod of sure striking**, *Rod of avoidance**, *Rod of lesser metamagic substitution (electricity)*, *Headband of conscious effort**, *Tunic of steady spellcasting**, dagger.

Power-Up Suite (Prepared – *shield*, *steeldance*, *mage armor*, *mirror image*, *blood star*, *howling chain*, *prismatic eye*, *see invisible*): Atk +23/+23 melee (1d8+7/19-20, longsword) and +23/+23 melee (1d8+7/19-20, chain); AC 15; SV all saves +2.

Physical Description: Slender and vile, Firlon is wearing a darkened red robe. His dark hair are tied in a ponytail and it is obvious that its complexion betrays his fiendish and/or unnatural ancestry.

* see Appendix 2: New Rules Items

Garde: Troll Half iron golem* Ftr 6; CR 14; Large giant; HD 6d8+54+15 plus 6d10+56 hp 195; Init +1; Spd 30 ft.; AC 29 (-1 size, +1 Dex, +11 natural, +8 armor), touch 10, flat-footed 28; Base Atk +10; Grp +27; Atk +21 melee (1d6+13, Claw) or +22 melee (3d6+21/19-20, Greatsword) or +11 ranged (1d8+13, javelin); Full Atk

+21 melee (1d6+13, 2 Claws) and +16 melee (1d6+9, Bite) or +22/+17/+12 melee (3d6+21/19-20, Greatsword) and +16 melee (1d6+9, Claw) and +16 melee (1d6+9, Bite) or +11 ranged (1d8+13, javelin); SA Rend 2d6+19; SQ Scent, Darkvision 90 ft., Damage reduction 15/adamantine, Immunity to magic, Low-light vision, regeneration 5; AL CE; SV Fort +19, Ref +4, Will +4; Str 36, Dex 12, Con 28, Int 2, Wis 9, Cha 1.

Skills and Feats: Hide -3, Listen +5, Spot +6; Alertness, Iron will, Track, Weapon Focus [Greatsword], Power attack.

Languages: Giant.

Rend (Ex): If the flesh half-golem/half-troll hits with both claws, it latches onto the opponent's body and tears the flesh. This attack automatically deals an additional 2d6+19 points of damage.

Regeneration (Ex): Fire and acid deal normal damage to the flesh half-golem/half-troll. If it loses a limb or body part, the lost portion regrows in 3d6 minutes. It can reattach the severed member instantly by holding it to the stump.

Breath weapon (Su): 10-foot cube, cloud of poisonous gas lasting 1 round, free action once every 1d4+1 rounds; initial damage 1d4 Con, secondary damage 3d4 Con, Fortitude DC 19 negates. The save DC is Constitution-based.

Immunity to magic (Ex): An iron golem is immune to any spell or spell-like ability that allows spell resistance. In addition, certain spells and effects function differently against the creature, as noted below.

A magical attack that deals electricity damage slows an iron golem (as the slow spell) for 3 rounds, with no saving throw.

A magical attack that deals fire damage breaks any slow effect on the golem and heals 1 point of damage for each 3 points of damage the attack would otherwise deal. If the amount of healing would cause the golem to exceed its full normal hit points, it gains any excess as temporary hit points. For example, an iron golem hit by a fireball gains back 6 hit points if the damage total is 18 points. An iron golem gets no saving throw against fire effects.

An iron golem is affected normally by rust attacks, such as that of a rust monster or a rusting grasp spell.

Possessions: Greatsword, full plate, 3 javelin.

Power-Up Suite (Prepared – *infernal wound*, *brilliant blade*): wounds cause 2 pts of bleeding, weapons ignore armor & shield.

Physical Description: Large and wide, Guards are clad in battered half plate. They wears dark red

uniforms, helms and white smiling masks that do not betray their ancestry.

* see Appendix 2: New Rules Items

ENCOUNTER 7: LA FUITE DE LA TOUR

Le gardien: Advanced Otyugh life leech* half clay golem; CR 14; Huge aberration; HD 21d8+189 hp 289; Init +2; Spd 40 ft.; AC 22 (-2 size, +2 Dex, +8 natural, +4 deflection), touch 14, flat-footed 20; Base Atk +15; Grp +36; Atk +26 melee (3d6+13, Tentacle; Full Atk +26 melee (3d6+13, 4 Tentacle) and +23 melee (2d6+6, Bite); SA Constrict (3d6+13), improved grab; SQ Darkvision 60 ft., scent, fast healing 5, life-leech aura, spell-strengthened hide, damage reduction 10/adamantine and bludgeoning, haste, immunity to magic, low-light vision; AL NE; SV Fort +142, Ref +8, Will +18; Str 36, Dex 14, Con 28, Int 8, Wis 18, Cha 8.

Skills and Feats: Climb +15, Hide +9*, Jump +16, Listen +13, Spot +13; Alertness, Iron will, Combat reflexes, Weapon Focus [Tentacle], Improved natural attack [tentacle], Improved natural attack [bite], Multi-attack, Snatch [bite].

Languages: Common.

Constrict (Ex): An otyugh deals automatic tentacle damage with a successful grapple check.

Improved grab (Ex): To use this ability, an otyugh must hit with a tentacle attack. It can then attempt to start a grapple as a free action without provoking an attack of opportunity. If it wins the grapple check, it establishes a hold and can constrict.

Lifeleech aura (Su): Whenever a spell or spell-like ability with healing descriptor is used on a creature within 60 feet of a lifeleech otyugh, the otyugh gains the benefit of the healing spell as if it had been one of the spell's targets. If a healing spell cast within 60 feet of a lifeleech otyugh would grant it enough hit points to exceed its full normal hit point, it gain the remaining hit points as temporary hit points. A lifeleech otyugh can't have more hit points from its lifeleech aura than its full normal hit point total. Temporary hit points gained in this manner last for 1 hour. This ability affects spell completion and spell trigger items (such as scrolls, staffs and wands), but not other magical items.

Spell-strengthened hide (Su): The sickly gray skin of a lifeleech otyugh has been infused with magical energy. This strange energy grants a lifeleech otyugh a +4 deflection bonus on its Armor Class.

Skills: * A lifeleech otyugh has a +8 racial bonus on Climb checks and can always chose to take 10 on Climb checks, even if rushed or threatened. It gains a

+8 racial bonus on Hide checks when in its lair due to its natural coloration.

Berserk (Ex): When a clay golem enters combat, there is a cumulative 1% chance each round that its elemental spirit breaks free and the golem goes berserk. The uncontrolled golem goes on a rampage, attacking the nearest living creature or smashing some object smaller than itself if no creature is within reach, then moving on to spread more destruction. Once a clay golem goes berserk, no known method can re-establish control.

Cursed wound (Ex): The damage a clay golem deals doesn't heal naturally and resists healing spells. A character attempting to cast a conjuration (healing) spell on a creature damaged by a clay golem must succeed on a DC 26 caster level check, or the spell has no effect on the injured character.

Immunity to magic (Ex): A clay golem is immune to any spell or spell-like ability that allows spell resistance. In addition, certain spells and effects function differently against the creature, as noted below.

A move earth spell drives the golem back 120 feet and deals 3d12 points of damage to it.

A disintegrate spell slows the golem (as the slow spell) for 1d6 rounds and deals 1d12 points of damage.

An earthquake spell cast directly at a clay golem stops it from moving on its next turn and deals 5d10 points of damage. The golem gets no saving throw against any of these effects.

Any magical attack against a clay golem that deals acid damage heals 1 point of damage for every 3 points of damage it would otherwise deal. If the amount of healing would cause the golem to exceed its full normal hit points, it gains any excess as temporary hit points. For example, a clay golem hit by the breath weapon of a black dragon heals 7 points of damage if the attack would have dealt 22 points of damage. A clay golem gets no saving throw against magical attacks that deal acid damage.

Haste (Su): After it has engaged in at least 1 round of combat, a clay golem can haste itself once per day as a free action. The effect lasts 3 rounds and is otherwise the same as the spell.

* see Appendix 2: New Rules Items

APPENDIX 2: NOUVELLES REGLES

NOUVEAUX DONNS :

Chain Spell [Metamagic]

You can cast spells that arc to other targets in addition to the primary target.

Prerequisite: Any metamagic feat.

Benefit: Any spell that specifies a single target and has a range greater than touch can be chained so as to affect that primary target normally, then arc to a number of secondary targets equal to your caster level (maximum 20). Each arc affects one secondary target chosen by you, all of which must be within 30 feet of the primary target, and none of which can be affected more than once. You can choose to affect fewer secondary targets than the maximum.

If the chained spell deals damage, the secondary targets each take half as much damage as the primary target (rounded down) and can attempt Reflex saving throw for half damage (whether the spell allows the original target a save or not). For spells that don't deal damage, the save DCs against arcing effects are reduced by 4. For example, if a 10th-level wizard normally cast *cause fear* at DC 14, a chained *cause fear* could target a goblin chieftain at DC 14 and up to ten of his nearby guards at DC 10.

A chained spell uses a spell slot three levels higher than the spell's actual level.

Source: *Complete Arcane*, page 76

Divine Spell Power [Divine]

You can channel positive or negative energy to enhance your divine spellcasting ability.

Prerequisites: Ability to turn or rebuke undead, able to cast 1st-level divine spells.

Benefit: You can spend a turn or rebuke attempt as a free action and roll a turning check (with a special +3 bonus, plus any other modifiers you'd normally apply to your turning check). Treat the result of the turning check as a modifier to your caster level on the next divine spell cast in that round.

For example, if a cleric used this feat and rolled a 16 on his turning check, he would add a +2 bonus to his caster level for the next divine spell he casts in the round. Had he rolled an 8, he would imply a -1 penalty to his caster level for the next divine spell he casts in the round.

If you don't cast a divine spell before your next turn, you lose the effect of the check result. This feat has no effect on your arcane spellcasting ability.

Source: *Complete Arcane*, page 80

Explosive Spell [Metamagic]

You can cast spells that blast creatures off their feet.

Benefit: On a failed Reflex save, an explosive spell ejects any creature caught in its area, sending it to a location outside the nearest edge of the area, dealing additional damage and further knocking creature prone. For example, all creatures in the areas of an explosive *fireball* that fail their saving throws not only take full damage but are pushed to the closest square outside the perimeter of the spell's 20-foot-radius spread. Likewise, an explosive *lightning bolt* moves target that fail their saves to outside the area defined by the square the bolt's line passes through. Any creature moved in this manner also take an additional 1d6 points of damage per 10 feet moved (no additional damage if moved less than 10 feet by the effect) and is knocked prone. If some obstacle prevents a blasted creature from being moved to the edge of the effect, the creature is stopped and takes 1d6 points of damage from striking the barrier (in addition to any damage taken from the distance moved before then). In any event, this movement does not provoke attacks of opportunity.

Explosive spell can be applied only to spells that allow Reflex saves and affect an area (a cone, a cylinder, line or burst). An explosive spell uses up a spell slot two levels higher than the spell's actual level.

Source: *Complete Arcane*, page 79

IMPROVED TOUGHNESS

You are significantly tougher than normal.

Prerequisite: Base Fortitude save bonus +2.

Benefit: You gain a number of hit points equal to your current Hit Dice. Each time you gain a HD (such as by gaining a level), you gain 1 additional hit point. If you lose a HD (such as by losing a level), you lose 1 point permanently.

Source: *Complete Warrior*, page 101

Nonlethal Substitution [Metamagic]

You can modify an energy spell to deal nonlethal damage.

Prerequisites: Knowledge (arcane) 5 ranks, any metamagic feat.

Benefit: Choose one type of energy (acid, cold, electricity, or fire). You can then modify any spell with the chosen descriptor to deal nonlethal damage instead of normal energy damage. The nonlethal spell works normally in all respects except for the damage dealt—for example, a nonlethal *fireball* has the same range and area, but since it deals nonlethal damage instead of

energy damage, it will not damage objects or set fire to combustibles in the area. A nonlethal spell uses a slot one level higher than the spell's normal level.

Source: *Complete Arcane*, page 81

Practiced Spellcaster [General]

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

Prerequisite: Spellcraft 4 ranks.

Benefit: Your caster level for the chosen spellcasting class increases by +4. This can't increase your caster level beyond your HD. However, even if you can't benefit from the full bonus immediately, if you later gain noncaster-level HD you may be able to apply the rest of the bonus. For example, a human 5th-level cleric/3rd-level fighter who selects this feat would increase his cleric caster level from 5th to 8th (since he has 8 HD). If he later gained a fighter level, he would gain the remainder of the bonus and his cleric caster level would become 9th (since he now has 9 HD). A character with two or more spellcasting classes (such as a bard/sorcerer or a ranger/druid) must choose which class gains the feat's effect. This does not affect your spells per day or spells known. It only increases your caster level, which would help you penetrate SR and increase the duration and other effects of your spells. Special: You may select this feat multiple times. Each time you choose it, you must apply it to a different spellcasting class. For instance, a 4th-level cleric/5th-level wizard who had selected this feat twice would cast cleric spells as an 8th-level caster and wizard spells as a 9th-level caster.

Source: *Complete Divine*, page 80

Sculpt Spell [Metamagic]

You can alter the area of your spells.

Prerequisite: Any metamagic feat.

Benefit: You can modify an area spell by changing the area's shape to either a cylinder (10-foot radius, 30 feet high), a 40-foot cone, four 10-foot cubes, a ball (20-foot-radius spread), or a 120-foot line. The sculpted spell works normally in all respects except for its shape. For example, a lightning bolt whose area is changed to a ball deals the same amount of damage, but affects a 20-foot-radius spread.

A sculpted spell uses a spell slot one level higher than the spell's actual level.

Source: *Complete Arcane*, page 83

NOUVEAUX SORTS :

Arc Of Lightning

Conjuration (creation) [electricity]

Level: Druid 4, Sor/Wiz 5, Windstorm 5

Components: V, S, M/DF

Casting Time: 1 standard action

Range: Close

Area: A line between two creatures

Duration: Instantaneous

Saving Throw: Reflex half

Spell Resistance: No

This bolt deals 1d6 points of electricity damage per caster level (maximum 15d6) to both creatures and to anything in the line between them.

Both creatures must be in range, and you must be able to target them (as if this spell had them as its targets). Draw the line from any corner in one creature's space to any corner in the other's space. The bolt affects all squares in this line.

Arcane material component: Two small iron rods.

Source: *Spell Compendium*, page 15

Avasculate

Necromancy [Death, Evil]

Level: Deathbound 7, Sor/Wiz 7

Components: V, S

Casting Time: 1 standard action

Range: Close

Effect: Ray

Duration: Instantaneous

Saving Throw: Fortitude partial

Spell Resistance: Yes

You must succeed on a ranged touch attack with the ray to strike a target. If the attack succeeds, the subject is reduced to half hit points (rounded down) and stunned for one round. On a successful Fortitude saving throw, the subject is not stunned.

Avasculate, Mass

Necromancy [Death, Evil]

Level: Deathbound 8, Sor/Wiz 8

Components: V, S

Casting Time: 1 standard action

Range: Close

Effect: Ray

Duration: See text

Saving Throw: Fortitude partial and Reflex negates; see text

Spell Resistance: Yes

You must succeed on a ranged touch attack with the ray to strike a target. If the attack succeeds, the subject is reduced to half hit points (rounded down) and stunned for one round. On a successful Fortitude saving throw, the subject is not stunned. Oozes and plants are not affected by this spell.

The avascular mass instantaneously erupts from the subject and must be anchored to at least two opposed points – such as floor and ceiling or opposite walls – or else the mass collapses and has no effect. Creatures caught within a 20-foot-radius avascular mass become entangled. The original target of the spell is automatically entangled. Because the avascular mass is magically animate and gradually tightens on those it holds, an entangled character who attempts to cast a spell must make a DC 25 Concentration check or lose the spell.

Anyone within 20 feet of the primary target when the spell is cast must make a Reflex save. If this save succeeds, the creature is not stuck in the avascular mass and is free to act, though moving might be a problem (see below). If the save fails, the creature is stuck. A stuck creature can break loose by spending one round and succeeding on a DC 20 Strength check or a DC 25 Escape Artist check. Once loose (either from making the initial Reflex save or a later Strength check or Escape Artist check), a creature can progress through the writhing blood vessels very slowly. Each round devoted to moving allows the creature to make a new Strength check or Escape Artist check. The creature moves 5 feet of avascular mass for each full 5 points by which the check result exceeds 10.

If you have at least 5 feet of avascular mass between you and an opponent, it provide cover. If you have at least 20 feet of avascular mass between you, it provides total cover.

The avascular mass of entangling tissue persists for one round per caster level. When the duration elapses, the blood vessel mass becomes so much limp, decaying tissue.

Bands Of Steel

Conjuration (creation)
Level: Sor/Wiz 3
Components: V, S, M
Casting Time: 1 standard action
Range: Medium
Target: One creature
Duration: 1 round/level
Saving Throw: Reflex partial
Spell Resistance: No

The victim must succeed on a Reflex save or be immobilized and thus unable to move. If the saving throw succeeds, the victim is only partially trapped by the bands, and is entangled.

A creature immobilized by the bands can attempt escape as a full-round action, either by bursting free (strength DC 18) or wriggling out (Escape Artist DC 18).

An entangled creature can use a full-round action to break or disentangle itself with a DC 13 Strength check or a DC 13 Escape Artist check.

Material Component: Three small silver hoops, interlocked.

Source: *Spell Compendium*, page 24

Benign Transposition

Conjuration (Teleportation)
Level: Sor/Wiz 1
Components: V
Casting Time: 1 standard action
Range: Close
Targets: Two willing creatures of up to Large size
Duration: Instantaneous
Saving Throw: None
Spell Resistance: No

Calling out the arcane words, you suddenly stand where your companion was, and he has taken your place, outside the reach of his foes.

Two target creatures, of which you may be, instantly swap positions. Both targets must be within range. Objects carried by the target creatures (up to the creature maximum loads) go with them, but other creatures do not, even if they are carried. The movement is instantaneous and does not provoke attacks of opportunity.

Source: *Spell Compendium*, page 27

Blast Of Flame

Conjuration (creation) [fire]
Level: Sor/Wiz 4
Components: V, S, M
Casting Time: 1 standard action
Range: 60 ft.
Area: Cone-shaped burst
Duration: Instantaneous
Saving Throw: Reflex half
Spell Resistance: No

Flames fill the area, dealing 1d6 points of fire damage per caster level (maximum 10d6) to any creature in the area that fails its saving throw.

Material Component: A bit of wick soaked in oil.

Source: *Spell Compendium*, page 31

Blood Star

Conjuration (Creation)
Level: Sorcerer/wizard 4
Components: V, S, F
Casting Time: 1 standard action
Range: Medium
Effect: A bloodstar
Duration: 1 round/level

Saving Throw: Fortitude negates

Spell Resistance: Yes

You create a magic construct called a bloodstar that shoots from your hand and hovers in the air anywhere within the limit of the range (each round), you can move the bloodstar anywhere within the range with a standard action spent concentration on the new position). The bloodstar pulses with ruby light (providing illumination in a 20-foot radius). Any creature you initially designate within 10 feet of the bloodstar that take damage from any source must make a saving throw. On a failed save, the victim takes 1 point of Constitution damage. Each time victims are damaged, they can attempt new saves.

The bloodstar cannot be attacked or harmed by physical attacks.

Focus: A ruby worth at least 30 gp.

Brilliant Blade

Transmutation

Level: Cleric 7, Druid 7, Sorcerer/wizard 6

Components: V, S

Casting Time: 1 standard action

Range: Close

Target: One melee or thrown weapon, or fifty projectiles (all of which must be in contact with each other at the time of casting)

Duration: 1 minute/level

Saving Throw: Will negates (harmless, object)

Spell Resistance: Yes (harmless, object)

You transform a single melee weapon, natural weapon, thrown weapon, or group of projectiles into a weapon with the brilliant energy special ability (DMG 224). If this spell is cast on arrows or crossbow bolts, the effect on a particular projectile ends after one use, whether or not the missile strikes its intended target. Treat shuriken as arrows, rather than as thrown weapons, for the purpose of this spell.

Burning Blood (Core)

Necromancy

Level: Sorcerer/Wizard 4

Components: V, S, M

Casting Time: 1 standard action

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

Target: 1 living creature; see text

Duration: 1 minute/level D

Saving Throw: Fortitude partial; see text

Spell Resistance: Yes

The taste of copper fills your mouth and bloody spatters punctuate the last few words that unlock the spell. You gag slightly as the blood in your mouth congeals, but disappears even as you release the spell.

You taint a living creature's blood with a hot, corrosive infusion, dealing 1d8 points of fire damage and 1d8 points of fire damage per round. The subject can attempt a fortitude save each round to negate the damage, but a successful save does not prevent damage in future rounds. Searing pain limits the subject to a single move action in any round when it fails its fortitude save.

Material Component: A drop of blood and a pinch of saltpetre.

Source: *Spell Compendium*, page 40

Duelward

Abjuration

Level: Sorcerer/wizard 5

Components: V, S, M

Casting Time: 1 standard action

Range: Personal

Target: You

Duration: 1 round/level or until discharged (D)

The air around you crackles with magical energy as you finish uttering the last syllables of the spell's formula. You immediately feel as if your link to the arcane somehow has increased, filling you with confidence and a sense of security.

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

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

Material Component: A miniature silk glove.

Source: *Spell Compendium*, page 74.

Fleshrivier

Necromancy

Level: Sorcerer/wizard 6

Components: V, S, M

Casting Time: 1 standard action

Range: Close

Target: One living creature

Duration: 1 Instantaneous

Saving Throw: Fortitude partial; see text

Spell Resistance: Yes

A creature with Hit Dice less than or equal to your caster level is automatically stunned for one round (no saving throw). A creature with Hit Dice greater than your caster level is allowed a saving throw to negate the stunning effect.

In the following round, the target must make a Fortitude save or take 1d6 points of damage per caster level (maximum 15d6) and be nauseated by the pain for 1d4+2 rounds.

Material component: A bone, which is snapped during the casting of the spell.

Howling Chain

Evocation [Force]

Level: Sorcerer/wizard 6

Components: V, S, F

Casting Time: 1 standard action

Range: Medium

Effect: One chain of force

Duration: 1 round/level

Saving Throw: see text

Spell Resistance: Yes

A blood-red chain of pure force appears, howling instead of rattling as it shakes and twines.

You create a chain of force, which lashes out and attacks your enemies. The chain has a reach of 15 feet, but cannot move from the space you designate. The chain attacks by attempting to trip your foes (+12 melee touch attack, +15 on opposed Strength check). It does not provoke attacks of opportunity for tripping, nor can it be tripped in response on a failed attempt. If it succeeds in tripping an enemy, it immediately follows up with a melee attack on the prone defender (+12 melee attack, 2d6+10 points of damage). Any creature stuck by the chain must make a Will saving throw or become shaken.

A howling chain can make one attack of opportunity each round for every four character levels you have, using the same tactic as above.

A howling chain has as many hit points as you do when you're undamaged and its AC is AC 20 (-1 size, +11 natural). It takes damage as a normal creature, but most magical effects that don't deal damage do not affect it. It makes saving throws as its caster. Disintegrate or a successful dispel magic destroys it.

Focus: A small length of platinum chain worth at least 500 gp.

Infernal Wound

Transmutation [Evil]

Level: Cleric 2, Sorcerer/wizard 2

Components: V, S

Casting Time: 1 standard action

Range: Touch

Target: Weapon touched

Duration: 1 round/level

Saving Throw: None

Spell Resistance: No

A creature injured by a weapon with infernal wound cast upon it loses 2 additional hit points each round for the duration of the spell (regardless of how many times it is struck during that time). The continuing hit point loss can be stopped by a Heal check (DC 10 + spell level + your relevant ability modifier), a cure spell, or a heal spell.

Orb Of Force

Conjuration (creation) [force]

Level: Sor/Wiz 4

Components: V, S

Casting Time: 1 standard action

Range: Medium

Target: One orb of force

Duration: Instantaneous

Saving Throw: None

Spell Resistance: No

You create a globe of force 3 inches across, which streaks from your palm towards your target. The orb deals a total of 1d6 points of damage per caster level (maximum 10d6).

Source: Spell Compendium, page 74.

Prismatic Eye (Limited)

Evocation

Level: Sorcerer/Wizard 7

Components: V, S, F

Casting Time: 1 standard action

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

Effect: Magical Eye

Duration: 1 round/level

Saving Throw: See text

Spell Resistance: Yes

With a popping sound, a moist apple-sized eye with a rainbow-hued iris appears and sends a beam of colored light at the foe you designate.

You create a visible orb that can produce ray effects duplicating the beams of a *prismatic spray* spell (PH 264). You can move the eye up to your speed as a move action, but it cannot go beyond the spell's range.

Starting in the round the eye appears, you can command it to fire a ray (50-foot range) as a free action once per round. You must succeed on a ranged touch attack with a ray to strike a target, but each ray uses a +6 bonus on attack rolls instead of your ranged attack bonus.

A target struck by a ray suffers the effect of one beam of a *prismatic spray* spell (roll 1d8 to determine the effect, rerolling any result of 8), except that the save DC (if applicable) is 19. After a particular color of ray has been used, it is no longer available to the eye, and

die rolls that indicate the same color are rerolled. Once all seven rays have been fired, the eye remains until the spell's duration expires. You can still move it, but it can fire no more rays.

The eye is a fine object with AC 18 (+8 size) and 9 hit points. It uses your save bonuses for saving throws.

Focus: A polished, rainbow-hued abalone shell.

Source: *Spell Compendium*, page 161.

Reciprocal Gyre

Abjuration

Level: Sorcerer/wizard 5

Components: V, S, M

Casting Time: 1 standard action

Range: Medium

Area: One creature or object

Duration: Instantaneous

Saving Throw: Will half, then Fortitude negates; see text

Spell Resistance: No

You finger the tiny loop of wire in your hands as you complete the spell. You manipulate the magical aura of the target, creating a damaging feedback reaction, and the target explodes with white sparks.

The subject takes 1d12 points of damage per functioning spell or spell-like ability currently affecting it (maximum 25d12). In addition, any creature that fails its Will save must then succeed on a Fortitude save or be dazed for 1d6 rounds.

Only spells specifically targeted on the creature in question can be used to create the backlash of a *reciprocal gyre*, so spells that affect an area can't be used to deal reciprocal damage to creatures within the area. Likewise, persistent or continuous effects from magic items can't be used to deal reciprocal damage, but targeted spell effects can be.

Material component: A tiny closed loop of copper wire.

Source: *Spell Compendium*, page 170.

Recitation

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 and foes within the spell's area at the moment you cast it. Your allies gain a +2

luck bonus to AC, on attack rolls, and 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.

Resurgence

Abjuration

Level: Blackguard 1, cleric 1, paladin 1

Components: V, S, DF

Casting Time: 1 standard action

Range: Touch

Area: Creature touched

Duration: Instantaneous

Saving Throw: Will negates (harmless)

Spell Resistance: Yes (harmless)

The subject of *resurgence* can make a second attempt to save against an ongoing spell, spell-like ability, or supernatural ability, such as *dominate person*. If the target of *resurgence* is subject to more than one ongoing magic effect, the target chooses one of them to retry the save against. If the subject succeeds at the saving throw on the second attempt, the effect ends immediately. *Resurgence* never restores hit points or ability score damage, but it does eliminate any conditions such as shaken, fatigued, or nauseated that were caused by the spell, spell-like ability, or supernatural ability.

If a spell, spell-like ability, or supernatural ability doesn't allow a save (such as *power word stun*), then *resurgence* won't help the subject recover.

Source: *Spell Compendium*, page 170.

Resurgence, Mass

Abjuration

Level: Blackguard 3, cleric 3, paladin 3

Range: Close

Targets: One creature/level, no two of which can be more than 30 ft. apart

Duration: Instantaneous

Saving Throw: Will negates (harmless)

Spell Resistance: Yes (harmless)

Throwing out your hand and calling upon your deity for favor, you give your allies a chance to free themselves of the baleful magic.

This spell functions like *resurgence*, except that it affects multiple creatures. The spell grants a second save attempt against a single spell or ability chosen by the caster. If three of your allies have been mind blasted by mind flayers and two others have been turned into toads by *baleful polymorph* spells, you

must choose either the mind blast (granting three new save attempts) or the *baleful polymorph* (granting two new save attempts).

Source: *Spell Compendium*, page 170.

Snake's Swift Mass

Transmutation

Level: Druid 2, Sorcerer/wizard 3

Components: V, S, M / DF

Casting Time: 1 standard action

Range: Medium

Targets: Allied creatures in a 20-ft.-radius burst

Duration: 1 Instantaneous

Saving Throw: Will negates (harmless)

Spell Resistance: Yes (harmless)

The subject can immediately make one melee or ranged attack. Taking this action doesn't affect the subject's normal place in the initiative order. This is a single attack and follows the standard rules for attacking.

This spell does not allow the subject to make more than one additional attack in a round. If the subject has already made an additional attack in a round, due to a prior casting of this spell, from the haste spell, or from any other source, this spell fails.

Arcane Material component: A few scales from a snake.

Stalwart Pact

Evocation

Level: Cleric 5, Pact 5

Components: V, S, M, DF

Casting Time: 10 minutes

Range: Touch

Area: Willing living creature touched

Duration: Permanent until triggered, then 1 round/level

Saving Throw: Will negates (harmless)

Spell Resistance: Yes (harmless)

Once this spell is cast, the pact remains dormant until the target is reduced to half or less of her 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 14th level), damage reduction of 5/magic, and a +2 luck bonus on saving throws. The hit points, damage reduction, and saving throw bonus evaporate when the spell ends.

Material component: Incense worth 250 gp.

Source: *Spell Compendium*, page 170.

Steeldance

Transmutation

Level: Sorcerer/wizard 3

Components: V, S, F

Casting Time: 1 standard action

Range: Medium

Target: Two swords or daggers

Duration: 1 round/level

Saving Throw: None

Spell Resistance: No

The two daggers hover about you, attacking foes that come near. On your turn, each blade can make an attack at an adjacent opponent, with an attack bonus equal to your caster level + your relevant ability modifier. The damage they deal is equal to the normal weapon damage (1d4 for daggers) + your ability modifier Intelligence for wizards and Charisma for sorcerers). The weapons are treated as magic for the purpose of overcoming damage reduction.

Your blades can be attacked with sunder or disarm attempts as if you were wielding them, and they use the above attack bonus to resolve such situations. Disarming a weapon under the effect of steeldance ends the spell for that weapon.

Focus: Two bladed weapons, such as daggers or longswords.

Wrack

Necromancy [Evil]

Level: cleric 4, sorcerer/wizard 5

Components: V, S

Casting Time: 1 action

Range: Close

Area: One humanoid creature

Duration: 1 round/level + 3d10 minutes; see text

Saving Throw: Fortitude negates

Spell Resistance: Yes

For the duration of the spell the subject falls prone and is blinded and helpless. Even when the spell ends, the subject is still shaken for 3d10 minutes.

Source: *Spell Compendium*, page 243.

NOUVEAUX OBJETS MAGIQUES :

Blood Seeking Weapon Upgrade

Weapons with the blood seeking ability often have strange-looking sights on them. Ammunition fired from blood seeking weapons flies around cover if necessary to strike a living creature, negating any bonus to Armor Class the target might have due to intervening cover. The shooter can even fire at a target with full cover, but she must know the target is there, there must be an unobstructed path for the ammunition to reach the target, and the target still has total concealment (and thus a 50% miss chance). The

blood seeking ability doesn't function against plants, oozes, undead, and constructs.

Moderate divination; CL 9th; Craft Magic Arms and Armor, *arcane eye*; Price +1 bonus.

Source: *Complete Warrior*, page 134

Bracers of Exit

Negate dimensional anchor effect 1/day.

Source: *Arms and equipment guide*, page 170

Headband of Conscious Effort

Anyone wearing a headband of conscious effort can make a Concentration check in place of a required Fortitude saving throw. This ability can be activated once per day. Activating the headband is an immediate action that does not provoke attack of opportunity.

Moderate transmutation; CL 6th; Craft Wondrous Item, Combat Casting, bear's endurance; Price 4000 gp.

Source: *Complete Adventurer*, page 133

Rod of Metamagic, Chaining

The wielder can cast up to three spells per day that are chained as through using the Chain Spell feat.

Strong (no school); CL 17th; Craft Rod, Chain spell; Price 27200 gp (lesser), 108000 gp (normal), 243000 gp (greater).

Source: *Complete Arcane*, page 146

Rod of Metamagic, Sculpting

The wielder can cast up to three spells per day that are chained as through using the Sculpt Spell feat.

Strong (no school); CL 17th; Craft Rod, Chain spell; Price 5400 gp (lesser), 21600 gp (normal), 48600 gp (greater).

Source: *Complete Arcane*, page 146

Rod of Metamagic, Substitution

Four different types of the metamagic rod of substitution exist, each keyed to a different type of energy (acid, cold, electricity, or fire). The wielder can cast up to three spells per day that are chained as through using the Chain Spell feat.

Strong (no school); CL 17th; Craft Rod, Chain spell; Price 2700 gp (lesser), 10500 gp (normal), 24300 gp (greater).

Source: *Complete Arcane*, page 146

Tunic of Steady Spellcasting

The wearer of this tunic gains a +5 competence bonus on concentration checks. Despite the item's name, its bonus applies on all Concentration checks, not just those made to cast spells.

Faint transmutation; CL 3rd; Craft Wondrous Item, *Bear's endurance*; Price 2500 gp.

Source: *Complete Adventurer*, page 136

Veil of Allure

+2 to DC to resist wearer's enchantment spells and Cha-based supernatural abilities.

Source: *Sandstorm*, page 171

NOUVEAUX MONSTRES :

Bloodbag Imp

Tiny outsider (Evil, Extraplanar, Lawful)

Hit Dice: 4d8+19 (37 hp)

Initiative: -1

Speed: 20 ft., fly 40 ft. (good)

AC: 14 (+2 size, -1 Dex, +3 natural)

Base attack/Grapple: +4/-4

Attack: Bite +7 melee

Full Attack: Bite +7 melee

Damage: Bite 1d6 + poison

Face/Reach: 2 ½ ft. / 0 ft.

Special attack: Poison, spell-like abilities, wounding curse

Special qualities: DR 5/silver, outsider traits, polymorph, regeneration 4, Darkvision, SR6, transfusion

Saves: Fort +8, Ref +3, Will+5

Abilities: Str 10, Dex 9, Con 18, Int 11, Wis 12, Cha 13

Skills: Climb +7, Concentration +8, Diplomacy +8, Heal +16, Listen +8, Spellcraft +7, Spot +8.

Feats: Toughness, weapon focus (bite)

Challenge rating: 3

Alignment: always LE

Advancement: 5-12 HD (tiny)

Because most inhabitants of the Nine Hells cannot cast cure spells, the devils have created other means to restore strength in the middle of battle. Bloodbag imps, which are creatures composed of little more than delicate skin and gallons of blood, serve the Hells as an informal nurse corps.

Corpulent human-shaped creatures with short limbs and stubby fingers, bloodbag imps stand only 2 feet tall, but they are almost as wide. A bloodbag imp has two powerful wings, but its heavy weight for its size makes the creature an inexperienced flier. Its internal organs float inside its torso, surrounded by a sea of blood contained by a weak semitransparent pink epidermis.

Bloodbag imps speak Common and Infernal, though a mouth of long, crooked teeth sometimes makes them difficult to understand.

Combat:

Bloodbag imps prefer to stay out of direct hand-to-hand combat and instead harm opponents with their wounding curse from as safe distance as possible.

Bloodbag imps can be summoned using a *summon monster IV* spell.

Wounding curse (SU): Three times per day, a bloodbag imp can point at a foe within 30 feet and force that opponent to make a Fortitude save (DC13) or suffer the effects of its wounding curse. A creature that succeeds on its saving throw is immune to that imp's wounding curse ability for one day. Those afflicted treat every melee injury taken within the next hour as if that injury has been caused by a weapon with the wounding special ability. Such wounds bleed for one point of damage per round thereafter (in addition to the normal damage dealt by the melee attack). Multiple wounds result in cumulative bleeding loss (two wounds for 2 points of damage per round, and so on). The bleeding can be stopped only by a Heal check (DC15) or the application of any *cure* spell or other healing spell (*heal*, *healing circle*, and so on).

Poison (Ex): A bloodbag imp delivers its poison (Fort DC 16 negates) with each successful bite attack. Initial and secondary damage are the same (1d4 Str).

Spell-like abilities: At will – *detect goos*, *detect magic*, *invisibility* (self only); 1/day – *vampiric touch*. Caster level 6th, save DC 11 + spell level.

Transfusion (Su): Any creature that drinks a bloodbag imp's blood regains 1 hp per full round of transfusion. The imp must be willing, and both the imp and the creature receiving the transfusion can take no other actions in that round. The imp takes 2 points of damage during each round of transfusion, but its regeneration ability reduces this to subdual damage, which is quickly recovered. A bloodbag imp rendered unconscious cannot use its transfusion ability until its hit points again exceed its subdual damage total.

Polymorph (Su): An imp can assume other forms at will as a standard action. This ability functions as *polymorph* spell cast by a 12th-level sorcerer, except that an individual imp can assume only one or two forms no larger than medium-size. Common forms include monstrous spider, raven, rat and boar.

Regeneration (Ex): Imps take normal damage from acid and from holy and blessed weapons (if silver or enchanted). Attack forms that don't deal hit point damage ignore regeneration, and an imp does not restore hit points lost from starvation, thirst, or suffocation.

See in darkness (Su): All imps can see perfectly in darkness of any kind, even created by *deeper darkness spells*.

Skills: Bloodbag imps have a +8 racial bonus on Heal checks.

Source: *Fiend Folio*, page 98

Lifeleech Otyugh

Large Aberration

Init +3; Senses Darkvision 60 ft.; Listen +10, Spot +10

Languages Common

AC 21, touch 16, flat-footed 18*

hp 94 (9d8+54 HD); fast healing 5

Fort +9, Ref +6, Will +12

Spd 40 ft.

Melee 4 tentacles +14 (1d8+8) and bite +8 (1d6+4)

Space 10 ft.; Reach 10 ft. (tentacle up to 15 ft.)

Base Atk +6; Grp +18

Atk Options constrict, improved grab

Abilities Str 27, Dex 16, Con 23, Int 7, Wis 18, Cha 8

SQ life-leech aura, spell-strengthened hide

Feats Alertness, Combat Reflexes, Iron Will, Weapon

Focus (tentacle)

Skills Hide +3**, Jump +12, Listen +10, Spot +10

CR 8

Alignment: NE

*includes +4 deflection bonus from spell-strengthened hide

**A lifeleech otyugh has a +8 racial bonus on Climb checks and can always chose to take 10 on Climb checks, even if rushed or threatened. It gains a +8 racial bonus on Hide checks when in its lair due to its natural coloration.

Constrict (Ex): A lifeleech otyugh deals automatic tentacle damage with a successful grapple check.

Improved Grab (Ex): To use this ability, a lifeleech otyugh must hit with its tentacle attack. It can then attempt to start a grapple as a free action without provoking attacks of opportunity.

Lifeleech Aura (Su): Whenever a spell or spell-like ability with healing descriptor is used on a creature within 60 feet of a lifeleech otyugh, the otyugh gains the benefit of the healing spell as if it had been one of the spell's targets. If a healing spell cast within 60 feet of a lifeleech otyugh would grant it enough hit points to exceed its full normal hit point, it gain the remaining hit points as temporary hit points. A lifeleech otyugh can't have more hit points from its lifeleech aura than its full normal hit point total. Temporary hit points gained in this manner last for 1 hour. This ability affects spell completion and spell trigger items (such as scrolls, staves and wands), but not other magical items.

Spell-Strengthened Hide (Su): The sickly gray skin of a lifeleech otyugh has been infused with magical energy. This strange energy grants a lifeleech otyugh a +4 deflection bonus on its Armor Class.

Source: *Monster Manual III*, p 119

Fiend Of Corruption

For a variety of reasons – to win more fodder for an unending Blood War, to gain currency in an infernal economy, or to hold stakes in a cosmic conflict between good and evil – some fiends are preoccupied with corrupting mortals to ensure that their souls end up on the Lower Planes after death. These fiends delight in finding souls pure and untouched by evil, and leading them astray until they are utterly and irredeemably corrupt. What they cannot corrupt, they nevertheless hope to claim by virtue of an inviolable bargain that the fiend can inevitably twist toward its own purposes. Such fiends thrive in the fiend of corruption prestige class.

As the name suggests, only fiends can enter the fiend of corruption prestige class. Some can qualify without any levels in other classes at all, while others gain levels in any character class before joining the prestige class.

A fiend of corruption works best on establishing a one-on-one relationship with an individual mortal, so it generally does its diabolical work independent of other fiends. On rare occasions, succubus or erinyes fiends of corruption have been known to work in pairs.

Hit die: d6

Requirements

To qualify to become a fiend of corruption, a character must fulfill all the following criteria.

Race: Outsider with evil subtype.

Base save bonus: Will+7.

Skills: Bluff 10 ranks, Disguise 10 ranks, Sense motive 10 ranks.

Special: Must be able to use charm person or charm monster as a spell or spell-like ability.

Class skill

A fiend of corruption's class skills (and the key ability for each skill) are Bluff (Cha), Diplomacy (Cha), Disguise (Cha), Knowledge religion (Int), Listen (Wis), Sense Motive (Wis) and Spot (Wis).

Skill points at each level: 2 + Int modifier.

Class features

The following are class features of the fiend of corruption prestige class.

Weapon and armor proficiency: Fiends of corruption gain no proficiency with any weapons, armor or shields.

Alternate form (Su): A fiend of corruption has the ability to assume any humanoid form of small to large size as a standard action. This ability is similar to the polymorph spell but allows only humanoid forms. While using this ability, the fiend gains a +10 circumstance bonus on Disguise checks.

Fiends of corruption typically use this ability to make themselves appear pleasing or even desirable to their intended targets. It is hard, after all, to manipulate a person who is running away, howling in terror.

Fiend often use sexual temptation as a tool for corruption, but the seduction is simply a means to the eventual end of the mortal's damnation, not an end in itself.

Once drawn into an intimate relationship with a fiend (particularly if that relationship is considered illicit), mortals are more susceptible to further temptations and blackmail.

Fiend's favor (Su): Once per day, a fiend of corruption can grant a touched creature a +3 bonus to one of the creature's ability scores. This bonus stacks with any other bonus the creature may already have, and lasts for one day. When the effect expires, the creature takes a –3 penalty to the same ability score for the next day. Another application of fiend's favor not only negates the penalty but restores the full bonus.

Fiends of corruption are quite free with this ability – at least at first. They often approach people who are in need of a short-term ability boost for a specific situation, offering them the “favor” for free or in exchange for performing a simple task. The next day, when the affected creature is suffering from the penalty, the price for restoring the favor gets slightly higher, and so on – until a power-hungry character is willing to do just about anything in return.

Suggestion (Sp): At 2nd level, a fiend of corruption gains the ability to use suggestion three times per day. The saving throw DC is 15 + the fiend's charisma modifier (as though the fiend had Spell Focus [Enchantment]). The fiend of corruption's class level is its caster level. If the target of this ability is currently under the influence of a charm person cast by the fiend, she takes a –2 penalty on her saving throw. A fiend of corruption is generally interested in corrupting mortals and seducing them toward evil. A mortal who commits an evil act because of a magical compulsion is not fully corrupted, and the taint of evil can easily be removed with an atonement spell. Even so, using this power can be a useful first step toward the mortal's ultimate damnation. Once the deed is done, the fiend has a stronger foothold for later temptation or even blackmail.

Mind shield (Su): At 2nd level, a fiend of corruption gains complete immunity to detect thoughts, discern lies, and any attempt to magically discern its alignment. This ability solidifies a fiend's disguise, cloaking its thoughts as well as its flesh.

Mark of justice (Sp): At 3rd level, a fiend of corruption can use mark of justice once per day, though the ability might better be termed “mark of iniquity” when used

in this manner. A fiend of corruption uses this ability to cement a good person's descent into evil. Once its victim is living an immoral life, the fiend uses mark of justice to ensure that the victim does not return to her old ways or seek atonement. While good clerics typically place a mark of justice in a visible place on the subject, fiends generally hide their marks in locations that are not obvious.

Fiendish graft (Su): Once per month, a fiend of corruption of 4th level or higher can bestow a fiendish graft or symbiont on a willing mortal. Fiendish graft are offered as rewards to character who are already well along the path of corruption.

Major creation (Sp): A 4th-level fiend of corruption gains the ability use major creation three times per day. The fiend of corruption's class level is its caster level. Fiends of corruption use this ability to offer concrete temptation to mortals whose tastes run to material wealth and finery.

Geas (Sp): Also at 5th level, a fiend of corruption can use geas/quest once per day. As with suggestion, magical compulsion is not an ideal way to accomplish the fiend of corruption's goals, but works admirably as a step along the way.

Temptation (Su): At 5th level, a fiend of corruption gains the ability to offer good creatures the opportunity to change their alignment to evil. This works like the redemption or temptation function of the atonement spell, and the fiend can use this ability whenever the opportunity arises.

Grant wish (Sp): A 6th-level fiend of corruption can grant a wish to a mortal (not an elemental, outsider, or nonliving creature) once per day. Using this ability costs the fiend experience points as if it were casting a wish spell, so fiends never use this ability lightly. A fiend of corruption typically uses this ability as part of a soul bargain (see below); allowing it to grant its mortal target's every desire in exchange for ownership of the mortal's soul.

Soul bargain (Su): At 6th level, a fiend of corruption gains the ability to enter a binding agreement with a mortal, at the cost of the mortal's soul. The mortal victim must enter into the soul bargain willingly. Upon the mortal's death (by any means), her soul is transferred to a gem (prepared as with the trap soul spell when the bargain is forged), even if the gem and the mortal are not on the same plane at the time. The bargain requires 1 hour to complete, and is utterly inviolable once forged. The only way to escape a soul bargain is to recover the gem after the mortal's death and break it, freeing her soul and allowing her to be restored to life through the normal means. It is quite common for fiends of corruption, as soon as a soul bargain is complete, to return to their native plane and

await the mortal's death, or at least deposit the gem, in a safe place before returning to the Material plane to hasten the victim's demise.

Half Golem

Half-golem is a template that can be added to any animal, beast, giant, humanoid creature, magical beast, or monstrous humanoid (referred to hereafter as the character). There is no minimum level or hit dice requirement to become a half-golem. The character's type changes to construct once a will save is failed. Each half-golem takes on the characteristics of a particular type of golem (flesh, clay, stone, or iron) as describe later in this section.

A half-golem's abilities are primarily those of the character, with the following exceptions.

Hit Dice: Same as character.

Initiative: Same as character –1, to account for the half-golem's reduced Dexterity (see below).

Speed: Same as character, but a half-golem cannot run.

AC: A half-golem replaces any natural armor bonus it may have had with a new natural armor bonus that varies according to its type (see the table below). The change to dexterity (see abilities, below) also affects half-golem armor class.

Attacks: same as character.

Damage: same as character.

Special attacks: Same as character (and see the table below).

Special qualities: Same as character; plus construct traits (upon a failed Will save), damage resistance (see table below), and others by type (see table below).

Saves: A half-golem gains a +2 racial bonus on Fortitude saves; otherwise same as character.

Abilities: Half-golem have –2 Dex, +4 Con (or no Con upon a failed Will save), –6 Int, +0 Wis, and –6 Cha. Strength varies by type (see table below). The number of limbs attached does not alter a half-golem's Strength score.

Skills: Same as character, modified by new ability modifiers. The drop in Intelligence does not retroactively remove skill points spent.

Feats: Same as character.

CR: Same as character +3.

Alignment: Same as character (if all Will save succeeded) or always neutral evil (if any Will save fails).

	Flesh	Clay	Stone	Iron
Natural armor	+5	+7	+9	+11
Special attacks	-	Wound	Slow	Breath weapon

DR	5/adamantine	10/adamantine and bludgeoning	10/adamantine	15/adamantine
SQ	Berserk	Berserk, haste		Rust vulnerability
Str	+6	+8	+10	+12
Magic immunity	As flesh golem	As clay golem	As stone golem	As iron golem

Combat

A half-golem fights as the character from which it is created. Half-golems are usually straightforward, unsubtle combatants that rely on their great strength to win the day. They rarely use team work or cooperation, even when banded together.

Constructs traits: A half-golem is immune to mind affecting effects, poison, sleep, paralysis, stunning, disease, death effects, necromantic effects, and any effect that requires a Fortitude save unless it also work on objects. The creature is not subject to critical hits, subdual damage, ability damage, ability drain, energy drain, or death from massive damage. It cannot heal itself but can be healed through repair. It cannot be raised or resurrected.

A half-golem has darkvision (60-foot range).

Magic immunity (Ex): Half-golems completely resist all magical and supernatural effects (that allow spell resistance), except as noted in the appropriate golem descriptions (see *monster manual*).

ANNEXE 3: LES JETS DE DE A EFFECTUER AVANT LE DEBUT DU SCENARIO

Numéro du jet	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	Joueur 5	Joueur 6
1 Jet de Détection, disguise Edwin						
2 Jet de Vigueur, wounding curse.						
3 Jet de Bluff contre la douane.						
4 Jet de détection garde.						
5 Jet de Connaissance des mystères, gardes.						
6 Jet de Psychologie, Edwin						
7 Jet de Volonté DD 27, Charme Apielle						
8 Jet de Volonté DD 29, Suggestion Apielle						
9 Jet de Discrétion, sémaphore						
10 Jet de Discrétion, patrouilles de l'île						

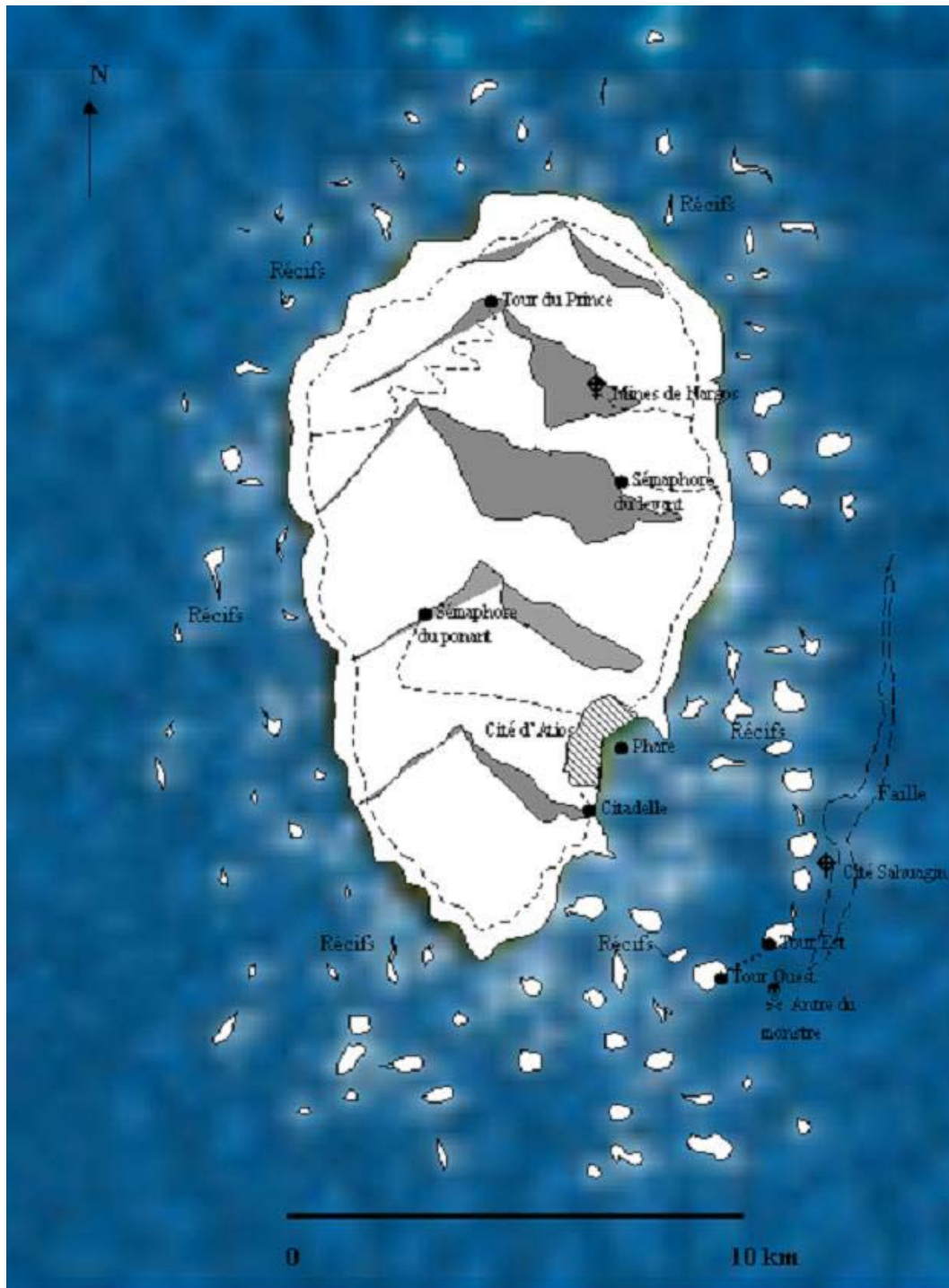
ANNEXE 4 SITUATION GEOGRAPHIQUE



L'archipel ataphade est forée par les îles se situant au nord ouest de Murenschi. L'île d'Atios est la plus au sud.

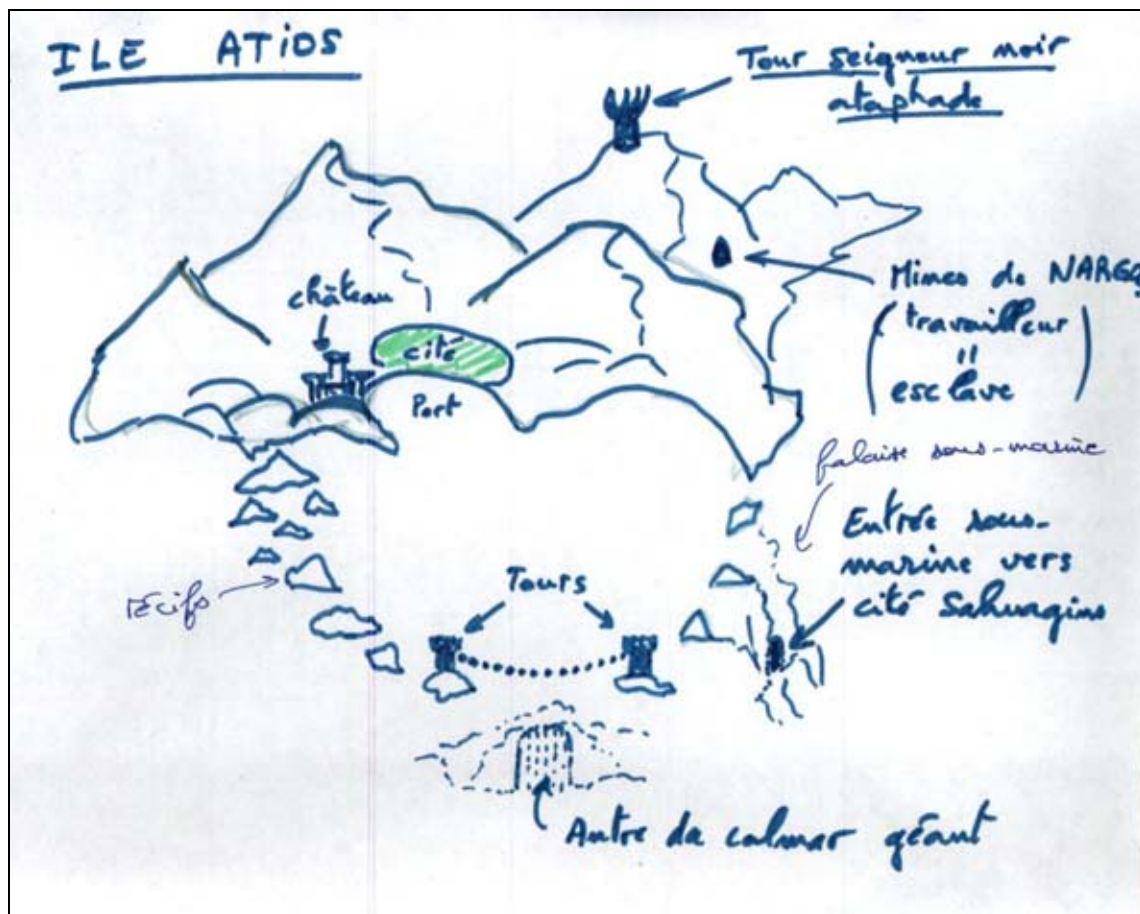
ANNEXE 5
L'ILE D'ATIOS

(document pour le MD)



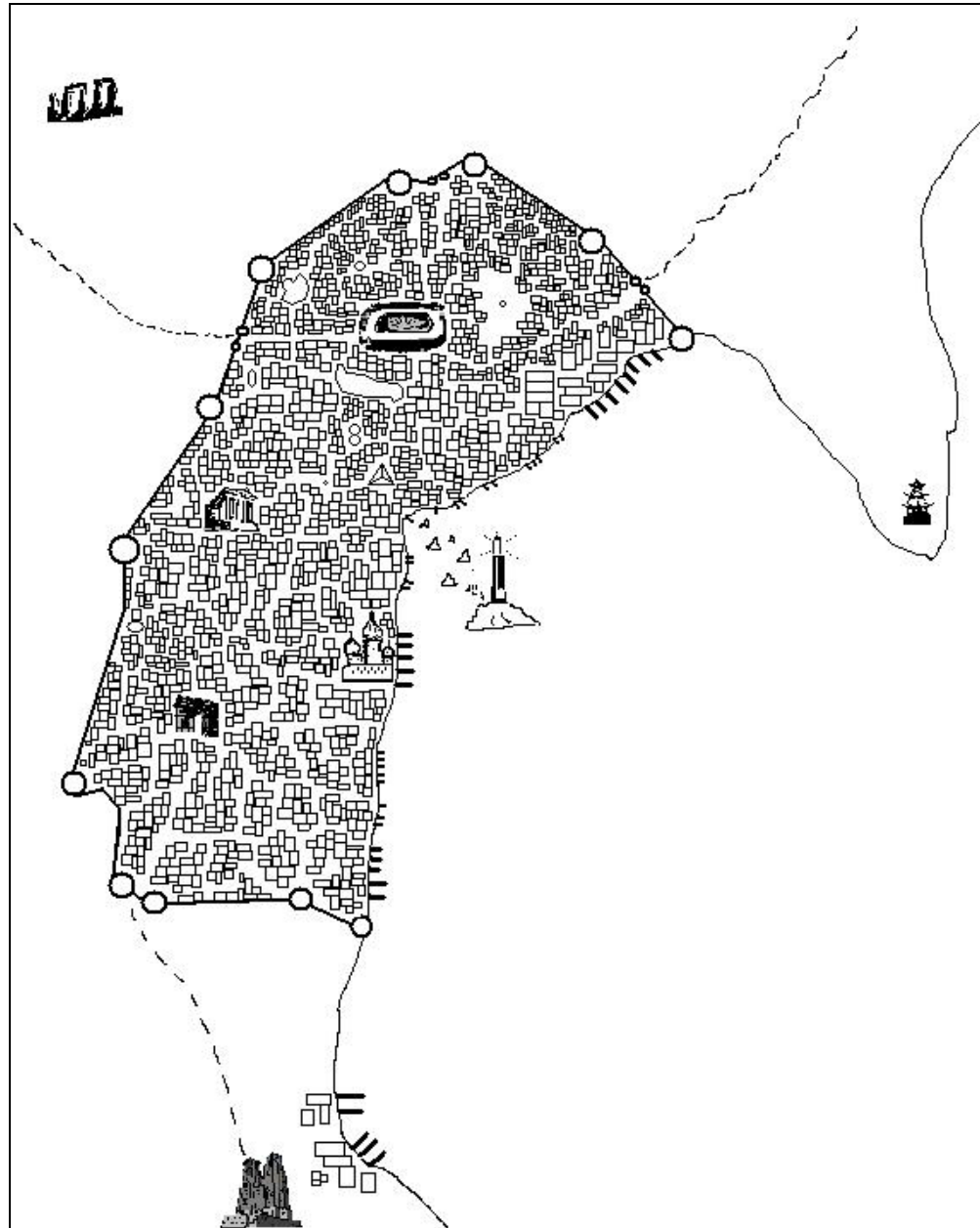
ANNEXE 6
L'ILE D'ATIOS

(document pour les joueurs)



ANNEXE 7 LA VILLE D'ATIOS.

(document pour les joueurs)

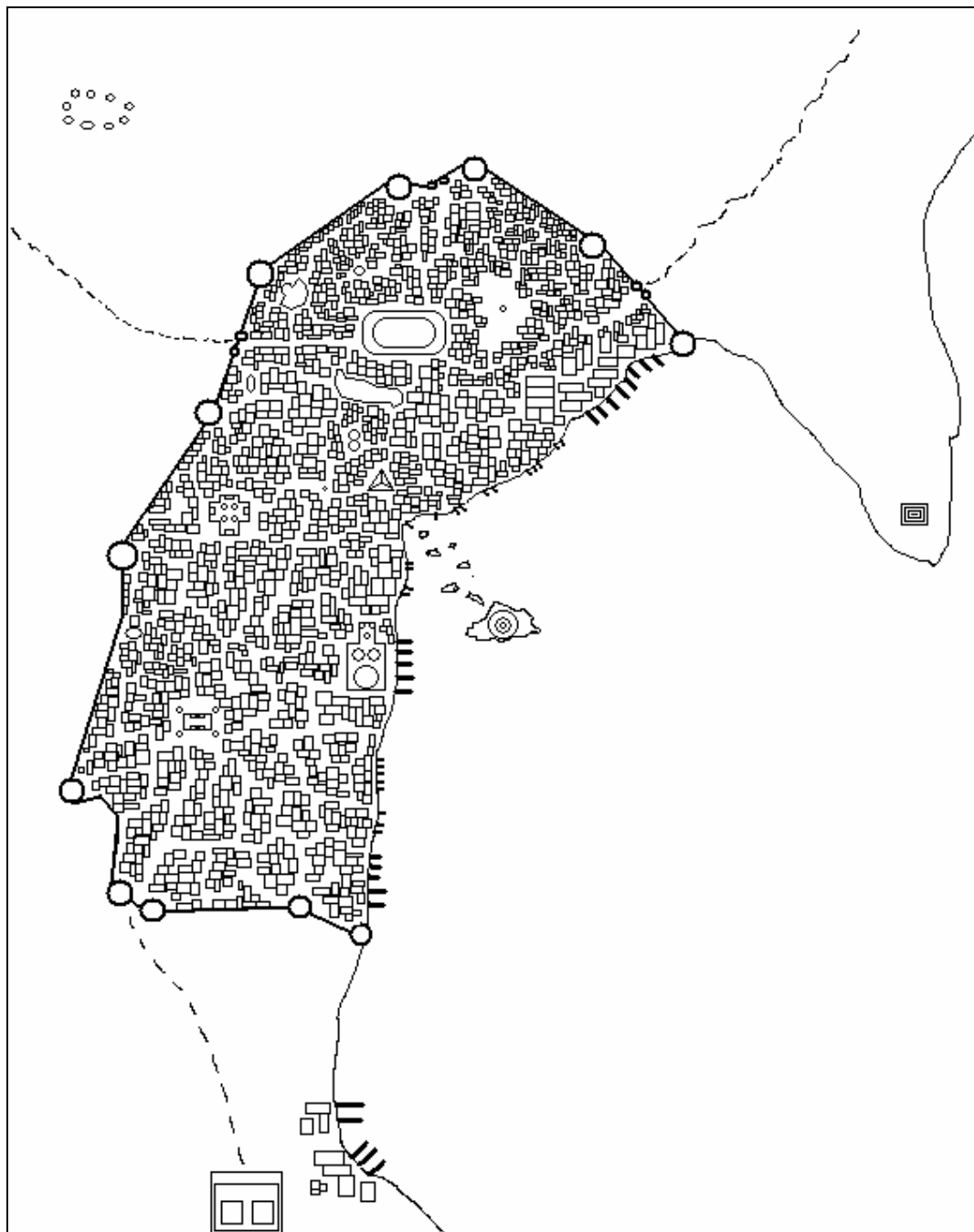


9 – Pierres dressées

- 1 – Le Phare
- 2 – La forteresse
- 3 – La capitainerie
- 4 – L'arène
- 5 – Le grand marché
- 6 – Temple
- 7 – Arc de triomphe
- 8 – Tour de guet

ANNEXE 8 VILLE D'ATIOS.

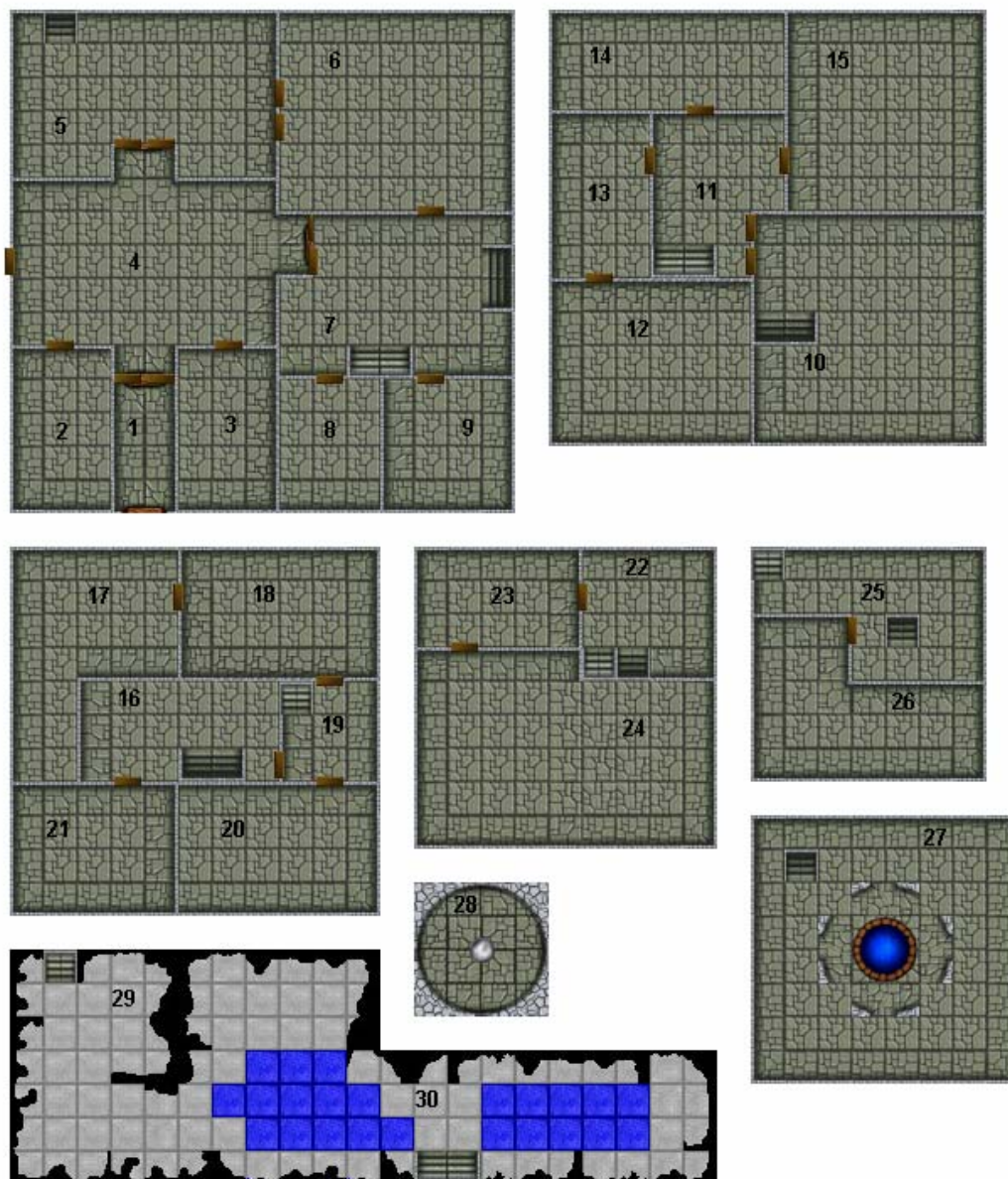
(Document MDJ)



- 1 – Le Phare
- 2 – La forteresse
- 3 – La capitainerie
- 4 – L'arène
- 5 – Le grand marché

- 6 – Temple
- 7 – Arc de triomphe
- 8 – Tour de guet
- 9 – Pierres dressées

ANNEXE 9 LE PHARE.



Le cœur cramoisi diffuse une lumière rougeâtre constamment (voir en 27) qui a pour effet de baigner la ville dans un halo rouge. Cette lumière possède des pouvoirs étranges, on dit qu'elle permettrait à certaines créatures d'évoluer de jour par exemple... En terme de jeu, vous pouvez considérer que toute les créatures d'alignement mauvais bénéficient d'un sortilège de *bless* quand elles sont dans la limite de

la ville et du port (rayon éclairé par le phare). Il diffuse une protection contre le bien d'un rayon limité au récif sur lequel il est perché (pas de sorts de *summon* dans la tour par conséquent). De plus l'ensemble de la tour est sous l'effet du sort *dimensional lock* donc tous les sortilèges de transport ne fonctionnent pas dans la tour (*dimension door*, *teleport*, *blink*, *ethereal jaunt*...).

1- Entrée

L'imposante porte donne sur un couloir percé de part et d'autre de nombreuses meurtrières permettant aux gardiens postés dans les pièces de chaque côté de défendre la tour..

2- Salle de défense

Des arbalètes sont posées sur un râtelier.

3- Salle de défense

Des arbalètes reposent aussi sur un râtelier proche.

4- Hall

Le grand hall d'entrée est très impressionnant, des bas reliefs en habillent les murs, et des arches se rejoignent au plafond au centre de la salle. A l'ouest, une arche peut être activée pour en faire un portail menant à un endroit secret (cela nécessite des rituels particuliers et peut permettre d'atteindre la tour du Prince). Des portes métalliques mènent aux salles de défenses. Les autres doubles portes sont en bois bronze et renforcées d'acier.

5- Salle de garde

C'est là que les gardes passent le plus clair de leur temps quand ils ne sont pas de repos ou de garde.

6- Garnison

La garnison de la tour est basée dans ce dortoir/réfectoire. On peut trouver dans cette salle de quoi se vêtir comme les gardes de la tour.

7- Hall

Ce hall est une sorte de galerie, on y trouve tapisseries et fauteuils.

8- Entreposage

Diverses denrées sont entreposées ici (nourriture, eau...).

9- Armurerie

C'est là que sont entreposées les armes de la garnison.

10- Hall

C'est un grand hall s'apparentant à une galerie. On y trouve notamment une série de portraits des différents maîtres du phare. On note des traits caractéristiques de la famille régnante Ashelok sur ces représentations, des paumettes saillantes et un nez franc, l'œil fins (jet de Détection [DD20]) notera aussi souvent des caractères reptiliens plus ou moins prononcés (peau tirant sur le vert, carence capillaire, canines en crochet, dessins de peau suggérant des écailles...). On peut noter au passage le portrait de l'actuel maître, en poste depuis 581 AC.

11- Hall

Ce hall n'a rien à voir, il y règne une atmosphère plus diffuse. Une étrange odeur d'épices et d'autre humeurs qui se mélangent flotte dans l'air. Un jet d'Alchimie [DD15] ou de Connaissance des Mystères [DD25] permet de reconnaître certaines odeurs caractéristiques des laboratoires de maie (gomme arabe...).

12- Laboratoire

C'est le laboratoire où sont retenus des prisonniers (voir la rencontre 4).

13- Antichambre

Cette pièce est une pièce d'entreposage de diverses substances. On y trouve en particulier tout un matériel destiné à se nettoyer.

14- Atelier

C'est ici que sont confectionnées certaines parties de golems. On peut notamment trouver un golem de chair en construction.

15- Laboratoire d'alchimie

C'est un laboratoire complet d'alchimie.

16- Hall

Ce hall sert aussi de salon aux étudiants en magie. On y trouve quelques livres dans une bibliothèque, des sculptures de créatures bien étranges et des sofas de cuir (humain) noir.

17- Quartier du maître du Phare

Cette salle est protégée par un sort de *mordenkainen's private sanctum* et on ne peut y faire des divination. Par ailleurs une forte magie se dégage de la porte (*verrou magique, antipathie*). Derrière se trouvent les quartiers du maître de la tour (le sorcier décrit au plus haut APL). La chambre est très richement meublée et fournie. Toutefois on ne note rien de très privé.

18- Bureau privé

Cette salle est protégée par un sort de *mordenkainen's private sanctum* et on ne peut y faire des divination. La porte est fermée (*verrou magique, antipathie*) et on note les armoiries des Ashelok au-dessus de cette dernière. La pièce contient des documents administratifs relatifs à la gestion du phare et des étudiants en sorcellerie.

19- Hall

Ce hall est sombre et entièrement sculpté. On y voit des scènes plus dérangeantes les unes que les autres.

20- Bibliothèque

Voir l'annexe 12 pour les recherches dans la bibliothèque.

21- Quartier des apprentis

Ce sont les quartiers d'habitation des sorciers de la famille Ashelok qui étudient la magie.

22- Hall

Galerie de l'étage, c'est un salon richement paré de tapisseries anciennes.

23- Chambre d'invocation

On note des cercles et inscriptions gravés sur le sol. Un jet de Connaissance des sorts [DD20] permet de reconnaître des cercles magiques de protections (dont un inversé pour retenir une créature) et un triangle thaumaturgique.

24- La pièce en noir

Voir rencontre 5.

25- Hall

26- Salle de méditation

Cette salle est totalement vide en dehors des signes ésotériques et malsains peints sur les murs et de quelques poufs.

27- Plate-Forme du phare

Voir rencontre 6.

28- Salle du rituel

C'est dans cette étroite salle se situant juste au dessus du foyer du phare que sont pratiquer les rituels sombres ayant pervertis le Lantern Archon du foyer. Un pilier se tient au centre de la salle. C'est sur ce dernier que les malheureuses victimes des sacrifices sont entravées. Elles sont ensuite exécutées selon des rites complexes impliquant que les sujets se vident de leur sang, ce dernier s'écoulant par des rigoles au pied du pilier pour atterrir dans le foyer du phare dans la salle en dessous, plus précisément sur l'archon prisonnier. Les rituel ont lieu chaque mois lors de la nuit sans lune. A partir de l'APL 12, le sang des sacrifiés s'est mué en une entité (fireooze, MM4) qui est retenue prisonnière au dessus du foyer. Cette créature n'interviendra en rien au cours du module si ce n'est de par son pouvoir de maximiser tous les sorts de feu sur un rayon de 18 mètres (60 pieds).

29- Cavernes

Les cavernes sont très humides et une forte odeur d'ode et de « mer » s'en échappe. Il paraît clair qu'il y a une voie donnant sur la mer. En fait, toute une partie est immergée et l'on accède à la baie par une faille dans le récif sur lequel se tient le phare.

30- Puits

Voir rencontre 7.

ANNEXE 10

COMPTE A REBOURS DANS LA TOUR.

Attention, vous devez comptabiliser le temps discrètement, les joueurs ne doivent pas supposer que le temps leur est compté, on leur aura déjà fait sentir qu'il fallait être rapide et ne pas traîner dans la tour car ce ne serait qu'une question de temps avant qu'ils ne soient repérés. Cochez donc les cases derrière votre paravent.

10 20 30 40 50

60 70 80 90 100 alerte

115 Amiral mis dans un endroit sûr.

125 Plate-Forme du phare sécurisée.

L'amiral est mis en sûreté dans un endroit secret de la ville au quinzième round après que l'alarme ait été donnée (soit au round 115). Les personnages ont alors échoués sa libération.

Le haut du phare est sécurisé après 10 rounds encore (soit au round 125) par une escouade (de l'équivalent de trois fois la rencontre 6), les personnages ont alors échoué le sabotage.

Règles à ne pas oublier :

- Jet de search : prend un round, sauf Take 20 = 2 min = 20 rds.
- Chaque combat avec une patrouille de gardes provoque une pénalité de 20 en plus des rounds de combats.
- Chaque jet de Diplomatie avec des soldats prend une minute (10 rounds), à moins d'effectuer un jet de Diplomatie rapide à -10 (1 round alors).

Conséquences de l'alerte :

- Les portes de la tour sont immédiatement scellées (par un mur prismatique) et trois patrouilles gardent la zone (une dans chacune des pièces 1, 2 et 3).
- Appliquez les modificateurs prévus dans les sections « power-up suite » des adversaires.
- Une patrouille arrivera sur les lieux tous les 10 rounds tant que les personnages n'auront pas quittés la tour (et à l'exception du sous-sol où les patrouilles ne pénètrent pas sans sorcier).
- Si les personnages n'ont pas encore rencontré le sorcier (rencontre 6), alors ce dernier les attaque dans les 10 rounds avec sa troupe (jouez la rencontre 6) si les personnages sont encore dans la tour.
- Une alarme tinte dans le phare (comme un sort d'*alarme*).

ANNEXE 11 LE TERRIBLE.



Echelle, 1 carré = 1,5 m.

Le terrible est un navire à fond plat particulièrement redoutable près des côtes ou des récifs car son faible tirant d'eau lui permet de se faufiler aisément entre les écueils mortels de l'océan Drawmij, en particulier près des archipels et du morskmogil.

Le navire se compose donc d'un pont supérieur avec trois petits mats, un château avant où l'on trouve l'armurerie et les cuisines et un château arrière avec la cabine du capitaine ainsi qu'une autre pouvant abriter des invités de marque.

Le pont inférieur fait office de cale et de quartier pour l'équipage qui s'est alloué un espace à l'arrière du navire.

ANNEXE 12 LA BIBLIOTHEQUE.



Pour chaque minute (10 rounds) passée dans la bibliothèque, chaque personnage peut tenter un jet de Profession Libraire, Scribe, ou d'intelligence [DD20].

Un personnage trouve un ouvrage intéressant par tranche de 5 points au-dessus du DD (deux à 25-29, trois à 30-34...). Le livre est tiré au hasard (voir ci-dessous).

En cas d'échec il trouve un livre sans intérêt tiré au hasard aussi (voir ci-dessous).

Les livres sans intérêt :

La torture pour les nuls.

Un siècle d'humour d'ahlissa (livre en 2 feuillets).

L'art du mime par le moine silencieux Qwon.

Mes logorrhées, mémoires d'un barde bègue.

Une dent contre la mer, essai d'un marin victime du scorbut.

La magie pour les nuls, ou investir dans une ferme.

Prêcheur dans le désert, exégèse d'un échec.

La science des mathématiques, les maux de tête et leurs mystères.

La métaphysique phallique des pinacles, mémoires d'un érotomane.

Le pouvoir curatif des pierres, apologie d'un escroc géomancien.

Reliques et artefacts, et autres kwaks historiques.

Ma vie dans les plans, guide d'un voyageur égaré.

Sorts du dixième cercle, ou la pratique du suicide rituel.

La calligraphie des pentacles, ou les affres d'un thaumaturge parkinsonien.

Les livres intéressants:

Codex pyropheles contient les sorts *fireball*, *scorching ray*, *blast of flame* et *burning hands*.

Incanabula Maleficiorum, contient les sorts *wrack*.

Diabolicum Maleficiorum, contient le sort *infernal wound* et +2 bonus profane en Connaissance des plans.

De sanguis draconis *snake swiftness mass* et +2 bonus profane en Connaissance des arcanes.

De sanguis infernum contient le sort *fleshriver*.

Claviculas de sanguis, contient les sorts *avascularate*, *blood star* et *burning blood*.

Noctis sanctis, contient les sorts *night's caress* and *night shield*.

Fiat arma contient le sort *brilliant blade*.

Ars arma contient les sorts *steeldance* et *howling chain*.

Pavor oculos, contient le sort *prismatic eye*.

Transporto ex longule, contient le sort *benign transposition* et +2 bonus profane en Connaissance de géographie.

ANNEXE 13 (DOCUMENT POUR LES JOUEURS)

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

✂.....

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

Les derniers navires de guerre ont quittés l'arsenal, emmenant à leur bord les ultimes conscrits ainsi que des détachements de faris en provenance des différentes forteresse des ordres.

La guerre contre les Ataphades fait rage semble-t-il et la flotte serait aux portes de l'archipel.

✂.....

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

La flotte ekbirite a sécurisé la zone des récifs du morskmogil et par la même ses côtes semble-t-il. On dit que la flotte a franchi les lignes ennemies et dispersé les monstres marins pour maintenant assiéger la première île de l'archipel.

De nombreuses familles déplorent l'engagement très vif de l'armée dans la campagne ataphade, cela privant les lignes commerciales de la protection de la flotte.

Du coup, le transport par les routes serait préféré aux voies maritimes, en particulier en ce qui est de contourner le Dezbat.

✂.....

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

Grâce à un puissant objet enchanté, une flûte, la flotte a pu franchir les mers la séparant de l'archipel ataphade sans être inquiétée par les créatures marines et la météo. La flotte se trouve à présent au large de l'île d'Atios et va commencer son siège.

Un contingent de navire va arriver en renfort de Murenshi, qui a été la base arrière de la flotte depuis le début de la campagne, et le siège à proprement dit va commencer.

Une attaque contre le port devrait se produire une fois la ville affaiblie par le siège. Cela devrait prendre quelques semaines.

✂.....

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

Le Gardien des Pinacles Adib Faslumni est parti en quête d'un objet connu sous le nom de la Flûte d'Or et d'Airain, objet légendaire qui aurait le pouvoir d'éloigner les monstres marins et d'apaiser les tempêtes et ce afin d'aider la flotte à s'approcher des îles Ataphades. La flûte a été retrouvée et est maintenant entre les mains de la flotte ekbirite.

La flotte a pu rejoindre l'archipel ataphade sans encombres grâce aux pouvoirs de la flûte. Le siège de l'île d'Atios se prépare.

On n'a pas vu de voiles pourpres depuis un moment, en particulier dans le sud de l'océan Drawmij, se pourrait-il qu'on puisse interpréter cela comme un désaveu des pirates face à Atios ?

✂.....

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

Les devineresses du temple d'Istus à Yalas ont prophétisé que la mer se couvrirait de sang : « Au-delà des brumes des pinnacles, dans les terres sombres le sang et les larmes se mêleront bientôt. Les nuages s'amoncèlent dans le ciel ».

✂.....

Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (Clergé de Geshtai) :

Les prêtresses ont eu des visions des anges envoyés par la déesse afin de pleurer les morts de la guerre.

Une vieille légende veut que la pluie soit en fait issue des larmes de la déesse et de ses anges, elles tombent afin de purifier le monde.

Les sources de la déesse se sont taries récemment et l'ont pense que l'orage gronde, l'orage qui saura déverser l'eau purificatrice.

✂.....

Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (Inquisiteur du Zashassar) :

L'ordre a mobilisé de nombreux membres pour la guerre, les anciens grimoires de combat ont été réouverts.

Les Zashassari auraient même confectionné une base arrière pour l'armée en un lieu tenu secret, seuls les plus grands maîtres en sauraient davantage à ce sujet.

✂.....

Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (Cour des Miracles) :

La guilde travail activement pour le resserrement politique des liens avec les voisins du califat étant donné que l'armée est largement mobilisée sur le front ataphade.

La guilde surveille aussi les aller et venues afin de prévenir l'incursion d'espions. Il n'est bien qu'en Dezbat que la guilde a beaucoup de mal à s'installer.

On dit que la garde sacrée redoublerait de vigilance en ce moment.

Les espions ataphades ont pied sur le califat. On dit que la cour étudierait les moyens de placer des hommes du califat dans l'archipel.

✂.....