

EKB5-08

En état de grâce

Une aventure régionale D&D® LIVING GREYHAWK® en un round pour Ekbir

par David Concher

Triad Edit : Gaël Richard

Circle Edit: Tim Sech

Chasseurs et proies à la fois, parviendrez-vous à vous sortir de ce mauvais pas... Cette aventure est la suite du aventure EKB5-07 *Un Fil à la patte*. Un aventure pour les APLs 2 to 14.

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

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

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

Visit the LIVING GREYHAWK website at www.rpga.com

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

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

Préparation

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Validation

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

Living Greyhawk

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

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

Niveaux Living Greyhawk

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

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

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

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

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

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

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

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

Unités de Temps et Frais d'entretien

Ceci est une aventure régionale en 1 rounds, qui se passe en Ekbir. Les personnages domiciliés à Ekbir

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

A l'ignorance se rattachent les plus nocives des méprises : prendre pour permanent ce qui est impermanent, pour heureux ce qui est douloureux, et pour un soi ce qui est dépourvu de soi.

Citation n° 613: Khuddaka Nikaya, appartenant au Sutta Pitaka et traitant des enseignements du Bouddha.

Prologue

En haut d'une tour...

... Il entra dans la grande salle, de chaque côté, une rangée de larges colonnes projetaient des ombres inquiétantes. Au fond du hall, le prince sauta hors de son trône avant qu'il ne puisse dire un mot. « Mes espions affirment que le héraut des Pinacles a reçu de l'aide et que la Flûte est à présent aux mains des dévots du Calife ». Au même moment, un éclair sombre jaillit des griffes du prince en direction de sa poitrine. Il parvint in extremis à lever un bras en entamant les paroles d'un contre-sort alors qu'il sent déjà l'énergie crépiter autour de son bras et que tous ses vaisseaux étaient prêts à éclater... Mais comment peut-il affecter ce qui a cessé de vivre... L'enchantement se brise et il prononce en retour un mot de pouvoir que le prince balaye d'un revers de main, un rictus sur le visage ! « J'attends toujours vos explications pour ce cuisant échec » achève-t-il d'une voix sèche. « Mon prince, il aura sans doute échappé à vos espions que les forces du Calife se sont rendues au repaire des poètes et se sont ainsi précipités dans mon piège ! A l'heure où je vous parle, la Flûte est entre les mains d'alliés sûrs. J'appareillerai dès ce soir pour le Tanrog avec la cargaison d'esclaves que vous m'avez promise afin de conclure l'accord qui me permettra de ramener l'instrument à Atios avant une semaine ». Le prince abaisse la main : « Vous fûtes avisé en positionnant ainsi vos pièces... mais ne vous y trompez pas Vaissim, vous êtes en sursis tant que la Flûte n'est pas entre mes mains ». Il fut ensuite congédié d'un geste. Qu'à cela ne tienne, il ne lui restait plus qu'à aller chercher la Flûte en s'assurant d'en finir une fois pour toute avec les dévots et la victoire serait totale, toutefois un sentiment étrange l'envahissait, pareille à l'écho d'une ancienne voix...

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*), le 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 Murenshi et les navires sont à bon port près de l'île en attendant que la chance sourie au Califat.

Les plans de l'amirauté s'articulent autour des objectifs suivants afin de préparer l'assaut : contrer l'avantage de l'ennemi face à la météo, prévenir la menace d'une attaque à revers venant du Morskmogil, prévenir les attaques venant de sous les flots.

Les personnages parviendront peut être à l'issue de ce module à trouver une solution afin que la flotte puisse appréhender les problèmes des courants et des tempêtes...

La légende

Il est dit que lors de la campagne contre le prince Karzaphon de Kazurka, il y a de cela près d'un millénaire, la flotte menée par le prophète se heurta aux affres de l'océan et aux pièges des stratèges ataphades dans les eaux sombres du Dramidj. Tempêtes et monstres marins assaillaient les navires causant de nombreux dégâts et prévenaient l'approche des îles maudites.

Il est dit aussi, que les Pinacles apportèrent leur aide à la flotte. Et c'est en la personne de Busterim Sarlunin que parvint cette aide. Busterim était un poète réputé en Ekbir et un historien reconnu des cours. Il connaissait jusqu'au savoir oral transmis par les sages des tribus paynims, il avait étudié les vestiges de l'Empire aux quatre coins des terres bakluniennes. Nombreux nobles appréciaient ses poèmes souvent emprunts d'une morale avisée. Busterim était aussi réputé avoir acquis la sagesse auprès des dragons des Pinacles dont l'oreille était apaisée par les chants et contes du poète.

Les livres de bords de Yeloba Shazarim, grand amiral de la flotte, racontent qu'à l'aube du 777^e jour de la campagne, alors que la flotte avait été la proie des krakens toute la nuit et que les vents la repoussaient

vers le Morskmogil quand : « ... le soleil enfanta et porta sur ses premiers rayons un oiseau de vermeil. Ce n'est que quand il survola nos premiers navires que je réalisais que les dragons des Pinacles nous accordaient leur grâce à la vue du regard bienveillant de l'énorme reptile. Sur son dos, il portait Busterim kilons d'or qu'il déposa sur mon navire amiral. Il s'éleva ensuite gonflant nos voiles des puissants battements de ses ailes et nous lança – Voguez à présent, fils de la baklunie, guidés par l'hymne des anciens héros.

Busterim dévoila alors la Flûte d'Or et d'Airain, avec les premières notes les vents se turent puis la mélodie dissipa les nuages et les eaux se firent plus claires... ».

On raconte que lorsque l'âge de Busterim dépassa le nombre de roses du palais du prophète, le premier rosier se mis à faner, alors, le poète se rendit sur le rocher qu'on nomme à présent la griffe du dragon au nord de la cité d'Ekbir. Là, le dragon vermeil l'attendait. Ils chevauchèrent les vents les portant vers le nord et on ne revit jamais Busterim kilons d'or. Il est dit qu'il joue à présent de sa flûte pour les Pinacles...

Les gardiens des Pinacles savent que le dragon vermeil regagna seul les Pinacles, il avait mené son vieil ami en un endroit secret dont il avait promis de ne dire mot. Ils consignèrent aussi que Busterim légua à ses enfants ses carnets de voyage et recueils de poèmes afin qu'ils continuent de les faire vivre.

L'épisode précédent

Filéas Sarlunin est descendant de Busterim. Ce jeune barde fréquente une congrégation d'artistes en un lieu que l'on nomme les scènes aériennes à cause de l'endroit où ils se réunissent : un vallon où des amphithéâtres à ciel ouvert ont été bâtis.

Filéas est actuellement en disgrâce auprès du clergé d'Al'Akbar. Il a été puni par un important Kadim, de la famille Shazarim, pour avoir joué et chanté les hymnes religieux de façon peu orthodoxe lors d'une cérémonie religieuse. Pour cette hérésie, le Kadim lui infligea une marque de justice qui l'empêche de jouer d'un instrument et de chanter pour mille et un jours. La sentence décrétée par le prêtre prévient aussi l'utilisation de la magie bardique (seul un prêtre niveau 16 ou plus peut espérer enlever cette marque et la malédiction de Filéas, toutefois ce dernier est pieux et ne désire pas échapper à sa sentence, il ne veut pas tricher et refusera donc une telle chose). Filéas ne sera donc d'aucune aide au cours de l'aventure. Il tentera plutôt de rester en vie tant bien que mal. En outre la malédiction du clergé afflige aussi Fil de malchance comme le constateront parfois à leurs dépens les personnages...

Au cours de l'épisode précédent, les carnets de Busterim qui étaient dans les mains de l'oncle de Filéas ont été découverts. Ces notes ont mis les personnages sur la piste de la Flûte d'Or et d'Airain en les menant sur un atoll du Morskmogil où se trouve la tombe de Busterim. Là ils ont récupéré l'objet pour le remettre au Maître des scènes aériennes, Aziz.

Toutefois, Aziz a été le jouet de forces obscures qui l'ont forcé à leur remettre la Flûte.

Derrière le voile

Vaissim (un vieil ennemi des personnages ayant joué **EKB5-02** *Le chant du tocsin*) qui est activement recherché par les autorités du Califat, a confié la délicate mission d'empêcher un agent des Pinacles (Adib Faslumni) de retrouver la Flûte d'Or et d'Airain à de récents alliés... Vaissim a fait une alliance avec des ennemis des personnages. En effet, la sorcière du module **EBK4-03** *Les Tours naissantes* a dû quitter sa demeure de l'Udgru à la suite du passage des personnages, tout comme celle qui vivait dans le marais au sud du Dezbat dans le **EKB5-01** *Dans l'ombre de la haine*. Les deux sorcières ont émigré vers la pointe de Tanrog et ont bientôt senti une présence dans la région, celle d'une troisième « sœur ». Les trois sorcières (trois guenaudes) se sont alliées pour former une *covey* (secte) et par la même créer une enclave maléfique. Elles nourrissent toujours une haine farouche par ailleurs pour les personnages qui possèdent les faveurs suivantes : « De larmes » ou « de sang » du **EBK4-03** *Les tours naissantes* ou « Faveur de l'alchimiste » du **EKB5-01** *Dans l'ombre de la haine* (qui indique que les personnages ont repris l'enfant des griffes de la sorcière).

Vaissim a donc décidé d'exploiter cela en promettant une forte récompense en terme d'esclaves aux sorcières ainsi qu'éventuellement la possibilité d'une vengeance... Il a en outre accordé aux sorcières l'aide de quelques agents ataphades, (et a accepté de créer des simulacres des personnages qui avaient donné des larmes et du sang dans *EBK4-03 Les tours naissantes*) et ce afin d'impliquer les personnages dans des crimes en fait perpétrés par leurs doubles. Les sorcières espèrent ainsi se débarrasser une fois pour toute des personnages sans même avoir à s'en charger, laissant cette tâche aux autorités d'Ekbir !

Les personnages devront donc pourchasser leur doubles car c'est la seule piste qu'ils ont pour pouvoir retrouver la trace de leurs ennemis tout en évitant les autorités du Califat car le temps perdu dans une prison réduirait à rien leurs chances de retrouver la Flûte avant qu'elle ne s'embarque pour les îles Ataphades.

Prenez note de tout personnage ayant acheté les gantelets avec le symbole de la confrérie des Faris de la voie du Lion (si aucun personnage n'a le gantelet, considérez que c'est Filéas qui le possède). Le lapis lazulite formant l'œil du lion est en fait une pierre qui a été enchantée par les sorcières pour en faire un œil de sorcière (*hag's eye*). Il leur permet de voir comme avec un sort de *clairvoyance* centré sur la pierre. Avec cet objet, elles pourront espionner les personnages. A noter que les gantelets possédant déjà une aura de divination propre à leur pouvoir, on ne peut distinguer celle de la pierre. En revanche, un sort d'identification ou l'équivalent (*analyse dweomer*) apprend au jeteur de sort que l'œil permet à quelqu'un d'espionner la personne qui porte le gantelet. Un personnage qui aurait eu recours à ce sortilège lors du précédent module sera tout à coup

pris d'un doute et étudiera à nouveau l'objet pour en venir aux conclusions ci-dessus. En outre, un personnage jetant un sortilège de *true seeing* (*vision réelle*) verra la pierre comme un œil un peu fantomatique, vous pouvez utiliser le jet secret numéro 4 pour un personnage qui jettera ce sort au cours de l'aventure, il devra réussir alors sa compétence de Détection [DD 25] pour remarquer cela. Briser la pierre inflige 1d10 point de dommage à chacune des sorcières et aveugle celle qui a subi le plus de dommages (retirer la pierre pour la détruire n'endommage pas les gants).

Résumé de l'aventure

Introduction

Les personnages décident d'aider Filéas à retrouver la piste de la Flûte d'Or et d'Airain

Rencontre 1 : Aveugle comme la justice

Les forces du Califat sont sur les traces des personnages. Adib contacte les personnages et décide d'aller chercher de l'aide.

Rencontre 2 : Une main tendue

Adib aide les personnages.

Rencontre 3 : Le festival de Fashtri

Les personnages mènent l'enquête en plein festival des chevaliers.

Rencontre 4 : Comme dans un miroir

Les personnages retrouvent leurs doubles.

Rencontre 5 : Prisonnier des sorcières

Un ou plusieurs personnages ont été fait prisonniers par leurs doubles. Ils sont menés au repaire des sorcières et torturés.

Rencontre 6 : La pointe de Tanrog

Les personnages apprennent que leurs ennemis se trouvent du côté de la pointe de Tanrog, ils se mettent en route toujours en évitant les patrouilles.

Rencontre 7 : La lagune

Les sorcières demeurent dans une lagune peuplée par une tribu de Ho-Djeblis. Les prisonniers peuvent être libérés.

Rencontre 8 : Les sorcières

Confrontation avec les sorcières et leurs serviteurs.

Rencontre Optionnelle : Un sourire dans la brume !

Vaissim viens rechercher la Flûte pendant la nuit sur un navire pirate d'Atios.

Epilogue et Image finale

Adib arrive sur les ailes du dragon vermeil afin que ce dernier mène Filéas à la flotte avec la Flûte.

Introduction

Si les personnages ont joué l'épisode précédent, **EBK5-07 Un Fil à la patte**, lisez ce qui suit, sinon passer au paragraphe à lire suivant.

Vous approchez de la fin du mois du renard et le festival de chaudenoe se rapproche à grand pas. Vous retrouvez votre ami Filéas à la sortie du village de son Oncle, Farzin, comme prévu. Il a le cœur lourd et a insisté pour venir dire au revoir à son oncle tant il savait qu'il s'engageait sur un chemin dangereux : pourchasser les serviteurs des ataphades. La piste est mince et vous y croyez peu, mais l'oncle Farzin est un homme avisé et vous a assuré que c'est à Fashtri qu'il fallait se rendre. Il connaît là-bas un certain Abdelaziz, charmeur de serpent dans le souk qui saura les aider à suivre la piste des voleurs. Vite, c'est le mot d'ordre car chaque seconde peut être précieuse pour suivre la trace des espions ataphades.

Si les personnages n'ont pas joué l'épisode précédent, **EBK5-07 Un Fil à la patte**, vous pouvez donner l'annexe 4 aux joueurs et poursuivre avec ce qui suit.

Vous approchez de la fin du mois du renard et le festival de chaudenoe se rapproche à grand pas. Vous avez accepté un travail pour Oncle Farzin : assurer la protection de son neveu Filéas. Ce dernier est à la recherche d'un Flûte enchantée qui a été dérobée et pour cela il s'engage sur un chemin dangereux : pourchasser les serviteurs des Ataphades. La piste est mince et vous y croyez peu, mais l'oncle Farzin est un homme avisé et vous a assuré que c'est à Fashtri qu'il fallait se rendre. Il connaît là-bas un certain Abdelaziz, charmeur de serpent dans le souk qui saura les aider à suivre la piste des voleurs. Par ailleurs, Adib Faslumni, un chevalier qui avait entrepris la quête pour retrouver la Flûte a promis de vous contacter. Vite, c'est le mot d'ordre car chaque seconde peut être précieuse pour suivre la trace des espions ataphades.

Avant de débiter l'aventure, faites tirer huit 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-orgs les documents les concernant présentés en annexe 11.

Vous pouvez aussi communiquer l'annexe 4 aux joueurs qui réussissent un jet de Connaissance histoire, locale ou bardique [DD 20].

Durant ce temps, les sorcières ont appris, au moyen de leur « Œil » ou de magie de divination que les personnages se sont mis sur la trace de la Flûte et elle ont décidé de faire appel aux agents ataphades (PNJ de la rencontre 4, simulacres des personnages) pour

impliquer les personnages dans des crimes. A cette heure, les doubles des personnages ont déjà attaqué plusieurs caravanes et assassiné un Qadi se rendant à Fashtri la veille. Le signalement des personnages est diffusé à partir de Fashtri.

Les personnages détenteurs des faveurs particulier « de larme » et « de sang » du **EBK4-03 Les Tours naissantes** auront à affronter un élément en plus. En effet, au cours de ce module, ils ont eu la témérité de confier une goutte de sang ou une larme à une sorcière (Pestrella) et cette dernière s'est arrangée pour faire construire un simulacre du personnage à partir d'une statue d'argile qu'elle a sculptée (elle a la mémoire vive) et de la goutte de sang /larme. Le simulacre fait très exactement la moitié des niveaux du personnage. Vous pouvez dès à présent préparer ses statistiques sur une feuille. Pour cela, copier les statistiques principales du personnage et appliquer des malus comme si ce dernier avait reçu des niveaux négatifs. Ces simulacres seront des sosies parfaits mais auront toutefois chacun une petite tare : l'un d'entre eux aura un oeil qui pleure et l'autre une cicatrice à la main !

Enfin, il faut se rappeler que Filéas est toujours sous le coup de la malédiction que lui a infligé un Kadim et qu'il ne peut ni chanter, ni jouer d'un instrument de musique (et pas utiliser la magie bardique). Il sera aussi toujours poursuivi par une malchance épouvantable qui parfois même débordera sur ses compagnons de route ! N'hésitez pas à en rajouter un peu (lacet qui casse, des insectes qui ont mangé des rations durant la nuit...) si cela vous paraît opportun. Il s'agit d'ajouter ici du relief au personnage et à l'histoire en général.

L'annexe 5 permet de visualiser l'emplacement des différents sites importants de ce module.

Vous prenez la route de Fashtri, les plateaux du Darboz sont toujours aussi inhabités. Vous parvenez sur la route reliant Fashtri à Bandar-Zyarat et faites halte à la croisée des chemins. Vous commencez à ramasser un peu de bois pour le feu et vous préparez un repas chaud quand vous manquez de vous étouffer en voyant [vos visages/ ou seul le visage de Filéas] qui ont été placardés sur les troncs avec l'inscription suivante : « Recherché pour attaque de caravane et meurtre d'un Qadi » ! Vous remarquez en regardant de plus près le sceau du Nayib de Fashtri ce qui indiquerait que les crimes auraient été commis en Dagbakir ou près de la ville de Fashtri.

Un jet de Connaissance (noblesse et royauté) [DD 15] permet d'authentifier le sceau.

Fil insiste sur le fait qu'il faut se montrer discret car l'ennemi principal est le temps. Il est clair que l'ennemi va tenter de mettre la Flûte hors d'atteinte, sans doute la ramener sur les îles maudites. Il faut donc éviter d'être pris par les autorités ou de tenter de se disculper car il est probable qu'ils pourraient alors rester un moment entre les mains des autorités d'Ekbir, le temps d'être disculpé.

Vous apercevez l'éclair de la colère dans l'œil de Filéas, il sait que l'ennemi n'en a pas fini encore avec lui mais cette pensée semble aussi conforter son opiniâtreté pour suivre sa trace : en effet, si l'ennemi prend le soin d'en faire autant c'est bien qu'il lui semble qu'un danger réel le menace ! Filéas prend souvent la tête de votre groupe et il vous fait parfois l'impression d'être comme un chef de meute reniflant la piste de sa proie.

Pendant la nuit, les sorcières vont commencer à agir contre les personnages. Les trois guenaudes vont tout d'abord observer les personnages. Elle feront cela à l'aide de leur *Ceil de sorcière* (*hag's eye*), ou en fonction de l'APL, à l'aide de sortilèges de divination. Elle pourront en haut APL utiliser un sort de *Scrying*, de préférence sur des personnages ayant effectué le *EBK4-03 Les Tours naissantes* et ayant les faveurs « de larme » et « de sang », dans leur ordre de préférence viendront ensuite les paladins, les prêtres des dieux bons, les membres d'organisations ekbirites (Askari...), n'oubliez pas le malus au jet de sauvegarde des personnages qui ont donné des gouttes de sang/larmes dans un module précédent. Utilisez le jet secret 2 pour cela.

En plus, les sorcières vont tendre un piège aux personnages afin qu'il tombent sur la troupe ekbirite qui est à leur recherche. Un contact (Ahmeth déguisé) à Fashtri renseignera la troupe ekbirite, affirmant que les personnages passeront le lendemain soir près du pied de mandragore, un endroit bien connu du Darboz. Parallèlement, les sorcières enverront un message aux personnages sous la forme d'un rêve, en se faisant passer pour Adib et en leur donnant rendez-vous. Choisissez un personnage qui recevra le rêve (de préférence un membre du clergé du prophète, un paladin...).

« Bonsoir mon ami, je vous contacte au moyen d'un rêve afin de ne pas éveiller les soupçons de nos ennemis. J'ai appris ce qui s'était passé au vallon ainsi que vous étiez recherchés. Nous devons nous rencontrer au plus vite c'est pourquoi je vous demande de me retrouver demain soir au pied de mandragore, un lieu-dit à mi-chemin entre le creux de la baie de Koyamik et Fashtri. Soyez discrets et évitez les villages comme les routes au profit des petits chemins. Bonne chance, et puisse l'étoile du prophète éclairer vos pas ».

Un jet de Connaissance (Histoire) permettra de reconnaître le pied de mandragore comme étant le siège d'une ancienne poterne où furent exécutés il y a plusieurs siècles des guerriers de la Horde Implacable qui avaient pillé des villages avoisinants. Sinon, des personnages peuvent demander leur chemin et on leur indiquera l'endroit.

Rencontre 1 :

Aveugle comme la justice

Pendant ce temps, les agents des sorcières sont actifs aussi. Ils savent que les personnages s'approchent de Fashtri et ils ont décidé de rabattre les forces ekbirites vers ces derniers. Si bien que si les personnages se rendent au lieu de rendez-vous, ils vont tomber pour ainsi dire nez à nez avec une troupe d'Askari.

Le Nayib a dépêcher une troupe spéciale afin de capturer les personnages (les auteurs des crimes) tant il désire montrer au plus vite à l'église du Grand Prêtre qu'il ne laisse pas les crimes impunis dans sa province, à plus forte raison quand la victime est un Qadi. Ces hommes ont pour mission de capturer les personnages vivants. En effet, le Nayib désire faire un exemple et organiser un procès digne de ce nom afin de montrer à tous l'efficacité de sa justice.

La troupe d'ekbirites attend les personnages et surveille la petite clairière où se trouvent les restes de l'ancienne poterne ainsi que le petit sentier qui la traverse. Le guet est assuré par des gardes avec des longues vues aux APL les plus bas, mais aussi avec une aide magique (comme par exemple avec des sorts de *Prying eyes*) aux APL élevés. Dans tous les cas, les ekbirites resteront à couvert et hors de portée des sorts de détections (une centaine de mètres semble raisonnable). On néglige la possibilité de leur détection étant donné les malus de distance et le fait qu'ils soient cachés (voir tactique).

Vous remontez d'un petit vallon sur les pentes douces d'un plateau boisé quand vous apercevez la plume d'un casque d'Askari derrière un buisson puis un autre et encore un. C'est bientôt toute une troupe semblant prête au combat qui se trouve autour de vous. Un cavalier s'avance alors en vous interpellant : « Halte ! Par ordre du Nayib, je vous mets aux arrêts ».

On admettra que les Askari sont sortis de la zone boisée pendant le round de surprise. Commence ensuite le combat avec l'initiative...

Selon les APL, des jets sont nécessaires pour reconnaître les grades des différentes personnes de la troupe. Connaissance (noblesse) ou (locale) [DD 15] pour reconnaître le grade d'un soldat ou la confrérie d'un Faris, Connaissance (religion) ou (locale) pour le rang d'un Qadi, Connaissance (locale) ou (arcane) pour le rang d'un Zashassari.

Un jet de Diplomatie [DD 20+APL] peut permettre de convaincre les ekbirites de l'innocence des personnages et de l'importance de leur quête en évitant ainsi l'altercation. Le MDJ peut accorder un bonus de +2 à ce jet en cas d'une bonne prestation des joueurs. Sinon les modificateurs suivants peuvent s'appliquer (ce jet peut avoir lieu à tout moment du module, et plusieurs jet peuvent être autorisés au cours de l'aventure selon l'évolution des événements, à la discrétion du MDJ) :

Par simulacre capturé ou ses restes	+2
Par corps d'ataphade rapporté	+1
Pour chaque ataphade loyal capturé	+2
Pour chaque ataphade chaotique capturé	+3
Découverte du camp et des cargaisons	+5

En cas de réussite, le Qadi décidera de rapporter les faits au Nayib et accordera 4 jours aux personnages si ces derniers font le serment de se rendre d'eux-mêmes à l'issue de cette période.

En cas d'échec ou si les personnages ne désirent pas parler, cela se termine rapidement en arrestation et en combat en cas de résistance de la part des personnages.

APL 2 (EL3)

☛ **Askari (4)** : War 1 ; 6 pv chacun ; Cf. Annexe 1.

☛ **Faris, frère mineur** : War 2 ; 12 pv ; Cf. Annexe 1.

☛ **Aïdyn** : Clr 1 ; 6 pv ; Cf. Annexe 1.

☛ **Zashassari, disciple** : Wiz 1 ; 7 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 4 (EL5)

☛ **Askari (4)** : War 1 ; 6 pv chacun ; Cf. Annexe 1.

☛ **Faris, frère mineur** : War 2 ; 12 pv ; Cf. Annexe 1.

☛ **Kizil** : Clr 3 ; 18 pv ; Cf. Annexe 1.

☛ **Zashassari, disciple** : Wiz 3 ; 15 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 6 (EL7)

☛ **Askari (4)** : War 1 ; 6 pv chacun ; Cf. Annexe 1.

☛ **Amir de 5** : War 2/Ftr 3 ; 38 pv ; Cf. Annexe 1.

☛ **Altyn** : Clr 5 ; 30 pv ; Cf. Annexe 1.

☛ **Zashassari, initié** : Wiz 5 ; 25 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 8 (EL9)

☛ **Askari (5)** : War 2 ; 12 pv chacun ; Cf. Annexe 1.

☛ **Amir de 5** : War 2/Ftr 5 ; 52 pv ; Cf. Annexe 1.

☛ **Altyn** : Clr 7 ; 42 pv ; Cf. Annexe 1.

☛ **Zashassari initié** : Wiz 7 ; 35 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 10 (EL11)

☛ **Askari (5)** : War 3 ; 18 pv chacun ; Cf. Annexe 1.

☛ **Amir de 10** : War 2/Ftr 5/Rgr 2 ; 64 pv ; Cf. Annexe 1.

☛ **Kébir** : Clr 9 ; 54 pv ; Cf. Annexe 1.

☛ **Zashassari, gardien** : Wiz 9 ; 45 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 12 (EL13)

Askari (5) : War 3 ; 18 pv chacun ; Cf. Annexe 1.

☛ **Amir de 10** : War 2/Ftr 5/Rgr 2 ; 64 pv ; Cf. Annexe 1.

☛ **Faris (voie du Lion)/Amir 10** : Pal 10 ; 90 pv ; Cf. Annexe 1.

☛ **Kadir** : Clr 11 ; 66 pv ; Cf. Annexe 1.

☛ **Zashassari, gardien** : Wiz 11 ; 55 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 14 (EL15)

☛ **Askari (5)** : War 6 ; 36 pv chacun ; Cf. Annexe 1.

☛ **Amir de 10** : War 2/Ftr 7/Rgr 2 ; 95 pv ; Cf. Annexe 1.

☛ **Faris (voie du Lion)/Amir 40** : Pal 12 ; 90 pv ; Cf. Annexe 1.

☛ **Kadim** : Clr 13 ; 78 pv ; Cf. Annexe 1.

☛ **Zashassari, maître** : Wiz 13 ; 65 pv ; Cf. Annexe 1.

Tactique :

La troupe possède un édit estampillé du sceau du Nayib de Fashtri, elle a pour mission d'arrêter les personnages, et par conséquent de les prendre vivants afin qu'ils soient jugés (le Nayib désire faire un exemple au cours du procès afin de bien démontrer qu'il ne laisse pas des crimes impunis dans sa province). Il est possible que des personnages de haut rang ne soient pas sous le joug de la loi du Nayib. Cependant, il est fort peu probable que tous les personnages soient hors d'atteinte, les forces ekbirites se concentreront donc sur ces personnes dans un premier temps. Ensuite, il est clair qu'elle pourront se défendre en cas d'attaque par un personnage et avoir recours à tout moyen. Un personnage vaincu et inconscient restera dans cet état et sera non pas emprisonné mais « soigné » dans le palais du Nayib jusqu'à ce que celui-ci obtienne les documents nécessaires à l'arrestation ou à la libération du personnage (cela implique la fin de l'aventure).

Le Zashassari cherchera à neutraliser en masse les personnages avec des sortilèges comme *Sleep*, *Hypnotism*, *Web*, *Stinking cloud*, *Evard's black tentacles*, *Suggestion mass*, *Force cage* (sur des combattants), *Hold person mass* ou à neutraliser un lanceur de sort avec *Blindness*, *Dimensional anchor*, *Otiluke resilient sphere*, *Flesh to stone*.

Le Qadi fera de même avec *Silence*, *Hold person*, *Blindness*, *Greater command*, *Holy word*, *Dictum...* mais il aura aussi un rôle de soutien tactique à l'aide de ses sorts de *Dispel magic*, *Anti-magic field* et divers soins.

Les askaris ont tous des matraques, et un filet pour deux.

Attention les personnages ne sont pas responsables des exactions pour lesquelles on les accuse, mais en cas d'agression sur des officiels, ils devront répondre de ce crime devant la justice. Si les personnages blessent ou bien tuent des membres des autorités ekbirites, cela ne fera qu'aggraver leur cas et ils seront alors jugés (voir la conclusion du module pour les peines encourues).

Dans tous les cas, les forces du Califat tenteront de prendre les personnages vivants. Pour cela, ils utiliseront des filets et des matraques. Ce n'est que s'ils sont blessés gravement (plus d'un tiers de leurs points de vie) ou en cas de violence manifeste qu'ils utiliseront leurs armes. Les lanceurs de sorts tenteront en priorité des sortilèges pour neutraliser les personnages sans les blesser. Du fait que les personnages n'encourent pas de risque de mort lors de cette rencontre et qu'il leur suffit de parvenir à s'échapper pour que l'on considère un succès, son EL a été rabaisé de un point.

Trésor :

Aucun.

On considère que ce serait un acte mauvais de voler les dignes représentants de la loi en Ekbir. De plus tous portent de l'équipement estampillé aux armes du Califat ce qui leur donne une valeur marchande nulle.

D'un autre côté, les frais nécessaires pour faire sortir ce genre d'objets du pays et pour les vendre rendraient aussi le profit nul.

La poursuite

Cette rencontre est présentée ici, mais les autorités n'auront de cesse de poursuivre les personnages. Pour cela les jeteurs de sort utiliseront des divinations si nécessaires, des soldats les pisteront, ils seront à l'écoute de la rumeur... Si bien qu'il est tout à fait possible que la troupe poursuive les personnages ainsi jusqu'à la fin du module (pendant le festival de Fashtri, à la lagune...). Si la troupe est entièrement mise hors de combat pour plusieurs jours (sortilèges, mort...), alors les personnages ne les reverront plus avant la conclusion du module.

Afin de gérer la poursuite, vous pouvez effectuer tous les jets nécessaires (pistage...). Mais si les personnages distancent la troupe, cette dernière pourra retrouver leur trace à l'aide de jets de Renseignement que vous opposerez à des jets de Déguisement pour les personnages. Pour des personnages qui ne font pas d'effort pour se cacher, on prendra un jet de [DD10]. Ils pourront remarquer si on les a reconnu dans la ville ou pendant leur route en général, utilisez pour cela les jets secrets 3 et 5. Vous pourrez effectuer un de ces jets par jour, chaque matin. En cas de réussite, les forces du Califat rattraperont les personnages 1d6 heures plus tard en moyenne.

Les personnages auront réussi la rencontre s'ils parviennent à échapper à leurs poursuivants jusqu'à la fin de l'aventure, les preuves de leur innocence seront alors entre les mains des autorités (du Nayib) et les véritables coupables dans des geôles (ou morts).

Tout personnage ayant tué, blessé ou volé l'un des ekbirites tombera sous le joug de la loi du Califat (voir la conclusion du module).

Développement :

Adib a appris ce qui s'est passé aux Scènes aériennes et il a décidé de contacter les personnages. Le

message d'Adib suit directement la rencontre avec les ekbirites.

Passez à la rencontre 2.

Rencontre 2 : Une main tendue

Pendant la nuit, les maléfices des sorcières vont commencer. Les trois femmes vont envoyer des mauvais rêves à trois personnages, de préférence des personnages ayant effectué le **EBK4-03 Les Tours naissantes**, ayant en particulier « de larme » et « de sang », dans leur ordre de préférence viendront ensuite les paladins, les prêtres des dieux bons, les membres d'organisations ekbirites (Askari...).

A partir de ce jour, les personnages feront tous les soirs les mêmes rêves plus au moins récurrents autour du thème de leur déchéance. Le rêve sera un message d'un supérieur, un bon ami ou toute personne que le personnage respecte, qui lui dira d'abandonner, que tout est perdu et sans espoir. Ils dormiront de moins en moins bien et accuseront bientôt le coup moralement (il n'y aura pas d'influence en terme de malus aux actions, c'est uniquement pour l'ambiance).

Adib

Les nouvelles de la perte de la Flûte sont venues aux oreilles de Adib (Aziz l'a averti). Il est lui-même en train de tout mettre en œuvre afin que la Flûte ne soit pas ramenée sur les îles Ataphades. Pour cela, il a décidé de solliciter l'aide des dragons des Pinacles, car c'est seulement des airs qu'il sera le plus aisé de percevoir un navire venant récupérer l'objet.

Il sait par ailleurs que les personnages sont recherchés pour le meurtre d'un Qadi, mais il flaire là une ruse de l'ennemi. Il se doute que les personnages sont seuls à présent et il va leur tendre la main.

Adib contacte l'un des personnages (le plus charismatique, ou le leader de leur troupe) à l'aide d'un sort de *sending*.

« Des Ataphades ont usurpé votre identité. Les capturer et les interroger pourrait permettre de remonter jusqu'à la Flûte. Rencontrez Farid Ben Amouh à Fashtri. »

Un jet de Connaissance (local/VTF) [DC 20] permet de savoir que Farid Ben Amouh est teinturier. Il possède des échoppes dans la ville et une teinturerie à l'extérieur de la ville, à l'ouest, sur la côte. Cette information peut aussi être apprise auprès de n'importe quel habitant de la ville de Fashtri.

Vers Fashtri

La route jusqu'à Fashtri n'est pas très longue, une journée en temps normal, mais les personnages préféreront peut être éviter les routes, tenez-en alors

compte en appliquant un malus de 2 au jet des forces du Califat qui recherchent les personnages.

Les personnages passeront donc une nuit dehors à moins de hâter le pas (par des moyens magiques) pour rejoindre les abords de Fashtri avant la nuit.

Après une nuit sans plus d'encombres ils lèvent le camp. Filéas a disparu... (laissez les personnages stresser... et demandez un jet de Détection [DD 15] pour qu'ils remarquent une forme dans un arbre et entendent des bruits.

Fil est tombé sur un nid d'abeille et il est en fait en train de se servir pour le petit déjeuner. Seulement, manque de chance, au moment où un personnage (au hasard ou le premier) va voir de quoi il en retourne sous l'arbre, la tête du nid se brise et se dernier tombe et éclate au raz du (ou des) personnage ! Une nuée d'abeilles en furie se rue alors sur les cibles proches. Les personnages devront alors effectuer 2 jets de Vigueur [DD 15] ou bien subir un malus de -1 cumulatif en Dextérité pour toute la journée. Dans tous les cas, ils auront un malus de deux au Charisme pour la journée en raison des piqûres qui les défigurent (un sort de *Neutralisation du poison* guérit cela).

Après cet incident, ils arrivent près de Fashtri sans davantage d'ennuis.

La teinturerie de Farid

Vous apercevez la ville de Fashtri à quelques lieues et remarquez d'ailleurs qu'un gros caravansérail a enflé près de l'enceinte de la cité.

Fashtri prépare activement le Festival des Chevaliers (cf. Rencontre 3). Il est possible de se renseigner sur Farid Ben Amouh dans le caravansérail ou dans la ville. Dans tous les cas l'information est facile à obtenir.

Vous obliquez vers la côte à la recherche de la teinturerie. Vous ne mettez pas longtemps à sentir les premiers effluves nauséabonds qui sont caractéristiques des petits crustacés qui pourrissent dans les bassins à décanter et dont on extrait les teintures. Vous marchez d'ailleurs bientôt sur un petit chemin bordé de tas de petits coquillages blanchis par le soleil. Un peu plus loin vous apercevez le mur d'enceinte et une vieille bâtisse.

On vous laisse ensuite pénétrer dans l'enceinte de la teinturerie, l'odeur âcre y est encore plus prononcée, vous comprenez alors que cet endroit est idéal pour être à l'abri des regards : qui aurait envie d'approcher les charniers de mollusques ? Enfin on vous fait pénétrer dans des bâtiments se trouvant au delà d'un grand entrepôt, la villa de Farid. L'odeur n'y est pas moins présente, tenace, elle a même dû imprégner les murs mais est aussi à présent mêlée aux arômes puissants de plantes disposées régulièrement dans la villa, de ce fait, l'atmosphère devient supportable.

Lorsqu'on vous fait entrer dans une grande salle à manger vous entendez immédiatement votre

hôte : « entrez entrez mes amis, venez prendre place et partager cette collation avec moi ». Farid Ben Amouh est un individu ventripotent et semble être incliné à tous les excès à en juger par les plats qu'il dévore et les coupes de vin qu'il vide promptement. Trois superbes jeunes femmes sont allongées sur des couches à ses pieds, l'une lui verse du vin alors qu'une autre lui fait manger des grains de raisin et que la dernière lui flatte le torse. Oubliant un instant les murs et la teinturerie, vous vous croiriez devant une scène du palais d'un Nabab. Farid est riche, il semble qu'il soit devenu riche rapidement à en juger par l'aspect neuf du mobilier et de l'intérieur de la villa en général.

Farid Ben Amouh attend les personnages et il les accueillera lui-même dans la teinturerie. Farid est un personnage bon vivant à l'embonpoint notable, il parle beaucoup, vite et très fort (imaginez un peu l'accent « pied noir » ou le quartier du sentier...). Farid est ce que l'on pourrait appeler un nouveau riche, il a fait fortune rapidement grâce à ses talents de diplomate et ses aptitudes à convaincre, c'est en plus un entrepreneur hors pair. Il est sympathique et aidera les personnages de son mieux pour rendre service à son très bon ami Adib.

Vous pouvez jouer le dialogue en décrivant les femmes de Farid qui se tordent et se cambrent à ses côtés, prenant des positions lascives. L'une des trois ira même jusqu'à répondre discrètement aux éventuelles avances d'un personnage pour le retrouver plus tard...

Farid va leur faire un bref exposé de ce qu'il sait :

- Trois caravanes ont été attaquées en trois jours. Et à chaque fois, on ne retrouve aucun corps. Uniquement des traces de combat.
- Il y a eu un survivant lors de la première attaque, le marchand survivant a fait une description des personnages (voir Fil seulement s'ils n'ont pas joué le premier volet « *Un Fil à la patte* »).
- La deuxième transportait deux Qadi, on a retrouvé les restes de l'un d'entre eux.
- Il n'y a eu aucun survivant de la troisième attaque mais les enquêteurs ont retrouvé des flèches avec le même empennage que celle des deux premières attaques. En outre, comme lors des deux premières embuscades : aucun corps retrouvé.

Ce sont là des rumeurs d'où l'aspect contradictoire entre le fait qu'on ne retrouve pas les corps des victimes mais que l'on ait tout de même la preuve de la mort d'un Qadi à cause de restes... En fait lors de l'attaque sur les Qadi, l'un d'entre-eux a été carbonisé contre un rocher, ses restes n'étaient par conséquent d'aucune utilité au esclavagistes (invendable, et la chair carbonisée n'est pas parmi leur nourriture favorite !). C'est donc pour cela que c'est le seul cadavre retrouvé.

A croire Farid, il faudrait se rendre dans la ville de Fashtri pour obtenir plus d'informations. Là il

faudrait y rencontrer le seul rescapé d'une attaque (Chahid, orfèvre) et éventuellement tenter de voir ce que les enquêteurs de la ville ont découvert. Enfin, les bandits ont l'air très bien renseigné sur les départs et itinéraires des caravanes. Ils doivent donc avoir accès d'une manière ou d'une autre à ces informations accessibles uniquement dans la ville.

Farid proposera aux personnages de les faire entrer dans la ville en les faisant passer pour des employés de la teinturerie amenant une cargaison de tissu fraîchement teint. Il pourra par ailleurs leur trouver « une planque » dans le souk.

Farid invitera les personnages à passer la nuit chez lui, c'est selon lui l'endroit où ils auront le moins de chances de se faire remarquer.

Développement :

L'étape suivante va consister à se rendre dans la ville de Fashtri afin d'enquêter. Une fois que les personnages sont décidés, passez au chapitre suivant.

Rencontre 3 : Le festival de Fashtri

Il sera nécessaire de se cacher pour les personnages dans la ville. S'ils ne font pas d'effort dans ce sens les forces de poursuites ekbirites feront un jet de renseignement contre un [DD 10], dans le cas contraire, contre le jet de déguisement le plus bas. Ils pourront aussi voir si on les a remarqués, pour cela, utilisez les jets secrets 1 et 6.

Les gens qui les remarquent les désigneront d'un geste de la main, d'un mouvement de tête à une personne proche, mais continueront leur conversation. Ainsi des personnages qui traversent un souk peuvent être remarqués par des dizaines de personnes. Tout cela pour dire que les personnages ne pourront acheter le silence (ou le forcer) de toute une population s'ils ne sont pas discrets. De plus les rues regorgent de badauds en raison du festival des chevaliers.

Le festival

Les personnages tombent en plein festival des chevaliers, la flamme brûle depuis la veille dans la ville et le carnaval bat son plein. Un jet de Connaissance (Histoire ou locale/VTF) ou de Connaissance bardique [DD 10] permet de connaître la signification du festival, un bref rappel :

Le festival des Faris Défunts est à la fois une cérémonie du souvenir et une manière d'exorciser les vieux démons. A Fashtri, on célèbre chaque année, sous la forme d'un carnaval, l'anniversaire de la déroute de la Horde implacable, commandée par le Ka-Khan Ogobanuk, il y a de cela près de 300 ans. Aux héros victorieux, le Calife offre en remerciement les terres de la province du Dagbakir dont Fashtri est la capitale. Aujourd'hui encore, un certain nombre de familles descendent en droite

ligne de ces héros de jadis. C'est en la mémoire de leurs compagnons, que le festival a été conçu et leur a survécu. Aujourd'hui, nombreux sont les visiteurs d'un jour qui ont applaudi le spectacle du festival et son gigantesque feu de joie ces dernières années. Ce feu de joie géant est en quelque sorte le centre du festival. Il brûle en effet pendant trois jours une fois allumé, le premier jour du Festival. A l'apogée de la célébration, un grand mannequin, appelé le Chevalier Défunts, parcourt les rues de la ville avant de nourrir le feu. Le Chevalier Défunts représente la mémoire de ceux qui sont morts durant la lutte contre les nomades et sa combustion symbolise leur sacrifice pour Ekbir. Le Chevalier Défunts est un géant, une poupée en osier articulée, contrôlée par six marionnettistes masqués.

Vous approchez de la ville et il est manifeste que les festivités ont déjà commencé. Les portes sont entourées de colporteurs qui vendent masques et lanternes de papier colorées aux nouveaux arrivants. Des musiciens jouent des airs entraînants et des enfants vendent des petites brochettes avec des acras. Vous remarquez toutefois une demi-douzaine de gardes qui surveillent les allers et venues près des portes.

Les masques sont vendus au prix de une pièce d'or. On trouve des masques à l'effigie des barbares ou à celle des Faris.

Des gardes de la ville, au nombre de six, surveillent les gens entrant et sortant. Etant donné le bazar omniprésent ils ne remarqueront pas les personnages au premier abord, toutefois...

En franchissant les portes, Filéas bouscule un badaud qui porte plusieurs pots et ce dernier fait tomber deux d'entre eux qui éclatent sur le sol en répandant du vin, un esclandre commence... Les gardes commencent à se rapprocher...

Ils feront à présent un jet de Détection opposé au jet de Déguisement des personnages. Prenez le personnage le plus mal déguisé. Le bonus des gardes est de +1 au total. Si les personnages sont repérés, alors les gardes tentent de les arrêter (utilisez les statistiques des Askari de la première rencontre).

Jouez cette rencontre en laissant penser aux joueurs que leurs personnages peuvent être pris à tout moment. Le vendeur itinérant demande réparation et si les personnages tardent trop, vous pouvez donner une seconde chance aux gardes de reconnaître les personnages.

Notez que des joueurs ont pu penser à acheter des masques, un simple jet de Bluff [DD 10] leur permettra alors de passer sans encombre.

Un fois les personnages dans la ville, poursuivez :

Vous pénétrez dans la ville et êtes entraînés par le flot de carnavaliers vers le centre de cette dernière. Vous arrivez au coeur du festival, une large place entourée de bâtiments et illuminée par de nombreuses lanternes. Des hommes, des femmes et des enfants costumés, dansent autour de vous et un peu partout sur la place. Ils portent

les couleurs brillantes des chevaliers, ou des masques imitant les armées monstrueuses d'Ogobanuk. Des bardes interprètent des chansons solennelles en mémoire des morts, des jeunes hommes ivres raillent les ennemis de l'époque ou saluent la gloire des chevaliers de jadis. Les lanternes, colorées avec des nuances de rouge et d'orange, rayonnent dans les rues donnant une lueur mystérieuse au quartier. Partout règnent la joie et l'esprit festif. La vraie menace, toujours planante des Hommes-Tigres, a été caractérisée par un géant de paille et de coton à l'effigie d'Ogobanuk. Il sera brûlé comme plusieurs autres au cours de la célébration. La moitié des carnavaliers autour de vous portent un masque d'Ogobanuk, avec un nez épaté, de petits yeux brillants et un sourire sardonique dans un visage trop large, avec une barbe clairsemée en broussaille. Le tout est enserré dans des cheveux tressés à la nomade. Il y a une chanson populaire, chantée par des bardes et reprise à la cantonade par les enfants, les hommes et les femmes un peu partout :

*« Faites une prière aux défunts Faris, avant qu' la Horde ne l'équarrisse
Un sacrifice à la nuit tombée,
un feu conçu pour le consumer.
Brûlez-le dans un baquet d'coaltar,
Brûlez-le pour l'étoile d'Al'Akbar !
Brûlez, des pieds à la tête, son corps,
Hélas, hélas ! Les faris sont morts. »*

Le carnaval paraît une aubaine et il est certain que passer inaperçu sera plus aisé au milieu des festivités. Les personnages devront alors se mettre à la recherche de renseignement, pour cela ils auront plusieurs chevaliers.

La rumeur

En écoutant la rumeur aux terrasses des tavernes on peut récolter les choses suivantes :

Jet de Renseignement [DD 5+APL]

- Les préparatifs pour le festival des ont été entachés par les attaques récentes près de la ville.
- Mieux vaut rester dans la ville, les campagnes sont dangereuses.
- Jet de Renseignement [DD 10+APL]
- Les bandits sont assez actifs en ce moment, les routes sont devenues moins sûres après l'hiver.
- On n'est pas certain que le banditisme local soit lié au Chevalier noir.
- Ces brigands ont la particularité de faire disparaître les corps de leurs victimes, si bien que l'on a eu beaucoup de mal à déterminer la région où ont lieu les attaques (dans la proche région de Fashtri).
- Jet de Renseignement [DD 15+APL]

- Depuis le raid ataphade sur Bandar-Zyarat l'année passée et le peu de nouvelles de la flotte, on craint de voir un jour les voiles de l'ennemi poindre à l'horizon.
- On compterait un survivant d'une attaque perpétrée sur une caravane marchande aux alentours de Fashtri.

L'enquête

Pour davantage de renseignements, il faudra aborder des personnes en particulier. Vous êtes libre d'introduire chacun de ces personnages comme vous le jugerez bon. Au besoin, adaptez (comme par exemple en fonction du personnage qui aurait un simulacre, de son rang et de son influence en Ekbir...à la discrétion du MD).

- Abdelaziz, agent de la Cour des Miracles

La Cour est très ennuyée par les vols perpétrés par les doubles des personnages et elle recherchera activement les coupables (non pas les personnages mais des espions, en tant qu'ami de Farid, Chahid a déjà averti la Cour de la possibilité d'usurpateurs d'identité).

Abdelaziz peut citer tous les PNJ qui suivent afin d'aiguiller les personnages.

Il sait en outre que l'on a retrouvé les restes carbonisés d'un Qadi, qu'on a identifié grâce à la tête en acier de son bâton de marche. Seule la magie aurait pu le consumer ainsi selon le rapport des enquêteurs.

♣ **Abdelaziz** : Rog4, 20 pv.

- Chahid, le marchand rescapé de l'attaque

Cet orfèvre membre du Consortium du Mouqollad (Jet de Connaissance locale [DD 18] pour reconnaître le nom) est parvenu à survivre aux bandits grâce à une gemme enchantée au moyen de laquelle il a invoqué un esprit de l'air qui l'a emporté et rapidement mis hors de danger. Chahid se rappelle des visages des agresseurs et saura reconnaître les personnages en les voyant. Il sera alors pris de panique pensant que ses agresseurs sont venus finir le travail.

Il est néanmoins difficile d'approcher Chahid, son établissement est doté de deux portes et la seconde ne s'ouvre que lorsque la première est fermée (autorisant ainsi un contrôle des entrées dans son échoppe). Dès qu'il reconnaît des personnages, il donne l'alerte. Jouez ensuite la scène selon votre appréciation.

♣ **Chahid** : Exp3 ; 18 pv.

- Fayez, amir de 5

Fayez est amir de 5 et en charge de la collecte de droits de douane en collaboration avec d'autres fonctionnaires du Califat. Il se rappelle avoir vu l'un des personnages (de préférence un combattant) traîner du côté des bureaux, la personne avait affirmé s'être perdue dans les couloirs... (utilisez ici un personnage qui possède l'une des faveur « de

larmes» ou «de sang» du **EBK4-03 Les Tours naissante**, et adaptez en fonction du personnage. Par exemple un officier de l'armée aurait pu demander à consulter les registres, les permis de transport de marchandises délivrés. Favez se rappellera alors que la personne était blessée à la main ou avait un œil qui pleurait, un jet d'Intelligence [DD 15] permettra au personnage de se rappeler de sa blessure quand il donna quelques gouttes de sang une sorcière il y a des mois à présent...).

🔮 **Favez** : Ftr7 ; 56 pv.

- Aïfa, une jeune prêtresse du Consortium du Mouqollad

Elle a surpris un individu correspondant à la description de l'un des personnages dans des pièces réservées aux prêtres. Il aurait pu avoir accès à des informations sur les cargaisons de caravanes. Comme ci-dessus, elle reconnaîtra un personnage ayant un clone.

🔮 **Aïfa** : Exp2, 9 pv.

- Mouamar, conducteur de chariot

Un individu correspondant à la description de l'un des personnages lui a payé quelques verres dans une taverne. Il lui a ensuite posé des questions sur son prochain trajet. Mouamar a trouvé cela louche et il s'est éclipsé sans davantage d'explication.

🔮 **Mouamar** : Exp2, 12 pv.

- Yasser, étudiant en théologie

Il se souvient d'avoir aperçu un individu correspondant à la description de l'un des personnages (un prêtre de préférence) qui prêtait l'oreille à la conversation qu'entretenait le Kadir Saïd avec le Qadi dont on a retrouvé les restes, et ce, la veille de sa mort.

Par ailleurs, un personnage qui d'une manière ou d'une autre aurait accès aux rapport des enquêteurs aurait accès à l'ensemble des informations ci-dessus.

🔮 **Yasser** : Clr1 ; 5 pv.

De vieilles connaissances

Les personnages ayant joué le **ADP1-05F Le festival des chevaliers** pourront contacter les personnages qui suivent. Vous pouvez aussi décider de les introduire au même titre que les personnages ci-dessus.

Mélik, l'aubergiste

Mélik tient une petite auberge (il loue en effet 4 petites chambres) mais il est plus célèbre pour sa terrasse qui donne sur la place où a lieu le festival.

Mélik entend pas mal de rumeur et il est capable de conter toutes les rumeurs ci-dessus.

🔮 **Mélik** : Exp3 ; 15 pv.

Noblish, le goblin fabricant de chandelles

Le magasin de Noblish est juste sur la route de la parade. Une enseigne sculptée (une chandelle sur un bougeoir cuivré) permet de repérer la boutique.

Des gens de la Cour des Miracles selon Noblish, lui ont commandé des lanternes capables de révéler les créatures invisibles. Les deux affaires sont liées selon lui. Il n'a pas fini ses recherches mais est d'accord pour montrer un prototype.

Noblish confiera à un ami une lanterne de papier magique. Une bougie brûle dedans pendant 6 heures projetant une lueur orangée à travers le papier de couleur. En plus d'être considérée comme une lumière magique de niveau 3, la lanterne révélera toute créature invisible dans un rayon de 15 mètres (comme le sort *Invisibility purge*). La lanterne a un défaut selon Noblish, la cire de la chandelle est de mauvaise qualité et se dégrade, la magie de la lanterne l'aura quitté dans quelques jours (à l'issue du module).

🔮 **Noblish** : Wiz7 ; 24 pv.

Le Capitaine Doran, amir de 5

Doran se souviendra des personnages mais il cherchera alors à les arrêter car il a une copie de l'édit du Nayib dans son propre bureau ! Ce n'est pourtant pas un personnage ingrat et un jet de Diplomatie [DD10] ne sera pas non plus sans lui rappeler que sa promotion n'est pas étrangère à l'aide procurée par les personnages il y a quelques années. Il donnera donc les informations suivantes :

- On n'a jamais retrouvé les corps des victimes des attaques à l'exception de celui du Qadi carbonisé contre un rocher par un puissant sortilège il semblerait.
- Le seul rescapé de l'un des attaques, le marchand Chahid a formellement identifié les bandits et c'est grâce à lui qu'on dispose de leurs descriptions.
- On a aperçu les suspects à plusieurs endroits de la ville et de ses environs, ce qui indiquerait qu'ils opèrent aussi dans la ville. Doran pense qu'ils se renseignent ici.
- La Cour des Miracles est après eux, mais ils disposeraient sans doute de moyens hors du commun pour leur échapper.

Il considérera ensuite avoir payé sa dette et accordera une heure aux personnages avant de se mettre à leur recherche.

🔮 **Doran** : Ftr8 ; 64 pv.

La solution

Afin de débusquer les bandits, les personnages auront trois possibilités :

- Leur tendre un piège, soit en repérant les caravanes susceptibles d'intéresser les bandits, soit en montant eux même une caravane. Cela peut prendre pas mal de temps surtout en mettant l'accent sur le « roleplay ». En convention toutefois, il est aussi possible

d'écourter cette rencontre et de s'en tenir à quelques jets clés pour obtenir les informations des divers PNJ. En cas d'échec, un jet de Renseignement [DD 15] permettra d'entendre parler d'une caravane particulièrement intéressante qui ferait une cible idéale pour des brigands... Cela menant à l'option de l'embuscade.

- Un jet de Renseignement [DD 20+APL] permet de repérer les ataphades en ville, puis une série de jets opposés (Détection contre Discrétion, Déplacement silencieux contre Perception auditive...) afin de les suivre et de découvrir leur camp. Seuls Ahmeth, Husterel et Ishterix viennent régulièrement en ville.
- Un jet de Renseignement [DD 15+APL] permet de repérer un simulacre de l'un des personnages alors qu'il tente de quitter la ville (il/ils doivent se cacher à présent et retrouver les Ataphades). Il est possible de capturer ou de suivre un simulacre jusqu'au camp des Ataphades.

Développement :

Une fois que les personnages ont décidé de leur tactique pour s'attaquer aux brigands, passez à la rencontre suivante.

Rencontre 4 :

Comme dans un miroir

Cette rencontre peut être gérée de deux manières. Soit les personnages servent d'appâts et sont victimes de l'embuscade de leurs ennemis, passez alors au paragraphe « l'embuscade », soit ils parviennent à remonter la piste des dopplegangers jusqu'au repaire de ces derniers, passez alors au paragraphe "« le camp ». Il est aussi possible que les actions des joueurs contraignent à une solution intermédiaire, dans le cas d'une attaque repoussée et la fuite des assaillants. Le MD pourra alors gérer cette situation à son gré en s'appuyant sur les deux possibilités.

Attention, n'oubliez pas que dans les deux cas, un ou deux simulacres des personnages peuvent venir s'ajouter aux forces ataphades. D'ailleurs tout personnage ayant un simulacre sera une cible privilégiée (les guenaudes sont désireuse de se venger et ont demandé sa tête en priorité!).

Dans tous les cas pensez à ce que chaque ataphade se fasse passer pour l'un des personnages (ainsi chacun aura son double maléfique !).

L'embuscade

La caravane quitte l'enceinte de Fashtri et s'engage sur les plateaux du Darboz. Vous faites route en voyageant sur des routes sinueuses au creux de vallons et vous traversez des ponts enjambant des rivières coulant au fond de ravins et réalisez alors que la région est idéale pour

tendre des embuscades. Inquiets vous ne savez pas vraiment quand et d'où surgira le danger.

Laissez les joueurs intervenir et prendre des précautions cela pourra par exemple leur permettre de faire un jet pour examiner les ponts, mais seulement s'ils le déclarent expressément.

L'embuscade aura lieu sur un petit pont suspendu qui enjambe un ravin au fond duquel coule une rivière. Les forces ataphades ont disposé des charges de feu alchimique à chaque extrémité du pont (voir l'annexe 6 pour un plan du site).

Leur plan est d'attendre que les chariots soient en train de traverser le pont pour déclencher leur attaque. Ils actionneront les feux alchimiques à l'aide de cordelettes et de percuteurs qui viendront briser les fioles. Il ne faudra pas moins d'un jet de Détection [DD 15+APL] (utilisez le jet secret 7) pour remarquer un mécanisme. Si les personnages découvrent le piège, on tire l'initiative et les ennemis ne pourront déclencher le piège qu'à leur tour (Ahmeth).

Tout à coup et alors que vous en êtes à traverser votre cinquième ou sixième passerelle au dessus d'un ravin creusé par une rivière, cette dernière s'embrase derrière les chariots puis devant. Les flammes masquent totalement les extrémités de la passerelle. Les bêtes font une embardée, effrayées par le feu et les chariots se bloquent en travers du pont.

Vous pouvez alors tirer l'initiative. Il ne faudra pas moins d'un jet d'Equitation [DD 13+APL] pour calmer les chevaux mais dans tous les cas, il faudra éteindre le feu pour qu'ils passent (d'un côté ou de l'autre).

Des tonnelets d'huile ont été disposés sous le pont, si bien que ce dernier s'embrase très rapidement par ses extrémités. Le pont cédera au bout de 5 rounds si rien n'est fait pour stopper les flammes. Tout personnage tentant de franchir les flammes subira des dommages de 1d6 par 2 point d'APL (5d6 en APL 10), aucun jet de Réflexe n'est accordé si un personnage décide de franchir ce mur de flammes. Par contre, il devra réussir un jet de Réflexe [DD 15] pour ne pas prendre feu comme l'indique les règles (voir *Guide du Maître*).

La chute du pont et des chariots dans la rivière provoquera 1d6 points de dommage par deux ponts d'APL (5d6 en APL10) avec un jet de Réflexe [DD 10+APL] pour réduire les dégâts de moitié. En plus chaque personne présente sur le pont lorsqu'il cède devra réussir un jet de Vigueur [DD 10+APL] ou tomber inconscient dans l'eau à cause des chariots et des éléments du pont parmi lesquels il est pris.

Les doubles

APL 2 (EL 4)

🐉Vrashm : Tiefling Sor 1 ; 7 pv ; Cf. Annexe 1.

🐉Yxion : Tiefling Clr 1 ; 6 pv ; Cf. Annexe 1.

🐉Husterel : Tiefling War 2 ; 12 pv ; Cf. Annexe 1.

🐉Ahmeth : Tiefling Rog 1 ; 5 pv ; Cf. Annexe 1.

✚ **Ishterix** : Tiefling Drd 1 ; 6 pv ; Cf. Annexe 1.

✚ **Gorax** : Tiefling Bbn 1 ; 9 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 4 (EL 6)

✚ **Vrashm** : Tiefling Sor 2 ; 11 pv ; Cf. Annexe 1.

✚ **Yxion** : Tiefling Clr 2 ; 12 pv ; Cf. Annexe 1.

✚ **Hursterel** : Tiefling War 3 ; 18 pv ; Cf. Annexe 1.

✚ **Ahmeth** : Tiefling Rog 2 ; 10 pv ; Cf. Annexe 1.

✚ **Ishterix** : Tiefling Drd 2 ; 12 pv ; Cf. Annexe 1.

✚ **Gorax** : Tiefling Bbn 2 ; 18 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 6 (EL 8)

✚ **Vrashm** : Tiefling Sor 3 ; 15 pv ; Cf. Annexe 1.

✚ **Yxion** : Tiefling Clr 3 ; 18 pv ; Cf. Annexe 1.

✚ **Hursterel** : Tiefling War 4 ; 24 pv ; Cf. Annexe 1.

✚ **Ahmeth** : Doppleganger ; 22 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

✚ **Ishterix** : Yuan-Ti pure blood ; 19 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

✚ **Gorax** : Tiefling Bbn 3 ; 27 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 8 (EL 9)

✚ **Vrashm** : Tiefling Sor 5 ; 25 pv ; Cf. Annexe 1.

✚ **Yxion** : Tiefling Clr 5 ; 30 pv ; Cf. Annexe 1.

✚ **Hursterel** : Vultivor Rog 1 ; 27 pv ; Cf. Annexe 1.

✚ **Ahmeth** : Doppleganger Rog 2 ; 31 pv ; Cf. Annexe 1.

✚ **Ishterix** : Yuan-Ti pure blood Rog 2 ; 34 pv ; Cf. Annexe 1.

✚ **Gorax** : Haraknin Bbn 2 ; 46 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 10 (EL 11)

✚ **Vrashm** : Tiefling Sor 7 ; 35 pv ; Cf. Annexe 1.

✚ **Yxion** : Tiefling Clr 7 ; 42 pv ; Cf. Annexe 1.

✚ **Hursterel** : Vultivor Rog 3 ; 39 pv ; Cf. Annexe 1.

✚ **Ahmeth** : Doppleganger Rog 4 ; 41 pv ; Cf. Annexe 1.

✚ **Ishterix** : Yuan-Ti pure blood Rog 4 ; 44 pv ; Cf. Annexe 1.

✚ **Gorax** : Haraknin Bbn 4 ; 64 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 12 (EL 13)

✚ **Vrashm** : Tiefling Sor 9 ; 45 pv ; Cf. Annexe 1.

✚ **Yxion** : Tiefling Clr 9 ; 54 pv ; Cf. Annexe 1.

✚ **Hursterel** : Vultivor Rog 5 ; 51 pv ; Cf. Annexe 1.

✚ **Ahmeth** : Doppleganger Rog 6 ; 54 pv ; Cf. Annexe 1.

✚ **Ishterix** : Yuan-Ti pure blood Rog 6 ; 54 pv ; Cf. Annexe 1.

✚ **Gorax** : Haraknin Bbn 6 ; 92 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 14 (EL 15)

✚ **Vrashm** : Tiefling Sor 11 ; 55 pv ; Cf. Annexe 1.

✚ **Yxion** : Tiefling Clr 11 ; 66 pv ; Cf. Annexe 1.

✚ **Hursterel** : Vultivor Rog 7 ; 61 pv ; Cf. Annexe 1.

✚ **Ahmeth** : Doppleganger Rog 8 ; 76 pv ; Cf. Annexe 1.

✚ **Ishterix** : Yuan-Ti pure blood Rog 8 ; 76 pv ; Cf. Annexe 1.

✚ **Gorax** : Haraknin Bbn 8 ; 112 pv ; Cf. Annexe 1.

Tactique :

Tous les Ataphades ont bu une potion d'invisibilité (c'est une embuscade après tout).

Les forces ataphades préfèrent prendre les personnages (et les personnes de la caravane en général) vivants et chercheront à les rendre inconscients. Toutefois ils ne prendront pas de risque et utiliseront une fois des sorts ou du matériel pour les neutraliser. Si cela ne se révèle pas concluant, ils en déduiront qu'ils ont affaire à forte partie et acculeront les personnages sur le pont attendant que ce dernier s'écroule.

Une tactique des ataphades pourra aussi consister à faire tomber leurs ennemis dans la rivière en effectuant une charge (bull rush), voir en utilisant des sorts (don donnant aux sorts la capacité « explosive », *télékinésie*...). Une chute dans la rivière causera 1d6/APL points de dommage non léthaux et contraindra le personnage à un jet de Vigueur [DD 13+APL] afin de rester conscient (la passerelle est plus haut à haut APL).

Notez aussi qu'en haut APL, le ou les archers possèdent des arcs avec la capacité *blood seeking* qui leur permet de tirer sur des cibles disposant de couvertures. Ils peuvent donc tirer de l'intérieur du bois et sur des cibles en mêlée par exemple.

A noter qu'aucun personnage même inconscient dans l'eau ne mourra car des complices amphibiens se chargeront de les sauver. Ces créatures (homme lézards) ne sont pas comptées dans la rencontre car elle ne combattront en aucun cas mais se chargeront de sauver les victimes d'une chute dans la rivière en vue d'en faire des esclaves. Si des personnages sont ainsi capturés, ou juste capturés par les forces ataphades tendant l'embuscade, ils seront prisonniers. Leur équipement sera conservé par leurs assaillants et stocké à leur camp tandis que les prisonniers seront vite acheminés jusqu'à la lagune des sorcières, à la pointe de Tanrog. Pour les prisonniers, référez-vous à la rencontre 5. Pour les autres personnages poursuivez normalement, car ils pourront leur prêter assistance.

Trésor :

APL 2 : L : 100 po ; C : 0 po ; M : *Headband of conscious effort* (166 po par personnage).

APL 4 : L : 100 po ; C : 0 po ; M : *Headband of conscious effort* (166 po par personnage), *Rod of*

lesser metamagic substitution (acid) (225 po par personnage).

APL 6: L : 100 po; C : 0 po; M : *Headband of conscious effort* (166 po par personnage), *Rod of lesser metamagic substitution (acid)* (225 po par personnage), *Lockpicking* (375 po par personnage).

APL 8: L : 100 po; C : 0 po; M : *Headband of conscious effort* (166 po par personnage), *Rod of lesser metamagic substitution (acid)* (225 po par personnage), *Lockpicking* (375 po par personnage), *Scimitar of blurstrike* (690 po par personnage).

APL 10: L : 100 po; C : 0 po; M : *Headband of conscious effort* (166 po par personnage), *Rod of lesser metamagic substitution (acid)* (225 po par personnage), *Lockpicking* (375 po par personnage), *Scimitar of blurstrike* (690 po par personnage), *Bow +1 Blood Seeking* (733 po par personnage).

APL 12: L : 100 po; C : 0 po; M : *Headband of conscious effort* (166 po par personnage), *Rod of lesser metamagic substitution (acid)* (225 po par personnage), *Lockpicking* (375 po par personnage), *Scimitar of blurstrike* (690 po par personnage), *Bow +1 of Blood Seeking Str +4* (733 po par personnage).

APL 14: L : 100 po; C : 0 po; M : *Headband of conscious effort* (166 po par personnage), *Rod of lesser metamagic substitution (acid)* (225 po par personnage), *Lockpicking* (375 po par personnage), *Scimitar of blurstrike* (690 po par personnage), *Bow +1 of Blood Seeking Str +4* (733 po par personnage), *Falchion +1 bane (human)* (696 po par personnage), *Composite bow +1 Blood Seeking and Exit wound Str+4* (1567 po par personnage).

Le camp

Les personnages sont parvenus à localiser le camp des forces ataphades qui tentent de les incriminer. Ils peuvent à présent planifier l'attaque du camp. Vous pouvez leur communiquer la carte de ce camp ou en faire un croquis (voir l'annexe 7 pour le camp).

Le camp des bandits semble se réduire à une petite masure au pied d'une colline en bordure d'une cascade. L'endroit est calme et l'on ne pourrait croire que c'est ici que se cachent les odieux bandits.

Attention, les ataphades montent une garde continue et tout personnage qui tente de s'approcher discrètement devra effectuer un jet opposé avec la sentinelle.

Les personnages ne pourront pas découvrir le passage derrière la chute d'eau et les grottes à moins d'explorer les lieux, ils auront alors une chance de se faire repérer par les sentinelles ataphades. Si les personnages sont repérés, alors considérez que les agents ataphades se prépareront et passeront à l'offensive au moment opportun. Ce moment pourrait être le passage sous les chutes. En effet l'étroit passage est glissant à cause de l'humidité, des algues et lichens si bien qu'un jet d'Equilibre [DD 15] est nécessaire pour ne pas tomber. Une chute signifiera que le personnage sera entraîné par la chute

d'eau et se verra bientôt projeté sous des tonnes d'eau. Un jet de Vigueur [DD 13+APL] sera alors nécessaire pour rester conscient. Ensuite, une fois sous l'eau, un jet de Natation [DD 10+APL] sera nécessaire pour pouvoir remonter de la cuvette au fond de laquelle les chutes pressent le personnage (attention, un personnage ne peut retenir son souffle qu'un round par niveau en effectuant un effort, voir les règles de la noyade).

Un personnage qui a perdu connaissance ne mourra pas mais sera secouru par des hommes lézards qui emprunteront ensuite une gorge sous-marine pour s'échapper et mener le personnage à la lagune (voir alors le chapitre « prisonniers des sorcières »).

Les doubles

APL 2 (EL 4)

🐉 **Vrashm** : Tiefling Sor 1 ; 7 pv ; Cf. Annexe 1.

🐉 **Yxion** : Tiefling Clr 1 ; 6 pv ; Cf. Annexe 1.

🐉 **Hursterel** : Tiefling War 2 ; 12 pv ; Cf. Annexe 1.

🐉 **Ahmeth** : Tiefling Rog 1 ; 5 pv ; Cf. Annexe 1.

🐉 **Ishterix** : Tiefling Drd 1 ; 6 pv ; Cf. Annexe 1.

🐉 **Gorax** : Tiefling Bbn 1 ; 9 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 4 (EL 6)

🐉 **Vrashm** : Tiefling Sor 2 ; 11 pv ; Cf. Annexe 1.

🐉 **Yxion** : Tiefling Clr 2 ; 12 pv ; Cf. Annexe 1.

🐉 **Hursterel** : Tiefling War 3 ; 18 pv ; Cf. Annexe 1.

🐉 **Ahmeth** : Tiefling Rog 2 ; 10 pv ; Cf. Annexe 1.

🐉 **Ishterix** : Tiefling Drd 2 ; 12 pv ; Cf. Annexe 1.

🐉 **Gorax** : Tiefling Bbn 2 ; 18 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 6 (EL 8)

🐉 **Vrashm** : Tiefling Sor 3 ; 15 pv ; Cf. Annexe 1.

🐉 **Yxion** : Tiefling Clr 3 ; 18 pv ; Cf. Annexe 1.

🐉 **Hursterel** : Tiefling War 4 ; 24 pv ; Cf. Annexe 1.

🐉 **Ahmeth** : Doppleganger ; 22 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

🐉 **Ishterix** : Yuan-Ti pure blood ; 19 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

🐉 **Gorax** : Tiefling Bbn 3 ; 27 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 8 (EL 9)

🐉 **Vrashm** : Tiefling Sor 5 ; 25 pv ; Cf. Annexe 1.

🐉 **Yxion** : Tiefling Clr 5 ; 30 pv ; Cf. Annexe 1.

🐉 **Hursterel** : Vultivor Rog 1 ; 27 pv ; Cf. Annexe 1.

🐉 **Ahmeth** : Doppleganger Rog 2 ; 31 pv ; Cf. Annexe 1.

🐉 **Ishterix** : Yuan-Ti pure blood Rog 2 ; 34 pv ; Cf. Annexe 1.

🐉 **Gorax** : Haraknin Bbn 2 ; 46 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 10 (EL 11)

🐉 **Vrashm** : Tiefling Sor 7 ; 35 pv ; Cf. Annexe 1.

🐉 **Yxion** : Tiefling Clr 7 ; 42 pv ; Cf. Annexe 1.

🐉 **Hursterel** : Vultivor Rog 3 ; 39 pv ; Cf. Annexe 1.

🐉 **Ahmeth** : Doppleganger Rog 4 ; 41 pv ; Cf. Annexe 1.

🐉 **Ishterix** : Yuan-Ti pure blood Rog 4 ; 44 pv ; Cf. Annexe 1.

🐉 **Gorax** : Haraknin Bbn 4 ; 64 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 12 (EL 13)

🐉 **Vrashm** : Tiefling Sor 9 ; 45 pv ; Cf. Annexe 1.

🐉 **Yxion** : Tiefling Clr 9 ; 54 pv ; Cf. Annexe 1.

🐉 **Hursterel** : Vultivor Rog 5 ; 51 pv ; Cf. Annexe 1.

🐉 **Ahmeth** : Doppleganger Rog 6 ; 54 pv ; Cf. Annexe 1.

🐉 **Ishterix** : Yuan-Ti pure blood Rog 6 ; 54 pv ; Cf. Annexe 1.

🐉 **Gorax** : Haraknin Bbn 6 ; 92 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 14 (EL 15)

🐉 **Vrashm** : Tiefling Sor 11 ; 55 pv ; Cf. Annexe 1.

🐉 **Yxion** : Tiefling Clr 11 ; 66 pv ; Cf. Annexe 1.

🐉 **Hursterel** : Vultivor Rog 7 ; 61 pv ; Cf. Annexe 1.

🐉 **Ahmeth** : Doppleganger Rog 8 ; 76 pv ; Cf. Annexe 1.

🐉 **Ishterix** : Yuan-Ti pure blood Rog 8 ; 76 pv ; Cf. Annexe 1.

🐉 **Gorax** : Haraknin Bbn 8 ; 112 pv ; Cf. Annexe 1.

Tactique :

Les forces ataphades préfèrent prendre les personnages vivants et chercheront à les rendre inconscients (en les poussant dans la chute par exemple par magie ou physiquement comme décrit précédemment). Toutefois ils sont attaqués et ne tenteront un sort ou un objet pour neutraliser un personnage que si ce dernier se trouve près ou dans l'eau de la rivière. En effet, un personnage même inconscient dans l'eau ne mourra pas car des complices amphibiens se chargeront de les sauver. Ces créatures (homme lézards) ne sont pas comptées dans la rencontre car elles ne combattront en aucun cas mais se chargeront de sauver des victimes en vue d'en faire des esclaves. Si des personnages sont ainsi capturés, ou tout simplement capturés par les forces ataphades, ils seront prisonniers. Leur équipement sera conservé par leurs assaillants et stocké à leur camp tandis que les prisonniers seront vite acheminés à la lagune des sorcières, à la pointe de Tanrog. Pour les prisonniers, référez-vous à la rencontre 5. Pour les autres personnages poursuivez normalement, car ils pourront leur prêter assistance. Si toutes les forces ataphades sont vaincus mais qu'un personnage est resté 3 rounds dans l'eau seul, on ne retrouvera que son équipement, il aura été enlevé par

un homme lézard au travers d'une gorge sous-marine, puis vers la pointe de Tanrog (à la discrétion du MDde gérer une éventuelle poursuite).

Trésor :

APL 2: L : 100 po ; C : 0 po ; M : *Headband of conscious effort* (166 po par personnage).

APL 4: L : 100 po ; C : 0 po ; M : *Headband of conscious effort* (166 po par personnage), *Rod of lesser metamagic substitution (acid)* (225 po par personnage).

APL 6: L : 100 po ; C : 0 po ; M : *Headband of conscious effort* (166 po par personnage), *Rod of lesser metamagic substitution (acid)* (225 po par personnage), *Lockpicking* (375 po par personnage).

APL 8: L : 100 po ; C : 0 po ; M : *Headband of conscious effort* (166 po par personnage), *Rod of lesser metamagic substitution (acid)* (225 po par personnage), *Lockpicking* (375 po par personnage), *Scimitar of blurstrike* (690 po par personnage).

APL 10: L : 100 po ; C : 0 po ; M : *Headband of conscious effort* (166 po par personnage), *Rod of lesser metamagic substitution (acid)* (225 po par personnage), *Lockpicking* (375 po par personnage), *Scimitar of blurstrike* (690 po par personnage), *Bow +1 Blood Seeking* (733 po par personnage).

APL 12: L : 100 po ; C : 0 po ; M : *Headband of conscious effort* (166 po par personnage), *Rod of lesser metamagic substitution (acid)* (225 po par personnage), *Lockpicking* (375 po par personnage), *Scimitar of blurstrike* (690 po par personnage), *Bow +1 of Blood Seeking Str +4* (733 po par personnage).

APL 14: L : 100 po ; C : 0 po ; M : *Headband of conscious effort* (166 po par personnage), *Rod of lesser metamagic substitution (acid)* (225 po par personnage), *Lockpicking* (375 po par personnage), *Scimitar of blurstrike* (690 po par personnage), *Bow +1 of Blood Seeking Str +4* (733 po par personnage), *Falchion +1 bane (human)* (696 po par personnage), *Composite bow +1 Blood Seeking and Exit wound Str+4* (1567 po par personnage).

Développement

Les personnages pourront tenter de faire parler leurs ennemis pour savoir où ont été emportés d'éventuels compagnons voire ce qui est arrivé aux prisonniers des caravanes précédentes. Les Ataphades qui ont été chargés de cette mission ne sont pas tous prêts à mourir pour la cause ! Si les personnages proposent de les laisser s'échapper contre des informations, ceux qui ont un alignement chaotique accepteront. Ils savent que les prisonniers sont acheminés par les créatures aquatiques (homme lézards) jusqu'à une lagune de la pointe de Tanrog, là un pouvoir sombre œuvre pour les îles noires. Ils savent aussi que le pouvoir de la pointe de Tanrog a un accord avec les îles pour délivrer un certain objet, eux ont été envoyé ici pour leur faciliter la tâche et envoyer des prisonniers en paiement.

Les Ataphades d'alignements loyaux par contre, tenteront de neutraliser les personnages, et ce, jusqu'au bout. Par contre ils auront recours à la ruse et

attaqueront un personnage à la fois si possible (et l'enverront aux sorcières).

Une fois la localisation de la lagune entre les mains des personnages, passez à la rencontre 6.

Rencontre 5 : Prisonnier des sorcières

Les personnages faits prisonniers se réveilleront à la lagune près de la pointe de Tanrog. Ils seront nus et enchaînés et auront été drogués afin de réduire leurs caractéristiques à 10 (donc aucun sort ne peut être utilisé). Cette drogue leur permettra malgré tout de résister à la vie dans le marais.

Vous vous réveillez la tête très lourde et complètement hébétés dans une flaque, attachés. Vous réalisez lentement, très lentement, car votre esprit semble fonctionner au ralenti, que vous êtes en fait attachés aux parois de ce qui pourrait être une cage de bois qui serait à demi immergée dans un marais putride. L'odeur est infecte et vous sentez des insectes se déplacer sur vous, vous piquant ça et là sans qu'il vous soit possible de vous gratter, la sensation serait sans doute insupportable si votre esprit et vos membres n'étaient pas autant engourdis. Vous tombez inconscients et vous vous réveillez parfois sans qu'il vous soit possible de dire si une minute ou une semaine s'est passée. Parfois vous apercevez un mouvement et distinguez ce qui pourrait ressembler à un Ho-Djebli qui se tiendrait à côté de la cage vous observant en vous raillant.

Ho-Djebli veut dire hobgoblin.

Les sorcières vont ensuite venir interroger les personnages et leurs proposer de boire le sang noir du marais. Elles ne seront pour cela, pas sous leur forme réelle (elles arborent en effet une apparence plus séduisante devant leurs serviteurs qui les considèrent comme un triumvirat mystique).

A nouveau des sons déformés et des images floues. Un Ho-Djebli vous frappe du manche de sa lance, la tête tourne, il fait sombre, c'est l'aube, le crépuscule, il fait froid et l'espoir est mort. Un visage, une femme manifestement Ho-Djebli vêtue de robes vertes sombres et parée de nombreux charmes et autres talismans tribaux, en retrait une ogresse aux mamelles ostentatoires et à la peau couverte de scarifications rituelles. Les deux chamanes sont animées de mouvements mystiques comme si elles exécutaient une danse rituelle... puis s'arrêtent et approchent leurs visages de la cage : « Nous voulons savoir... tout... ».

Les deux sorcières interrogeront les personnages (drogués) sur à peu près tous les sujets jusqu'à leurs secrets les plus profondément enfouis, un jet de Volonté [DD 10+APL] est nécessaire pour résister à l'interrogatoire étant donné la drogue. Si un

personnage résiste, elles commenceront à le torturer avec délectation. Un autre jet de Volonté [DD 10+APL] avec un malus de 2 est nécessaire pour résister à l'interrogatoire et ne pas divulguer d'informations. Quoi qu'ils révelent, les personnages seront horriblement torturés et mutilés par les sorcières et en porteront la marque (voir AR). En effet elles ne repartiront pas sans un bras pour le repas du soir... Pendant l'interrogatoire, les sorcières proposeront aux personnages de rejoindre leur cause, c'est la seule chose qui peut leur éviter la torture.

« Ou alors embrassez notre cause et buvez de bon gré le sang noir du marais... »

Si les personnages acceptent, cela revient à ne pas résister aux effets du breuvage visqueux. Ce dernier aura l'effet d'un sortilège de domination et le personnage suivra les sorcières jusqu'à leur repaire. Ses compagnons ne le reverront que lors d'un éventuel affrontement final. Leur ancien compagnon combattrait toutefois pour les sorcières ! (voir rencontre 8)

Si ces derniers ne le libèrent pas, le personnage perdra 10 TU avant de parvenir à s'échapper. Tout personnage tirant des pouvoirs issu d'une entité divine bonne devra bénéficier d'un sortilège d'Atonement pour les recouvrer.

Enfin, ils recevront ensuite la visite d'une fort jolie jeune femme. Un jet de Connaissance (nature) ou de Connaissance (Mystères/Arcanes) [DD 18] permettra de reconnaître une nymphe. Cette dernière aura été poussée par la curiosité (voir le désir dans le cas d'un personnage aux scores de Charisme et de Constitution élevés). Elle proposera d'aider le personnage, mais pas sans contrepartie, ce dernier devra lui aussi lui rendre un service en retour : accepter de la rejoindre et lui offrir son amour dans un royaume lointain ! Elle fait référence au royaume des fées bien évidemment. S'il accepte, le personnage s'endormira dans un profond sommeil chaleureux pour se réveiller dans l'un des îlots du marais, libre avec ses compagnons à sa recherche tout proche (voir rencontre 7).

Développement

Passez à la rencontre 6 et voyez alors comment les personnages non fait prisonniers pourront libérer leurs compagnons. S'ils sont abandonnés, et que les personnages restant refusent de continuer et de secourir leurs compagnons, l'aventure est terminée et les personnages prisonniers perdront 6 Unités de Temps avant de parvenir à s'échapper et auront été totalement dépouillés de leurs possessions.

Rencontre 6 : La pointe de Tanrog

Les personnages pourront ensuite se rendre à la pointe de Tanrog grâce aux informations récoltées.

Ils traverseront les plaines du Dagbakir en obliquant vers l'ouest. Un jet de Connaissance bardique, Connaissance (locale/VTF ou Histoire) [DD 20] permettra de connaître la mauvaise réputation de la pointe de Tanrog, c'est un lieu qu'on dit hanté et habité par les esprits malins. Maintes légendes content des histoires de bateaux venus s'échouer sur la pointe, attirés par les lueurs de faux phares. Les esprits des marins habiteraient cette région qui est particulièrement marécageuse près de la côte.

Un jet de Connaissance (nature, locale/VTF ou Géographie) [DD 18] permettra d'apprendre qu'une zone proche de la pointe rocheuse est composée d'une lagune sur laquelle pousse une sorte de mangrove et qui s'étend en un marais putride qui n'est parsemé que ça et là d'îlots de terre.

Une nuit toutefois, un épisode assez cocasse va écourter leur sommeil, Filéas a jeté quelques bûches vertes dans le feu et ces dernières ont éclaté avec la chaleur et projeté des braises sur deux compagnons ! Cet épisode vient pour rappeler la guigne qui suit toujours Fil...

Le voyage se passera bien, les personnages passeront non loin des haras de la famille Yundilla (leurs terres sont gardées par de nombreux hommes d'armes et il est manifestement impossible d'approcher des haras) puis au fur et à mesure de leur progression vers l'ouest, les habitations se feront plus rares et l'atmosphère plus pesante et brumeuse si bien qu'il devient difficile de progresser tant on peut difficilement apercevoir le sol à présent (un moment, Filéas disparaît même totalement dans un grand bruit alors qu'il tombe dans un fossé...). Et par un petit matin de brume...

Un épais brouillard s'est levé pendant la nuit. L'air s'est subitement rafraîchi avec l'arrivée de la brume et le silence est total, l'air immobile. Au petit matin le brouillard est toujours tenace. Vous reprenez la route espérant que le temps se lève mais il semble bientôt que la brume ne veuille pas se laisser percer par les rayons du soleil. Il va devenir bien hasardeux de faire route à l'aveuglette ruminez-vous quand vous entendez un murmure dans la brume...

Les personnages ayant joué le **VTF3-06** *Un sourire dans la brume* ou **VTF4-05** *The air node* ou **VTF4-06** *Storm of the millenium* (en particulier si l'un des personnages possède la faveur de la sylphe Zinaryamtaz) seront immédiatement reconnus par la sylphe qui est venu voir ce qu'il se passait dans le coin, car ce brouillard est bien inhabituel, passez alors au paragraphe qui suit. Aux autres elle chantera :

***« Oui dans la plaine cours cours,
cours Ogobanuk cours,
Un sacrifice à la nuit tombée,
un feu conçu pour le consumer.
Oui dans la plaine pars Faris pars,
Par l'étoile d'Al'Akbar !
Un sacrifice à la nuit tombée,
un feu conçu pour le consumer.
Brûlez, des pieds à la tête son corps,
Ogobanuk ou Faris, mais qui sera mort ? »***

Un jet de Connaissance locale [DD 10] permet de reconnaître une chanson utilisée par les enfants alors qu'ils jouent à « Ogobanuk et les Faris », un jeu consistant à choisir un camp et à jouer à la guerre pour que le perdant finisse sur le bûcher... Les personnages doivent donc choisir un camp, et s'ils choisissent la horde, alors ils n'entendront plus un bruit et la sylphe se sera envolée. Dans le cas contraire, l'une des sœurs de Zinaryamtaz, Wanizyamtaz, émergera de la brume.

Vous voyez alors une petite jeune femme ailée à la peau bleutée. Bonjour nobles aventuriers, je me nomme Wanizyamtaz. Je suis venu voir ce qu'il y avait dans cet étrange brume, croyez-moi, il n'y a rien de naturel dedans et je sens une présence maligne derrière tout cela. Mais laissez-moi vous conduire dans la brume afin de ne pas vous perdre.

Wanizyamtaz accompagnera alors les aventuriers et leur montrera la voie pour qu'ils sortent de la brume. Elle sera fort aimable et volettera tout particulièrement autour d'un chevalier ou guerrier au charisme élevé (elle ne manquera pas de féliciter le personnage qui aurait gagné la faveur de sa sœur avec un petit rire gêné...). Si on la questionne sur la région, elle avouera qu'elle est très inquiète car voilà quelques mois qu'elle ressent une présence maléfique intense dans la mangrove et le marais de la pointe de Tanrog. La région a toujours eu mauvaise réputation, notamment à cause d'une tribu d'homme lézards maléfiques qui attiraient les navires pour qu'ils s'échouent sur les côtes marécageuses à l'aide de feux censés imiter les repères que sont des villages côtiers. Mais à présent c'est un mal beaucoup plus profond et insidieux qui sévit selon elle. Elle a en outre remarqué la présence d'une tribu de Ho-Djebli dans la lagune et de quelques ogres et trolls. Elle peut en outre dessiner un croquis de la lagune avec le village Ho-Djebli et leur garnison. Elle ne s'est par contre jamais approchée plus du nord de la lagune car le mal y est très omniprésent.

Wanizyamtaz a aussi remarqué que la garnison gardait des prisonniers et elle est prête à aider les personnages à tenter une action pour aider ces prisonniers en faisant diversion et en faisant apparaître de la brume...

Vous pouvez jouer cet épisode, mais avec l'aide de la sylphe, les aventuriers parviendront à libérer les prisonniers (d'autres personnages pris plus tôt au cours de l'aventure ou des paysans et marins de la région, il y a même des gardes et marchands enlevé par les brigands ataphades lors les attaques de caravanes près de Fashtri).

Développement :

Une fois que les personnages ont décidé de se rendre à la lagune, passez à la rencontre 7.

Rencontre 7 :

La lagune

Il fait plus frais à mesure que vous progressez vers le nord, la plaine du Dagbakir fait bientôt place à une lande où les vents humides de l'ouest semblent n'avoir encore pu chasser totalement la bise nordique et hivernale.

Un jet de Connaissance (nature) [DD 18] permet de reconnaître un loup sanguinaire fiélon.

Un matin, les personnages apercevront même les traces d'un groupe de trois cavaliers Chakyiks. On sait que les nomades aiment venir défier les troupes ekbiriennes en s'infiltrant au delà de la forteresse de Hissardamir (jet de Survie [DD 15] pour déduire cela). Leur présence aussi bas est néanmoins préoccupante.

A mesure de votre approche de la pointe de Tanrog, le paysage se fait plus sinistre, la plaine se transformant en lande inhospitalière et froide.

La lagune se trouve au nord de la pointe alors que celle-ci repique vers l'est. Les hautes falaises plongent alors dans un marais, abrité de la mer par les restes des falaises formant une lagune recouverte de plantes de bruyère.

Vous commencez à sentir une odeur âcre à mesure que la plaine semble glisser vers l'océan au loin. Le marais est à présent en vu. Des nappes de brume le coiffent ça et là.

(Voir l'annexe 8 pour le plan de la lagune).

Les personnages sont soit guidés par la sylphe soit progressent à l'aide des indications données par les brigands ataphades. Un personnage fait prisonnier et qui aurait accepté l'offre de la nymphe sera retrouvé sur un îlot par ses compagnons non loin. Il se réveillera avec l'image brumeuse de la nymphe qui s'estompera pour laisser apparaître ses compagnons avançant vers le bosquet où il gît.

Les personnages pourront explorer les marais à leur guise, s'ils sont accompagnés par la sylphe, alors elle leur donnera la localisation du village Ho-Djebli ainsi que de leur garnison, en revanche elle ne connaît que la localisation générale de l'ancre des sorcières (au nord vers le milieu de la lagune). Prenez soin de ralentir votre description et d'insister sur l'aspect lugubre du marais. Utilisez au besoin la table ci-dessous pour déterminer les dangers naturels auxquels les personnages peuvent être confrontés (un tirage par kilomètre de marais) :

Jet	Danger
1	Essaim de moustiques. Jet de Vigueur [DD12] ou démangeaisons, malus de 1 à toutes les compétences basées sur la Dextérité pour une journée.
2	Sangsues. Jet de Détection [DD 17] ou perte de

	un point de Constitution (dégât).
3	Sables mouvants, jet de Détection [DD 15] ou happé en Trois rounds, jet de Force [DD 12] pour en sortir avec de l'aide.
4	Eau saumâtre, jet de Vigueur [DD 12] ou maladie : un jet par jour et perte de un point de Constitution à chaque échec. Guéri Après trois jets réussis de suite.
5	Odeur, Jet de Vigueur [DD12] ou devenir nauséux pour une heure.
6	Racines, Jet de réflexe [DD15] ou foulure, malus de 1 case de déplacement pour une journée.

Un jet de Survie peut aider les personnages (comme indiqué dans le *Manuel des joueurs*).

A un moment, un feu follet fait irruption sous Filéas et lui brûle légèrement le bras... plus de peur que de mal.

Sans l'aide de la sylphe, les personnages devront explorer seuls le marais. Ils pourront toutefois trouver la garnison Ho-Djebli (la résolution de l'espionnage des Ho-Djebli reste à la discrétion du MD). Ensuite, ils pourront de même trouver l'ancre des sorcières en suivant la relève de la garde.

Un moyen plus simple consiste à prendre contact avec la tribu d'hommes-lézards vivant dans le marais. Ils ont toujours craint le mal qui sommeillait au nord de la lagune et seront prêts à aider les aventuriers qui sauront les convaincre avec un jet de Diplomatie [DD 10+APL], attention, ils ne parlent que le Draconique !

Le marais est un endroit putride, vous progressez avec difficulté, l'odeur y est particulièrement désagréable. Au fur et à mesure que vous vous enfoncez dans ses eaux sombres et glaciales, il se fait plus sinistre. Parfois une lueur jaillit et un feu follet apparaît. Seul le vol des insectes vient briser le silence de mort qui règne ici.

Vous pouvez jouer un peu à faire peur au joueur en faisant apparaître un feu follet et en leur demandant de tirer un jet d'initiative !

Si les personnages ne cherchent pas d'alliés, alors ces derniers les contacteront. En effet les hommes lézards les contacteront alors qu'ils approcheront de l'ancre des sorcières. La proposition des reptiles est simple : une attaque conjointe. Ils décrivent des ogresses shamans qui règnent sur une tribu de Ho-Djebli, d'ogres et quelques hommes lézards. Ils proposent d'attaquer les garnisons des gardes afin de permettre aux personnages d'atteindre les huttes des ogresses.

Les hommes-lézards peuvent aussi raconter l'histoire des mauvaises femmes. Cela fait bien longtemps déjà que le marais est réputé dans cette partie. Et voilà un an, les hommes-lézards ont aperçu une femme venue du sud et puis en début d'année, une ogresse. Un jet de connaissance (nature) [DD18] permettra de reconnaître des guenaudes et dans ce cas, on peut

faire un jet d'Intelligence [DD 15] pour faire le lien avec l'œil (si votre équipe de personnage est particulièrement faible, vous pouvez faciliter ce jet, ils auront ainsi un petit avantage lors de la rencontre à certains APL).

A une lieue de l'antre des sorcières, lisez ceci :

Le ciel s'assombrit et le vent se lève et balaye les brumes, souffle les feux follets. Le ciel gronde et des nuages noirs se regroupent au-dessus de vos têtes. Bientôt, un terrible orage éclate.

Un jet de Survie [DD 18] indique que ce phénomène n'est pas normal. La sylphe sentira ce phénomène si elle est présente.

Pour les effets de la tempête, voir *le Guide du Maître* à orage et tempête pour les vents. A titre de rappel, la grêle donne -4 aux jets de Détection, Fouille, Perception auditive rend impossible les attaques avec les armes de jet, et éteint les flammes avec une probabilité de 75%. Les créatures petites sont soufflées sur 1d4 fois 3 mètres et subissent 1d4 points de dommages non léthaux par 3 mètres, 2d6 pour les créatures volantes. Les créatures de taille moyenne sont mises à terre, les créatures larges ne peuvent plus avancer. Le jet de Vigueur contre les effets du vent est de [DD 18]. La grêle causera un point de dégât. Après une dizaine de minutes, l'orage se calme, le temps se réchauffe un peu et à nouveau une petite brume diaphane plane au-dessus de l'eau saumâtre.

Les personnages pourront se remettre en route, et continuer leur progression à la recherche de la source du mal si l'avertissement ne les a pas convaincu...

Les personnages se sentiront de plus en plus opprimés jusqu'à ce qu'ils parviennent en vue de petits groupes de huttes sur pilotis. La sylphe ne s'en approchera pas, pas plus que toute créature animale, effrayée par l'aura de mal dans les environs.

Vous apercevez au loin quelques masses sombres au-dessus de l'eau, vous avez d'abord pensé à un groupe de vieilles souches, mais il vous paraît à présent clair qu'il s'agit de plateformes et de huttes sur pilotis.

Les personnages vont devoir décider de leur tactique. N'oubliez pas qu'ils sont peut être espionnés...

Développement :

Les personnages pourront libérer leurs compagnons éventuellement faits prisonniers et connaître la localisation du mal qui sévit dans le marais grâce à la sylphe ou juste en suivant des gardes de la garnison Ho-Djebli qui vont relever les sentinelles près de l'antre des sorcières. Passez à la rencontre 8 quand les personnages décideront de s'approcher de l'antre des guenaudes.

Rencontre 8 :

Les sorcières

Vous devez à présent commencer à gérer les actions des sorcières en fonction de celles des personnages. Vous pouvez décrire les environs, les plateformes des gardes autour des huttes des sorcières, la source du mal.

(Voir l'annexe 9 pour la demeure des sorcières).

Mais il faut tenir compte des éléments suivants à présent pour déterminer comment les sorcières seront préparées:

- Où se trouve l'*œil des sorcières* (*hags eye*).
- Selon l'APL, le crocodile de Pestrella (utilisez le jet secret numéro 8 comme Détection pour les personnages contre la compétence de Se cacher de l'animal). Le crocodile plonge immédiatement et va alerter Pestrella.

Au lancement de l'attaque, les hommes lézards feront irruption de l'eau pour se lancer à l'attaque des plateformes. Ce sera le signal du début de l'attaque.

APL 2 (EL 5)

☛ **Griselda** : Sea hag ; 19 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

☛ **Ho-Djebli (4)** : hobgoblin ; 7 pv chacun ; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 4 (EL 7)

☛ **Griselda** : Sea hag ; 19 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

☛ **Pestrella** : Green hag ; 49 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

☛ **Ho-Djebli (4)** : hobgoblin ; 7 pv chacun ; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 6 (EL 9)

☛ **Griselda** : Sea hag ; 19 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

☛ **Furiella** : Annis ; 45 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

☛ **Ogres (4)** : ogre ; 29 pv chacun ; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 8 (EL 11)

☛ **Griselda** : Sea hag ; 19 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

☛ **Furiella** : Annis ; 45 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

☛ **Pestrella** : Green hag ; 49 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

☛ **Ogres (4)** : ogre ; 29 pv chacun ; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 10 (EL 13)

☛ **Griselda** : Sea hag Wiz 5 ; 32 pv ; Cf. Annexe 1.

☛ **Furiella** : Annis Clr 1 ; 32 pv ; Cf. Annexe 1.

☛ **Pestrella** : Green hag Drd 4 ; 32 pv ; Cf. Annexe 1.

☛ **Compagnon animal** : Crocodile ; 49 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

☛ **Hill giants (2)** : géant des collines ; 102 pv chacun ; Cf. *Manuel des monstres*.

☛ **Ogres (4)** : ogre ; 29 pv chacun ; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 12 (EL 15)

☛ **Griselda** : Sea hag Wiz 9 ; 32 pv ; Cf. Annexe 1.

☛ **Furiella** : Annis Clr 4 ; 32 pv ; Cf. Annexe 1.

☛ **Pestrella** : Green hag Drd 5 ; 32 pv ; Cf. Annexe 1.

☛ **Compagnon animal** : Crocodile ; 49 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

☛ **Stone giant (4)** : géant de pierre ; 119 pv chacun ; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 14 (EL 17)

☛ **Griselda** : Sea hag Wiz 11 ; 32 pv ; Cf. Annexe 1.

☛ **Furiella** : Annis Clr 6 ; 32 pv ; Cf. Annexe 1.

☛ **Pestrella** : Green hag Drd 7 ; 32 pv ; Cf. Annexe 1.

☛ **Compagnon animal** : Crocodile ; 49 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

☛ **Stone giant half fiend (2)** : half fiend stone giant ; 119 pv chacun ; Cf. Annexe 1.

☛ **Stone giant (2)** : stone giant Bbn 1 ; 119 pv chacun ; Cf. Annexe 1.

Tactique :

Voici quelques éléments communs à tous les APL :

- La hutte qui renferme les sorcières est recouverte d'une illusion. Ainsi on ne peut pas voir ce qui se trouve à l'intérieur alors que les guenaudes au contraire peuvent voir à l'extérieur.
- Attention, vous pouvez accorder un jet de Détection [DD 15] afin que les personnages aperçoivent le prisonnier dans la cage au milieu des huttes des guenaudes. Ces dernières comme leurs serviteurs n'hésiteront pas à s'en approcher pour éviter des sorts de zone.
- Si les personnages décident de briser l'œil des guenaudes trop tôt, alors Furiella tentera de guérir la cécité.
- Les serviteurs des guenaudes sont tous de sexe féminin (ogresse, géante...).

- Les gardes des guenaudes sont quoi qu'il arrive sous l'effet d'un sort de *Veil* et apparaissent comme des ogresses.
- Filéas combattrait contre un crocodile (l'animal compagnon en haut APL) en marge du champ de bataille.
- Plusieurs zones maudites (*Unhallow* avec un sort de *Freedom of movement* afin de permettre aux créatures d'alignement mauvais une mobilité parfaite dans le marais) rayonnent des huttes des guenaudes.
- Le mouvement dans le marais est divisé par deux (charge et pas de placement sont impossibles).
- Si le combat tourne au désavantage des sorcières (elles peuvent décider de s'enfuir, avec la Flûte si possible).

Dans tous les cas, si les trois sorcières ne sont pas réunies et valides, elles se sépareront pour attaquer sur différents fronts. Si la trinité est au complet, elles passeront le premier round à faire une *Force cage* autour des combattants en prenant soins d'en exclure les mages. Dans les APL où les trois sorcières ne sont pas contre les personnages, on assume qu'elles seront en train de combattre les hommes lézards (voir de s'enfuir aveugle et pourchassées).

APL 2 : La guenaude utilisera son regard contre les personnages alors que ses serviteurs seront hors portée et attaqueront les personnages à l'aide d'armes de jets (arc long). Les Ho-Djebli tireront d'une hutte.

APL 4 : Comme ci-dessus, mais en plus Pestrella nagera pour contourner les personnages, elle les distraira ensuite en leur faisant croire à une attaque de revers par un ennemi invisible (*Ghost sound* : des petits bruits derrière une souche morte, *Dancing lights* : lueurs étrange, sa capacité de *Mimicry* pour imiter un crocodile). Si un personnage se trouve isolé, elle cherchera alors à s'approcher de lui pour l'attaquer (en particulier un jeteur de sorts). Sur un combattant elle utilisera son pouvoir de *Weakness*.

APL 6 : Comme en APL 2 mais Furiella sous l'apparence d'une ogresse attaquera avec les autres ogresses.

APL 8 : Les guenaudes utilisent leur pouvoir de *Force cage* au premier round puis se séparent (Griselda et Pestrella nagent sous l'eau, alors que Furiella rejoint les serviteurs à l'apparence d'ogresses).

APL 10 : Les serviteurs des guenaudes profiteront de leurs sorts (*bless*, *haste*...).

APL 12 : Les serviteurs des guenaudes profiteront de leurs sorts (*bless*, *haste*...).

APL 14 : Les sorts de zone vont pleuvoir. Un des géants utilisera son pouvoir de *Unholy aura* tandis qu'un autre son *Blasphemy*. Ensuite ils pourront alterner.

La Flûte d'Or et d'Airain se trouve enfouie dans la vase sous l'une des huttes.

Les guenaudes comme leurs serviteurs n'hésiteront pas à tuer.

Trésor :

APL 2 : L : 0 po ; C : 0 po ; M : *Tunic of steady spell casting* (208 po par personnage).

APL 4 : L : 0 po ; C : 0 po ; M : *Tunic of steady spell casting* (208 po par personnage).

APL 6 : L : 0 po ; C : 0 po ; M : *Tunic of steady spell casting* (208 po par personnage).

APL 8 : L : 0 po ; C : 0 po ; M : *Tunic of steady spell casting* (208 po par personnage).

APL 10 : L : 0 po ; C : 0 po ; M : *Tunic of steady spell casting* (208 po par personnage).

APL 12 : L : 0 po ; C : 0 po ; M : *Tunic of steady spell casting* (208 po par personnage), *+1 Fullplate of Woodwalk* (1055 po par personnage).

APL 14 : L : 0 po ; C : 0 po ; M : *Tunic of steady spell casting* (208 po par personnage), *+1 Fullplate of Woodwalk* (1055 po par personnage), *Two +1 Large Spiked chain Bane (human)* (1392 po par personnage).

Si les personnages sont victorieux, ils pourront alors explorer le groupe de huttes. Tout d'abord, ils pourront libérer le prêtre qui est prisonnier.

Il faudra chercher dans la vase pour retrouver la Flûte, mais le prêtre pourra les aider en disant qu'il a souvent aperçu des formes qui bougeaient dans l'eau et entendu des clapotis, il est persuadé que les sorcières adoraient se vautrer dans la fange des marais.

Une hutte contient un message intéressant :

« Mon prince sera content d'apprendre notre succès. Je viendrai prendre livraison de l'objet et conclure notre accord en personne dans trois jours. »

V. »

Développement :

Les personnages peuvent décider de partir au plus vite avec la Flûte afin de la mettre à l'abri. Passez alors directement à la conclusion qui suit.

Si les personnages ont trouvé la lettre de Vaissim et décident de l'attendre afin de lui tendre un piège, vous pouvez alors enchaîner avec la rencontre optionnelle.

Conclusion

Le prisonnier

Les personnages pourront délivrer le Qadi qui se trouve dans la cage au milieu des huttes des sorcières. Il s'agit de Ismael Yundilla, Kadim de Fashtri.

Peu avant l'aube, les prêtres vont prier pour récupérer leurs sorts, alors le Qadi ou bien un personnage prêtre de la foi exaltée se verra suggérer par l'esprit céleste qui lui accorde des sorts de prendre un sort de *Break enchantement* et ce afin de lever la malédiction de Filéas. ***Satisfait Filéas vous adresse un large sourire et tu (un PJ) va vers lui pour le gratifier d'une tape amicale lorsqu'il t'arrête net de la main et t'indique le sol... t'évitant ainsi de glisser sur un bien gros étron !***

En outre le Kadim acceptera de soigner les personnages et même de régénérer un personnage ayant été mutilé par les guenaudes.

Les personnages s'enfuiront donc par le marais voulant quitter au plus vite cette terre inhospitalière, continuez alors avec ce qui suit :

Soudain tout s'assombrit alors que des nuages noirs semblent repousser les limites de la nuit. De toutes parts, d'énormes tentacules émergent des eaux sombres du marais. La brume semble s'épaissir au nord alors que des vaisseaux comme tout droit sortis de l'éther caressent l'écume sans un bruit, des navires fantômes faisant à présent irruption et vous encerclant... la flotte damnée de Gorshared est entrée dans la lagune...

Marquez un temps d'arrêt afin de laisser les personnages penser que tout est perdu (en plus, la zone est à présent fermée à toute forme de transport magique). Ensuite poursuivez avec le chapitre qui suit.

Filéas et Adib

À la première note qui s'élève derrière vous l'air semble se figer. La seconde note s'envole comme portée par un léger courant dispersant les nappes brumeuses. La troisième note fait frémir la surface de l'eau. La quatrième note balaye les ténèbres des eaux. C'est bientôt comme si une seconde aube naissait tant les rayons du soleil matinal deviennent éclatants en se reflétant sur la Flûte. Vous pouvez alors à peine apercevoir la silhouette de Filéas dont les lèvres effleurent l'instrument.

Les nuages sombres sont repoussés et semblent se concentrer en une horrible masse ténébreuse d'où s'échappent les plus terribles des miasmes, comme autant de défis aux notes légères de la Flûte. Un profond grondement venu des cieux leur fait alors écho. Vous entendez derrière vous la voix d'Ismael : « Le seigneur du Dagbakir à accordé aux forces des cieux de se manifester en ses terres ». Au même moment vous comprenez d'où vient ce grondement sourd, alors que les rayons du soleil s'allongent en une forme vermeil étincelante : un dragon des Pinacles. Il déchaîne alors les flammes des cieux sur le dernier havre ténébreux... la lumière submerge alors le ciel comme l'océan.

Le dragon effectue quelques révolutions puis s'approche des navires, vous apercevez alors un homme à son encolure : Adib serre son poing au-dessus de sa tête en signe de victoire. Il fait ensuite signe à Filéas de le rejoindre, vous apercevez alors Filéas ainsi que l'Amiral Aldarazim qui montent à leur tour sur le dos de la créature. Les voilà bientôt en route pour rejoindre la flotte et la mener à la victoire...

Epilogue et Image de fin

Vous savez qu'à cette heure même la flotte se regroupe et que les stratèges étudient les faiblesses de l'ennemi. C'est un coup déterminant qui vient de lui être porté et c'est d'un pas léger que vous quittez les terres sombres du Tanrog. Au loin là-bas à l'horizon, le combat va commencer, l'espace d'un instant il vous semble même entendre un profond hurlement de rage et entrevoir une voile sombre devant le soleil levant...

L'ennemi est repoussé et le siège des îles Ataphades a commencé...

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.

La Flûte d'or et d'airain

Les personnages ayant récupéré la Flûte obtiennent cette faveur comme récompense du Califat.

Filéas

Parvenir à lever la malédiction de Filéas permet de se voir accorder sa faveur.

Le Kadim

Le Kadim prisonnier des sorcières offrira de régénérer gratuitement le bras d'un personnage mutilé (sort gratuit de *régénération*).

Oncle Farzin

Si les personnages parviennent à maintenir Filéas en vie, Oncle Farzin leur accordera sa faveur étant donné qu'il ont tenu la promesse faite lors du module **EBK5-07 Un Fil à la patte** de veiller sur lui.

Adib

Il accorde sa faveur aux personnages qui parviennent à récupérer la Flûte d'Or et d'Airain.

Les autorités d'Ekbir

Si les personnages ont tué, blessé ou volé l'un des ekbirites qui était à leurs trousses, ils tomberont sous le joug de la loi ekbirienne. Dans tous les cas la peine comprend la réparation totale du préjudice

(restitution d'un bien dérobé, soins, financement d'un sort de *rappel à la vie*...) ainsi que d'une peine d'emprisonnement :

- de 1 à 4 TU pour un vol (4 moins un TU par tranche de cinq points au-dessus d'un jet de Profession (juriste) [DD 10+APL], avec un minimum de 1 TU.
- de 4 à 10 TU pour des blessures (10 moins un TU par tranche de trois points au-dessus d'un jet de Profession (juriste) [DD 10+APL], avec un minimum de 4 TU.
- de 10 à 30 TU pour la mort d'un ekbirite (30 moins un TU par point au-dessus d'un jet de Profession (juriste) [DD 10+APL], avec un minimum de 10 TU.

Un personnage peut payer 100/200/300 po des juristes qui auront des bonus de +5/+10/+15 respectivement.

Si les personnages ont réussi à récupérer la Flûte pour le Califat, les autorités paieront pour la réparation et les gracieront afin qu'ils n'effectuent pas de peine d'emprisonnement mais les personnages n'obtiendront pas la faveur pour la Flûte.

...Le Prince observe sans un battement de cil le cercueil qui s'ouvre devant lui, Vaissim en fait irruption en hurlant mais il est trop tard, les rayons du soleil consomment ses chairs, tel est le prix de la défaite...

Fin

Rencontre Optionnelle

Un sourire dans la brume !

Cette rencontre ne peut avoir lieu que si ces conditions sont remplies :

- ✓ Cette rencontre aura lieu dans la nuit qui suit l'attaque des guenaudes, voir la même nuit si les personnages décident d'attaquer de nuit.
- ✓ La rencontre n'aura lieu que si les personnages décident de rester chez les sorcières.

Vaissim arrivera pendant la nuit (à noter que les personnages pourront récupérer leurs sortilèges).

A cause du blocus de la flotte d'Ekbir près d'Atios, Vaissim a préféré éviter la zone et prendre un navire sur l'île des morts, il s'est alloué les services d'une galère de Gorshared et de son capitaine contre quelques précieuses informations.

Pendant la traversée toutefois, ils ont essuyé l'attaque de trois caravelles du Califat en patrouille près du Morskmogil. Ils ont réussi à s'en sortir à cause des

vents qui sont tombés ce qui leur a permis de sortir les rames et de s'éloigner après avoir gravement endommagé deux navires ekbirites. Le troisième est parti à leur poursuite, il a pris à présent à son bord le Kadim et le Zashassari de la rencontre 2 afin d'avoir un appui magique conséquent.

L'équipage (d'anciens marins devenus des goules) de la galère a subi de nombreuses pertes et est à peine suffisant pour manœuvrer le navire à présent. Quant à son capitaine (un nécromancien), il soigne ses blessures dans ses quartiers. Aucun ne participera au combat en cas d'assaut du navire.

Les ombres d'Atios

Trop confiant dans sa victoire, Vaissim s'est approché de la lagune avec la galère de Gorshared. Grâce à l'épais brouillard invoqué par les sorcières (avec leur contrôle du temps), il peut rejoindre la lagune à l'abri des regards.

Il a toutefois l'intuition de se méfier des sorcières et enverra tout d'abord ses éclaireurs lorsqu'il sera à proximité de leur antre.

Toute la zone est remplie de brume et il ne sera pas facile de voir les espions mort-vivants de Vaissim approcher. Ils arriveront par les eaux (ils ne respirent pas et par conséquent ne sont pas gênés par le fait de se déplacer dans les eaux du marais). Ils ressortiront juste de temps en temps la tête afin d'observer les environs. Les personnages aux sens aiguisés pourront peut-être entendre un clapotis dans l'eau ou apercevoir des ronds sur la surface de l'eau (faire des jets opposés).

Les éclaireurs

APL 2 (EL2)

Messagers (2) : Lacedon ; 13 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 4 (EL3)

Messenger (1) : Ghast ; 29 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 6 (EL5)

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

APL 8 (EL7)

Messagers (3) : Ghast Advanced ; 55 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 10 (EL9)

Messagers (3) : Ghast Advanced Spellstitched ; 55 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 12 (EL10)

Messagers (3) : Mummy Advanced Spellstitched ; 81 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 14 (EL12)

Messagers (3) : Mummy Advanced Spellstitched ; 133 pv ; Cf. Annexe 1.

Tactique :

La brume va couvrir l'arrivée des messagers. Ils encercleront le camp des sorcières et l'un d'entre-

eux seulement ira délivrer le message (sauf s'il n'y a qu'un messager). Ils ont pour ordre de rester à bonne distance les uns des autres et de revenir au navire en cas d'attaque après avoir évidemment défini la nature des ennemis (forces ekbirites ou trahison des sorcières).

A tous les APL, les momies seront sous l'effet d'une potion de protection contre le feu dont il reste 5xAPL points. De plus l'humidité du marais confère un bonus de +2 à tous les jets de protection contre le feu et induit un malus de 1 point par dé de dégât (avec un minimum de un point par dé).

Trésor :

Aucun.

Les personnages pourront trouver le message de Vaissim aux sorcières dans un rouleau à parchemin :

« Mes dames,

Je vous retrouverai pour l'échange et la livraison des esclaves restant du côté océanique de la lagune, près du crâne, après le retour de mes serviteurs.

V. »

Les personnages devront alors réfléchir à leurs options : chercher le bateau, aller près du crâne (qu'est-ce ?). Laissez-les un peu discuter avant de poursuivre.

Le problème sera de retrouver le navire de Vaissim. Pour cela, Filéas proposera de faire appel une fois de plus au Bey des Djinns en invoquant les pouvoirs de son anneau (*Voir EBK5-07 Un Fil à la patte*).

Développement :

Si les espions de Vaissim ne reviennent pas, il appareillera alors. Dans le cas contraire, ils doivent délivrer leur message et revenir à bord pour indiquer que le navire peut s'approcher. En cas de problème (d'ailleurs si certains messagers parviennent à s'échapper, il faudra alors gérer leur retour sur le navire, et en fonction du temps de réaction des personnages viendront donner l'alarme, prêter renfort ou arriveront après l'attaque du bateau).

Le sourire dans la brume

Les personnages auront ensuite assez peu de temps pour se rendre à l'abordage du navire car Vaissim décidera de se replier vers l'océan si ses éclaireurs ne reviennent pas. Son plan sera d'avoir ensuite recours à un message magique (*sending*) pour s'appuyer sur des renforts ataphades.

Les personnages auront une demi-heure pour réagir car ensuite le navire de Vaissim aura regagné la haute mer et rejoint les renforts (des créatures marines et quelques diables). Il sera alors trop tard et vous pourrez faire comprendre aux personnages qu'un combat à ce niveau serait sans espoir. Ce serait même leur apporter la Flûte sur un plateau.

Si les personnages réagissent avant, ils peuvent alors se lancer à l'abordage du navire. Pour cela, ils peuvent avoir recours à la magie (pour se rendre jusqu'au

navire) ou prendre l'une des barques utilisées par les Ho-Djebli.

Pour retrouver le navire de Vaissim, Filéas fera appel au Bey des Djinns en invoquant les pouvoirs de son anneau (Voir **EBK5-07** *Un Fil à la patte*). Il suffira ensuite aux personnages d'aborder le navire. A son approche vous pouvez lire :

Vous glissez sans autre bruit qu'un léger clapotis sur les flots. Vous n'apercevez rien d'autre qu'une épaisse brume. Bientôt toutefois, une forte odeur de mort vous assaille les narines... vous devez toucher au but. Encore un instant et une masse sombre apparaît peu à peu dans la brume.

Vaissim sera sur ses gardes et l'ensemble du navire sera sous surveillance.

Vous devrez opposer un jet de Détection et de Perception auditive aux compétences de Dissimulation et de Déplacement silencieux des personnages.

Voir l'annexe 10 pour la description du navire.

L'équipage (goules) ne participera pas au combat mais agira dans la cale pour éloigner le navire de la côte. Il en est de même pour son capitaine qui restera alité dans sa cabine mais donnera des ordres magiquement (sort de *message*) à l'équipage afin de rejoindre le large et le reste des forces sombres...

Vaissim et les siens

APL 2 (EL 5)

✶**Vaissim** : Vampire Spawn ; 32 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

✶**Garde (2)** : Lacedon ; 13 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

APL 4 (EL 7)

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

✶**Garde** : Ghast Advanced ; 55 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 6 (EL 9)

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

✶**Garde du corps** : Mummy Advanced ; 81 pv ; Cf. Annexe 1.

✶**Garde (2)** : Ghast Advanced ; 55 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 8 (EL 11)

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

✶**Garde du corps** : Mummy Advanced ; 133 pv ; Cf. Annexe 1.

✶**Garde (2)** : Ghast Advanced spellstitched ; 55 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 10 (EL 13)

✶**Vaissim** : Vampire Clr3/Wiz3/MysticTheurge2 ; 52 pv ; Cf. Annexe 1.

✶**Garde du corps** : Advanced Blaspheme ; 175 pv ; Cf. Annexe 1.

✶**Garde (2)** : Mummy Advanced ; 133 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 12 (EL 15)

✶**Vaissim** : Vampire Clr3/Wiz3/Mystic Theurge4 ; 65 pv ; Cf. Annexe 1.

✶**Garde du corps** : Morgh advanced spellstitched ; 169 pv ; Cf. Annexe 1.

✶**Garde (3)** : Blaspheme ; 147 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 14 (EL 17)

✶**Vaissim** : Vampire Clr3/Wiz3/MysticTheurge6 ; 78 pv ; Cf. Annexe 1.

✶**Garde du corps** : Nightwing ; 144 pv ; Cf. *Manuel des monstres*.

✶**Garde (3)** : Blaspheme Advanced ; 201 pv ; Cf. Annexe 1.

Tactique :

Le navire est considéré comme un endroit mauvais au même titre qu'un temple et Vaissim y a placé un sortilège de *desecrate* (à partir de l'APL 4), résultat du carnage dans la cabine (d'où un malus de 3 aux tentatives de vade retro et un bonus de 1 aux jets d'attaques, de dommages et de sauvegardes des mort-vivants. Ces bonus sont doublés en APL14 du fait du *unhallow*).

Attention, Vaissim étant un vampire ne peut s'échapper du navire car il ne peut traverser l'eau courante. Les personnages peuvent décider de couler le navire, cela aura pour effet de tuer Vaissim (vous pouvez autoriser un jet d'intelligence aux personnages et leur rappeler cette vulnérabilité des vampires, surtout en cas de combat qui tournerait dangereusement à leur désavantage). Ce désavantage contre-balance le sortilège de *desecrate* sur le navire.

Il fait nuit et par conséquent seuls les personnages avec la vision nocturne pourront voir. De plus, un sortilège de *darkness/ténèbre* recouvre le navire (*deeper darkness* à partir de l'APL 10). Si bien que ce sortilège annulera les sortilèges de *lumière* des personnages. Vassim utilisera son sort de *spell immunity* en priorité contre les sorts de *searing light* et *orb of force*.

Les sorts barrés dans l'annexe ont été pris en compte dans les caractéristiques entre parenthèses de Vaissim. Cela reflète une préparation légère de Vaissim. Vous pouvez décider qu'il a jeté moins ou même davantage de sorts (à votre discrétion, selon les actions des personnages).

APL 2: Vaissim restera en retrait en utilisant au maximum ses pouvoirs de vampire (en dominant un guerrier par exemple) pendant que ses « gardes » paralyseront de préférence les jeteur de sorts...

APL 4 : Comme ci-dessus, mais il pourra apporter un soutien magique en plus.

APL 6 : Comme en APL 4 mais le mort-vivant « garde du corps » s'assurera que personne n'attende à l'intégrité de Vaissim. Tout personnage s'en prenant directement à Vaissim deviendra une cible privilégiée.

APL 8 : Comme en APL 6 avec le soutien tactique des gardes, qui peuvent s'attaquer aux jeteurs de sorts avec leur magie offensive. Vaissim utilisera ses sorts pour augmenter les capacités de ses alliés (*bull's strength*...).

APL 10 : Comme les APL précédents, mais le Blasphème foncera avide sur le personnage lui paraissant le plus fort. Vaissim utilisera ses sorts pour augmenter les capacités de ses alliés (*bull's strength, haste, heroism*...).

APL 12 : Les Blasphèmes se jetteront sur les personnages alors que le Morgh protégera Vaissim. Vaissim utilisera ses sorts pour augmenter les capacités des ses alliés (*bull's strength, haste, heroism, recitation*...).

APL 14 : Comme en APL 12 les Blasphèmes se jetteront sur les personnages en profitant de leur capacité de charge particulière alors que le Nightwing offrira un soutien aérien tactique. Il pourra en effet neutraliser des personnages volants et augmenter les capacités de ses alliés (*haste*). Par ailleurs il invoquera des ombres supérieures/greater shadow. Vaissim sera lui sous l'effet des sorts suivants : *stalwart pact*. Le navire sera aussi sous l'effet d'un sortilège de *unhallow* auquel est lié un sort de *freedom of movement* et Vaissim a tracé un *symbol of pain* sur le pont du navire près du mat. Tous ces sortilèges entrent dans le cadre des pouvoirs de Vassim et ont des durées très longues donc ne modifient pas le facteur de difficulté de la rencontre.

Pendant le combat, Filéas glisse et tombe au milieu des zombies rameurs, c'est là sa malédiction qui le poursuit toujours (c'est aussi là un moyen de l'écarter d'un combat dangereux). Vous pouvez décrire Filéas qui tente d'éviter les morsures maladroites des zombies enchaînés...

Trésor :

APL 2 : L : 0 po ; C : 225 po ; M : 0 po.

APL 2 : L : 0 po ; C : 337 po ; M : 0 po.

APL 6 : L : 0 po ; C : 0 po ; M : *Rod of metamagic, Sculpting lesser* (450 po par personnage).

APL 8 : L : 0 po ; C : 0 po ; M : *Rod of metamagic, Sculpting lesser* (450 po par personnage), *Ring of counterspell* (333 po par personnage).

APL 10 : L : 0 po ; C : 370 po ; M : *Rod of metamagic, Sculpting lesser* (450 po par personnage), *Ring of counterspell* (333 po par personnage).

APL 12 : L : 0 po ; C : 0 po ; M : *Rod of metamagic, Sculpting lesser* (450 po par personnage), *Ring of counterspell* (333 po par personnage), *Cloak of turning resistance* (916 po par personnage).

APL 14 : L : 0 po ; C : 0 po ; M : *Rod of metamagic, Sculpting* (450 po par personnage), *Ring of counterspell* (333 po par personnage), *Cloak of turning resistance* (916 po par personnage), *Rod of metamagic, chaining lesser* (2667 po par personnage).

L'enfant

La cabine près des appartements de Vaissim renfermait aussi un petit présent de Gorshared qui accorda à Vaissim le droit d'utiliser une galère de la Mort : une jeune femme et sa jeune enfant. Les princes ataphades sont des êtres vils et le prince de Gorshared à senti l'obscur dilemme qui assaillait Vaissim (ce dernier a de plus en plus de mal à se faire à sa vie de vampire et il est hanté par les anciennes prières du prophète et des images étranges du passé), c'est pourquoi il a fait offrir cette femme et son enfant à Vaissim et a pris soins d'indiquer à son capitaine d'emprunter une route avec des courants contraires afin que la faim oblige Vaissim à se repaître des deux âmes ! Après plusieurs jours de mers, la faim qui le tarodait devint insoutenable. Il se rendit dans la cabine de la jeune femme. Cette dernière s'était résigné à la mort depuis longtemps et elle s'offrit au monstre n'implorant que deux choses : la vie de son enfant et le fait qu'elle ne devienne jamais l'une d'entre eux.

Vaissim fut touché par le courage de cette femme et sa rage n'en fut que plus grande (d'où le carnage). Cependant ses remords n'en sont à présent que plus terribles car il y a cette étrange voix issue du plus profond de son être qui le martèle sans cesse à présent...

Vaissim n'a pu se résoudre à tuer l'enfant, et prisonnier du navire (un vampire ne peut franchir l'eau courante), il est à nouveau étreint d'une innommable faim. La jeune enfant, d'une dizaine d'année au plus, a été témoin de sa mère implorant Vaissim, puis du dilemme de ce dernier qui griffait les murs en se tenant le ventre rongé par la faim jusqu'à ce qu'il enferme l'enfant pour se livrer au carnage. Elle se rappelle son air triste et sa rage.

Choquée, elle ne racontera son histoire qu'à un personnage réussissant un jet de Diplomatie [DD 18].

Le prisonnier

Si les personnages ont délivré le Qadi qui se trouvait dans la cage au milieu des huttes des sorcières (il s'agit de Ismael Yundilla, Kadim de Fashtri), alors peu avant l'aube, quand les prêtres vont prier pour récupérer leurs sorts, le kadim ou bien un personnage prêtre de la foi exaltée se verra suggérer par l'esprit céleste qui lui accorde des sorts de prendre un sort de *Break enchantement* et ce afin de lever la malédiction de Filéas à l'aube. **Satisfait Filéas vous adresse un large sourire et tu (un PJ) va vers lui pour le gratifier d'une tape amicale lorsqu'il l'arrête net de la main et t'indique le sol... t'évitant ainsi de glisser sur un bien gros étron !**

En outre le Kadim acceptera de soigner les personnages et même de régénérer un personnage ayant été mutilé par les guenaudes.

Ceci coïncera avec l'arrivée du navire ekbirite.

La nef ekbirite

Une lueur blafarde commence à poindre à l'est et vous n'avez pas aperçu la nef ekbirite qui s'est approché par l'ouest et s'apprête maintenant à vous aborder. Les grappins accrochent le bastingage et les deux navires sont bientôt bord à bord. Vous distinguez des officiers et au moins un prêtre parmi les ekbirites.

Le faris, le qadi et le zashassari qui faisaient parti des forces ekbirites poursuivant les personnages sont à bord de ce navire en plus des officiers de marine et de l'équipage. Il doivent normalement posséder à présent assez de preuves de l'innocence des personnages (si nécessaire, vous pouvez toujours appliquer les mêmes règles que précédemment afin de déterminer si les personnages parviennent à les convaincre).

Les forces ekbirites dans tous les cas exploreront le navire ataphade et découvriront le cercueil de Vaissim dans la soute secrète. Ils réquisitionneront ce dernier.

Vous pouvez laisser les personnages interagir un moment avec les ekbirites avant de poursuivre. Il faudra aussi décider du sort de Vaissim et de l'équipage comme du capitaine de la galère.

Soudain tout s'assombrit alors que des nuages noirs semblent repousser les limites de la nuit. De toutes parts, d'énormes tentacules émergent des eaux sombres agrippant les navires. La brume semble s'épaissir au nord alors que des vaisseaux comme tout droit sorti de l'éther caressent l'écume sans un bruit, les navires fantômes faisant à présent irruption de tout part et vous encerclant... la flotte damnée de Gorshared...

Marquez un temps d'arrêt afin de laisser les personnages penser que tout est perdu (en plus, la zone est présente fermée à toute forme de transport magique). Ensuite poursuivez avec le chapitre qui suit.

Filéas et Adib

A la première note qui s'élève derrière vous l'air semble se figer. La seconde note s'envole comme portée par un léger courant dispersant les nappes brumeuses. La troisième note fait frémir la surface de l'eau. La quatrième note balaye les ténèbres des eaux. C'est bientôt comme si une seconde aube naissait sur votre navire tant les rayons du soleil matinal deviennent éclatants en se reflétant sur la Flûte. Vous pouvez alors à peine apercevoir la silhouette de Filéas dont les lèvres effleurent l'instrument.

Les nuages sombres sont repoussés et semblent se concentrer en une horrible masse ténébreuse d'où s'échappent les plus terribles des miasmes, comme autant de défis aux notes légères de la Flûte. Un profond grondement venu des cieux leur fait alors écho. Vous entendez derrière vous la voix d'Ismael : « Le seigneur du Dagbakir à

accordé aux forces des cieux de se manifester en ses terres ». Au même moment vous comprenez d'où vient ce grondement sourd, alors que les rayons du soleil s'allongent en une forme vermeille étincelante : un dragon des Pinacles. Il déchaîne alors les flammes des cieux sur le dernier havre ténébreux... la lumière submerge alors le ciel comme l'océan.

Le dragon effectue quelques révolutions puis s'approche des navires. Vous apercevez alors un homme à son encolure : Adib serre son poing au-dessus de sa tête en signe de victoire. Il fait ensuite signe à Filéas de le rejoindre à l'arrière du navire ekbirite.

Laissez les personnages interagir avec les PNJ un moment avant de poursuivre.

Filéas ainsi que l'Amiral Aldarazim montent à leur tour sur le dos de la bête. Les voilà bientôt en route pour rejoindre la flotte et la mener à la victoire...

Le second du navire ekbirite s'approchera alors des personnages.

L'Amiral m'a demandé de vous faire savoir que vous étiez les bienvenus à bord de notre navire et qu'il vous demandait de bien vouloir accepter d'être les hérauts de la bonne nouvelle de notre victoire : nous rentrons à Ekbir !

Pendant ce temps, la troupe ekbirite qui était à la poursuite des personnages se chargera d'emmener le navire de Gorshared dans un endroit secret (si ce dernier n'a pas été coulé). Passez à l'épilogue.

Epilogue et Image de fin

La caravelle ekbirite met ensuite le cap sur le port de la ville d'Ekbir. Vous savez qu'à cette heure même la flotte se regroupe et que les stratèges étudient les faiblesses de l'ennemi. C'est un coup déterminant qui vient de lui être porté et les nombreux cors qui accueillent votre arrivée dans le port en sont les garants. L'ennemi est repoussé et le siège des îles Ataphades a commencé...

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.

La Flûte d'or et d'airain

Les personnages ayant récupéré la Flûte obtiennent cette faveur comme récompense du Califat.

Filéas

Parvenir à lever la malédiction de Filéas permet de se voir accorder sa faveur.

Le Kadim

Le Kadim prisonnier des sorcières offrira de régénérer gratuitement le bras d'un personnage mutilé (sort gratuit de *régénération*).

Oncle Farzin

Si les personnages parviennent à maintenir Filéas en vie, Oncle Farzin leur accordera sa faveur étant donné qu'il ont tenu la promesse faite lors du module **EBK5-07** *Un Fil à la patte* de veiller sur lui.

Adib Faslumni

Il accorde sa faveur aux personnages qui parviennent à récupérer la Flûte d'Or et d'Airain.

Les autorités d'Ekbir

Si les personnages ont tué, blessé ou volé l'un des ekbirites qui était à leurs trousses, ils tomberont sous le joug de la loi ekbirienne. Dans tous les cas la peine comprend la réparation totale du préjudice (restitution d'un bien dérobé, soins, financement d'un sort de *rappel à la vie*...) ainsi que d'une peine d'emprisonnement :

- de 1 à 4 TU pour un vol (4 moins un TU par tranche de cinq points au-dessus d'un jet de Profession (juriste) [DD 10+APL], avec un minimum de 1 TU.
- de 4 à 10 TU pour des blessures (10 moins un TU par tranche de trois points au-dessus d'un jet de Profession (juriste) [DD 10+APL], avec un minimum de 4 TU.
- de 10 à 30 TU pour la mort d'un ekbirite (30 moins un TU par point au-dessus d'un jet de Profession (juriste) [DD 10+APL], avec un minimum de 10 TU.

Un personnage peut payer 100/200/300 po des juristes qui auront des bonus de +5/+10/+15 respectivement.

Si les personnages ont réussi à récupérer la Flûte pour le Califat, les autorités paieront pour la réparation et les gracieront afin qu'ils n'effectuent pas de peine d'emprisonnement mais les personnages n'obtiendront pas la faveur pour la Flûte.

Le Clergé de la Foi exaltée

Il récompensera les personnages qui sont parvenu à capturer Vaissim et à leur remettre le prêtre renégat.

L'Amiral Aldarazim

L'amiral accordera sa faveur si les personnages capturent le navire ataphade (sans le couler).

...Le Prince observe avec dédain les Voiles pourpres quittant le port d'Atios. Les jours d'Atios seraient-ils menacés ? Qu'à cela ne tienne, il aura bientôt un invité qui lui assurera les faveurs de ses pairs...

Fin

Bilan du scénario

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

jeanphilippe.huet@tele2.fr

Des réponses reçues dépendra la version officielle de cette histoire.

- 1) La flotte ekbirite obtient-elle la Flûte ?
- 2) Qu'est-il advenu des sorcières ?
- 3) Des personnages ont été mutilés ? Qui ?
- 4) Des personnages ont été sauvés par la nymphe ? Qui ?
- 5) Des personnages ont bu le sang noir ? Qui ?
- 6) Quel est le sort de Vaissim ?
- 7) Quel est le sort de Filéas ? Sa malédiction ?

Expérience

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

Aveugle comme la justice

Echapper aux autorités (les éviter suffit !).

APL 2	120 xp
APL 4	180 xp
APL 6	240 xp
APL 8	300 xp
APL 10	360 xp
APL 12	420 xp
APL 14	480 xp

Comme dans un miroir

Vaincre les brigands ataphades.

APL 2	90 xp
APL 4	150 xp
APL 6	210 xp
APL 8	270 xp
APL 10	330 xp
APL 12	390 xp
APL 14	450 xp

Les sorcières

Vaincre les sorcières.

APL 2	150 xp
APL 4	210 xp
APL 6	270 xp
APL 8	330 xp
APL 10	390 xp
APL 12	450 xp
APL 14	510 xp

Performance des joueurs

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

APL 2	45 xp
APL 4	67 xp
APL 6	90 xp
APL 8	112 xp
APL 10	135 xp
APL 12	157 xp
APL 14	180 xp

Réussite du module

Ces points récompenseront les personnages s'ils parviennent à remettre la Flûte à la flotte ekbirite.

APL 2	45 xp
APL 4	68 xp
APL 6	90 xp
APL 8	113 xp
APL 10	135 xp
APL 12	158 xp
APL 14	180 xp

Expérience totale possible

APL 2	450 xp
APL 4	675 xp
APL 6	900 xp
APL 8	1125 xp
APL 10	1350 xp
APL 12	1575 xp
APL 14	1800 xp

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

Optional encounter

Les spectres des îles

Vaincre les éclaireurs.

APL 2	60 xp
APL 4	90 xp
APL 6	120 xp
APL 8	150 xp
APL 10	180 xp
APL 12	210 xp
APL 14	240 xp

Le navire fantôme

Vaincre Vaissim et ses alliés.

APL 2	120 xp
APL 4	180 xp
APL 6	240 xp
APL 8	300 xp
APL 10	360 xp
APL 12	420 xp
APL 14	480 xp

Réussite de la rencontre optionnelle

Ces points récompenseront les personnages si Vaissim est capturé et non détruit.

APL 2	45 xp
APL 4	67 xp
APL 6	90 xp
APL 8	112 xp
APL 10	135 xp
APL 12	157 xp
APL 14	180 xp

Expérience totale possible (Extended Play Option)

APL 2	225 xp
APL 4	337 xp
APL 6	450 xp
APL 8	562 xp
APL 10	675 xp
APL 12	787 xp
APL 14	900 xp

Résumé du trésor

Aveugle comme la justice

Aucun.

Comme dans un miroir

APL 2: L : 100 po; C : 0 po; M : *Headband of conscious effort* (166 po par personnage).

APL 4: L : 100 po; C : 0 po; M : *Headband of conscious effort* (166 po par personnage), *Rod of lesser metamagic substitution (acid)* (225 po par personnage).

APL 6: L : 100 po; C : 0 po; M : *Headband of conscious effort* (166 po par personnage), *Rod of lesser metamagic substitution (acid)* (225 po par personnage), *Lockpicking* (375 po par personnage).

APL 8: L : 100 po; C : 0 po; M : *Headband of conscious effort* (166 po par personnage), *Rod of lesser metamagic substitution (acid)* (225 po par personnage), *Lockpicking* (375 po par personnage), *Scimitar of blurstrike* (690 po par personnage).

APL 10: L : 100 po; C : 0 po; M : *Headband of conscious effort* (166 po par personnage), *Rod of lesser metamagic substitution (acid)* (225 po par personnage), *Lockpicking* (375 po par personnage), *Scimitar +1 of blurstrike* (690 po par personnage), *Composite bow +1 Blood Seeking Str +4* (733 po par personnage).

APL 12: L : 100 po; C : 0 po; M : *Headband of conscious effort* (166 po par personnage), *Rod of lesser metamagic substitution (acid)* (225 po par personnage), *Lockpicking* (375 po par personnage), *Scimitar +1 of blurstrike* (690 po par personnage), *Composite bow +1 of Blood Seeking Str +4* (733 po par personnage).

APL 14: L : 100 po; C : 0 po; M : *Headband of conscious effort* (166 po par personnage), *Rod of lesser metamagic substitution (acid)* (225 po par personnage), *Lockpicking* (375 po par personnage), *Scimitar +1 of blurstrike* (690 po par personnage), *Composite bow +1 of Blood Seeking Str +4* (733 po par personnage), *Falchion +1 bane (human)* (696 po par personnage), *Composite bow +1 Blood Seeking and Exit wound Str+4* (1567 po par personnage).

Les sorcières

APL 2: L : 0 po; C : 0 po; M : *Tunic of steady spell casting* (208 po par personnage).

APL 4 : L : 0 po ; C : 0 po ; M : *Tunic of steady spell casting* (208 po par personnage).

APL 6 : L : 0 po ; C : 0 po ; M : *Tunic of steady spell casting* (208 po par personnage).

APL 8 : L : 0 po ; C : 0 po ; M : *Tunic of steady spell casting* (208 po par personnage).

APL 10 : L : 0 po ; C : 0 po ; M : *Tunic of steady spell casting* (208 po par personnage).

APL 12 : L : 0 po ; C : 0 po ; M : *Tunic of steady spell casting* (208 po par personnage), *+1 Fullplate of Woodwalk* (1055 po par personnage).

APL 14 : L : 0 po ; C : 0 po ; M : *Tunic of steady spell casting* (208 po par personnage), *+1 Fullplate of Woodwalk* (1055 po par personnage), *Two +1 Large Spiked chain Bane (human)* (1392 po par personnage).

Trésor total possible

APL 2 : 450 po max : 474 po

APL 4 : 650 po max : 699 po

APL 6 : 900 po max : 1074 po

APL 8 : 1300 po max : 1764 po

APL 10 : 2300 po max : 2497 po

APL 12 : 3300 po max : 3552 po

APL 14 : 6600 po max : 7207 po

Extended Play Option

Un sourire dans la brume !

Récompense pour la capture de Vaissim.

APL 2 : L : 0 po ; C : 225 po ; M : 0 po.

APL 2 : L : 0 po ; C : 337 po ; M : 0 po.

APL 6 : L : 0 po ; C : 0 po ; M : *Rod of metamagic, Sculpting lesser* (450 po par personnage).

APL 8 : L : 0 po ; C : 0 po ; M : *Rod of metamagic, Sculpting lesser* (450 po par personnage), *Ring of counterspell* (333 po par personnage).

APL 10 : L : 0 po ; C : 370 po ; M : *Rod of metamagic, Sculpting lesser* (450 po par personnage), *Ring of counterspell* (333 po par personnage).

APL 12 : L : 0 po ; C : 0 po ; M : *Rod of metamagic, Sculpting lesser* (450 po par personnage), *Ring of counterspell* (333 po par personnage), *Cloak of turn resistance* (916 po par personnage).

APL 14 : L : 0 po ; C : 0 po ; M : *Rod of metamagic, Sculpting lesser* (450 po par personnage), *Ring of counterspell* (333 po par personnage), *Cloak of turn resistance* (916 po par personnage), *Rod of metamagic, chaining lesser* (2667 po par personnage).

Trésor total possible (Extended Play Option)

APL 2 : 225 po max : 225 po

APL 4 : 337 po max : 337 po

APL 6 : 450 po max : 450 po

APL 8 : 650 po max : 783 po

APL 10 : 1150 po max : 1153 po

APL 12 : 1650 po max : 1699 po

APL 14 : 3300 po max : 4366 po

Annexe 1 (document pour le MD)

Les PNJ et Monstres par ordre d'apparition

Tous les APL

Adib

Gardian of the Pinacles : Pal3/Sor4/SpW3/ElKn3; pv 120.

Equipement: Celestial armor, +1 holy dragon bane scimitar.

Filéas

Filéas : humain baklunien Brd13 ; CR 13; Medium-Size human (6ft. tall); HD 13d6; hp 65 ; Init +3 (Dex); Spd 30 ft.; AC 17 (+3 Dex, +4 chain shirt) Base Atk +9; Grp +11; Atks +11 melee (1d6+2, rapier); FullAtks +11/+6 melee (1d6+2, rapier); SA Spells, Bard; SQ -; AL NG; SV Fort +5, Ref +11, Will +8; Str 14, Dex 16, Con 12, Int 15, Wis 10, Cha 18.

Skills & Feats: Concentration +15, Knowledge arcana +15, Knowledge history +18,

Knowledge local +18, Knowledge of the planes +15, Knowledge Religion +15, Knowledge geography +18, Knowledge royalty +18, Listen +10, Spell Craft +13, Spot +10, Perform +20; dodge, combat expertise, extra music, iron skin chant, lyric spell, chant of fortitude .

Possessions: Rapier, chain shirt.

Spells Prepared: cannot use magic due to curse/mark of justice.

Autres PNJ

Oncle Farzin : baklunien Brd15 ; pv 91.

Farid: baklunien Exp7; pv 30.

APL 2

Aveugle comme la justice

Zashassari, disciple : Baklunish Wiz1 ; CR 1; Medium humanoid (5.5 ft tall); HD 1d4+1; hp 7; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 11 (+1 Dex); Base Atk +0; Grp +0; Atk +0 melee (1d4, dagger); Full Atk +0 melee (1d4, dagger), Space 5ft , Reach 5ft; SA -; SQ -; AL LG; SV Fort +1, Ref +1, Will +2; Str 10, Dex 13, Con 12, Int 16, Wis 10, Cha 10.

Skills & Feats: Concentration +4, Intimidate +2, Knowledge local +7, Knowledge Arcana +7, Spellcraft +5; Scribe Scroll, Silent Spell, Toughness.

Equipment: dagger.

Spells Prepared (3/2; Base DC = 13+spell level): 0 lvl- *detect magic, light, daze*; 1st lvl- *sleep, hypnotism*.

Aïdyn : Baklunish Clr1 ; CR 1; Medium humanoid (5.5 ft tall); HD 1d8+1; hp 6; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 17 (+1 Dex, +5 Breastplate, +1 light shield); Base Atk +0; Grp +1; Atk +1 melee (2d4+1, falchion); Full Atk +1 melee (2d4+1, falchion), Space 5ft , Reach 5ft; SA -; SQ Turn undead; AL LG; SV Fort +3, Ref +1, Will +5; Str 12, Dex 12, Con 12, Int 12, Wis 16, Cha 12.

Skills & Feats: Heal +7, Knowledge law +3, Concentration +7, Knowledge Religion +5; Combat casting, Augment Healing*.

Equipment: breastplate, light shield, morningstar.

Spells Prepared (3/3; Save DC = 13+spell level): 0 lvl- *detect magic, cure minor wounds, guidance*; 1st lvl- *bless, command, protection from evil*.

* see Appendix 2: New Rules Items

Faris, frère mineur : Baklunish War2 ; CR 1; Medium humanoid (6 ft tall); HD 2d8+2; hp 12; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 18 (+1 Dex, +5 breastplate, +2 heavy shield); Base Atk +2; Grp +4; Atk +5 melee (1d6+2, scimitar) or +3 missile (1d8, longbow); Full Atk +5 melee (1d6+2, scimitar) or +3 missile (1d8, longbow), Space 5ft , Reach 5ft; AL LG; SV Fort +4, Ref +1, Will -1; Str 15, Dex 13, Con 12, Int 11, Wis 10, Cha 13.

Skills & Feats: Knowledge religion +3, Knowledge royalty +2, Jump +4, Ride +5, Handle animal +3, Gather information +2, Track +2; Weapon focus (scimitar), Combat expertise.

Equipment: breastplate, heavy shield, scimitar.

Askar : Baklunish War1 ; CR 1; Medium humanoid (6 ft tall); HD 1d8+1; hp 6; Init +1 (Dex); Spd 40 ft.; AC 18 (+1 Dex, +5 chainmail, +2 shield); Base Atk +1; Grp +3; Atk +4 melee (1d6+2, scimitar) or +2 missile (1d8, longbow); Full Atk +4 melee (1d6+2, scimitar) or +2 missile (1d8, longbow), Space 5ft , Reach 5ft; SA -; SQ -; AL LG; SV Fort +3, Ref +1, Will +0; Str 14, Dex 13, Con 13, Int 12, Wis 10, Cha 11.

Skills & Feats: Knowledge royalty +1, Jump +4, Ride +5, Handle animal +2; Weapon focus (scimitar), Mounted combat.

Equipment: chainmail, heavy shield, scimitar.

Comme dans un miroir

Vrashm : Planetouched (Tiefling) Sor1 ; CR 1; Medium outsider (native) (5.5 ft tall); HD 1d4+1; hp 7; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 11 (+1 Dex); Base Atk +0; Grp +1; Atk +1 melee (1d4+1+poison, dagger); Full Atk +1 melee (1d4+1+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 +1, Ref +1, Will +1; Str 13, Dex 13, Con 12, Int 14, Wis 9, Cha 16.

Skills & Feats: Concentration +4, Hide +5, Move Silently +2, Knowledge Arcana +4, Spellcraft +4; Toughness.

Equipment: *Headband of conscious effort*, dagger.

Spells Prepared (5/4; Save DC = 13+spell level): 0 lvl- *detect magic, no light*, ray of frost, daze*; 1st lvl- *disguise self, sleep*.

* see Appendix 2: New Rules Items

Poison: Extrait de sanvert/Greenblood oil, DC13 1Con initial damage & 1d2 Con secondary damage.

Yxion : Planetouched (Tiefling) Clr1 ; CR 1; Medium outsider (native) (5.5 ft tall); HD 1d8+1; hp 6; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 17 (+1 Dex, +5 Breastplate, +1 light shield); Base Atk +0; Grp +1; Atk +1 melee (1d8+1+poison, morningstar) or +1 missile (1d8, light crossbow); Full Atk +1 melee (1d8+1+poison, morningstar) or +1 missile (1d8, light crossbow), Space 5ft , Reach 5ft; SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5 and fire 5, Rebucke undead; AL LE; SV Fort +3, Ref +1, Will +5; Str 13, Dex 13, Con 12, Int 12, Wis 16, Cha 12.

Skills & Feats: Bluff +2, Heal +4, Concentration +7, Knowledge Religion +4; Combat casting.

Equipment: breastplate, light shield, morningstar.

Spells Prepared (3/3; Save DC = 13+spell level): 0 lvl- *detect magic, cure minor wounds, guidance*; 1st lvl- *protection from good, command, doom*.

Poison: Extrait de sanvert/Greenblood oil, DC13 1Con initial damage & 1d2 Con secondary damage.

Hursterel : Planetouched (Tiefling) War2 ; CR 1; Medium outsider (native) (6 ft tall); HD 2d8+2; hp 12; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 18 (+1 Dex, +5 breastplate, +2 heavy shield); Base Atk +2; Grp +3; Atk +4 melee (1d6+1+poison, scimitar) or +3 missile (1d8, longbow); Full Atk +4 melee (1d6+1+poison, scimitar) or +3 missile (1d8, longbow), Space 5ft , Reach 5ft; SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5 and fire 5; AL CE; SV

Fort +4, Ref +1, Will -1; Str 13, Dex 13, Con 12, Int 12, Wis 9, Cha 6.

Skills & Feats: Climb +3, Ride +3, Jump +3; Weapon focus (scimitar).

Equipment: breastplate, heavy shield, scimitar.

Poison: Extrait de sanvert/Greenblood oil, DC13
1Con initial damage & 1d2 Con secondary damage.

Ahmeth : Planetouched (Tiefling) Rog1 ; CR 1; Medium outsider (native) (5.5 ft tall); HD 1d6+1; hp 5; Init +3 (Dex); Spd 30 ft.; AC 17 (+3 Dex, +3 studded leather, +1 light shield); Base Atk +0; Grp +1; Atk +1 melee (1d6+1+poison , scimitar) or +3 missile (1d8, longbow); Full Atk +1 melee (1d6+1+poison , scimitar) or +3 missile (1d8, longbow), Space 5ft , Reach 5ft; SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5 and fire 5, Sneak attack +1d6, Trap finding; AL LE; SV Fort +1, Ref +4, Will -1; Str 13, Dex 16, Con 12, Int 12, Wis 10, Cha 9.

Skills & Feats: Bluff +4, Hide +8, Move Silently +6, Sleight of hand +4; Spot +3, Listen +3, Climb +3; Dodge.

Equipment: studded leather, light shield, scimitar.

Poison: Extrait de sanvert/Greenblood oil, DC13
1Con initial damage & 1d2 Con secondary damage.

Ishterix : Planetouched (Tiefling) Drd1 ; CR 1; Medium outsider (native) (5.5 ft tall); HD 1d8+1; hp 6; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 15 (+1 Dex, +3 studded leather, +1 light shield); Base Atk +0; Grp +1; Atk +1 melee (1d6+1+poison , scimitar) or +1 missile (1d4, sling); Full Atk +1 melee (1d6+1+poison , scimitar) or +1 missile (1d4, sling), Space 5ft , Reach 5ft; SA

Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5 and fire 5, Animal companion, nature sense, wild empathy; AL LE; SV Fort +3, Ref +1, Will +5; Str 13, Dex 13, Con 12, Int 12, Wis 16, Cha 6.

Skills & Feats: Bluff +3, Hide +5, Move Silently +2, Knowledge nature +3, Survival +3, Concentration +6; Combat casting.

Equipment: studded leather, light shield, scimitar.

Spells Prepared (3/2; Save DC = 13+spell level): 0 lvl- *flare, cure minor wounds, guidance*; 1st lvl- *entangle, produce flame*.

Poison: Extrait de sanvert/Greenblood oil, DC13
1Con initial damage & 1d2 Con secondary damage.

Gorax : Planetouched (Tiefling) Bbn1 ; CR 1; Medium outsider (native) (6 ft tall); HD 1d12+2; hp 9; Init +1 (Dex); Spd 40 ft.; AC 16 (+1 Dex, +5 chainmail); Base Atk +1; Grp +4; Atk +5 melee (2d4+4+poison , falchion); Full Atk +5 melee (2d4+4+poison , falchion), Space 5ft , Reach 5ft; SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5 and fire 5, Rage, Fast movement; AL CE; SV Fort +4, Ref +1, Will -1; Str 16, Dex 13, Con 15, Int 12, Wis 9, Cha 6.

Skills & Feats: Intimidate +3, Hide +4, Move Silently +1, Jump +4, Survival +3; Weapon focus (falchion).

Equipment: chainmail, falchion.

Poison: Extrait de sanvert/Greenblood oil, DC13
1Con initial damage & 1d2 Con secondary damage.

* see Appendix 2: New Rules Items

APL 4

Aveugle comme la justice

Zashassari, disciple : Baklunish Wiz3 ; CR 3; Medium humanoid (5.5 ft tall); HD 3d4+3; hp 15; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 11 (+1 Dex); Base Atk +1; Grp +1; Atk +1 melee (1d4, dagger); Full Atk +1 melee (1d4, dagger), Space 5ft, Reach 5ft; AL LG; SV Fort +2, Ref +2, Will +3; Str 10, Dex 13, Con 12, Int 16, Wis 10, Cha 10.

Skills & Feats: Concentration +6, Intimidate +2, Knowledge local +9, Knowledge Arcana +9, Spellcraft +7; Scribe scroll, Toughness, Silent spell, Empower spell.

Equipment: dagger.

Spells Prepared (4/3/2; Save DC = 13+spell level): 0 lvl- *detect magic, light, daze*; 1st lvl- *sleep, hypnotism, shield*; 2nd lvl- *glitterdust, blindness*.

Kizil : Baklunish Clr3 ; CR 3; Medium humanoid (5.5 ft tall); HD 3d8+3; hp 18; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 17 (+1 Dex, +5 Breastplate, +1 light shield); Base Atk +2; Grp +3; Atk +3 melee (2d4+1, falchion); Full Atk +3 melee (2d4+1, falchion), Space 5ft, Reach 5ft; SA -; SQ Turn undead; AL LG; SV Fort +4, Ref +2, Will +6; Str 12, Dex 12, Con 12, Int 12, Wis 16, Cha 12.

Skills & Feats: Heal +6, Knowledge law +5, Concentration +8, Knowledge Religion +7; Combat casting, Augment Healing*, Divine Spell Power*.

Equipment: breastplate, light shield, morningstar.

Spells Prepared (4/4/3; Save DC = 13+spell level): 0 lvl- *detect magic, cure minor wounds, guidance*; 1st lvl- *bless, command, protection from evil, divine favor*; 2nd lvl- *aid, hold person, silence*.

* see Appendix 2: New Rules Item

Faris, frère mineur : Baklunish War 2 ; CR 1; Medium humanoid (6 ft tall); HD 2d8+2; hp 12; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 18 (+1 Dex, +5 breastplate, +2 heavy shield); Base Atk +2; Grp +4; Atk +5 melee (1d6+2, scimitar) or +3 missile (1d8, longbow); Full Atk +5 melee (1d6+2, scimitar) or +3 missile (1d8, longbow), Space 5ft, Reach 5ft; SA -; SQ -; AL LG; SV Fort +4, Ref +1, Will -1; Str 15, Dex 13, Con 12, Int 11, Wis 10, Cha 13.

Skills & Feats: Knowledge religion +3, Knowledge royalty +2, Jump +4, Ride +5, Handle animal +3, Gather information +4, Track +4; Weapon focus (scimitar), Combat expertise.

Equipment: breastplate, heavy shield, scimitar.

Askar : Baklunish War1 ; CR 1; Medium humanoid (6 ft tall); HD 1d8+1; hp 6; Init +1 (Dex); Spd 40 ft.; AC 18 (+1 Dex, +5 chainmail, +2 shield); Base Atk +1; Grp +3; Atk +4 melee (1d6+2/18-20, scimitar) or +2 missile (1d8, longbow); Full Atk +4 melee (1d6+2/18-20, scimitar) or +2 missile (1d8, longbow), Space 5ft, Reach 5ft; SA -; SQ -; AL LG; SV Fort +3, Ref +1, Will +0; Str 14, Dex 13, Con 13, Int 12, Wis 10, Cha 11.

Skills & Feats: Knowledge royalty +1, Jump +4, Ride +5, Handle animal +2; Weapon focus (scimitar), Mounted combat.

Equipment: chainmail, heavy shield, scimitar.

Comme dans un miroir

Vrashm : Planetouched (Tiefling) Sor2 ; CR 2; Medium outsider (native) (5.5 ft tall); HD 2d4+2; hp 11; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 11 (+1 Dex); Base Atk +1; Grp +2; Atk +2 melee (1d4+1/19-20+poison, dagger); Full Atk +2 melee (1d4+1+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 +1, Ref +1, Will +2; Str 13, Dex 13, Con 12, Int 14, Wis 9, Cha 16.

Skills & Feats: Concentration +5, Hide +4, Move Silently +2, Knowledge Arcana +5, Spellcraft +5; Toughness.

Equipment: Headband of conscious effort, Rod of lesser metamagic substitution (acid), dagger.

Spells Prepared (6/5; Save DC = 13+spell level): 0 lvl- *detect magic, no light*, ray of frost, daze, ghost sound*; 1st lvl- *disguise self, sleep*.

Poison: Extrait de sanvert/Greenblood oil, DC13 1Con initial damage & 1d2 Con secondary damage.

Yxion : Planetouched (Tiefling) Clr2 ; CR 2; Medium outsider (native) (5.5 ft tall); HD 2d8+2; hp 12; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 17 (+1 Dex, +5 Breastplate, +1 light shield); Base Atk +1; Grp +2; Atk +2 melee (1d8+1+poison, morningstar) or +2 missile (1d8, light crossbow); Full Atk +2 melee (1d8+1+poison, morningstar) or +2 missile (1d8, light crossbow), Space 5ft, Reach 5ft; SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5 and fire 5, Rebucke undead; AL LE; SV Fort +4, Ref +1, Will +6; Str 13, Dex 13, Con 12, Int 12, Wis 16, Cha 12.

Skills & Feats: Bluff +2, Heal +5, Concentration +8, Knowledge Religion +5; Combat casting.

Equipment: breastplate, light shield, morningstar.

Spells Prepared (4/4; Save DC = 13+spell level): 0 lvl- *detect magic, cure minor wounds, guidance, no light**; 1st lvl- *protection from good, command, doom, cause fear*.

* see Appendix 2: New Rules Item

Poison: Extrait de sanvert/Greenblood oil, DC13 1Con initial damage & 1d2 Con secondary damage.

Hursterel : Planetouched (Tiefling) War3 ; CR 2; Medium outsider (native) (6 ft tall); HD 3d8+3; hp 18; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 18 (+1 Dex, +5 breastplate, +2 heavy shield); Base Atk +3; Grp +4; Atk +5 melee (1d6+1+poison, scimitar) or +4 missile (1d8, longbow); Full Atk +5 melee (1d6+1+poison, scimitar) or +4 missile (1d8, longbow), Space 5ft, Reach 5ft; SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5 and fire 5; AL CE; SV

Fort +4, Ref +2, Will +0; Str 13, Dex 13, Con 12, Int 12, Wis 9, Cha 6.

Skills & Feats: Climb +5, Ride +4, Jump +3, Swim +3; Weapon focus (scimitar), Combat expertise, Power attack.

Equipment: breastplate, heavy shield, scimitar.

Poison: Extrait de sanvert/Greenblood oil, DC13
1Con initial damage & 1d2 Con secondary damage.

Ahmeth : Planetouched (Tiefling) Rog2 ; CR 2; Medium outsider (native) (5,5 ft tall); HD 2d6+2; hp 10; Init +3 (Dex); Spd 30 ft.; AC 17 (+3 Dex, +3 studded leather, +1 light shield); Base Atk +1; Grp +2; Atk +2 melee (1d6+1+poison, scimitar) or +4 missile (1d8, longbow); Full Atk +2 melee (1d6+1+poison, scimitar) or +4 missile (1d8, longbow), Space 5ft, Reach 5ft; SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5 and fire 5, Sneak attack +1d6, Trap finding, Evasion; AL LE; SV Fort +1, Ref +5, Will -1; Str 13, Dex 16, Con 12, Int 12, Wis 10, Cha 9.

Skills & Feats: Bluff +5, Hide +9, Move Silently +7, Sleight of hand +5; Spot +5, Listen +5, Climb +5; Dodge.

Equipment: studded leather, light shield, scimitar.

Poison: Extrait de sanvert/Greenblood oil, DC13
1Con initial damage & 1d2 Con secondary damage.

Ishterix : Planetouched (Tiefling) Drd2 ; CR 2; Medium outsider (native) (5,5 ft tall); HD 2d8+2; hp 12; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 15 (+1 Dex, +3 studded leather, +1 light shield); Base Atk +1; Grp +2; Atk +2 melee (1d6+1+poison, scimitar) or +2 missile (1d4, sling); Full Atk +2 melee (1d6+1+poison, scimitar) or +2 missile (1d4, sling), Space 5ft, Reach 5ft; SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5 and fire 5, Animal companion, nature sense, wild empathy; AL LE; SV Fort +4, Ref +1, Will +6; Str 13, Dex 13, Con 12, Int 12, Wis 16, Cha 6.

Skills & Feats: Bluff +3, Hide +5, Move Silently +2, Knowledge nature +5, Survival +5, Concentration +7; Combat casting.

Equipment: studded leather, light shield, scimitar.

Spells Prepared (4/3; Save DC = 13+spell level): 0 lvl- *flare, cure minor wounds, guidance, know direction*; 1st lvl- *entangle, produce flame, faerie fire*.

Poison: Extrait de sanvert/Greenblood oil, DC13
1Con initial damage & 1d2 Con secondary damage.

Gorax : Planetouched (Tiefling) Bbn2 ; CR 2; Medium outsider (native) (6 ft tall); HD 2d12+4; hp 18; Init +1 (Dex); Spd 40 ft.; AC 16 (+1 Dex, +5 chainmail); Base Atc +2; Grp +5; Atk +6 melee (2d4+4+poison, falchion); Full Atk +6 melee (2d4+4+poison, falchion), Space 5ft, Reach 5ft; SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5,

electricity 5 and fire 5, Rage, Fast movement, Uncanny dodge; AL CE; SV Fort +5, Ref +1, Will -1; Str 16, Dex 13, Con 15, Int 12, Wis 9, Cha 6.

Skills & Feats: Intimidate +4, Hide +4, Move Silently +1, Jump +5, Survival +5; Weapon focus (falchion).

Equipment: chainmail, falchion.

Poison: Extrait de sanvert/Greenblood oil, DC13
1Con initial damage & 1d2 Con secondary damage.

Le Vaisseau des morts

Vaissim : Vampire Clr3/Adp2 ; CR 6; Medium-Size Undead (6ft. tall); HD 5d12; hp 32 ; Init +8 (Dex, improved init); Spd 30 ft.; AC 20 (24) (+4 Dex, +6 natural, +4 *mage armor*, +4 *shield*); Base Atc +3; Grp +6; Atks +6 melee (1d6+3 slam plus energy drain); SA Blood drain, Children of the night, Create spawn, Dominate, Energy drain; SQ Alternate form, Damage reduction 10 silver and magic, Darkvision 60 ft, Fast healing 5, Gaseous form, Resistance to cold 10 and electricity 10, Spider Climb, Summon familiar, Rebuke or command undeads, Turn resistance +4, Undead traits, Vampire weaknesses; AL LE; SV Fort +3, Ref +5, Will +11; Str 16, Dex 18, Con -, Int 20, Wis 20, Cha 16.

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

Equipment: dagger.

Spells Prepared (4/4/3; Save DC = 15+spell level): 0 lvl- *detect magic, guidance, resistance, read magic*, 1st lvl- *detect secret doors, bless, shield of faith, cause fear* ; 2nd lvl- ~~*desecrate*~~, *sound burst, resist energy (fire)*.

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

Garde : Advanced Ghast ; CR 4; Medium Undead (6 ft tall); HD 8d12+3; hp 55; Init +3 (Dex); Spd 30 ft.; AC 21 (+3 Dex, +4 natural, +4 chainshirt); Base Atk +4; Grp +8; Atk +8 melee (1d8+4+paralysis, Bite); Full Atk +8 melee (1d8+4+paralysis, Bite) and +6 melee (1d4+2+paralysis, 2 Claws), Space 5ft, Reach 5ft; SA Ghoul fever (DC17), paralysis (DC17), stench (DC17); SQ Darkvision 60 ft, +2 turn resistance, undead traits; AL CE; SV Fort +2, Ref +5, Will +8; Str 18, Dex 17, Con -, Int 13, Wis 14, Cha 16.

Skills & Feats: Balance +11, Climb +9, Hide +10, Jump +11, Move silently +10, Spot +12; Multiattack, Toughness.

Equipment: Chain shirt.

APL 6

Aveugle comme la justice

Zashassari, initié : Baklunish Wiz5 ; CR 5; Medium humanoid (5.5 ft tall); HD 5d4+5; hp 25; Init +1 (Dex); Spd 30 ft; AC 11 (+1 Dex); Base Atk +2; Grp +2; Atk +2 melee (1d4, dagger); Full Atk +2 melee (1d4, dagger), Space 5ft, Reach 5ft; SA -; SQ -; AL LG; SV Fort +2, Ref +2, Will +4; Str 10, Dex 13, Con 12, Int 17, Wis 10, Cha 10.

Skills & Feats: Concentration +8, Intimidate +3, Knowledge local +11, Knowledge Arcana +11, Spellcraft +9; Scribe scroll, Improved Toughness*, Silent spell, Empower spell, Maximize spell.

Equipment: dagger.

Spells Prepared (4/4/3/2; Save DC = 13+spell level): 0 lvl- *detect magic, light, daze, read magic*; 1st lvl- *sleep, hypnotism, shield, ray of enfeeblement*; 2nd lvl- *glitterdust, blindness, see invisibility*; 3rd lvl- *clairvoyance, stinking cloud*.

* see Appendix 2: New Rules Item

Altyn : Baklunish Clr5 ; CR 5; Medium humanoid (5.5 ft tall); HD 5d8+5; hp 30; Init +1 (Dex); Spd 30 ft; AC 17 (+1 Dex, +5 Breastplate, +1 light shield); Base Atk +3; Grp +4; Atk +4 melee (2d4+1, falchion); Full Atk +4 melee (2d4+1, falchion), Space 5ft, Reach 5ft; SA -; SQ Turn undead; AL LG; SV Fort +5, Ref +2, Will +7; Str 12, Dex 12, Con 12, Int 12, Wis 17, Cha 12.

Skills & Feats: Heal +6, Knowledge law +5, Concentration +8, Knowledge Religion +9, Diplomacy +5; Combat casting, Augment healing, Divine spell power.

Equipment: breastplate, light shield, morningstar.

Spells Prepared (5/5/4/3; Save DC = 13+spell level): 0 lvl- *detect magic, cure minor wounds x2, guidance, read magic*; 1st lvl- *bleed, command, protection from evil, divine favor, shield of faith*; 2nd lvl- *aid, hold person, silence, remove paralysis*; 3rd lvl- *magic circle against evil, dispel magic, remove blindness*.

Faris, confrérie du Lion : Baklunish War2/Ftr3 ; CR 4; Medium humanoid (6 ft tall); HD 2d8+3d10+10; hp 38; Init +1 (Dex); Spd 30 ft; AC 18 (+1 Dex, +5 breastplate, +2 heavy shield); Base Atk +5; Grp +7; Atk +9 melee (2d4+4, falchion) or +6 missile (1d8, longbow); Full Atk +9 melee (2d4+4, falchion) or +6 missile (1d8, longbow), Space 5ft, Reach 5ft; SA -; SQ -; AL LG; SV Fort +9, Ref +2, Will +1; Str 16, Dex 13, Con 14, Int 11, Wis 10, Cha 13.

Skills & Feats: Knowledge religion +3, Knowledge royalty +2, Jump +4, Ride +5, Handle animal +6, Gather information +6, Track +6; Weapon focus (falchion), Combat expertise, Mounted combat, Spirited charge, Power attack.

Equipment: breastplate, falchion.

Askar : Baklunish War2 ; CR 1; Medium humanoid (6 ft tall); HD 2d8+2; hp 12; Init +1 (Dex); Spd 30 ft; AC 18 (+1 Dex, +5 breastplate, +2 heavy shield); Base Atk +2; Grp +4; Atk +5 melee (1d6+2, scimitar) or +3 missile (1d8, longbow); Full Atk +5 melee (1d6+2, scimitar) or +3 missile (1d8, longbow), Space 5ft, Reach 5ft; AL LG; SV Fort +4, Ref +1, Will -1; Str 14, Dex 13, Con 12, Int 11, Wis 10, Cha 13.

Skills & Feats: Knowledge religion +3, Knowledge royalty +2, Jump +4, Ride +5, Handle animal +3; Weapon focus (scimitar) Mounted combat.

Equipment: breastplate, heavy shield, scimitar.

Comme dans un miroir

Vrashm : Planetouched (Tiefling) Sor3 ; CR 3; Medium outsider (native) (5.5 ft tall); HD 3d4+3; hp 15; Init +1 (Dex); Spd 30 ft; AC 11 (+1 Dex); Base Atk +1; Grp +2; Atk +2 melee (1d4+1+poison, dagger); Full Atk +2 melee (1d4+1+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 +2, Ref +2, Will +2; Str 13, Dex 13, Con 12, Int 14, Wis 9, Cha 16.

Skills & Feats: Concentration +6, Hide +4, Move Silently +2, Knowledge Arcana +6, Spellcraft +6; Toughness, Quicken spell.

Equipment: *Headband of conscious effort**, *Rod of lesser metamagic substitution* *(acid), dagger.

Spells Prepared (6/6; Save DC = 13+spell level): 0 lvl- *detect magic, no light**, *ray of frost, daze, ghost sound*; 1st lvl- *disguise self, sleep, magic missiles*.

Poison: Venin de vipère à tête noire/ Black adder venom, DC11 1d6 Con initial & secondary damage.

* see Appendix 2: New Rules Item

Yxion : Planetouched (Tiefling) Clr3 ; CR 3; Medium outsider (native) (5.5 ft tall); HD 3d8+3; hp 18; Init +1 (Dex); Spd 30 ft; AC 18 (+1 Dex, +5 Breastplate, +2 heavy shield); Base Atk +2; Grp +3; Atk +3 melee (1d8+1+poison, morningstar) or +3 missile (1d8, light crossbow); Full Atk +3 melee (1d8+1+poison, morningstar) or +3 missile (1d8, light crossbow), Space 5ft, Reach 5ft; SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5 and fire 5, Rebucke undead; AL LE; SV Fort +4, Ref +2, Will +6; Str 13, Dex 13, Con 12, Int 12, Wis 16, Cha 12.

Skills & Feats: Bluff +2, Heal +5, Concentration +8, Knowledge Religion +5; Combat casting.

Equipment: breastplate, heavy shield, morningstar.

Spells Prepared (4/4/3; Save DC = 13+spell level): 0 lvl- *detect magic, cure minor wounds, guidance, no light**, 1st lvl- *protection from good, command, doom, cause fear*; 2nd lvl- *desecrate, spiritual weapon, sound burst*.

* see Appendix 2: New Rules Item

Poison: Venin de vipère à tête noire/ Black adder venom, DC11 1d6 Con initial & secondary damage.

Hursterel : Planetouched (Tiefling) War4 ; CR 3; Medium outsider (native) (6 ft tall); HD 4d8+4; hp 24; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 18 (+1 Dex, +5 breastplate, +2 heavy shield); Base Atk +4; Grp +5; Atk +6 melee (1d6+1+poison, scimitar) or +5 missile (1d8, longbow); Full Atk +6 melee (1d6+1+poison, scimitar) or +6 missile (1d8, longbow), Space 5ft, Reach 5ft; SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5 and fire 5; AL CE; SV Fort +5, Ref +2, Will +0; Str 13, Dex 13, Con 12, Int 12, Wis 9, Cha 6.

Skills & Feats: Climb +5, Ride +5, Jump +5, Swim +3; Weapon focus (scimitar), Combat Expertise, Power attack, Cleave.

Equipment: breastplate, heavy shield, scimitar.

Poison: Venin de vipère à tête noire/ Black adder venom, DC11 1d6 Con initial & secondary damage.

Gorax : Planetouched (Tiefling) Bbn3 ; CR 3; Medium outsider (native) (6 ft tall); HD 3d12+6; hp 27; Init +1 (Dex); Spd 40 ft.; AC 16 (+1 Dex, +5 chainmail); Base Atk +3; Grp +6; Atk +7 melee (2d4+4+poison, falchion); Full Atk +7 melee (2d4+4+poison, falchion), Space 5ft, Reach 5ft; SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5 and fire 5, Rage, Fast movement, Uncanny dodge, Trap sens +1; AL CE; SV Fort +5, Ref +2, Will +0; Str 16, Dex 13, Con 15, Int 12, Wis 9, Cha 6.

Skills & Feats: Intimidate +5, Hide +4, Move Silently +1, Jump +6, Survival +6; Weapon focus (falchion).

Equipment: chainmail, falchion.

Poison: Venin de vipère à tête noire/ Black adder venom, DC11 1d6 Con initial & secondary damage.

Le Vaisseau des morts

Vaissim : Vampire Clr3/Adp2 ; CR 6; Medium-Size Undead (6ft. tall); HD 5d12; hp 32 ; Init +8 (Dex, improved init); Spd 30 ft.; AC 20 (28) (+4 Dex, +6 natural, +4 *mage armor*, +4 *shield*); Base Atk +3; Grp +6; Atks +6 melee (1d6+3 slam plus energy drain); SA Blood drain, Children of the night, Create spawn, Dominate, Energy drain; SQ Alternate form, Damage reduction 10 silver and magic, Darkvision 60 ft, Fast healing 5, Gaseous form, Resistance to cold 10 and electricity 10, Spider Climb, Summon familiar, Rebuke or command undeads, Turn resistance +4, Undead traits, Vampire weaknesses; AL LE; SV Fort

+3, Ref +5, Will +11; Str 16, Dex 18, Con -, Int 20, Wis 20, Cha 16.

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

Equipment: Rod of metamagic Sculpting lesser, dagger.

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

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

* see Appendix 2: New Rules Item

Garde : Advanced Ghast ; CR 4; Medium Undead (6 ft tall); HD 8d12+3; hp 55; Init +3 (Dex); Spd 30 ft.; AC 21 (+3 Dex, +4 natural, +4 chainshirt); Base Atk +4; Grp +8; Atk +8 melee (1d8+4+paralysis, Bite); Full Atk +8 melee (1d8+4+paralysis, Bite) and +6 melee (1d4+2+paralysis, 2 Claws), Space 5ft, Reach 5ft; SA Ghoul fever (DC17), paralysis (DC17), stench (DC17); SQ Darkvision 60 ft, +2 turn resistance, undead traits; AL CE; SV Fort +2, Ref +5, Will +8; Str 18, Dex 17, Con -, Int 13, Wis 14, Cha 16.

Skills & Feats: Balance +11, Climb +9, Hide +10, Jump +11, Move silently +10, Spot +12; Multiattack, Toughness, Dodge.

Equipment: Chain shirt.

Garde du corps : Advanced Mummy ; CR 6; Medium Undead (6 ft tall); HD 12d12+3; hp 81; Init +0 (Dex); Spd 20 ft.; AC 26 (+10 natural, +6 Banded mail); Base Atk +6; Grp +13; Atk +13 melee (1d6+10+mummy rot, slam); Full Atk +13 melee (1d6+10+mummy rot, slam), Space 5ft, Reach 5ft; SA Despair (DC19), mummy rot (DC 19); SQ Darkvision 60 ft, Damage reduction 5/-, vulnerability to fire, undead traits; AL LE; SV Fort +4 Ref +4, Will +10; Str 24, Dex 10, Con -, Int 6, Wis 14, Cha 16.

Skills & Feats: Hide +2, Listen +9, Move silently +2, Spot +9; Alertness, Great Fortitude, Toughness, Power Attack, Cleave.

Equipment: Banded mail.

APL 8

Aveugle comme la justice

Zashassari, initié : Baklunish Wiz7 ; CR 7; Medium humanoid (5.5 ft tall); HD 7d4+7; hp 35; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 11 (+1 Dex); Base Atk +3; Grp +3; Atk +3 melee (1d4, dagger); Full Atk +3 melee (1d4, dagger), Space 5ft, Reach 5ft; SA -; SQ -; AL LG; SV Fort +3, Ref +3, Will +5; Str 10, Dex 13, Con 12, Int 17, Wis 10, Cha 10.

Skills & Feats: Concentration +10, Intimidate +4, Knowledge local +13, Knowledge Arcana +13, Spellcraft +11; Scribe scroll, Improved toughness*, Silent spell, Empower spell, Maximize spell, Sudden Empower*.

Equipment: dagger.

Spells Prepared (4/5/4/3/1; Save DC = 13+spell level): 0 lvl- *detect magic, light, daze, read magic*; 1st lvl- *sleep, hypnotism, shield, ray of enfeeblement, mage armor*; 2nd lvl- *glitterdust, blindness, see invisibility*; 3rd lvl- *clairvoyance, stinking cloud, displacement*; 4th lvl- *Evard's black tentacles*.

* see Appendix 2: New Rules Item

Altyn : Baklunish Clr7 ; CR 7; Medium humanoid (5.5 ft tall); HD 7d8+7; hp 42; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 21 (+1 Dex, +8 Full plate, +2 heavy shield); Base Atk +5; Grp +6; Atk +6 melee (2d4+1, falchion); Full Atk +6 melee (2d4+1, falchion), Space 5ft, Reach 5ft; SA -; SQ Turn undead; AL LG; SV Fort +5, Ref +2, Will +7; Str 12, Dex 12, Con 12, Int 12, Wis 17, Cha 12.

Skills & Feats: Heal +8, Knowledge law +7, Concentration +10, Knowledge Religion +11, Diplomacy +7; Combat casting, Augment healing*, Divine spell power*, Silent spell.

Equipment: fullplate, heavy shield, morningstar.

Spells Prepared (6/6/5/4/2; Save DC = 13+spell level): 0 lvl- *detect magic, cure minor wounds x2, guidance x2, read magic*; 1st lvl- *bless, command, protection from evil, divine favor, shield of faith x2*; 2nd lvl- *aid, hold person, silence, remove paralysis, sound burst*; 3rd lvl- *magic circle against evil, dispel magic, remove blindness, wind wall*; 4th lvl- *spell immunity, divination*.

* see Appendix 2: New Rules Item

Amir de 5 : Baklunish War2/Ftr5 ; CR 6; Medium humanoid (6 ft tall); HD 2d8+5d10+14; hp 52; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 21 (+1 Dex, +8 fullplate, +2 heavy shield); Base Atk +7; Grp +9; Atk +11 melee (2d4+4, falchion) or +8 missile (1d8, longbow); Full Atk +11/+6 melee (2d4+4, falchion) or +8/+3 missile (1d8, longbow), Space 5ft, Reach 5ft; SA -; SQ -; AL LG; SV Fort +9, Ref +2, Will +1; Str 16, Dex 13, Con 14, Int 11, Wis 10, Cha 13.

Skills & Feats: Knowledge religion +4, Knowledge royalty +3, Jump +5 Ride +6, Handle animal +7, Gather information +8, Track +8; Weapon

focus (falchion), Combat expertise, Mounted combat, Spirited charge, Power attack, Leadership, Cleave.

Equipment: breastplate, falchion.

Askar : Baklunish War2 ; CR 1; Medium humanoid (6 ft tall); HD 2d8+2; hp 12; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 18 (+1 Dex, +5 breastplate, +2 heavy shield); Base Atk +2; Grp +4; Atk +5 melee (1d6+2, scimitar) or +3 missile (1d8, longbow); Full Atk +5 melee (1d6+2, scimitar) or +3 missile (1d8, longbow), Space 5ft, Reach 5ft; SA -; SQ -; AL LG; SV Fort +4, Ref +1, Will -1; Str 14, Dex 13, Con 12, Int 11, Wis 10, Cha 13.

Skills & Feats: Knowledge religion +3, Knowledge royalty +2, Jump +4, Ride +5, Handle animal +3; Weapon focus (scimitar) Mounted combat.

Equipment: breastplate, heavy shield, scimitar.

Comme dans un miroir

Vrashm : Planetouched (Tiefling) Sor5 ; CR 5; Medium outsider (native) (5.5 ft tall); HD 5d4+5; hp 25; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 11 (+1 Dex); Base Atk +2; Grp +3; Atk +3 melee (1d4+1+poison, dagger); Full Atk +3 melee (1d4+1+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 +2, Ref +2, Will +3; Str 13, Dex 13, Con 12, Int 14, Wis 9, Cha 17.

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

Equipment: Headband of conscious effort*, Rod of lesser metamagic substitution* (acid), dagger.

Spells Prepared (6/7/5; Save DC = 13+spell level): 0 lvl- *detect magic, no light*, ray of frost, daze, ghost sound, mage hand*; 1st lvl- *disguise self, sleep, magic missiles, grease*; 2nd lvl- *scorching ray, blindness*.

* see Appendix 2: New Rules Item

Poison: Venin de vipère à tête noire/ Black adder venom, DC11 1d6 Con initial & secondary damage.

Yxion : Planetouched (Tiefling) Clr5 ; CR 5; Medium outsider (native) (5.5 ft tall); HD 5d8+5; hp 30; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 18 (+1 Dex, +5 Breastplate, +2 heavy shield); Base Atk +3; Grp +4; Atk +4 melee (1d8+1+poison, morningstar) or +4 missile (1d8, light crossbow); Full Atk +4 melee (1d8+1+poison, morningstar) or +4 missile (1d8, light crossbow), Space 5ft, Reach 5ft; SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5 and fire 5, Rebucke undead; AL LE; SV Fort +5, Ref +2, Will +7; Str 13, Dex 13, Con 12, Int 12, Wis 17, Cha 12.

Skills & Feats: Bluff +2, Heal +7, Concentration +10, Knowledge Religion +7; Combat casting, Divine Spell Power*.

Equipment: breastplate, heavy shield, morningstar.

Spells Prepared (5/5/4/3; Save DC = 13+spell level): 0 lvl- *detect magic, cure minor wounds, guidance, no light*, read magic*; 1st lvl- *protection from good, command, doom, cause fear, shield of faith*; 2nd lvl- *desecrate, spiritual weapon, sound burst, silence*; 3rd lvl- *magic circle against good, bestow curse, searing light*.

* see Appendix 2: New Rules Item

Poison: Venin de vipère à tête noire/ Black adder venom, DC11 1d6 Con initial & secondary damage.

Hursterel : Vultivor Rog1 ; CR 5; Medium outsider (native) (6 ft tall); HD 3d8+1d6+8; hp 27; Init +4 (Dex); Spd 30 ft.; AC 21 (+4 Dex, +2 leather, +2 heavy shield, +3 natural); Base Atk +3; Grp +6; Atk +6 melee (1d6+3+poison , scimitar) or +5 missile (1d8, longbow); Full Atk +6 melee (1d6+3+poison , scimitar) or +6 missile (1d8, longbow), Space 5ft , Reach 5ft; SA Sneak attack +3d6; SQ Outsider traits, scent, shadow form, shadow jump, Trapfinding; AL CE; SV Fort +5, Ref +9, Will +3; Str 16, Dex 18, Con 14, Int 12, Wis 11, Cha 14.

Skills & Feats: Hide +10, Listen +9, Move Silently +10, Search +8, Spot +9, Survival +7*; Alertness, Blind-Fight.

Equipment: leather armor, heavy shield, scimitar.

Poison: Venin de vipère à tête noire/ Black adder venom, DC11 1d6 Con initial & secondary damage.

Ahmeth : Doppelganger Rog2 ; CR 5; Medium monstrous humanoid (shapechanger) (5.5 ft tall); HD 4d8+4+2d6+2; hp 31; Init +3 (Dex); Spd 30 ft.; AC 21 (+3 Dex, +3 studded leather, +1 shield, +4 natural); Base Atk +5; Grp +6; Atk +6 melee (1d6+1 , scimitar or slam) or +9 missile (1d8, longbow); Full Atk +6 melee (1d6+1 , scimitar or slam) or +9 missile (1d8, longbow), Space 5ft , Reach 5ft; SA Detect thoughts, sneak attack +1d6; SQ Change shape, Immunity to sleep and charm effects, Trap finding, Evasion; AL N; SV Fort +4, Ref +10, Will +6; Str 12, Dex 17, Con 12, Int 16, Wis 14, Cha 16.

Skills & Feats: Balance +5, Bluff +11, Climb +5, Diplomacy +10, Disable device +6, Disguise +12 (Acting +14), Escape artist +6, Gather information +5, Hide +8, Intimidate +3, Knowledge nobility +5; Listen +7, Move Silently +8, Open locks +7, Search +6, Sense Motive +7, Sleight of hand +5, Spot +7, Tumble +6; Dodge, Great fortitude, Mobility.

Equipment: Lockpicking, Scimitar +1 of blurstrike, studded leather, target shield, scimitar.

Poison: Venin de vipère à tête noire/ Black adder venom, DC11 1d6 Con initial & secondary damage.

Ishterix : Yuan-Ti pure blood Rog2 ; CR 5; Medium outsider (native) (5.5 ft tall); HD 4d8+2d6+6; hp 34; Init +7 (Dex); Spd 30 ft.; AC 19 (+3 Dex, +3 studded leather, +2 shield, +1 natural); Base Atk +5; Grp +6; Atk +6 melee (1d6+1/18-20+poison , scimitar) or +6 missile (1d4, sling); Full Atk +6 melee (1d6+1/18-20+poison , scimitar) or +6 missile (1d4, sling), Space 5ft , Reach 5ft; SA Sneak attack +1d6; SQ Darkvision

60 ft, Alternate form, detect poison, spell resistance 16, Trap finding, Evasion; AL CE; SV Fort +1, Ref +8, Will +4; Str 13, Dex 16, Con 12, Int 12, Wis 12, Cha 12.

Skills & Feats: Concentration +7, Disguise +4‡, Hide +5, Move Silently +2, Knowledge nature +5, Listen +5, Spot +7; Alertness, Blind-fight, Dodge, Improved initiative.

Equipment: studded leather, light shield, scimitar.

Spell-Like Abilities (Save DC = 11+spell level): 1/day – *animal trance, cause fear, charm person, darkness, entangle*.

‡+5 racial bonus in Disguise when impersonating a human.

Poison: Venin de vipère à tête noire/ Black adder venom, DC11 1d6 Con initial & secondary damage.

Gorax : Haraknin Bbn2 ; CR 5; Medium outsider (native) (6 ft tall); HD 4d8+2d12+12; hp 46; Init +5 (Dex); Spd 50 ft.; AC 21 (+1 Dex, +5 chainmail, +5 natural); Base Atk +6; Grp +9; Atk +9 melee (2d4+4+poison , falchion); Full Atk +9/+4 melee (2d4+4+poison , falchion), Space 5ft , Reach 5ft; SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, immunity to fire, scent, vulnerability to cold, Rage, Fast movement, Uncanny dodge, Trap sens +1; AL CE; SV Fort +9, Ref +6, Will +4; Str 16, Dex 13, Con 15, Int 10, Wis 10, Cha 6.

Skills & Feats: Listen +7, Hide +13, Move Silently +13, Jump +12, Spot +7, Survival +7‡; Improved initiative, Run, Track, Weapon focus (falchion).

Equipment: chainmail, falchion.

‡+5 racial bonus in Disguise in Hide and Move silently checks. Also +8 racial bonus on Survival checks when tracking by scent.

Poison: Venin de vipère à tête noire/ Black adder venom, DC11 1d6 Con initial & secondary damage.

Les ombres d'Atios

Messenger : Advanced Ghast ; CR 4; Medium Undead (6 ft tall); HD 8d12+3; hp 55; Init +3 (Dex); Spd 30 ft.; AC 17 (+3 Dex, +4 natural); Base Atk +4; Grp +8; Atk +8 melee (1d8+4+paralysis , Bite); Full Atk +8 melee (1d8+4+paralysis , Bite) and +6 melee (1d4+2+paralysis, 2 Claws), Space 5ft , Reach 5ft; SA Ghoul fever (DC 17), paralysis (DC 17), stench (DC 17); SQ Darkvision 60 ft, +2 turn resistance, undead traits; AL CE; SV Fort +2, Ref +5, Will +8; Str 18, Dex 17, Con -, Int 13, Wis 14, Cha 16.

kills & Feats: Balance +13, Climb +9, Hide +12, Jump +13, Move silently +12, Spot +12; Multiattack, Toughness, Dodge.

Le Vaisseau des morts

Vaissim : Vampire Clr3/Wiz3 ; CR 8; Medium-Size Undead (6ft. tall); HD 6d12; hp 38; Init +8 (Dex, improved init); Spd 30 ft.; AC 20 (30) (+4 Dex, +6 natural, +4 *mage armor*, +2 *shield of faith*, +4 *shield*);

Base Atk +3; Grp +6; Atks +6 (+8) melee (1d6+3 (+5) slam plus energy drain); SA Blood drain, Children of the night, Create spawn, Dominate, Energy drain; SQ Alternate form, Damage reduction 10 silver and magic, Darkvision 60 ft, Fast healing 5, Gaseous form, Resistance to cold 10 and electricity 10, Spider Climb, Summon familiar, Rebuke or command undeads, Turn resistance +4, Undead traits, Vampire weaknesses; AL LE; SV Fort +3, Ref +5, Will +11 (13); Str 16 (20), Dex 18, Con -, Int 20, Wis 20(24), Cha 16.

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

Equipment: Rod of metamagic Sculpting lesser, Ring of Counterspell.

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

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

* see Appendix 2: New Rules Item

Garde : Advanced Ghast spellstitched* ; CR 5; Medium Undead (6 ft tall); HD 8d12+3; hp 55; Init +3 (Dex); Spd 30 ft.; AC 21 (+3 Dex, +4 natural, +4

chainshirt); Base Atk +4; Grp +8; Atk +8 melee (1d8+4+paralysis , Bite); Full Atk +8 melee (1d8+4+paralysis , Bite) and +6 melee (1d4+2+paralysis, 2 Claws), Space 5ft , Reach 5ft; SA Ghoul fever (DC 17), paralysis (DC 17), stench (DC 17); SQ Darkvision 60 ft, +4 turn resistance, Damage reduction 5/magic and silver, Spell resistance 18, undead traits; AL CE; SV Fort +4, Ref +7, Will +10; Str 18, Dex 17, Con -, Int 13, Wis 14, Cha 16.

Skills & Feats: Balance +11, Climb +9, Hide +10, Jump +11, Move silently +10, Spot +12; Multiattack, Toughness.

Equipment: Chain shirt.

Spell-Like Abilities (Save DC = 12+spell level) as a 8th caster : 3/day – *magic missile, scorching ray* ; 1/day – *ray of enfeeblement, blindness, fireball, lightning bolt*.

* see Appendix 2: New Rules Item

Garde du corps : Advanced Mummy ; CR 8; Large Undead (8 ft tall); HD 20d12+3; hp 133; Init -1 (Dex); Spd 20 ft.; AC 26 (-1 size, -1 Dex, +12 natural, +6 Banded mail); Base Atk +10; Grp +22; Atk +22 melee (1d6+15+mummy rot , slam); Full Atk +22 melee (1d6+15+mummy rot , slam), Space 10ft , Reach 10ft; SA Despair (DC23), mummy rot (DC23); SQ Darkvision 60 ft, Damage reduction 5/-, vulnerability to fire, undead traits; AL LE; SV Fort +6 Ref +6, Will +14; Str 34, Dex 8, Con -, Int 6, Wis 14, Cha 16.

Skills & Feats: Hide +4, Listen +11, Move silently +4, Spot +11; Alertness, Great fortitude, Toughness, Power attack, Cleave, Great cleave, Improved critical.

Equipment: Banded mail.

APL 10

Aveugle comme la justice

Zashassari, gardien : Baklunish Wiz9 ; CR 9; Medium humanoid (5.5 ft tall); HD 9d4+9; hp 45; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 11 (+1 Dex); Base Atk +4; Grp +4; Atk +4 melee (1d4, dagger); Full Atk +4 melee (1d4, dagger), Space 5ft, Reach 5ft; SA -; SQ -; AL LG; SV Fort +4, Ref +4, Will +6; Str 10, Dex 13, Con 12, Int 20, Wis 10, Cha 10.

Skills & Feats: Concentration +12, Intimidate +4, Knowledge local +16, Knowledge Arcana +16, Spellcraft +13; Scribe scroll, Improved toughness*, Silent spell, Empower spell, Maximise spell, Sudden Empowe*, Sudden Maximize*.

Equipment: dagger, Headband of intellect +2.

Spells Prepared (4/5/5/4/3/2; Save DC = 15+spell level): 0 lvl- *detect magic, light, daze, read magic*; 1st lvl- *sleep, hypnotism, shield, ray of enfeeblement, mage armor*; 2nd lvl- *glitterdust, blindness, see invisibility, false life, web*; 3rd lvl- *clairvoyance, stinking cloud, displacement, fly*; 4th lvl- *Evard's black tentacles, arcane eye, dimensional anchor*; 5th lvl- *prying eyes, baleful polymorph*.

* see Appendix 2: New Rules Item

Kébir : Baklunish Clr9; CR 9 Medium humanoid (5.5 ft tall); HD 9d6+9; hp 54; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 21 (+1 Dex, +8 Full plate, +2 heavy shield); Base Atk +6; Grp +7; Atk +7 melee (2d4+1, falchion); Full Atk +7/+2 melee (2d4+1, falchion), Space 5ft, Reach 5ft; SA -; SQ Turn undead; AL LG; SV Fort +6, Ref +3, Will +9; Str 12, Dex 12, Con 12, Int 12, Wis 20, Cha 12.

Skills & Feats: Heal +8, Knowledge law +7, Concentration +10, Knowledge Religion +11, Diplomacy +7; Combat casting, Augment healing*, Divine spell power*, Silent spell.

Equipment: fullplate, heavy shield, morningstar, Periapt of wisdom +2.

Spells Prepared (6/6/6/5/4/3; Save DC = 15+spell level): 0 lvl- *detect magic, cure minor wounds x2, guidance x2, read magic*; 1st lvl- *bles, command, protection from evil, divine favor, shield of faith x2*; 2nd lvl- *aid, hold person, silence, remove paralysis, sound burst, shield other*; 3rd lvl- *magic circle against evil, dispel magic x2, remove blindness, wind wall*; 4th lvl- *spell immunity, divination, dimensional anchor, freedom of movement*; 5th lvl- *scrying, greater command, spell resistance*.

* see Appendix 2: New Rules Item

Amir de 10 : Baklunish War2/Ftr5/Rgr2 ; CR 8; Medium humanoid (6 ft tall); HD 2d8+5d10+14; hp 64; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 21 (+1 Dex, +8 fullplate, +2 heavy shield); Base Atk +9; Grp +12; Atk +13 melee (2d4+4, falchion) or +10 missile (1d8+3, longbow); Full Atk +13/+8 melee (2d4+4, falchion) or +10/+5 missile (1d8+3, longbow), Space 5ft, Reach

5ft; SA -; SQ Favord enemy (giants), Track, Wild empathy, Combat style (bow); AL LG; SV Fort +12, Ref +5, Will +1; Str 16, Dex 13, Con 15, Int 11, Wis 10, Cha 13.

Skills & Feats: Knowledge religion +6, Knowledge royalty +5, Jump +7 Ride +10, Handle animal +9, Gather information +10, Track +10; Weapon focus (falchion), Combat expertise, Mounted combat, Spirited charge, Power attack, Leadership, Cleave, Track, Rapid shot, Improved critical.

Equipment: breastplate, falchion, composite longbow of strength.

Askar : Baklunish War3 ; CR 2; Medium humanoid (6 ft tall); HD 3d8+3; hp 18; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 18 (+1 Dex, +5 breastplate, +2 heavy shield); Base Atk +3; Grp +5; Atk +6 melee (1d6+2, scimitar) or +4 missile (1d8, longbow); Full Atk +6 melee (1d6+2, scimitar) or +4 missile (1d8, longbow), Space 5ft, Reach 5ft; SA -; SQ -; AL LG; SV Fort +4, Ref +2, Will +0; Str 14, Dex 13, Con 12, Int 11, Wis 10, Cha 13.

Skills & Feats: Knowledge religion +3, Knowledge royalty +2, Jump +5, Ride +6, Handle animal +4; Weapon focus (scimitar) Mounted combat.

Equipment: breastplate, heavy shield, scimitar.

Comme dans un miroir

Vrashm : Planetouched (Tiefling) Sor7 ; CR 7; Medium outsider (native) (5.5 ft tall); HD 7d4+7; hp 35; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 11 (+1 Dex); Base Atk +3; Grp +4; Atk +4 melee (1d4+1+poison, dagger); Full Atk +4 melee (1d4+1+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 +3, Ref +3, Will +4; Str 13, Dex 13, Con 12, Int 14, Wis 9, Cha 17.

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

Equipment: Headband of conscious effort, Rod of lesser metamagic substitution (acid), dagger.

Spells Prepared (6/7/7/5; Save DC = 13+spell level): 0 lvl- *detect magic, no light*, ray of frost, daze, ghost sound, mage hand, read magic*; 1st lvl- *disguise self, sleep, magic missiles, grease, shield*; 2nd lvl- *scorching ray, blindness, invisibility*; 3rd lvl- *fire ball, curse of the putrid husk**.

* see Appendix 2: New Rules Item

Poison: Venin de vipère à tête noire/ Black adder venom, DC11 1d6 Con initial & secondary damage.

Yxion : Planetouched (Tiefling) Clr7 ; CR 7; Medium outsider (native) (5.5 ft tall); HD 7d8+7; hp 42; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 18 (+1 Dex, +5 Breastplate, +2 heavy shield); Base Atk +4; Grp +5; Atk +5 melee

(1d8+1+poison , morningstar) or +5 missile (1d8, light crossbow); Full Atk +5 melee (1d8+1+poison , morningstar) or +5 missile (1d8, light crossbow), Space 5ft , Reach 5ft; SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5 and fire 5, Rebucke undead; AL LE; SV Fort +6, Ref +3, Will +8; Str 13, Dex 13, Con 12, Int 12, Wis 17, Cha 12.

Skills & Feats: Bluff +2, Heal +9, Concentration +12, Knowledge Religion +9; Combat casting, Divine Spell Power*.

Equipment: breastplate, heavy shield, morningstar.

Spells Prepared (5/6/5/4/2; Save DC = 13+spell level): 0 lvl- *detect magic, cure minor wounds, guidance, no light**, *read magic*; 1st lvl- *protection from good, command, doom, cause fear, shield of faith x2*; 2nd lvl- *desecrate, spiritual weapon, sound burst, silence x2*; 3rd lvl- *magic circle against good, bestow curse, searing light, animate dead*; 4rd lvl- *unholy blight, stop heart**.

* see Appendix 2: New Rules Item

Poison: Venin de vipère à tête noire/ Black adder venom, DC11 1d6 Con initial & secondary damage.

Hursterel : Vultivor Rog3 ; CR 7; Medium outsider (native) (6 ft tall); HD 3d8+3d6+12; hp 39; Init +4 (Dex); Spd 30 ft.; AC 21 (+4 Dex, +2 leather, +2 heavy shield, +3 natural); Base Atk +5; Grp +8; Atk +8 melee (1d6+3+poison , scimitar) or +9 missile (1d8, longbow); Full Atk +8 melee (1d6+3+poison , scimitar) or +9 missile (1d8, longbow), Space 5ft , Reach 5ft; SA Sneak attack +4d6; SQ Outsider traits, scent, shadow form, shadow jump, Trapfindind, Evasion; AL CE; SV Fort +6, Ref +10, Will +4; Str 16, Dex 18, Con 14, Int 12, Wis 11, Cha 14.

Skills & Feats: Hide +12, Listen +11, Move Silently +12, Search +10, Spot +11, Survival +9*; Alertness, Blind-Fight, Combat expertise.

Equipment: leather armor, heavy shield, scimitar.

Poison: Venin de vipère à tête noire/ Black adder venom, DC11 1d6 Con initial & secondary damage.

Ahmeth : Doppleganger Rog4 ; CR 7; Medium monstrous humanoid (shapechanger) (5.5 ft tall); HD 4d8+4d6+8; hp 41; Init +4 (Dex); Spd 30 ft.; AC 22 (+4 Dex, +3 studded leather, +1 shield, +4 natural); Base Atk +7; Grp +8; Atk +8 melee (1d6+1 , scimitar or slam) or +10 missile (1d8, longbow); Full Atk +8/+3 melee (1d6+1 , scimitar or slam) or +10/+5 missile (1d8, longbow), Space 5ft , Reach 5ft; SA Detect thoughts, sneak attack +2d6; SQ Change shape, Immunity to sleep and charm effects, Trap finding, Evasion, Uncanny dodge; AL N; SV Fort +4, Ref +11, Will +6; Str 12, Dex 18, Con 12, Int 16, Wis 14, Cha 16.

Skills & Feats: Balance +8, Bluff +13, Climb +7, Diplomacy +12, Disable device +8, Disguise +14 (Acting +16), Escape artist +9, Gather information +7, Hide +11, Intimidate +3, Knowledge nobility +6; Listen +9, Move Silently +11, Open locks +10, Search

+8, Sense Motive +9, Sleight of hand +8, Spot +9, Tumble +9; Dodge, Great fortitude, Mobility.

Equipment: *Lockpicking, Scimitar +1 of blurstrike*, studded leather, target shield, scimitar.

Poison: Venin de vipère à tête noire/ Black adder venom, DC11 1d6 Con initial & secondary damage.

Ishterix : Yuan-Ti pure blood Rog4 ; CR 7; Medium outsider (native) (5.5 ft tall); HD 4d8+4d6+8; hp 44; Init +8 (Dex); Spd 30 ft.; AC 20 (+4 Dex, +3 studded leather, +2 shield, +1 natural); Base Atk +7; Grp +11; Atk +11 melee (1d6+4+poison , scimitar) or +12 missile (1d8+5, longbow); Full Atk +11/+6 melee (1d6+4+poison , scimitar) or +12/+7 missile (1d8+5, longbow), Space 5ft , Reach 5ft; SA Sneak attack +2d6; SQ Darkvision 60 ft, Alternate form, detect poison, spell resistance 16, Trap finding, Evasion, Uncanny Dodge; AL CE; SV Fort +2, Ref +10, Will +5; Str 18, Dex 18, Con 12, Int 12, Wis 12, Cha 12.

Skills & Feats: Concentration +8, Disguise +6‡, Hide +8, Move Silently +7, Knowledge nature +6, Listen +7, Spot +9; Alertness, Blind-fight, Dodge, Improved initiative, Mobility.

Equipment: *Composite long bow +1 of Blood Seeking Str +4*, studded leather, light shield, scimitar.

Spell-Like Abilities (DC=11+spell level): 1/day – *animal trance, cause fear, charm person, darkness, entangle*.

‡+5 racial bonus in Disguise when impersonating a human.

Poison: Venin de vipère à tête noire/ Black adder venom, DC 11 1d6 Con initial & secondary damage.

Gorax : Haraknin Bbn4 ; CR 7; Medium outsider (native) (6 ft tall); HD 4d8+4d12+16; hp 64; Init +5 (Dex); Spd 50 ft.; AC 21 (+1 Dex, +5 chainmail, +5 natural); Base Atk +8; Grp +11; Atk +11 melee (2d4+4+poison , falchion); Full Atk +11/+6 melee (2d4+4+poison , falchion), Space 5ft , Reach 5ft; SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, immunity to fire, scent, vulnerability to cold, Rage, Fast movement, Uncanny dodge, Trap sense +1; AL CE; SV Fort +10, Ref +7, Will +5; Str 17, Dex 13, Con 15, Int 10, Wis 10, Cha 6.

Skills & Feats: Listen +9, Hide +13, Move Silently +13, Jump +14, Spot +9, Survival +9‡; Improved initiative, Run, Track, Weapon focus (falchion).

Equipment: chainmail, falchion.

‡+5 racial bonus in Disguise in Hide and Move silently checks. Also +8 racial bonus on Survival checks when tracking by scent.

Poison: Venin de vipère à tête noire/ Black adder venom, DC11 1d6 Con initial & secondary damage.

Les sorcières

Griselda : Sea hag Wiz5 ; CR 9; Medium Large monstrous humanoid (5.5 ft tall); HD 3d8+5d4+12; hp 42; Init +1 (Dex); Spd 30 ft., Swim 40 ft.; AC 14 (+1 Dex, +3 natural); Base Atk +5; Grp +9; Atk +9 melee

(1d4+4, Claw); Full Atk +9/+9 melee (1d4+4, Claw), Space 5ft, Reach 5ft; SA Horrific appearance (DC17), Evil eye (DC19); SQ Amphibious, Spell resistance 19; AL CE; SV Fort +3, Ref +5, Will +8; Str 19, Dex 12, Con 12, Int 16, Wis 13, Cha 16.

Skills & Feats: Concentration +10, Hide +4, Move Silently +4, Knowledge Arcana +13, Spellcraft +10, Listen +6, Spot +6, Swim +12½; Alertness, Toughness, Scribe scroll, Practiced Spellcaster*, Ability focus (Evil eye).

Equipment: Tunic of steady spell casting*, dagger.

Spells Prepared (4/4/3/2; Save DC = 13+spell level): 0 lvl- *detect magic, daze, ghost sound, mage hand*; 1st lvl- *disguise self, magic missiles, grease, shield*; 2nd lvl- *scorching ray, blindness, scorching ray*; 3rd lvl- *fire ball, curse of the putrid husk*.*

* see Appendix 2: New Rules Item

±8 racial bonus on any Swim check to perform some special action or avoid a hazard. Can choose to take 10 on a swim check, even if distracted or endangered. It can use the run action while swimming, provided it swim in a straight line.

Furiella : Annis Clr1 ; CR 7; Large monstrous humanoid (8 ft tall); HD 8d8+16; hp 56; Init +1 (Dex); Spd 40 ft.; AC 20 (-1 Size, +1 Dex, +10 natural); Base Atk +7; Grp +18; Atk +13 melee (1d6+7, Claw); Full Atk +13/+13 melee (1d6+7, Claw), Space 10ft, Reach 10ft; SA Improved grab, rake 1d6+7, rend 2d6+10, Spell-like abilities; SQ Damage resistance 2/bludgeoning, darkvision 60ft., Spell resistance 20; AL CE; SV Fort +8, Ref +6, Will +10; Str 25, Dex 12, Con 14, Int 13, Wis 16, Cha 16.

Skills & Feats: Bluff +11, Diplomacy +7, Disguise +4 (acting +6), Concentration +10, Hide +5, Move Silently +4, Intimidate +5, Listen +12, Spot +12, Swim +8; Alertness, Blind-fight, Great fortitude, Practiced Spellcaster*.

Equipment: dagger.

Spells Prepared (3/3; Save DC = 13+spell level): 0 lvl- *detect magic*; 1st lvl- *shield of faith, protection from good, divine favor*.

Spell-Like Abilities (DC = 11+spell level) as 8th caster: 3/day – *disguise self, fog cloud*.

Pestrella : Green hag Drd4 ; CR 9; Medium monstrous humanoid (8 ft tall); HD 13d8+13; hp 78; Init +1 (Dex); Spd 30 ft., Swim 30 ft.; AC 22 (+1 Dex, +11 natural); Base Atk +12; Grp +16; Atk +16 melee (1d4+4, Claw); Full Atk +16/+16 melee (1d4+4, Claw), Space 5ft, Reach 5ft; SA Weakness (DC 20), Mimicry, Spell-like abilities; SQ Darkvision 90ft., Spell resistance 22; AL CE; SV Fort +10, Ref +8, Will +13; Str 19, Dex 12, Con 12, Int 13, Wis 16, Cha 16.

Skills & Feats: Knowledge nature +7, Concentration +7, Hide +9, Move Silently +4, Spellcraft +5, Listen +13, Spot +13, Swim +12½; Alertness, Blind-fight, Combat casting, Great fortitude, Practiced Spellcaster*.

Equipment: dagger.

Spells Prepared (4/3/3; Save DC = 13+spell level): 0 lvl- *detect magic, know direction, read magic, resistance*; 1st lvl- *entangle, magic fang, speak with animal*; 2nd lvl- *summon swarm, barkskin, briar wed*.

Spell-Like Abilities (DC = 13+spell level) as 9th caster: At will – *dancing lights, disguise self, ghost sound (dc 12), invisibility, pass without trace, tongues, water breathing*.

* see Appendix 2: New Rules Item

±8 racial bonus on any Swim check to perform some special action or avoid a hazard. Can choose to take 10 on a swim check, even if distracted or endangered. It can use the run action while swimming, provided it swim in a straight line.

Covey : All three hags must be in 10 feet and participate, it is a full round action.

Spell-Like Abilities (DC=13+spell level) as 9th caster: 3/Day – *animate dead, bestow curse (dc19), control weather, dream, force cage, mind blank, mirage arcana (dc18), polymorph, veil (dc19), vision*.

Les ombres d'Atios

Messenger : Advanced Ghast spellstitched* ; CR 5; Medium Undead (6 ft tall); HD 8d12+3; hp 55; Init +3 (Dex); Spd 30 ft.; AC 17 (+3 Dex, +4 natural); Base Atk +4; Grp +8; Atk +8 melee (1d8+4+paralysis, Bite); Full Atk +8 melee (1d8+4+paralysis, Bite) and +6 melee (1d4+2+paralysis, 2 Claws), Space 5ft, Reach 5ft; SA Ghoul fever (DC 17), paralysis (DC 17), stench (DC 17); SQ Darkvision 60 ft, +4 turn resistance, Damage reduction 5/magic and silver, Spell resistance 18, undead traits; AL CE; SV Fort +4, Ref +7, Will +10; Str 18, Dex 17, Con -, Int 13, Wis 14, Cha 16.

Skills & Feats: Balance +12, Climb +9, Hide +12, Jump +13, Move silently +12, Spot +12; Multiattack, Toughness.

Spell-Like Abilities (DC = 12+spell level) as a 8th caster : 3/day – *magic missile, scorching ray*; 1/day – *ray of enfeeblement, blindness, fireball, lightning bolt*.

* see Appendix 2: New Rules Item

Le Vaisseau des morts

Vaissim : Vampire Clr3/Wiz3/MyTh2 ; CR 10; Medium-Size Undead (6ft. tall); HD 8d12; hp 52; Init +8 (Dex, improved init); Spd 30 ft.; AC 20 (31) (+4 Dex, +6 natural, +4 *mage armor*, +3 *shield of faith*, +4 *shield*); Base Atk +4; Grp +7; Atks +7 (+9) melee (1d6+3 (+5) slam plus energy drain plus); SA Blood drain, Children of the night, Create spawn, Dominate, Energy drain; SQ Alternate form, Damage reduction 10 silver and magic, Darkvision 60 ft, Fast healing 5, Gaseous form, Resistance to cold 10 and electricity 10, Spider Climb, Summon familiar, Rebuke or command undeads, Turn resistance +4, Undead traits, Vampire weaknesses; AL LE; SV Fort +3, Ref +5, Will +14 (16); Str 16 (20), Dex 18, Con -, Int 21, Wis 20(24), Cha 16.

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

Equipment: Rod of metamagic Sculpting lesser, Ring of Counterspells.

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

Spells Prepared (4/4/3/2; Save DC = 15+spell level): 0 lvl- *detect magic, ghost sound, mage hand, readmagic*, 1st lvl- *mage armor, shield, benign transposition**, *lesser acid orb**; 2nd lvl- *bull's strength, bands of steel*, scorching ray*; 3rd lvl- *lightning bolt, haste*.

* see Appendix 2: New Rules Item

Garde : Advanced Mummy ; CR 8; Large Undead (8 ft tall); HD 20d12+3; hp 133; Init -1 (Dex); Spd 20 ft.; AC 26 (-1 size, -1 Dex, +12 natural, +6 Banded mail); Base Atk +10; Grp +22; Atk +22 melee

(1d6+15+mummy rot, slam); Full Atk +22 melee (1d6+15+mummy rot, slam), Space 10ft, Reach 10ft; SA Despair (DC23), mummy rot (DC23); SQ Darkvision 60 ft, Damage reduction 5/-, vulnerability to fire, undead traits; AL LE; SV Fort +6 Ref +6, Will +14; Str 34, Dex 8, Con -, Int 6, Wis 14, Cha 16.

Skills & Feats: Hide +4, Listen +11, Move Silently +4, Spot +11; Alertness, Great fortitude, Toughness, Power attack, Cleave, Great cleave, Improved critical.

Equipment: Banded mail.

Garde du corps : Advanced Blaspheme* ; CR 10; Medium Undead (7 ft tall); HD 22d12+30; hp 175 Init +1 (Dex); Spd 40 ft.; AC 26 (+1 Dex, +9 natural, +6 Banded mail); Base Atk +11; Grp +20; Atk +20 melee (1d8+13/19-20+blasphemous contact, bite); Full Atk +20 melee (1d8+13/19-20+blasphemous contact, bite); Space 5ft, Reach 5ft; SA Blasphemous contact, Erratic charge; SQ Darkvision 60 ft, Damage reduction 5/slash, Immunity to cold, Inescapable craving, undead traits; AL NE; SV Fort +7 Ref +8, Will +16; Str 28, Dex 12, Con -, Int 5, Wis 16, Cha 10.

Skills & Feats: Listen +10, Spot +11, Survival +7; Improved natural attack (bite), Improved Toughness*, Toughness (4), Track, Improved critical (bite).

Equipment: Banded mail.

* see Appendix 2: New Rules Item

APL 12

Aveugle comme la justice

Zashassari, gardien : Baklunish Wiz11 ; CR 11; Medium humanoid (5.5 ft tall); HD 11d4+11; hp 55; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 11 (+1 Dex); Base Atk +5; Grp +5; Atk +5 melee (1d4, dagger); Full Atk +5 melee (1d4, dagger), Space 5ft, Reach 5ft; SA -; SQ -; AL LG; SV Fort +4, Ref +4, Will +7; Str 10, Dex 13, Con 12, Int 22, Wis 10, Cha 10.

Skills & Feats: Concentration +14, Intimidate +6, Knowledge local +20, Knowledge Arcana +20, Spellcraft +18; Scribe scroll, Improved toughness*, Silent spell, Empower spell, Maximize spell, Sudden Empowe*, Sudden maximize*, Chain spell*.

Equipment: dagger, *Headband of intellect* +4.

Spells Prepared (4/5/5/5/4/3/2; Save DC = 16+spell level): 0 lvl- *detect magic, light, daze, read magic*; 1st lvl- *sleep, hypnotism, shield, ray of enfeeblement, mage armor*; 2nd lvl- *glitterdust, blindness, see invisibility, false life, web*; 3rd lvl- *clairvoyance, stinking cloud, displacement, fly, haste*; 4th lvl- *evard's black tentacles, arcane eye, dimensional anchor, otilluke resilient sphere*; 5th lvl- *prying eyes, baleful polymorph, dominate person*; 6th lvl- *suggestion mass, globe of invulnerability*.

* see Appendix 2: New Rules Item

Kadir : Baklunish Clr11; CR 11 Medium humanoid (5.5 ft tall); HD 11d6+11; hp 66; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 21 (+1 Dex, +8 Full plate, +2 heavy shield); BaseAttack/Grapple +8/+9; Atk +9 melee (2d4+1, falchion); Full Atk +9/+4 melee (2d4+1, falchion), Space 5ft, Reach 5ft; SA -; SQ Turn undead; AL LG; SV Fort +8, Ref +4, Will +13; Str 12, Dex 12, Con 12, Int 12, Wis 22, Cha 12.

Skills & Feats: Heal +10, Knowledge law +9, Concentration +14, Knowledge Religion +15, Diplomacy +10; Combat casting, Augment Healing*, Divine Spell Power*, Silent spell.

Equipment: fullplate, heavy shield, morningstar, *Periapt of wisdom* +4.

Spells Prepared (6/7/6/6/5/4/3; Save DC = 16+spell level): 0 lvl- *detect magic, cure minor wounds x2, guidance x2, read magic*; 1st lvl- *bless, command, protection from evil, divine favor x2, shield of faith x2*; 2nd lvl- *aid, hold person, silence, remove paralysis, sound burst, shield other*; 3rd lvl- *magic circle against evil, dispel magic x2, remove blindness, wind wall*; 4th lvl- *spell immunity, divination, dimensional anchor, freedom of movement, air walk*; 5th lvl- *scrying, greater command, spell resistance, true seeing*; 6th lvl- *antimagic field, heal, blade barrier*.

* see Appendix 2: New Rules Item

Amir de 10 : Baklunish War2/Ftr5/Rgr2 ; CR 8; Medium humanoid (6 ft tall); HD 2d8+5d10+14; hp 64; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 21 (+1 Dex, +8 fullplate, +2 heavy shield); Base Atk +9; Grp +12; Atk +13 melee (2d4+4, falchion) or +10 missile (1d8+3,

longbow); Full Atk +13/+8 melee (2d4+4, falchion) or +10/+5 missile (1d8+3, longbow), Space 5ft, Reach 5ft; SA -; SQ Favord enemy (giants), Track, Wild empathy, Combat style (bow); AL LG; SV Fort +12, Ref +5, Will +1; Str 16, Dex 13, Con 15, Int 11, Wis 10, Cha 13.

Skills & Feats: Knowledge religion +6, Knowledge royalty +5, Jump +7 Ride +10, Handle animal +9, Gather information +12, Track +12; Weapon focus (falchion), Combat expertise, Mounted combat, Spirited charge, Power attack, Leadership, Cleave, Track, Rapid shot, Improved critical.

Equipment: breastplate, falchion, composite longbow of strength.

Faris de la confrérie du Lion: Baklunish Pal10 ; CR 10; Medium humanoid (6 ft tall); HD 10d10+30; hp 90; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 26 (+1 Dex, +10 fullplate, +3 deflection, +2 natural); Base Atk +10; Grp +15; Atk +17 melee (2d4+1d6+7/15-20, falchion) or +10 missile (1d8, longbow); Full Atk +17/+12 melee (2d4+1d6+7/15-20, falchion) or +11/+6 missile (1d8, longbow), Space 5ft, Reach 5ft; SA Smite evil 3/day; SQ Aura of good, detect evil, Divine grace, Aura of courage, Divine health, Turn undead, Remove disease; AL LG; SV Fort +13, Ref +7, Will +8; Str 20, Dex 13, Con 16, Int 11, Wis 14, Cha 16.

Skills & Feats: Knowledge religion +10, Knowledge royalty +10, Jump +8 Ride +14, Handle animal +12; Weapon focus (falchion), Combat expertise, Mounted combat, Spirited charge, Power attack, Leadership, Cleave, Track, Rapid shot, Improved critical.

Equipment: +2 fullplate armor, +1 holy merciful falchion, ring of protection +3, amulet of natural armor +2, heavy lance +2, belt of giant strength.

Spells Prepared (0/2/2; Save DC = 13+spell level): 0 lvl- ; 1st lvl- *bless weapon, restoration lesser, resurgence*; 2nd lvl- *bull's strength, remove paralysis*.

Askar : Baklunish War3 ; CR 2; Medium humanoid (6 ft tall); HD 3d8+3; hp 18; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 18 (+1 Dex, +5 breastplate, +2 heavy shield); Base Atk +3; Grp +5; Atk +6 melee (1d6+2, scimitar) or +4 missile (1d8, longbow); Full Atk +6 melee (1d6+2, scimitar) or +4 missile (1d8, longbow), Space 5ft, Reach 5ft; SA -; SQ -; AL LG; SV Fort +4, Ref +2, Will +0; Str 14, Dex 13, Con 12, Int 11, Wis 10, Cha 13.

Skills & Feats: Knowledge religion +3, Knowledge royalty +2, Jump +5, Ride +6, Handle animal +4; Weapon focus (scimitar) Mounted combat.

Equipment: breastplate, heavy shield, scimitar.

Comme dans un miroir

Vrashm : Planetouched (Tiefling) Sor9 ; CR 9; Medium outsider (native) (5.5 ft tall); HD 9d4+9; hp 45; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 11 (+1 Dex); Base Atk +4; Grp +5; Atk +5 melee (1d4+1+poison, dagger); Full

Atk +5 melee (1d4+1+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 +4, Will +6; Str 13, Dex 13, Con 12, Int 14, Wis 10, Cha 18.

Skills & Feats: Concentration +10, Hide +4, Move Silently +2, Knowledge Arcana +10, Spellcraft +10; Improved toughness, Sudden Empower spell, Explosive spell, Empower spell.

Equipment: *Headband of conscious effort*, *Rod of lesser metamagic substitution (acid)*, dagger.

Spells Prepared (6/7/7/7/5; Save DC = 14+spell level): 0 lvl- *detect magic*, *no light**, *ray of frost*, *daze*, *ghost sound*, *mage hand*, *read magic*, *disrupt undead*; 1st lvl- *disguise self*, *sleep*, *magic missiles*, *grease*, *shield*; 2nd lvl- *scorching ray*, *blindness*, *invisibility*, *mirror image*; 3rd lvl- *fire ball*, *curse of the putrid husk**, *blink*; 4th lvl- *blast of flame**, *evard's black tentacles*.

* see Appendix 2: New Rules Item

Poison: Venin de Wiverne/Wyvern poison, DC17 2d6 Con initial & secondary damage.

Yxion : Planetouched (Tiefling) Clr9 ; CR 9; Medium outsider (native) (5,5 ft tall); HD 9d8+9; hp 54; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 18 (+1 Dex, +5 Breastplate, +2 heavy shield); Base Atk +6; Grp +7; Atk +7 melee (1d8+1+poison , morningstar) or +7 missile (1d8, light crossbow); Full Atk +7/2 melee (1d8+1+poison , morningstar) or +7 missile (1d8, light crossbow), Space 5ft , Reach 5ft; SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5 and fire 5, Rebucke undead; AL LE; SV Fort +7, Ref +4, Will +10; Str 13, Dex 13, Con 12, Int 12, Wis 18, Cha 12.

Skills & Feats: Bluff +2, Heal +11, Concentration +14, Knowledge Religion +11; Combat casting, Divine Spell Power*.

Equipment: breastplate, heavy shield, morningstar.

Spells Prepared (6/6/6/5/4/3; Save DC = 13+spell level): 0 lvl- *detect magic x2*, *cure minor wounds*, *guidance*, *no light**, *read magic*; 1st lvl- *protection from good*, *command*, *doom*, *cause fear*, *shield of faith x2*; 2nd lvl- *deseccate*, *spiritual weapon x2*, *sound burst*, *silence x2*; 3rd lvl- *magic circle against good*, *bestow curse*, *searing light*, *animate dead*, *blindness*; 4th lvl- *unholy blight*, *stop heart**, *damning darkness**, *wrack**; 5th lvl- *dispel good*, *heartclutch**, *slay living*.

* see Appendix 2: New Rules Item

Poison: Venin de Wiverne/Wyvern poison, DC17 2d6 Con initial & secondary damage.

Hursterel : Vultivor* Rog5 ; CR 9; Medium outsider (native) (6 ft tall); HD 3d8+5d6+16; hp 51; Init +4 (Dex); Spd 30 ft.; AC 21 (+4 Dex, +2 leather, +2 heavy shield, +3 natural); Base Atk +6; Grp +9; Atk +9 melee (1d6+3/18-20+poison , scimitar) or +10 missile (1d8, longbow); Full Atk +9/+4 melee (1d6+3/18-20+poison , scimitar) or +10/+5 missile (1d8, longbow), Space 5ft ,

Reach 5ft; SA Sneak attack +5d6; SQ Outsider traits, scent, shadow form, shadow jump, Trapfindind, Evasion, Uncanny dodge; AL CE; SV Fort +6, Ref +11, Will +4; Str 16, Dex 19, Con 14, Int 12, Wis 11, Cha 14.

Skills & Feats: Hide +14, Listen +13, Move Silently +14, Search +12, Spot +13, Survival +11*; Alertness, Blind-Fight, Combat expertise.

Equipment: leather armor, heavy shield, scimitar.

* see Appendix 2: New Rules Item

Poison: Venin de Wiverne/Wyvern poison, DC17 2d6 Con initial & secondary damage.

Ahmeth : Doppelganger Rog6 ; CR 9; Medium monstrous humanoid (shapechanger) (5.5 ft tall); HD 4d8+6d6+10; hp 54; Init +4 (Dex); Spd 30 ft.; AC 22 (+4 Dex, +3 Studded leather, +1 shield, +4 natural); Base Atk +8; Grp +9; Atk +9 melee (1d6+1 , scimitar or slam) or +12 missile (1d8, longbow); Full Atk +9/+4 melee (1d6+1 , scimitar or slam) or +12/+7 missile (1d8, longbow), Space 5ft , Reach 5ft; SA Detect thoughts, sneak attack +3d6; SQ Change shape, Immunity to sleep and charm effects, Trap finding, Evasion, Uncanny dodge, Trap sense +2; AL N; SV Fort +5, Ref +12, Will +7; Str 12, Dex 18, Con 12, Int 16, Wis 14, Cha 16.

Skills & Feats: Balance +10, Bluff +15, Climb +9, Diplomacy +14, Disable device +9, Disguise +16 (Acting +18), Escape artist +11, Gather information +9, Hide +13, Intimidate +3, Knowledge nobility +8; Listen +11, Move Silently +13, Open locks +12, Search +10, Sense Motive +11, Sleight of hand +10, Spot +11, Tumble +11; Dodge, Great fortitude, Mobility, Spring attack.

Equipment: *Lockpicking*, *Scimitar +1 of blurstrike*, studded leather armor, target shield, scimitar.

Poison: Venin de Wiverne/Wyvern poison, DC17 2d6 Con initial & secondary damage.

Ishterix : Yuan-Ti pure blood Rog6 ; CR 9; Medium outsider (native) (5.5 ft tall); HD 4d8+6d6+10; hp 54; Init +8 (Dex); Spd 30 ft.; AC 20 (+4 Dex, +3 studded leather, +2 shield, +1 natural); Base Atk +8; Grp +12; Atk +12 melee (1d6+4+poison , scimitar) or +13 missile (1d8+5, longbow); Full Atk +12/+7 melee (1d6+1+poison , scimitar) or +13/+8 missile (1d8+5, longbow), Space 5ft , Reach 5ft; SA Sneak attack +3d6; SQ Darkvision 60 ft, Alternate form, detect poison, spell resistance 16, Trap finding, Evasion, Uncanny Dodge, Trap sense +2; AL CE; SV Fort +3, Ref +11, Will +6; Str 18, Dex 18, Con 12, Int 12, Wis 12, Cha 12.

Skills & Feats: Concentration +10, Disguise +9‡, Hide +10, Move Silently +10, Knowledge nature +7, Listen +9, Spot +11; Alertness, Blind-fight, Dodge, Improved initiative, Mobility, Spring attack.

Equipment: *Composite long bow +1 of Blood Seeking Str +4*, studded leather, light shield, scimitar.

Spell-Like Abilities (DC = 11+spell level): 1/day – *animal trance, cause fear, charm person, darkness, entangle*.

±5 racial bonus in Disguise when impersonating a human.

Poison: Venin de Wiverne/Wyvern poison, DC17 2d6 Con initial & secondary damage.

Gorax : Haraknin Bbn6 ; CR 9; Medium outsider (native) (6 ft tall); HD 4d8+6d12+30; hp 92; Init +6 (Dex); Spd 50 ft.; AC 22 (+2 Dex, +5 chainmail, +5 natural); Base Atk +10; Grp +14; Atk +15 melee (2d4+6+poison, falchion); Full Atk +15/+10 melee (2d4+6+poison, falchion), Space 5ft, Reach 5ft; SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, immunity to fire, scent, vulnerability to cold, Rage, Fast movement, Improved uncanny dodge, Trap sense +2; AL CE; SV Fort +12, Ref +8, Will +7; Str 18, Dex 14, Con 16, Int 10, Wis 10, Cha 6.

Skills & Feats: Listen +11, Hide +13, Move Silently +13, Jump +16, Spot +11, Survival +11±; Improved initiative, Run, Track, Weapon focus (falchion), Power attack.

Equipment: Falchion +1 bane (human), chainmail, falchion.

±5 racial bonus in Disguise in Hide and Move silently checks. Also +8 racial bonus on Survival checks when tracking by scent.

Poison: Venin de Wiverne/Wyvern poison, DC17 2d6 Con initial & secondary damage.

Les sorcières

Griselda : Sea hag Wiz9 ; CR 13; Medium Large monstrous humanoid (5.5 ft tall); HD 3d8+9d4+16; hp 58; Init +1 (Dex); Spd 30 ft., Swim 40 ft.; AC 14 (+1 Dex, +3 natural); Base Atk +7; Grp +12; Atk +12 melee (1d4+5, Claw); Full Atk +12/+12 melee (1d4+5, Claw), Space 5ft, Reach 5ft; SA Horrific appearance (DC17), Evil eye (DC19); SQ Amphibious, Spell resistance 23; AL CE; SV Fort +5, Ref +7, Will +10; Str 20, Dex 12, Con 12, Int 18, Wis 13, Cha 16.

Skills & Feats: Concentration +14, Hide +6, Move Silently +4, Knowledge Arcana +18, Spellcraft +16, Listen +8, Spot +8, Swim +15±; Alertness, Toughness, Scribe scroll, Practised spellcaster*, Ability focus (Evil eye), Empower spell, Sudden maximize*.

Equipment: Tunic of steady spell casting*, dagger.

Spells prepared (4/4/3/2; Save DC = 14+spell level): 0 lvl- *detect magic, daze, ghost sound, mage hand*; 1st lvl- *disguise self, magic missiles, grease, shield*; 2nd lvl- *scorching ray, blindness, scorching ray*; 3rd lvl- *fire ball, curse of the putrid husk*.*

* see Appendix 2: New Rules Item

±8 racial bonus on any Swim check to perform some special action or avoid a hazard. Can choose to take 10 on a swim check, even if distracted or endangered. It can use the run action while swimming, provided it swim in a straight line.

Furiella : Annis Clr4 ; CR 10; Large monstrous humanoid (8 ft tall); HD 11d8+22; hp 74; Init +1 (Dex); Spd 40 ft.; AC 20 (-1 Size, +1 Dex, +10 natural); Base Atk +10; Grp +22; Atk +18 melee (1d6+8, Claw); Full Atk +18/+18 melee (1d6+8, Claw), Space 10ft, Reach 10ft; SA Improved grab, rake 1d6+8, rend 2d6+10, Spell-like abilities; SQ Damage resistance 2/bludgeoning, darkvision 60ft., Spell resistance 23; AL CE; SV Fort +10, Ref +7, Will +13; Str 26, Dex 12, Con 14, Int 13, Wis 18, Cha 16.

Skills & Feats: Bluff +11, Diplomacy +10, Disguise +4 (acting +6), Concentration +14, Hide +5, Move Silently +4, Intimidate +5, Listen +14, Spot +14, Swim +11; Alertness, Blind-fight, Great fortitude, Practised spellcaster*, Silent spell.

Equipment: dagger.

Spells Prepared (3/4/4; Save DC = 14+spell level): 0 lvl- *detect magic*; 1st lvl- *shield of faith, protection from good, divine favor*.

Spell-Like Abilities (DC=13+spell level) as 8th caster: 3/day – *disguise self, fog cloud*.

* see Appendix 2: New Rules Item

Pestrella : Green hag Drd5 ; CR 10; Medium monstrous humanoid (8 ft tall); HD 14d8+14; hp 84; Init +1 (Dex); Spd 30 ft., Swim 30 ft.; AC 31 (+1 Dex, +9 Armor, +11 natural); Base Atk +12; Grp +16; Atk +16 melee (1d4+4, Claw); Full Atk +16/+16 melee (1d4+4, Claw), Space 5ft, Reach 5ft; SA Weakness (DC20), Mimicry, Spell-like abilities; SQ Darkvision 90ft., Spell resistance 23; AL CE; SV Fort +10, Ref +8, Will +13; Str 19, Dex 12, Con 12, Int 13, Wis 18, Cha 16.

Skills & Feats: Knowledge nature +9, Concentration +9, Hide +10, Move Silently +4, Spellcraft +5, Listen +13, Spot +13, Swim +12±; Alertness, Blind-fight, Combat casting, Great fortitude, Practised spellcaster*.

Equipment: +1 Green dragonhide fullplate of Woodwalk, dagger.

Spells Prepared (4/3/3/2; Save DC = 14+spell level): 0 lvl- *detect magic, know direction, read magic, resistance*; 1st lvl- *entangle, magic fang, speak with animal*; 2nd lvl- *summon swarm, barkskin, briar wed*; 3rd lvl- *call lightning, cure moderate wounds*.

Spell-Like Abilities (DC = 13+spell level) as 9th caster: At will – *dancing lights, disguise self, ghost sound (dc12), invisibility, pass without trace, tongues, water breathing*.

±8 racial bonus on any Swim check to perform some special action or avoid a hazard. Can choose to take 10 on a swim check, even if distracted or endangered. It can use the run action while swimming, provided it swim in a straight line.

Covey : All three hags must be in 10 feet and participate, it is a full round action.

Spell-Like Abilities (DC = 13+spell level) as 9th caster: 3/Day – *animate dead, bestow curse (dc19)*,

control weather, dream, force cage, mind blank, mirage arcana (dc18), polymorph, veil (dc19), vision.

Les ombres d'Atios

Messenger : Advanced Mummy spellstitched* ; CR 7; Medium Undead (6 ft tall); HD 12d12+3; hp 81; Init +0 (Dex); Spd 20 ft.; AC 26 (+10 natural, +6 Banded mail); Base Atk +6; Grp 13; Atk +13 melee (1d6+10+mummy rot , slam); Full Atk +13 melee (1d6+10+mummy rot , slam); Space 5ft , Reach 5ft; SA Despair (DC19), mummy rot (DC19); SQ Darkvision 60 ft, Damage reduction 5/-, vulnerability to fire, Damage reduction 10/Silver and magic, Turn resistance +2, Spell resistance 18, undead traits; AL LE; SV Fort +6 Ref +6, Will +12; Str 24, Dex 10, Con -, Int 6, Wis 14, Cha 16.

Skills & Feats: Hide +2, Listen +9, Move silently +2, Spot +9; Alertness, Great fortitude, Toughness, Power attack, Cleave.

Equipment: Banded mail.

Spell-Like Abilities (DC=13+spell level) as a 12th caster : 3/day – *magic missile, scorching ray*; 1/day – *ray of enfeeblement, blindness, fireball, lightning bolt*.

* see Appendix 2: New Rules Item

Le Vaisseau des morts

Vaissim : Vampire Clr3/Wiz3/MyTh4 ; CR 12; Medium-Size Undead (6ft. tall); HD 10d12; hp 65(89); Init +8 (+9) (Dex, improved init); Spd 30 ft.; AC 20 (31) (-1 Size, +3 Dex, +4 *mage armor*, +3 *shield of faith*, +4 *shield*, +2 *Cat's grace*); Base Atk +5 (+10); Grp +8 (+20); Atks +8 (+16/+11 and +14 on slam with *haste*) melee (1d6+6 slam plus energy drain or 1d8+18 *spiked* quarterstaff); SA Blood drain, Children of the night, Create spawn, Dominate, Energy drain; SQ Alternate form, Damage reduction 10 silver and magic, Darkvision 60 ft, Fast healing 5, Gaseous form, Resistance to cold 10 and electricity 10, Spider Climb, Summon familiar, Rebuke or command undeads, Turn resistance +4, Undead traits, Vampire weaknesses; AL LE; SV Fort +4, Ref +6 (+8), Will +15 (17); Str 16(22), Dex 18, Con -, Int 21, Wis 20 (24), Cha 16.

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

Equipment: Rod of metamagic Sculpting lesser, Ring of Counterspell, Cloak of turn resistance.

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

Spells Prepared (4/5/4/3/2; Save DC = 15+spell level): 0 lvl- *detect magic, ghost sound, mage hand, readmagic*; 1st lvl- *lesser acid orb**, *benign transposition**, ~~mage armor~~, ~~shield~~, *magic missiles*; 2nd lvl- *scorching ray, fox-cunning, bull's strength, cat's grace*, 3rd lvl- *lightning bolt, haste, heroism*; 4th lvl- *stoneskin, evard's black tentacles*.

* see Appendix 2: New Rules Item

Garde : Blaspheme* ; CR 9; Medium Undead (7 ft tall); HD 18d12+30; hp 147 Init +1 (Dex); Spd 40 ft.; AC 26 (+1 Dex, +9 natural, +6 Banded mail); Base Atk +9; Grp +18; Atk +18 melee (1d8+13+blasphemous contact , bite); Full Atk +18 melee (1d8+13+blasphemous contact , bite)Space 5ft , Reach 5ft; SA Blasphemous contact, Erratic charge; SQ Darkvision 60 ft, Damage reduction 5/slash, Immunity to cold, Inescapable craving, undead traits; AL NE; SV Fort +6 Ref +7, Will +13; Str 28, Dex 12, Con -, Int 5, Wis 15, Cha 10.

Skills & Feats: Listen +10, Spot +11, Survival +7; Improved natural attack (bite), Improved toughness*, Toughness (4), Track.

Equipment: Banded mail.

* see Appendix 2: New Rules Item

Garde du corps: Advanced Mohrg Spellstitched* ; CR 12; Large Undead (9 ft tall); HD 26d12; hp 169 Init +9 (Dex); Spd 40 ft.; AC 26 (-1 size, +4 Dex, +9 natural, +6 Banded mail); Base Atk +13; Grp +23; Atk +22 melee (1d6+12 , slam) or +22 melee touch (paralysis, tongue); Full Atk +22 melee (1d6+12 , slam) and +22 melee touch (paralysis, tongue); Space 10ft , Reach 10ft; SA Improved grab, Paralyzing touch (DC25), Create spawn; SQ Darkvision 60 ft, undead traits; AL CE; SV Fort +10 Ref +16, Will +17; Str 30, Dex 18, Con -, Int 11, Wis 11, Cha 10.

Skills & Feats: Listen +10, Spot +11, Survival +7; Alertness, Dodge, Improved Initiative, Lightning Reflexes, Mobility, Ability focus (paralysing touch), Spring attack, Quicken spell-like ability (Ray of enfeeblement), Quicken spell-like ability (Scorching ray).

Equipment: Banded mail.

Spell-Like Abilities (DC = 10+spell level) as a 26th caster : 2/day – *magic missiles, ray of enfeeblement, blindness, scorching ray*.

* see Appendix 2: New Rules Item

APL 14

Aveugle comme la justice

Zashassari, maître : Baklunish Wiz13 ; CR 13; Medium humanoid (5.5 ft tall); HD 13d4+13 hp 65; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 11 (+1 Dex); Base Atk +6; Grp +6; Atk +6 melee (1d4, dagger); Full Atk +6/+1 melee (1d4, dagger), Space 5ft , Reach 5ft; SA -; SQ -; AL LG; SV Fort +5, Ref +5, Will +8; Str 10, Dex 13, Con 12, Int 25, Wis 10, Cha 10.

Skills & Feats: Concentration +16, Intimidate +6, Knowledge local +23, Knowledge Arcana +23, Spellcraft +21; Scribe scroll, Improved toughness*, Empower spell, Maximise spell, Sudden Empower*, Sudden maximize*, Chain spell, Spell focus (enchantment), Greater spell focus (enchantment).

Equipment: dagger, *Headband of intellect* +6.

Spells Prepared (4/5/5/5/5/4/3/2; Save DC = 17(18)+spell level): 0 lvl- *detect magic*, *light*, *daze*, *read magic*; 1st lvl- *sleep*, *hypnotism*, *shield*, *ray of enfeeblement*, *mage armor*; 2nd lvl- *glitterdust*, *blindness*, *see invisibility*, *false life*, *web*; 3rd lvl- *clairvoyance*, *stinking cloud*, *displacement*, *fly*, *haste*; 4th lvl- *evard's black tentacles*, *arcane eye*, *dimensional anchor*, *otiluke resilient sphere*, *confusion*; 5th lvl- *prying eyes*, *baleful polymorph*, *dominate person*, *wall of force*; 6th lvl- *suggestion*, *mass*, *globe of invulnerability*, *flesh to stone*; 7th lvl- *force cage*, *hold person* *mass*.

* see Appendix 2: New Rules Item

Kadim : Baklunish Clr13; CR 13 Medium humanoid (5.5 ft tall); HD 13d6+13; hp 78; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 21 (+1 Dex, +8 Full plate, +2 heavy shield); Base Atk +9; Grp +10; Atk +10 melee (2d4+1, falchion); Full Atk +10/+5 melee (2d4+1, falchion), Space 5ft , Reach 5ft; SA -; SQ Turn undead; AL LG; SV Fort +9, Ref +5, Will +14; Str 12, Dex 12, Con 12, Int 12, Wis 25, Cha 12.

Skills & Feats: Heal +10, Knowledge law +9, Concentration +14, Knowledge Religion +15, Diplomacy +10; Combat casting, Augment healing*, Divine spell power*, Silent spell.

Equipment: fullplate, heavy shield, morningstar, *Periapt of wisdom* +6.

Spells Prepared (6/7/7/6/6/5/4/3; Save DC = 17+spell level): 0 lvl- *detect magic*, *cure minor wounds* x2, *guidance* x2, *read magic*; 1st lvl- *bless*, *command*, *protection from evil*, *divine favor* x2, *shield of faith* x2; 2nd lvl- *aid*, *hold person*, *silence*, *remove paralysis* x2, *sound burst*, *shield other*; 3rd lvl- *magic circle against evil*, *dispel magic* x2, *remove blindness*, *wind wall*, *insignia of healing**; 4th lvl- *spell immunity* x2, *divination*, *dimensional anchor*, *freedom of movement*, *air walk*; 5th lvl- *screaming*, *greater command*, *cure light wound* *mass*, *spell resistance*, *true seeing*; 6th lvl- *antimagic field*, *heal*, *blade barrier*, *dispel magic* *greater*; 7th lvl- *holy word*, *summon monster* vii, *dictum*.

* see Appendix 2: New Rules Item

Amir de 10 : Baklunish War2/Ftr7/Rgr2 ; CR 10; Medium humanoid (6 ft tall); HD 4d8+7d10+33; hp 95; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 21 (+1 Dex, +8 fullplate, +2 heavy shield); Base Atk +11; Grp +14; Atk +15 melee (2d4+4, falchion) or +12 missile (1d8+3, longbow); Full Atk +15/+10/+5 melee (2d4+4, falchion) or +12/+7/+2 missile (1d8+3, longbow), Space 5ft , Reach 5ft; SA -; SQ Favord enemy (giants), Track, Wild empathy, Combat style (bow); AL LG; SV Fort +13, Ref +6, Will +2; Str 16, Dex 13, Con 16, Int 11, Wis 10, Cha 13.

Skills & Feats: Knowledge religion +6, Knowledge royalty +5, Jump +9 Ride +12, Handle animal +11, Gather information +12, Track +12; Weapon focus (falchion), Combat expertise, Mounted combat, Spirited charge, Power attack, Leadership, Cleave, Track, Rapid shot, Improved critical, Close quarter fighting*.

Equipment: breastplate, falchion, composite longbow of strength.

* see Appendix 2: New Rules Item

Faris archonte de la confrérie du Lion: Baklunish Pal12 ; CR 10; Medium humanoid (6 ft tall); HD 10d10+30; hp 90; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 28 (+1 Dex, +11 fullplate, +3 deflection, +3 natural); Base Atk +12; Grp +15; Atk +21 melee (2d4+1d6+7/15-20, falchion) or +13 missile (1d8+3, longbow); Full Atk +21/+16/+11 melee (2d4+1d6+7/15-20, falchion) or +13/+8 missile (1d8+3, longbow), Space 5ft , Reach 5ft; SA Smite evil 3/day; SQ Aura of good, detect evil, Divine grace, Aura of courage, Divine health, Turn undead, Remove disease; AL LG; SV Fort +14, Ref +8, Will +9; Str 20, Dex 13, Con 16, Int 11, Wis 14, Cha 16.

Skills & Feats: Knowledge religion +10, Knowledge royalty +10, Jump +8 Ride +14, Handle animal +12; Weapon focus (falchion), Combat expertise, Mounted combat, Spirited charge, Power attack, Leadership, Cleave, Track, Rapid shot, Improved critical.

Equipment: +3 fullplate armor, +3 holy merciful falchion, ring of protection +3, amulet of natural armor +3, heavy lance +2, belt of giant strength.

Spells Prepared (0/2/2/2; Save DC = 13+spell level): 0 lvl- ; 1st lvl- *bless weapon*, *restoration lesser*, *resurgence*; 2nd lvl- *bull's strength*, *remove paralysis*; 3rd lvl- *magic circle against evil*, *remove blindness*.

Askar : Baklunish War6 ; CR 5; Medium humanoid (6 ft tall); HD 6d8+6; hp 36; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 18 (+1 Dex, +5 breastplate, +2 heavy shield); Base Atk +6; Grp +8; Atk +9 melee (1d6+2, scimitar) or +7 missile (1d8, longbow); Full Atk +9/+4 melee (1d6+2, scimitar) or +7/+2 missile (1d8, longbow), Space 5ft , Reach 5ft; SA -; SQ -; AL LG; SV Fort +6, Ref +3, Will +2; Str 14, Dex 13, Con 12, Int 11, Wis 10, Cha 13.

Skills & Feats: Knowledge religion +3, Knowledge royalty +2, Jump +8, Ride +9, Handle

animal +8; Weapon focus (scimitar) Mounted combat, Spirited charge.

Equipment: breastplate, heavy shield, scimitar.

Comme dans un miroir

Vrasm : Planetouched (Tiefling) Sor11 ; CR 11; Medium outsider (native) (5.5 ft tall); HD 11d4+11; hp 55; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 11 (+1 Dex); Base Atk +4; Grp +5; Atk +5 melee (1d4+1+poison, dagger); Full Atk +5 melee (1d4+1+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 +4, Will +6; Str 13, Dex 13, Con 12, Int 14, Wis 10, Cha 18.

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

Equipment. Headband of conscious effort, Rod of lesser metamagic substitution (acid), dagger.

Spells Prepared (6/7/7/7/7/5; Save DC = 14+spell level): 0 lvl- *detect magic*, *no light**, *ray of frost*, *daze*, *ghost sound*, *mage hand*, *read magic*, *disrupt undead*; 1st lvl- *disguise self*, *sleep*, *magic missiles*, *grease*, *shield*; 2nd lvl- *scorching ray*, *blindness*, *invisibility*, *mirror image*; 3rd lvl- *fire ball*, *curse of the putrid husk**, *blink*; 4th lvl- *blast of flame**, *evard's black tentacles*, *greater invisibility*; 5th lvl- *reciprocal gyre*, *telekinesis*.

* see Appendix 2: New Rules Item

Poison: Venin de Wiverne/Wyvern poison, DC17 2d6 Con initial & secondary damage.

Yxion : Planetouched (Tiefling) Clr11 ; CR 11; Medium outsider (native) (5.5 ft tall); HD 11d8+11; hp 66; Init +1 (Dex); Spd 30 ft.; AC 18 (+1 Dex, +5 Breastplate, +2 heavy shield); Base Atk +8; Grp +9; Atk +9 melee (1d8+1+poison , morningstar) or +9 missile (1d8, light crossbow); Full Atk +9/4 melee (1d8+1+poison , morningstar) or +9 missile (1d8, light crossbow), Space 5ft , Reach 5ft; SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, resistance to cold 5, electricity 5 and fire 5, Rebucke undead; AL LE; SV Fort +8, Ref +4, Will +11; Str 13, Dex 13, Con 12, Int 12, Wis 18, Cha 12.

Skills & Feats: Bluff +2, Heal +13, Concentration +19, Knowledge Religion +13; Combat casting, Divine spell power*.

Equipment. breastplate, heavy shield, morningstar.

Spells Prepared (6/7/6/6/5/4/3; Save DC = 13+spell level): 0 lvl- *detect magic* x2, *cure minor wounds*, *guidance*, *no light**, *read magic*; 1st lvl- *protection from good*, *command*, *doom*, *cause fear*, *shield of faith* x2; 2nd lvl- *desecrate*, *spiritual weapon* x2, *sound burst*, *silence* x2; 3rd lvl- *magic circle against good*, *bestow curse*, *searing light*, *animate dead*, *blindness*, *prayer*; 4th lvl- *unholy blight*, *stop heart**, *damning darkness**, *freedom of movement*, *wrack**; 5th lvl- *dispel good*, *heartclutch**, *slay living*,

spell resistance; 6th lvl- *harm*, *blade barrier*, *dispel magic* greater.

* see Appendix 2: New Rules Item

Poison: Venin de Wiverne/Wyvern poison, DC17 2d6 Con initial & secondary damage.

Hursterel : Vultivor* Rog7; CR 11; Medium outsider (native) (6 ft tall); HD 3d8+7d6+20; hp 61; Init +4 (Dex); Spd 30 ft.; AC 21 (+4 Dex, +2 leather, +2 heavy shield, +3 natural); Base Atk +8; Grp +11; Atk +10 melee (1d6+3+poison , scimitar) or +13 missile (1d8+5, longbow); Full Atk +11/+6 melee (1d6+3+poison , scimitar) or +13/+8 missile (1d8+5, longbow), Space 5ft , Reach 5ft; SA Sneak attack +6d6; SQ Outsider traits, scent, shadow form, shadow jump, Trapfindind, Evasion, Uncanny dodge, Trap sense +2; AL CE; SV Fort +7, Ref +12, Will +5; Str 18, Dex 19, Con 14, Int 12, Wis 11, Cha 14.

Skills & Feats: Hide +16, Listen +15, Move Silently +16, Search +14, Spot +15, Survival +13*, Alertness, Blind-Fight, Combat expertise.

Equipment. Composite long bow +1 of Blood Seeking Str +4, leather armor, heavy shield, scimitar.

* see Appendix 2: New Rules Item

Poison: Venin de Wiverne/Wyvern poison, DC17 2d6 Con initial & secondary damage.

Ahmeth : Doppelganger Rog8 ; CR 11; Medium monstrous humanoid (shapechanger) (5.5 ft tall); HD 4d8+8d6+24; hp 76; Init +4 (Dex); Spd 30 ft.; AC 22 (+4 Dex, +3 Studded leather, +1 shield, +4 natural); Base Atk +10; Grp +11; Atk +11 melee (1d6+1 , scimitar or slam) or +14 missile (1d8, longbow); Full Atk +11/+6 melee (1d6+1 , scimitar or slam) or +14/+9 missile (1d8, longbow), Space 5ft , Reach 5ft; SA Detect thoughts, sneak attack +4d6; SQ Change shape, Immunity to sleep and charm effects, Trap finding, Evasion, Uncanny dodge, Trap sense +2, Improved uncanny dodge; AL N; SV Fort +6, Ref +13, Will +7; Str 12, Dex 18, Con 14, Int 16, Wis 14, Cha 16.

Skills & Feats: Balance +12, Bluff +17, Climb +11, Diplomacy +16, Disable device +11, Disguise +18 (Acting +20), Escape artist +13, Gather information +11, Hide +15, Intimidate +3, Knowledge nobility +10; Listen +13, Move Silently +15, Open locks +14, Search +12, Sense Motive +13, Sleight of hand +12, Spot +13, Tumble +13; Dodge, Great fortitude, Mobility, Spring attack, Combat expertise.

Equipment. Lockpicking, Scimitar +1 of blurstrike, leather armor, target shield, scimitar.

Poison: Venin de Wiverne/Wyvern poison, DC17 2d6 Con initial & secondary damage.

Ishterix : Yuan-Ti pure blood Rog8 ; CR 11; Medium outsider (native) (5.5 ft tall); HD 4d8+8d6+12; hp 76; Init +8 (Dex); Spd 30 ft.; AC 20 (+4 Dex, +3 studded leather, +2 shield, +1 natural); Base Atk +10; Grp +14; Atk +14 melee (1d6+4+poison , scimitar) or +15 missile (1d8+5, longbow); Full Atk +14/+9 melee (1d6+4+poison , scimitar) or +15/+10 missile (1d8+5,

longbow), Space 5ft, Reach 5ft; SA Sneak attack +4d6; SQ Darkvision 60 ft, Alternate form, detect poison, spell resistance 16, Trap finding, Evasion, Uncanny Dodge, Trap sense +2, Improved uncanny dodge; AL CE; SV Fort +4, Ref +12, Will +6; Str 18, Dex 18, Con 14, Int 12, Wis 12, Cha 12.

Skills & Feats: Concentration +12, Disguise +11 $\frac{1}{2}$, Hide +12, Move Silently +12, Knowledge nature +9, Listen +11, Spot +13; Alertness, Blind-fight, Dodge, Improved initiative, Mobility, Spring attack, Combat expertise.

Equipment: *Composite long bow +1 Blood Seeking and Exit wound Str+4*, studded leather, light shield, scimitar.

Spell-Like Abilities (DC=11+spell level): 1/day – *animal trance, cause fear, charm person, darkness, entangle*.

$\frac{1}{2}$ +5 racial bonus in Disguise when impersonating a human.

Poison: Venin de Wiverne/Wyvern poison, DC17 2d6 Con initial & secondary damage.

Gorax : Haraknin Bbn8 ; CR 11; Medium outsider (native) (6 ft tall); HD 4d8+8d12+36; hp 112; Init +6 (Dex); Spd 50 ft.; AC 22 (+2 Dex, +5 chainmail, +5 natural); Base Atk +11; Grp +15; Atk +16 melee (2d4+7/18-20+poison , falchion); Full Atk +16/+11 melee (2d4+7/18-20+poison , falchion), Space 5ft , Reach 5ft; SA Darkness; SQ Darkvision 60 ft, immunity to fire, scent, vulnerability to cold, Rage 3/Day, Fast movement, Improved uncanny dodge, Trap sense +2, Damage reduction 1/-; AL CE; SV Fort +13, Ref +8, Will +7; Str 20, Dex 14, Con 16, Int 10, Wis 10, Cha 6.

Skills & Feats: Listen +13, Hide +13, Move Silently +13, Jump +18, Spot +13, Survival +13 $\frac{1}{2}$; Improved initiative, Run, Track, Weapon focus (falchion), Power attack, Cleave.

Equipment: *Falchion +1 bane (human)*, falchion.

$\frac{1}{2}$ +5 racial bonus in Disguise in Hide and Move silently checks. Also +8 racial bonus on Survival checks when tracking by scent.

Poison: Venin de Wiverne/Wyvern poison, DC17 2d6 Con initial & secondary damage.

Les sorcières

Griselda : Sea hag Wiz11 ; CR 15; Medium Large monstrous humanoid (5.5 ft tall); HD 3d8+11d4+18; hp 66; Init +1 (Dex); Spd 30 ft., Swim 40 ft.; AC 14 (+1 Dex, +3 natural); Base Atk +8; Grp +13; Atk +13 melee (1d4+5, Claw); Full Atk +13/+13 melee (1d4+5, Claw), Space 5ft , Reach 5ft; SA Horrific appearance (DC17), Evil eye (DC19); SQ Amphibious, Spell resistance 25; AL CE; SV Fort +5, Ref +7, Will +11; Str 20, Dex 12, Con 12, Int 18, Wis 13, Cha 16.

Skills & Feats: Concentration +16, Hide +8, Move Silently +4, Knowledge Arcana +20, Spellcraft +18, Listen +9, Spot +9, Swim +16 $\frac{1}{2}$; Alertness, Toughness,

Scribe scroll, Practised spellcaster*, Ability focus (Evil eye), Empower spell, Sudden maximize*.

Equipment: *Tunic of steady spell casting*, dagger.

Spells Prepared (4/4/3/2; Save DC = 14+spell level): 0 lvl- *detect magic, daze, ghost sound, mage hand*; 1st lvl- *disguise self, magic missiles, grease, shield*; 2nd lvl- *scorching ray, blindness, scorching ray*; 3rd lvl- *fire ball, curse of the putrid husk*, blink*; 4th lvl- *blast of flame*, orb of force*, greater invisibility*; 5th lvl- *cone of cold, arc of lightning**; 6th lvl- *desintegrate, arc of lightning*.

* see Appendix 2: New Rules Item

$\frac{1}{2}$ +8 racial bonus on any Swim check to perform some special action or avoid a hazard. Can choose to take 10 on a swim check, even if distracted or endangered. It can use the run action while swimming, provided it swim in a straight line.

Furiella : Annis Clr6 ; CR 11; Large monstrous humanoid (8 ft tall); HD 13d8+26; hp 86; Init +1 (Dex); Spd 40 ft.; AC 20 (-1 Size, +1 Dex, +10 natural); Base Atk +11; Grp +23; Atk +19 melee (1d6+8, Claw); Full Atk +19/+19 melee (1d6+8, Claw), Space 10ft , Reach 10ft; SA Improved grab, rake 1d6+8, rend 2d6+10, Spell-like abilities; SQ Damage resistance 2/bludgeoning, darkvision 60ft., Spell resistance 25; AL CE; SV Fort +11, Ref +8, Will +14; Str 26, Dex 12, Con 14, Int 14, Wis 18, Cha 16.

Skills & Feats: Bluff +11, Diplomacy +10, Disguise +4 (acting +6), Concentration +16, Hide +5, Move Silently +4, Intimidate +7, Listen +14, Spot +14, Swim +11; Alertness, Blind-fight, Great fortitude, Practised spellcaster*, Silent spell, Quicken spell.

Equipment: dagger.

Spells prepared (3/4/4; Save DC = 14+spell level): 0 lvl- *detect magic*; 1st lvl- *shield of faith, protection from good, divine favor*.

Spell-Like Abilities (DC = 13+spell level) as 8th caster: 3/day – *disguise self, fog cloud*.

* see Appendix 2: New Rules Item

Pestrella : Green hag Drd7 ; CR 10; Medium monstrous humanoid (8 ft tall); HD 16d8+16; hp 96; Init +1 (Dex); Spd 30 ft., Swim 30 ft.; AC 31 (+1 Dex, +9 armor, +11 natural); Base Atk +14; Grp +19; Atk +19 melee (1d4+5, Claw); Full Atk +19/+19 melee (1d4+5, Claw), Space 5ft , Reach 5ft; SA Weakness (DC20), Mimicry, Spell-like abilities; SQ Darkvision 90ft., Spell resistance 25; AL CE; SV Fort +11, Ref +9, Will +14; Str 20, Dex 12, Con 12, Int 13, Wis 18, Cha 16.

Skills & Feats: Knowledge nature +12, Concentration +13, Hide +12, Move Silently +4, Spellcraft +5, Listen +14, Spot +14, Swim +13 $\frac{1}{2}$; Alertness, Blind-fight, Combat casting, Great fortitude, Practised spellcaster*, Natural casting.

Equipment: +1 *Green dragonhide fullplate of Woodwalk*, dagger.

Spells Prepared (4/3/3/3/2; Save DC = 14+spell level): 0 lvl- *detect magic, know direction, read magic, resistance*; 1st lvl- *entangle, magic fang, speak with animal*; 2nd lvl- *summon swarm, barkskin, briar wed*; 3rd lvl- *call lightning, cure moderate wounds*; 4th lvl- *arc of lightning, languor*.

Spell-Like Abilities (DC=13+spell level) as 9th caster: At will – *dancing lights, disguise self, ghost sound (dc12), invisibility, pass without trace, tongues, water breathing*.

* see Appendix 2: New Rules Item

±8 racial bonus on any Swim check to perform some special action or avoid a hazard. Can choose to take 10 on a swim check, even if distracted or endangered. It can use the run action while swimming, provided it swim in a straight line.

Covey : All three hags must be in 10 feet and participate, it is a full round action.

Spell-Like Abilities (DC=13+spell level) as 9th caster: 3/Day – *animate dead, bestow curse (dc19), control weather, dream, force cage, mind blank, mirage arcana (dc18), polymorph, veil (dc19), vision*.

Gardes diaboliques : Géant de pierre demi-diable ; CR 11; Large Giant (12ft. tall); HD 14d8+84; hp 147; Init +4 (Dex); Spd 30 ft Fly 30 ft average.; AC 29 (-1 Size, +3 Dex, +12 Natural, +5 Breastplate); Base Atk +10; Grp +25; Atk Great sword +19 melee (3d6+16) or Bite +19 melee (1d8+11) or Claw +19 melee (1d6+11) or Rock +11 ranged (2d8+16); Full Atk Great sword +19/+14 melee (3d6+16) and Bite +17 melee (1d8+11) or 2 Claw +19 melee (1d6+11) and Bite +17 melee (1d8+11) or Rock +11 ranged (2d8+16); Space 10 ft, Reach 10 ft; SA Rock throwing, Smite good, Spell-like abilities; SQ Dark vision 60 ft, Low-light vision, Rock catching, Damage reduction 10/magic, Immunity to poison, Resistance to acid 10, cold 10, electricity 10, and fire 10, SR 24; AL LE; SV Fort +15, Ref +6, Will +7; Str 32, Dex 19, Con 22, Int 14, Wis 12, Cha 13.

Skills and Feats: Climb +11, Hide +8*, Jump +12, Listen +12, Spot +16; Combat reflexes, Iron will, Point blank Shot, Power attack, Precise shot.

*+8 to hide in rocky terrain.

Equipment: Large great sword.

Spell-like abilities (DC = 11+spell level) : *darkness 3/j, desecrate, unholy blight, poison 3/j, contagion, blasphemy, unholy aura 3/j, unhallow*.

Gardes barbares : Géant de pierre Bbn1 ; CR 10; Large Giant (12ft. tall); HD 14d8+1d12+90; hp 160; Init +4 (Dex); Spd 40 ft Fly 30 ft average.; AC 29 (-1 Size, +3 Dex, +12 Natural, +5 Breastplate); Base Atk +11; Grp +26; Atk Spiked chain +21 melee (2d6+16) or Rock +12 ranged (2d8+16); Full Atk Spiked chain +21/+16 melee (3d6+16) or Rock +12 ranged (2d8+16); Space 10 ft, Reach 10 ft; SA Rock throwing; SQ Dark vision 60 ft, Low-light vision, Rock catching, Rage; AL LE; SV Fort +15, Ref +6, Will +7; Str 32, Dex 19, Con 22, Int 14, Wis 12, Cha 13.

Skills and Feats: Climb +11, Hide +8*, Jump +12, Listen +12, Spot +16; Combat reflexes, Iron will, Point blank Shot, Power attack, Precise shot, Exotic weapon proficiency (spiked chain).

*+8 to hide in rocky terrain.

Equipment: +1 Large Spiked chain bane (human).

Les ombres d'Atios

Messenger : Advanced Mummy spellstitched* ; CR 9; Large Undead (9 ft tall); HD 20d12+3; hp 133; Init -1 (Dex); Spd 20 ft.; AC 20 (-1 size, -1 Dex, +12 natural); Base Atk +10; Grp +22; Atk +22 melee (1d6+15/19-20+mummy rot, slam); Full Atk +22 melee (1d6+15/19.20+mummy rot, slam), Space 10ft, Reach 10ft; SA Despair (DC23), mummy rot (DC23); SQ Darkvision 60 ft, Damage reduction 5/-, vulnerability to fire, Damage reduction 10/Silver and magic, +2 Turn resistance, Spell resistance 18, undead traits; AL LE; SV Fort +8 Ref +8, Will +16; Str 34, Dex 8, Con -, Int 6, Wis 14, Cha 16.

Skills & Feats: Hide +10, Listen +11, Move silently +10, Spot +11; Alertness, Great fortitude, Toughness, Power attack, Quicken spell-like ability (scorching ray), Quicken spell-like ability (ray of enfeeblement), Improved critical.

Spell-Like Abilities (DC=13+spell level) as a 20th caster : 3/day – *magic missile, scorching ray*; 1/day – *ray of enfeeblement, blindness, fireball, lightning bolt*.

* see Appendix 2: New Rules Item

Le Vaisseau des morts

Vaissim : Vampire Clr3/Wiz3/MyTh6 ; CR 14; Medium-Size Undead (6ft. tall); HD 12d12; hp 78(108); Init +8 (+10) (Dex, improved init, *cat's grace*); Spd 30 ft.; AC 20 (35) (+5 Dex, +6 natural, +4 *mage armor*, +4 *shield of faith*, +4 *shield*, +2 *Cat's grace*); Base Atk +6; Grp +9(+12/+26); Atks +9(+21/+16/+11 and +19 on slam with *haste*) melee (1d8+9 slam plus energy drain or 1d8+21 *spiked* quarterstaff); SA Blood drain, Children of the night, Create spawn, Dominate, Energy drain; SQ Alternate form, Damage reduction 10 silver and magic, Darkvision 60 ft, Fast healing 5, Gaseous form, Resistance to cold 10 and electricity 10, Spider Climb, Summon familiar, Rebuke or command undeads, Turn resistance +4, Undead traits, Vampire weaknesses (and SR22, Damage resistance 6 good); AL LE; SV Fort +5, Ref +7(+9), Will +16 (18); Str 16 (22), Dex 22, Con -, Int 22 (26), Wis 20 (24), Cha 16.

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

Equipement: *Rod of metamagic Sculpting lesser* , *Ring of Counterspell*, *Rod of metamagic Chaining lesser*, *Cloak of turn resistance*.

Spells Prepared (6/6/6/5/4/3; Save DC = 15(17)+spell level): 0 lvl- *detect magic*, *guidance*, *resistance*, *readmagic*; 1st lvl- *detect secret doors*, ~~*shield of faith*~~, *protection from good*, *divine favor*, *resurgence*, *bles* ; 2nd lvl- ~~*desecrate*~~, *resist energy* (fire and acid), *bull's strength*x2, ~~*owl's wisdom*~~, 3rd lvl- *dispel magic*, *invisibility* *purge*, *inflict serious wounds*, ~~*deeper darkness*~~, *wind wall* ; 4th lvl- *resurgence* *mass**, ~~*divine power*~~, *recitation*, ~~*spell immunity*~~ ; 5th lvl- *righteous might*, *spell resistance*, *mass inflict light wounds*.

Spells Prepared (4/5/5/4/3/2; Save DC = 16 (18)+spell level): 0 lvl- *detect magic*, *ghost sound*, *mage hand*, *readmagic*; 1st lvl- ~~*mage armor*~~, ~~*shield*~~, *grease*, *lesser acid orb*, *benign transposition* ; 2nd lvl- *glitterdust*, ~~*fox cunning*~~, *bands of steel** x2, *cat's grace* ; 3rd lvl- *stinking cloud*, *heroism*, *lightning bolt*, *haste* ; 4th lvl- *stone skin*, *orb of force*, *evard's black tentacles*; 5th lvl- *cloudkill*, *cone of cold*.

* see Appendix 2: New Rules Item

Garde : Advanced Blaspheme* ; CR 11; Medium Undead (7 ft tall); HD 26d12+30; hp 201 Init +1 (Dex); Spd 40 ft.; AC 26 (+1 Dex, +9 natural, +6 Banded mail); Base Atk +13; Grp +22; Atk +23 melee (1d8+13/19-20+blasphemous contact , bite); Full Atk +23 melee (1d8+13/19-20+blasphemous contact , bite); Space 5ft , Reach 5ft; SA Blasphemous contact, Erratic charge; SQ Darkvision 60 ft, Damage reduction 5/slash, Immunity to cold, Inescapable craving, undead traits; AL NE; SV Fort +7 Ref +8, Will +16; Str 28, Dex 12, Con -, Int 5, Wis 16, Cha 11.

Skills & Feats: Listen +10, Spot +11, Survival +7; Improved natural attack (bite), Improved toughness, Toughness (4), Track, Improved critical (bite), Weapon focus (bite).

Equipement: Banded mail.

* see Appendix 2: New Rules Item

Annexe 2

Nouvelles règles

Nouveaux dons :

Chain Spell [METAMAGIC] as presented in Complete Arcane

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.

Divine Spell Power [DIVINE] as presented in Complete 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.

Explosive Spell [METAMAGIC] as presented in Complete Arcane

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.

Improved Toughness as presented in Complete Warrior

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.

Nonlethal Substitution [METAMAGIC] as presented in Complete Arcane

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.

Practiced Spellcaster [GENERAL] as presented in *Complete Divine*

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

Prerequisite: Spellcraft 4 ranks.

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

Sculpt Spell [METAMAGIC] as presented in *Complete Arcane*

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.

Close-Quarters Fighting [General] as presented in *Complete Warrior*

You are skilled at fighting at close range and resisting grapple attempts.

Prerequisites: Base attack bonus +3.

Benefit: You gain an attack of opportunity whenever an enemy attempts to grapple you, even if the enemy has a feat or special ability that would normally bypass the attack. If you deal damage with this attack, the enemy fails to start the grapple unless it has the Improved Grapple feat or a special ability

such as improved grab. If the enemy has such an ability, you may add the damage you deal as a bonus on your opposed check to resist being grappled. This feat does not give you extra attacks of opportunity when you would be denied one for being surprised, helpless or in a similar situation.

For example, an ogre attempts to grapple Tordek. Tordek gains an attack of opportunity, hits, and causes damage. Since the ogre does not have any sort of grappling special ability or feat, it fails to start a grapple. Then an ankheg – a creature with the improved grab special ability – attempts to grapple Tordek. he takes an attack of opportunity, hits and deals 10 points of damage to the creature. Tordek then adds +10 to his opposed check to resist being grappled.

Normal: Creatures with Improved Grapple, improved grab, or similar feats or special abilities do not provoke attacks of opportunity when they attempt to start a grapple.

Special: A fighter may select Close-Quarters Fighting as one of his fighter bonus feats.

Augment Healing [General] as presented in *Complete Divine*

Prerequisite: Heal 4 ranks.

Benefit: Add +2 points per spell level to the amount of damage healed by any Conjunction [Healing] spell that you cast.

Nouveaux sorts :

Arc Of Lightning as presented in *Complete Arcane*

Conjunction (creation) [electricity]
Level: Druid 4, Sor/Wiz 5, Warmage 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

You create natural conductivity between two creatures, and a bolt of electricity arcs between them. 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.

Arcane material component: Two small iron rods.

Bands Of Steel as presented in *Complete Arcane*

Conjunction (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

You conjure a number of shining metallic bands out of thin air, encircling a Medium or smaller creature. The victim must succeed on a Reflex save or be immobilized (helpless). If the saving throw succeeds, the victim is only partially trapped by the bands (treat as 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. Large or larger creatures are too big to be captured or impeded by the bands.

Material Component: Three small silver hoops, interlocked.

Benign Transposition as presented in *Spell Compendium*

Conjuration (Teleportation)
Level: Sor/Wiz 1
Components: V
Casting Time: 1 standard action
Range: Medium (100 ft. / 10ft./level)
Targets: Two willing creatures of up to Large size
Duration: Instantaneous
Saving Throw: None
Spell Resistance: No

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.

Blast Of Flame as presented in *Complete Arcane*

Conjuration (creation) [fire]
Level: Sor/Wiz 4, Warmage 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.

Curse Of The Putrid Husk as presented in *Book of Vile Darkness*

Illusion (Phantasm) [Fear, Mind-Affecting, Evil]
Level: Brd 3, Sor/Wiz 3
Components: V, S, M
Casting Time: 1 standard action
Range: Close
Target: One creature
Duration: 1 round + 1d10 minutes
Saving Throw: Will negates
Spell resistance: Yes

This illusion forces the subject to believe his flesh is rotting and falling off his body, and his internal organs are spilling out. If the target fails his saving throw, he is dazed (and horrified) for one round. On the following round, he falls unconscious for 1d10 minutes, during which time he cannot be roused normally.

Damning Darkness as presented in *Book of Vile Darkness*

Evocation [Darkness, Evil]
Level: Clr 4, Darkness 4, Sor/Wiz 4
Components: V, M/DF
Casting Time: 1 standard action
Range: Touch
Target: Object touched
Duration: 10 minutes/level (D)
Saving Throw: None
Spell resistance: No

This spell is similar to *darkness*, except that those within the area of darkness also take unholy damage. Creatures of good alignment take 2d6 points of damage per round in the darkness, and creatures neither good nor evil take 1d6 points of damage. As with the darkness spell, the area of darkness is a 20-foot radius, and the object that serves as the spell's target can be shrouded to block the darkness (and thus the damaging effect).

Damning darkness counters or dispels any light spell of equal or lower level.

Arcane material component: A dollop of pitch with a tiny needle hidden inside it.

Heartclutch as presented in *Book of Vile Darkness*

Transmutation [Evil]
Level: Clr 5
Components: V, S, Disease
Casting Time: 1 Standard action
Range: Close
Target: The heart of one creature
Duration: Instantaneous
Saving throw: Fortitude partial
Spell resistance: Yes

The caster holds forth his empty hand, and the still-beating heart of the subject appears within it. The subject dies in 1d3 rounds, and only a *heal*, *regenerate*, *miracle* or *wish* spell will save it during this time. The target is entitled to a Fortitude saving throw to survive the attack. If the target succeeds at the save, it instead takes 3d6 points of damage +1 point per caster level from general damage to the chest and internal organs. (The target might die from damage even if it succeeds at the saving throw). A

creature with no discernible anatomy is unaffected by this spell.
Disease component: Soul rot.

Duelward as presented in *Spell Compendium*

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

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.

No Light as presented in *Book of Vile Darkness*

Transmutation
Level: Brd 1, Clr 0, Sor/Wiz 0
Components: V, S
Casting Time: 1 standard action
Range: Close
Target: 20-foot-radius spread
Duration: 1 minute/level
Saving Throw: None
Spell Resistance: No

The caster creates an area of darkness. Normal light sources cannot illuminate the area, but darkvision allows a creature to see within the area. *Light* counters *no light* (and vice versa), leaving whatever light conditions normally prevail in the overlapping areas of the spells. Higher-level light spells counter and dispel *no light*.

Orb Of Force as presented in *Complete Arcane*

Conjuration (creation) [force]
Level: Sor/Wiz 4, Warmage 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).

Reciprocal Gyre as presented in *Spell Compendium*

Abjuration
Level: Sorcerer/wizard 5
Components: V, S, M

Casting Time: 1 action
Range: Medium
Area: One creature or object
Duration: Instantaneous
Saving Throw: Will half, then Fortitude negates; see text
Spell Resistance: No

The subject takes 1d12 points of damage per functioning spell or spell-like ability currently affecting it (maximum 25d12). In addition, any creature so affected 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 their 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.

Recitation as presented in *Complete Divine*

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 cantered 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 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.

Resurgence as presented in *Spell Compendium*

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 subject of *resurgence* is affected by 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 was 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.

Resurgence, Mass as presented in Spell Compendium

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

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).

Stop Heart as presented in Book of Vile Darkness

Necromancy [Evil]

Level: Assassin 4, cleric 4, sorcerer/wizard 5

Components: S, Drug

Casting Time: 1 action

Range: Touch

Area: One living humanoid or animal

Duration: Instantaneous

Saving Throw: Fortitude negates

Spell Resistance: Yes

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

Drug Component: Baccaran.

Stalwart Pact as presented in Spell Compendium

Evocation

Level: Cleric 5, Pact 5

Components: V, S, DF, XP

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, it remains dormant until the subject 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 5/magic, and a +2 luck bonus on saving throws. The hit points, damage reduction, and saving throw bonus disappear when the spell ends.

Material Component: Incense worth 250 gp.

Wrack as presented in Spell Compendium

Necromancy [Evil]

Level: cleric 4, sorcerer/wizard 5

Components: V, S

Casting Time: 1 standard action

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

Area: One humanoid

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

Saving Throw: Fortitude negates

Spell Resistance: Yes

Your touch causes your target to experience excruciating pain. 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.

Nouveaux objets magiques :

Blood Seeking as presented in Complete Warrior

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.

Blurstrike As presented In Races Of The Wild

On command (a free action), a weapon with this special ability fades partially from view, appearing as only a faint outline, though the wielder can see it normally. When used in an attack, an activated blurstrike weapon (along with its wielder's hand and arm) appears as nothing but as amorphous blur near the wielder's body. The blurring effect prevents a foe from knowing exactly where the blow is aimed. The first attack made with a blurstrike weapon each round is made as if the target were flat-footed. Foes that don't rely on sight for combat (such as creatures with the blindsight special quality) and creatures with the uncanny dodge class feature retain their Dexterity bonus and dodge bonuses to AC against the wielder's attacks.

A blurstrike weapon can remain blurry for up to 10 rounds a day. The duration of the effect need not be in consecutive rounds; deactivating the effect is also a free action. This property can be applied only to melee weapons.

Faint illusion; CL 3rd; Craft Magic Arms and Armor, *blur* or *invisibility*; Price +2 bonus.

Cloak Of Turn Resistance as presented in Libris Mortis

This unholy item makes its wearer more difficult to turn by adding a +4 bonus on its turn resistance.

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

Dragonhide Armor as presented in Draconomicon

A suit of dragoncraft armor grants the wearer resistance 5 against a specific type of energy as appropriate to the dragon (acid for black, copper or green; cold for silver or white; electricity for blue or bronze; fire for brass, gold or red). This resistance is treated as an extraordinary (and thus nonmagical) feature of the armor. It doesn't stack with any other energy resistance (of the same type) possessed by the character.

In addition, dragoncraft armor is treated as one category lighter for purposes of movement and other determinations. Heavy dragoncraft armors are treated as medium, and medium and light armors are treated as light. Armor check penalties are reduced by 2 (including the 1 point reduction for masterwork armor or shield). Dragoncraft armor has the normal maximum Dexterity bonus.

Exit Wound as presented in Complete Warrior

Weapons with the exit wound ability propel their ammunition entirely through living targets they hit. This effect deals an extra 1d6 points of damage. The weapon or projectile continues in a straight line beyond the original target. Targets in that path are attacked using the same attack roll as the original target; these additional targets gain a +4 bonus to AC for each previous target in the path. When an exit wound weapon or projectile hits an object, it stops. The exit wound ability can be applied to any ranged weapon; projectile weapons so enhanced bestow the ability on their ammunition.

Moderate transmutation; CL 8th; Craft Magic Arms and Armor, *Melf's acid arrow*; Price +2 bonus.

Gloves Of Fortunate Striking as presented in Miniatures Handbook

Best worn by the cleverest of warmakers, these gloves allow their wearer to attempt to change an unfortunate strike at the enemy to a more accurate one. Once per day, after the wearer of the gloves has made an attack roll (but before it's determined whether the roll succeeded), he may choose to make the attack roll again. He must use the second result even if it's lower. The wearer can't use this ability if

he has already made the attack roll again because of another ability he possesses, nor can he use another ability he possesses to make the attack roll again after he uses the gloves. The gloves can be used only after they are worn continuously for 24 hours. If they are taken off, they become inactive until they are again donned and worn for a full 24 hours.

Headband Of Conscious Effort as presented in Complete Adventurer

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.

Lockpicking as presented in Complete Adventurer

This ring is made up of tiny prongs, wires, and other small devices that spring to life on command. A lockpicking ring grants the wearer a +5 competence bonus on Open Lock checks and the ability to use knock once per day if the wearer touch a portal she wishes to open.

Faint transmutation; CL 3rd; Forge Ring, knock; Price 4500 gp.

Rod Of Metamagic, Chaining as presented in Complete Arcane

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

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

Rod Of Metamagic, Sculpting as presented in Complete Arcane

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

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

Rod Of Metamagic, Substitution as presented in Complete Arcane

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 though using the Chain Spell feat.

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

Tunic Of Steady Spellcasting as presented in Complete Adventurer

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.

Woodwalk Armor Upgrade as presented in *Races of the Wild*

Armor with this special ability allows the wearer to enter a tree and exit from another tree as if under the effect of *tree stride*, but only if he has the woodland stride ability. Using this ability is a free action, but the wearer can use it only three times a day (that is, he can enter one tree and exit from another one on three occasions in 24 hours). Woodwalk armor is a favourite among elf and raptoran druids and rangers.

Moderate transmutation; CL 9th; Craft Magic Arms and Armor, *Tree stride*; Price +9000 gp.

Nouveaux monstres :

Blaspheme as presented in *Libris Mortis*

Medium-Size Undead

Hit Dice: 18d12+30 (147 hp)

Initiative: +1

Speed: 40 ft.

AC: 20 (+1 Dex, +9 natural)

Base Attack/Grapple: +9/+18

Attack: Bite +18 melee

Full Attack: Bite +18 melee

Damage: Bite 1d8+13 plus blasphemous contact

Face/Reach: 5 ft./ 5 ft.

Special Attacks: Blasphemous contact, erratic charge

Special Qualities: Darkvision 60 ft., damage reduction 5/slash, immunity to cold, inescapable craving, undead traits

Saves: Fort +6, Ref +7, Will +13

Abilities: Str 28, Dex 12, Con -, Int 5, Wis 15, Cha 10

Skills: Listen +10, Spot +10, Survival +7

Feats: Improved natural attack (bite), Improved toughness, Toughness (4), Track

Climate/Terrain: Cold plains or cold hills

Organisation: Solitary or pair

Challenge Rating: 9

Treasure: None

Alignment: Always neutral evil

Advancement: 19-36 (Medium)

Appearing similar to a corpse that has been dug up and surgically modified, this creature stands nearly 7 feet tall, but is extraordinarily thin. Its arms are extra long, hanging nearly to mid-calf. Its head is wide and wedge-shaped, with a split mouth that opens wider than that of a normal humanoid. Its teeth glitter like shards of black, steaming ice.

Crafted in bygone days by power-mad wizards searching to create the perfect undead guardians, blasphemes still roam forgotten areas, seeking to destroy nonevil creatures with their blasphemous bite. They are most likely to be encountered near ruins of ancient cities where magic was valued more

highly than personal liberty or morals. If the secret of creating or calling a blaspheme into the world still exists, it is buried in just such a location.

Each blaspheme is created with parts from multiple ancient corpses, with teeth specially harvested from sacrifices to evil powers. However, blasphemes are not hulking, slow-moving constructs; rather, they are lithe and deadly, aware of their surroundings and capable of directing their own actions.

Blasphemes stand just under 7 feet tall and weigh about 190 pounds.

Blasphemes speak common.

COMBAT: A blaspheme resonates with evil power, the focus of which is concentrated in its teeth. Thus, blasphemes charge into combat in almost every situation, attempting to bite their victims as quickly as possible.

Blasphemous contact (Su): Each time a blaspheme bites a nonevil creature, the creature is dazed for 1 round and takes 1d6 points of Strength damage. There is no saving throw against this effect.

Erratic charge (Ex): When a blaspheme charges, it can make one turn of up to 90 degrees during its movement. All other restrictions on charges still apply. For instance, it cannot pass through a square that blocks or slows movement, or one that contains a creature. A blaspheme must have line of sight to a targeted opponent at the start of its turn.

Inescapable craving: A blaspheme has an inescapable craving for Strength, which it satisfies by using its blasphemous contact ability.

Canomorph as presented in *Fiend Folio*

Those who don't understand the true nature of canomorphs often incorrectly identify them as fiendish lycanthropes. The canomorph is not a true lycanthrope; it is a fiendish hound (either a hell hound, vorr, or shadow mastiff) that has learned to assume humanoid form. Created by devil and demon lords to serve as intelligent trackers and guardians, canomorphs often journey to the Material Plane to undertake diabolical missions for their infernal masters.

An intense rivalry among the three subraces divides canomorphs from each other. All three fill similar roles in the Lower Planes, so there intense competition for dominance. The haraknins are the physically weakest of the three, but they are also the most numerous and tenacious. The shadurakuls are the strongest and most dangerous canomorphs, but they are few in number. Between the two are the shadowy vultivors, who are for now content to remain in hiding and let their more aggressive kin tear at each other.

COMBAT: Canomorphs have all the abilities and characteristics of their hound form (hell hound for haraknins, shadow mastiff for shadurakuls, or vorr for vultivors), plus class levels learned in their humanoid form. Canomorphs can change form at will from their hound form to a humanoid form – usually human, although other races are possible. They infiltrate humanoid settlements in this guise, but often revert to their natural forms to attack.

Alternate Form (Su) : All canomorphs can assume humanoid form at will. Transforming to humanoid form from hound form, or vice versa, is a move action. This transformation works like *alter self*; the canomorph retains its physical abilities in humanoid form. It loses its natural attacks and is limited to the movement of the forms it assumes. A canomorph can only choose humanoid forms of Small to Large size.

A canomorph's alternate form ability does not affect equipment it may be carrying or wearing. Most canomorphs create secure caches of arms and armor they intend to use in humanoid form when they expect to shift form frequently.

Command Fiendish Hound (Sp) : All canomorphs can use *greater command* at will against fiendish hounds of their associated kind (hell hounds for haraknins, shadow mastiffs for shadurakuls, and vorr for vultivors). These creatures will, never voluntarily attack a canomorph of the associated kind.

Outsider Traits: Canomorphs have darkvision (60-foot range), and they cannot be raised or resurrected (though a *wish* or *miracle* spell can restore life).

Scent (Ex): A canomorphs can detect approaching enemies, sniff out hidden foes, and track by sense of smell.

Spellstitched as presented in *Monster Manual II*

Spellstitched creatures are undead creatures that have been powerfully enhanced and fortified by arcane means. The undead gain the ability to cast spells, can resist being turned, and become more difficult to attack in melee. The process benefits undead with intelligence far more than it helps those that are mindless, since intelligent undead can discharge their spells tactically.

The outward sign that an undead creature has been spellstitched is its rune-covered body. The runes are carved into the bones of skeletal undead or tattooed on the rotting flesh of other corporeal undead. These runes may not be immediately noticeable to an observer, appearing to be cracks in bones or wrinkles in the skin.

Spellstitched creatures can be created only by a wizard or sorcerer of sufficient level to cast the spells to be imbued in the undead's body. The process for creating a spellstitched creature requires the expenditure of 1000 gp for carving or tattooing materials as well as 00 XP for every point of Wisdom that the undead creature possesses. Undead that are spellcasters can spellstitch themselves.

CREATING A SPELLSTITCHED CREATURE

"Spellstitched" is a template that can be added to any corporeal undead (referred to hereafter as the base creature). The template uses all the base creature's statistics and special abilities except as noted here.

Special attacks: A spellstitched creature retains all the special attacks of the base creature and gains the following special attack.

Spell-like abilities: A spellstitched creature with a Wisdom score of 10 or higher can be imbued with spell-like abilities. All spells selected must be from the schools of Conjuration, Evocation, or

Necromancy. These abilities are used as if the spells were cast by a sorcerer of the same level as the number of Hit Dice the spellstitched creature possesses.

Wisdom	Example undead	Spells known	Times/Day
10	Skeleton, zombie	2 1st level	4
11-12	Bodak	+2 2nd level	4/4
13-14	Ghast, ghoul, wight	+2 3rd level	4/4/2
15-16	Devourer	+2 4th level	4/4/2/2
17-18	Lich	+2 5th level	4/4/2/2/2
19+	Nightshade	+1 6th level	4/4/2/2/2/1

Spells known is the number of different spells the creature has access to as spell-like abilities. A creature with a Wisdom score higher than 10 gains the spells from the row on the table corresponding to its Wisdom score, and the spells from all the rows above that row.

Times/Day is the number of times per day that the creature can use spell-like abilities of a given level. The creator of the creature must decide how to allocate the spells known. Once this determination has been made for a particular ability, it cannot be changed. For instance, the sample spellstitched creature has *magic missile* and *obscuring mist* as its 1st-level spell-like abilities. It can use *magic missile* three times per day and *obscuring mist* once per day. The creator cannot later change either the spells or the times per day each can be used.

Special qualities: A spellstitched creature retains all the special qualities of the base creature and gains the following special qualities.

Damage reduction: A spellstitched creature with 1-3 HD has DR 5/silver. One with 4-7 HD has DR 5/magic; one with 8-11 HD has DR 5/silver and magic; and one with 12 or more HD has DR 10/silver and magic.

Spell resistance: A spellstitched creature has spell resistance equal to 15 + base creature's Charisma bonus.

Turn resistance (Ex): A spellstitched creature has a +2 turn resistance. This value is added to the base creature's turn resistance (if any).

If the base creature already has one or more of these special qualities, use the better value.

Saves: Same as base creature +2.

Abilities: Same as base creature.

Skills: Same as base creature.

Feats: Same as base creature.

Climate/Terrain: Same as base creature.

Organization: Same as base creature.

Challenge Rating: Same as base creature +1.

Treasure: Same as base creature.

Alignment: Same as base creature.

Advancement: Same as base creature.

Vorr as presented in *Fiend Folio*

Medium-Size Outsider (Chaotic, Evil, Extraplanar)

Hit Dice: 3d8+6 (19 hp)

Initiative: +3

Speed: 40 ft.

AC: 16 (+3 Dex, +3 natural)

Base Attack/Grapple: +3/+6

Attack: Bite +6 melee

Full Attack: Bite +6 melee and 2 claws +1 melee
 Damage: Bite 2d4+3, claw 1d3+1
 Face/Reach: 5 ft./ 5 ft.
 Special Attacks: Sneak attack +2d6
 Special Qualities: Outsider traits, scent, shadow form, shadow jump
 Saves: Fort +5, Ref +6, Will +3
 Abilities: Str 16, Dex 17, Con 14, Int 7, Wis 11, Cha 14
 Skills: Hide +9, Listen +8, Move Silently +9, Search +4, Spot +8, Survival +6*
 Feats: Alertness, Blind-Fight
 Climate/Terrain: Any land or underground (Abyss)
 Organisation: Solitary, pair, or pack (3-12)
 Challenge Rating: 4
 Treasure: -
 Alignment: Always chaotic evil
 Advancement: 4-6 HD (Medium-size); 7-9 HD (Large)

The vorr is a hateful canine of the Abyss that lurks in the shadows, waiting for its chance to lunge out an attack. A vorr stands about 4 feet tall at the shoulder and looks similar to a black hyena but with a more intelligent-looking face. Vorr are covered with bristly black and gray fur and have long, rat-like tails. Vorr are quite intelligent, and they are capable of hunting and tracking prey over great distances. Vorr speak Abyssal.

COMBAT: Vorr are rarely encountered alone; they prefer to travel and hunt in packs. They usually stalk their prey for some time, so they can observe and know about any weaknesses. When they do attack, they flank their opponents to make full use of their sneak attack ability.

Sneak attack (Ex): Anytime a vorr's target is denied a Dexterity bonus, or when a target is flanked by a vorr, the vorr deals an additional 2d6 points of damage on a successful melee attack.

Trip (Ex): A vorr that hits with a bite attack can attempt to trip the opponent as a free action without making a touch attack or provoking an attack of opportunity. If the attempt fails, the opponent cannot react to trip the vorr.

Outsider Traits: A vorr has darkvision (60-foot range). It cannot be raised or resurrected (though a *wish* or *miracle* spell can restore life).

Scent (Ex): A vorr can detect approaching enemies, sniff out hidden foes, and track by sense of smell.

Shadow Form (Su): Once per day, a vorr can assume the form of a living shadow for up to 10 minutes. While in shadow form, the vorr can move at normal speed on any surface, including walls and ceilings, and even across liquids. It can be detected by effects that detect thoughts, life, or presences (including *true seeing*); otherwise a vorr gains a +15 circumstance bonus on Hide checks. While in shadow form, a vorr gains damage reduction 50/+5 and is immune to blindness, critical hits, damage to ability scores from non magical attacks, deafness, disease, drowning, poison, and stunning. It takes half damage from fire and acid.

Shadow Jump (Su): A vorr can travel between shadows as if by a dimension door spell. The starting and ending point of the jump must be in shadow and

must be at least 10 feet apart. This is a standard action and can be used for a total of 60 feet per day.

Skill: A vorr has a +8 racial bonus on Survival checks when tracking by scent.

Annexe 3 (Document pour le MD)

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

Numéro du jet	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	Joueur 5	Joueur 6
1 Jet de Détection, dans la ville de Fashtri						
2 Jet de Volonté contre divination.						
3 Jet de Détection contre les Ekbirites.						
4 Jet de Détection pour remarquer l'œil.						
5 Jet de Détection contre les Ekbirites.						
6 Jet de Détection, dans la ville de Fashtri						
7 Jet de Détection, piège du pont						
8 Jet de Détection pour voir le crocodile.						

Annexe 4 (Document pour les joueurs)

La légende de Busterim kilons d'or

« Il est dit que lors de la campagne contre le prince de Kazurka, il y a de cela près d'un millénaire, la flotte menée par le prophète se heurta aux affres de l'océan et aux pièges des stratèges ataphades dans les eaux sombres du Dramidj. Tempêtes et monstres marins assaillaient les navires causant de nombreux dégâts et prévenaient l'approche des îles maudites.

Il est dit que les Pinacles apportèrent leur aide à la flotte. Et c'est en la personne de Busterim Sarlunin que parvint cette aide. Busterim était un poète réputé en Ekbir et un historien reconnu des cours. Il connaissait jusqu'au savoir oral transmis par les sages des tribus paynims, il avait étudié les vestiges de l'empire aux quatre coins des terres bakluniennes. De nombreux nobles appréciaient ses poèmes souvent emprunts d'une morale avisée. Busterim était aussi réputé avoir acquis la sagesse auprès des dragons des Pinacles dont l'oreille était apaisée par les chants et contes du poète.

Les livres de bords de Yeloba Shazarim, grand amiral de la flotte, racontent qu'à l'aube du 777^e jour de la campagne, alors que la flotte avait été la proie des krakens toute la nuit et que les vents la repoussaient vers le Morskmogil quand : « ... le soleil enfanta et porta sur ses premiers rayons un oiseau de vermeil. Ce n'est que quand il survola nos premiers navires que je réalisais que les dragons des pinacles nous accordaient leur grâce à la vue du regard bienveillant de l'énorme reptile. Sur son dos, il portait Busterim qu'il déposa sur mon navire amiral. Il s'éleva ensuite gonflant nos voiles des puissants battements de ses ailes et nous lança – Voguez à présent, fils de la Baklunie, guidés par l'hymne des anciens héros. Busterim dévoila alors la Flûte d'Or et d'Airain, avec les premières notes les vents se turent puis la mélodie dissipa les nuages et les eaux se firent plus claires... ».

On raconte que lorsque l'âge de Busterim dépassa le nombre de roses du palais du prophète, le premier rosier se mit à faner alors que le poète se rendit sur le rocher qu'on nomme à présent la griffe du dragon au nord de la cité d'Ekbir. Là, le dragon vermeil l'attendait. Ils chevauchèrent les vents les portant vers le nord et on ne revit jamais Busterim. Il est dit qu'il joue à présent de sa flûte pour les Pinacles...

Les gardiens des Pinacles savent que le dragon vermeil regagna seul les Pinacles, il avait mené son vieil ami en un endroit secret dont il avait promis de ne dire mot. Ils consignèrent aussi que Busterim légua à ses enfants ses carnets de voyage et recueils de poèmes afin qu'ils continuent de les faire vivre... »

Annexe 5

Situation géographique



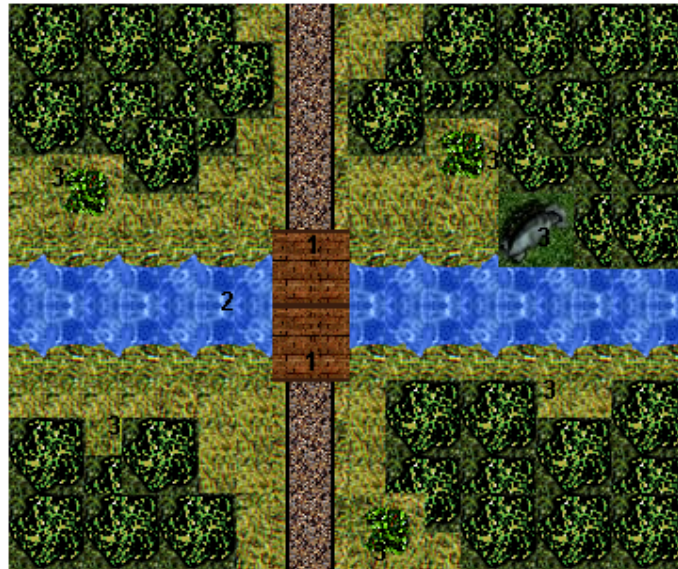
Échelle : 1 cm = 10 km

- 1- Vallon des Scènes Aériennes
- 2- Embuscade
- 3- Camps
- 4- Lagune

Annexe 6

L'embuscade.

Il se situe dans une dépression creusée par l'érosion, entre deux hauts plateaux du Darboz.



1. Pont

Les « 1 » désignent les endroits piégés.

2. Rivière

En contrebas, au fond de la gorge, coule une rivière au courant rapide.

3. Embuscade

C'est là que sont dissimulés les assaillants. Ils se répartiront de façon homogène avec un jeteur de sorts et un bon archer de chaque côté du pont.

Annexe 7

Le camp des brigands.



1 – Le plateau

Le plateau se situe en surplomb à vingt mètres environ, la rivière coule jusqu'à sa limite et se termine en une impressionnante chute d'eau.

2 - Falaise

Le plateau tombe à pic et il paraît très difficile de l'escalader.

3 – La chute d'eau

C'est là que sont dissimulés les assaillants.

4 – La cabane

Délabrée, ce fut sans doute un abri de chasseurs.

5 – Entrée des grottes

Derrière la chute, on peut distinguer un passage avec un jet de Fouille [DD15+APL]. L'arrière de la grotte

est en partie inondé, il faut se faufiler habilement pour parvenir au sec. Un jet d'Equilibre [DD10] est requis pour ne pas tomber dans l'eau derrière la chute. Un échec de plus de cinq indiquera que le personnage est en plus entraîné sous la chute d'eau et subit 3d6 points de dégâts non léthaux et doit faire un jet de Constitution [DD15] pour rester conscient. Il dérivera ensuite avec le courant (gérer selon les règles de la noyade).

6 – Le butin

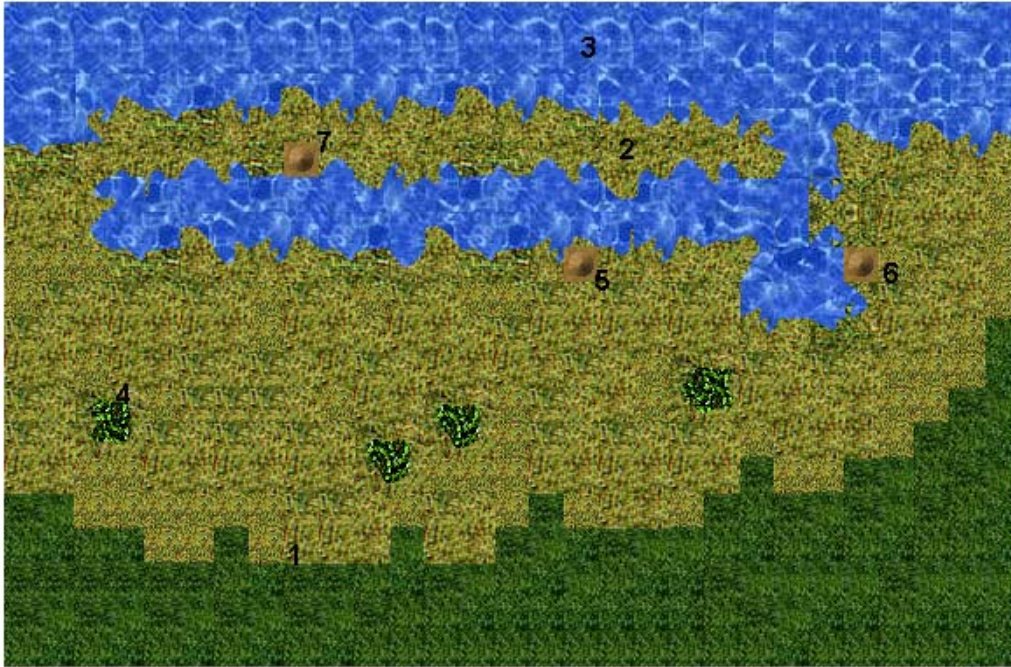
Cette grotte renferme une partie du butin dérobé par les brigands.

7 – L'habitat

C'est dans cette grotte que les brigands ataphades ont élu domicile.

Annexe 8

La lagune



Un cm = 1 km

1- Limite du marais

Au delà, on rentre dans une zone marécageuse, une sorte de mangrove puante.

2- Lagune

C'est la bande de terre qui sépare la lagune de l'océan du Dramidj.

3- L'océan du Dramidj

4- Bosquet

Cet endroit repose sur de la terre ferme. C'est sur l'un d'entre eux qu'on pourra retrouver un personnage libéré par la nymphe.

5- Garnison

La garnison Ho-Djebli est basée dans ces huttes sur pilotis. C'est aussi à cet endroit que sont retenus les prisonniers.

6- Village

Village Ho-Djebli, à l'extrême est de la lagune.

7- Antre des sorcières

C'est ici que vivent les guenaudes.

Annexe 9

Le repaire des sorcières



1 cm = 10 m

1- Garnison Ho-Djebli

Une dizaine de Ho-Djebli stationnent en permanence ici. En outre, des huttes contiennent des provisions pour la garnison.

2- Sentinelles

Une sentinelle veille sur chacune de ces plateformes à toute heure du jour et de la nuit.

3- Hutte occulte

La hutte est un peu plus élevée que les autres au dessus du niveau du marais. Les ouvrages et objets en tous genres sont entassés ici.

4- Habitation

C'est ici que vivent les sorcières. Leurs gardes sont aussi souvent ici ou dans la hutte servant de salle à manger.

5- Salle à manger

Un sort de Détection de la magie montera des résidus de magie et l'on pourra sentir une odeur de soufre dans l'air. Cela combiné avec un jet de Connaissance (les plans) [DD15] permettra de comprendre qu'une créature des plans inférieurs devait être présent et s'est téléportée.

6- Laboratoire

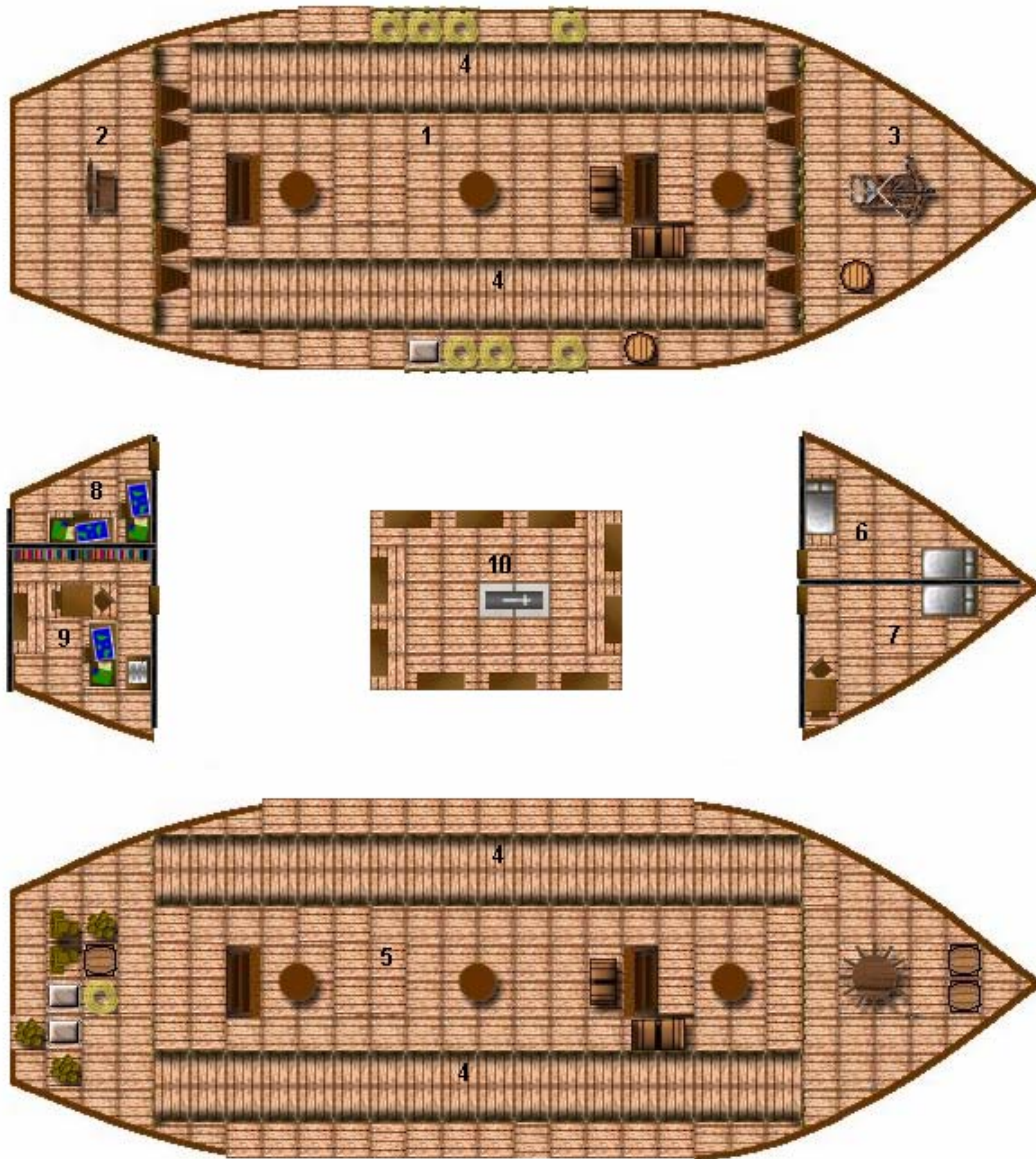
Un gros chaudron se trouve au milieu de la hutte.

7- Cage

Elle renferme Ismael Yundilla, Kadim de Fashtri, l'homme est dans un triste état (3 points de vie), on l'a visiblement cruellement torturé.

Annexe 10

La galère de Gorshared



Echelle, 1 carré = 1,5 m.

1- Pont

Le pont du navire est dans un état de saleté incroyable, la puanteur est omniprésente. On entend ici que des râles inquiétants venant des emplacements des rameurs.

2- Château arrière

C'est là que se trouve la barre.

3- Château avant

On y trouve le mécanisme pour remonter l'ancre ainsi qu'une baliste.

4- Bancs des rameurs

Sur ces rangées de sièges se tiennent plusieurs dizaines de rameurs zombies. Les morts-vivants sont enchaînés et n'ont pas d'autonomie. Ils peuvent toutefois tenter de mordre...

5- Cale

L'odeur est encore plus forte ici. Des grément et divers outils reposent ça et là. Dans un coin, sont entassés une dizaine d'esclaves, terrorisés par les zombies proches, qui semblent parfois leur jeter des regards inquiétants.

Un jet de Fouille [DD15+APL] permet de trouver un passage secret derrière l'escalier avant. Ce passage mène à la cale secrète.

6- Cabine

Une cabine qui devait autrefois renfermer la favorite de Vaissim, c'est à présent un bain de sang dans lequel repose le cadavre d'une malheureuse esclave. Elle a été vampirisée mais tuée de manière à ne pas se relever en tant que mort-vivante (cela peut être déterminé par un jet de Premiers soins [DD18]). Un jet de Fouille [DD15] permettra aussi de remarquer les traces

de griffures (ongles de Vaissim) et les coups contre les cloisons de bois.

Dans la penderie, la jeune enfant d'une dizaine d'année au plus se cache totalement effrayée et en état de choc.

7- Cabine

Ce sont là les appartements de Vaissim. Un cercueil a été disposé ici, au fond de ce dernière, une poignée de terre de son iqta du nord d'Ekbir peut être discernée.

8- Cuisine

Elle ne sont pas utilisées et servent plutôt de salle de torture à l'occasion.

9- Cabine du capitaine

Ce sont là les appartements du capitaine du navire.

10- Cale secrète

Elle renferme le véritable cercueil de Vaissim. Dans ce dernier, on note encore une poignée de terre natale. En cas de défaite, le corps de Vaissim se rematérialisera ici.

Annexe 11 (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) :

Des pillards écumeraient le Darboz, il ne vaut mieux pas s'y aventurer sans une escorte. Le festival du solstice d'été sera entaché de la disparition de nombreux bardes et artistes en tous genres qui furent massacrés sur le lieu d'une congrégation connue sous le nom de Plein Air de Koyamik. Parmi les suspects, on parle des bandits du Darboz ou des goblinoïdes de L'Udgru.

La guerre contre les Ataphades semble s'enliser, voilà déjà des mois que la flotte est partie et on attend toujours des nouvelles de victoires.

✂.....

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

Plusieurs caravanes de marchands ont été attaquées, certaines par des goblinoïdes de l'Udgru. Des scouts engagés afin d'en apprendre davantage auraient attester que des géants étaient présent parmi les assaillants Ho-Djeblis. On pense à une troupe organisée qui aurait fait un raid hors de la forêt, peut être sur le site du Plein Air de Koyamik, cette congrégation de bardes et artistes bien connue. Mais plus préoccupant encore, une petite troupe de bandit très bien organisée vole des cargaisons de valeur à proximité même des villes et des villages.

Les nombreuses plaintes déposées ont incité les autorités à dépêcher un détachement spécial des Askari afin de traquer la bande organisée.

La guerre contre les Ataphades semble s'enliser, voilà déjà des mois que la flotte est partie et on attend toujours des nouvelles de victoires.

✂.....

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) :

Plusieurs caravanes de marchands ont été attaquées, certaines par des goblinoïdes de l'Udgru. Des scouts engagés afin d'en apprendre davantage auraient attester que des géants étaient présent parmi les assaillants Ho-Djeblis. On pense à une troupe organisée qui aurait fait un raid hors de la forêt, peut être sur le site du Plein Air de Koyamik, cette congrégation de bardes et artistes bien connue. Mais plus préoccupant encore, une petite troupe de bandit très bien organisée vole des cargaisons de valeur à proximité même des villes et des villages.

On a retrouvé la trace de l'individu nommé « V », un certain Vaissim, prêtre corrompu qui aurait rejoint les îles du nord. Toute information à son sujet est à rapporter immédiatement aux autorités.

La guerre contre les Ataphades semble s'enliser, voilà déjà des mois que la flotte est partie et on attend toujours des nouvelles de victoires. Elle est en fait ralentie du fait de la menace des monstres marins et du mauvais temps. Par ailleurs on aurait vu des navires pirates croiser du côté des récifs du Morskmogil, la flotte cherche une base secrète des Ataphades dans cette région avant d'attaquer les îles maudites. Il serait dangereux de se faire prendre à revers. Par conséquent, nombres de navires croisent autours de Murenschi ou mouillent au port de Ogmir en attendant.

✂.....

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. Adib est actuellement traqué par des sbires des Ataphades, mais il a trouvé des alliés dans sa quête et serait à présent en train de trouver un moyen de leurs apporter son aide en se rendant aux Pinacles.

La guerre contre les Ataphades semble s'enliser, voilà déjà des mois que la flotte est partie et on attend toujours des nouvelles de victoires. Elle est en fait ralentie du fait de la menace des monstres marins et du mauvais temps. Par ailleurs on aurait vu des navires pirates croiser du côté des récifs du Morskmogil. La flotte cherche une base secrète

des Ataphades dans cette région avant d'attaquer les îles maudites. Il serait dangereux de se faire prendre à revers. Par conséquent, nombres de navires croisent autours de Murenshi ou mouillent au port de Ogmir en attendant.

✂.....

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

Des pillards écumeraient le Darboz, il ne vaut mieux pas s'y aventurer sans une escorte. Le festival du solstice d'été sera entaché de la disparition de nombreux bardes et artistes en tous genres qui furent massacrés sur le lieu d'une congrégation connue sous le nom de Plein Air de Koyamik. Parmi les suspects, on parle des bandits du Darboz ou des goblinoides de L'Udgru.

La guerre contre les Ataphades semble s'enliser, voilà déjà des mois que la flotte est partie et on attend toujours des nouvelles de victoires.

Les devineresses du temple d'Istus à Yalas ont prophétisé que la mer se couvrirait de sang : « Au-delà de la sueur des chevaux, le sang et le meurtre. Au-delà du meurtre, la vengeance et le désespoir. Et le sang, encore le sang. Ce sera la Course du sang ».

✂.....

Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (Clergé de Geshtaï) :

Des pillards écumeraient le Darboz, il ne vaut mieux pas s'y aventurer sans une escorte. Le festival du solstice d'été sera entaché de la disparition de nombreux bardes et artistes en tous genres qui furent massacrés sur le lieu d'une congrégation connue sous le nom de Plein Air de Koyamik. Parmi les suspects, on parle des bandits du Darboz ou des goblinoides de L'Udgru.

La guerre contre les Ataphades semble s'enliser, voilà déjà des mois que la flotte est partie et on attend toujours des nouvelles de victoires.

Les sources de la déesse sombrent dans le putride où l'océan s'unit avec les sources.

✂.....

Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (Inquisiteur du Zashassar) :

L'ordre soupçonne que le pays est infesté d'espions des îles maudites. Ces individus œuvrent à tous les niveaux, de la rumeur qui naît dans un village aux manipulations politiques. L'ennemi emploie notamment des créatures qui ont le pouvoir de changer de forme, ou des compétences innées pour se fondre dans la population. On compte parmi ces créatures des Doppelgangers (attention, ces derniers ont le pouvoir de lire les pensées des êtres faibles), des Yuan-ti (homme reptiles) ainsi que des humains d'ascendance diabolique (voir parfois même des sang mêlés issus de l'accouplement avec des habitants de Baator). L'ordre a aussi des raisons de penser que des créatures des plans inférieurs prêteraient leur aide aux ataphades. Ils convient de rester des plus discret et de démasquer ces espions.

Une équipe spéciale ekbirite a été réunie sur la demande du Nayib de Fashtri afin que les coupables des exactions dans la région (en particulier la disparition d'un Qadi de haut rang) soient débusqués. Cette escouade, composée d'Askari comprendrait aussi un Qadi et un Zashassari.

✂.....

Information communiquée au personnage par son organisation métaludique (Cour des Miracles) :

Des voleurs indépendants sévissent dans la ville de Fashtri. La Cour n'a pas encore été en mesure de les débusquer ce qui indiquerait qu'il s'agirait de personnes particulièrement douées, et donc dangereuses. On n'exclut pas non plus que ces individus disposent d'un appui magique. Les agents de la Cour ont été jusqu'à suivre quatre pistes à la fois, ce qui indiquerait qu'il ne s'agit pas d'un individu mais bien d'un gang organisé. Il est fortement probable qu'il existe un lien avec les attaques perpétrées à proximité de la ville.

On ne sait encore s'il pourrait exister un lien avec les brigands de l'Udgru et les forces du Chevalier noir.

Il est vital d'arrêter ces individus, pour le prestige de la Cour.

✂.....