EKB8-02

En terre ennemie

Une aventure régionale Dungeons & Dragons® Living Greyhawk™ en deux rounds pour EKBIR

par David Martinez

Playtesters: Gérald Colliou, Gildas Guérin, Alexandre Ménard, Christophe Bentéjac, Benoît Gros, Gaël Aubort
Triad Edit : Gaël Richard
Circle Reviewer: Tim Sech

L'île de Murenshi est maintenant un territoire dangereux où erre un grand nombre de créatures inquiétantes. L'île, d'abord conquise par les séides de Kazurka, a vu l'apparition d'un étrange voile d'ombre qui enveloppe les gorges du Malvallon. Puis le terrible dragon rouge Fragorox de retour sur l'île, a reconquis son ancien territoire avec férocité. C'est pourtant sur cette l'île inhospitalière que les aventuriers vont devoir aller pour remplir à bien leur mission.
Une aventure régionale en deux rounds pour personnages de niveau 3 à 16 (APL 4-14).

Based on the original DUNGEONS & DRAGONS® rules created by E. Gary Gygax and Dave Arneson and the new DUNGEONS & DRAGONS game designed by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, and Peter Adkison.
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. © 2008 Wizards of the Coast, Inc.

Visit the LIVING GREYHAWK website at www.rpga.com.

RPGA® SANCTIONED PLAY

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

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

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

This adventure retires from RPGA-sanctioned play on December 31, 2008.

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 1-round Ekbir adventure. ***As of September 1, 2007, there is no Time Unit cost to play the adventure portion of this adventure; however, standard Time Unit costs still apply to crafting, magic item creation, performing or other non-adventure related activities or penalties. The cost for Standard Upkeep is 12 gp for PCs whose home region is in Ekbir, or 24 gp for out-of-region PCs. Both Rich Upkeep and Luxury Upkeep cost 75 gp regardless of home region.***

PCs 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 PC that does not pay for at least Standard Upkeep may also avoid the above-described penalties by living off the wild. If the PC possesses four or more ranks in the Survival skill and succeeds at a DC 20 Survival check, the PC 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 PC 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

Fragorox

Il y a un peu plus de 800 ans, vivait sur l'île de Murenshi Fragorox un très puissant dragon rouge. D'une intelligence redoutable, il était aussi à la fois d'une cruauté sans limites et d'une roublardise perverse. Pendant des années, il ravagea le Califat d'Ekbir et fit régner la terreur dans tout le pays et même dans les pays voisins.

Après presque 10 ans de combat, il fut vaincu dans son antre par le Calife Oudmey, des magiciens du Zashassar et le grand paladin Azourma accompagnés d'une grande cohorte de paladins.

Mais Fragorox avait acquis une telle notoriété, qu'il avait sous sa coupe un grand nombre de sbires. Des créatures reptiliennes de toutes sortes dont beaucoup d'ensorceleurs qui survécurent au conflit en fuyant à la mort de leur maître. Le dragon devint une figure de légende pour ces créatures qui finirent par lui vouer un véritable culte.

Récemment, Fragorox a été rappelé à la vie par l'Ancien afin de l'aider à voler les reliques sacrés d'Al'Akbar gardées par Argenbelizarac, un vénérable dragon d'argent. A l'issue de la bataille, le puissant dragon rouge dut fuir, grièvement blessé. Il se réfugia dans son antre sur l'île de Murenshi pour se reposer, des serviteurs prêtres s'activant à le soigner.

Après quelques jours de repos, Fragorox décida qu'il était temps de faire régner la terreur sur son île et de commencer à se reconstituer un trésor digne de son nom. Il commença par raser entièrement la ville de Murenshi repoussant les Ataphades vers la pointe nord de l'île et les forçant à lui prêter allégeance et à lui payer un tribut pour occuper Ogmir.

Mais Fragorox a soif de vengeance et sa colère pour avoir été vaincu jadis ne fait que croitre jour après jour surtout qu'il a fini par apprendre que son ennemi ancestral Argenbelizarac a été rappelé à la vie. Son jugement commence à s'obscurcir et il n'a qu'une hâte, détruire Ekbir et les Pinacles. C'est pourquoi, dans une grotte secrète du Malvallon, il a fait construire un portail vers le plan de la Gehenne afin d'y recruter une armée de mercenaires Yugoloth. Après un premier contact, un groupe d'émissaires démoniaques ne va pas tarder à arriver.

Le voile d'ombre

Lors de la retraite des forces d'Ekbir, les moines du monastère de Xan-Yaë ouvrirent un passage vers le plan de l'ombre d'où une brume d'ombre s'échappa dans tout le Malvallon afin de masquer visuellement et magiquement la retraite des forces d'Ekbir. Ils l'ont appelé le Voile d'Ombre.

Le plan était en priorité de protéger l'évacuation des civils et des reliques du monastère, et ensuite de permettre aux troupes d'Ekbir d'investir l'île en toute discrétion lors de la reconquête de l'île, puis évidement de refermer ce passage. Mais hélas, avant qu'Ekbir puisse tenter une campagne pour reconquérir Murenshi, les évènements se sont précipités. Fragorox est revenu à la vie, une coalition de forces maléfiques a tenté de s'emparer des saintes reliques d'Al'Akbar puis Ket a proclamé la guerre sainte contre le Califat.

Cela fait donc plusieurs semaines que le passage vers le plan des ombres reste ouvert, bien plus longtemps que les moines ne l'avaient prévu. Et nul ne sait les conséquences que cela pourra avoir.

Le camp zéro

Après de l'évacuation des gens d'Ekbir, un petit groupe d'une trentaine de volontaires resta sur l'île pour espionner les forces ennemies. Deux moines du monastère de Xan-Yaë restèrent avec les soldats d'Ekbir comme observateurs.
Ils installèrent un camp de fortune non loin de ruines dans le sud-ouest de l'île et le baptisèrent : Camp zéro. C'est de là que régulièrement, les moines inspectent le Malvallon et surveillent l'évolution du voile d'ombre. Ils ont pu ainsi signaler la présence de créatures intangibles issues du plan de l'ombre, mais ces créatures ne seraient pas forcément maléfiques.
Récemment, le moine Jamil a croisé l'âme d'une créature égarée venant du plan des ombres. Cette âme perdu et apeuré a pris possession du moine le rendant apparemment fou. Le moine Poshkott retrouva son ami qui errait dans le Malvallon et le ramena au camp zéro pour le faire examiner par le prêtre. Ce dernier le déclara fou et hors de son champ de compétence. Cette situation inquiéta les membres du camp zéro et décidèrent d'envoyer un message aux autorités d'Ekbir pour les prévenir de la situation.

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

Introduction : Les aventuriers sont embauchés par l'Amir de 100 Kovayor Yundilla. Ils doivent se rendre sur l'île de Murenshi pour interroger un moine apparemment devenu fou.

Rencontre 1 : Pendant le voyage en mer, le navire des personnages est attaqué.

Rencontre 2 : Les personnages arrivent au camp zéro et apprennent la disparition du moine.

Rencontre 3 : Les personnages atteignent le portail vers le plan de l'ombre afin d'aider l'entité qui a pris possession du moine à rejoindre son foyer. Des créatures mauvaises du plan de l'ombre s'attaquent aux personnages.

Rencontre 4 : Les personnages sont confrontés à des sbires de Fragorox en chasse de renégats.

Rencontre 5 : Les personnages rencontrent les renégats goblinoïdes qui peuvent leur donner des informations sur les activités de Fragorox.

Rencontre 6 : Les personnages se rendent à la caverne renfermant le mystérieux portail. Mais des gardiens tenteront de les empêcher de passer.

Rencontre 7 : Les émissaires Yugoloth arrivent par le portail. Les personnages devront les affronter pour faire échouer l'alliance que veut faire Fragorox.

Conclusion : Si les personnages sortent victorieux du combat final, ils seront généreusement récompensés par le Califat d'Ekbir.

PRÉPARATION DU JEU

Avant de débuter 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. Exemple, le jet de Volonté contre l'illusion du trésor à la rencontre 6.

INTRODUCTION

L'aventure débute dans la cité sainte d'Ekbir. La cité a rarement été aussi dense en population. De nombreux pèlerins viennent pour essayer de se recueillir devant les saintes reliques du Grand Prêtre. Toutes les auberges sont occupées et de nombreuses personnes dorment sans abris, les caravanserails en dehors de la ville ayant été démontés sur ordre du Grand Vizir. De colossaux travaux de défense pour la cité sont en cours de finition. L'état de guerre est bien présent dans tous les esprits !

L'embauche, option 1
S'il y a au moins un personnage membre d'une de ces méta-org suivante (par ordre de priorité), c'est cet aventurier qui recevra la missive de l'Amir de 100 Kovayor Yundilla lui demandant de constituer un groupe pour une mission (voir la lettre en annexe).
- Faris
- Askar
- Clergé de la Foi exaltée
- Zashassar
- Héros (ayant participé aux Interactifs)
- Garde sacrée
- Gardien des Pinacles
- Marine

Les aventuriers en dehors de ces organisations ou ne se connaissant pas commencent l'aventure à l'auberge du marché. Reportez vous sur l'option 2 sauf que les Askars ne viendront pas les recruter. Ce sera le PJ ayant reçu la missive.

L'embauche, option 2
S'il n'y a pas de personnage membre de ces organisations, les aventuriers débutent dans l'auberge du marché. Cet établissement accueille généralement des marchands, des voyageurs mais aussi des mercenaires qui cherchent à se faire embaucher comme gardes dans les caravanes. La qualité y est bonne mais les prix sont en rapport.

Pour certains d'entre vous, cela fait quelques jours que vous traînez dans la ville sainte en effervescence, pour d'autres, vous n'êtes arrivés que dans la matinée. Quoiqu'il en soit, vous vous retrouvez tous à partager une table dans une salle bondée pour un bon déjeuner à l'Auberge du marché.

Au cours du repas, il est possible de glaner quelques renseignements si un personnage tente d'écouter les conversations alentours :

- [DD8] Le Grand Mufti des Yatils a lancé un appel à la guerre sainte contre Ekbir. Toute l'armée de Ket augmentée de la moitié de la population adulte de Ket a pris la route d'Ekbir à travers Tusmit.

- [DD10] La nouvelle du retour des Saintes Reliques a fait souffler un vent de ferveur religieuse sur tout le Califat et au-delà. Des dizaines de milliers de pélerins affluent vers la ville sainte d'Ekbir pour se recueillir devant la Coupe et le Talisman et le tombeau du Grand Prêtre. Des incidents se sont produits à l'intérieur de l'Enceinte sacrée ; en effet, la nouvelle de la guerre déclarée par le Grand Mufti et Ket contre Ekbir dans le but de se saisir des Reliques a déchaîné une grande colère des fidèles de la Foi exaltée. Ceux-ci ont voulu massacrer en représailles les quelques pélerins présents de la Foi véritable. Seule l'intervention des faris du Temple a évité que le sang ne coule dans les Lieux saints. Désormais, les pèlerins de la Foi véritable sont sous la protection des faris d'Ekbir.

- [DD12] Pour s'opposer à la horde des hérétiques, le Calife a dû rappeler toute la flotte de guerre qui combattait les Ataphades. Ainsi, la récente victoire ne pourra pas être exploitée. Voilà déjà une première victoire du Mal causée par l'attitude intransigeante des hérétiques de Ket. De plus, la reconquête de Murenshi est reportée sine die. L'armée s'est rassemblée dans la ville sainte d'Ekbir. Une forte armée, dont le commandement a été confié à l'amir de cent Soliman Yundilla, se portera très bientôt à la frontière Tusmane, sur la rivière Blashikmund, pour repousser l'ennemi. Le reste des forces armées défendra la Ville sainte.

- [DD14] Le terrible dragon, après avoir participé à la terrible bataille dans le ciel, a regagné son ancien antre de Murenshi et en a repris possession. Très vite remis de ses blessures, et bénéficiant du soutien complet et inconditionnel de la Secte qui le vénère, Fragorox a pris le contrôle de toute l'île de Murenshi. Les Ataphades présents sur l'île ont été soit exterminés (et dévorés), soit chassés, soit contraints de prêter allégeance au terrifiant dragon.

- [DD15] Des troupes Bakluniennes vénérant Azor'alq mèneraient une guerre ouverte contre Fragorox, mobilisant ainsi souvent l'attention de Fragorox.

- [DD20] Un vent mauvais souffle sur le Dezbat. Les rares faris de la Coupe et du Talisman présents dans leur ribat parlent de maléfices perpétrés à l'intérieur des terres, dans le secret des landes hantés. Les espions ataphades se font plus nombreux et plus hardis. Des créatures maléfiques sont de plus en plus souvent rencontrées dans la province. Les faris pensent qu'il se trame de sombres complots dont ils ignorent encore la nature. Des agents du Calife auraient disparus récemment en mission de renseignement.

Vers la fin de votre repas, vous voyez rentrer un jeune Amir de 5 encadré par deux soldats. Ce dernier scrute la salle puis lorsque son regard s'arrête à votre table, il commence à s'approcher de vous, les soldats écartant les gens de son passage. Une fois devant votre table, il s'adresse à vous : - « Messires, je suis à la recherche de gens compétents afin de remplir une mission potentiellement dangereuse. Cette mission sera bien rémunérée. Cela pourrait-il vous intéresser ? »

Le jeune Amir ne connaît pas les détails. C'est l'Amir de 100 Kovayor Yundilla qui l'a envoyé chercher un groupe d'aventurier. Si les PJ accepte d'en savoir plus sur cette mission, ils vont suivre les Askars jusqu'au palais.

Une fois au palais, vous êtes accompagnés dans un grand bureau dont les doubles portes sont grandes ouvertes et plusieurs Askars vont et viennent apportant des rapports à l'Amir de 100 présent. Lorsque vous êtes annoncés, l'Amir prend la parole : - « Soyez les bienvenus ! Pardonnez-moi de vous accueillir de façon cavalière mais j'ai beaucoup à faire en ces temps de guerre. Je désirais faire appel à un groupe aux ressources variées plutôt qu'à une troupe militaire classique, surtout que je ne suis pas certain des dangers que représentera cette mission.
Un groupe de volontaires au service d'Ekbir est resté près de vieilles ruines dans le sud de l'île de Murenshi après la retraite de nos troupes. Ils y ont monté un camp, appelé le camp zéro. C'est de là que régulièrement, des moines de Xan-Yaë inspectent le Malvallon et surveillent l'évolution du voile d'ombre créé lors de la retraite. L'un de ces moines est devenu fou et il n'y a personne de suffisamment expérimenté au camp zéro pour soigner le pauvre diable qui peut-être aurait vu quelque chose d'important. Votre mission est simple, vous devez embarquer dans un navire et débarquer en toute discrétion sur l'île pour rejoindre le camp zéro afin d'emmener cet étui avec un parchemin de Guérison suprême que le jeune prêtre pourra utiliser sur le moine. A ce moment, selon les besoins sur place et les éventuelles révélations du moine, vous prendrez vos ordres de l'Amir Akleman Boussim qui commande le camp. Avez-vous des questions ?

Kovayor Yundilla répond aux questions dans la limite de ses connaissances.
Pour cette mission, il promet la récompense suivante :

Trésor
APL 4 : L – 0 po ; C – 150 po ; M – 0 po
APL 6 : L – 0 po ; C – 200 po ; M – 0 po
APL 8 : L – 0 po ; C – 250 po ; M – 0 po
APL 10 : L – 0 po ; C – 300 po ; M – 0 po
APL 12 : L – 0 po ; C – 350 po ; M – 0 po
APL 14 : L – 0 po ; C – 400 po ; M – 0 po
Un test de Diplomatie/Diplomacy [DD15] permet d'obtenir la moitié de la somme immédiatement si un PJ le demande.
Le commandant sur place est l'Amir de 10 Akleman Boussim. Il y a une trentaine d'Askar et 1 prêtre d'Al'Akbar, Jhassim (niveau 5) ainsi que les deux moines.

RENCONTRE 1

Le bateau amenant les aventuriers sur l'île de Murenshi partira à l'aube. Le voyage durera presque 4 jours.
Au milieu du 2e jour lorsque le bateau passe tout près des griffes du Morsmogil surviendra une attaque. La zone est très surveillée par les Ataphades en raison de certaines activités secrètes au Dezbat. Les créatures aquatiques ont reçu l'ordre d'intercepter tout bateau naviguant près des récifs. Les bateaux ont tendance à passer bien au large des griffes du Morsmogil pour ne pas risquer de rencontrer un récif mais le bateau des PJs souhaitant être un minimum discret, n'hésite pas à s'en rapprocher. Cela laissera penser aux Ataphades qu'il peut être un navire espion, motivant ainsi les créatures aquatiques à attaquer.
Lors de l'assaut, le navire est stoppé par un filet attaché au fond de l'eau et qui ne dépasse par la ligne de flottaison. Ce piège obligera le bateau à stopper subitement pouvant faire tomber au sol les marins et les PJs. Un test de Reflexe [DC 15] est nécessaire pour ne pas tomber au sol. Au moment où le navire est stoppé, les créatures surgiront sur le pont pendant le round de surprise. *Voir plan du navire en Annexe*.

APL 4 (EL 6)
Sahuagin (4): 11 pv chacun, cf Manuel des monstres.

APL 6 (EL 8)
Yuan-Ti sang pur (4): 18 pv chacun, cf Manuel des monstres.
Sahuagin Archer: 37 pv, cf Annexe 1.

APL 8 (EL 10)
Chuul (2): 93 pv chacun, cf Manuel des monstres.
Sahuagin Archer: 58 pv, cf Annexe 1.

APL 10 (EL 12)
Chuul (2): 93 pv chacun, cf Manuel des monstres.
Sahuagin Archer: 86 pv, cf Annexe 1.
Abomination Cult Leader: 127 pv, cf Annexe 1.

APL 12 (EL 14)
Advanced Chuul (2): 145 pv chacun, cf Annexe 1.
Sahuagin Archer: 100 pv, cf Annexe 1.
Abomination Cult Leader: 127 pv, cf Annexe 1.

APL 14 (EL 16)
Advanced Chuul (2): 195 pv chacun, cf Annexe 1.
Sahuagin Archer: 112 pv, cf Annexe 1.
Abomination Cult Leader: 127 pv, cf Annexe 1.

Tactique
Le Sahuagin Archer est sous l'effet d'une potion de vol préalablement bue. Cela lui permet de rester hors de portée des guerriers. En APL 4 à 8 les monstres arrivent de chaque cotés du navire. En APL 10 à 14, les monstres sont regroupés autour de l'Abomination Cult Leader afin de profiter de ses auras.

Trésor
APL 4 : L – 45 gp ; C – 5 gp ; M – 0 gp.
APL 6 : L – 110 gp ; C – 20 gp ; M – *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), *Bracers of accuracy* (333 gp), *+1 Aquatic longbow* (175 gp), *Sleep arrow* x5 (55 gp).
APL 8 : L – 110 gp ; C – 20 gp ; M – *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), *Bracers of archery* (415 gp), *+1 Aquatic longbow* (175 gp), *Sleep arrow* x5 (55 gp).
APL 10 : L – 110 gp ; C – 20 gp ; M – *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), *Bracers of archery* (415 gp), *+1 Aquatic longbow* (175 gp), *Sleep arrow* x5 (55 gp), *Helm of glorious recovery* (466 gp), *Brooch of shielding* (125 gp), *+1 flaming falchion* (700 gp), *+1 mithral shirt* (175 gp).
APL 12 : L – 110 gp ; C – 20 gp ; M – *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), *Bracers of archery Greater* (2,083 gp), *+1 Aquatic longbow* (175 gp), *Sleep arrow* x5 (55 gp), *Brooch of shielding* (125 gp), *+1 flaming falchion* (700 gp), *+1 mithral shirt* (175 gp).
APL 14 : L – 110 gp ; C – 20 gp ; M – *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), *Bracers of archery Greater* (2,083 gp), *Boots of speed* (1000 gp), *+1 Aquatic longbow* (175 gp), *Sleep arrow* x5 (55 gp), *Brooch of shielding* (125 gp), *+1 flaming falchion* (700 gp), *+1 mithral shirt* (175 gp).

Développement
Si les personnages font au moins 1 prisonnier, il est possible de le faire parler en l'intimidant (il a un bonus de +5 pour résister) ou en le forçant par magie. Il peut simplement révéler qu'ils avaient ordre d'attaquer tout bateau s'approchant de cette zone, ce qui est extrêmement rare contenu de la présence de nombreux récifs. Des Ataphades passent régulièrement par ici pour rejoindre la côte du Dezbat.

Le bateau arrive juste à la tombée de la nuit.

Après 4 longues journées en mer, vous approchez de l'île de Murenshi par le sud sud-est. Le capitaine du navire sort une lanterne à capuchon puis fait un signal lumineux. Après quelques secondes, vous distinguez venant de la rive un point de lumière faisant le même signal. Le capitaine vous demande alors de descendre sur un canot où l'un de ces marins vous attend pour vous amener vers la rive.

Laissez quelques instants aux joueurs pour voir s'ils prennent des dispositions particulières. Quoi qu'il en soit, ils sont amenés sans encombre sur la rive et accueillis par des Askars qui les guideront vers le camp zéro à 5 minutes.

RENCONTRE 2

Une fois au camp zéro, les aventuriers sont présentés à l'Amir Akleman Boussim qui leur résume la situation. Ils les amènent ensuite auprès du frère Poshkott le 2e

moine. Ce dernier expliquera la situation avec plus de détails :

Frère Jamil et moi sommes chargés de surveiller le voile d'ombre qui recouvre la gorge du Malvallon. Le passage avec le plan des ombres aurait dû être refermé depuis plusieurs semaines déjà. Mais pour le moment c'est une épine dans le pied des ennemis d'Ekbir. Toutefois notre ordre n'est pas inconscient, et si le danger devenait trop important par rapport au bénéfice que nous retirons du voile d'ombre, nous devrions alors tenter de refermer le passage. Pour le moment nous avons pu apercevoir quelques créatures d'ombre pas forcément maléfiques mais rien d'ingérable. Mais il y a 1 semaine, Jamil n'est pas revenu au camp. Je suis parti à sa recherche et je l'ai retrouvé errant sans but apparent. Il ne réagissait plus. Je l'ai donc ramené pour le faire examiner par notre prêtre. Nous sommes arrivés à l'aube et il a commencé à se montrer de plus en plus agité. Il est très vite devenu incontrôlable, la bave aux lèvres. Il a fallu solidement l'attacher pour que Jhassim l'ausculte. Sa conclusion est qu'il est devenu fou.

Le prêtre Jhassim a procédé à divers examens :
- Premiers secours
- Détection du poison
- Détection de la magie
- Détection du mal
- Guérison des maladies
- Restauration partielle

Rien de tout cela n'a été concluant. Il a donc conclu que le moine est devenu fou par une cause inconnue. D'où l'alerte auprès des autorités.

Malheureusement, frère Jamil a réussi à échapper à ses liens il y a 2 heures. 3 hommes tentent de le retrouver actuellement. Les aventuriers sont libres de partir à sa recherche immédiatement où d'attendre le lendemain matin le retour des pisteurs.

Les éclaireurs reviennent à l'aube et indiquent qu'ils ont suivi les traces de Jamil jusqu'au Malvallon. Cela devient ensuite difficile de suivre ses traces mais surtout, c'est une zone très dangereuse
Quoi qu'il en soit, les personnages peuvent tenter de pister pour suivre eux-mêmes les traces vers le Malvallon. Ils croiseront les pisteurs sur le retour.

Le voile d'ombre provoque une nuit sur tout le Malvallon en journée et les ténèbres la nuit. Les sorts de Divination (Scrying) ne fonctionnent pas.
Les aventuriers peuvent retrouver la trace de frère Jhamil avec un test de Pistage [DD25], permettant de le retrouver après 2 heures de poursuite. Sinon cela se fera au hasard, après 4 heures d'errance.

L'entité qui a pris le contrôle de frère Jhamil n'est pas très intelligente, son langage est très basique et elle réagit à l'instinct. C'est une sorte de créature d'ombre intangible qui a comme pouvoir extraordinaire de prendre possession d'un corps. La lumière la fait souffrir, d'où son agitation après avoir quitté le Malvallon. Cette créature ne quittera le corps de quelqu'un que contrainte magiquement où une fois ramenée devant le passage vers le plan de l'ombre. Frère Jhamil semble errer au hasard sans se soucier de son environnement. S'il est attaqué, il se défendra instinctivement. La créature ne maitrise pas le langage humain mais étant dans le corps du moine depuis 1 semaine, elle sera capable de dire les mots suivant si les PJs semble vouloir communiquer avec le moine : Perdue, lumière mauvaise, cherche maison. Le sort de *Guérison Suprême* n'aura pas d'effet. Un test de Psychologie [DC 15] permet d'être certain que quelque chose tente de communiquer à travers le moine. Un sort de *Don des langues* sur le moine permettra de mieux communiquer avec la créature. En cas d'extraction forcée, son premier reflexe sera de rentrer dans un autre corps. Dans le cas d'un cercle de protection qui l'empêchera de posséder quiconque, l'entité s'éloignera dans le voile d'ombre. A ce moment si les personnages tentent de communiquer avec elle, un test de Diplomatie ou de Dressage [DD25] permettra de comprendre que la créature est perdue.
La créature n'a pas besoin de caractéristiques détaillées car hors du moine elle ne combattra jamais. Notez qu'elle est intangible et immunisée à tout genre d'attaque physique ou sorts nécessitant une SR. Elle n'a qu'une intelligence de 5 mais des dés vie égaux au double de l'APL. De plus elle possède à volonté le pouvoir (Ext) de posséder un individu comme le fait un fantôme. Libre aux aventuriers de l'aider ou pas. Mais si elle possède le moine, elle ne le libèrera qu'une fois devant le passage vers le plan de l'ombre. S'ils ne peuvent pas ou s'ils refusent de l'aider, passez à la rencontre 4. Sinon, les personnages ayant participé au scénario EKB7-01S L'exode de Murenshi, savent que le passage se trouve au centre du Malvallon. Sinon, frère Poshkott (voir Jamil s'il est libéré) peut leur dire.

RENCONTRE 3

Les aventuriers décidés à libérer le moine et/ou aider la créature d'ombre marchent vers le centre du Malvallon.

Cela fait une bonne heure que vous progressez dans la gorge du Malvallon et parfois il vous semble entendre une plainte mais vous ne savez pas si c'est le vent qui fait marcher votre imagination ou si cela peut être l'écho d'une créature d'ombre peut-être maléfique. Peu après en arrivant près du centre du Malvallon, vous distinguez enfin le portail. C'est un portail horizontal de 6 mètres de rayon contre le sol d'où s'échappe une brume noirâtre qui diffuse et se dilue dans l'air. Cela ressemble à un puits de ténèbres menant vers d'insondables abysses.

Lorsque la créature voit le passage vers le plan de l'ombre, elle libèrera le moine et elle virevoltera dans l'air plein de joie. Puis elle passera à travers chacun des personnages sans tenter de les posséder. Elle leur

laissera ainsi un don pour les remercier de leur aide. Et enfin repassera à travers le passage.
Le moine Jhamil reprendra aussitôt ses esprits. En étant possédé par la créature d'ombre, il était comme spectateur et ne pouvait pas interagir. Il avait toutefois conscience des évènements.
Voici les informations que peut donner Frère Jhamil :

Comme ma mission l'exige, j'ai traversé le voile d'ombre pour surveiller toute présence étrangère. Alors que je m'y étais à peine engagé, j'ai aperçu un groupe d'humanoïde se déplaçant de manière furtive. J'ai reconnu des Hobgobelins de la région. J'ai pu me cacher et les suivre en toute discrétion. Apparemment, certains étaient blessés et ils semblaient craindre d'être suivis. Je suis donc resté à bonne distance. Ils ont traversé le voile d'ombre du Nord-Ouest vers le Sud-Est. Moi qui connais assez bien la région, je dirais qu'ils allaient vers un petit défilé réputé pour abriter parfois de telles créatures. Mais avant de pouvoir le vérifier, j'ai senti comme une ombre venir sur moi puis j'ai perdu le contrôle de moi-même. Heureusement vous avez pu m'aider, je vous en remercie.

Mais d'autres créatures sont passés à travers le portail et rôdent non loin. Ces créatures maléfiques reviennent vers le passage et vont s'en prendre aux personnages dès qu'elles les verront, avant la fin de leur conversation.

APL 4 (EL 7)
Shadow (4): 19 pv chacun, cf Manuel des monstres.

APL 6 (EL 9)
Shadow (3): 19 pv chacun, cf Manuel des monstres.
Greater Shadow: 58 pv, cf Manuel des monstres.

APL 8 (EL 11)
Greater Shadow (3): 58 pv chacun, cf Manuel des monstres.

APL 10 (EL 13)
Greater Shadow (3): 58 pv chacun, cf Manuel des monstres.
Shadesteel Golem: 119 pv, cf end of Annexe 1.

APL 12 (EL 15)
Shadesteel Golem (2): 119 pv chacun, cf end of Annexe 1.
Nightwing: 144 pv, cf Manuel des monstres.
Shadow (2): 19 pv chacun, cf Manuel des monstres.

APL 14 (EL 17)
Nightwalker: 178 pv, cf Manuel des monstres.
Greater Shadesteel Golem: 178 pv, cf end of Annexe 1.
Shadow (3): 19 pv chacun, cf Manuel des monstres.

Tactique
Les *Shadows* attaqueront si possible en binômes.
Les Shadesteel Golems suivront une tactique proche de celle décrite avec leurs caractéristiques.
Les *Nightshades* très intelligents, utiliseront au mieux leurs capacités selon le groupe qui leur fait face.

Développement
Une fois le combat achevé, les aventuriers peuvent continuer leur chemin, mais surtout ils sont surtout libres de parler avec le moine qui n'est plus possédé. Il est inquiet que de telles créatures commencent à apparaître. Il doit donc aller faire son rapport rapidement. Mais il pense qu'il serait bon d'investiguer vers le défilé et de retrouver la trace des Goblinoïdes. Il sait que Fragorox a rallié tous les monstres de l'île sous son pouvoir. Mais qui sait si certains ne résistent pas ? Ça vaudrait la peine de vérifier cela.
Frère Jhamil retourne au camp zéro. Si les PJs rentrent au camp également, l'Amir leur demandera de vérifier l'activité des Goblinoïdes.
Les aventuriers devraient partir dans la direction indiquée par le moine.

RENCONTRE 4

Au cours de leur recherche des hobgobelins, à n'importe quel moment, alors que les aventuriers sont dans le Malvallon en dehors du voile d'ombre, des sbires de Fragorox vont se retrouver face aux aventuriers. Ces rejetons draconiques sont à la recherche des Goblinoïdes renégats refusant de se soumettre devant leur maître. Ces rejetons draconiques savent que les traîtres doivent loger dans les environs, ils se déplacent donc de manière furtive. Ils ont donc une chance de surprendre les aventuriers. Notez que dès l'APL8, le familier faucon d'un Redspawn Arcaniss repère les PJs, permettant ainsi aux créatures de se préparer. L'ensemble de la rencontre est sur un sol très rocailleux et donc sur du terrain difficile.

APL 4 (EL 7)
Greenspawn Sneak (5) : 11 pv chacun, cf Annexe 1.

APL 6 (EL 9)
Whitespawn hunter (4) : 39 pv chacun, cf Annexe 1.
Redspawn Arcaniss : 52 pv, cf Annexe 1.

APL 8 (EL 11)
Whitespawn Berserker (4) : 93 pv chacun, cf Annexe 1.
Redspawn Arcaniss (2) : 52 pv chacun, cf Annexe 1.

APL 10 (EL 13)
Advanced Whitespawn Berserker (4) : 119 pv chacun en rage, cf Annexe 1.
Advanced Redspawn Arcaniss (2) : 62 pv chacun, cf Annexe 1.

APL 12 (EL 15)

Advanced Whitespawn Berserker (4) : 145 pv chacun en rage, cf Annexe 1.

Advanced Redspawn Arcaniss (2) : 72 pv chacun, cf Annexe 1.

APL 14 (EL 17)

Advanced Whitespawn Berserker (4) : 171 pv chacun en rage, cf Annexe 1.

Advanced Redspawn Arcaniss (2) : 82 pv chacun, cf Annexe 1.

Tactique

En APL 4 les cultistes tenteront d'assaillir un même ennemi à plusieurs afin de profiter de la tenaille. En APL 8, Les berserkers ont bu une potion de résistance au feu et les arcaniss ont bu une potion de résistance au froid avant l'attaque. En APL10 à 14, les arcaniss ont bu une potion de flou et ils ont lancé des sorts de résistance au feu sur leurs alliés et de résistance au froid sur eux-mêmes, résistance de 20 (résistance de 30 en APL14). Les Arcaniss ont donc déjà dépensé 3 sorts de rang 2 chacun.
Dans tous les cas, les Arcaniss n'hésiteront pas à utiliser leurs sorts de feu même au risque de blesser leurs alliés.

Trésor

APL 4 : L – 25 gp ; C – 0 gp ; M – *Boots of Mountain King* **X5** (125 gp **each**).
APL 6 : L – 165 gp ; C – 10 gp ; M – *Potion of cure moderate wounds* **X5** (25 gp **each**), *Boots of Mountain King* **X4** (125 gp **each**), *Anklet of Translocation* (116 gp).
APL 8 : L – 415 gp ; C – 10 gp ; M – *Potion of cure moderate wounds* **X6** (25 gp **each**), *cloak of resistance +1* **X4** (83 gp **each**), *Boots of Mountain King* **X4** (125 gp **each**), *Anklet of Translocation* **X2** (116 gp **each**).
APL 10 : L – 415 gp ; C – 10 gp ; M – *Potion of cure moderate wounds* **X6** (25 gp **each**), *cloak of resistance +1* **X4** (83 gp **each**), *Lesser metamagic rod of Empower* **X2** (750 gp **each**), *Boots of Mountain King* **X4** (125 gp **each**) , *Anklet of Translocation* **X2** (116 gp **each**).
APL 12 : L – 415 gp ; C – 10 gp ; M – *Potion of cure moderate wounds* **X6** (25 gp **each**), *cloak of resistance +1* **X4** (83 gp **each**), *Lesser metamagic rod of Empower* **X2** (750 gp **each**), *Bracers of quick strike* **X4** (116 gp **each**), *Boots of Mountain King* **X4** (125 gp **each**) , *Anklet of Translocation* **X2** (116 gp **each**).
APL 14 : L – 415 gp ; C – 10 gp ; M – *Potion of cure moderate wounds* **X6** (25 gp **each**), *cloak of resistance +1* **X4** (83 gp **each**), *Lesser metamagic rod of Maximize* **X2** (1166 gp **each**), *Bracers of quick strike* **X4** (116 gp **each**), *Boots of Mountain King* **X4** (125 gp **each**) , *Anklet of Translocation* **X2** (116 gp **each**).

Développement

Une fois le combat gagné, les personnages peuvent tenter de faire parler d'éventuels prisonniers. Ces derniers ne parleront que contraints magiquement car ce sont des fanatiques. Voici ce qu'ils peuvent apprendre aux personnages :

- Fragorox a conquis l'île après son retour, il a chassé les Ataphades de Murenshi sauf une poignée basés à Ogmir qui sont maintenant à son service et chargés de renflouer son trésor.
- Les créatures locales ont été forcés également de se mettre à son service mais quelques renégats refusent de se soumettre et se cachent.
- leur unité est chargée de retrouver ces renégats et de les châtier.
- Fragorox est déterminé à rapidement lancer un assaut contre le Califat d'Ekbir dont il veut se venger. Il recherche actuellement des alliés, il envisage toutes les options possibles. Des émissaires seraient attendus très prochainement.

Les aventuriers peuvent reprendre leur route à la recherche des Goblinoïdes.

RENCONTRE 5

Vous progressez prudemment à travers les pentes parfois escarpées que constitue le Malvallon. Vous finissez par atteindre un surplomb et vous distinguez plus bas un défilé menant vers les montagnes bordant tout le Sud de l'île.

Si un des aventuriers est capable de pister, il peut faire un jet [DC20] pour trouver une piste rapidement, sinon cela prendra simplement plus de temps. En suivant la piste, les personnages vont tomber sur le petit clan de Hobgobelins caché dans cette partie de l'île.

En suivant la piste que vous avez trouvée, vous descendez le long d'un défilé. Lorsque vous arrivez en bas, un groupe de 3 Goblinoïdes surgit devant vous. Ils sont armés et menaçants. L'un deux vous invective avec un accent guttural. – « partez d'ici immédiatement ou périssez ! »

Un test de Détection [DC20] permet d'apercevoir d'autres Hobgobelins dissimulés dans les fourrés non loin autour des personnages.
Les Goblinoïdes sont hostiles et le chef parle le commun. Malgré cette hostilité, le leader est curieux de voir des gens ici. Il est méfiant et n'attaquera pas en premier, il réitèrera son ordre puis attaquera après quelques instant d'attente si les PJs n'obtempèrent pas). Mais au moindre signe d'agression (sort incanté, arme dégainée, etc.) l'assaut sera lancé contre les aventuriers tout de suite. Il faut donc réussir un test de diplomatie [DC25] pour faire changer l'attitude des Goblinoïdes en neutre et pouvoir installer un vrai dialogue. N'hésitez pas à donner des bonus de circonstance au test pour un bon *role play* et des bons arguments (max +5), surtout à bas niveau. L'intimidation, est également une option possible.
Vous pouvez demandez l'initiative pour gérer la réaction des personnages mais ne comptez pas le malus au test de Diplomatie tant que le combat n'est pas réellement engagé.

En cas de dialogue, passez directement au développement de la rencontre.

APL 4 (EL 6)

Hobgoblin (8) : 6 pv chacun, cf Manuel des monstres.

Bugbear : 16 pv, cf Manuel des monstres.

APL 6 (EL 8)

Bugbear (8) : 16 pv chacun, cf Manuel des monstres.

Hobgoblin Duskblade : 26 pv, cf Annexe 1.

APL 8 (EL 10)

Hobgoblin (3) : 6 pv chacun, cf Manuel des monstres.

Hobgoblin Duskblade (3) : 26 pv chacun, cf Annexe 1 (APL6).

Hobgoblin Spellscourge (3) : 41 pv chacun, cf Annexe 1.

Hobgoblin Warsoul : 88 pv, cf Annexe 1.

APL 10 (EL 12)

Hobgoblin (3) : 6 pv chacun, cf Manuel des monstres.

Hobgoblin Duskblade (3) : 26 pv chacun, cf Annexe 1 (APL6).

Hobgoblin Spellscourge (3) : 41 pv chacun, cf Annexe 1 (APL8).

Hobgoblin Warsoul : 98 pv, cf Annexe 1.

Annexe 1.

APL 12 (EL 14)

Hobgoblin (3) : 6 pv chacun, cf Manuel des monstres.

Hobgoblin Duskblade (3) : 26 pv chacun, cf Annexe 1 (APL6).

Hobgoblin Spellscourge (3) : 61 pv chacun, cf Annexe 1.

Hobgoblin Warsoul : 108 pv, cf Annexe 1.

APL 14 (EL 16)

Hobgoblin (3) : 6 pv chacun, cf Manuel des monstres.

Hobgoblin Duskblade (3) : 26 pv chacun, cf Annexe 1 (APL6).

Hobgoblin Spellscourge (3) : 81 pv chacun, cf Annexe 1.

Hobgoblin Warsoul : 116 pv, cf Annexe 1.

Tactique

L'ensemble du terrain est difficile. 3 Goblinoïdes font face aux aventuriers à 30 ft. et les autres sont dissimulés derrière des buissons ou des saillies rocheuses à environ 40 ft. tout autour. Ils combattent de manière coordonnée et les deux derniers survivants n'hésiteront pas à fuir.

Trésor

APL 4 : L – 125 gp ; C – 25 gp ; M – 0 gp.

APL 6 : L – 165 gp ; C – 10 gp ; M – *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), *+1 longsword* (195 gp), *+1 light steel shield* (96 gp), *+1 chainshirt* (110 gp).

APL 8 : L – 215 gp ; C – 10 gp ; M – *Potion of cure moderate wounds* **X7** (25 gp **each**), *+1 longsword* **X3** (195 gp **each**), *+1 light steel shield* **X3** (96 gp **each**), *+1 chainshirt* **X6** (110 gp **each**), *cloak of resistance +1* **X3** (83 gp **each**), *+1 spicked chain* **X3** (198 gp **each**), *Brooch of shielding* (125 gp), Ring of protection +1 (166 gp), Bracers of armor +2 (333 gp).

APL 10 à 14 : L – 215 gp ; C – 10 gp ; M – *Potion of cure moderate wounds* **X7** (25 gp **each**), *+1 longsword* **X3** (195 gp **each**), *+1 light steel shield* **X3** (96 gp **each**), *+1 chainshirt* **X6** (110 gp **each**), *cloak of resistance +1* **X3** (83 gp **each**), *+1 spicked chain* **X3** (198 gp **each**), *Brooch of shielding* (125 gp), Ring of protection +1 (166 gp), Bracers of armor +4 (1333 gp).

Développement

Une fois le combat gagné, les personnages peuvent tenter de faire parler d'éventuels prisonniers. Les Goblinoïdes expliquent qu'ils n'ont pas voulu se soumettre devant Fragorox le tyran.

Selon l'interrogatoire où les moyens utilisés pour parler avec les survivants, il est possible d'obtenir les même renseignements que par le dialogue.

Une fois le dialogue amorcé, les hobgoblins pourrons expliquer leur situation :

Au retour de Fragorox, ces sbires sont sortis de leur trou où ils se cachaient depuis longtemps et commencèrent à prêcher la suprématie de leur maître. S'en est suivi une guerre expéditive entre les différentes factions maléfiques sur l'île et les tribus monstrueuses que le dragon rouge a remporté haut la main. Que cela soit contraint et forcé ou par le jeu d'alliance, Fragorox est maintenant le seigneur de Murenshi. Leur clan, les crocs-jaunes sont devenu des serviteurs mais très vite, ils sont devenus des esclaves servant parfois de nourriture. Sous l'impulsion de GroGosh le chef, la tribu s'est rebellée et enfuie au moment où toutes les femmes de la tribu ont été sacrifiées par les prêtres de Tiamat lors de la mise en service d'un portail vers un plan inférieur maléfique. Fragorox serait décidé a contracter les pires alliances possibles du moment qu'il pourrait anéantir Ekbir pour se venger de son ancienne mort. Un jeune Hobgoblin qui a pu s'échapper et rejoindre la tribu ce matin affirme que des émissaires démoniaques sont attendus via le portail pour demain. Ils viendraient sceller un accord avant l'envoi de troupes.

A ce stade, si les personnages veulent éviter le pire, la conclusion la plus logique est d'attaquer la délégation démoniaque afin de faire échouer le plan de Fragorox visant à se constituer une armée de mercenaires Yugoloth.

Les hobgoblins connaissent l'emplacement de la grotte où se trouve le portail et peuvent l'indiquer aux PJs. C'est l'ancienne antre d'un dragon. Dans le cas où le

dialogue s'est tout de suite bien amorcé, ils peuvent fournir un guide.

Avant de partir, les aventuriers peuvent prendre du repos sur place et ne partir qu'à l'aube.

RENCONTRE 6

Après plus d'une heure de marche vous traversez à nouveau le voile d'ombre. Vous marchez en direction du Nord et lorsque vous revenez à la clarté du jour, vous empruntez un sentier sinueux dans les hauteurs du Malvallon. Après encore une demi-heure de marche, vous finissez par apercevoir l'entrée d'une grande grotte dont l'ouverture rappelle vaguement la gueule d'un dragon.

Les personnages aperçoivent la grotte à environ 200 ft. devant eux. L'entrée de la grotte fait 20 ft. de large pour 40 ft. de hauteur (voir plan en Annexe).

[1] A quelques mètres à l'intérieur se tiennent dans des niches des créatures gardiennes. Elles attaquent quiconque n'est pas du culte de Fragorox ou accompagné d'un membre de ce culte.

APL 4 (EL 7)

Earth Elemental, large (2) : 68 pv chacun, cf Manuel des Monstres.

APL 6 (EL 9)

Earth Elemental, huge (2) : 152 pv chacun, cf Manuel des Monstres.

APL 8 (EL 11)

Earth Elemental, greater (2) : 199 pv chacun, cf Manuel des Monstres.

APL 10 (EL 13)

Earth Elemental, elder (2) : 228 pv chacun, cf Manuel des Monstres.

APL 12 (EL 15)

Earth Elemental, elder : 228 pv, cf Manuel des Monstres.

Drakestone Golem : 192 pv, cf Annexe 1.

APL 14 (EL 17)

Drakestone Golem (2) : 192 pv chacun, cf Annexe 1.

Tactique

Les golems sont dépourvus d'intelligence et attaqueront les personnages les plus proches ou qui les blessent, tout comme les élémentaires de terre.

Développement

Une fois le combat gagné, les personnages peuvent continuer dans la grotte

[2] Un puits d'un diamètre de 40 ft. et profond de 60 ft. mène à l'étage d'en dessous. Notez que comme la caverne en dessous fait également 40 ft. de hauteur, il faut donc une longueur de corde de 100 ft. pour atteindre le sol (le bassin).

[3] Cette partie de la caverne est une fausse salle du trésor. Une illusion laisse croire qu'il y a un gros tas de pièce d'or et de bijoux. Quiconque touche l'illusion, déclenche une alarme dans le niveau inférieur. Un test de Volonté [DC 10+APL] avant de le toucher permet de s'apercevoir de la supercherie.

RENCONTRE 7

[4] A l'étage inférieur sous le puits, il y a un bassin de seulement 50 cm de profondeur. Un test de détection [DC 15] permet de voir que si l'eau est un peu trouble, c'est à cause d'une fine pellicule d'huile qui la recouvre. Si l'alarme a été donnée, les kobolds y mettent le feu. Tomber ou passer dans le bassin fait subir 1d6 pts de dégâts de feu (continous damage and catch fire).

[5] Dans la caverne principale se tiennent 3 kobolds chargés d'accueillir les émissaires démoniaques. Ils ont avec eux un gros coffre ouvert remplit de pierres précieuses et d'or. Ils doivent ensuite les conduire sur le toit de la caverne pour prévenir Fragorox. L'un des kobolds a bu une potion d'*Anticipate Teleportation*. Devant eux, se trouve un très grand portail. Il y a un passage au fond de la caverne menant au toit. Le portail n'a pas d'armature. C'est une simple fenêtre lumineuse accrochée dans le vide de 15 ft. de coté (l'envers est invisible). Il y a encore des traces de sang en-dessous sur le sol. Un test de Connaissance des Plans [DC 15] permet de savoir qu'il mène vers la Gehenne mais il n'est possible de voir à travers qu'au moment d'un passage.

Dès qu'un aventurier arrive dans la pièce le portail se mettra alors à s'activer amenant les émissaires. Rien ne peut empêcher leur arrivée.

Soudain la lumière terne émanant du portail se met à luire de manière plus intense. Puis vous voyez une jambe monstrueuse, ensuite un bras puis c'est toute la créature qui franchit le portail pour arriver dans la caverne.

Le combat peut s'engager.

APL 4 (EL 7)

Kobold (2) : 4 pv chacun, cf Manuel des monstres.

Rookie Kobold : 16 pv, cf Annexe 1.

Corruptor of the Fate (Yugoloth) (2) : 52 pv chacun, cf Annexe 1.

APL 6 (EL 9)

Kobold (2) : 4 pv chacun, cf Manuel des monstres.

Rookie Kobold : 16 pv, cf Annexe 1 (APL4).

Corruptor of the Fate Assassin 4 (Yugoloth) : 52 pv, cf Annexe 1.

APL 8 (EL 11)

Rookie Kobold (2) : 16 pv chacun, cf Annexe 1 (APL4).

Warlock Kobold : 24 pv, cf Annexe 1.

Corruptor of the Fate Assassin 4 (Yugoloth) (2) : 52 pv chacun, cf Annexe 1.

APL 10 (EL 13)

Rookie Kobold (2) : 16 pv chacun, cf Annexe 1 (APL4).

Warlock Kobold : 24 pv, cf Annexe 1 (APL8).

Ultroloth (Yugoloth) : 171 pv, cf Annexe 1.

APL 12 (EL 15)

Warlock Kobold (2) : 24 pv chacun, cf Annexe 1 (APL8).

Sorcerer Kobold : 32 pv, cf Annexe 1.

Ultroloth (Yugoloth) (2) : 171 pv chacun, cf Annexe 1.

APL 14 (EL 17)

Warlock Kobold (2) : 24 pv chacun, cf Annexe 1 (APL8).

Sorcerer Kobold : 32 pv, cf Annexe 1 (APL12).

Nycaloth Cammander (Yugoloth) : 362 pv, cf Annexe 1.

Tactique

Les kobolds feront tout pour aider au mieux les émissaires démoniaques. Les Yugoloth arrivent avec quelques sorts de protection s'ils en possèdent.

Trésor

APL 4 : L – 80 gp ; C – 225 gp ; M – *+1 Studded leather armor* **X2** (98 gp **each**).

APL 6 : L – 25 gp ; C – 210 gp ; M – *Potion of cure serious wounds* (62 gp), *+1 Studded leather armor* (347 gp), *+1 short sword* (192 gp), *+1 composite short bow* (218 gp), *amulet of natural armor +1* (166 gp), *ring of protection +1* (166 gp).

APL 8 : L – 25 gp ; C – 210 gp ; M – *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), *Potion of cure serious wounds* **X2** (62 gp **each**), *+1 Studded leather armor* **X2** (347 gp **each**), *+1 short sword* **X2** (192 gp **each**), *+1 composite short bow* **X2** (218 gp **each**), *amulet of natural armor +1* **X2** (166 gp **each**), *ring of protection +1* **X2** (166 gp **each**).

APL 10 : L – 25 gp ; C – 210 gp ; M – *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), *+3 long sword* (1,526 gp).

APL 12 : L – 25 gp ; C – 210 gp ; M – *Potion of cure moderate wounds* **X3** (25 gp **each**), *+3 long sword* **X2** (1,526 gp **each**).

APL 14 : L – 25 gp ; C – 4,010 gp ; M – *Potion of cure moderate wounds* **X3** (25 gp **each**), *+2 breasplate* (370 gp), *+2 greataxe* (526 gp).

Développement

Une fois le combat gagné, les personnages peuvent continuer dans la grotte par un large passage qui monte. Quoi qu'il en soit leur mission sur l'île est finie, ils peuvent donc dès maintenant repartir. Dans ce cas, passez à la conclusion.

[6] Ce large passage ne cesse de monter. Après 10 minutes de marche, il mène au sommet de la montagne sur une grande esplanade presque vide. Il y a sur le côté un étrange appareil muni d'une lentille sur laquelle il y a le dessin d'un dragon. Cet appareil permet d'envoyer un signal lumineux dans le ciel (type : *Bat signal*) qui préviendra Fragorox de l'arrivée des Yugoloths. Si les personnages activent ce signal, ils seront en grand danger mais la position élevée leur permettra de voir arriver le dragon rouge de loin leur laissant le temps de fuir. Un test de Connaissance (ingénierie) [DC15] permet de comprendre le fonctionnement et l'utilité de l'appareil. Sauf moyens magiques, cet endroit est un cul-de-sac.

CONCLUSION

Venus pour une simple mission, les personnages ont pu découvrir un danger imminent pour le califat d'Ekbir : L'alliance entre Fragorox et des mercenaires Yugoloths. Si les personnages ont réussi à vaincre les émissaires démoniaques, les Yugoloths prendront ombrage que le puissant dragon rouge n'ait pas pu garantir leur sécurité. Cette alliance ne sera plus faisable, même pour tout l'or que Fragorox pourrait mettre sur la table. Les autorités récompenseront les aventuriers.

Dans le cas d'une défaite, Fragorox conclura un marché avec les forces démoniaques mettant ainsi en grand danger le Califat d'Ekbir qui compte un grand nombre d'ennemis.

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) Les PJs ont-ils pu aider la créature d'ombre ?
2) Les PJs ont-ils dialogué ou combattu les goblinoïdes renégats ?
3) Les PJs ont-ils empêché l'alliance de Fragorox avec les mercenaires Yugoloth ?
4) Y a-t-il eu un PJ décédé au cours de l'aventure ?
5) A quel APL ce scénario a-t-il été joué ?

Pour avoir retrouvé et aidé Frère Jhamil, son ordre monastique accepte de mettre à disposition des PJ des objets magiques monastiques :

- ***Cobra, Panthère et Scorpion***

Pour avoir aidé la créature du plan de l'ombre à rejoindre son plan d'origine, celle-ci leur offre le don suivant :

- ***Affinité avec les ombres***

Pour avoir empêché l'alliance entre Fragorox et les Yugoloths, les personnages reçoivent la faveur suivante :

- ***Faveur du Califat d'Ekbir***

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.

Rencontre 1 :

Vaincre les Ataphades (EL 6/8/10/12/14/16)

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

Rencontre 3 :

Vaincre les créatures d'ombre (EL 7/9/11/13/15/17)

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

Rencontre 4 :

Vaincre les cultistes (EL 7/9/11/13/15/17)

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

Rencontre 5 :

Dialoguer avec ou Vaincre les goblinoïdes (EL 6/8/10/12/14/16)

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

Rencontre 6 :

Vaincre les gardiens (EL 7/9/11/13/15/17)

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

Rencontre 7 :

Vaincre les Yugoloth (EL 7/9/11/13/15/17)

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

Récompenses d'histoire

Aider la créature à rejoindre le portail d'ombre :

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

Expèrience de Role Play :

APL 4	30 xp
APL 6	60 xp
APL 8	90 xp
APL 10	120 xp
APL 12	150 xp
APL 14	180 xp

Expérience totale possible

APL 4	**1,350 xp**
APL 6	**1,800 xp**
APL 8	**2,250 xp**
APL 10	**2,700 xp**
APL 12	**3,150 xp**
APL 14	**3,600 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 ans other valuables
M : Magic item (sell value)

Rencontre 1

Trésor des Ataphades :

APL 4 : TOTAL: 50 gp.

APL 6 : TOTAL: 728 gp.
APL 8 : TOTAL: 800 gp.
APL 10 : TOTAL: 2,088 gp.
APL 12 : TOTAL: 3,448 gp.
APL 14 : TOTAL: 4,448 gp.

Rencontre 4
Trésor des cultistes de Fragorox :

APL 4 : TOTAL: 650 gp.
APL 6 : TOTAL: 1,364 gp.
APL 8 : TOTAL: 1,639 gp.
APL 10 : TOTAL: 3,139 gp.
APL 12 : TOTAL: 3,603 gp.
APL 14 : TOTAL: 4,435 gp.

Rencontre 5
Trésor des hobgoblins :
(uniquement en cas de combat)

APL 4 : TOTAL: 150 gp.
APL 6 : TOTAL: 601 gp.
APL 8 : TOTAL: 3,400 gp.
APL 10 : TOTAL: 4,400 gp.
APL 12 : TOTAL: 4,400 gp.
APL 14 : TOTAL: 4,400 gp.

Rencontre 6
Trésor du combat final :

APL 4 : TOTAL: 501 gp.
APL 6 : TOTAL: 1,386 gp.
APL 8 : TOTAL: 2,512 gp.
APL 10 : TOTAL: 1,786 gp.
APL 12 : TOTAL: 3,362 gp.
APL 14 : TOTAL: 5,006 gp.

Conclusion
Récompense de la mission :
APL 4 : L – 0 po ; C – 150 po ; M – 0 po
APL 6 : L – 0 po ; C – 200 po ; M – 0 po
APL 8 : L – 0 po ; C – 250 po ; M – 0 po
APL 10 : L – 0 po ; C – 300 po ; M – 0 po
APL 12 : L – 0 po ; C – 350 po ; M – 0 po
APL 14 : L – 0 po ; C – 400 po ; M – 0 po

Trésor total possible :

APL 4 : 1,300 gp
APL 6 : 1,800 gp
APL 8 : 2,600 gp
APL 10 : 4,600 gp
APL 12 : 6,600 gp
APL 14 : 13,200 gp

ITEMS FOR THE ADVENTURE RECORD

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

Affinité avec les ombres : Le personnage obtient le pouvoir magique *ebon eyes* (SPC 77) en tant que capacité spell-like, une fois par jour mais uniquement sur lui-même. Le niveau de lanceur de sort est égal à la moitié du niveau du personnage. Ce pouvoir est utilisable 9 fois : •••••••••

Cobra, Panthère et Scorpion : Les moines donnent au personnage un accès régional une seule fois à chacun des objets suivants (MIC) : *Cobra Straps*, *Panther Mask*, and *Scorpion Kama*.

Faveur du Califat d'Ekbir :
Le personnage bénéficie une fois d'une réparation gratuite d'une arme ou d'une armure détruite lors d'un scénario Ekbir. De plus, il obtient un accès régional aux objets avec un *.

Item Access

APL 4
*Bracer of Accuracy (*Adventure, Magic Item Compendium) 4,000 gp
*Boots of mountain king (*Adventure, MIC) 1,500 gp
*Crest of valor** (Regional, CC) 2,000 gp

APL 6 (all of APL 4 and the following)
Sleep arrow (Adventure, DMG) 132 gp
*Anklet of translocation (*Adventure, MIC) 1,400 gp
*Gauntlets of war** (Regional, CC) 4,000 gp

APL 8 (all of APLs 4-6 and the following)
Brooch of shielding (Adventure, DMG) 1,500 gp
Bracers of archery, lesser (Adventure, DMG) 5,000 gp
*Helm of Heroes** (Regional, MIC) 5,600 gp

APL 10 (all of APLs 4-8 and the following)
*Helm of glorious recovery (*Adventure, MIC) 5,600 gp
+1 flaming falchion (Adventure, DMG) 8,400 gp
+1 mithral chainshirt (Adventure, DMG) 2,100 gp
*Lesser metamagic rod of empower (*Adventure, DMG) 9,000 gp
*Tabard of valor** (with symbol of Al'Akbar instead) (Regional, CC) 16,000 gp

APL 12 (all of APLs 4-10 and the following)
*Bracers of quick strike (*Adventure, Magic Item Compendium) 1,400 gp
Bracers of archery, greater (Adventure, DMG) 25,000 gp

APL 14 (all of APLs 4-12 and the following)
*Boots of speed (*Adventure, DMG) 12,000 gp
*Lesser metamagic rod of maximize (*Adventure, DMG) 14,000 gp

ANNEXE 1 (DOCUMENT POUR LE MD)

APL 4

RENCONTRE 4

GREENSPAWN SNEAK CR 2
Always LE Small monstrous humanoid (dragonblood)
Init +3; **Senses** Darkvision (60 ft.), Listen +2, Spot +2
Aura —
Languages Draconic

AC 19, touch 14, flat-footed 16
(+1 size, +3 Dex, +3 natural, +2 armor)
hp 11 (2 HD)
Immune acid
Fort +1, **Ref** +6, **Will** +3
Weakness —

Speed 30 ft. (6 squares)
Melee dragonsplit +4/+4 (1d4/19-20 or x4) or
Melee dragonsplit +6 (1d4/19-20 or x4)
Ranged dagger +6 (1d3)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +2; **Grp** -2
Atk Options sneak attack +2d6
Combat Gear *4 flasks of acid, Boots of Mountain King*

Abilities Str 11, Dex 16, Con 13, Int 10, Wis 11, Cha 15
SQ water breathing
Feats Two-Weapon Fighting, Weapon Finesse
Skills Bluff +9, Hide +14, Listen +2, Move Silently +10, Spot +2
Possessions combat gear plus leather armor, 2 dragonsplits, 2 daggers

Sneak Attack (Ex) Extra damage to flanked or flat-footed target; PH50. This sneak attack damage stacks with grated by class levels.
water breathing (ex) A greenspawn sneak can breath underwater indefinitely.
Skills Greenspawn sneaks have a +5 racial bonus on Bluff, Hide, Move Silently checks.

RENCONTRE 6

ROOKIE KOBOLD CR 3
Male Kobold Sor 3
LE Small humanoid (Reptilian)
Init +6; **Senses** Darkvision (60 ft.), Listen +0, Spot +0
Aura —
Languages Common, Draconic

AC 13, touch 12, flat-footed 10
(+1 size, +2 Dex)
hp 16 (3 HD)
Immune
Fort +2, **Ref** +3, **Will** +3
Weakness light sensibility

Speed 30 ft. (6 squares)
Melee Spear -1 (1d6-1)
Ranged Light Crossbow +3 (1d6)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +1; **Grp** -1
Atk Options
Combat Gear Potion of Cure Light Wounds
Sorcerer Spells Known (CL3rd)
1st (6/day) — *burning hand* (DC13)*, magic missile*, *mage armor*
0 (6/day) — *acid splash, detect magic, read magic, daze* (DC12), *ghost sound* (DC 12)

Abilities Str 6, Dex 15, Con 12, Int 12, Wis 10, Cha 15
Feats Improved Initiative, Thoughness
Skills Bluff +5, Hide +5, Listen +0, Concentration +6, Spot +0, Spellcraft +5.
Possessions combat gear plus Light Crossbow (20 bolts), Spear

RENCONTRE 6

CORRUPTOR OF FATE CR 5
NE Medium outsider (evil, extraplanar, yugoloth)
Init +8; **Senses** Darkvision (60 ft.), Listen +10, Spot +10
Languages Abyssal, Draconic, Infernal; telepathy 100 ft.

AC 18, touch 14, flat-footed 14; Dodge
(+4 Dex, +4 armor)
hp 52 (7 HD)
Immune acid, energy drain, necromantic effects, negative energy effects, poison
Resist 10: cold, fire & electricity **SR** 14
Fort +8, **Ref** +9, **Will** +5

Speed 30 ft. (6 squares)
Melee *mwk short sword* +12/+7 (1d6+2/19-20 plus bestow curse)
Ranged *composite shortbow* +11/+6 (1d6)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +7; **Grp** +9
Atk Options aligned strike (evil), bestow curse
Special Actions corrupting gaze

Abilities Str 15, Dex 19, Con 17, Int 10, Wis 10, Cha 10
SQ unluck, yugoloth traits
Feats Dodge, Improved Initiative, Weapon Finesse
Skills Balance +6, Disguise +10, Escape artist +14, Hide +14, Listen +10, Spot +10, , Tumble +14, Use rope +4
Possessions +1 studded leather armor, mwk short sword, composite short bow with 20 arrows
Unluck (Su) Roll twice for attacks and damage against a corruptor of fate; the attacker must use the lower result. This is a mind-affecting necromantic effect.

Bestow Curse (Su) As the *bestow curse* spell, at will, DC 16, caster level 7th.

Corrupting Gaze A corruptor of Fate can blast its enemies with glance, at a range of up to 30 ft.. Creature that meet the corruptor's gaze must succeed on a DC 13 fortitude save or take 1d6 points of damage and a -1 penalty on attack roll, skill checks and saving throws for 1 minute. The save DC is Charisma based.

RENCONTRE 1

SSRIKKASS CR 6
Male Sahuagin Fighter 2 Rodeur 2
LE Medium Monstrous humanoid (Aquatic)
Init +3; **Senses** Darkvision (60 ft.), Blindsense (30 ft.), Listen +13*, Spot +13*
Aura —
Languages Common, Aquan

AC 20, touch 13, flat-footed 17
(+3 Dex, +5 natural, +2 armor)
hp 37 (6 HD); regeneration/fast healing; DR
Immune —; **Resist** —; **SR** —
Fort +9, **Ref** +8, **Will** +3
Weakness — Freshwater sensitivity, Light blindness, water dependent

Speed 30 ft. (6 squares), swim 60 ft. (12 squares)
Melee Trident +8/+3 (1d8+3) or
Melee Talon +8/+8 (1d4+2) and bite +3 (1d4+1)
Ranged +1 aquatic longbow +10/+5 or +8/+8/+3 (1d8+1/x3)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +6; **Grp** +8
Atk Options — Point blank shot, Rapid shot
Special Actions Blood frenzy, Rake 1d4+1
Combat Gear *potion of cure moderate wounds, Bracers of accuracy*

Abilities Str 14, Dex 16, Con 12, Int 13, Wis 11, Cha 10
SQ Speak with sharks, Wild empathy, Favored enemy Human, Tracking
Feats Point blank shot, Precise shot, Aquatic shot, Rapid shot, Weapon Focus (Aquatic longbow)
Skills Concentration +5, Handle animal +10, Hide +12*, Heal +5, Jump +7, Knowledge (nature) +2, Listen +13*, Profession (hunter) +1, Ride +3 Spot +13*, Survival +6, Swim +6
Possessions combat gear plus masterwork leather armor, +1 aquatic longbow with 60 arrows, Sleep arrows x5.

* Underwater, a sahuagin has a +4 racial bonus on Hide, Listen and Spot checks.
Sahuagin template is described in the *Monster Manual.*

RENCONTRE 4

REDSPAWN ARCANISS CR 6
Always CE Medium monstrous humanoid (dragonblood, fire)
Init +1; **Senses** Darkvision (60 ft.), Listen +0, Spot +0
Aura —
Languages Common, Draconic

AC 18, touch 11, flat-footed 17; armoured mage
(+1 Dex, +2 natural, +3 armor, +2 shield)
hp 52 (8 HD)
Immune Fire, paralysis, *sleep*
Fort +4, **Ref** +7, **Will** +6
Weakness vulnerability to cold

Speed 40 ft. (8 squares)
Melee mwk heavy mace +9/+4 (1d8)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +8; **Grp** +8
Combat Gear *potion of cure moderate wounds, Anklet of Translocation*
Sorcerer Spells Known (CL6th)
3rd (4/day) — *fireball* (DC 16; CL 8th)
2nd (6/day) — M*elf's acid arrow* (+10 ranged touch), *scorching ray* (+10 ranged touch; CL 8th),
1st (7/day) — *burning hand* (DC14; CL 8th)*, chill touch* (+8 melee touch; DC 14), *magic missile*, *true strike*
0 (6/day) — *acid splash* (+10 ranged touch), *detect magic, disrupt undead* (+10 ranged touch), *ghost sound* (DC 13), message, ray of frost (+10 ranged touch), *touch of fatigue* (+8 melee touch; DC 13)

Abilities Str 10, Dex 13, Con 15, Int 10, Wis 10, Cha 17
Feats Point Blank Shot, Precise Shot, Weapon Focus (ranged touch)
Skills Concentration +13, Jump +4, knowledge (arcane) +11, Listen +0, Spot +0
Possessions combat gear plus masterwork studded leather armor, ranseur, +1 bucler, masterwork heavy mace, Spell componet pouch.

Fire Spell Affinity (Ex) A redpawn arcaniss cast fire spells at +2 caster level. In addition, the redspawn arcaniss heals 2 points of damage per spell level each time it casts a fire spell.
Armored mage (Ex) A redpawn arcaniss can wear light armor and use lights shields without an arcane spell failure chance.

RENCONTRE 4

WHITESPAWN HUNTER CR 4
Always CE Medium monstrous humanoid (cold, dragonblood)
Init +5; **Senses** Darkvision (60 ft.), low-light vision; Listen +6, Spot +6
Aura —
Languages Common, Draconic

AC 17, touch 11, flat-footed 16
(+1 Dex, +1 natural, +5 armor)
hp 39 (6 HD)
Immune Cold, paralysis, *sleep*
Fort +4, **Ref** +6, **Will** +6
Weakness vulnerability to fire

Speed 20 ft. (4 squares) in breastplate; base 30 ft.
Melee ranseur +8/+3 (2d4+3/x3) or
Melee handaxe +8/+3 (1d6+2/x3)
Ranged shortbow +7 (1d6/x3)

Space 5 ft.; **Reach** 5 ft. (10ft. with ranseur)
Base Atk +6; **Grp** +8
Combat Gear *potion of cure moderate wounds, Boots of Mountain King*

Abilities Str 15, Dex 12, Con 14, Int 8, Wis 13, Cha 10
SQ ice step
Feats Alertness, Improved Initiative, Track
Skills Listen +6, Spot +6, Survival +8
Possessions combat gear plus masterwork breastplate, ranseur, handaxe, shortbows with 20 arrows ans 10 cold iron arrows

Ice step (Ex) Whitespawn hunters ignore all movement penalties associated with snow or ice on the ground. They always succeed on Balance checks against effects caused by ice or by spells or special abilities with the cold descriptor
Water breathing (Ex) A greenspawn sneak can breath underwater indefinitely.
Skills Whitespawn hunter has a +4 racial bonus on Suvival

RENCONTRE 5

HOBGOBLIN DUSKBLADE CR 3

LE Male Medium monstrous humanoid (goblinoïd)
Init +6; **Senses** Darkvision (60 ft.), Listen +0, Spot +0
Languages Common, Draconic, Goblin

AC 19, touch 12, flat-footed 17
(+2 Dex, , +5 armor, +2 shield)
hp 26 (3 HD)
Fort +6, **Ref** +3, **Will** +3

Speed 30 ft. (6 squares)
Melee mwk longsword +7 (1d8+2)
Ranged longbow +5 (1d8)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +3; **Grp** +5
Combat Gear *potion of cure moderate wounds*
Atk option arcane channeling
Dukblade Spells Known (CL3rd)
1st (5/day) — *burning hand* (DC12)*, ray of enfeeblement* (+5 ranged touch), *shocking grasp* (+5 melee touch), *swift expeditious retreat*
0 (5/day) — *acid splash* (+5 ranged touch), ray of frost (+5 ranged touch), *touch of fatigue* (+5 melee touch; DC 11)
Spell-like abilities (CL3rd)
Combined total of 4/day — *dancing lights, detect magic, flare* (DC11), *ghost sound* (DC11), *read magic*

Abilities Str 15, Dex 14, Con 16, Int 13, Wis 10, Cha 8
SQ armoured mage
Feats Improved Initiative, Combat Casting, Weapon Focus (longsword)
Skills Concentration +9, Move Silently +5, Ride +8, Spellcraft +7
Possessions combat gear plus masterwork longsword, +1 chainshirt, +1 light steel shield, Longbow with 20 arrows, Spell component pouch.

Arcane Channeling (Su) A hobgoblin duskblade can cast and deliver any touch spell he knows with a melee attack. The spell must have a casting time of 1 standard action or less. Casting a spell in this manner does not provoke attacks of opportunity. If he hits, the hobgoblin duskblade deals normal weapon damage, then resolves the spell's effect on the struck creature.
Armored mage (Ex) A redpawn arcaniss can wear light armor and use lights shields without an arcane spell failure chance.

RENCONTRE 6

CORRUPTOR OF FATE ASSASSIN CR 9

Male Corruptor of Fate Assassin 4
NE Medium outsider (evil, extraplanar, yugoloth)
Init +11; **Senses** Darkvision (60 ft.), Listen +15, Spot +15
Languages Abyssal, Draconic, Infernal; telepathy 100 ft.

AC 24, touch 18, flat-footed 24; Dodge, Mobility, Improved uncanny dodge, Uncanny dodge
(+7 Dex, +5 armor, +1 deflection, +1 natural)
hp 111 (12 HD)
Immune acid, energy drain, necromantic effects, negative energy effects, poison
Resist 10: cold, fire & electricity **SR** 19
Fort +11, **Ref** +16, **Will** +6

Speed 30 ft. (6 squares)
Melee +*1 short sword* +18/+13 (1d6+4/19-20 plus bestow curse)
Ranged +*1 composite shortbow* +18/+13 (1d6+4/x3 plus poison)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +10; **Grp** +13
Atk Options aligned strike (evil), death attack, poison (shadow essence, DC 17, 1 Str drain/2d6 Str), sneack attack +2d6
Special Actions corrupting gaze
Combat Gear Potion of Cure serious Wounds
Assassin Spells Known (CL4th)
2nd (2/day) — *cat's grace, invisibility, spider climb*
1st (4/day) — *feather fall, jump, obscuring mist, truestrike*

Abilities Str 16, Dex 25, Con 20, Int 14, Wis 10, Cha 8
SQ poison use, unluck, yugoloth traits
Feats Dodge, Improved Initiative, Mobility, Weapon Finesse
Skills Balance +18, Diguise +8, Bluff +5, Escape artist +15, Hide +22, Listen +15, Concentration +10, Spot +15, Sleigh of hand +15, Tumble +20, Use rope +6
Possessions combat gear plus +2 studded leather armor, +1 short sword, +1 composite short bow (+3 Str bonus) with 20 arrows, amulet of natural armor +1, ring of protection +1
Unluck (Su) As corruptor of Fate (APL4)
Death attack (Ext) DC 16, paralysis effects lasts 1d6+4 rounds

Corrupting Gaze As corruptor of Fate (APL4), Fort DC 15 negates

RENCONTRE 4

REDSPAWN ARCANISS CR 6
Always CE Medium monstrous humanoid (dragonblood, fire)
Init +1; **Senses** Darkvision (60 ft.), Listen +0, Spot +0
Aura —
Languages Common, Draconic

AC 18, touch 11, flat-footed 17; armoured mage (+1 Dex, +2 natural, +3 armor, +2 shield)
hp 52 (8 HD)
Immune Fire, paralysis, *sleep*
Fort +4, **Ref** +7, **Will** +6
Weakness vulnerability to cold

Speed 40 ft. (8 squares)
Melee mwk heavy mace +9/+4 (1d8)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +8; **Grp** +8
Combat Gear *potion of cure moderate wounds, Anklet of Translocation*
Sorcerer Spells Known (CL6th)
3rd (4/day) — *fireball* (DC 16; CL 8th)
2nd (6/day) — M*elf's acid arrow* (+10 ranged touch), *scorching ray* (+10 ranged touch; CL 8th),
1st (7/day) — *burning hand* (DC14; CL 8th)*, chill touch* (+8 melee touch; DC 14), *magic missile*, *true strike*
0 (6/day) — *acid splash* (+10 ranged touch), *detect magic, disrupt undead* (+10 ranged touch), *ghost sound* (DC 13), message, ray of frost (+10 ranged touch), *touch of fatigue* (+8 melee touch; DC 13)

Abilities Str 10, Dex 13, Con 15, Int 10, Wis 10, Cha 17
Feats Point Blank Shot, Precise Shot, Weapon Focus (ranged touch)
Skills Concentration +13, Jump +4, knowledge (arcane) +11, Listen +0, Spot +0
Possessions combat gear plus masterwork studded leather armor, ranseur, +1 bucler, masterwork heavy mace, Spell component pouch.

Fire Spell Affinity (Ex) A redpawn arcaniss cast fire spells at +2 caster level. In addition, the redspawn arcaniss heals 2 points of damage per spell level each time it casts a fire spell.
Armored mage (Ex) A redpawn arcaniss can wear light armor and use lights shields without an arcane spell failure chance.

RENCONTRE 4

WHITESPAWN BERSERKER (Raging) CR 6
Male whitespawn hunter barbarian 2
CE Medium monstrous humanoid (cold, dragonblood)
Init +6; **Senses** Darkvision (60 ft.), Listen +8, Spot +8
Aura —
Languages Common, Draconic

AC 17, touch 10, flat-footed 17; uncanny dodge (+2 Dex, +1 natural, +6 armor, -2 rage)
hp 93 (8 HD)
Immune cold, paralysis, *sleep*
Fort +12, **Ref** +8, **Will** +9
Weakness vulnerability to fire

Speed 30 ft. (6 squares) in breastplate; base.40 ft.
Melee mwk spiked chain +16/+11 (2d4+10) or
Melee handaxe +15/+10 (1d6+7/x3)
Ranged mwk composite shortbow +11/+6 (1d6+5/x3)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft. (10ft. with spiked chain)
Base Atk +8; **Grp** +15
Atk Options rage 1/day (9 rounds)
Combat Gear *potion of cure moderate wounds, Boots of Mountain King*

Abilities Str 24, Dex 14, Con 22, Int 6, Wis 12, Cha 13
SQ Fast movement, Ice step
Feats Alertness, Improved Initiative, Track
Skills Listen +8, Ride +4, Spot +6, Survival +8
Possessions combat gear plus +1 breastplate, masterwork spiked chain, handaxe, masterwork composite shortbow (+5 Str bonus) with 20 arrows and 10 cold iron arrows, cloak of resistance +1.

Ice step (Ex) Whitespawn hunters ignore all movement penalties associated with snow or ice on the ground. They always succeed on Balance checks against effects caused by ice or by spells or special abilities with the cold descriptor

When not raging, a whitespawn berserker has the following changed statistics:
AC 19, touch 12, flat-footed 19
HP 77 (8 HD)
Fort +10, **Will** +7
Melee mwk spiked chain +14/+9 (2d4+7) or
Melee handaxe +13/+8 (1d6+5/x3)
Grp +13
Abilities Str 20, Con 18

RENCONTRE 1

SSRIKKASS CR 9
Male Sahuagin Fighter 5 Rodeur 2
LE Medium Monstrous humanoid (Aquatic)
Init +3; **Senses** Darkvision (60 ft.), Blindsense (30 ft.), Listen +13*, Spot +13*
Aura —
Languages Common, Aquan

AC 21, touch 13, flat-footed 18 (+3 Dex, +5 natural, +3 armor)
hp 58 (9 HD); regeneration/fast healing; DR
Immune —; **Resist** —; **SR** —
Fort +10, **Ref** +10, **Will** +5
Weakness — Freshwater sensitivity, Light blindness, water dependent

Speed 30 ft. (6 squares), swim 60 ft. (12 squares)
Melee Trident +11/+6 (1d8+3) or

Melee Talon +11/+11 (1d4+2) and bite +6 (1d4+1)
Ranged +1 aquatic longbow +15/+10 or +13/+13/+8 (1d8+3/x3)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +9; **Grp** +11
Atk Options — Point blank shot, Rapid shot
Special Actions Blood frenzy, Rake 1d4+1
Combat Gear *potion of cure moderate wounds, Bracers of archery, Gloves of Fortunate Striking*

Abilities Str 14, Dex 17, Con 12, Int 13, Wis 11, Cha 10
SQ Speak with sharks, Wild empathy, Favored enemy Human, Tracking
Feats Point blank shot, Precise shot, Aquatic shot, Rapid shot, Weapon Focus (Aquatic longbow), Weapon specialization (Aquatic longbow).
Skills Concentration +5, Handle animal +10, Hide +12*, Heal +5, Jump +7, Knowledge (nature) +2, Listen +13*, Profession (hunter) +3, Ride +5 Spot +13*, Survival +6, Swim +6
Possessions combat gear plus masterwork sharkskin armor, +1 aquatic longbow with 60 arrows, Sleep arrows x5.

* Underwater, a sahuagin has a +4 racial bonus on Hide, Listen and Spot checks.
Sahuagin template is described in the Monster Manual.

RENCONTRE 6

WARLOCK KOBOLD CR 5

Male Kobold Sor 5
LE Small humanoid (Reptilian)
Init +6; **Senses** Darkvision (60 ft.), Listen +0, Spot +0
Aura —
Languages Common, Draconic

AC 13, touch 12, flat-footed 10
(+1 size, +2 Dex)
hp 24 (5 HD)
Immune
Fort +5, **Ref** +4, **Will** +4
Weakness light sensibility

Speed 30 ft. (6 squares)
Melee Spear +0 (1d6-1)
Ranged Light Crossbow +4 (1d6)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +2; **Grp** +0
Atk Options
Combat Gear Potion of Cure Moderate Wounds
Sorcerer Spells Known (CL5th)
2nd (5/day) —*Miror Image, Scorching ray*
1st (7/day) — *burning hand* (DC14)*, magic missile*, *mage armor, shield*
0 (6/day) — *acid splash, detect magic, read magic, daze* (DC13), *flare*

Abilities Str 6, Dex 15, Con 12, Int 12, Wis 10, Cha 16
SQ
Feats Improved Initiative, Thoughness, Great Fortitude
Skills Bluff +6, Hide +5, Listen +0, Concentration +8, Spot +0, Spellcraft +7.
Possessions combat gear plus Light Crossbow (20 bolts), Spear

RENCONTRE 5

HOBGOBLIN WARSOUL CR 8

LE Medium monstrous humanoid (goblinoïd)
Init +7; **Senses** Darkvision (60 ft.), Listen +8, Spot +10
Languages Common, Draconic, Dwarven, Elven, Giant, Goblin

AC 20, touch 14, flat-footed 17
(+3 Dex, , +2 armor, +1 deflection, +4 natural)
hp 88 (10 HD); **DR** 10/magic
Fort +11, **Ref** +12, **Will** +13; +2 against spells, spell eater

Speed 30 ft. (6 squares)
Melee mwk quaterstaff +10/+5 (1d6-1)
Ranged mwk dagger +14/+9 (1d4-1)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +10; **Grp** +9
Combat Gear *potion of cure moderate wounds, brooch of shielding*
Atk option soul tyrant
Wizard Spells Prepared (CL9th)
5th — *cone of cold* (DC 21), *hold monster* (DC 20)
4th — *shout* (DC 20), *wall of ice, dimension door*
3rd — *fireball* (DC 19), *hast, dispel magic, sound lance* (DC 19)
2nd — *flaming sphere* (DC 18), *Invisibility*, *false life, see invisibility, scorching ray* (+14 ranged touch),
1st — *Grease* (DC16)*, mage armor, magic missile (2)*, *expeditious retreat, Shield*
0 (6/day) — *acid splash* (+14 ranged touch), *detect magic, flare*(DC 15), message, *read magic,*
Spell-like abilities (CL9th)
At will—*detect magic*

Abilities Str 8, Dex 16, Con 18, Int 21, Wis 14, Cha 15
SA magic strike, soul tyrent
SQ arcane talent, cult of power
Feats Improved Initiative, Combat Casting, Iron will, Spell Focus (Evocation), Great Fortitude
Skills Concentration +17, Diplomacy +8, Intimidate +15, Move Silently +8, Knowledge (arcana) +17, Spellcraft +20
Possessions combat gear plus masterwork dagger, bracers of armor +2, ring of protection +1, mwk quaterstaff, Spell component pouch.

Spell Eater (Su) If a hobgoblin spellscourge succeeds on his save against a spell, he gains 5 temporary hit points and a +2 bonus on attack rolls. The attack bonus last for 1 round, and the temporary hit points last for 1 minute.
Soul Tyrant (Su) As a swift action, a warsoul can draw arcane power from a willing hobgoblin within 30

ft. who has 10 or fewer hit points. That hobgoblin is immediately slain, leaving behind a desiccated corpse. The warsoul heals 1 hit die she has, and she receives a +2 bonus to the DC of the next spell she casts. She also gains a +2 bonus on any attack roll required by the next spell she casts. If that spell deals damage roll equal to her hit dice.

Arcane Talent (Ex) A warsoul casts spells as a 9th level wizard.

Cult of Power (Ex) A warsoul is accompanied by 2d4 first level hobgoblin warriors who have sworn their lives to her. These thralls willingly sacrifice themselves for their master's soul tyrant ability.

RENCONTRE 5

HOBGOBLIN SPELLSCOURGE CR 5

LE Male Medium Monstrous humanoid (goblinoïd)
Init +2; **Senses** Darkvision (60 ft.), Listen +1, Spot +1
Languages Common, Goblin

AC 17, touch 12, flat-footed 15; Dodge, Mobility (+2 Dex, +5 armor)
hp 41 (5 HD);
Fort +7, **Ref** +7, **Will** +7; +2 against spells, spell eater

Speed 30 ft. (6 squares),
Melee +1 spicked chain +9 (2d4+5)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +5; **Grp** +8
Combat Gear *potion of cure moderate wounds*

Abilities Str 16, Dex 15, Con 16, Int 10, Wis 12, Cha 8
Feats Dodge, Iron Will, Great Fortitude, Mobility
Skills Jump +9, Knowledge (arcana) +3, Move Silently +5, Spellcraft +3, Tumble +8
Possessions combat gear plus +1 chainshirt, +1 spicked chain, cloak of resistance +1.

Spell Eater (Su) If a hobgoblin spellscourge succeeds on his save against a spell, he gains 5 temporary hit points and a +2 bonus on attack rolls. The attack bonus last for 1 round, and the temporary hit points last for 1 minute.

APL 10

RENCONTRE 4

ADVANCED REDSPAWN ARCANISS CR 8

Male redspawn arcaniss sorcerer 2*
CE Medium monstrous humanoid (dragonblood, fire)
Init +1; **Senses** Darkvision (60 ft.), Listen +0, Spot +0
Aura —
Languages Common, Draconic

AC 18, touch 11, flat-footed 17; armoured mage (+1 Dex, +2 natural, +3 armor, +2 shield)
hp 62 (10 HD)
Immune Fire, paralysis, *sleep*
Fort +6, **Ref** +7, **Will** +9
Weakness vulnerability to cold

Speed 40 ft. (8 squares)
Melee mwk heavy mace +10/+5 (1d8)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +9; **Grp** +9
Combat Gear *potion of cure moderate wounds, Anklet of Translocation*
Sorcerer Spells Known (CL8th)
4th (3/day) — *blast of flame* (DC 17; CL 10th)
3rd (6/day) — *fireball* (DC 16; CL 10th), *Sound lance* (DC 16)
2nd (7/day) — *Resist energy*, *Melf's acid arrow* (+11 ranged touch), *scorching ray* (+11 ranged touch; CL 10th),
1st (7/day) — *benign transposition, burning hand* (DC14; CL 10th), *chill touch* (+9 melee touch; DC 14), *magic missile*, *true strike*
0 (6/day) — *acid splash* (+11 ranged touch), *detect magic, disrupt undead* (+11 ranged touch), *ghost sound* (DC 13), message, ray of frost (+11 ranged touch), *read magic, touch of fatigue* (+9 melee touch; DC 13)

Abilities Str 10, Dex 13, Con 15, Int 10, Wis 10, Cha 17
Feats Great Fortitude, Point Blank Shot, Precise Shot, Weapon Focus (ranged touch)
Skills Concentration +15, Jump +4, knowledge (arcane) +13, Listen +0, Spot +0
Possessions combat gear plus masterwork studded leather armor, ranseur, +1 bucler, masterwork heavy mace, Spell component pouch, lesser metamagic rod of empower.

Fire Spell Affinity (Ex) A redpawn arcaniss cast fire spells at +2 caster level. In addition, the redspawn arcaniss heals 2 points of damage per spell level each time it casts a fire spell.
Armored mage (Ex) A redpawn arcaniss can wear light armor and use lights shields without an arcane spell failure chance.

***** Sorcerer is the favored class of redspawn arcaniss. As an associated class, levels of sorcerer stack with an arcaniss's innate spellcasting ability.

RENCONTRE 4

ADVANCED WHITESPAWN BERSERKER (Raging) CR 8

Male whitespawn hunter barbarian 4
CE Medium monstrous humanoid (cold, dragonblood)
Init +6; **Senses** Darkvision (60 ft.), Listen +8, Spot +8
Aura —
Languages Common, Draconic

AC 17, touch 10, flat-footed 17; uncanny dodge (+2 Dex, +1 natural, +6 armor, -2 rage)
hp 119 (10 HD)
Immune cold, paralysis, *sleep*
Fort +13, **Ref** +9, **Will** +10
Weakness vulnerability to fire

Speed 30 ft. (6 squares) in breastplate; base.40 ft.
Melee mwk spiked chain +18/+13 (2d4+10) or
Melee handaxe +17/+12 (1d6+7/x3)
Ranged mwk composite shortbow +13/+8 (1d6+5/x3)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft. (10ft. with spiked chain)
Base Atk +10; **Grp** +17
Atk Options rage 2/day (14 rounds)
Combat Gear *potion of cure moderate wounds, Boots of Mountain King*

Abilities Str 24, Dex 14, Con 22, Int 6, Wis 12, Cha 13
SQ Fast movement, Ice step, Trap sens +1
Feats Alertness, Extend rage, Improved Initiative, Track
Skills Listen +8, Ride +4, Spot +6, Survival +10
Possessions combat gear plus +1 breastplate, masterwork spiked chain, handaxe, masterwork composite shortbow (+5 Str bonus) with 20 arrows and 10 cold iron arrows, cloak of resistance +1.

Ice step (Ex) Whitespawn hunters ignore all movement penalties associated with snow or ice on the ground. They always succeed on Balance checks against effects caused by ice or by spells or special abilities with the cold descriptor

When not raging, a whitespawn berserker has the following changed statistics:
AC 19, touch 12, flat-footed 19
HP 99 (10 HD)
Fort +11, **Will** +8
Melee mwk spiked chain +16/+11 (2d4+7) or
Melee handaxe +15/+10 (1d6+5/x3)
Grp +15
Abilities Str 20, Con 18

RENCONTRE 5

HOBGOBLIN WARSOUL CR 10
LE Medium monstrous humanoid (goblinoïd)
Init +7; **Senses** Darkvision (60 ft.), Listen +9, Spot +11
Languages Common, Draconic, Dwarven, Elven, Giant, Goblin

AC 22, touch 14, flat-footed 19
(+3 Dex, , +4 armor, +1 deflection, +4 natural)
hp 98 (12 HD); **DR** 10/magic
Fort +12, **Ref** +13, **Will** +15; +2 against spells, spell eater

Speed 30 ft. (6 squares)
Melee mwk quaterstaff +12/+7 (1d6-1)
Ranged mwk dagger +16/+11 (1d4-1)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +12; **Grp** +11
Combat Gear *potion of cure moderate wounds, brooch of shielding*
Atk option soul tyrant
Wizard Spells Prepared (CL11th)
6th — *acid storm* (DC 24), *dispel magic greater*
5th — *cone of cold* (DC 23), *hold monster* (DC 21), *dominate person* (DC 21)
4th — *shout* (DC 22), *wall of ice, dimension door, Stoneskin*
3rd — *fireball* (DC 21), *hast, dispel magic, sound lance* (DC 21)
2nd — *flaming sphere* (DC 20), *Invisibility*, *false life, see invisibility, scorching ray* (+15 ranged touch),
1st — *Grease* (DC18)*, protection from good, magic missile (2)*, *expeditious retreat, Shield*
0 (6/day) — *acid splash* (+15 ranged touch), *detect magic, flare*(DC 17), message, *read magic,*
Spell-like abilities (CL11th)
At will—*detect magic*

Abilities Str 8, Dex 16, Con 18, Int 22, Wis 14, Cha 15
SA magic strike, soul tyrent
SQ arcane talent, cult of power
Feats Improved Initiative, Combat Casting, Iron will, Spell Focus (Evocation), Great Fortitude, Greater Spell Focus (Evocation).
Skills Concentration +19, Diplomacy +9, Intimidate +16, Move Silently +9, Knowledge (arcana) +19, Spellcraft +22
Possessions combat gear plus masterwork dagger, bracers of armor +4, ring of protection +1, mwk quaterstaff, Spell component pouch.

Spell Eater (Su) If a hobgoblin spellscourge succeeds on his save against a spell, he gains 5 temporary hit points and a +2 bonus on attack rolls. The attack bonus last for 1 round, and the temporary hit points last for 1 minute.
Soul Tyrant (Su) As a swift action, a warsoul can draw arcane power from a willing hobgoblin within 30 ft. who has 10 or fewer hit points. That hobgoblin is immediately slain, leaving behind a desiccated corpse. The warsoul heals 1 hit die she has, and she receives a +2 bonus to the DC of the next spell she casts. She also gains a +2 bonus on any attack roll required by the next spell she casts. If that spell deals damage roll equal to her hit dice.

Arcane Talent (Ex) A warsoul casts spells as a 9th level wizard.
Cult of Power (Ex) A warsoul is accompanied by 2d4 first level hobgoblin warriors who have sworn their lives to her. These thralls willingly sacrifice themselves for their master's soul tyrant ability.

RENCONTRE 1

SSRIKKASS CR 11
Male Sahuagin Fighter 7 Rodeur 2
LE Medium Monstrous humanoid (Aquatic)
Init +4; **Senses** Darkvision (60 ft.), Blindsense (30 ft.), Listen +13*, Spot +13*
Aura —
Languages Common, Aquan

AC 23, touch 14, flat-footed 19
(+4 Dex, +5 natural, +4 armor)
hp 86 (10 HD); regeneration/fast healing; DR
Immune —; **Resist** —; **SR** —
Fort +11, **Ref** +10, **Will** +5
Weakness — Freshwater sensitivity, Light blindness, water dependent

Speed 30 ft. (6 squares), swim 60 ft. (12 squares)
Melee Trident +13/+8/+3 (1d8+3) or
Melee Talon +13/+13 (1d4+2) and bite +8 (1d4+1)
Ranged +1 frost aquatic longbow +17/+12 or +18/+18/+13/+8 (1d8+3/x3 plus 1d6 frost)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +11; **Grp** +13
Atk Options — Point blank shot, Rapid shot
Special Actions Blood frenzy, Rake 1d4+1
Combat Gear *potion of cure moderate wounds, potion of hast, potion of blur, Gloves of Fortunate Striking, Bracers of archery.*

Abilities Str 14, Dex 18, Con 12, Int 13, Wis 11, Cha 10
SQ Speak with sharks, Wild empathy, Favored enemy Human, Tracking
Feats Point blank shot, Precise shot, Aquatic shot, Rapid shot, Weapon Focus (Aquatic longbow), Weapon specialization (Aquatic longbow), Manyshot, Improved Rapid Shot.
Skills Concentration +5, Handle animal +10, Hide +13*, Heal +5, Jump +7, Knowledge (nature) +2, Listen +13*, Profession (hunter) +5, Ride +5 Spot +13*, Survival +7, Swim +7
Possessions combat gear plus +1 sharkskin armor, +1 frost aquatic longbow with 60 arrows, Sleep arrows x5.
* Underwater, a sahuagin has a +4 racial bonus on Hide, Listen and Spot checks.
Sahuagin template is described in the *Monster Manual.*

YUGOLOTH, ULTROLOTH

Medium Outsider (Evil, Extraplanar, Yugoloth)
Hit Dice: 18d8+90 (171 hp)
Initiative: +3
Speed: 30 ft. (6 squares)
Armor Class: 21 (+3 Dex, +8 natural), touch 13, flat-footed 18
Base Attack/Grapple: +18/+19
Attack: +3 *longsword* +22 melee (1d8+4)
Full Attack: +3 *longsword* +22/+17/+12/+7 melee (1d8+4) or ray +22 ranged touch (as spell)
Space/Reach: 5 ft./5 ft.
Special Attacks: Hypnotic gaze, spell-like abilities, summon yugoloth
Special Qualities: Damage reduction 15/good, immunity to poison and acid, resistance to cold 10, fire 10, and electricity 10, spell resistance 25, telepathy 100 ft.
Saves: Fort +16, Ref +14, Will +15
Abilities: Str 13, Dex 16, Con 21, Int 16, Wis 15, Cha 19
Skills: Bluff +22, Concentration +30, Diplomacy +23, Intimidate +27, Knowledge (arcana) +24, Knowledge (the planes) +24, Listen +20, Move Silently +21, Search +21, Sense Motive +21, Spellcraft +26, Spot +22
Feats: Combat Casting, Iron Will, Point Blank Shot, Precise Shot, Quicken Spell-Like Ability (*scorching ray*), Spell Focus (enchantment), Weapon Focus (ray)
Environment: Bleak Eternity of Gehenna
Organization: Solitary or pair
Challenge Rating: 13
Treasure: Double standard plus +3 *longsword*
Alignment: Always neutral evil
Advancement: 19–30 HD (Medium); 31–39 HD (Large)
Level Adjustment: +5

Dark-skinned and alien-looking, this slim figure is fearsome to behold. Its long head and bulbous eyes give its face an imposing, evil look.

Ultroloths are the elite officers in yugoloth armies, leading troops and disrupting enemy plans. In the competitive environment of Gehenna, they're frequently at one another's throats, and they continually scheme to enhance their power.

Ultroloths have a well-deserved reputation for cruelty. They often linger over fallen foes, taunting and torturing them rather than granting them a quick death. Many wear the severed fingers of their victims on grisly necklaces.

Ultroloth

They rarely engage in a stand-up fight themselves, leaving such work to their minions.

An ultroloth is a robed humanoid with an elongated head that is featureless beyond two large eyes that swirl with color. Its skin is a mottled dark gray. Tall and thin, an ultroloth stands 6 feet tall and weighs 160 pounds.

Ultroloths speak Abyssal, Draconic, and Infernal.

COMBAT

Ultroloths prefer to work behind ranks of mezzoloths or nycaloths, using their spell-like abilities to keep foes off balance. An ultroloth captain usually puts up *walls of fire* to assist front-line troops. If the battle hangs in the balance, it uses *symbol of death* to disrupt the enemy. An ultroloth engaged in serious melee almost always retreats, reasoning that it has already lost the battle at that point.

Ideally, ultroloths don't fight at all. They use *invisibility* or *alter self* to get close to their enemies, then unveil their hypnotic gaze. Once opponents are entranced, they are easy prey for the ultroloth's other abilities.

A ultroloth's natural weapons, as well as any weapons it wields, are treated as evil-aligned for the purpose of overcoming damage reduction.

Hypnotic Gaze (Su): *Hypnotic pattern* as cast by an 18th-level sorcerer, no HD limit, 30 feet, Will DC 23 negates. The save DC is Charisma-based.

Spell-Like Abilities: At will—*alter self, deeper darkness, desecrate, fear* (DC 18), *gaseous form, invisibility, prying eyes, ray of enfeeblement* (+22 ranged touch), *ray of exhaustion* (+22 ranged touch), *scorching ray* (+22 ranged touch), *scrying, see invisibility, suggestion* (DC 18), *wall of fire*; 3/day—*binding* (DC 23), *enervation* (+22 ranged touch), *geas/quest* (DC 21), *mass suggestion* (DC 21); 1/day—*symbol of death* (DC 22). Caster level 18th.

At will, an ultroloth can use *greater teleport* (self plus 50 pounds of objects only) as the spell cast by an 18th-level sorcerer.

Summon Yugoloth (Ex): Once per day, an ultroloth can attempt to summon 1d4 nycaloths, 1d6 mezzoloths, or another ultroloth with a 35% chance of success.

Immunities (Ex): Ultroloths are immune to poison and acid.

Telepathy (Su): Ultroloths can communicate telepathically with any creature within 100 feet that has a language.

RENCONTRE 4

ADVANCED REDSPAWN ARCANISS CR 10

Male redspawn arcaniss sorcerer 4*
CE Medium monstrous humanoid (dragonblood, fire)
Init +5; **Senses** Darkvision (60 ft.), Listen +0, Spot +0
Aura —
Languages Common, Draconic

AC 18, touch 11, flat-footed 17; armoured mage (+1 Dex, +2 natural, +3 armor, +2 shield)
hp 72 (12 HD)
Immune Fire, paralysis, *sleep*
Fort +7, **Ref** +8, **Will** +10
Weakness vulnerability to cold

Speed 40 ft. (8 squares)
Melee mwk heavy mace +11/+6 (1d8)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +10; **Grp** +10
Combat Gear *potion of cure moderate wounds, Anklet of Translocation*
Sorcerer Spells Known (CL10th)
5th (3/day) — *fireburst greater* (DC 19; CL 12th)
4th (6/day) — *blast of flame* (DC 18; CL 12th)
3rd (7/day) — *fireball* (DC 17; CL 12th), *Sound lance* (DC 17)
2nd (7/day) — *Resist energy*, *Invisibility*, *Melf's acid arrow* (+12 ranged touch), *scorching ray* (+12 ranged touch; CL 12th),
1st (7/day) — *benign transposition, burning hand* (DC14; CL 12th)*, chill touch* (+10 melee touch; DC 15), *magic missile*, *true strike*
0 (6/day) — *acid splash* (+12 ranged touch), *detect magic, disrupt undead* (+12 ranged touch), *ghost sound* (DC 14), message, open/close, ray of frost (+12 ranged touch), *read magic, touch of fatigue* (+10 melee touch; DC 14)

Abilities Str 10, Dex 13, Con 15, Int 10, Wis 10, Cha 18
Feats Great Fortitude, Improved Initiative, Point Blank Shot, Precise Shot, Weapon Focus (ranged touch)
Skills Concentration +17, Jump +4, knowledge (arcane) +15, Listen +0, Spot +0
Possessions combat gear plus masterwork studded leather armor, ranseur, +1 bucler, masterwork heavy mace, Spell component pouch, lesser metamagic rod of empower.

Fire Spell Affinity (Ex) A redpawn arcaniss cast fire spells at +2 caster level. In addition, the redspawn arcaniss heals 2 points of damage per spell level each time it casts a fire spell.
Armored mage (Ex) A redpawn arcaniss can wear light armor and use lights shields without an arcane spell failure chance.
***** Sorcerer is the favored class of redspawn arcaniss. As an associated class, levels of sorcerer stack with an arcaniss's innate spellcasting ability.

RENCONTRE 4

ADVANCED WHITESPAWN BERSERKER (Raging) CR 10

Male whitespawn hunter barbarian 6
CE Medium monstrous humanoid (cold, dragonblood)
Init +6; **Senses** Darkvision (60 ft.), Listen +10, Spot +8
Aura —
Languages Common, Draconic

AC 17, touch 10, flat-footed 17; uncanny dodge (+2 Dex, +1 natural, +6 armor, -2 rage)
hp 145 (12 HD)
Immune cold, paralysis, *sleep*
Fort +14, **Ref** +10, **Will** +11
Weakness vulnerability to fire

Speed 30 ft. (6 squares) in breastplate; base.40 ft.
Melee mwk spiked chain +20/+15/+10 (2d4+10) or
Melee handaxe +19/+14/+9 (1d6+7/x3)
Ranged mwk composite shortbow +15/+10/+5 (1d6+5/x3)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft. (10ft. with spiked chain)
Base Atk +12; **Grp** +19
Atk Options rage 2/day (14 rounds)
Combat Gear *potion of cure moderate wounds, Bracers of quick strike, Boots of Mountain King*

Abilities Str 24, Dex 14, Con 22, Int 6, Wis 13, Cha 13
SQ Fast movement, Ice step, Improved uncanny dodge , Trap sens +2
Feats Alertness, Extend rage, Improved Initiative, Power Attack, Track
Skills Listen +10, Ride +4, Spot +6, Survival +10
Possessions combat gear plus +1 breastplate, masterwork spiked chain, handaxe, masterwork composite shortbow (+5 Str bonus) with 20 arrows and 10 cold iron arrows, cloak of resistance +1, Bracers of quick strike.

Ice step (Ex) Whitespawn hunters ignore all movement penalties associated with snow or ice on the ground. They always succeed on Balance checks against effects caused by ice or by spells or special abilities with the cold descriptor

When not raging, a whitespawn berserker has the following changed statistics:
AC 19, touch 12, flat-footed 19
HP 121 (12 HD)
Fort +12, **Will** +9
Melee mwk spiked chain +18/+13/+8 (2d4+7) or
Melee handaxe +17/+12/+7 (1d6+5/x3)
Grp +17
Abilities Str 20, Con 18

RENCONTRE 1

SSRIKKASS CR 13
Male Sahuagin Fighter 9 Rodeur 2
LE Medium Monstrous humanoid (Aquatic)
Init +4; **Senses** Darkvision (60 ft.), Blindsense (30 ft.), Listen +13*, Spot +13*
Aura —
Languages Common, Aquan

AC 23, touch 14, flat-footed 19
(+4 Dex, +5 natural, +4 armor)
hp 100 (13 HD); regeneration/fast healing; DR
Immune —; **Resist** —; **SR** —
Fort +13, **Ref** +10, **Will** +7
Weakness — Freshwater sensitivity, Light blindness, water dependent

Speed 30 ft. (6 squares), swim 60 ft. (12 squares)
Melee Trident +15/+10/+5 (1d8+3) or
Melee Talon +15/+15 (1d4+2) and bite +10 (1d4+1)
Ranged +1 frost aquatic longbow +21/+16/+11 or +21/+21/+16/+11 (1d8+3/x3 plus 1d6 frost)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +13; **Grp** +15
Atk Options — Point blank shot, Rapid shot
Special Actions Blood frenzy, Rake 1d4+1
Combat Gear *potion of cure moderate wounds, potion of hast, potion of blur, Gloves of Fortunate Striking, Bracers of archery Greater.*

Abilities Str 14, Dex 19, Con 12, Int 13, Wis 11, Cha 10
SQ Speak with sharks, Wild empathy, Favored enemy Human, Tracking
Feats Point blank shot, Precise shot, Aquatic shot, Rapid shot, Weapon Focus (Aquatic longbow), Weapon specialization (Aquatic longbow), Manyshot, Improved Rapid Shot, Improved Precise Shot.
Skills Concentration +5, Handle animal +10, Hide +13*, Heal +5, Jump +8, Knowledge (nature) +2, Listen +13*, Profession (hunter) +6, Ride +6, Spot +13*, Survival +7, Swim +8
Possessions combat gear plus +1 sharkskin armor, +1 frost aquatic longbow with 60 arrows, Trident, Sleep arrows x5.
* Underwater, a sahuagin has a +4 racial bonus on Hide, Listen and Spot checks.
Sahuagin template is described in the Monster Manual.

RENCONTRE 1

ADVANCED CHUUL CR 9
CE Male Large Aberration (aquatic)
Init +7; **Senses** Darkvision (60 ft.), Listen +12, Spot +12
Aura —
Languages Aquan

AC 23, touch 12, flat-footed 20
(-1 size, +3 Dex, +11 natural)
hp 145 (15 HD)
Immune poison
Fort +9, **Ref** +7, **Will** +10
Weakness

Speed 30 ft. (6 squares) ; swim 20 ft.
Melee Claw +16/+16 (2d6+6)
Space 10 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +10; **Grp** +20
Atk Options Constrict 3d6+6, Improved Grab, Paralytic tentacles

Abilities Str 22, Dex 16, Con 20, Int 10, Wis 14, Cha 5
SQ Amphibious
Feats Alertness, Combat Reflexes, Improved Initiative, Power Attack, Blind-Fight
Skills Listen +12, Hide +14, Spot +12, Swim +15

Paralytic tentacles (Ex) A chuul can transfer grabbed victims from a cmaw to its tentacles as a move action. The tentacles grapple with the same strength as the claw but deal no damage. However, they exude a paralytic secretion. Anyone held in the tentacles must succeed on a DC 20 Fortitude save each round on the chuul's turn or be paralyzed for 6 rounds. The save DC is Constitution-based. While held in the tentacles, paralyzed or not, a victime automatically takes 1d8+2 pts od damage each round from the creature's mandibles.

RENCONTRE 6

SORCERER KOBOLD CR 7
Male Kobold Sor 7
LE Small humanoid (Reptilian)
Init +6; **Senses** Darkvision (60 ft.), Listen +0, Spot +0
Aura —
Languages Common, Draconic

AC 13, touch 12, flat-footed 10
(+1 size, +2 Dex)
hp 32 (7 HD)
Immune
Fort +5, **Ref** +4 **Will** +5
Weakness light sensibility

Speed 30 ft. (6 squares)
Melee Spear +1 (1d6-1)
Ranged Light Crossbow +5 (1d6)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +3; **Grp** +1
Atk Options
Combat Gear Potion of Cure Moderate Wounds
Sorcerer Spells Known (CL7th)
3rd (5/day) — *fireball* (DC 15), *deplacement*
2nd (7/day) —*Miror Image, Scorching ray, Slapping hand*
1st (7/day) — *burning hand* (DC14)*, magic missile*, *mage armor, shield, true strike*
0 (6/day) — *acid splash, detect magic, read magic, daze* (DC13), *flare*

Abilities Str 6, Dex 15, Con 12, Int 12, Wis 10, Cha 16
SQ
Feats Improved Initiative, Thoughness, Great Fortitude

Skills Bluff +6, Hide +5, Listen +0, Concentration +10, Spot +0, Spellcraft +9.
Possessions combat gear plus Light Crossbow (20 bolts), Spear, Scroll of *hast*, Scroll of *Windwall*.

RENCONTRE 5

HOBGOBLIN WARSOUL CR 12

LE Medium monstrous humanoid (goblinoïd)
Init +7; **Senses** Darkvision (60 ft.), Listen +9, Spot +11
Languages Common, Draconic, Dwarven, Elven, Giant, Goblin

AC 22, touch 14, flat-footed 19
(+3 Dex, , +4 armor, +1 deflection, +4 natural)
hp 108 (14 HD); **DR** 10/magic
Fort +13, **Ref** +14, **Will** +16; +2 against spells, spell eater

Speed 30 ft. (6 squares)
Melee mwk quaterstaff +14/+9 (1d6-1)
Ranged mwk dagger +18/+13 (1d4-1)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +14; **Grp** +13
Combat Gear *potion of cure moderate wounds, brooch of shielding*
Atk option soul tyrant
Wizard Spells Prepared (CL13th)
7th — *limited wish*
6th — *acid storm* (DC 24), *dispel magic greater, acid fog*
5th — *cone of cold* (DC 23), *hold monster* (DC 21), *dominate person* (DC 21), *teleport*
4th — *shout* (DC 22), *wall of ice, dimension door, Stoneskin*
3rd — *fireball* (DC 21), *hast, dispel magic, sound lance* (DC 21), *fly*
2nd — *flaming sphere* (DC 20), *Invisibility*, *false life, see invisibility, scorching ray* (+17 ranged touch),
1st — *Grease* (DC18)*, protection from good, magic missile (2)*, *expeditious retreat, Shield*
0 (6/day) — *acid splash* (+17 ranged touch), *detect magic, flare*(DC 17), message, *read magic,*
Spell-like abilities (CL11th)
At will—*detect magic*

Abilities Str 8, Dex 16, Con 18, Int 22, Wis 14, Cha 15
SA magic strike, soul tyrent
SQ arcane talent, cult of power
Feats Improved Initiative, Combat Casting, Iron will, Spell Focus (Evocation), Great Fortitude, Greater Spell Focus (Evocation).
Skills Concentration +21, Diplomacy +10, Intimidate +17, Move Silently +9, Knowledge (arcana) +21, Spellcraft +24
Possessions combat gear plus masterwork dagger, bracers of armor +4, ring of protection +1, mwk quaterstaff, Spell component pouch.

Spell Eater (Su) If a hobgoblin spellscourge succeeds on his save against a spell, he gains 5 temporary hit points and a +2 bonus on attack rolls. The attack bonus last for 1 round, and the temporary hit points last for 1 minute.
Soul Tyrant (Su) As a swift action, a warsoul can draw arcane power from a willing hobgoblin within 30 ft. who has 10 or fewer hit points. That hobgoblin is immediately slain, leaving behind a desiccated corpse. The warsoul heals 1 hit die she has, and she receives a +2 bonus to the DC of the next spell she casts. She also gains a +2 bonus on any attack roll required by the next spell she casts. If that spell deals damage roll equal to her hit dice.

Arcane Talent (Ex) A warsoul casts spells as a 9th level wizard.
Cult of Power (Ex) A warsoul is accompanied by 2d4 first level hobgoblin warriors who have sworn their lives to her. These thralls willingly sacrifice themselves for their master's soul tyrant ability.

RENCONTRE 5

HOBGOBLIN SPELLSCOURGE CR 7

LE Male Medium Monstrous humanoid (goblinoïd)
Init +6; **Senses** Darkvision (60 ft.), Listen +1, Spot +1
Languages Common, Goblin

AC 17, touch 12, flat-footed 15; Dodge, Mobility
(+2 Dex, +5 armor)
hp 61 (7 HD);
Fort +9, **Ref** +8, **Will** +8; +2 against spells, spell eater

Speed 30 ft. (6 squares),
Melee +1 spicked chain +12/+7 (2d4+6)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +7; **Grp** +11
Combat Gear *potion of cure moderate wounds*

Abilities Str 18, Dex 15, Con 16, Int 10, Wis 12, Cha 8
Feats Dodge, Iron Will, Great Fortitude, Mobility, Improved Initiative
Skills Jump +11, Knowledge (arcana) +4, Move Silently +5, Spellcraft +4, Tumble +9
Possessions combat gear plus +1 chainshirt, +1 spicked chain, cloak of resistance +1.

Spell Eater (Su) If a hobgoblin spellscourge succeeds on his save against a spell, he gains 5 temporary hit points and a +2 bonus on attack rolls. The attack bonus last for 1 round, and the temporary hit points last for 1 minute.

APL 14

RENCONTRE 4

ADVANCED REDSPAWN ARCANISS CR 12

Male redspawn arcaniss sorcerer 6*
CE Medium monstrous humanoid (dragonblood, fire)
Init +5; **Senses** Darkvision (60 ft.), Listen +0, Spot +0
Aura —
Languages Common, Draconic

AC 18, touch 11, flat-footed 17; armoured mage (+1 Dex, +2 natural, +3 armor, +2 shield)
hp 82 (14 HD)
Immune Fire, paralysis, *sleep*
Fort +8, **Ref** +9, **Will** +11
Weakness vulnerability to cold

Speed 40 ft. (8 squares)
Melee mwk heavy mace +12/+7 (1d8)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +11; **Grp** +11
Combat Gear *potion of cure moderate wounds, potion of resist cold, Anklet of Translocation*
Sorcerer Spells Known (CL12th)
6th (3/day) — *true seeing*
5th (5/day) — *dominate person* (DC 19), *fireburst greater* (DC 19; CL 14th)
4th (7/day) — *blast of flame* (DC 18; CL 14th), *solide fog*
3rd (7/day) — *fireball* (DC 17; CL 14th), *fly, sound lance* (DC 17)
2nd (7/day) — *Resist energy*, *Invisibility*, *Melf's acid arrow* (+13 ranged touch), *see invisibility, scorching ray* (+13 ranged touch; CL 14th),
1st (7/day) — *benign transposition, burning hand* (DC14; CL 14th), *chill touch* (+11 melee touch; DC 15), *magic missile*, *true strike*
0 (6/day) — *acid splash* (+13 ranged touch), *detect magic, disrupt undead* (+13 ranged touch), *ghost sound* (DC 14), message, open/close, ray of frost (+13 ranged touch), *read magic, touch of fatigue* (+11 melee touch; DC 14)

Abilities Str 10, Dex 13, Con 15, Int 10, Wis 10, Cha 18
Feats Great Fortitude, Improved Initiative, Point Blank Shot, Precise Shot, Weapon Focus (ranged touch)
Skills Concentration +19, Jump +4, knowledge (arcane) +17, Listen +0, Spot +0
Possessions combat gear plus masterwork studded leather armor, ranseur, +1 bucler, masterwork heavy mace, Spell component pouch, lesser metamagic rod of maximize.

Fire Spell Affinity (Ex) A redpawn arcaniss cast fire spells at +2 caster level. In addition, the redspawn arcaniss heals 2 points of damage per spell level each time it casts a fire spell.
Armored mage (Ex) A redpawn arcaniss can wear light armor and use lights shields without an arcane spell failure chance.

***** Sorcerer is the favored class of redspawn arcaniss. As an associated class, levels of sorcerer stack with an arcaniss's innate spellcasting ability.

RENCONTRE 4

ADVANCED WHITESPAWN BERSERKER (Raging) CR 12

Male whitespawn hunter barbarian 8
CE Medium monstrous humanoid (cold, dragonblood)
Init +6; **Senses** Darkvision (60 ft.), Listen +12, Spot +8
Damage reduction 1/—
Languages Common, Draconic

AC 17, touch 10, flat-footed 17; uncanny dodge (+2 Dex, +1 natural, +6 armor, -2 rage)
hp 171 (14 HD)
Immune cold, paralysis, *sleep*
Fort +15, **Ref** +10, **Will** +11
Weakness vulnerability to fire

Speed 30 ft. (6 squares) in breastplate; base.40 ft.
Melee mwk spiked chain +22/+17/+12 (2d4+10) or
Melee handaxe +21/+16/+11 (1d6+7/x3)
Ranged mwk composite shortbow +17/+12/+7 (1d6+5/x3)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft. (10ft. with spiked chain)
Base Atk +14; **Grp** +21
Atk Options rage 3/day (14 rounds)
Combat Gear *potion of cure moderate wounds, Bracers of quick strike, Boots of Mountain King*

Abilities Str 24, Dex 14, Con 22, Int 6, Wis 13, Cha 13
SQ Fast movement, Ice step, Improved uncanny dodge, Trap sens +2
Feats Alertness, Extend rage, Improved Initiative, Power Attack, Track
Skills Listen +12, Ride +4, Spot +6, Survival +10
Possessions combat gear plus +1 breastplate, masterwork spiked chain, handaxe, masterwork composite shortbow (+5 Str bonus) with 20 arrows and 10 cold iron arrows, cloak of resistance +1, Bracers of quick strike.

Ice step (Ex) Whitespawn hunters ignore all movement penalties associated with snow or ice on the ground. They always succeed on Balance checks against effects caused by ice or by spells or special abilities with the cold descriptor

When not raging, a whitespawn berserker has the following changed statistics:
AC 19, touch 12, flat-footed 19
HP 143 (14 HD)
Fort +13, **Will** +9
Melee mwk spiked chain +20/+15/+10 (2d4+7) or
Melee handaxe +19/+14/+9 (1d6+5/x3)
Grp +19
Abilities Str 20, Con 18

RENCONTRE 1

SSRIKKASS CR 15
Male Sahuagin Fighter 9 Rodeur 2 Ord 2
LE Medium Monstrous humanoid (Aquatic)
Init +5; **Senses** Darkvision (60 ft.), Blindsense (30 ft.), Listen +14*, Spot +14*
Aura —
Languages Common, Aquan

AC 24, touch 15, flat-footed 19
(+5 Dex, +5 natural, +4 armor)
hp 112 (15 HD); regeneration/fast healing; DR
Immune —; **Resist** —; **SR** —
Fort +13, **Ref** +14, **Will** +10
Weakness — Freshwater sensitivity, Light blindness, water dependent

Speed 30 ft. (6 squares), swim 60 ft. (12 squares)
Melee Trident +15/+10/+5 (1d8+3) or
Melee Talon +15/+15 (1d4+2) and bite +10 (1d4+1)
Ranged +1 frost aquatic longbow +26/+21/+16 or +26/+26/+21/+16 (1d8+3/x3 plus 1d6 frost)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +15; **Grp** +17
Atk Options — Point blank shot, Rapid shot, Ranged precision 1d8
Special Actions Blood frenzy, Rake 1d4+1, Close combat Shot
Combat Gear *potion of cure moderate wounds, Boots of speed, Gloves of Fortunate Striking, Bracers of archery Greater.*

Abilities Str 14, Dex 20, Con 12, Int 13, Wis 11, Cha 10
SQ Speak with sharks, Wild empathy, Favored enemy Human, Tracking
Feats Point blank shot, Precise shot, Aquatic shot, Rapid shot, Weapon Focus (Aquatic longbow), Weapon specialization (Aquatic longbow), Manyshot, Improved Rapid Shot, Improved Precise Shot, Ranged Weapon Mastery.
Skills Craft (bow) +5, Concentration +5, Handle animal +10, Hide +13*, Heal +5, Jump +8, Knowledge (religion) +2, Knowledge (nature) +2, Listen +14*, Profession (hunter) +6, Ride +6, Spot +14*, Survival +7, Swim +8
Possessions combat gear plus +1 sharkskin armor, +1 frost aquatic longbow with 60 arrows, Trident, Sleep arrows x5.
* Underwater, a sahuagin has a +4 racial bonus on Hide, Listen and Spot checks.
Sahuagin template is described in the *Monster Manual.*

RENCONTRE 1

ADVANCED CHUUL CR 11
CE Male Huge Aberration (aquatic)
Init +8; **Senses** Darkvision (60 ft.), Listen +13, Spot +13
Aura —
Languages Aquan

AC 25, touch 12, flat-footed 23
(-2 size, +4 Dex, +13 natural)
hp 195 (20 HD)
Immune poison
Fort +11, **Ref** +9, **Will** +12
Weakness

Speed 30 ft. (6 squares) ; swim 20 ft.
Melee Claw +21/+21 (3d6+7)
Space 15 ft.; **Reach** 10 ft.
Base Atk +14; **Grp** +29
Atk Options Constrict 3d6+6, Improved Grab, Paralytic tentacles

Abilities Str 24, Dex 18, Con 22, Int 10, Wis 14, Cha 5
SQ Amphibious
Feats Alertness, Combat Reflexes, Improved Initiative, Power Attack, Blind-Fight, Improved Natural Attack.
Skills Listen +13, Hide +14, Spot +13, Swim +18

Paralytic tentacles (Ex) A chuul can transfer grabbed victims from a cmaw to its tentacles as a move action. The tentacles grapple with the same strength as the claw but deal no damage. However, they exude a paralytic secretion. Anyone held in the tentacles must succeed on a DC 21 Fortitude save each round on the chuul's turn or be paralyzed for 6 rounds. The save DC is Constitution-based. While held in the tentacles, paralyzed or not, a victime automatically takes 1d8+3 pts od damage each round from the creature's mandibles.

RENCONTRE 5

HOBGOBLIN WARSOUL CR 14
LE Medium monstrous humanoid (goblinoïd)
Init +7; **Senses** Darkvision (60 ft.), Listen +9, Spot +11
Languages Common, Draconic, Dwarven, Elven, Giant, Goblin

AC 22, touch 14, flat-footed 19
(+3 Dex, , +4 armor, +1 deflection, +4 natural)
hp 116 (14 HD); **DR** 10/magic
Fort +14, **Ref** +17, **Will** +17; +2 against spells, spell eater

Speed 30 ft. (6 squares)
Melee mwk quaterstaff +16/+11 (1d6)
Ranged mwk dagger +19/+14 (1d4)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +15; **Grp** +15
Combat Gear *potion of cure moderate wounds, brooch of shielding*
Atk option soul tyrant
Wizard Spells Prepared (CL15th)
8th — *maze*
7th — *limited wish, Bigby's grapping hand*
6th — *acid storm* (DC 24), *dispel magic greater, acid fog*
5th — *cone of cold* (DC 23), *hold monster* (DC 21), *dominate person* (DC 21), *teleport*
4th — *shout* (DC 22), *wall of ice, dimension door, Stoneskin, orbe of force*

3rd — *fireball* (DC 21), *hast, dispel magic, sound lance* (DC 21), *fly*
2nd — *flaming sphere* (DC 20), *Invisibility*, *false life, see invisibility, scorching ray* (+18 ranged touch),
1st — *Grease* (DC18)*, protection from good, magic missile (2)*, *expeditious retreat, Shield*
0 (6/day) — *acid splash* (+18 ranged touch), *detect magic, flare*(DC 17), message, *read magic,*

Spell-like abilities (CL11th)
At will—*detect magic*

Abilities Str 10, Dex 16, Con 18, Int 22, Wis 14, Cha 15
SA magic strike, soul tyrent
SQ arcane talent, cult of power
Feats Improved Initiative, Combat Casting, Iron will, Spell Focus (Evocation), Great Fortitude, Greater Spell Focus (Evocation), Lightning Reflex.
Skills Concentration +21, Diplomacy +12, Intimidate +19, Move Silently +9, Knowledge (arcana) +23, Spellcraft +24
Possessions combat gear plus masterwork dagger, bracers of armor +4, ring of protection +1, mwk quaterstaff, Spell component pouch.

Spell Eater (Su) If a hobgoblin spellscourge succeeds on his save against a spell, he gains 5 temporary hit points and a +2 bonus on attack rolls. The attack bonus last for 1 round, and the temporary hit points last for 1 minute.
Soul Tyrant (Su) As a swift action, a warsoul can draw arcane power from a willing hobgoblin within 30 ft. who has 10 or fewer hit points. That hobgoblin is immediately slain, leaving behind a desiccated corpse. The warsoul heals 1 hit die she has, and she receives a +2 bonus to the DC of the next spell she casts. She also gains a +2 bonus on any attack roll required by the next spell she casts. If that spell deals damage roll equal to her hit dice.

Arcane Talent (Ex) A warsoul casts spells as a 9th level wizard.
Cult of Power (Ex) A warsoul is accompanied by 2d4 first level hobgoblin warriors who have sworn their lives to her. These thralls willingly sacrifice themselves for their master's soul tyrant ability.

RENCONTRE 5

HOBGOBLIN SPELLSCOURGE CR 9

LE Male Medium Monstrous humanoid (goblinoïd)
Init +6; **Senses** Darkvision (60 ft.), Listen +1, Spot +1
Languages Common, Goblin

AC 17, touch 12, flat-footed 15; Dodge, Mobility (+2 Dex, +5 armor)
hp 81 (9 HD);
Fort +12, **Ref** +9, **Will** +9; +2 against spells, spell eater

Speed 30 ft. (6 squares),
Melee +1 spicked chain +14/+9 (2d4+6)
Space 5 ft.; **Reach** 5 ft.
Base Atk +9; **Grp** +13
Combat Gear *potion of cure moderate wounds*

Abilities Str 18, Dex 15, Con 16, Int 10, Wis 12, Cha 8
Feats Dodge, Iron Will, Great Fortitude, Mobility, Improved Initiative, Power attack
Skills Jump +12, Knowledge (arcana) +5, Move Silently +6, Spellcraft +6, Tumble +9
Possessions combat gear plus +1 chainshirt, +1 spicked chain, cloak of resistance +1.

Spell Eater (Su) If a hobgoblin spellscourge succeeds on his save against a spell, he gains 5 temporary hit points and a +2 bonus on attack rolls. The attack bonus last for 1 round, and the temporary hit points last for 1 minute.

RENCONTRE 6

NYCALOTH COMMANDER CR 12

NE Huge Outsider (evil, extraplanar, yugoloth)
Init +2; **Senses** Darkvision (60 ft.), Listen +26, Spot +26, telepathy 100 ft.
Aura —
Languages Common, Infernal, Abyssal

AC 33, touch 10, flat-footed 24
(-2 size, +2 Dex, +16 natural, +7 armor)
hp 362 (25 HD)
Immune Poison & Acid
Resist cold 10, fire 10, electricity 10; 10/good **SR** 24
Fort +24, **Ref** +16, **Will** +17

Speed 30 ft. in armor, fly 50 ft. (good); base 40 ft. fly 90 ft.
Melee *+2 great axe* +30/+25/+20/+15 (4d6+18/19-20x3 plus bleeding wounds) and *claws* +22/+22 (1d8+10 plus bleeding wounds)
-3 Power Attack included
Space 15 ft.; **Reach** 15 ft.
Base Atk +25; **Grp** +40
Special action summon yugoloth, rake +27 (1d8+6, -3 Power Attack included), improved grab, liftoff
Spell-like abilities (CL11th)
At will —*deeper darckness*, *desecrate*, *fear* (DC 18), *invisibility*, *mirror image*, *see invisibility*, *greater teleport* (self).

Abilities Str 24, Dex 14, Con 30, Int 12, Wis 13, Cha 18
Feats Alertness, Awesome Blow, Cleave, Flyby Attack, Improved Bull Rush, Improved Critical (greataxe), Iron Will, Mobility, Power Attack, Weapon Focus (greataxe)
Skills Bluff +2, Concentration +25, Diplomacy +20, Hide +9, Intimidate +30, Jump +24, Knowledge (arcane) +17, Knowledge (plane) +17, Move Silently +17, Search +17, Sens Motive +17, Spellcraft +17
Possessions +2 breasplate, +2 greataxe

Liftoff (Ex) A nycaloth commander can lift large or smaleer opponents. A medium load is between 936 and 2,132pounds. A heavy load is between 2,133 and 2,800 pounds. A nycaloth commander can't carry a load of more than 2,800 pounds..
Summon yugoloth (Ex) Once per day, a nycaloth commander attempt to summon 1d3 nycaloth with

30% chance of success.
Bleeding wounds (Ex) A wounds from a nycaloth commander's attack continues to bleed after the injury was inflicted. Each wound bleeds for 1 pt of damage per round thereafter.

SHADESTEEL GOLEM

This 7-foot-tall shadowy automaton is crafted from a matte black metal that seems to absorb light. A mist fills the hollow spaces between its skeletal frame, and its two long arms end in sharp metal claws. A dour, skull-shaped head surmounts its broad torso, but the construct has no neck to speak of. It moves slowly but silently, hovering slightly above the ground and disturbing nothing as it passes.

Crafted from metal mined and forged entirely on the Plane of Shadow, shadesteel golems are silent and powerful guardians. Necromancers, liches, and vampires create these planar golems to defend their crypts from clerics or paladins unlikely to be hampered by undead minions.

Those seeing a shadesteel golem often mistakenly identify it as undead, since it has a dark shadowy appearance and moves as quietly as a wraith. Unlike most constructs, a shadesteel golem is very stealthy, capable of blending into even the faintest of shadows. Their creators use them as hidden guardians in conjunction with more obvious deterrents, such as iron golems or zombies.

A shadesteel golem stands 7 feet tall and weighs about 1,500 pounds, though it usually floats with such ease that it appears to be almost weightless.

COMBAT

A shadesteel golem is mindless and follows whatever orders its master gives it. A golem's creator can command it if the golem is within 60 feet and can see and hear her. If uncommanded, the golem usually follows its last instruction to the best of its ability, though the golem always returns attacks made against it. The creator can give the golem a simple command to govern its actions in her absence, such as "Attack any living creature that enters this room." Like most constructs, it fights to the death unless commanded to retreat.

Negative Pulse Wave (Su): The shadesteel golem can radiate a burst of inky black negative energy as a free action every 1d4+1 rounds. The pulse wave drains life from all living creatures within 40 feet of the golem, dealing 12d6 points of negative energy damage. A DC 19 Fortitude save halves the damage; the save DC is Constitution-based. Undead creatures within the area are healed of 12d6 points of damage instead, and any turning effect they are under is broken. A *death ward* spell or similar effect protects a creature from a shadesteel golem's negative pulse wave.

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

A magical effect that has the light descriptor (such as *continual flame*) causes the golem to speed up as if affected by the spell *haste* for 2d4 rounds. The golem is also hasted whenever it is subject to a positive energy effect, such as the turning attempt of a cleric. This might happen if the cleric has mistakenly identified the creature as a nightwalker or other undead, or if the golem is standing near undead.

If a shadesteel golem is targeted by or within the area of a spell with the darkness or shadow descriptor, the golem is healed of 1 point of damage per level of the spell.

Shadow Blend (Su): In any condition of illumination other than full daylight, a shadesteel golem can disappear into the shadows, giving it concealment. Artificial illumination, even a *light* or *continual flame* spell, does not negate this ability, though a *daylight* spell does.

Skills: A shadesteel golem has a +16 racial bonus on Move Silently checks and a +12 racial bonus on Hide checks.

Construction

A shadesteel golem must be created entirely on the Plane of Shadow, using 1,500 pounds of steel tempered with rare shadow-liquids. This shadow-tempered steel costs 10,000 gp to create. The creator must then make a DC 30 Craft (armorsmithing) check to forge the golem's body.

CL 17th; Craft Construct (see page 206), *energy drain, geas/quest, limited wish, polymorph any object, shades*, caster must be at least 17th level; Price 130,000 gp; Cost 70,000 gp + 4,800 XP.

Tactics Round-by-Round

A shadesteel golem is incapable of devising its own tactics, but its master certainly does not suffer the same deficiency. Paired with a few undead, a shadesteel golem can be the perfect sentry, using its pulse wave to heal its allies and weaken its opponents. A savvy master gives the construct instructions to delay the use of its negative pulse wave for a few rounds, so as to maximize its benefit for healing the undead. The following tactics assume the golem is backed up by five greater shadows (an EL 13 encounter).

Prior to combat: Their creators often place shadesteel golems atop a *symbol of death*. When the golem moves to attack, the *symbol* is revealed. The golem's chamber is always dimly lit, to take advantage of the construct's ability to blend into shadows.

Round 1: Charge the nearest opponent, slamming once. The shadows circle and engage, looking for weak prey but staying within 40 feet of the golem.

Round 2: Slam foe twice. The shadows drain the Strength of nearby enemies.

Round 3: Release negative pulse wave, damaging all foes within 40 feet and healing any injured shadows. Follow up with another two slam attacks (or charge another foe, if the

Shadesteel golem

	Shadesteel Golem Medium Construct (Extraplanar)	Greater Shadesteel Golem Large Construct (Extraplanar)
Hit Dice:	18d10+20 (119 hp)	27d10+30 (178 hp)
Initiative:	+3	+2
Speed:	30 ft. (6 squares), fly 30 ft. (perfect)	30 ft. (6 squares), fly 30 ft. (perfect)
Armor Class:	33 (+3 Dex, +20 natural), touch 13, flat-footed 33	33 (–1 size, +2 Dex, +22 natural), touch 11, flat-footed 31
Base Attack/Grapple:	+13/+20	+20/+36
Attack:	Slam +20 melee (2d6+7)	Slam +31 melee (2d10+12)
Full Attack:	2 slams +20 melee (2d6+7)	2 slams +31 melee (2d10+12)
Space/Reach:	5 ft./5 ft.	10 ft./10 ft.
Special Attacks:	Negative pulse wave	Negative pulse wave
Special Qualities:	Construct traits, damage reduction 10/adamantine and magic, darkvision 60 ft., immunity to magic, low-light vision	Construct traits, damage reduction 15/adamantine and magic, darkvision 60 ft., immunity to magic, low-light vision
Saves:	Fort +6, Ref +9, Will +6	Fort +9, Ref +11, Will +9
Abilities:	Str 24, Dex 16, Con —, Int —, Wis 11, Cha 7	Str 34, Dex 14, Con —, Int —, Wis 11, Cha 7
Skills:	Hide +15, Move Silently +19	Hide +10, Move Silently +18
Feats:	—	—
Environment:	Plane of Shadow	Plane of Shadow
Organization:	Solitary or team (1 plus 2d4 greater shadows)	Solitary or team (1 plus 2d6 greater shadows)
Challenge Rating:	11	14
Treasure:	None	None
Alignment:	Always neutral	Always neutral
Advancement:	19–26 HD (Medium); 27–40 HD (Large); 41–54 HD (Huge)	28–40 HD (Large); 41–54 HD (Huge)
Level Adjustment:	—	—

pulse wave killed opponents). The shadows, newly healed, continue their assault.

Round 4: Continue slamming foes. Release another pulse wave every 1d4+1 rounds.

If the golem's master is present, on the other hand, the fight is very different. While the tactics of a high-level wizard are many and varied, one way in which the master can use the shadesteel golem to best tactical advantage is to cast shadow spells that heal the golem while damaging any enemies. For example, she might cast *greater shadow evocation* to create an illusory *chain lightning* spell, targeting the most powerful opponent, then striking the remaining party members before arcing back to hit the golem (and heal it). If the master is a lich, vampire, or other undead creature, she tries to stay within 40 feet of the golem, so that she benefits from the healing properties of the negative pulse wave.

GREATER SHADESTEEL GOLEM

A greater shadesteel golem stands 11 feet tall and weighs about 4,000 pounds.

Combat

Greater shadesteel golems use the same techniques and tactics as ordinary shadesteel golems. Its negative pulse wave has a save DC of 23.

ANNEXE 2 : NEW RULES

NEW FEATS

Extend Rage [General] / [Open]
(As presented in *Complete Warrior,* including errata)
You are able to maintain your rage longer than most.
Prerequisites: Rage or frenzy ability
Benefit: Each of the uses of your rage or frenzy ability lasts an additional 5 rounds beyond its normal duration.
Special: You can take this feat multiple times. Its effects stack.
Source: *Complete Warrior*, page 97.

Benign transposition (Limited)
Conjuration [Teleportation]
Level: Sorcerer/Wizard 1
Components: V
Casting Time: 1 standard action
Range: Medium (100 ft. + 10 ft./level)
Targets: Two willing creatures of up to large size
Duration: Instantaneous
Saving Throw: None
Spell Resistance: No
Calling out the arcane words, you suddenly stand where your companion was, and he has taken your place, outside the reach of his foes.
Two target creatures, of which you can be one, instantly swap positions. Bith subjects must be within range. Objects carried by the creatures (up to the creatures's maximum loads) go with them, but other creatures do not, even if they are carried. The movement is instantaneous and does not provoke attacks of opportunity.
Source: *Spell Compendium*, page 27.

Fire burst, greater (Open)
Evocation [fire]
Level: Sorcerer/Wizard 5
Effect: 1 Burst of fire extending 15 ft. from you
This spell functions like *fireburst*, except that it affects creatures within 15 ft. of you and deal 1d10 points of fire damage per caster level (maximum 15d10).
Source: *Spell Compendium*, page 94.

Fire burst (Open)
Evocation [fire]
Level: Sorcerer/Wizard 2
Components: V, S, M
Casting Time: 1 standard action
Range: 10 ft.
Duration: Instantaneous
Saving Throw: Reflex half
Spell Resistance: Yes
With a grand circular gesture the air around you fills with flame. An instant lather the fire explodes outward, engulfing everything close to you.
Fireburst causes a powerful explosion of flame to burst from you, damaging anyone within 10 ft. of you. All creatures and objects within that area, eccept 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.

Sound lance (Limited)
Evocation [Sonic]
Level: Clerc 4, Sorcerer/Wizard 4
Components: V, S
Casting Time: 1 standard action
Range: Medium (100 ft. + 10 ft./level)
Targets: One creature or object
Duration: Instantaneous
Saving Throw: Fortitude half
Spell Resistance: Yes
You unleash a shrill, piercing cry at your target, whitch takes the barely visible form of a translucent lance hurting through the air.
This spell causes a projectile of intense sonic energy to leap from you to target within range. The sound deals 1d8 points of sonic damage per caster level (maximum 10d8). A sound lance cannot penetrate the area of a silent spell.
Source: *Spell Compendium*, page 196.

ANNEXE 3

CARTE DU CALIFAT D'EKBIR

ANNEXE 4
CARTE DE L'ILE DE MURENSHI

ANNEXE 5

DOCUMENT POUR LES JOUEURS

LETTRE DU GRAND VIZIR

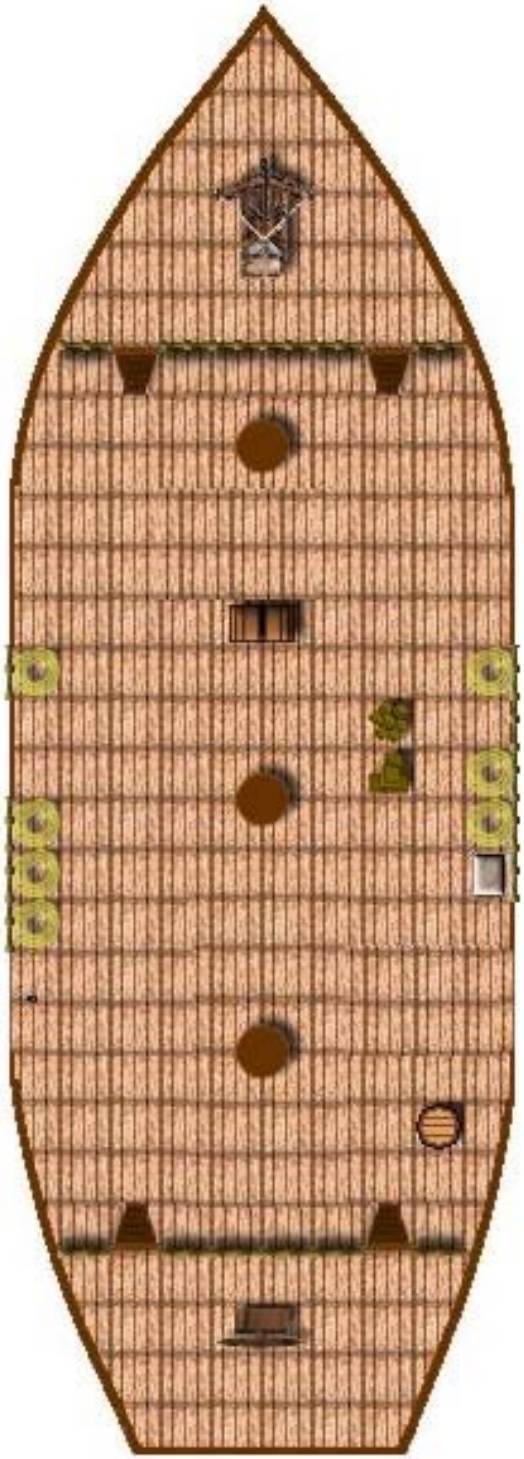
Messire ,

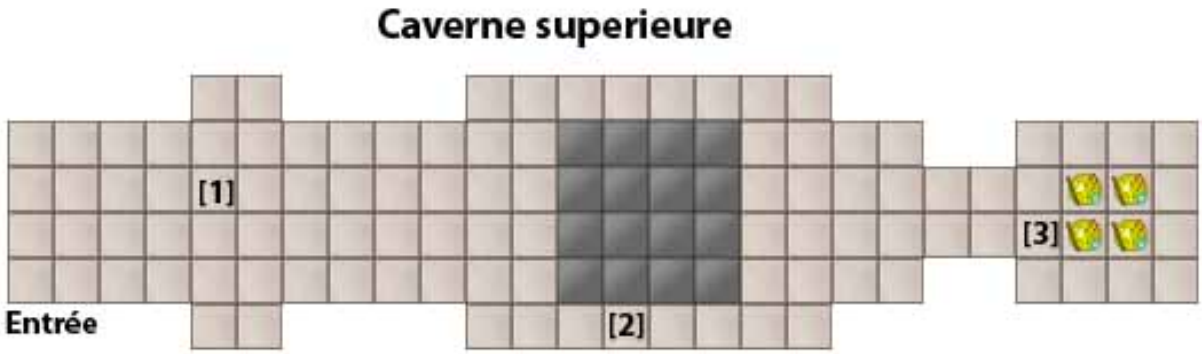
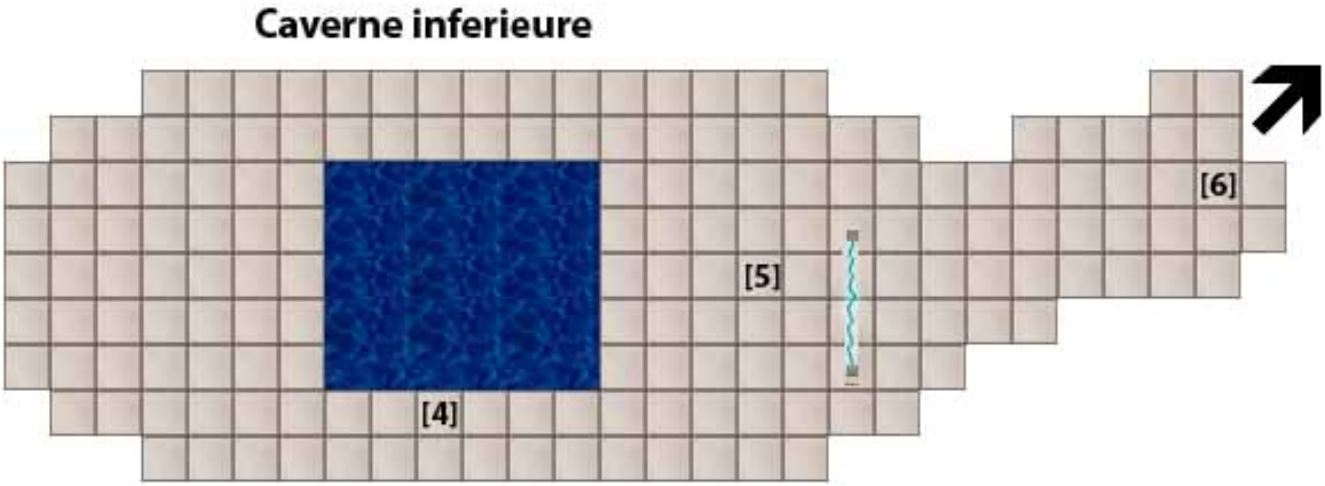
Au nom du Grand Vizir, j'ai une mission à vous confier d'urgence. Veuillez recruter quelques compagnons de route, des personnes compétentes car vous devrez vous rendre sur l'île de Murenshi. Dès que cela sera fait, retrouvez-moi au palais où je vous donnerai tous les détails. N'hésitez pas, si vous manquez de bras, à aller voir à l'auberge du marché qui est un lieu de passage réputé pour les mercenaires ou aventuriers en tout genre.

Kovayor Yundilla

ANNEXE 6

NAVIRE DES AVENTURIERS



ANNEXE 7

L'ANCIENNE ANTRE DE DRAGON