

Le Cadeau d'Al Zarad

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

par David Martinez

Relecture et Développements : Gérald Colliou

Playtesters: Nicolas Brachfogel, Gerald Colliou, Patrick Le Beuze, Alexandre Menard, Filipe Simoes et Farzin Zakikhani.

Triad Edit : Jean-Philippe Huet & Gaël Richard

Circle Reviewer: Tim Sech

Il y a du grabuge dans la cité de Fashtri. D'étranges incidents surviennent, les canailles rôdent et un assassin est à l'œuvre. Les aventuriers pourront-ils élucider tout cela ?

Une aventure régionale en un round, orientée enquête urbaine, pour personnages de niveau 1 à 14 (APL 2-12). Première aventure du cycle des Familles marchandes.

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

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

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

VISIT THE LIVING GREYHAWK WEBSITE AT WWW.RPGA.COM

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

RPGA® SANCTIONED PLAY

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

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

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

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

To learn more about the LIVING GREYHAWK character creation and development, RPGA event sanctioning, and DUNGEONS & DRAGONS REWARDS, visit the RPGA website at www.rpga.com.

Players Read No Farther

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

Preparing for Play

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

Throughout this adventure, text in ***bold italics*** provides player information for you to paraphrase or read aloud when appropriate. Sidebars contain important information for you, including special instruction on running the adventure. Information on nonplayer characters (NPCs) and monsters appear in abbreviated form in the adventure text. Full information on NPCs and monsters are given in Appendix 1. For your convenience, that appendix is split by APL.

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

LIVING GREYHAWK LEVELS OF PLAY

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

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

Mundane Animals Effect on APL		# of Animals			
		1	2	3	4
CR of Animal	1/4 & 1/6	0	0	0	1
	1/3 & 1/2	0	0	1	1
	1	1	1	2	3
	2	2	3	4	5
	3	3	4	5	6
	4	4	6	7	8
	5	5	7	8	9
	6	6	8	9	10
7	7	9	10	11	

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

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

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

on help by higher-level characters to reach the objectives.

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

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

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

TIME UNITS AND UPKEEP

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

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

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

More information about Lifestyle and Upkeep can be found in the "Lifestyle and Upkeep" section of Chapter 3 of the *Living Greyhawk Campaign Sourcebook*.

CONTEXTE DE L'AVENTURE

Avertissement

Ce scénario est principalement basé sur une enquête urbaine. Dans l'intérêt de l'aventure, il est vivement recommandé qu'au moins un personnage du groupe possède des talents certains dans les compétences sociales.

Fashtri – Petite cité – pop. 10 000

Cette ville portuaire est nichée entre la forêt de l'Udgru et les collines de Yecha. Fashtri est la plaque tournante du commerce avec les nomades Tigre, mais sa fortune vient de la forêt d'Udgru dont le bois est abattu, puis convoyé jusqu'aux chantiers navals d'Ekbir.

Les troubles frontaliers avec les nomades Tigre sont courants, surtout depuis que ceux-ci se sont mis à exploiter les riches filons d'argent et de diamant qui se trouvent dans les collines de Yecha.

En CY 578, la ville a été attaquée par 10 000 cavaliers barbares, et a échappé de justesse à la destruction. Depuis lors, les intérêts commerciaux ont repris le dessus et les relations entre les deux nations se sont « normalisées » (Heurts frontaliers occasionnels entre pillards nomades et les patrouilles d'Ekbir).

La Famille Kel'igan

Cette famille est originaire de Fashtri. Initialement spécialisée dans le négoce des fourrures avec les nomades Tigre, son activité s'est étendue à tout ce qui touche aux métaux précieux et aux gemmes qui sont prospectées dans les collines de Yecha.

En moins de vingt ans, elle s'est hissée parmi les plus influentes du Califat. Cette progression fulgurante soulève la jalousie et la crainte de plusieurs familles marchandes. La situation de la famille Kel'igan demeure précaire malgré leur fortune. Leur plus grande préoccupation actuellement est d'obtenir la légitimité et la reconnaissance de leurs pairs et des autorités.

Guerre contre les Ataphades

Les îles Ataphades sont un archipel au nord-ouest d'Ekbir dans l'océan Dramidj. Les Ataphades sont des descendants des éléments corrompus de l'ancien Empire qui trouvèrent jadis refuge dans ces îles. Certains ont une ascendance Ur-Flanna. Ils se livrent toujours à des pratiques abominables de sorcellerie. Par des expériences sur des êtres vivants, ils ont créé de terribles monstres qui se sont ensuite répandus sur le continent. Les Ataphades eux-mêmes ont subi des transformations physiques magiques qui les ont rendus à moitié monstrueux. La marine de guerre d'Ekbir livre des combats permanents et sans merci contre les pirates Ataphades. Le Calife Xargun a récemment déclaré la guerre aux îles maudites. La première île de l'archipel ataphade, l'île Atios est assiégée depuis plusieurs mois par les navires de guerre du Califat. Plusieurs espions de l'archipel rodent dans le Califat, bien que certains aient déjà été démasqués. Beaucoup sont ceux qui pensent qu'ils sont encore nombreux à fouler la terre bénite du Califat.

La Tablette d'émeraude

Il y a de cela des millénaires ...

Boccob, l'Archimagicien des dieux ou Al'Zarad comme l'appelle le peuple Bakluni, a gravé sur une grande table d'émeraude les lois fondamentales de l'alchimie. Ainsi, les races mortelles douées pour les sciences ne risqueront pas d'en pervertir les fondements, ils ne pourront pas en tirer une trop grande puissance et ceci afin de préserver l'équilibre naturel du monde.

Au cours de l'histoire, quelques rares élus ont pu l'étudier et tous sont devenus de très grands alchimistes. L'un d'eux, un mage Bakluni, assoiffé de pouvoir, décida d'en faire une copie. Il voulut créer son propre artefact à l'image de la table d'émeraude mais avec de subtiles modifications afin de profiter de recettes secrètes complètement inédites, que seule l'existence de cette nouvelle loi sur l'alchimie lui permettrait de maîtriser. Lettre après lettre, symbole après symbole, il grava une tablette d'émeraude en recopiant des symboles clefs de la table originelle et y incorpora quelques petites modifications. Le résultat fut à la hauteur de son ambition et sans bouleverser les bases de toute l'alchimie, il pouvait maintenant avoir accès à de nouvelles formules.

Bien que courroucé par l'impudence du mage, Boccob fut tout de même impressionné par l'œuvre de ce mortel. Il le condamna à oublier toutes les nuits le fruit de son travail. Par contre, il décida de ne pas détruire cette tablette et de la laisser aux mortels en guise de cadeau divin. Au cours des siècles, quelques formules inédites issues de la tablette ont été découvertes par certains alchimistes, en général de manière fortuite. Mais ce qui est sûr, c'est qu'après la mort de son créateur, la tablette d'émeraude fut perdue et oubliée à travers les âges.

De nos jours ...

Lors des fouilles d'une veille tour en ruine ensevelie, la tablette d'émeraude est retrouvée mais nul ne peut la reconnaître, son histoire étant pratiquement ignorée de tous. Passant de main en main, elle finit par être rachetée par Fehik Kel'igan, un marchand du Mouquollad. Ce dernier, devinant que cette tablette d'émeraude devait sûrement être une sorte d'artefact, décida de la faire expertiser par un magicien. Hélas, pendant son transport vers l'entrepôt du marchand à Fashtri, la tablette d'émeraude fut brisée en 3 morceaux dans un « accident de chariot ». Dès cet instant, l'alchimie devint instable dans le monde entier mais seules quelques rares formules furent endommagées. Ne pensant plus avoir d'espoir de vendre la tablette, Fehik commença à vendre les morceaux séparément. Le 1^{er} fut vendu à Milweeky, un gnome bijoutier. Le second à Azim Hulaman, un jeune noble et collectionneur dans l'âme. Le troisième morceau était destiné à son cousin Kéfir Kek'igan. Juste après les deux premières ventes, le magicien Azorn Houlassad, un espion Ataphade, vint comme convenu pour expertiser l'artefact. Le marchand lui expliqua la situation mais lui laissa étudier quand même son dernier morceau de la tablette d'émeraude. Le magicien comprit vite qu'il avait affaire à quelque chose d'énorme. Il décida de s'en emparer coûte que coûte. Le lendemain soir, après s'être soigneusement préparé, il tua le marchand, vola le morceau de la tablette dans son coffre et consulta le registre du marchand pour savoir où trouver les autres morceaux. Ce même soir, un peu plus tôt, les aventuriers arrivèrent à Fashtri.

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

Introduction: Les personnages arrivent à Fashtri. En rejoignant une auberge, une explosion survient. Ils secourent un herboriste victime d'une expérience malheureuse avec une formule alchimique. Une fois à leur auberge, ils recueillent diverses rumeurs. Le matin suivant, un marchand est découvert assassiné. Son cousin Kéfir Kel'igan embauche les aventuriers pour élucider le crime. Un morceau d'émeraude a été volé.

Rencontre 1 : Les personnages partent sur la piste de malfaiteurs sur les docks. Après les avoir affrontés, ils sont emmenés à la garnison.

Rencontre 2 : Les PJ continuent d'investiguer et récupèrent un indice majeur pour l'enquête : La page du registre du marchand assassiné.

Rencontre 3 : Les personnages font la connaissance de Noblish et l'aident à se débarrasser d'une Vase apparue pendant une préparation alchimique.

Rencontre 4 : Les héros suivent la piste des acquéreurs. Précédés par le voleur, ils ne peuvent pas empêcher le vol des autres morceaux de la tablette d'émeraude. Un indice les amène sur le port.

Rencontre 5 : A l'aube, le magicien Ataphade se dévoile pour pouvoir embarquer. Les aventuriers doivent l'affronter pour récupérer la tablette d'émeraude.

Conclusion : Kéfir Kel'igan remercie et récompense les personnages s'ils ont réussi à vaincre l'assassin de son cousin. Pour que les formules alchimiques rentrent dans l'ordre, ils doivent confier les trois morceaux de la tablette d'émeraude au Zashassar.

PRÉPARATION DU JEU

Avant de débiter l'aventure, vous pouvez faire tirer des jets de dés à chaque joueur et les noter sur une feuille. Ils serviront plus tard au cours de l'aventure pour d'éventuels jets secrets.

INTRODUCTION

UNE ARRIVÉE EXPLOSIVE

L'aventure se déroule dans la cité de Fashtri, l'une des trois plus grandes villes d'Ekbir. Les aventuriers peuvent y pénétrer jusqu'à environ 1 heure avant la tombée de la nuit.

Demandez dès le début de la partie un ordre de marche sur 3m de large.

C'est le début de l'automne. La nuit ne va pas tarder à tomber et vous vous dépêchez de passer dans l'enceinte de la cité de Fashtri. Située dans le nord du Califat d'Ekbir, Fashtri dresse ses fortifications face à l'océan Dramidj et voit de nombreux bateaux aller et venir chaque jour. Le long de sa façade nord coule la rivière Jugane. Passage incontournable pour le commerce avec les Chakyiks et les peuplades nordiques, cette ville fortifiée voit passer aussi un grand nombre de caravanes. Vous vous dirigez vers le quartier commerçant pour rejoindre l'auberge du « Pèlerin chauve » qu'un garde vous a recommandé. La plupart des boutiques viennent de fermer et les rues sont assez calmes, lorsque soudain, en arrivant à sa hauteur, la façade d'une échoppe explose propulsant des bris de verre tranchants dans votre direction.

Les PJ dans la zone des débris peuvent éviter d'être grièvement blessés en réussissant un test de réflexe [DD10+APL]. Le ou les PJ qui échouent, reçoivent 1D4 point de dégâts multipliés par APL, sinon 1/2 dégâts.

Les autres passants, un peu plus éloignés que vous, ne semblent pas blessés mais beaucoup sont effrayés ou choqués par cet incident si soudain. Un nuage de fumée rose aux nuances lilas s'échappe de la boutique et commence à se propager dans la rue.

Les PJ doivent faire un test de perception auditive [DD10]. Pour ceux qui ont réussi, lisez la phrase qui suit :

Vous entendez une plainte provenant de l'intérieur de l'échoppe, une sorte de gémissement étouffé.

L'échoppe appartient à Boukfam, herboriste de bonne réputation (Renseignement ou Connaissance local [DD15]). Celui-ci concoctait une recette secrète de sa famille pour faire un puissant baume alchimique lorsque son mélange a explosé créant l'équivalent du sort *nuage nauséabond* (Vigueur [DD10+APL]). Sa zone d'effet s'étale sur 3m de rayon et doit normalement atteindre un ou deux aventuriers selon l'ordre de marche. Ce nuage semble vite se propager, c'est évident à voir (d'1,5m par round). Trois choses doivent être faites pour gérer au mieux la situation :

- Eloigner les passants choqués
- Secourir Boukfam
- Stopper le nuage nauséabond

Demandez une initiative pour la gestion de cet événement. Le nuage rose progresse à la fin du round (init 0). *Voir plan en Annexe 2.*

Le premier passant se trouve à 3m du nuage. Un test de diplomatie ou d'intimidation (action standard) [DD10+APL] est nécessaire pour le faire réagir et s'éloigner.

Il est difficile de voir à travers cette fumée étrange. Le sol de la boutique est jonché de débris. Divers pots sont cassés ou renversés d'où sortent des produits et réactifs alchimiques.

Boukfam est nauséux et semble avoir été blessé par l'explosion (il est conscient à zéro point de vie sur six). Un test de détection ou perception auditive [DD10+APL] est nécessaire pour le repérer à travers la fumée. Le bougre est un bon mangeur, il pèse 100 kg.

La fumée s'échappe d'un pot de terre (test de détection [DD10+APL]) et continuera pendant 4 rounds. Il est possible d'étouffer la réaction en y mettant une sorte de couvercle (assiette, bouclier ou couverture) ou en noyant la solution avec de l'eau (gourde). Il est déconseillé d'y rajouter tout autre substance alchimique éparpillée sur le sol ou dans des pots renversés. Toutefois, si un PJ s'y essaye, le pot explosera causant 1d4xAPL points de dommage de feu dans un rayon d'1,5 mètre.

Après le 5^e round, la Garde arrive et met en place un cordon de sécurité. Un Qadi (Jann'Qefet) commande l'unité. Il interrogera tout le monde. Si cela n'a pas été fait, il soignera ce pauvre Boukfam mais le réprimande ensuite pour ses responsabilités dans cet incident qui aurait pu être plus dangereux. Quant à Boukfam, il remercie chaleureusement les PJ s'ils ont pu l'aider. Il n'explique pas ce qui s'est passé. Ses composants sont bons, il n'a fait aucune erreur de manipulation, pense-t-il.

Les PJ peuvent ensuite rejoindre l'auberge pour un peu de repos.

Perplexe sur cet incident explosif, vous repartez vers l'auberge du « Pélerin chauve ». Après 2 minutes, vous arrivez à la bâtisse. La salle principale est assez petite mais chaleureuse avec beaucoup de décorations telles que des peintures. Une charmante jeune femme vous accueille :

« Bienvenue au Pélerin chauve ! Souhaitez vous une chambre pour la nuit ? Ou peut être ne venez vous que pour dîner ? »

La serveuse s'appelle Charmila, elle a 25 ans. Typée Bakluni, elle a des long cheveux noirs aux reflets auburns. L'auberge est un bâtiment avec 2 étages, de qualité, il propose des chambres simples, doubles ou un dortoir qui compte 9 lits (dont 2 lits déjà occupés par des voyageurs).

Au cours de la soirée, il est possible de glaner quelques renseignements :

- [DD5] L'herboriste Boukfam a été victime d'un attentat. Sa boutique a été saccagée parce qu'il n'aurait pas payé une protection à des voleurs de *la Cour des Miracles* (faux).
- [DD10] Une bande de crapules tenterait d'extorquer de l'argent aux commerçants en échange d'une protection (vrai).
- [DD15] Zik'tahim le propriétaire de l'auberge souhaite être un artiste reconnu à Fashtri, il aime exposer ses peintures dans la salle principale pour les faire admirer par ses clients. Il n'est pas rare qu'il offre un coup à boire à qui le complimente sur ses œuvres.
- [DD20] Fechik Kel'igan un marchand d'antiquité et d'objets ésotériques a subi une grosse perte financière dernièrement. Un malheureux accident de chariot lui aurait fait perdre une grosse partie de ses objets rares nouvellement acquis.

La nuit a été calme. Le lendemain pendant la collation du matin, tout le monde peut entendre une clameur au dehors :

Alors que vous prenez votre petit-déjeuner après une nuit calme et reposante, vous entendez une clameur venant de l'extérieur. Un client à la fenêtre se lève et dit « mince y a tout un attroupement autour de la boutique de Fechik ». Et presque dans le même temps, un jeune garçon pénètre dans l'auberge en courant et s'écrit à l'assemblée « Y a eu un assassinat, Fechik Kel'igan a été tué ». La moitié de la salle part alors rejoindre les curieux.

Cela produit du remue ménage car cette famille marchande est très influente à Fashtri. Des gardes de la ville empêchent quiconque d'avancer à moins de 6 mètres de la boutique. Avec un test de détection [DD15] pour ceux qui sont sortis voir, il est possible de distinguer un jeune homme de moins de vingt ans parler avec Jann'Qefet, le Qadi de la veille. Un autre homme d'âge mûr avec des habits de qualité se trouve avec eux. Il semble affligé. Il va d'ailleurs sortir rapidement et déboutonner son pourpoint comme s'il étouffait. Ses yeux sont rougis. Si des personnages ont fait le scénario EKB2-02 « Les Griffes du Morskmogil », ils reconnaîtront le marchand du Mouqollad Kéfir Kel'igan (Le père de Samul qui donna une faveur aux aventuriers). Lui-même leur fera un petit signe de la main. Psychologie [DD10] pour comprendre qui leur demande de patienter. Sinon il ne fera que regarder la foule d'un air vague,

mais semblera s'attarder sur les PJ. Puis il regagnera la boutique. Cinq minutes après, le Qadi quitte les lieux avec lui, un corps sous une couverture est emmené sur une civière. Puis la foule est dispersée. Un seul garde reste en faction devant la boutique. L'homme au pourpoint et aux allures de riche marchand se dirige vers les aventuriers. S'ils ne sont pas restés, il ira à l'auberge. Il cherche des aventuriers pour l'aider.

« Bonjour, je suis Kéfir Kel'igan. Fechik est mon cousin »... Il fait une grimace... « était mon cousin. Il s'est fait assassiner cette nuit. Je sais d'expérience que c'est dans les premières heures qu'il y a le plus de chance d'élucider un crime. Même si j'ai confiance dans les autorités, on ne peut pas dire qu'elles soient toujours rapides. C'est pourquoi j'aimerais vous engager pour trouver le meurtrier de mon cousin ».

Un simple test de psychologie [DD10] suffit pour montrer qu'il est sincèrement affecté. Il demande aux aventuriers de le suivre à la boutique pour continuer la conversation et répondre en toute discrétion aux éventuelles questions. Kéfir est un marchand de minerais précieux et de gemmes. Il fait du commerce à grande échelle dans tous les royaumes Baklunis. Il ne travaillait jamais avec son cousin mais ils avaient de très bons rapports et se voyaient régulièrement. Ce matin justement il venait voir Fechik car ce dernier lui avait réservé un morceau de tablette fait en émeraude dont il ne connaît pas la provenance mais comme Fechik le savait spécialisé dans les minerais précieux, il l'avait gardé de côté. Il est arrivé en même temps que Bahid l'apprenti qui était surpris de trouver porte close. Après quelques minutes, ils ont appelé la Garde. Le Qadi a pu ouvrir la porte et tous ont trouvé le corps de Fechik, poignardé en plein cœur. Rien n'a bougé, si ce n'est le corps. Le Qadi a noté la présence de magie résiduelle et le coffre ayant été forcé, le mobile semble être le vol. Kéfir autorise les PJ à fouiller toutes les pièces et à interroger Bahid.

En fouillant la pièce, il est possible de trouver les indices suivants :

- [DD10] Le registre des ventes sur son bureau. La dernière page a été arrachée.
- [DD15] Il reste des objets de valeur dans le coffre mais rien qui ressemble à un morceau de tablette en émeraude.
- [DD20] Le piège mécanique sur le coffre ne semble pas avoir été déclenché.

Bahid, est le garçon à tout faire de Fechik. Il a quelques informations qu'il révélera s'il est bien interrogé [Diplomatie] :

- [DD5] Fechik utilise beaucoup d'intermédiaires pour trouver divers objets rares qu'il revend par la suite.
- [DD10] Il y a 1 semaine, Fechik a lui-même négocié un chargement d'objets anciens à un groupe de voyageurs. Il y a environ 4 jours, il (Bahid) a convoyé le chariot de la porte Sud vers la réserve quand un groupe de canailles l'ont molesté, lui commandant de faire passer un message à son patron (*Faut payer la protection*). Cela a été assez rapide et ils n'ont presque rien volé par manque de temps, mais hélas beaucoup d'objets ont été cassés (ça s'entendait en remettant les caisses sur le chariot).

- [DD12] L'un des hommes sentait fortement le poisson. C'est une odeur dont il est difficile de se défaire. Il est grand, et semble fort comme un ours. Une petite cicatrice barre son sourcil gauche. C'est un demi-orque.
- [DD15] Le jeune Bahid se souviendra qu'un magicien, répondant au nom d'Azorn Houlassad, s'est présenté le 1^{er} Xanaria en fin de journée afin d'étudier un article récemment acheté par Fechik mais l'article a justement été cassé lors de l'incident. Il pense qu'il devait s'agir d'un objet en émeraude.

Notez qu'il n'est pas possible d'examiner le corps de Fechik avant la fin de matinée, le Qadi devant lui-même faire un examen approfondi.

Enquête de proximité : Il est possible d'interroger les voisins et les commerçants du coin afin de savoir si quelqu'un a vu ou entendu quelque chose. Un test de renseignement est nécessaire pour glaner des indices.

- [DD10] Des crapules extorquent de l'argent aux commerçants du quartier en échange d'une protection.
- [DD10] Il y a au moins 2 ou 3 entreprises travaillent sur les docks à vider les poissons pour ensuite les garder dans des caisses de sel. (*optionnel*)
- [DD15] Fechik Kel'igan, malgré des menaces a refusé de payer les malfrats qui tentent d'extorquer les commerçants.
- [DD20] Un mendiant du quartier aurait trouvé dans la rue un objet appartenant à Fechik Kel'igan.

RENCONTRE 1

ÇA SENT LE POISSON

Si les aventuriers suivent la piste pour trouver les malfrats et vérifier s'ils ont un rapport avec la mort du marchand, ils devraient alors aller vers le port. Dans ce cas, lisez la suite :

Vous rejoignez la zone des docks de la cité. Beaucoup de navires mouillent contre de longs embarcadères bordant des quais aux entrepôts en effervescence.

Après une heure de recherches infructueuses, les PJ rencontrent un contremaître qui reconnaît la description du malfrat. Pour lui, il s'agit de Brunik, un de ses employés. Ce n'est pas un bon travailleur et il est souvent mêlé à des bagarres. Il ne travaille pas aujourd'hui. Il lui arrive de traîner à la taverne du Requin noir à cotés des docks, derrière les entrepôts. Pendant que les aventuriers interrogent le contremaître, l'un des complices de Brunik travaillant non loin, s'esquive discrètement et part le prévenir. En 3 minutes, ils décident de monter une embuscade histoire de décourager ces fouineurs. Ils sont bien

camouflés derrière des caisses, bonus de circonstance de +2 en discrétion pour les bandits mais le PJ le plus proche de Brunik a le droit à un bonus de circonstance de +2 en détection dû à la forte odeur de poisson qui émane de lui.

APL 2 (EL 4)

Malfrats (2) : Humains rogue 2 ; 10 pv ; Cf. Annexe 1.

Brunik : demi-orque barbarian 2 ; 23 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 4 (EL 6)

Malfrats (2) : Humains rogue 4 ; 18 pv ; Cf. Annexe 1.

Brunik : demi-orque barbarian 4 ; 45 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 6 (EL 8)

Malfrats (2) : Humains rogue 6 ; 32 pv ; Cf. Annexe 1.

Brunik : demi-orque barbarian 5/fighter 1 ; 64 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 8 (EL 10)

Malfrats (2) : Humains fighter 2/ rogue 6 ; 46 pv ; Cf. Annexe 1.

Brunik : demi-orque barbarian 5/fighter 2/exotic weapon master 1 ; 82 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 10 (EL 12)

Malfrats (2) : Humains fighter 2/ rogue 6/streetfighter 2 ; 58 pv ; Cf. Annexe 1.

Brunik : demi-orque barbarian 5/fighter 3/exotic weapon master 2 ; 100 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 12 (EL 14)

Malfrats (2) : Humains fighter 2/rogue 7/streetfighter 3 ; 69 pv ; Cf. Annexe 1.

Brunik : demi-orque barbarian 5/fighter 4/exotic weapon master 3 ; 118 pv ; Cf. Annexe 1.

Tactique

Cachés derrière des caisses, les malfrats et Brunik guettent les PJ. Ses deux compères tentent de se positionner pour prendre en tenaille un personnage sans armure. Ils souhaitent mettre un bonne raclée (et dépouiller) les aventuriers trop curieux. Les malfrats utilisent leur matraque et Brunik bien qu'impressionnant ne frappe qu'avec le plat de son cimenterre à 2 mains (att -4). Malgré ses « bonnes intentions », si l'un d'eux est blessé réellement, Brunik passe en rage pour tuer ses adversaires, il peut également les intimider grâce à son don et détruire des armes. Les malfrats continuent à la matraque et si Brunik « tombe » avant eux et que le combat semble perdu, ils tentent de fuir. À certains APL, les malfrats ont la possibilité d'utiliser une sacoche immobilisante et/ou une pierre tonnerre. L'un d'eux les utilise pour débiter le round alors que l'autre les garde en réserve.

Trésor

APL 2 : L - 64 po ; C - 0 po ; M - *potion of cure moderate wounds* (12,5 gp each).

APL 4 : L - 126 po ; C - 0 po ; M - +1 *great scimitar* (208,5 gp each), *potion of cure light wounds* (4 gp), *potion of cure moderate wounds* (12,5 gp each).

APL 6 : L - 143 po ; C - 0 po ; M - +1 *great scimitar* (208,5 gp each), +1 *mithral chain shirt* (175 gp each), *potion of cure light wounds* (4 gp each), *potion of cure moderate wounds* (12,5 gp each).

APL 8 : L - 143 po ; C - 0 po ; M - +1 *great scimitar* (208,5 gp each), +1 *mithral chain shirt* (175 gp each), *potion of cure light wounds* (4 gp each), *potion of cure moderate wounds* (12,5 gp each).

APL 10 : L - 296 po ; C - 0 po ; M - +1 *adamantine great scimitar* (458,5 gp each), +1 *mithral chain shirt* (175 gp each), *potion of cure light wounds* (4 gp each), *potion of cure moderate wounds* (12,5 gp each).

APL 12 : L - 296 po ; C - 0 po ; M - +1 *adamantine great scimitar* (458,5 gp each per character), +1 *mithral chain shirt* (175 gp each per character), *potion of cure light wounds* (4 gp each per character), *potion of cure moderate wounds* (12,5 gp each per character).

Développement

La Garde arrive juste après le combat sans laisser le temps aux PJ de fouiller les truands. Après enquête, une prime sera offerte aux PJ pour l'aide à la capture des truands (il ne doit y avoir aucun truant mort) reconnus coupables d'extorsion contre certains marchands, association de malfaiteurs, etc... Si par un incroyable concours de circonstance, les PJ perdent le combat, la Garde arrive faisant fuir les malfrats. Tout le monde est emmené au poste. S'il y a des morts, tout le monde est menotté et mis en cellule. Bien entendu, selon l'échelon social des PJ, la Garde fait preuve du respect qui se doit mais insiste pour qu'un rapport clair soit fait à la garnison puis signé par les aventuriers.

RENCONTRE 2

LES BONS SAMARITAINS

Vous arrivez à la garnison centrale. Toutes les fenêtres de ce bâtiment ont de lourds barreaux en acier. Le va-et-vient des gardes est impressionnant dans ce quartier. Après quelques minutes d'attente (en geôle ou pas), on vous emmène dans le bureau de Jann'Qefet le Qadi. Un homme Bakluni au regard perçant dans une robe noir se tient à ses cotés. Il est assis sur le siège du Qadi alors que ce dernier reste debout mais il ne semble pas s'en offusquer.

Le Qadi pose toutes sortes de questions sur la rixe avec les malfrats et insiste pour connaître le pourquoi du comment, prêt à leur faire des reproches et ensuite il revient même sur l'incident de la vieille. A ce moment, l'homme en noir intervient :

Le Zashassari : « Voyons Jann'Qefet, il est clair que ces aventuriers sont de bonne volonté. Ils font tout simplement de leur mieux pour se dépêtrer de cette affaire. Ne les retardons pas plus ».

Le Qadi : « Bien Messire !... Ça ira vous pouvez disposer ».

Et au moment où les PJ passent la porte, le Zashassari dit :

« Bien évidemment, nous comptons sur vous pour nous tenir au courant de l'avancée de vos recherches ». Son regard perçant semble lire dans votre esprit.

Le Zashassar est sur les rangs. Depuis que la tablette d'émeraude a été cassée, deux incidents très étranges à Ekbir ont attiré leur attention. L'un des grands devins du Zashassar a tenté une scrutation sur la cause de ces événements. Il n'a vu que peu de chose dans sa boule de cristal mais toutefois il a pu reconnaître Fashtri à travers les brumes de l'espace et du temps. Ne pensant pas que l'inquisition puisse être concernée, c'est un magicien émérite qui s'est téléporté sur place le matin même où le corps du marchand est retrouvé. Pragmatique, lorsqu'il entend parler des aventuriers et les rencontres, il décide de leur laisser le champ libre au cas où ils trouveraient une piste sérieuse. Il a les moyens de les surveiller.

Le corps du marchand :

Dès la fin de matinée, en sortant de la caserne ou quand ils le décideront, les PJ peuvent vouloir étudier le corps de Fechik. Pour cela ils doivent se rendre au temple d'Al'Akbar. Plus précisément dans les chambres mortuaires du sous-sol. Un jeune Qadi les accueille. Pour accéder au cadavre, il faut soit montrer une autorisation de la famille ou du Qadi Jann'Qefet ou encore réussir un test de Diplomatie ou Bluff [DD20]. Toute tentative d'intimidation par une personne ne faisant pas partie d'une organisation de la Foi exaltée entraînera à une arrestation d'une nuit et une amende (50 po X APL). Une fois devant le corps, un jet de Premier Secours est nécessaire pour recueillir des informations :

- [DD10] Il a perdu beaucoup de sang suite à une entaille dans la poitrine causé par un objet perforant.
- [DD15] Il a perdu du sang (strige) ou Son sang a été empoisonné (serpent ou diabolotin)

Pour avancer dans l'enquête, il faut pouvoir retrouver la page du registre arrachée et jetée par l'assassin puis ramassée par un mendiant. Les PJ doivent se renseigner dans la rue. Il est possible de soudoyer quelques personnes afin de faciliter la recherche d'information : 10po pour un +1 (maximum +4).

- [DD10] Beaucoup de mendiants et troubadours seraient affiliés à la Cour des Miracles.
- [DD15] Un halfelin portant de grosses rouflaquettes serait un membre important de la Cour des Miracles.
- [DD20] Gyl un halfelin influent du réseau aurait son quartier général à la taverne du Colporteur.

En se renseignant ainsi sur la Cour des miracles, la nouvelle revient aux oreilles de Gyl qui prendra ses renseignements en retour. Celui-ci s'attendra donc à leur visite.

Si les aventuriers n'ont pas réussi à se renseigner, alors Gyl prendra les devants et enverra un message aux PJ. Voir annexe 4.2.

Une petite fille s'approche de vous timidement et vous tend un bout de papier.

La petite fille est assez intimidée. Elle répondra aux éventuelles questions que si un test de Diplomatie [DD15]

est réussi : Un gentil halfelin aux grosses rouflaquettes rigolotes l'a payée 1 Queste (pa) pour apporter ce billet. Il y a 15 minutes près de la taverne du Colporteur.

Si les PJ se renseignent sur la taverne :

[DD10] Cette taverne n'est pas de bonne qualité mais c'est un endroit réputé pour des rencontres discrètes. Certaines tables sont disposées sous des alcôves. Le propriétaire est un gros fumeur de pipe. Il vend même un peu de tabac pour dépanner alors beaucoup aiment y fumer la pipe. Aux heures d'affluence, c'est à peine si on voit son voisin à cause de la fumée.

Lorsque les aventuriers arriveront à la taverne, lisez le texte suivant :

C'est une taverne sans prétention. Quelques clients finissent un repas tardif. Une fumée et l'odeur de tabac sont omniprésentes dans la salle. L'atmosphère est tamisée.

Une fois attablé, un halfelin avec d'énormes favoris et fumant une très longue pipe rejoint les aventuriers.

« Bonjour gentils aventuriers. Je suis Gyl le colporteur mais aucune parenté avec cette taverne, hahahaha »... Il semble très content de son trait d'humour. (Les PJ peuvent éventuellement se présenter) Des amis à moi sont très contents que Brunik soit.. hum... « calmé », il avait tendance à faire une mauvaise publicité aux honnêtes gens de la rue. Pour cela, ils sont prêts à vous faire une fleur et vous vendre une page de registre appartenant à un marchand décédé ».

Il s'agit de la page du registre de Fechik que Azorn Houlassad a arraché Voir annexe 4.1. En fait il l'a négligemment chiffonné en boule puis jeté dans une grille d'égout à 2 rues de la boutique. C'est un mendiant de la Cours des miracles qui l'a récupéré le matin en faisant un brin de toilette. Ne sachant si cela pouvait avoir de la valeur il le donna à son chef de secteur. La Cour des Miracles gênée par les agissements de Brunik est heureuse qu'il soit tombé sur les aventuriers. N'aimant pas trop non plus que les marchands du Mouqolad puissent être assassinés au risque de passer pour les boucs émissaires, ils désirent vendre cette page histoire d'aider les aventuriers et empocher une somme rondelette au passage. Se présentant comme un intermédiaire, Gyl est un très bon négociateur. Il souhaite vendre le registre 25 po X APL. Gyl n'est pas intimidable. Un complice à coté garde le registre en sécurité sur lui. Un test de Diplomatie opposé détermine si Gyl accepte de descendre son prix de 5 po par APL (et encore -5po par tranche de 5 de différence). [Gyl : Diplomatie 10 + APL]. Donnez au PJ un bonus de circonstance de +2 si le PJ négociateur a rigolé à son trait d'humour (même forcé), un bonus de +2 s'il y a un membre de la Cour des Miracles dans le groupe et bien entendu un bonus (+1 à +4) pour un bon rôle play. Avant que les personnages ne le quittent, Gyl leur dit une dernière chose :

Une dernière chose, si vous discutez avec quelqu'un en ville à la recherche de renseignements, dites lui « Mamy a préparé du

bon thé ». Si votre interlocuteur vous répond : « j'en prendrais avec deux sucres », c'est que c'est l'un des nôtres. Et en disant cela vous lui prouverez qu'il peut vous parler en confiance. Ca c'est mon cadeau !

RENCONTRE 3

UN GOBELIN EN VILLE

La page du registre permet de déterminer que deux objets en émeraude ont été vendus (l'un à Milwecky, l'autre à Azim Hulaman), sachant qu'un morceau d'émeraude a disparu (celui réservé pour Kéfir), les PJ doivent en déduire que l'assassin cherche probablement ces objets. Un test de Renseignement ou Connaissance local VTF [DD10] permet d'apprendre l'adresse des acquéreurs. La boutique de Milwecky est la plus proche. Elle se trouve à quelques rues du lieu actuel des PJ alors que la maison du jeune noble se trouve beaucoup plus loin sur une petite colline résidentielle.

Pendant le trajet vers l'un des acquéreurs survient un autre évènement étrange.

Le temps clément de ce début de mois du Lièvre semble faire sortir les promeneurs. Vous traversez tranquillement le centre ville. Les rues sont bondées d'étals divers, les boutiques ayant encore leur devanture des beaux jours. A quelques mètres devant vous, l'une d'elle attire votre regard. Des bougies multicolores sont allumées sur la façade dégageant une odeur printanière dans la rue. Son enseigne en bois sculptée est une chandelle sur un bougeoir cuivré. Soudain, vous entendez un hurlement de frayeur provenant de cette échoppe. La porte de la boutique s'ouvre à la volée faisant tomber des bougies au sol sous le choc. Un goblin au faciès jaunâtre en habit typiquement Bakluni apparaît dans l'embrasement.

Demandez l'initiative !

Ce Gobelin est Noblish un fabricant de chandelle (Apparu dans ADP01-05F *Le Festival des Chevaliers & EKB5-08 En Etat de Grace*) :

Noblish : Gobelin Wiz 7 ; 22 pv.

Noblish est un expert dans son domaine, un herboriste renommé à Fashtri. Son innocence et sa personnalité attirante lui a permis, même s'il est goblin, de vivre tranquillement parmi les hommes. Il est particulièrement conscient de ses origines raciales et de ce fait sensible aux moindres remarques.

Noblish préparait tranquillement une cire spéciale pour ses bougies lorsque sa marmite s'est mise à frémir puis bouillir et soudain une sorte de créature gélatineuse en est sortie. Paniquant sur le coup, il est sorti de sa boutique en hurlant. Mais hélas son petit chat *Macaron* (familier) est resté à l'intérieur.

APL 2 (EL 3)

Cube gélatineux : 54 pv ; Cf. *Manuel des Monstres* page 255.

APL 4 (EL 5)

Gelée ocre : 69 pv ; Cf. *Manuel des Monstres* page 256.

APL 6 (EL 7)

Pouding noir : 115 pv ; Cf. *Manuel des Monstres* page 256.

APL 8 (EL 9)

Arcane ooze : 202 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 10 (EL 11)

Advanced Arcane ooze : 310 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 12 (EL 13)

Advanced Arcane ooze : 435 pv ; Cf. Annexe 1.

Tactique

Les vases sont des créatures informes qui ne vivent que pour manger. Elles s'attaquent à la matière organique vivante la plus proche. Une créature de taille humaine est bien plus appétissante qu'un petit chat.

Développement

Si un PJ agresse Noblish, il crie « A l'assassin, Au monstre » et des voisins viennent s'interposer.

Le goblin semble surpris de cette agression, il s'époumone « À l'assassin, À la Garde ! », et incante prudemment un sort. Vous voyez alors plusieurs copies apparaître. Un voisin marchand de poterie vous regarde avec méchanceté. Et s'écrit lui aussi « A la Garde, Au voleur ! »

Quoi qu'il en soit, dès qu'il le peut, il s'écrit qu'un monstre est apparu dans sa marmite et qu'il va sûrement manger son *Macaron*. Des miaulements frénétiques sont facilement audibles, test de perception auditive [DD10].

« Dans.. Dans ma boutique... Un monstre... il... il va manger mon Macaron... c'est horribleee ! » Vous entendez alors des miaulements frénétiques provenant de l'intérieur de la boutique.

Agile, le chat esquivé toute attaque lors du 1^{er} round et tente de fuir ensuite. Aux PJ de venir rapidement occuper le monstre. Une fois débarrassé de la vase, Noblish remercie chaleureusement les personnages à condition qu'ils n'aient pas été agressifs. Si on lui demande, Il peut expliquer que la créature est apparue dans sa marmite et qu'il ne comprend pas pourquoi.

Deux gardes arrivent peu de temps après mais ne retiennent pas les PJ sauf s'ils ont attaqué l'Herboriste. Dans ce cas, après un tour au poste, ils sont relâchés sous le regard réprobateur du Qadi et du Zashassari.

RENCONTRE 4

LES AUTRES MORCEAUX

La première visite logique est le magasin du bijoutier qui est le plus proche. Mais cela n'a pas d'importance si les aventuriers voient en premier lieu Azim Hulaman.

Milweeky, le bijoutier

Milweeky est un gnome jovial et honnête. En séparant le morceau d'émeraude en plusieurs pièces puis en les retaillant, le bijoutier comptait faire une grosse plus value. Mais un homme semblant savoir qu'il était en possession d'un morceau en émeraude avec des écritures curieuses dessus est venu en fin de matinée. Etrangement l'homme aux traits bakluni et au visage anguleux lui est apparu très amical, il a donc cédé à sa demande le morceau à prix coûtant.

En fait, Azorn est venu lui acheter ce morceau de tablette et s'est montré convainquant grâce à un *charme-personne*. Milweeky ne sait rien de déterminant, il ne comprenait rien aux écrits mais si on lui montre du draconique, il trouvera que cela y ressemble.

Azim Hulaman, le collectionneur

Azim est un humain Bakluni de petite noblesse. Son passe-temps favori est de collectionner divers objets étranges et de leur donner une histoire fabuleuse afin d'épater la galerie. Il n'en est pas à sa première pièce achetée à Fechik et a été peiné d'apprendre son décès.

La propriété vers laquelle vous arrivez ne peut appartenir qu'à un riche individu. Elle se situe dans la partie Est de la ville dans une belle rue résidentielle. Un vaste terrain bordé de haies fleuries entoure un rustique manoir. Les jardins possèdent de nombreux bosquets et une magnifique fontaine. En arrivant à la grille, deux féroces chiens de garde sautent sur les barreaux et vous aboient après. Un serviteur vient immédiatement les calmer et sous ses injonctions les chiens se mettent assis. « Que puis-je faire pour ses messieurs (dames) ? »

Ce gardien n'est qu'une formalité, il ouvrira la grille sans se faire prier. En remontant l'allée sur cinquante mètres, les PJ arrivent à la porte principale du manoir. C'est un majordome qui vient ouvrir aux aventuriers. Son maître étant occupé, il leur demande de revenir demain. Avec un test de diplomatie [DD10], il les fait patienter dans le hall et va quérir Azim.

Un homme richement vêtu arrive vers vous. Son visage est assez hautain. Il vous demande d'un ton sec : « De quoi s'agit-il ? »

Il se trouve qu'Azorn est déjà dans les lieux. Il s'est présenté quelques minutes plus tôt auprès d'Azim Hulaman en affirmant avoir entendu parlé de sa fabuleuse collection et lui a proposé de lui sécuriser sa salle d'art grâce à ses talents magiques. Après quelques palabres, le collectionneur a accepté. Il surveillait le magicien lorsque les aventuriers sont arrivés dérangeant ainsi sa surveillance et donnant l'occasion à l'espion Ataphade de voler le dernier morceau d'artefact. Dès que le noble évoque aus PJ la présence du magicien, des aboiements furieux se font entendre. L'espion Ataphade a pu voler tranquillement le morceau de la tablette. Il assure sa fuite

en se lançant un sort d'invisibilité et de retraite expéditive puis il a sauté de la terrasse dans le jardin où des chiens au flair infailible l'ont poursuivi jusqu'à ce qu'il arrive à franchir la haie. Que les personnages passent par la salle d'art ou par l'extérieur, Azorn aura réussi à fuir grâce à son avance et un parchemin de porte dimensionnelle qu'il utilisera inmanquablement juste après avoir franchi la haie (APL 4, 6 et 8). En arrivant dehors, seul les chiens au pied de la haie et les feuillages d'un arbuste indiquent par où est passé le fuyard. Arrivé à la haie que l'espion a franchi pour s'échapper, il est possible de trouver sur le sol sa bourse [Test de Détection, le meilleur résultat la trouvera] qu'un chien a attrapé dans sa gueule en essayant de le mordre. Elle contient de l'or :

Trésor

APL 2 : L – 0 po ; C – 60 po ; M – 0 po.

APL 4 : L – 0 po ; C – 60 po ; M – 0 po.

APL 6 : L – 0 po ; C – 60 po ; M – 0 po.

APL 8 : L – 0 po ; C – 60 po ; M – 0 po.

Ainsi qu'un jeton. Renseignement ou Connaissance local VTF [DD10 + APL] pour apprendre qu'il s'agit d'un jeton vendu à l'auberge du *Soudard repent*.

RENCONTRE 5

AFFRONTEMENT FINAL

Le propriétaire du *Soudard repent* est réputé bourru, ne faisant pas confiance à ses clients, fait payer les repas, les chambres ou les bains d'avance. Il sert ensuite ses clients en contre-partie du jeton adéquat. Il s'agit là d'un jeton pour un bain. L'auberge se trouve dans le quartier du port. Personne ne semble connaître le magicien à l'auberge même si un ou deux clients pensent l'avoir vu manger dans la salle principale la veille. Loukrok le propriétaire de l'établissement, un ancien pirate, est maintenant affilié à la *Cour des Miracles*. Sans le mot de passe, il ne voudra rien dire. Encore faut-il que les aventuriers pensent à dire la phrase divulguée par Gyl (au pire demandez un test d'int). Il peut ainsi révéler que Azorn est venu prendre ses repas ici depuis 2 jours. Il a demandé à deux reprises (ce matin et ce midi) si un navire au pavillon de Zeif la *Belle des océans* était arrivé au port. A son avis, il attend ce bateau pour y embarquer.

Et c'est exactement cela. Le capitaine de ce navire est corrompu et accepte, moyennant finance, des transbordements au large avec les navires de toutes sortes dont ceux des îles Ataphades.

En se renseignant sur ce navire [DD15 + APL] (cela risque de coûter de l'or), outre sa mauvaise réputation, vous apprenez qu'il appartient au consortium Faruk Al Tureim, un puissant marchand de Zeif. De plus, un marin venant d'arriver dit avoir justement croisé ce bateau en mer. Etant donné sa petite voilure et si les vents se maintiennent il pense qu'il devrait arriver dans le port de Fashtri à l'aube.

Cela laisse donc la possibilité aux aventuriers de se reposer et de maintenir une surveillance sur le port. Si les aventuriers demandent de l'aide aux autorités,

celles-ci mettront en avant l'absence de preuve et l'abondance de rumeurs. Les PJ doivent donc agir seuls. Ils n'ont pas d'autre choix que de guetter d'une manière ou d'une autre l'arrivée de *la belle des océans* en espérant que le magicien se découvre.

Une bruine matinale tombe sur le port permettant de dissoudre le brouillard qui s'est installé pendant la nuit. Lorsqu'un premier rayon du soleil perce timidement le ciel gris, un petit navire marchand au pavillon de Zeif rentre dans les eaux du port. Après un contrôle de la capitainerie, le bateau vient accoster.

Pendant la 1^{ère} heure, aucun événement suspect n'est survenu. Les 5 marins du navire s'activent à diverses tâches. Le capitaine a donné quelques ordres pour nettoyer le pont et décharger quelques tonnelets. Puis venant de la rue d'en face une petite fille approche des pontons en direction de *la Belle des océans*. Un test de détection [DD10 + APL] permet de voir qu'elle tient un billet dans sa main (Voir annexe 4.3).

Que les aventuriers intercepte le billet ou suivent le capitaine, cela les mènera à l'Agent Ataphade.

L'entrepôt est bien éclairé par des torches le long des murs. Divers Caisses et barriques y sont entreposées. Le plafond est haut de 7m50 et les larges doubles-portes de l'entrée sont presque aussi hautes.

APL 2 (EL 5)

Azorn Houlassad, agent Ataphade : male Tiefling wizard 5; 26 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 4 (EL 7)

Azorn Houlassad, agent Ataphade : male Tiefling wizard 7; 36 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 6 (EL 9)

Azorn Houlassad, agent Ataphade : male Tiefling wizard 9; 46 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 8 (EL 11)

Azorn Houlassad, agent Ataphade : male Tiefling wizard 11; 56 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 10 (EL 13)

Azorn Houlassad, agent Ataphade : male Tiefling wizard 13; 66 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 12 (EL 15)

Azorn Houlassad, agent Ataphade : male Tiefling wizard 13/archmage 2; 106 pv ; Cf. Annexe 1.

Tactique

Azorn est méfiant. Son familier est lové dans un coin à l'extérieur, camouflé ou invisible, pour surveiller la porte d'entrée. Il pourra donc se préparer un minimum. Si le capitaine est présent, il ne fait que tenter de fuir. Il n'a encore rien accepté et peut toujours essayer de se disculper auprès des autorités. Le familier attaquera d'éventuels lanceurs de sorts par derrière tandis qu'Azorn essaiera d'affaiblir les combattants avant de les éliminer par des dégâts massifs. S'il sent que la situation est

désespérée, il tentera de fuir par la porte arrière (qui est fermée par une barre).

Trésor

APL 2 : L - 25 po ; c - 0 po ; m - *ring of protection* +1 (167 gp each), *pearl of power - 1st level* (83 gp each), *vest of resistance* +1 (83 gp each), *potion of cure light wounds* (4 gp each).

APL 4 : L - 25 po ; c - 0 po ; m - *ring of protection* +1 (167 gp each), *pearl of power - 1st level* (83 gp each), *vest of resistance* +1 (83 gp each), *potion of cure light wounds* (4 gp each).

APL 6 : L - 25 po ; c - 0 po ; m - *ring of protection* +1 (167 gp each), *pearl of power - 1st level* (83 gp each), *vest of resistance* +1 (83 gp each), *potion of cure light wounds* (4 gp each).

APL 8 : L - 25 po ; c - 0 po ; m - *ring of protection* +1 (167 gp each), *pearl of power - 1st level* (83 gp each), *headband of conscious effort* (333 gp each), *vest of resistance* +1 (83 gp each), *potion of cure light wounds* (4 gp each).

APL 10 : L - 25 po ; c - 0 po ; m - *ring of protection* +2 (667 gp each), *pearl of power - 1st level* (83 gp each), *headband of conscious effort* (333 gp each), *vest of resistance* +2 (333 gp each), *potion of cure light wounds* (4 gp each).

APL 12 : L - 25 po ; C - 0 po ; m - *ring of protection* +2 (667 gp each), *pearl of power - 2nd level* (333 gp each), *headband of conscious effort* (333 gp each), *vest of resistance* +3 (750 gp each), *potion of cure light wounds* (4 gp each).

Développement

Une fois le magicien vaincu, les personnages peuvent récupérer dans son sac les trois morceaux de la Tablette d'émeraude (ainsi que ses autres possessions). Les morceaux mis bout à bout forment une tablette d'un mètre de longueur et cinquante centimètres de large. L'épaisseur est de cinq centimètres. Des écritures recouvrent sa surface. C'est un mélange d'ancien Bakluni, de Draconique et de formules d'alchimie difficiles à comprendre (5 rangs sont nécessaires pour commencer à appréhender les formules). Il est possible mais difficile de deviner quel est ce très ancien artefact. Un test de Connaissance des mystères, Histoire ou Légende Bardique [DC20+APL] permet de se souvenir de la légende de la Table d'émeraude de Boccob (Lire le chapitre *Contexte de l'aventure*). Une détection de la magie indique une magie puissante sur chaque morceau. Si puissante qu'il est, impossible de maintenir le sort jusqu'au 3^e round pour en connaître l'école.

EPILOGUE

Si les PJ échouent

L'espion Ataphade embarque sur le *Belle des océans* qui appareille sur-le-champ. Le magicien rapporte ainsi aux ennemis du califat un artefact qui sûrement peut leur apporter certains avantages s'ils arrivent à le reconstituer et à en contrôler le pouvoir.

Si les PJ sont victorieux

Kéfir Kel'igan les remercie chaleureusement. Le Mouqollad est par là même satisfait car pour le consortium cela fait comprendre qu'on ne s'attaque pas aux grandes familles marchandes impunément.

Les autorités sont heureuses que le coupable du meurtre ait été vaincu.

Si les aventuriers ne remettent pas rapidement les morceaux de la tablette d'émeraude aux autorités, le Zashassari interviendra. Ayant suivi diverses pistes dont les vols effectués par le magicien Ataphade, il fait arrêter les PJ avant qu'ils ne rendent les morceaux aux propriétaires et récupère les morceaux de l'artefact pour une question de sécurité du califat. Au cœur même du Zashassar, les magiciens Ekbirites procéderont à un puissant rituel afin de reconstituer la tablette, rétablissant ainsi les formules alchimiques défectueuses. L'artefact est maintenant en sécurité.

Les faveurs sont uniquement gagnées si les conditions stipulées sont remplies :

Faveur du Mouqollad (Famille Kel'igan)

La famille du défunt Fechik Kel'igan offre cette faveur pour avoir retrouvé et vaincu son assassin.

Faveur du Zashassar : Pour avoir remis rapidement aux autorités (Zashassar) les morceaux de la *Tablette d'Emeraude*.

Récompense du Zashassar : Si le personnage a ramené rapidement au Zashassar les morceaux de la *Tablette d'Emeraude*, il obtient un accès aux objets marqués de deux astérisques **. Accès : régional si le personnage appartient au Zashassar. Accès : aventure sinon. De plus, si le personnage est membre du Zashassar et possède au moins 5 rangs en Artisanat (Alchimie), il est autorisé à étudier l'artefact pendant quelques jours. S'il dépense 1 TU immédiatement après l'aventure, il gagne un bonus de compétence de +2 en Artisanat (Alchimie).

Faveur de Gyl

Pour avoir aidé Gyl le Colporteur à disculper la Cour des Miracles des derniers événements, il est dorénavant prêt à vous aider pour toute recherche d'information dans la cité de Fasthri.

Récompense de la Cour des Miracles : Si le personnage a permis de lever les soupçons pesant sur l'organisation, celle-ci lui donne un accès aux objets marqués de trois astérisques ***.

Faveur de Noblish

Pour avoir secouru Noblish et Maccaron (sans l'agresser lui-même), l'herboriste vous fait profiter des produits de son échoppe.

FIN

BILAN DU SCENARIO

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

triadeekb@numericable.fr

Des réponses reçues dépendront la version officielle de cette histoire.

- 1) Noblish a-t'il été tué ou agressé par les PJ ?
- 2) L'espion Ataphade a-t-il pu s'enfuir ?
- 3) L'espion Ataphade a-t-il été pris vivant ?
- 4) Le billet incriminant le Capitaine Angal a-t-il été récupéré par les PJ et donné aux autorités ?
- 5) À quel APL a été joué le scénario ?

ADVENTURE EXPERIENCE

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.

Introduction : Une arrivée explosive

Éloigner les passants choqués, Secourir Boukfam et Stopper le nuage rose lilas

APL 2	10/20/30 xp
APL 4	30/45/60 xp
APL 6	60/90/120 xp
APL 8	120/150/180 xp
APL 10	180/210/240 xp
APL 12	240/270/300 xp

Rencontre 1 : Ça sent le poisson

Si des personnages frappent réellement les malfrats

APL 2	-20 xp
APL 4	-45 xp
APL 6	-90 xp
APL 8	-150 xp
APL 10	-180 xp
APL 12	-210 xp

Vaincre les malfrats (EL 4/6/8/10)

APL 2	120 xp
APL 4	180 xp
APL 6	240 xp
APL 8	300 xp
APL 10	360 xp
APL 12	400 xp

Rencontre 3 : Un Gobelin en ville

Si des personnages ont agressé Noblish

APL 2	-20 xp
APL 4	-45 xp
APL 6	-90 xp
APL 8	-150 xp
APL 10	
APL 12	

Vaincre la Vase (EL 3/5/7/9)

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

Rencontre 5 : Affrontement final

Vaincre Azorn Houlassad et récupérer les morceaux de la tablette d'émeraude (EL 5/7/9/11)

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

Conclusion

Remettre rapidement aux autorités les morceaux de la tablette d'émeraude.

APL 2	30 xp
APL 4	60 xp
APL 6	120 xp
APL 8	180 xp
APL 10	240 xp
APL 12	300 xp

Performance des joueurs

Ces points récompenseront les joueurs ayant particulièrement bien interprétés (roleplay) leur personnage lors du scénario.

APL 2	30 xp
APL 4	60 xp
APL 6	120 xp
APL 8	180 xp
APL 10	240 xp
APL 12	300 xp

Expérience totale possible

APL 2	450 xp
APL 4	675 xp
APL 6	900 xp
APL 8	1,125 xp
APL 10	1,350 xp
APL 12	1,575 xp

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

RESUMÉ DU TRÉSOR

L : Looted gear from ennemi

C : Coins, gems, jewelry and other valuables

M : Magic item (sell value)

Rencontre 1 : Ca sent le poisson

Prime des autorités pour l'aide à l'arrestation des malfrats (divisé par deux s'il y a un ou plusieurs morts chez les truants) :

APL 2 : L – 64 po ; C – 0 po ; M – *Potion of cure moderate wounds* (12,5 gp each).
APL 4 : L – 126 po ; C – 0 po ; M – +1 *Great scimitar* (208,5 gp each), *Potion of cure light wounds* (4 gp), *Potion of cure moderate wounds* (12,5 gp each).
APL 6 : L – 143 po ; C – 0 po ; M – +1 *Great scimitar* (208,5 gp each), +1 *Mithral Chain Shirt* (175 gp each), *Potion of cure light wounds* (4 gp each), *Potion of cure moderate wounds* (12,5 gp each).
APL 8 : L – 143 po ; C – 0 po ; M – +1 *Great scimitar* (208,5 gp each), +1 *Mithral Chain Shirt* (175 gp each), *Potion of cure light wounds* (4 gp each), *Potion of cure moderate wounds* (12,5 gp each).
APL 10 : L – 296 po ; C – 0 po ; M – +1 *Adamantine Great scimitar* (458,5 gp each), +1 *Mithral Chain Shirt* (175 gp each), *Potion of cure light wounds* (4 gp each), *Potion of cure moderate wounds* (12,5 gp each).
APL 12 : L – 296 po ; C – 0 po ; M – +1 *Adamantine Great scimitar* (458,5 gp each per character), +1 *Mithral Chain Shirt* (175 gp each per character), *Potion of cure light*

wounds (4 gp each per character), *Potion of cure moderate wounds* (12,5 gp each per character).

Rencontre 4 : Les autres morceaux

Bourse perdu d'Azorn Houlassad :

APL 2 : L – 0 po ; C – 60 po ; M – 0 po.
APL 4 : L – 0 po ; C – 60 po ; M – 0 po.
APL 6 : L – 0 po ; C – 60 po ; M – 0 po.
APL 8 : L – 0 po ; C – 60 po ; M – 0 po.
APL 10 : L – 0 po ; C – 60 po ; M – 0 po.
APL 12 : L – 0 po ; C – 60 po ; M – 0 po.

Rencontre 5 : Affrontement final

Azorn Houlassad :

APL 2 : L – 25 po ; C – 0 po ; M – *Ring of Protection* +1 (167 gp each), *Pearl of Power - 1st Level* (83 gp each), *Vest of Resistance* +1 (83 gp each), *Potion of cure light wounds* (4 gp each).
APL 4 : L – 25 po ; C – 0 po ; M – *Ring of Protection* +1 (167 gp each), *Pearl of Power - 1st Level* (83 gp each), *Vest of Resistance* +1 (83 gp each), *Potion of cure light wounds* (4 gp each).
APL 6 : L – 25 po ; C – 0 po ; M – *Ring of Protection* +1 (167 gp each), *Pearl of Power - 1st Level* (83 gp each), *Vest of Resistance* +1 (83 gp each), *Potion of cure light wounds* (4 gp each).
APL 8 : L – 25 po ; C – 0 po ; M – *Ring of Protection* +1 (167 gp each), *Pearl of Power - 1st Level* (83 gp each), Headband of Conscious Effort (333 gp each), *Vest of Resistance* +1 (83 gp each), *Potion of cure light wounds* (4 gp each).
APL 10 : L – 25 po ; C – 0 po ; M – *Ring of Protection* +2 (667 gp each), *Pearl of Power - 1st Level* (83 gp each), Headband of Conscious Effort (333 gp each), *Vest of Resistance* +2 (333 gp each), *Potion of cure light wounds* (4 gp each).
APL 12 : L – 25 po ; C – 0 po ; M – *Ring of Protection* +2 (667 gp each), *Pearl of Power - 2nd Level* (333 gp each), Headband of Conscious Effort (333 gp each), *Vest of Resistance* +3 (750 gp each), *Potion of cure light wounds* (4 gp each).

Conclusion

Récompense de Kéfir Kell'igan pour la réussite de la mission 25 po x APL :

APL 2 : L – 0 po ; C – 50 po ; M – 0 po.
APL 4 : L – 0 po ; C – 100 po ; M – 0 po.
APL 6 : L – 0 po ; C – 150 po ; M – 0 po.
APL 8 : L – 0 po ; C – 200 po ; M – 0 po.
APL 10 : L – 0 po ; C – 250 po ; M – 0 po.
APL 12 : L – 0 po ; C – 300 po ; M – 0 po.

Maximum de Trésor possible sans les livres de sorts

APL 2 : 457 po.
APL 4 : 740 po.
APL 6 : 940 po.
APL 8 : 1282 po.
APL 10 : 2444 po.
APL 12 : 3117 po.

Trésor total possible

APL 2 : 450 po.
APL 4 : 650 po.

APL 6 : 900 po.
APL 8 : 1300 po.
APL 10 : 2300 po.
APL 12 : 3300 po.

ITEMS FOR THE ADVENTURE RECORD

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

Faveur du Mouqollad (Famille Kel'igan) : À la fin de toute aventure se déroulant en Ekbir, le personnage peut revendre tout objet n'excédant pas 2000 po à 75% de sa valeur au lieu de 50% normalement. De plus, le personnage obtient un accès aux objets marqués d'un astérisque*. Accès : régional si le personnage appartient au Mouqollad ou à une Grande Famille marchande. Accès : aventure sinon.

Faveur du Zashassar : Celui-ci vous remercie en vous proposant une augmentation d'un bonus de +1 d'une Cape/Veste/Ioun Stone de Résistance, d'un Anneau de Protection, d'un bracelet d'armure, d'une Armure ou d'un Bouclier. Cette faveur n'est utilisable qu'une fois et la différence entre l'ancien et le nouveau prix doit être payée.

Récompense du Zashassar : Le personnage obtient un accès aux objets marqués de deux astérisques **. Accès : régional si le personnage appartient au Zashassar. Accès : aventure sinon. De plus, si le personnage est membre du Zashassar et possède au moins 5 rangs en Artisanat (Alchimie), il est autorisé à étudier l'artefact pendant quelques jours. S'il dépense 1 TU immédiatement après l'aventure, il gagne un bonus de compétence de +2 en Artisanat (Alchimie).

Faveur de Gyl : Le personnage gagne un bonus de circonstance de +2 à ses Jets de Renseignement effectués dans la cité de Fasthri.

Récompense de la Cour des Miracles : Le personnage a accès aux objets marqués de trois astérisques ***. Accès :

régional s'il appartient à la Cour des Miracles. Accès : aventure sinon.

Faveur de Noblish : Le personnage gagne un accès Régional aux objets alchimiques de la table 2-5 du *Arms & Equipment Guide* et de la table 4-2 du *Complete Adventurer*.

Livres de sorts d'Azorn : Le personnage a trouvé les volumes suivants :

Les sorts de ces volumes sont répertoriés sur un AR à part.

2nd Adventure Record

Azorn's spell book: Contains the following spells:

Volume I: 1st — *babau slime, backbiter, charm person, comprehend languages, familiar pocket, grease, magic missile, ray of enfeeblement, shield*. Total cost: 450 gp.

Volume II: 2nd — *fireburst, mirror image, scare, scorching ray*. total cost: 400 gp.

Volume III: 3rd — *enhance familiar, fortify familiar*. total cost: 300 gp.

Volume IV: 2nd — *balor nimbus, invisibility*; 3rd — *blink, bands of steel; mage armor (greater)*; 4th — *blast of flame, invisibility (greater)*. total cost: 900 gp

Volume V: 2nd — *false life*; 3rd — *hamatula barbs, nondetection*; 4th — *burning blood, stoneskin*; 5th — *dominate, blink (greater)*. total cost: 1300 gp

Volume VI: 3rd — *anticipate teleportation*; 4th — *globe of invulnerability (lesser), fireburst (greater)*; 5th — *vitriolic sphere*; 6th — *acid fog, imbue familiar with spell ability*. Total cost: 1400 gp

Volume VII: 4th — *metal melt, otilluke's resilient sphere*; 5th — *duelward, wrack*; 6th — *anticipate teleportation (greater), disintegrate*; 7th — *forcecage, stun ray*. Total cost: 2200 gp

Volume VIII: 1st — *true strike*; 5th — *bigby's interposing hand, cone of cold*; 6th — *contingency, globe of invulnerability*; 7th — *energy ebb*; 8th — *blackfire, invisibility (superior)*. Total cost: 2300 gp

ANNEXE 1 (DOCUMENT POUR LE MD)

APL 2

RENCONTRE 1 – ÇA SENT LE POISSON

Malfrat : Male Human(Bakluni) rogue 2; CR 2; Medium Humanoid (Human); HD 2d6; hp 10; Init +2; Spd 30 ft/x4; AC 15 (16) (+3 armor, +2 Dex, +1 Dodge), touch 12 (13), flat-footed 13; Base Atk +1; Grp +3; Full Atk +3 One-handed (1d6+2;20/x2, Sap), +3 One-handed (1d6+2;19-20/x2, Short sword), +3 One-handed (1d4+2;19-20/x2, Dagger); Space/Reach 5 ft/ 5 ft; SA Sneak Attack (+1d6), SQ Evasion (Ex), Trapfinding (Ex); AL CN; SV Fort +0, Ref +5, Will +1; Str 14, Dex 15, Con 10, Int 14, Wis 12, Cha 10.

Skills and Feats: Balance +7, Bluff +5, Climb +5, Escape Artist +4, Gather Information +3, Hide +6, Intimidate +4, Jump +5, Knowledge (local VTF) +4, Listen +6, Move Silently +6, Spot +6, Tumble +6, Use Rope +5; Dodge, Weapon finesse.

possessions: studded leather armor, short sword, sap, dagger;

Brunik : Male Half-Orc Bbn2; CR2; Medium Humanoid (Orc); HD 2d12+4; hp 23; Init +1; Spd 40 ft/x4; AC 14 (+3 armor, +1 Dex), touch 11, flat-footed 14; Base Atk +2; Grp +5; Full Atk +5 Two-handed (1d8+6;18-20/x2, Great Scimitar masterwork), +5 One-handed (1d8+3;18-20/x2, Great Scimitar masterwork), +5 One-handed (1d6+3;18-20/x2, Scimitar); Space/Reach 5 ft/ 5 ft; SA Rage, SQ Fast Movement (Ex), Uncanny Dodge (Ex); AL CN; SV Fort +5, Ref +1, Will +0; Str 16, Dex 12, Con 15, Int 10, Wis 10, Cha 10.

Skills and Feats: Climb +6, Craft (Weaponsmithing) +3, Intimidate +5, Jump +10, Listen +2, Survival +2, Swim +5, Exotic Weapon Proficiency (Scimitar, Great).

Rage (Ex): 1/day - hp 27; AC 12, touch 9, flat-footed 12; Grp +7; Full Atk +7 Two-handed (1d8+10;18-20/x2, Great Scimitar masterwork), +7 One-handed (1d8+5;18-20/x2, Great Scimitar masterwork), +7 One-handed (1d6+5;18-20/x2, Scimitar); Fort +7, Will +2; Str 20, Con 19; Climb +8, Jump +12, Swim +7. Last 5 rounds than fatigued.

Possessions: studded leather armor masterwork, great scimitar masterwork, scimitar, dagger, *potion of cure moderate wounds*;

RENCONTRE 5 – AFFRONTLEMENT FINAL

Azorn Houlassad: Male Tiefling Wiz5; CR 5; Medium Outsider (Native); HD 5d4+10; hp 26; Init +3; Spd 30ft/x4; AC 18 (+3 Dex, +1 deflection, +4 *Shield*), touch 14, flat-footed 15; Base Atk +2; Grp +2; Atk +3 One-handed (1d4;19-20/x2, Dagger

masterwork); Full Atk +3 One-handed (1d4;19-20/x2, Dagger masterwork); SA *Darkness* (Sp); SQ Alertness, Familiar, Darkvision 60 ft, Resistance to cold 5, electricity 5, and fire 5; AL LE; SV Fort +4, Ref +5, Will +5; Str 10, Dex 16, Con 14, Int 18, Wis 10, Cha 10.

Skills and Feats: Bluff +6, Concentration +10, Knowledge (arcana) +10, Listen +6, Move Silently +6, Spellcraft +10, Spot +6, Speak Language (Ancient Baklunish), Speak Language (Ancient Suloise), Speak Language (Draconique), Speak Language (Infernal); Alertness, Combat Casting, Improved Familiar, Scribe Scroll, Sudden Silent.

Possessions: Dagger masterwork; *ring of protection* +1, *vest of resistance* +1, *pearl of power* (1st level), *potion of cure light wounds*. Spellbook volumes I, II and III.

Spells Prepared (4/4/3/2); base DC = 14 + spell level): 0-[*daze*, *detect magic*, *ray of frost*, *resistance*]; 1st-[*babau slime*, *magic missile*, *ray of enfeeblement*, *shield*]; 2nd-[*invisibility*, *mirror image*, *scare*]; 3rd-[*fortify familiar*, *enhance familiar*].

Les sorts barrés ont été lancés juste avant le combat (2 rounds avant : *Shield*, *Minor Image*) ou le matin pour les améliorations de familier (*Fortify Familiar*, *Enhance Familiar*) ils sont donc actifs dès le début d'un combat. Cependant si les aventuriers arrivent quand même à surprendre Azorn, n'oubliez pas que dans ce cas nombre de sort de Protection pourrions sans doute bénéficier à son familier si celui-ci est proche de lui.

Familiar: Fiendish Tiny Viper Snake; CR-; Tiny magical beast; HD 3d8+2d8; hp 23; Init +3; Spd 15 ft, climb 15 ft, swim 15 ft; AC 23 (+2 size, +3 Dex, +6 natural armor, +2 Dodge), touch 17, flat-footed 18; Base Atk +2; Grp -11; Atk +7 melee (3 plus poison, bite); Full Atk +7 melee (3 plus poison, bite); Space/Reach 2-1/2 ft./oft; SA Poison, smite good; SQ Darkvision 60 ft, deliver touch spells, resistance to cold 5 and fire 5, scent, spell resistance 8, granted abilities, 25% chance to avoid extra damage from sneak attacks or critical hits; AL NE; SV Fort +4; Ref +7; Will +3; Str 4, Dex 17, Con 11, Int 7, Wis 12, Cha 2.

Skills and Feats: Balance +11, Climb +11, Hide +15, Listen +6, Spot +6, Swim +5; Weapon Finesse.

Poison (Ex): Injury, Fortitude DC 11, initial and secondary damage 1d6 Con.

Smite Good (Su): Once per day, make a normal melee attack to deal +1 damage against a good foe.

APL 4

RENCONTRE 1 – ÇA SENT LE POISSON

Malfrat : Male Human(Bakluni) Rog 4; CR4; Medium Humanoid (Human); HD 4d6; hp 18; Init +3; Spd 30 ft/x4; AC 16 (17) (+3 armor, +3 Dex, +1 Dodge), touch 13 (14), flat-footed 16; Base Atk +3; Grp +5; Full Atk +6 One-handed (1d6+2;20/x2, Sap), +6 One-handed (1d6+2;19-20/x2, Short sword), +6 One-handed (1d4+2;19-20/x2, Dagger); Space/Reach 5 ft/ 5 ft; SA Sneak Attack (+2d6), SQ Evasion (Ex), Trapfinding (Ex), Trap Sense +1 (Ex), Uncanny Dodge (Ex); AL CN; SV Fort +1, Ref +7, Will +2; Str 14, Dex 16, Con 10, Int 14, Wis 12, Cha 10.

Skills and Feats: Balance +10, Bluff +5, Climb +7, Escape Artist +10, Gather Information +5, Hide +10, Intimidate +5, Jump +9, Knowledge (local VTF) +5, Listen +6, Move Silently +10, Spot +6, Tumble +12, Use Rope +8; Combat Expertise, Dodge, Weapon Finesse.

Possessions: studded leather armor masterwork, short sword, sap, dagger;

Brunik : Male Half-Orc Bbn4; CR4; Medium Humanoid (Orc); HD 4d12+12; hp 45; Init +1; Spd 40 ft/x4; AC 16 (17) (+4 armor, +1 Dex, +1 shield), touch 11, flat-footed 16 (17); Base Atk +4; Grp +7; Full Atk +7 Two-handed (1d8+7;18-20/x2, +1 Great scimitar), +8 One-handed (1d8+4;18-20/x2, +1 Great scimitar), +7 One-handed (1d6+3;18-20/x2, Scimitar); Space/Reach 5 ft/ 5 ft; SA Rage, SQ Fast Movement (Ex), Uncanny Dodge (Ex), Trap Sense +1 (Ex); AL CN; SV Fort +7, Ref +2, Will +1; Str 16, Dex 12, Con 16, Int 10, Wis 10, Cha 10.

Skills and Feats: Climb +6, Craft (Weaponsmithing) +3, Intimidate +7, Jump +10, Listen +2, Survival +5, Swim +4, Exotic Weapon Proficiency (Scimitar, Great), Intimidating Rage.

Rage (Ex): 2/day - hp 53; AC 14 (15), touch 9, flat-footed 14 (15); Grp +9; Full Atk +9 Two-handed (1d8+11;18-20/x2, +1 Great scimitar), +10 One-handed (1d8+6;18-20/x2, +1 Great scimitar), +9 One-handed (1d6+5;18-20/x2, Scimitar); Fort +9, Will +3; Str 20, Con 20; Climb +8, Jump +12, Swim +6. Last 7 rounds than fatigued.

Possessions: mithral chain shirt, buckler, +1 great scimitar, scimitar, dagger, *potion of cure moderate wounds*, *potion of cure light wounds*;

RENCONTRE 5 – AFFRONTLEMENT FINAL

Azorn Houlassad : Male Tiedling Wiz7; CR 7; Medium Outsider (Native); HD 7d4+14; hp 36; Init +3; Spd 30ft/x4; AC 18 (+3 Dex, +1 deflection, +4 Shield), touch 14, flat-footed 15; Base Atk +3; Grp +3; Atk +4 One-handed (1d4;19-20/x2, Dagger masterwork); Full Atk +4 One-handed (1d4;19-20/x2, Dagger masterwork); SA Darkness (Sp); SQ

Alertness, Familiar, Darkvision 60 ft, Resistance to cold 5, electricity 5, and fire 5; AL LE; SV Fort +5, Ref +6, Will +6; Str 10, Dex 16, Con 14, Int 18, Wis 10, Cha 10.

Skills and Feats: Bluff +3, Concentration +12, Knowledge (arcana) +14, Listen +6, Move Silently +6, Spellcraft +19, Spot +6, Speak Language (Ancient Baklunish), Speak Language (Ancient Suloise), Speak Language (Draconique), Speak Language (Infernal); Combat Casting, Improved Familiar, Scribe Scroll, Skill Focus (Spellcraft), Sudden Silent.

Possessions: dagger masterwork; *ring of protection* +1, *vest of resistance* +1, *pearl of power* (1st level), *potion of cure light wounds*. spellbook volumes i, ii, iii and iv.

Spells Prepared (4/5/4/3/2); base DC = 14 + spell level): 0-[*daze*, *detect magic*, *ray of frost*, *resistance*]; 1st-[*backbiter*, *magic missile* x2, *ray of enfeeblement*, *shield*]; 2nd-[*balor nimbus*, *mirror image*, *scare*, *scorching ray*]; 3rd-[*bands of steel*, *fortify familiar*, *enhance familiar*]; 4th-[*blast of flame*, *invisibility* (greater)].

Les sorts barrés ont été lancés juste avant le combat (2 rounds avant : *Shield*, *Minor Image*) ou le matin pour les améliorations de familier (*Fortify Familiar*, *Enhance Familiar*) ils sont donc actifs dès le début d'un combat. Cependant si les aventuriers arrivent quand même à surprendre Azorn, n'oubliez pas que dans ce cas nombre de sort de Protection pourrions sans doute bénéficier à son familier si celui-ci est proche de lui.

Familiar : Imp; CR-; Tiny outsider; HD 7d8+2d8; hp 28; Init +3; Spd 20 ft, fly 50 ft (perfect); AC 24 (+2 size, +3 Dex, +7 natural armor, +2 Dodge), touch 17, flat-footed 19; Base Atk +5; Grp -5; Atk +10 melee (1d4+2 plus poison, sting); Full Atk +10 melee (1d4+2 plus poison, sting); Space/Reach 2-1/2 ft./ 0ft; SA Poison, spell-like abilities; SQ Alternate form, darkvision 60 ft, deliver touch spells, DR 5/good or silver, fasthealing 2, immunity to poison, improved evasion, resistance to fire 5, speak with master, granted abilities, 25% chance to avoid extra damage from sneak attacks or critical hits; AL LE; SV Fort +5; Ref +8; Will +6; Str 10, Dex 17, Con 10, Int 10, Wis 12, Cha 14.

Skills and Feats: Diplomacy +8, Hide +17, Knowledge (Planes) +6, Listen +7, Move Silently +9, Search +6, Spellcraft +6, Spot +7, Survival +1; Dodge, Weapon Finesse.

Poison (Ex): Injury, Fortitude DC13, initial damage 1d4 Dex, secondary damage 2d4 Dex.

Spell-Like Abilities: At will- *detect good*, *detect magic*, *invisibility* (self only); 1/day - *suggestion*. Caster Level 6th; save DC 10 + spell level. Once per week an imp can use *commune* to ask six questions (otherwise as the spell cast by a 12th-level cleric).

Alternate Form (Su): As polymorph, caster level 12th, except that an individual imp can assume only one or two forms no larger than medium. Common forms include monstrous spider, raven, rat, and boar.

RENCONTRE 1 – ÇA SENT LE POISSON

Malfrat : Male Human(Bakluni) Rog 6; CR6; Medium Humanoid (Human); HD 6d6; hp 32; Init +3; Spd 30 ft/x4; AC 18 (19) (+3 armor, +3 Dex, +2 deflection, +1 Dodge), touch 15 (16), flat-footed 18; Base Atk +4; Grp +6; Full Atk +8 One-handed (1d6+2;20/x2, Masterwork sap), +8 One-handed (1d6+2;19-20/x2, Masterwork short sword), +7 One-handed (1d4+2;19-20/x2, Dagger); Space/Reach 5 ft/ 5 ft; SA Sneak Attack (+3d6), SQ Evasion (Ex), Trapfinding (Ex), Trap Sense +2 (Ex), Uncanny Dodge (Ex); AL CN; SV Fort +2, Ref +8, Will +3; Str 14, Dex 16, Con 10, Int 14, Wis 12, Cha 10.

Skills and Feats: Balance +12, Bluff +7, Climb +7, Escape Artist +12, Gather Information +5, Hide +12, Intimidate +5, Jump +9, Knowledge (local VTF) +6, Listen +10, Move Silently +12, Spot +10, Tumble +14, Use Rope +8; Combat Expertise, Dodge, Improved Toughness, Weapon Finesse.

Possessions: ~~potion of shield of faith~~ +2, studded leather armor masterwork, short sword masterwork, sap masterwork, dagger, tanglefoot bag;

Brunik : Male Half-Orc Bbn5/Ftr1; CR6; Medium Humanoid (Orc); HD 1d10+5d12+18; hp 64; Init +1; Spd 40 ft/x4; AC 16 (17) (+5 armor, +1 Dex, +1 shield), touch 11, flat-footed 16 (17); Base Atk +6; Grp +11; Full Atk +12/+7 Two-handed (1d8+11;18-20/x2, +1 Great scimitar), +13/+8 One-handed (1d8+6;18-20/x2, +1 Great scimitar), +11/+6 One-handed (1d6+5;18-20/x2, Scimitar); Space/Reach 5 ft/ 5 ft; SA Rage, SQ Fast Movement (Ex), Uncanny Dodge (Ex), Improved Uncanny Dodge (Ex), Trap Sense +1 (Ex); AL CN; SV Fort +19, Ref +2, Will +1; Str 16 (20), Dex 12, Con 16, Int 10, Wis 10, Cha 10.

Skills and Feats: Climb +8, Craft (Weaponsmithing) +3, Intimidate +9, Jump +13, Listen +5, Survival +5, Swim +6, Exotic Weapon Proficiency (Scimitar, Great), Intimidating Rage, Power Attack, Weapon Focus (Scimitar, Great).

Rage (Ex): 2/day - hp 76; AC 14 (15), touch 9, flat-footed 14 (15); Grp +13; Full Atk +14/+9 Two-handed (1d8+15;18-20/x2, +1 Great scimitar), +15/+10 One-handed (1d8+8;18-20/x2, +1 Great scimitar), +13/+8 One-handed (1d6+7;18-20/x2, Scimitar); Fort +13, Will +3; Str 20 (24), Con 20; Climb +11, Jump +15, Swim +8. Last 8 rounds than fatigued.

Possessions: ~~potion of bull's strength~~, +1 mithral chain shirt, buckler, gauntlet locked, +1 great scimitar, scimitar, dagger, *potion of cure moderate wounds*, *potion of cure light wounds*;

RENCONTRE 5 – AFFRONTMENT FINAL

Azorn Houlasad: Male Tiefling Wiz9; CR 9; Medium Outsider (Native); HD 9d4+18; hp 46+15

(*False Life*); Init +3; Spd 30ft/x4; AC 24 (+3 Dex, +1 deflection, +6 *Mage Amor (Greater)*, +4 *Shield*), touch 14, flat-footed 21; Base Atk +4; Grp +4; Atk +5 One-handed (1d4;19-20/x2, Dagger masterwork); Full Atk +5 One-handed (1d4;19-20/x2, Dagger masterwork); SA *Darkness* (Sp); SQ Alteredness, Familiar, Darkvision 60 ft, Resistance to cold 5, electricity 5, and fire 5; AL LE; SV Fort +6, Ref +7, Will +7; Str 10, Dex 16, Con 14, Int 19, Wis 10, Cha 10.

Skills and Feats: Bluff +3, Concentration +14, Knowledge (arcana) +16, Listen +7, Move Silently +7, Spellcraft +21, Spot +7, Speak Language (Ancient Baklunish), Speak Language (Ancient Suloise), Speak Language (Draconique), Speak Language (Infernal); Combat Casting, Improved Familiar, Scribe Scroll, Skill Focus (Spellcraft), Spell Focus (Evocation), Sudden Silent.

Possessions: dagger masterwork; *ring of protection* +1, *vest of resistance* +1, *pearl of power* (1st level), *potion of cure light wounds*. spellbook volumes i, ii, iii, iv and v.

Spells Prepared (4/5/5/4/3/1); base DC = 14 + spell level): 0-[*daze*, *detect magic*, *ray of frost*, *resistance*]; 1st-[*backbiter*, *magic missile* x2, *ray of enfeeblement*, *shield*]; 2nd-[*balor nimbus*, *false life*, *mirror image*, *scare*, *scorching ray*]; 3rd-[*bands of steel*, *fortify familiar*, *enhance familiar*, *mage armor (greater)*]; 4th-[*blast of flame*, *burning blood*, *invisibility (greater)*]; 5th-[*dominate*].

Les sorts barrés ont été lancés juste avant le combat (3 rounds avant : *Shield*, *Minor Image*, *Mage Armor (Greater)*) ou le matin pour les améliorations de familier (*Fortify Familiar*, *Enhance Familiar*) et quelques sorts de longue durée (*False Life*), ils sont donc actifs dès le début d'un combat. Cependant si les aventuriers arrivent quand meme a surprendre Azorn, n'oublier pas que dans ce cas nombre de sort de Protection pourrons sans doute bénéficier à son familier si celui-ci est proche de lui.

Familiar : Imp; CR-; Tiny outsider; HD 7d8+2d8; hp 28; Init +3; Spd 20 ft, fly 50 ft (perfect); AC 24 (+2 size, +3 Dex, +7 natural armor, +2 Dodge), touch 17, flat-footed 19; Base Atk +5; Grp -5; Atk +10 melee (1d4+2 plus poison, sting); Full Atk +10 melee (1d4+2 plus poison, sting); Space/Reach 2-1/2 ft./ 0ft; SA Poison, spell-like abilities; SQ Alternate form, darkvision 60 ft, deliver touch spells, DR 5/good or silver, fasthealing 2, immunity to poison, improved evasion, resistance to fire 5, speak with master, granted abilities, 25% chance to avoid extra damage from sneak attacks or critical hits; AL LE; SV Fort +5; Ref +8; Will +6; Str 10, Dex 17, Con 10, Int 10, Wis 12, Cha 14.

Skills and Feats: Diplomacy +8, Hide +17, Knowledge (Planes) +6, Listen +7, Move Silently +9,

Search +6, Spellcraft +6, Spot +7, Survival +1; Dodge, Weapon Finesse.

Poison (Ex): Injury, Fortitude DC13, initial damage 1d4 Dex, secondary damage 2d4 Dex.

Spell-Like Abilities: At will- *detect good*, *detect magic*, *invisibility* (self only); 1/day – *suggestion*. Caster Level 6th; save DC 10 + spell level. Once per week an imp can use *commune* to ask six questions (otherwise as the spell cast by a 12th-level cleric).

Alternate Form (Su): As polymorph, caster level 12th, except that an individual imp can assume only one or two forms no larger than medium. Common forms include monstrous spider, raven, rat, and boar.

RENCONTRE 1 – CA SENT LE POISSON

Malfrat : Male Human(Bakluni) Ftr2/Rog6; CR8; Medium Humanoid (Human); HD 6d6+2d10; hp 46; Init +5; Spd 30 ft/x4; AC 20 (21) (+3 armor, +5 Dex, +2 deflection, +1 Dodge), touch 17 (18), flat-footed 20; Base Atk +6; Grp +8; Full Atk +12/+7 One-handed (1d6+2;20/x2, Masterwork sap), +12/+7 One-handed (1d6+2;19-20/x2, Masterwork short sword), +11/+6 One-handed (1d4+2;19-20/x2, Dagger); Space/Reach 5 ft/ 5 ft; SA Sneak Attack (+3d6), SQ Evasion (Ex), Trapfinding (Ex), Trap Sense +2 (Ex), Uncanny Dodge (Ex); AL CN; SV Fort +5, Ref +10, Will +3; Str 14, Dex 17 (21), Con 10, Int 14, Wis 12, Cha 10.

Skills and Feats: Balance +14, Bluff +7, Climb +12, Escape Artist +14, Gather Information +7, Hide +14, Intimidate +8, Jump +9, Knowledge (local VTF) +7, Listen +10, Move Silently +14, Spot +10, Tumble +16, Use Rope +10; Combat Expertise, Dodge, Improved Feint, Improved Toughness, Mobility, Weapon Finesse.

Possessions: ~~potion of cat's grace, potion of shield of faith +2~~, studded leather armor masterwork, short sword masterwork, sap masterwork, dagger, tanglefoot bag;

Brunik : Male Half-Orc Bbn5/Ftr2/EWM1; CR8; Medium Humanoid (Orc); HD 3d10+5d12+24; hp 82; Init +1; Spd 40 ft/x4; AC 18 (19) (+5 armor, +1 Dex, +2 deflection, +1 shield), touch 13, flat-footed 18 (19); Base Atk +8; Grp +13; Full Atk +14/+9 Two-handed (1d8+11;18-20/x2, +1 Great scimitar), +15/+10 One-handed (1d8+6;18-20/x2, +1 Great scimitar), +13/+8 One-handed (1d6+5;18-20/x2, Scimitar); Space/Reach 5 ft/ 5 ft; SA Rage, SQ Fast Movement (Ex), Uncanny Dodge (Ex), Improved Uncanny Dodge (Ex), Trap Sense +1 (Ex), Exotic Weapon Proficiency (Scimitar, Great), Improved Sunder, Intimidating Rage, Power Attack, Weapon Focus (Scimitar, Great).

Skills and Feats: Climb +9, Craft (Weaponsmithing) +4, Intimidate +11, Jump +13, Listen +5, Survival +5, Swim +6, Exotic Weapon Proficiency (Scimitar, Great), Improved Sunder, Intimidating Rage, Power Attack, Weapon Focus (Scimitar, Great).

Rage (Ex): 2/day - hp 98; AC 16 (17), touch 11, flat-footed 18 (19); Grp +15; Full Atk +16/+11 Two-handed (1d8+15;18-20/x2, +1 Great scimitar), +17/+12 One-handed (1d8+8;18-20/x2, +1 Great scimitar), +15/+10 One-handed (1d6+7;18-20/x2, Scimitar); Fort +14, Will +3; Str 21 (25), Con 20; Climb +11, Jump +15, Swim +8. Last 8 rounds than fatigued.

Possessions: ~~potion of bull's strength, potion of shield of faith +2~~, +1 mithral chain shirt, buckler, gauntlet locked, +1 great scimitar, scimitar, dagger, ~~potion of cure moderate wounds, potion of cure light wounds,~~

RENCONTRE 3 – UN GOBLIN DANS LA VILLE

Arcane Ooze: CR 9; Huge ooze; HD 15d10+120; hp 202; Init -5; Spd 20 ft, climb 20 ft; AC 3, touch 3, flat-footed 3; Base Atk +11; Grp +25; Atk +15 melee (2d6+9 plus 2d6 acid, slam); Full Atk +15 melee (2d6+9 plus 2d6 acid, slam); Space/Reach 15ft/ 10ft; SA Acid, Constrict 2d6+9 plus 2d6 acid, Improved Grab, Spell Siphon; SQ Blindsight 60 ft, Immunity to magic, Ooze traits; AL N; SV Fort +13, Ref +0, Will +0; Str 20, Dex 1, Con 26, Int —, Wis 1, Cha 1.

Skills and Feats: Climb +14 (may take 10 even if rushed or threatened)

Acid (Ex): An arcane ooze's acid dissolves only flesh.

Blindsight (Ex): An ooze's entire body is a primitive sensory organ that can locate prey by scent and vibration within 60 feet.

Constrict (Ex): An arcane ooze deals slam damage (2d6+9 plus 2d6 acid) with a successful grapple check.

Improved Grab (Ex): An arcane ooze that hits with its slam attack can attempt to start a grapple as a free action without provoking an attack of opportunity. If it wins the grapple check a hold is established and the ooze may constrict.

Spell Siphon (Su): Any time an arcane caster begins his turn within 60 feet of the arcane ooze he must make a DC 25 Fortitude save or lose a randomly selected spell of the highest level he has available. The arcane ooze gains 5 temporary hit points for each level of the arcane spell. These hit points are lost after one hour.

Immunity to Magic (Ex): An arcane ooze is immune to any spell or spell-like effect that allows spell resistance. In addition, any magical attack that would deal electricity damage increases the ooze's speed as if affected by a *haste* spell for 3 rounds. A magical attack that deals acid damage heals an arcane ooze of an amount of damage equal to half what the acid would normally deal.

Ooze traits: Mindless (immune to charms, compulsions, phantasms, patterns and morale effects,) Blind (immune to gaze attacks, visual effects, illusions and attack forms that rely on sight.)

RENCONTRE 5 – AFFRONTLEMENT FINAL

Azorn Houlassad : Male Tiefling Wiz11; CR 11; Medium Outsider (Native); HD 11d4+22; hp 56+17 (*False Life*); Init +3; Spd 30ft/x4; AC 24 (+3 Dex, +1 deflection, +6 *Mage Armor (Greater)*, +4 *Shield*), touch 14, flat-footed 21; Base Atk +5; Grp +5; Atk +6 One-handed (1d4;19-20/x2, Dagger masterwork); Full Atk +6 One-handed (1d4;19-20/x2, Dagger masterwork); SA *Darkness* (Sp); SQ Altness, Familiar, Darkvision 60 ft, Resistance to cold 5, electricity 5, and fire 5; AL LE; SV Fort +6, Ref +7,

Will +8; Str 10, Dex 16, Con 14, Int 19, Wis 10, Cha 10.

Skills and Feats: Bluff +3, Concentration +16, Knowledge (arcana) +18, Listen +8, Move Silently +8, Spellcraft +23, Spot +8, Speak Language (Ancient Baklunish), Speak Language (Ancient Suloise), Speak Language (Draconique), Speak Language (Infernal); Combat Casting, Improved Familiar, Quickened Spell, Scribe Scroll, Sculpt Spell, Skill Focus (Spellcraft), Spell Focus (Evocation), Sudden Silent.

Possessions: dagger masterwork; *headband of conscious effort*, *ring of protection* +1, *vest of resistance* +1, *pearl of power* (1st level), *potion of cure light wounds*. spellbook level i, ii, iii, iv, v and vi.

Spells Prepared (4/5/5/5/4/2/1); base DC = 14 + spell level, DC 15 + spell level for Evocation): 0-[*daze*, *detect magic*, *ray of frost*, *resistance*]; 1st—[*backbiter*, *magic missile* x2, ~~*ray of enfeeblement*~~, *shield*]; 2nd—[*balor nimbus*, ~~*false life*~~, ~~*minor image*~~, *scare*, ~~*scorching ray*~~]; 3rd—[~~*anticipate teleportation*~~, *bands of steel*, ~~*fortify familiar*~~, ~~*enhance familiar*~~, ~~*mage armor (greater)*~~]; 4th—[*blast of flame*, *burning blood*, *fireburst (greater)*, *invisibility (greater)*]; 5th—[*dominate*, *vitriolic sphere*]; 6th—[~~*imbue familiar with spell ability*~~].

Les sorts barrés ont été lancés juste avant le combat (3 rounds avant : *shield*, *minor image*, *mage armor (greater)*) ou le matin pour les améliorations de familier (*fortify familiar*, *enhance familiar*, *familiar with spell ability*) et quelques sorts de longue durée (*false life*, *anticipate teleportation*), ils sont donc actifs. Cependant si les aventuriers arrivent quand même à surprendre Azorn, n'oubliez pas que dans ce cas nombre de sort de Protection pourrions sans doute bénéficier à son familier si celui-ci est proche de lui.

Familiar : Imp; CR-; Tiny outsider; HD 7d8+2d8; hp 28; Init +3; Spd 20 ft, fly 50 ft (perfect); AC 24 (+2 size, +3 Dex, +7 natural armor, +2 Dodge), touch 17, flat-footed 19; Base Atk +5; Grp -5; Atk +10 melee (1d4+2 plus poison, sting); Full Atk +10 melee (1d4+2 plus poison, sting); Space/Reach 2-1/2 ft./ 0ft; SA Poison, spell-like abilities; SQ Alternate form, darkvision 60 ft, deliver touch spells, DR 5/good or silver, fasthealing 2, immunity to poison, improved evasion, resistance to fire 5, speak with master, granted abilities, 25% chance to avoid extra damage from sneak attacks or critical hits; AL LE; SV Fort +5; Ref +8; Will +6; Str 10, Dex 17, Con 10, Int 10, Wis 12, Cha 14.

Skills and Feats: Diplomacy +8, Hide +17, Knowledge (Planes) +6, Listen +7, Move Silently +9, Search +6, Spellcraft +6, Spot +7, Survival +1; Dodge, Weapon Finesse.

Poison (Ex): Injury, Fortitude DC13, initial damage 1d4 Dex, secondary damage 2d4 Dex.

Spell-Like Abilities: At will- *detect good*, *detect magic*, *invisibility* (self only); 1/day – *suggestion*. Caster Level 6th; save DC 10 + spell level. Once per week an imp can use *commune* to ask six questions (otherwise as the spell cast by a 12th-level cleric).

Alternate Form (Su): As polymorph, caster level 12th, except that an individual imp can assume only one or

two forms no larger than medium. Common forms include monstrous spider, raven, rat, and boar.

Imbue Familiar with Spell Ability: **ray of enfeeblement**, **scorching ray**.

APL 10

RENCONTRE 1 – CA SENT LE POISSON

Malfrat : Male Human(Bakluni) Ftr2/Rog6/Stf2; CR10; Medium Humanoid (Human); HD 6d6+2d8+2d10; hp 58; Init +6; Spd 30 ft/x4; AC 21 (22) (+4 armor, +5 Dex, +2 deflection, +1 Dodge), touch 17 (18), flat-footed 21; Base Atk +8; Grp +10; Full Atk +14/+9 One-handed (1d6+2;20/x2, Masterwork sap), +14/+9 One-handed (1d6+2;19-20/x2, Masterwork cutlass), +13/+8 One-handed (1d4+2;19-20/x2, Dagger); Space/Reach 5 ft/ 5 ft; SA Sneak Attack (+3d6), SQ Evasion (Ex), Trapfinding (Ex), Trap Sense +2 (Ex), Uncanny Dodge (Ex), Always Ready (Ex), Streewise (Ex), Stand Tough (Ex); AL CN; SV Fort +8, Ref +10, Will +3; Str 14, Dex 17 (21), Con 10, Int 14, Wis 12, Cha 10.

Skills and Feats: Balance +14, Bluff +13, Climb +12, Escape Artist +14, Gather Information +9, Hide +16, Intimidate +8, Jump +9, Knowledge (local VTF) +9, Listen +10, Move Silently +16, Spot +10, Tumble +20, Use Rope +10; Combat Expertise, Dodge, Elusive Target, Improved Feint, Improved Toughness, Mobility, Weapon Finesse.

Possessions: ~~*potion of cat's grace*~~, ~~*potion of shield of faith*~~ +2, *mithral chain shirt*, cutlass masterwork, sap masterwork, dagger, tanglefoot bag (only one), thunderstone (only one);

Brunik : Male Half-Orc Bbn5/Ftr3/EWM2; CR10; Medium Humanoid (Orc); HD 5d10+5d12+30; hp 100; Init +3; Spd 40 ft/x4; AC 22 (23) (+5 armor, +3 Dex, +2 natural, +2 deflection, +1 shield), touch 15, flat-footed 22 (23); Base Atk +10; Grp +15; Full Atk +16/+11 Two-handed (1d8+11;18-20/x2, +1 Adamantine Great scimitar), +17/+12 One-handed (1d8+6;18-20/x2, +1 Adamantine Great scimitar), +15/+10 One-handed (1d6+5;18-20/x2, Scimitar); Space/Reach 5 ft/ 5 ft; SA Rage, SQ Fast Movement (Ex), Uncanny Dodge (Ex), Improved Uncanny Dodge (Ex), Trap Sense +1 (Ex), Exotic Weapon Stunts (Ex) -Uncanny Blow, Exotic Sunder-; AL CN; SV Fort +13, Ref +5, Will +2; Str 17 (21), Dex 12 (16), Con 16, Int 10, Wis 10, Cha 10.

Skills and Feats: Climb +9, Craft (Weaponsmithing) +5, Intimidate +13, Jump +13, Listen +5, Survival +5, Swim +7, Combat Brute, Exotic Weapon Proficiency (Scimitar, Great), Improved Sunder, Intimidating Rage, Power Attack, Weapon Focus (Scimitar, Great).

Rage (Ex): 2/day - hp 120; AC 20 (21), touch 13, flat-footed 20 (21); Grp +18; Full Atk +18/+13 Two-handed (1d8+15;18-20/x2, +1 Adamantine Great scimitar), +19/+14 One-handed (1d8+8;18-20/x2, +1 Adamantine Great scimitar), +17/+12 One-handed (1d6+7;18-20/x2, Scimitar); Fort +15, Will +4; Str 21 (25), Con 20; Climb +11, Jump +15, Swim +9. Last 8 rounds than fatigued.

Possessions: ~~*potion of bull's strength*~~, ~~*potion of cat's grace*~~, ~~*potion of barkskin*~~ +2, ~~*potion of shield of faith*~~ +2, +1 *mithral chain shirt*, buckler, gauntlet locked,

+1 *adamantine great scimitar*, scimitar, dagger, *potion of cure moderate wounds*, *potion of cure light wounds*,

RENCONTRE 3 – UN GOBELIN DANS LA VILLE

Advanced Arcane Ooze: CR 11; Huge ooze; HD 23d10+207; hp 202; Init -5; Spd 20 ft, climb 20 ft; AC 3, touch 3, flat-footed 3; Base Atk +17; Grp +32; Atk +22 melee (2d6+11 plus 2d6 acid, slam); Full Atk +15 melee (2d6+11 plus 2d6 acid, slam); Space/Reach 15ft/ 10ft; SA Acid, Constrict 2d6+11 plus 2d6 acid, Improved Grab, Spell Siphon; SQ Blindsight 60 ft, Immunity to magic, Ooze traits; AL N; SV Fort +15, Ref +2, Will +2; Str 22, Dex 1, Con 26, Int —, Wis 1, Cha 1.

Skills and Feats: Climb +15 (may take 10 even if rushed or threatened)

Acid (Ex): An arcane ooze's acid dissolves only flesh.

Blindsight (Ex): An ooze's entire body is a primitive sensory organ that can locate prey by scent and vibration within 60 feet.

Constrict (Ex): An arcane ooze deals slam damage (2d6+9 plus 2d6 acid) with a successful grapple check.

Improved Grab (Ex): An arcane ooze that hits with its slam attack can attempt to start a grapple as a free action without provoking an attack of opportunity. If it wins the grapple check a hold is established and the ooze may constrict.

Spell Siphon (Su): Any time an arcane caster begins his turn within 60 feet of the arcane ooze he must make a DC 29 Fortitude save or lose a randomly selected spell of the highest level he has available. The arcane ooze gains 5 temporary hit points for each level of the arcane spell. These hit points are lost after one hour.

Immunity to Magic (Ex): An arcane ooze is immune to any spell or spell-like effect that allows spell resistance. In addition, any magical attack that would deal electricity damage increases the ooze's speed as if affected by a *haste* spell for 3 rounds. A magical attack that deals acid damage heals an arcane ooze of an amount of damage equal to half what the acid would normally deal.

Ooze traits: Mindless (immune to charms, compulsions, phantasms, patterns and morale effects,) Blind (immune to gaze attacks, visual effects, illusions and attack forms that rely on sight,)

RENCONTRE 5 – AFFRONTMENT FINAL

Azorn Houlassad: Male Tiefling Wiz13; CR 13; Medium Outsider (Native); HD 13d4+26; hp 66+19 (*False Life*); Init +5; Spd 30ft/x4; AC 27 (+5 Dex, +2 deflection, +6 *Mage Armor (Greater)*, +4 *Shield*), touch 17, flat-footed 22; Base Atk +6; Grp +6; Atk +7 One-handed (1d4;19-20/x2, Dagger masterwork); Full Atk +7/+2 One-handed (1d4;19-20/x2, Dagger

masterwork); SA *Darkness* (Sp); SQ Alertness, Familiar, Scry on Familiar (Sp), Darkvision 60 ft, Resistance to cold 5, electricity 5, and fire 5; AL LE; SV Fort +8, Ref +11, Will +10; Str 10, Dex 16 (20), Con 14, Int 20, Wis 10, Cha 10.

Skills and Feats: Bluff +3, Concentration +18, Hide +10, Knowledge (arcana) +20, Knowledge (the planes) +9, Listen +8, Move Silently +10, Spellcraft +25, Spot +8, Speak Language (Ancient Baklunish), Speak Language (Ancient Suloise), Speak Language (Draconique), Speak Language (Infernal); Combat Casting, Improved Familiar, Quicken Spell, Scribe Scroll, Skill Focus (Spellcraft), Spell Focus (Evocation; Necromancy), Sudden Silent.

Possessions: dagger masterwork, *headband of conscious effort*, *ring of protection* +2, *vest of resistance* +2, *pearl of power* (1st level), ~~*potion of cat's grace*~~, *potion of cure light wounds*. spellbook volumes i, ii, iii, iv, v, vi and vii.

Spells Prepared (4/6/5/5/5/4/2/1); base DC = 15 + spell level, DC 16 + spell level for Evocation & Necromancy): 0-[*daze*, *detect magic*, *ray of frost*, *resistance*]; 1st—[*backbiter*, *grease*, *magic missile* x2, ~~*ray of enfeeblement*~~, *shield*]; 2nd—[*balor nimbus*, ~~*false life*~~, *mirror image*, *scare*, ~~*scorching Ray*~~]; 3rd—[~~*anticipate teleportation*~~, *bands of steel*, ~~*fortify familiar*~~, ~~*enhance familiar*~~, ~~*mage armor (greater)*~~]; 4th—[*blast of flame*, *burning blood*, *fireburst (greater)*, ~~*invisibility (greater)*~~, ~~*stoneskin*~~]; 5th—[*dominate*, *duelward*, *vitriolic sphere*, *wrack*]; 6th—[*disintegrate*, ~~*imbue familiar with spell ability*~~]; 7th—[*forcecage*].

Les sorts barrés ont été lancés juste avant le combat (3 rounds avant : *invisibility (greater)*, *shield*, *mage armor (greater)*) ou le matin pour les améliorations de familier (*fortify familiar*, *enhance familiar*, *familiar with spell ability*) et quelques sorts de longue durée (*false life*, *anticipate teleportation*, *stoneskin*), ils sont donc actifs dès le début d'un combat, idem pour la Potion (1 round avant). Cependant si les aventuriers arrivent quand même à surprendre Azorn, n'oubliez pas que dans ce cas nombre de sort de Protection pourrions sans doute bénéficier à son familier si celui-ci est proche de lui.

Familiar : Imp; CR-; Tiny outsider; HD 7d8+2d8; hp 33; Init +3; Spd 20 ft, fly 50 ft (perfect); AC 24 (+2 size, +3 Dex, +7 natural armor, +2 Dodge), touch 17, flat-footed 19; Base Atk +5; Grp -5; Atk +10 melee (1d4+2 plus poison, sting); Full Atk +10 melee (1d4+2 plus poison, sting); Space/Reach 2-1/2 ft./ 0ft; SA Poison, spell-like abilities; SQ Alternate form, darkvision 60 ft, deliver touch spells, DR 5/good or silver, fasthealing 2, immunity to poison, improved evasion, resistance to fire 5, speak with master, granted abilities, 25% chance to avoid extra damage from sneak attacks or critical hits; AL LE; SV Fort +5; Ref +8; Will +6; Str 10, Dex 17, Con 10, Int 10, Wis 12, Cha 14.

Skills and Feats: Diplomacy +8, Hide +17, Knowledge (Planes) +6, Listen +7, Move Silently +9, Search +6, Spellcraft +6, Spot +7, Survival +1; Dodge, Weapon Finesse.

Poison (Ex): Injury, Fortitude DC13, initial damage 1d4 Dex, secondary damage 2d4 Dex.

Spell-Like Abilities: At will- *detect good*, *detect magic*, *invisibility* (self only); 1/day – *suggestion*. Caster Level 6th; save DC 10 + spell level. Once per week an imp can use *commune* to ask six questions (otherwise as the spell cast by a 12th-level cleric).

Alternate Form (Su): As polymorph, caster level 12th, except that an individual imp can assume only one or two forms no larger than medium. Common forms include monstrous spider, raven, rat, and boar.

Imbue Familiar with Spell Ability: **ray of enfeeblement**, **scorching ray**.

APL 12

RENCONTRE 1 – CA SENT LE POISSON

Malfrat : Male Human(Bakluni) Ftr2/Rog7/Stf3; CR 12; Medium Humanoid (Human); HD 7d6+3d8+2d10; hp 69; Init +8; Spd 30 ft/x4; AC 22 (23) (+4 armor, +6 Dex, +2 deflection, +1 Dodge), touch 18 (19), flat-footed 22; Base Atk +10; Grp +12; Full Atk +17/+12 One-handed (1d6+2;20/x2, Masterwork sap), +17/+12 One-handed (1d6+2;19-20/x2, Masterwork cutlass), +16/+11 One-handed (1d4+2;19-20/x2, Dagger); Space/Reach 5 ft/ 5 ft; SA Sneak Attack (+5d6), SQ Evasion (Ex), Trapfinding (Ex), Trap Sense +2 (Ex), Uncanny Dodge (Ex), Always Ready (Ex), Stree-wise (Ex), Stand Tough (Ex); AL CN; SV Fort +8, Ref +12, Will +4; Str 14, Dex 18 (22), Con 10, Int 14, Wis 12, Cha 10.

Skills and Feats: Balance +18, Bluff +15, Climb +12, Escape Artist +18, Gather Information +9, Hide +18, Intimidate +8, Jump +9, Knowledge (local VTF) +9, Listen +14, Move Silently +18, Spot +14, Tumble +21, Use Rope +11; Combat Expertise, Distracting Attack, Dodge, Elusive Target, Improved Feint, Improved Toughness, Mobility, Weapon Finesse.

Possessions: ~~potion of cat's grace~~, ~~potion of shield of faith~~ +2, mithral chain shirt, cutlass masterwork, sap masterwork, dagger, tanglefoot bag (only one), thunderstone (only one);

Brunik : Male Half-Orc Bbn5/Ftr4/EWM3; CR12; Medium Humanoid (Orc); HD 7d10+5d12+36; hp 118; Init +3; Spd 40 ft/x4; AC 24 (25) (+5 armor, +3 Dex, +3 natural, +3 deflection, +1 shield), touch 16, flat-footed 24 (25); Base Atk +12; Grp +18; Full Atk +19/+14/+9 Two-handed (1d8+15;15-20/x2, +1 Adamantine Great scimitar), +20/+15/+10 One-handed (1d8+9;15-20/x2, +1 Adamantine Great scimitar), +18/+13/+8 One-handed (1d6+6;18-20/x2, Scimitar); Space/Reach 5 ft/ 5 ft; SA Rage, SQ Fast Movement (Ex), Uncanny Dodge (Ex), Improved Uncanny Dodge (Ex), Trap Sense +1 (Ex), Exotic Weapon Stunts (Ex) -Uncanny Blow, Exotic Sunder, Trip Attack-; AL CN; SV Fort +14, Ref +6, Will +3; Str 18 (22), Dex 12 (16), Con 16, Int 10, Wis 10, Cha 10.

Skills and Feats: Climb +10, Craft (Weaponsmithing) +6, Intimidate +15, Jump +14, Listen +5, Survival +5, Swim +9, Combat Brute, Exotic Weapon Proficiency (Scimitar, Great) Improved Sunder, Intimidating Rage, Power Attack, Power Critical (Scimitar, Great), Weapon Focus (Scimitar, Great), Weapon Specialization (Scimitar Great).

Rage (Ex): 2/day – hp 142; AC 22 (23), touch 14, flat-footed 22 (23); Grp +20; Full Atk +21/+16/+11 Two-handed (1d8+19;15-20/x2, +1 Adamantine Great scimitar), +22/+17/+12 One-handed (1d8+11;15-20/x2, +1 Adamantine Great scimitar), +20/+15/+10 One-handed (1d6+8;18-20/x2, Scimitar); Fort +16, Will +5; Str 22 (26), Con 20; Climb +12, Jump +16, Swim +11. Last 8 rounds than fatigued.

Possessions: ~~potion of bull's strength~~, ~~potion of cat's grace~~, ~~potion of barkskin~~ +3, ~~potion of shield of faith~~ +3, ~~oil of keen edge~~, +1 mithral chain shirt, buckler, gauntlet locked, +1 adamantite great scimitar, scimitar, dagger, ~~potion of cure moderate wounds~~, ~~potion of cure light wounds~~;

RENCONTRE 3 – UN GOBELIN DANS LA VILLE

Advanced Arcane Ooze: CR 13; Huge ooze; HD 30d10+270; hp 435; Init -5; Spd 20 ft, climb 20 ft; AC 3, touch 3, flat-footed 3; Base Atk +22; Grp +37; Atk +27 melee (2d6+11 plus 2d6 acid, slam); Full Atk +27 melee (2d6+11 plus 2d6 acid, slam); Space/Reach 15ft/ 10ft; SA Acid, Constrict 2d6+11 plus 2d6 acid, Improved Grab, Spell Siphon; SQ Blindsight 60 ft, Immunity to magic, Ooze traits; AL N; SV Fort +15, Ref +2, Will +2; Str 22, Dex 1, Con 28, Int —, Wis 1, Cha 1.

Skills and Feats: Climb +15 (may take 10 even if rushed or threatened)

Acid (Ex): An arcane ooze's acid dissolves only flesh.

Blindsight (Ex): An ooze's entire body is a primitive sensory organ that can locate prey by scent and vibration within 60 feet.

Constrict (Ex): An arcane ooze deals slam damage (2d6+9 plus 2d6 acid) with a successful grapple check.

Improved Grab (Ex): An arcane ooze that hits with its slam attack can attempt to start a grapple as a free action without provoking an attack of opportunity. If it wins the grapple check a hold is established and the ooze may constrict.

Spell Siphon (Su): Any time an arcane caster begins his turn within 60 feet of the arcane ooze he must make a DC 34 Fortitude save or lose a randomly selected spell of the highest level he has available. The arcane ooze gains 5 temporary hit points for each level of the arcane spell. These hit points are lost after one hour.

Immunity to Magic (Ex): An arcane ooze is immune to any spell or spell-like effect that allows spell resistance. In addition, any magical attack that would deal electricity damage increases the ooze's speed as if affected by a *haste* spell for 3 rounds. A magical attack that deals acid damage heals an arcane ooze of an amount of damage equal to half what the acid would normally deal.

Ooze traits: Mindless (immune to charms, compulsions, phantasms, patterns and morale effects,) Blind (immune to gaze attacks, visual effects, illusions and attack forms that rely on sight,)

RENCONTRE 5 – AFFRONTLEMENT FINAL

Azorn Houlassad : Male Tiefling Wiz13/Acm2; CR 15; Medium Outsider (Native); HD 15d4+60; hp 106+21 (*False Life*); Init +5; Spd 30ft/x4; AC 27 (+5

Dex, +2 deflection, +6 *Mage Amor (Greater)*, +4 *Shield*), touch 17, flat-footed 22; Base Atk +7; Grp +7; Atk +8 One-handed (1d4; 19-20/x2, Dagger masterwork); Full Atk +8/+3 One-handed (1d4; 19-20/x2, Dagger masterwork); SA *Darkness* (Sp); SQ Altness, Familiar, Scry on Familiar (Sp), High Arcana, Mastery of Counterspelling, Mastery of Shaping, Darkvision 60 ft, Resistance to cold 5, electricity 5, and fire 5; AL LE; SV Fort +11, Ref +12, Will +14; Str 10, Dex 16 (20), Con 14 (18), Int 20, Wis 10, Cha 10.

Skills and Feats: Bluff +3, Concentration +22, Hide +10, Knowledge (arcana) +20, Knowledge (the planes) +20, Listen +8, Move Silently +10, Spellcraft +25, Spot +8, Speak Language (Ancient Baklunish), Speak Language (Ancient Suloise), Speak Language (Draconique), Speak Language (Infernal); Combat Casting, Improved Familiar, Quicken Spell, Repeat Spell, Scribe Scroll, Skill Focus (Spellcraft), Spell Focus (Evocation; Necromancy), Sudden Silent.

Possessions: dagger masterwork, *headband of conscious effort*, *ring of protection* +2, *vest of resistance* +3, *pearl of power* (2nd level), ~~*potion of cat's grace*~~, ~~*potion of bear endurance*~~, *potion of cure light wounds*. spellbook volumes i, ii, iii, iv, v, vi, vii and viii.

Spells Prepared (4/6/5/5/5/3/2/1); base DC = 15 + spell level): 0-[*daze*, *detect magic*, *ray of frost*, *resistance*]; 1st-[*backbiter*, *grease*, *magic missile* x2, ~~*ray of enfeeblement*~~, *shield*]; 2nd-[*balor nimbus*, ~~*false life*~~, *minor image*, *scare*, ~~*scorching ray*~~]; 3rd-[~~*non-detection*~~, *bands of steel*, ~~*fortify familiar*~~, ~~*enhance familiar*~~, *mage armor (greater)*]; 4th-[*blast of flame*, *magic missile (repeat)*, *fireburst (greater)*, *invisibility (greater)*, ~~*stoneskin*~~]; 5th-[*dominate*, *duelward*, *true strike (quicken)*, *vitriolic sphere*, *wrack*]; 6th-[~~*anticipate teleportation (greater)*~~, ~~*contingency : blink (greater)*~~, *disintegrate*, ~~*imbue familiar with spell ability*~~]; 7th-[*energy ebb*, *forcecage*]; 8th-[*blackfire*].

Les sorts barrés ont été lancés juste avant le combat (3 rounds avant : *minor image*, *shield*, *mage armor (greater)*) ou le matin pour les améliorations de familier (*fortify familiar*, *enhance familiar*, *familiar with spell ability*) et quelques sorts de longue durée (*false life*, *stoneskin*, *anticipate teleportation (greater)*, *contingency : blink (greater)*), ils sont donc actifs dès le début d'un combat, idem pour les Potions (2 rounds avant). Cependant si les aventuriers arrivent quand même à surprendre Azorn, n'oublier pas que dans ce cas nombre de sort de Protection pourrons sans doute bénéficier à son familier si celui-ci est proche de lui.

Familiar : Imp; CR-; Tiny outsider; HD 7d8+2d8; hp 53; Init +3; Spd 20 ft, fly 50 ft (perfect); AC 24 (+2 size, +3 Dex, +7 natural armor, +2 Dodge), touch 17, flat-footed 19; Base Atk +5; Grp -5; Atk +10 melee (1d4+2 plus poison, sting); Full Atk +10 melee (1d4+2 plus poison, sting); Space/Reach 2-1/2 ft./ 0ft; SA Poison, spell-like abilities; SQ Alternate form, darkvision 60 ft, deliver touch spells, DR 5/good or silver, fasthealing 2, immunity to poison, improved evasion,

resistance to fire 5, speak with master, granted abilities, 25% chance to avoid extra damage from sneak attacks or critical hits; AL LE; SV Fort +5; Ref +8; Will +6; Str 10, Dex 17, Con 10, Int 10, Wis 12, Cha 14.

Skills and Feats: Diplomacy +8, Hide +17, Knowledge (Planes) +6, Listen +7, Move Silently +9, Search +6, Spellcraft +6, Spot +7, Survival +1; Dodge, Weapon Finesse.

Poison (Ex): Injury, Fortitude DC13, initial damage 1d4 Dex, secondary damage 2d4 Dex.

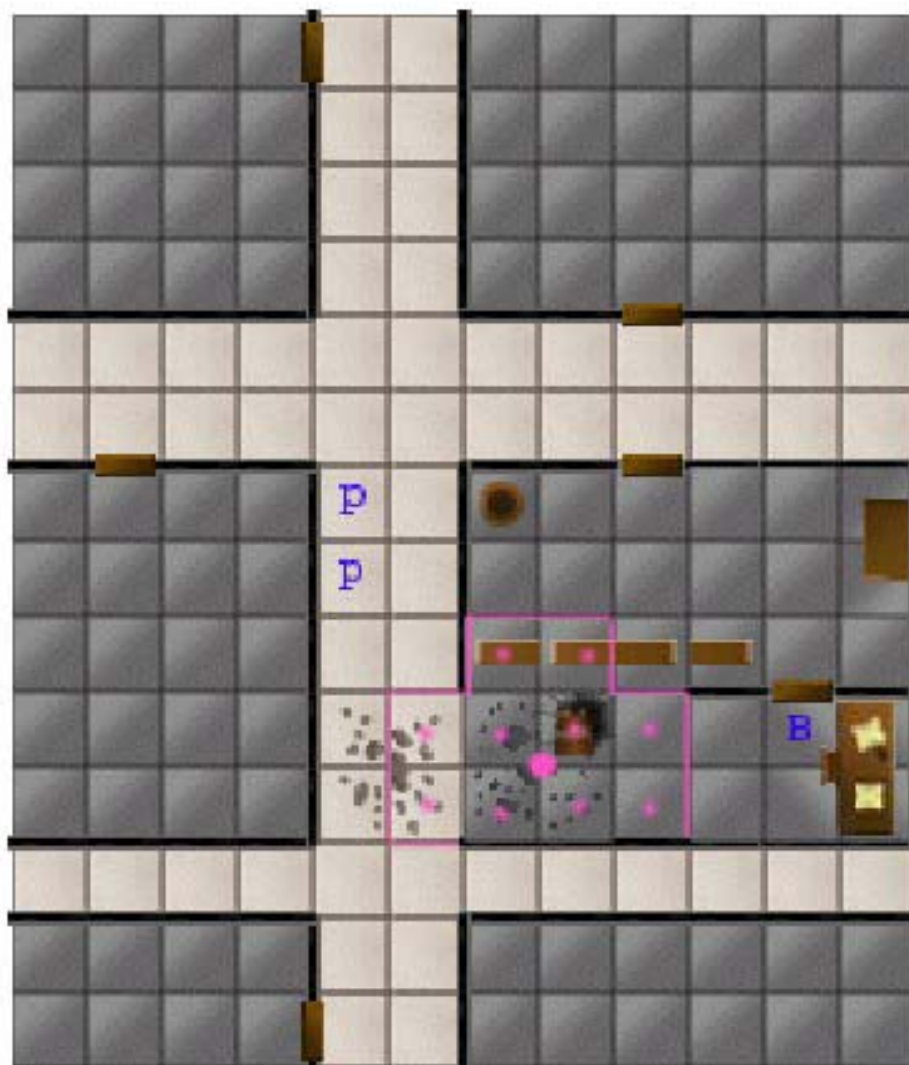
Spell-Like Abilities: At will- *detect good*, *detect magic*, *invisibility* (self only); 1/day - *suggestion*. Caster Level 6th; save DC 10 + spell level. Once per week an imp can use *commune* to ask six questions (otherwise as the spell cast by a 12th-level cleric).

Alternate Form (Su): As polymorph, caster level 12th, except that an individual imp can assume only one or two forms no larger than medium. Common forms include monstrous spider, raven, rat, and boar.

Imbue Familiar with Spell Ability: **ray of enfeeblement**, **scorching ray**.

ANNEXE 2 : PLANS

Plan du quartier de la boutique de Boukfam



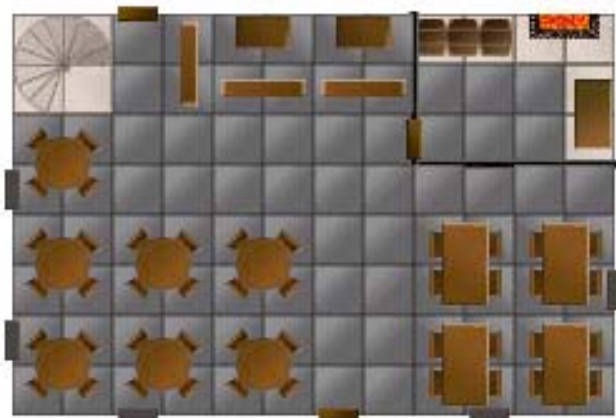
p = passant

B = Boukfam blessé

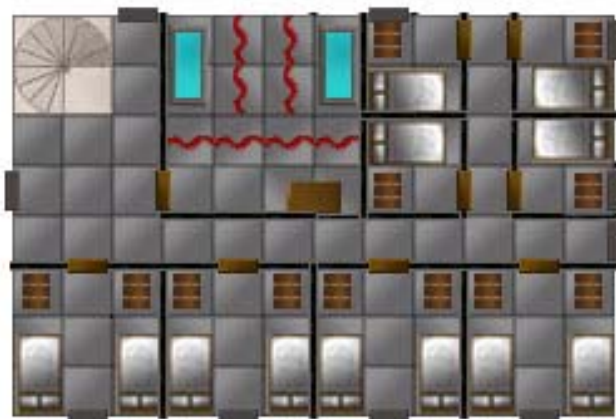
● = source de la fumée

Auberge : Le Pèlerin chauve

Rez de chaussée



1er étage

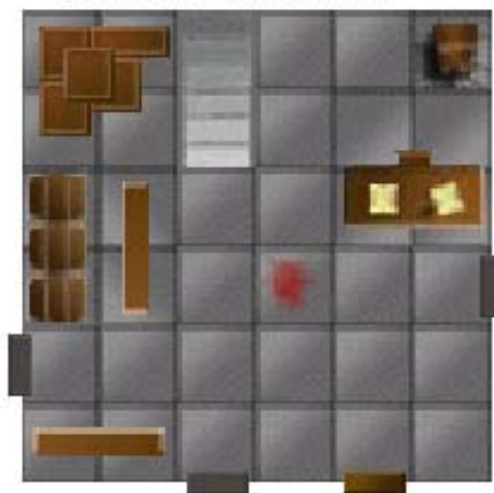


2ème étage



Le commerce de Fechik Kel'igan

Rez de chaussée



Etage



Fenêtre



Porte

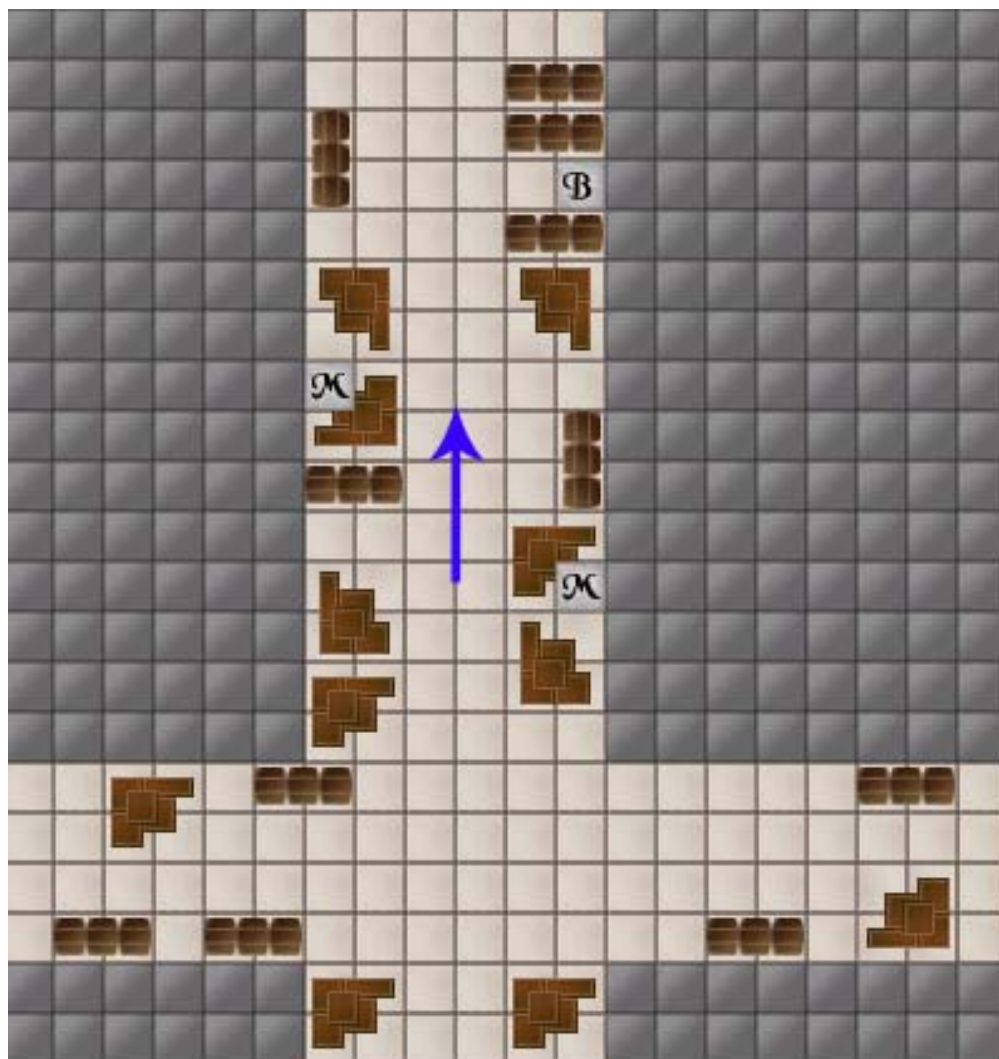


Coffre forcé



Où Fechik est mort

Emboscade des malfrats

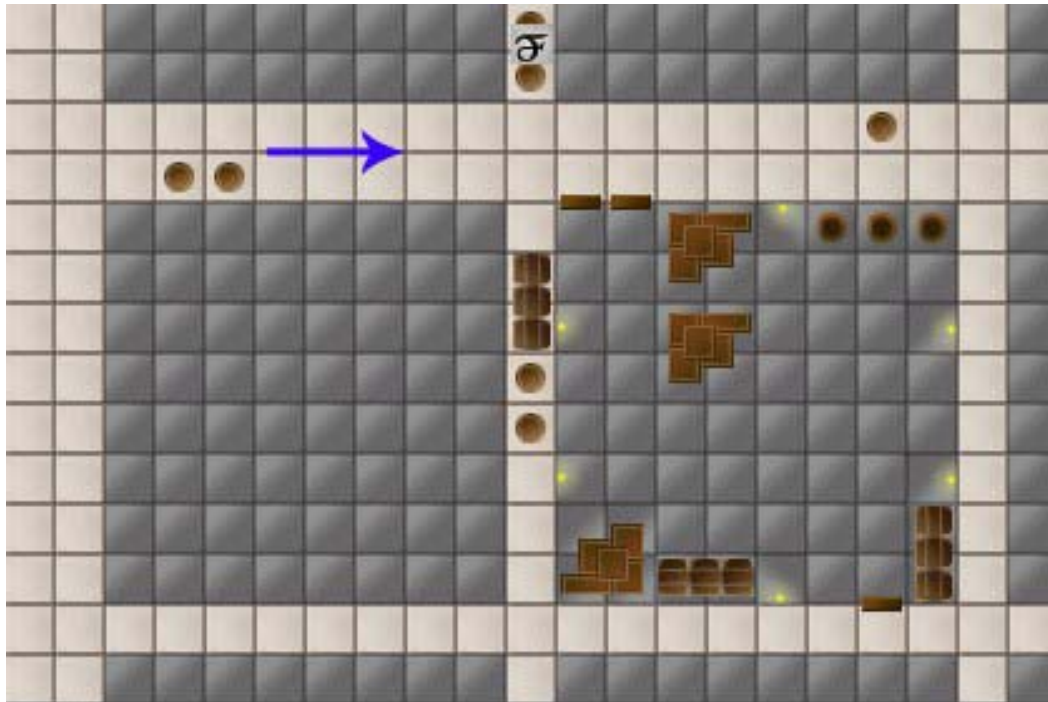


-  Groupe des PJs
-  Malfrats
-  Brunik

La boutique de Noblish



L'entrepôt 66



F = Familier

ANNEXE 3

EKBIR



Annexe 4.1 (Document pour les joueurs)

Isturia	Echiquier de lave	Bamoth de Kofeh	20	
Isturia	Sarbacane des vents	Ymatchik		1250
Isturia	Tablette d'émeraude	Adeptes de Fharlanghn	1000	
Isturia	Lot d'orfèvrerie	Adeptes de Fharlanghn	250	
Isturia	Coupe ancienne en or	Prêtre d'Al'akbar		100
Péloris	Torche éternelle parfumée	Miss Jinna		150
Péloris	Morceau d'émeraude	Milweeky		475
Péloris	Peigne ancien en argent	Prêtresse de Geshtai		15
Kanaria	Vieil artefact d'émeraude	Azim Hulaman		500
Kanaria	Echiquier de lave	Hassan Mour		85
Akbaris	Tapis ancien	Tersek Betoun		55
Akbaris	Targe ininflammable	Un mercenaire		10
Akbaris	Fiole d'eau miraculeuse	Adeptes de geshtai	5	

Annexe 4.2
(Document pour les joueurs)

Le billet donné par la petite fille

*J'ai quelque chose qui peut vous intéresser, venez avec
de l'or dans l'après-midi à la taverne du Colporteur*

Un humble samaritain

Annexe 4.3
(Document pour les joueurs)

Le billet transporté par la petite fille

Capitaine Angal,

J'ai besoin à nouveau de vos services. Il me faut embarquer discrètement sur votre navire pour rejoindre les miens au plus vite. Votre prix sera le mien. Rejoignez moi à l'entrepôt 66 que nous puissions discuter en toute discrétion des modalités.

Azorn Houlassad

Annexe 5 (Document pour le MD) CHRONOLOGIE

Mois du Lièvre

- 1^{er} Isturia (J -4) : La tablette d'émeraude est cassée en trois morceaux lors de son acheminement
- 1^{er} Péloris (J -3) : Fechik arrive à vendre l'un des morceaux de la tablette à un bijoutier.
- 1^{er} Xanaria (J -2) : Fechik vend le second morceau à un noble collectionneur.
Le magicien Ataphade Azorn Houlassad se présente et examine le dernier morceau
- 1^{er} Akbaris (J -1) : Arrivée de PJ dans la soirée
Le magicien assassine Fechik dans la nuit et lui vol son dernier morceau de tablette.
- 1^{er} Geshtaya (J 0) : Les PJ sont embauché puis mènent l'enquête
Divers rencontres importantes dont les Malfrats, Noblish et les Acquéreurs.
Azorn Houlassad vole les autres morceaux, les PJ le manquent de peu.
- 1^{er} Mouqolis (J+1) : A l'Aube, les personnages interceptent l'espion Ataphade et récupèrent les morceaux de la tablette d'Emeraude.

ANNEXE 6 : NEW RULES

New Feats

Combat Brute [Tactical]

(As presented in *Complete Warrior*, including errata)

You employ strength and leverage to great effect in battle

Prerequisites: Improved Sunder, Power Attack, base attack bonus +6

Benefit: The Combat Brute feat enables the use of three tactical maneuvers.

Advancing Blows: To use this maneuver, you must make a successful bull rush attempt against a foe. During the next round, all your attacks against that foe gain a +1 bonus on attack and damage rolls for each square your bull rush attempt moved that foe. For example, if you pushed an orc back 10 (2 squares) feet with a bull rush, you would get a +2 bonus on attack and damage rolls against that orc on the following round.

Sundering Cleave: To use this maneuver, you must destroy a foe's weapon or shield with a successful sunder attempt. If you do so, you gain an immediate additional melee attack against the foe. The additional attack is with the same weapon and at the same attack bonus as the attack that destroyed the weapon or shield.

Momentum Swing: To use this maneuver, you must charge a foe in the first round, and you must make an attack using your Power Attack feat in the second round. The penalty you take on your attack role must be -5 or worse. Your attacks during the second round gain a bonus equal to your attack roll penalty $\times 1-1/2$, or $\times 3$ if you are using a two-handed weapon or a one-handed weapon wielded in two hands. For instance, if you choose to take a -6 penalty on your attack role, you can deal an extra 9 points of damage or an extra 18 points if you're using a two-handed weapon or a one-handed weapon wielded in two hands. **Special:** A fighter may select Combat Brute as one of his fighter bonus feats

Source: *Complete Warrior*, page 110.

Distracting Attack [General]

(As presented in *Miniatures Handbook*, including errata)

You are skilled at interfering with opponents in melee.

Prerequisites: Base attack bonus +1.

Benefit: When you make a melee attack against a creature, whether you are successful or not, all other creatures get +1 circumstance bonus on attack rolls against that creature until the start of your next turn.

Special: A fighter may select Distracting Attack as one of his fighter bonus feats

Source: *Miniatures Handbook*, page 25.

Elusive Target [Tactical]

(As presented in *Complete Warrior*, including errata)

Trying to land a blow against you can be a maddening experience.

Prerequisites: Dodge, Mobility, base attack bonus +6

Benefit: The Elusive Target feat enables the use of three tactical maneuvers.

Negate Power Attack: To use this maneuver, you must designate a specific foe to be affected by your Dodge feat. If that foe uses the Power Attack feat against you, the foe gains no bonus on the damage roll but still takes the corresponding penalty on the attack roll.

Diverting Defense: To use this maneuver, you must be flanked and must designate one of the flanking attackers to be affected by your Dodge feat. The first attack of the round from the designated attacker automatically misses you and may strike the other flanking foe instead; the attacking creature makes an attack roll normally, and it's ally is considered flat-footed. If the designated attacker is making a full attack against you, it's its second and subsequent attacks function normally.

Cause Overreach: To use this maneuver, you must provoke an attack of opportunity from a foe by moving out of a threatened square. If the foe misses you, you can make a free trip attempt against this foe, and the foe does not get a chance to trip you if your attempt fails.

Source: *Complete Warrior*, page 110.

Improved Toughness [General]

(As presented in *Libris Mortis*, including errata)

You are significantly tougher than normal

Prerequisites: 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 hit point permanently.

Source: *Libris Mortis*, page 27.

Intimidating Rage [General]

(As presented in *Complete Warrior*, including errata)

Your rage engenders fear in your opponents

Prerequisites: Rage or frenzy ability

Benefit: While you are raging, you designate a single foe within 30 feet of you that you can attempt to demoralize as a free action (see the Intimidate skill, page 76 of the *Players Handbook*). A foe that you successfully demoralize remains shaken for as long as you continue to rage. You may only use this feat against a single foe in any particular encounter.

Source: *Complete Warrior*, page 102.

Power Critical [General]

(As presented in *Complete Warrior*, including errata)

Choose one weapon, such as a longsword or a greataxe. With that weapon, you know how to hit where it hurts.

Prerequisites: Weapon Focus with weapon, base attack bonus +4.

Benefit: When using the weapon you selected, you gain a +4 bonus on the roll to confirm a threat.

Special: A fighter may select Power Critical as one of his fighter bonus feats.

You can gain Power Critical multiple times. Each time you take the feat it may be with a different weapon or the same weapon. If you take it with the same weapon, the effects of the feats stack.

Source: *Complete Warrior*, page 103.

Repeat Spell [Metamagic]

(As presented in *Complete Arcane*, including errata)

You can cast a spell that repeats on the following round.

Prerequisites : Any metamagic feat.

Benefit: A repeated spell is automatically cast again at the beginning of your turn in the following round. No matter where you might have moved in the previous round, the second spell originates from the same location and affects the same area as the original spell. If the original spell designates a ranged target, the repeated spell affects the same target if it is within 30 feet of its original position; otherwise, the second spell fails. Touch range spells cannot be affected by this feat. A repeated spell uses up a spell slot three levels higher than the spell's actual level.

Source: *Complete Arcane*, page 82.

New Spells

Anticipate Teleportation (Core)

Abjuration

Level: Sorcerer/Wizard 3

Components: V, S, F

Casting Time: 10 minutes

Range: One willing creature touched

Area: 5ft./level radius emanation from touched creature

Duration: 24 hours

Saving Throw: None

Spell Resistance: No

The arcane words that activate this spell linger in the air for a moment. As they fade from your hearing, you become more aware of both your surroundings and the possibility of intrusion.

The subject of the spell is surrounded with an invisible aura that anticipates and delays the teleportation of any creature into spell's area. Any teleportation spell or effect (including all spells with the teleportation descriptor) can be anticipated, making the spell's recipient instantly aware of the exact location where the teleporting creature will arrive (subject to the

restrictions below), the creature's size, and how many other creatures (and their sizes) are arriving with the teleporting creature. The spell also delays the arrival of the teleporting creature by 1 round (so that it arrives on its initiative count immediately before its next turn), generally giving the recipient of the information 1 round to act or ready actions. The teleporting creature does not perceive this delay. Since a teleporting creature doesn't necessarily arrive at the precise location it intends, the spell also functions against a creature that arrives in range even though its intended destination was elsewhere. For a creature that intends to teleport into range but inadvertently arrives outside the spell's area, the spell gives the recipient awareness as to the actual location of its imminent arrival. The spell has no effect on creatures attempting to teleport away from the spell's area, although if their destination is within the area, the spell will affect their reentry as normal.

Focus: A tiny hourglass of platinum and crystal costing at least 500 gp, which must be carried or worn by the spell's recipient while the spell is in effect.

Source: *Spell Compendium*, page 13

Anticipate Teleportation Greater (Core)

Abjuration

Level: Sorcerer/Wizard 6

This spell functions like anticipate teleportation, except that greater anticipate teleportation identifies the type of the arriving creature (and any companions accompanying it) and creates a delay of 3 rounds, providing the recipient with even more warning and preparation time.

Focus: A tiny hourglass of platinum and crystal filled with diamond dust costing at least 1000 gp, which must be carried or worn by the spell's recipient while the spell is in effect.

Source: *Spell Compendium*, page 13

Arc of Lightning (Core)

Conjuration (Creation) [Electricity]

Level: Druid 4, Sorcerer/Wizard 5, Warlock 5, Windstorm 5

Components: V, S, M/DF

Casting Time: 1 standard action

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

Target: A line between two creatures

Duration: Instantaneous

Saving Throw: Reflex half

Spell Resistance: No

Static fills the air as you complete the spell. With a gesture you create magical conductivity between two creatures, and a bolt of electricity arcs between them with a shockingly loud crackle.

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

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

to any corner in the other's space. The bolt affects all squares in the line.

Arcane Material Component: Two small iron rods.

Source: *Spell Compendium*, page 13.

Babau Slime (Limited)

Transmutation

Level: Abyss 3, Druid 1, Sorcerer/Wizard 1

Components: V, S, M/DF

Casting Time: 1 standard action

Range: Touch

Target: Creature touched

Duration: 1 minute/level

Saving Throw: Fortitude negates (harmless)

Spell Resistance: Yes (harmless)

You press the viscous ball of demon sweat between your fingers and speak the eldritch words. Your flesh and equipment begin to weep hot red tears that quickly form a coating over your body.

This demon-inspired transmutation causes the subject to secrete a slimy red layer of jelly that coats its skin, armor, and equipment. A creature that strikes a slime-protected subject with an unarmed strike, a touch attack (including a touch spell), or a natural weapon takes 1d8 points of acid damage. Any creature in grapple with the target of *Babau slime* takes 1d8 points of acid damage at the beginning of its turn.

Arcane Material Component: A drop of babau slime

Source: *Spell Compendium*, page 22

Backbiter (Core)

Necromancy

Level: Sorcerer/Wizard 1

Components: V, S, F

Casting Time: 1 standard action

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

Target: One weapon

Duration: 1 round/level or until discharged

Saving Throw: Will negates; see text

Spell Resistance: Yes (object)

The weapon you indicate during the spell's casting briefly shimmers with a black aura that disappears in an eyeblink.

You cast this spell on any melee weapon. The next time that weapon is used to make a melee attack, its shaft twists around so that the weapon strikes the wielder instead. The weapon hits automatically, and no attack roll is made.

The wielder gets no warning or knowledge of the spell's effect on his weapon, and though he makes the attack, the self-dealt damage can't be consciously reduced (though damage reduction applies) or changed to nonlethal damage. Once the weapon attacks its wielder (whether successfully or not), the spell is discharged.

The spell can target a weapon of any size as long as its wielder normally uses it as a two-handed weapon or a reach weapon. For example, a Small longspear wielded by a halfling could be the target of the spell, but not the same Small longspear wielded by a human, in the

human's hands, the weapon is too small to twist around and strike its wielder.

Magic weapons targeted by this spell receive a Will save. An item in a creature's possession uses its own Will save bonus or its wielder's bonus, whichever is higher.

Focus: A dagger.

Source: *Spell Compendium*, page 23.

Balor Nimbus (Limited)

Transmutation

Level: Abyss 4, Cleric 2, Sorcerer/Wizard 2

Components: V, S, M/DF

Casting Time: 1 standard action

Range: Personal

Target: You

Duration: 1 round/level

You smash the soot against your flesh and intone the ancient, dark words. Like the legendary balor, your body bursts into lurid flames.

The flames created by this spell do not harm you or any equipment you carry or wear. Each round, the flames deal 6d6 points of fire damage to any creature grappling you (or any creature you grapple) on your turn.

Arcane Material Component: a pinch of soot

Source: *Spell Compendium*, page 24

Blackfire (Core)

Necromancy [Evil]

Level: Sorcerer/Wizard 8

Components: V, S, M

Casting Time: 1 standard action

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

Effect: Ray

Duration: 1 round/level

Saving Throw: Fortitude partial and reflex negates; see text

Spell Resistance: Yes

With the dark words still on your tongue, a ray of black energy springs from your hand to wrap the indicated target in black flames that absorb heat rather than create it. The black fire crackles and hisses, emanating the smells of hot metal and sulfur.

You must succeed on ranged touch attack with the ray to strike a target. On a successful attack, a living target is engulfed in chill black flames that feed on fuel of their victim's life force. A creature engulfed in blackfire must make a successful fortitude save each round that the spell is in effect or take 1d4 points of Constitution damage and become nauseated. A creature that makes its Fortitudes save takes no damage for that round and is sickened instead. In addition to its effects on the subject, blackfire can spread rapidly. Each round on its turn, any living creature adjacent to creature engulfed in blackfire must succeed on reflex save or become engulfed itself. Any creature that has its constitution reduced to 0 or lower by the spell is turned into a pile of black ash and can be returned to life only by true resurrection or wish, the caster of which must succeed

on a DC 30 caster level check to restore the victim to life. If a creature succeeds on its fortitude save in 3 consecutive rounds, the blackfire affecting it gutters out. The black flames cannot otherwise be extinguished by normal means (such as immersion in water or smothering), but antimagic field, a successful dispel magic, remove curse, or break enchantment snuffs it out. As well, a creature protected by death ward has immunity to blackfire's effects.

Material Component: A pinch of dust from a vampire destroyed by sunlight.

Source: *Spell Compendium*, page 29.

Blast of Flame (Core)

Conjuration (Creation) [Fire]

Level: Sorcerer/Wizard 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

As you cast the spell, your hand becomes sheathed in barely perceptible yellow flames. With a roar, the flames burst from your hand in the shape of a cone, leaving your hand trailing wisps of smoke.

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

Material Component: A bit of wick soaked in oil.

Source: *Spell Compendium*, page 31.

Blink, Greater (Core)

Transmutation

Level: Bard 5, Celerity 8, Sorcerer/Wizard 5.

An immaterial fog descends over your eyes as you complete the spell. You perceive the closeness of a parallel, ethereal reality, and you know that you can pass freely between that world and the one upon which you stand.

This spell functions like *blink* (*Player's Handbook* page 206), except that you have control over the timing of your "blinking" back and forth between the Ethereal Plane and the Material Plane. You can also ready an action to blink away from any physical or magical attack. The attack misses automatically unless it also affects ethereal targets (as a force effect does). While blinking, you have no chance of interfering with your own attacks or your own spells. When moving through solid objects, you do not risk materializing inside one unless you actually end your movement there, in which case you materialize and are shunted off to the nearest open space, taking 1d6 points of damage per 5 feet traveled in this manner.

Source: *Spell Compendium*, page 32.

Burning Blood (Core)

Necromancy

Level: Sorcerer/Wizard 4

Components: V, S, M

Casting Time: 1 standard action

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

Target: 1 living creature; see text

Duration: 1 minute/level D

Saving Throw: Fortitude partial; see text

Spell Resistance: Yes

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

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

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

Source: *Spell Compendium*, page 40

Duelward (Core)

Abjuration

Level: Sorcerer/Wizard 5

Components: V, S, M

Casting Time: 1 standard action

Range: Personal

Target: You

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

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

While a *duelward* spell 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 +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 gloves.

Source: *Spell Compendium*, page 69.

Energy Ebb (Core)

Necromancy [Evil]

Level: Cleric 7, Sorcerer/Wizard 7

Components: V, S

Casting Time: 1 standard action

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

Effect: Ray

Duration: 1 round/level

Saving Throw: Fortitude partial; see text

Spell Resistance: Yes

You point your finger and utter the incantation, releasing a black needle of crackling negative energy

that suppresses the life force of any living creature it strikes.

This spell functions like enervation (PH226), except the creature struck gains negative levels over an extended period. You must succeed on ranged touch attack with the ray to strike a target. If the attack succeeds, the subject initially gains one negative level each round thereafter as its life force slowly bleeds away. The drain can be stopped only by a successful DC 23 Heal check or the application of a heal, restoration, or greater restoration spell. Each round after the first, on your turn, the affected creature can attempt a fortitude saving throw to end the effect. If you strike an undead creature, that creature gains 4d4x5 temporary hit points that last for up to 1 hour.

Source: *Spell Compendium*, page 80

Enhance Familiar (Core)

Universal

Level: Sorcerer/Wizard 3

Components: V, S

Casting Time: 1 standard action

Range: Touch

Target: Familiar touched

Duration: 1 hour/level

Saving Throw: None

Spell Resistance: Yes (harmless)

After you touch the target familiar, the creature perks up and appears more alert.

You infuse your familiar with vigor, granting it a +2 competence bonus on saves, attack rolls, and melee damage rolls, as well as a +2 dodge bonus to Armor Class.

Source: *Spell Compendium*, page 82.

Familiar Pocket (Core)

Universal

Level: Sorcerer/Wizard 1

Components: V, S, M

Casting Time: 1 standard action

Range: Touch

Target: One container or garment with a pocket touched

Duration: 1 hour/level (D)

Saving Throw: None

Spell Resistance: No

You move your hand along the mouth of the pocket intended for your familiar, and a line of glowing white energy follows in its wake. The glow fades, and the space seems strangely larger inside than a normal pocket.

When you cast this spell, a garment or container becomes a safe haven for a Tiny or smaller familiar. The spell turns the target pocket into a comfortable extradimensional space (about 1 cubic foot). The familiar can fit inside the space without creating any noticeable bulge in the item. Whenever the familiar is touching you, you can whisk it inside the space as a free action by speaking a command word chosen by you when the spell is cast. If the familiar can speak, it

can command itself inside. As a free action, you can call the familiar forth or it can leave the space on its own.

Once inside, the familiar has total cover and total concealment, and as a free action, you or the familiar can further seal the space to make it airtight and waterproof. The air supply inside the sealed space lasts for 1 hour, but with the pocket unsealed, the familiar can remain inside indefinitely. The familiar cannot attack or cast spells from within the space, but can use supernatural or spell-like abilities as normal (provides they don't require line of sight, which the pocket blocks). You continue to gain the special ability granted by your familiar. While inside the pocket, the familiar continues to benefit from the shared spells ability as if it were adjacent to you.

The spell ends if the familiar pocket is placed within or taken into another extradimensional space (such as a *portable hole*). If your familiar is within the pocket when the spell duration expires or if the spell ends abnormally (as above), the familiar appears in your space unharmed.

Material Component: A tiny golden needle and a strip of a fine cloth given a half twist and fastened at the ends.

Source: *Spell Compendium*, page 93.

Fireburst (Core)

Evocation [Fire]

Level: Sorcerer/Wizard 2, Warmage 2

Components: V, S, M

Casting Time: 1 standard action

Range: 10 ft.

Effect: Burst of fire extending 10 ft. from you

Duration: Instantaneous

Saving Throw: Reflex half

Spell Resistance: Yes

With a grand circular gesture the air around you fills with flame. An instant later the fire explodes outward, engulfing everything close to you.

Fireburst causes a powerful explosion of flame to burst from you, damaging anyone within 10 feet of you. All creatures and objects within that area, except for you and any creatures or objects that share your space, take 1d8 points of fire damage per caster level (maximum 5d8).

Material Component: A bit of sulfur.

Source: *Spell Compendium*, page 93.

Fireburst, Greater (Core)

Evocation [Fire]

Level: Sorcerer/Wizard 5, Warmage 5

Effect: Burst of fire extending 15 ft. from you.

This spell functions like *fireburst*, except that it affects creatures within 15 feet of you and deals a maximum of 1d10 points of damage per caster level (maximum 15d10).

Source: *Spell Compendium*, page 94.

Fortify Familiar (Core)

Universal

Level: Sorcerer/Wizard 3

Components: V, S

Casting Time: 1 standard action

Range: Touch

Target: Familiar touched

Duration: 1 hour/level

Saving Throw: None

Spell Resistance: Yes (harmless)

You touch your familiar, and you see that the creature seems more robust.

This spell makes you familiar tougher, granting it 2d8 temporary hit point and a +2 enhancement bonus to its natural armor. It also has a 25% chance to avoid extra damage from sneak attacks or critical hits (although such attacks still deal normal damage if successful). Temporary hit points gained in this fashion last up to 1 hour.

Source: *Spell Compendium*, page 99.

Hamatula Barbs (Limited)

Transmutation

Level: Cleric 3, Sorcerer/Wizard 3

Components: V, S, M

Casting Time: 1 standard action

Range: Touch

Target: Creature touched

Duration: 10 minutes/level

Saving Throw: Fortitude negates (harmless)

Spell Resistance: Yes (harmless)

You invoke the dark nature of the spell and slender, sharp-edged barbs sprout from your body and clothing, glowing with hellish energy.

Any creature hitting the subject of this spell with a handheld weapon or a natural weapon takes 1d8 points of slashing and piercing damage from the subject's barbs. This damage does not apply to attackers using reach weapons, such as longswords. The subject itself is not harmed by its own barbs.

Arcane Material: A barb from hamatula.

Source: *Spell Compendium*, page 109

Imbue Familiar with Spell Ability (Core)

Universal

Level: Sorcerer/Wizard 6

Components: V, S

Casting Time: 1 standard action

Range: Touch

Target: Familiar touched

Duration: 1 hour/level

Saving Throw: Will negates (harmless)

Spell Resistance: Yes (harmless)

Upon completion of this spell, you feel as if you had just cast a number of spells in quick succession. Your familiar gives you a knowing nod.

This spell allows you to transfer a number of your spells and the ability to cast them into your familiar. Spontaneous spellcasters, such as sorcerers, can imbue a familiar with any spells they know how to cast, subject to the restrictions below. Arcanists who prepare spells, such as wizards, can imbue a familiar with any

spell they have currently prepared. In either case, you can imbue one spell per three caster levels, with a maximum spell level of one-third your caster level, rounded down (maximum 5th level). Multiple casting of *imbue familiar with spell ability* have no effect on these limits.

The transferred spell's variable characteristics (range, duration, area, and so on) function according to your level. Once you cast *imbue familiar with spell ability* on your familiar, both the spell slot from which cast the spell and the spell slots of the transferred spells remain unavailable for the preparation or casting of new spells until the familiar uses the transferred spells or *imbue familiar with spell ability* expires.

The spell can be dispelled; if this happens, the spells transferred are lost as if the familiar had cast them. In an *antimagic field*, the familiar loses the ability to cast the imbued spells, but regains it again if it leaves the field (as long as the spell's duration hasn't expired).

If any transferred spell requires a focus or material component, you must have it on your person when the spells are cast (components are consumed as normal without requiring you to bring them to hand). Any XP costs from a transferred spell are deducted from your total when the familiar cast the spell.

Source: *Spell Compendium*, page 120.

Invisibility, Superior (Core)

Illusion (Glamer)

Level: Sorcerer/Wizard 8

Components: V, S

Casting Time: 1 standard action

Range: Personal or Touch

Target: You or a Creature or object

Duration: 1 minute/level D

Saving Throw: Will negates (harmless)

Spell Resistance: No

As you complete the spell, your senses dull somewhat. Upon releasing the spell's energy on your desired subject, your senses clear, although the spell's recipient can no longer be perceived.

This powerful glamer functions like invisibility (PH 245), except that it masks image, scent, and sound alike, concealing the subject from all senses except touch. As with greater invisibility, this spell doesn't end if the subject exudes no scent and is undetectable by scent, blindsense, and blindsight. Superior invisibility renders the recipient immune to detection by see invisibility, faerie fire, glitterdust, invisibility purge, and dust appearance, although creatures under the effect of the spell can be detected by true seeing. Certain mundane conditions (such as leaving footprints) can also render a subject detectable.

Source: *Spell Compendium*, page 125

Mage Armor, Greater (Core)

Conjuration (Creation) [Force]

Level: Sorcerer/Wizard 3

Components: V, S

An invisible sheen of armor-shaped force surrounds you.

This spell functions like *mage armor* (PH 249), except that it requires no material component and its tangible field of force provides a +6 armor bonus to Armor Class.

Source: *Spell Compendium*, page 151.

Metal Melt (Limited)

Transmutation [Fire]

Level: Sorcerer/Wizard 4

Components: V, S, M

Casting Time: 1 standard action

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

Target: Non magical metal object weighing up to 5 lb./level

Duration: 1 round

Saving Throw: Will negates (object)

Spell Resistance: Yes (object)

You uncork the vial and pour out its contents, and the armor you designate begins to soften and flow.

You alter the physical properties of metal object so that it runs like water. The melted metal does not change temperature but flows as a liquid for 1 round and then returns to its normal solid state, usually in a form resembling a puddle. An item in a creature's possession is allowed a will save, using the creature's saving throw bonus unless its own is higher.

Material component: A drop of mercury in a vial.

Source: *Spell Compendium*, page 140

Stun Ray (Limited)

Conjuration (Creation) [Electricity]

Level: Sorcerer/Wizard 7

Components: V, S, M

Casting Time: 1 standard action

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

Effect: Ray

Duration: 1d4+1 rounds; see text

Saving Throw: Fortitude partial; see text

Spell Resistance: Yes

A quick jolt of electricity darts from your raised hand. The slight smell of ozone lingers afterward.

You blast an enemy with a scintillating ray of electricity. You must succeed on ranged touch attack with the ray to strike a target. The target is stunned for 1d4+1 rounds by the ray of electricity. If the subject makes a successful fortitude save, it is stunned for only 1 round. Creatures that have immunity to electricity are not affected by this spell.

Material component: A coiled copper wire.

Source: *Spell Compendium*, page 211

Vitriolic Sphere (Core)

Conjuration (Creation) [Acid]

Level: Sorcerer/Wizard 5

Components: V, S, M

Casting Time: 1 standard action

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

Area: 10 ft. radius burst

Duration: Instantaneous; see text

Saving Throw: Reflex partial; see text

Spell Resistance: No

At the successful casting of the spell, you conjure a sizzling emerald sphere. The sphere immediately shatters, drenching all in area with a potent acid.

Affected creatures take 6d6 points of acid damage.

Creatures that succeed on their reflex saving throws take half of this damage. Creatures that fail their reflex saves take full damage, and also take 6d6 points of acid damage in each of the following 2 rounds.

Material component: A tiny glass vial filled with aqua regia.

Source: *Spell Compendium*, page 231

Wrack (Core)

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

With the final word of the spell, your chosen foe is wracked with such pain that it doubles over and collapses. Its face and hands blister and drip fluid, and its eyes cloud with blood, rendering it blind.

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.

Source: *Spell Compendium*, page 243.

NEW MONSTERS

ARCANE OOZE (from *Monster Manual III* p9, including errata)

Huge Ooze

Hit Dice: 15d10+120 (202 hp)

Initiative: -5

Speed: 20 ft (4 squares), climb 20ft.

Armor Class: 3 (-2 Size, -5 Dex), touch 3, flatfooted 3

Base Attack/Grapple: +11/+25

Attack: Slam +15 melee (2d6+9 plus 2d6 acid)

Full Attack: Slam +15 melee (2d6+9 plus 2d6 acid)

Space/Reach: 15 ft./10 ft.

Special Attacks: Acid constrict 2d6+7 plus 2d6 acid, improved grab, spell siphon

Special Qualities: Blindsight 60 feet, immunity to magic, ooze traits

Saves: Fort +13, Ref +0, Will +0

Abilities: Str 22; Dex 1; Con 26; Int -; Wis 1; Cha 1.

Skills: Climb +13

Feats: --

Environment: Underground

Organization: Solitary

Challenge Rating: 9

Treasure: None

Alignment: Always neutral

Advancement: 16-30 HD (Huge); 31-45 (Gargantuan)

Level Adjustment: --

The creature resembles a fluid mass of green protoplasm. Within its immense bulk, glowing veins throb and pulse with eldritch light.

Created in ancient times, arcane oozes have long since outlived their original purpose and their long-forgotten creators. The bizarre creatures have a strange affinity for arcane magic. Immune to most arcane magic, arcane oozes drain arcane energy from nearby spellcasters. Some speculate that these oozes were created to combat a rival group of arcane spellcasters, but scant evidence backs any such conclusion. Others suggest arcane oozes arose as a natural response to some cataclysmic event caused by arcane magic. Adherents of these later theories claim that one day arcane oozes will drown out all arcane magic in the world.

An arcane ooze measures 15 feet across and 3 feet thick. It weighs as much as 20,000 pounds.

COMBAT

An arcane ooze attacks by grabbing and squeezing its prey. It moves instinctively toward the nearest creature capable of casting arcane spells. It can only detect such creatures (or any creature) if they are within 60 feet.

If attacked by creatures that it cannot detect (because they are too far away), the ooze instinctively retreats. An arcane ooze can travel easily on vertical surfaces, and it lurks on such surfaces, attempting to catch prey by surprise.

Acid (Ex): An arcane ooze secretes a digestive acid that dissolves only flesh. Any successful hit in melee combat or a constrict attack by the creature deals an extra 2d6 points of acid damage.

Constrict (Ex): An arcane ooze deals automatic slam damage and acid damage with a successful grapple check.

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

Spell Siphon (Su): An arcane ooze exerts a strange pull on arcane spell energy. Any time an arcane spellcaster begins his turn within 60 feet of an arcane ooze, he must make a DC 25 Fortitude save or lose a random spell of the highest spell level that he has available. For every spell lost by a victim in this manner, the arcane ooze gains temporary hit points equal to 5 x the level of the lost spell. These temporary hit points are lost after 1 hour.

Line of effect between the spellcaster and the arcane ooze is necessary in order for this ability to work. The save DC is Constitution-based.

Immunity to Magic (Ex): An arcane ooze is immune to any spell or spell-like ability that allow spell resistance. In addition, certain spells and effects

function differently against the creature, as noted below.

A magical attack that deals electricity damage increases an arcane ooze's speed as if it had been affected by the *haste* spell for 3 rounds.

A magical attack that deals acid damage heals an arcane ooze of an amount of damage equal to half the acid damage that the spell would normally have caused.

Skills: An arcane ooze had a +8 racial bonus on Climb checks and can always choose to take 10 on a Climb check, even rushed or threatened.

NEW PRESTIGE CLASS

EXOTIC WEAPON MASTER

As presented in the *Complete Warrior* p30.

Characters of any race or background can become exotic weapon masters; the only real requirement is commitment and perseverance. Nevertheless, most exotic weapon masters are human, because members of that race have the most exposure to new cultures and thus the most opportunity to take up exotic weapons.

NPC exotic weapon masters often open training arenas or schools for those interested in learning to fight with unusual weapons or tactics. They often take levels in other prestige classes and can be found as champions or leaders among bands of warriors.

Hit Die: d10.

Requirements:

To qualify to become an exotic weapon master, a character must fulfill all the following criteria.

Base Attack Bonus: +6.

Skills: Craft (weaponsmithing) 3 ranks.

Feats: Exotic Weapon Proficiency (any exotic weapon), Weapon Focus (any exotic weapon).

Special: Races that have familiarity with an exotic weapon (such as the dwarf's familiarity with the dwarven waraxe and the dwarven urgosh) are considered to have the Exotic Weapon Proficiency feat for the purpose of meeting the requirements of this class.

Class Skills:

The exotic weapon master's class skills (and the key ability for each skill) are Craft (Int), Intimidate (Cha), and Profession (Wis).

Skill Points at Each Level: 2 + Int modifier.

TABLE 2-9: THE EXOTIC WEAPON MASTER

Level	Base Attack Bonus	Fort Save	Ref Save	Will Save	Spécial
1st	+1	+2	+0	+0	Exotic stunt weapon
2nd	+2	+3	+0	+0	Exotic stunt weapon
3rd	+3	+3	+1	+1	Exotic stunt weapon

Class Features:

All of the following are class features of the exotic weapon master prestige class.

Weapon and Armor Proficiency: Exotic weapon masters gain no proficiency with any weapon or armor.

Exotic Weapon Stunt (Ex): At each level, an exotic weapon master learns a special trick that he can use with any exotic weapon for which he has the Weapon Focus feat. He must select the trick learned when he gains the level, and once selected, the choice cannot later be changed. He can't select the same stunt more than once.

Close-Quarters Ranged Combat: A character who knows this stunt doesn't provoke an attack of opportunity when using an exotic ranged weapon.

Double Weapon Defense: When wielding an exotic double weapon with both hands, the character gains a +1 shield bonus to AC.

Exotic Reach: When wielding an exotic weapon with reach, the character may make an attack of opportunity against a foe that provokes such an attack even if the foe has cover (but not total cover).

Exotic Sunder: When wielding a one-handed or two-handed exotic weapon, the character deals an extra 1d6 points of damage on any successful sunder.

Flurry of Strikes: When wielding an exotic double weapon or a spiked chain with both hands, the character can elect to use a full attack action to make a flurry of strikes. When doing so, he may make one extra attack in the round at his full base attack bonus, but this attack takes a -2 penalty, as does each other attack made in that round and until the exotic weapon master's next turn. The extra attack may be with either end of the double weapon.

Ranged Disarm: The character can make a disarm attempt even on a ranged attack. Such an attack provokes no attack of opportunity (except as normal for using a ranged weapon). For the purpose of this disarm attempt, treat the character's ranged weapon as a light weapon. If the character fails this disarm attempt, the defender can't attempt to disarm him.

Show Off: As a standard action, the character can display his mastery with an exotic weapon and confound his opponent. The character may make an Intimidate check against a single opponent within 30 feet that can see him, adding his base attack bonus to the result. If the result exceeds the opponent's modified level check (see the skill description on page 76 of the Player's Handbook), the opponent becomes shaken (-2 penalty on attack rolls, ability checks, and saving throws) for 1 round per class level of the exotic weapon master.

Stunning Blow: If the character has the Stunning Fist feat, he can utilize the feat while wielding an exotic melee weapon.

Throw Exotic Weapon: The character can throw an exotic weapon with no penalty on the attack roll, even if it isn't designed to be thrown (such as an orc double axe or a spiked chain). When he throws a double weapon, only one end of the weapon (character's choice) can strike the target. Exotic weapons thrown in this way have a range increment of 10 feet.

Twin Exotic Weapon Fighting: When wielding the same light exotic weapon in each hand, the character is treated as having the Two-Weapon Fighting feat. If he already has the feat, the penalties on attack rolls are lessened to -1 for both the primary hand and the off hand when fighting in this manner.

Trip Attack: The character can use a one-handed or two-handed exotic weapon to make a trip attack. If he is tripped during his own trip attempt, he can drop the weapon to avoid being tripped. If the exotic weapon already allows its wielder to make trip attacks, the character instead adds a +2 bonus on any trip attempt.

Uncanny Blow: When wielding a one-handed exotic melee weapon in two hands, the character can focus the power of his attack so that he deals extra damage equal to this Strength bonus x2 instead of his Strength bonus x1-1/2. If he has the Power Attack feat, he treats the weapon as two-handed for purposes of determining his bonus damage on rolls.

STREETFIGHTER

As presented in the *Complete Adventurer* p79.

Streetfighters have found a place, and even some small amount of fame, among the shadowy and dangerous regions of the world's great cities. Some leave their homes, putting their skills to the test against dangerous monsters in lost tombs of fighting for sport in front of the nobility, but they always remember the lessons of the streets.

Streetfighters never rest easy. They have seen violence and depravity to rival any dungeon adventurer, and they have survived because they never let their guard down. Rather than leaving a streetfighter suspicious or spent, this experience has forged his mind and body into that of a lean, quick-thinking combatant capable of seizing any advantage in battle.

Most streetfighters are fighter/rogues who have had to survive in dangerous urban environments their entire lives. Perhaps the strangest streetfighters are barbarians and rangers who adopt urban environments as their chosen homes. These wild men and women seek the challenges of the back alleys as a way of testing themselves and their experience in the wider world against the street smarts and tough talk of the city. Very few spellcasters have the bravado or the melee skill to become streetfighters.

Adaptation: With a few simple changes, the streetfighter prestige class can be used to represent any group of opportunistic fighters. Just change the description of the class, and it might be associated with a school of gladiator training in a city's elite urban patrol. Adding the Weapon Focus or Weapon Finesse feats to the requirements can also bring about large changes in the feel of the class. Weapon Focus (dagger) turns a streetfighter into a knife fighter, while Weapon Focus (rapier) makes the class well suited to a school of fencers from an urban environment.

Hit Die: d8.

Requirements:

To qualify to become a streetfighter, a character must fulfill all the following criteria.

Base Attack Bonus: +5.

Skills: Bluff 5 ranks, Intimidate 5 ranks, Knowledge (local) 5 ranks.

Feats: Combat Expertise, Improved Feint.

Class Skills:

The streefighter's class skills (and the key ability for each skill) are Bluff (Cha), Climb (Str), Disable Device (Int), Hide, Intimidate (Cha), Jump (Str), Knowledge (local) (Int), Listen (Wis), Move Silently (Dex), Open Lock (Dex), Ride (Dex), Search (Int) Spot (Wis) and Tumble.

Skill Points at Each Level: 4 + Int modifier.

TABLE 2-22: THE STREEFIGHTER

Level	Base Attack Bonus	Fort Save	Ref Save	Will Save	Spécial
1st	+1	+2	+0	+0	Always ready +1, streewise
2nd	+2	+3	+0	+0	Stand tough 1/day
3rd	+3	+3	+1	+1	Always ready +2, sneak attack +1d6
4th	+2	+4	+1	+1	Stand tough 2/day
5th	+3	+4	+1	+1	Always ready +3, uncanny dodge

Class Features:

All of the following are class features of the streefighter prestige class.

Weapon and Armor Proficiency: Streefighters gain no proficiency with any weapon or armor.

Always Ready (Ex): A streefighter knows that an attack can come from any quarter, and that an innocuous conversation can turn into a deadly fight in an instant. Accordingly, he gains a +1 competence bonus on initiative checks. This bonus increases to +2 at 3rd level and to +3 at 5th level.

Streewise (Ex): A streefighter knows how to survive in dangerous urban areas; he gains a +2 competence on Gather Information and Knowledge (local) checks.

Stand Tough (Ex): A streefighter's toughness has been honed by years of hard living and dirty fighting. Starting at 2nd level, a streefighter can stand tough once per day. When he would be damaged in combat (from a weapon or some other blow, but not from a spell or special ability), he can attempt to shake off the damage. To do this, he must attempt a Fortitude saving throw against a DC equal to the number of points of damage dealt. If the save succeeds, he takes no lethal damage from the blow, instead taking nonlethal damage equal to half the amount of damage the blow would have dealt. If the save fails, he takes damage normally. A streefighter need not be aware of the impending attack to use this ability.

Starting at 4th level, a streefighter can use this ability twice per day.

Sneak Attack (Ex): Beginning at 3rd level, a streefighter deals an extra 1d6 points of damage when flanking an opponent or any time the target would be denied its Exterity bonus. This extra damage applies to

ranged attacks only if the target is within 30 feet. See rogue classfeature, page 50 of the *Player's Handbook*. If a streefighter gets a sneak attack bonus from another source (such as levels of rogues), the bonuses on damage stack.

Uncanny Dodge (Ex): At 5th level, a streefighter cannot be caught flat-footed and reacts to danger before his senses would normally allow before his senses would normally allow him to do so. See the barbarian class feature, page 26 of the *Player's Handbook*. If a streefighter already has uncanny dodge from a different class, he gains improved uncanny dodge instead. See the barbarian class feature, page 26 of the *Player's Handbook*.

NEW WEAPONS

Cutlass: A light slashing weapon especially favored by pirates and other nautical raiders, the cutlass is a heavy blade about 2 feet long with a curved edge. It is easy to wield in close quarters and can deal vicious gashes to an opponent. Its heavy basket hilt gives the wielder a +2 circumstance bonus to any checks to resist being disarmed.

Cost: 15 gp; **Damage:** 1d4/1d6; **Crit:** 19-20/x2; **Range Increment:** N/A; **Weight:** 3 lbs; **Type:** Slashing.

Source: *Stormwrack*, page 107.

Martial Weapons

Great scimitar: A great scimitar is too large to use in one hand without special training (the appropriate

Light Melee Weapons	C	D	Dm	Crit	Range	We	Typ
	os	mg	g	ical	Increme	igh	e
	t	(S)	(M)		nt	t	
Cutlass	15 gp	1d4	1d6	19-20/x2	-	3 lbs	Slashing

Exotic Weapon Proficiency feat). You can use a great scimitar two-handed as a martial weapon. Great scimitars are most often the personal weapons of heroes, crafted as masterwork weapons and inscribed with the hero's deeds and the weapon's name on the blade. Such names commemorate a great even in the hero's life, such as "The Blade of the weapon Hundred-Day Sandstorm."

Cost: 200 gp; **Damage:** 1d8; **Crit:** 18-20/x2; **Range Increment:** N/A; **Weight:** 8 lbs; **Type:** Slashing.

Source: *Sandstorm*, page 96.

One-Handed Melee Weapons	Cost	Dmg (S)	Dmg (M)	Critical	Range Inc.	Weight	Type
Great scimitar	100 gp	1d6	1d8	18-20/x2	-	8 lbs	Slashing

NEW WONDROUS ITEMS

Belt of Many Pockets:

This broad belt seems to be nothing more than a well-made article of clothing, but closer examination reveals eight small pouches along its inner front. In fact, a total of sixty-four extradimensional pouches exist in the belt, with seven more “behind” each of the eight readily apparent ones. Each pouch is similar to a miniature *bag of holding*, able to contain up to 1 cubit foot of material weighing as much as 10 pounds. In addition, if the wearer has a familiar, any pouch can hold it no matter what its size or weight. The familiar has no need for food, water, or air while inside the pouch, but any other living creature of suitable size placed within a pocket has enough air for only 1 minute, after which it suffocates.

Anything stored in the belt's pocket is effectively weightless and doesn't affect the wearer's carrying capacity so long as the belt is worn around the waist. If removed, the belt weighs one-tenth of the total weight of all items stored within it.

While worn around the waist, the belt responds to its wearer's desire to extract something (by opening the correct pouch) or store something (by opening an empty pouch). Retrieving a specific item from the pouch is a move action, but doesn't provoke the attacks of opportunity that retrieving a stored item usually does.

Moderate conjuration; CL 9th; Craft Wondrous Item, *familiar pocket*, *Leomund's secret chest*, *locate object*; Price: 11,000 gp; Weight 1 lb.

Source: *Complete Arcane* page 147.

Choker of Eloquence: Coveted by bards, singers, and public speakers, this beautiful necklace is carved from ivory and jade. There are two versions of these chokers. A *lesser choker of eloquence* grants a +5 competence bonus on Bluff, Diplomacy, and Perform (sing) checks. A *greater choker of eloquence* increases the bonus to +10.

Moderate transmutation; CL 6th; Craft Wondrous Item, creator must be a spellcaster of at least 6th; Price: 6,000 gp (*lesser*), 24,000 gp (*greater*).

Source: *Complete Adventurer* page 132.

Headband of Conscious Effort:

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

Moderate transmutation; CL 6th; Craft Wondrous Item, Combat Casting, *bear's endurance*; Price: 4,000 gp.

Source: *Complete Adventurer* page 133.

Monocle of Perusal:

This crystal lens provides the user with a +5 competence bonus on Appraise checks. Once per day the user can use *identify*.

A monocle occupies the same space on the body as a pair of eye lenses or goggles.

Faint divination; CL 3rd; Craft Wondrous Item, *identify*; Price 6,500 gp.

Source: *Complete Adventurer* page 134.

Tunic of Steady Spellcasting:

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

Faint transmutation; CL 3rd; Craft Wondrous Item, *bear's endurance*; Price: 2,500 gp.

Source: *Complete Adventurer* page 136.

Vest of Resistance:

These garments offer magic protections in the form of a +1 to +5 resistance bonus on all saving throws.

Faint abjuration; CL 5th; Craft Wondrous Item, *resistance*, creator's caster level must be at least three times the vest's bonus; Price 1,000 gp (+1), 4,000 gp (+2), 9,000 gp (+3), 16,000 gp (+4), 25,000 gp (+5); Weight 1 lb.

Source: *Complete Arcane* page 150.

ANNEXE 7

META—ORGS D'EKBIT

Si des joueurs sont membres des organisations métaludiques d'Ekbir suivantes, découpez les textes ci-dessous et donnez les aux joueurs correspondants avant le début de la partie. Ces informations sont confidentielles.

✂

Zashasar d'Ekbir (grade d'initié ou supérieur) : D'étranges incidents surviennent depuis environ 3 jours. Tous sont liés à des travaux d'alchimie assez basiques mais ne produisant pas l'effet escompté. Même le Zashassar est touché. Cela peut être très dangereux et il est de la sécurité du Califat d'investiguer discrètement sur tout élément pouvant conduire à la compréhension de ces étranges phénomènes.

✂

La cour des Miracles : Des malfrats non affiliés à la guilde tentent d'extorquer de l'argent à de nombreux marchands de Fashtri. Ils commencent à faire de l'ombre à l'organisation. Il faudrait y mettre un terme si l'occasion se présente.

✂

Grandes familles marchandes ou Consortium du Mouqollad : Plusieurs commerces et boutiques se sont fait racketter depuis quelques semaines. Il faut impérativement savoir si cela est l'œuvre d'un petit groupe de malfrats ou d'une bande très organisée comme la Cour des Miracles pour ensuite les dénoncer aux autorités.

✂

La marine : Les agents Ataphades semblent avoir soudoyer certains capitaines de navire de Zeif. Ils leur servent de transport sûr, empêchant ainsi aux navires d'Ekbir toute chance d'intercepter les espions.

✂

Le clergé d'Istus : Les astres sont formels, Un événement majeur mais sûrement secret vient d'avoir lieu. Les augures révèlent : Le précieux minéral est convoité, et le soufre continuera à brûler tant que la pierre restera brisée.

✂

Les citadins : La Cour des Miracles est implantée à Fashtri.

✂