

# L'Héritage

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

par David Martinez

**Relecture et Développements : Gaël Richard**

**Playtesters:** G. Bery, G. Colliou, D. Concher, P. Lebeuze, S. Leprivey, f. Simoes

**Triad Edit :** Gaël Richard

**Circle Reviewer:** Tim Sech

Un étrange groupe s'attaque à un noble pour le détrousser ou plutôt pour s'emparer de son épée. Les personnages seront chargés de retrouver cette très ancienne arme familiale. Quel fabuleux pouvoir peut bien recéler cette lame au pommeau d'ivoire ? Ainsi commence le voyage vers les secrets du passé et de l'avenir !

Une aventure régionale en deux rounds pour personnages de niveau 3 à 16 (APL 4-14). Cinquième aventure du cycle : *Arcane d'un autre temps*.

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](http://www.wizards.com/d20)

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

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

Visit the LIVING GREYHAWK website at [www.rpga.com](http://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](http://www.rpga.com).

### Players Read No Farther

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

### Preparing for Play

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

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

Along with this adventure you'll find a RPGA Session Tracking sheet. If you're playing this adventure as part of an

RPGA-sanctioned event, complete and turn in this sheet to your senior GM directly after play. You'll also find a LIVING GREYHAWK Adventure Record (AR).

## Living Greyhawk LEVELS OF PLAY

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

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

Mundane Animals Effect on APL		# of Animals			
		1	2	3	4
C R  o f  A n i m a l	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 two-round Regional adventure, set in Ekbir.

Adventurer's Standard Upkeep costs 12 gp per round for characters with Ekbir as their home region. For characters who do not have Ekbir as their home region, Adventurer's Standard Upkeep costs 24 gp per round. Rich Upkeep and Luxury Upkeep cost 75 gp per round for characters with Ekbir as their home region, or 150 gp for characters who do not have Ekbir as their home region. Characters that fail to pay at least Standard Upkeep will retain temporary ability damage until the next adventure, must buy new spell component pouches and healer's kits, and may suffer other in-game penalties (or possibly gain in-game benefits) as may be detailed in this adventure.

A character that does not pay for at least Standard Upkeep may also avoid the above-described penalties by living off the wild. If the character possesses four or more ranks in the Survival skill and succeeds at a DC 20 Survival check, the character will heal temporary ability damage as if he or she paid for Standard Upkeep, may refill spell component pouches and healer's kits, and may restock up to 20 arrows or bolts if the character has at least four ranks in Craft (bowmaking). The player is allowed to Take 10 on this roll. More information about lifestyle and upkeep can be found in the Lifestyle and Upkeep section of Chapter 3 of the *Living Greyhawk Campaign Sourcebook*.

## CONTEXTE DE L'AVENTURE

### Les enfants de Fragorox

Fragorox était 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.

Le Calife Oudmey et le grand paladin Azourma décidèrent de mettre fin aux exactions du terrible dragon rouge. Les combats ont duré presque 10 ans causant de grands ravages à chaque bataille. Finalement, avec l'aide des magiciens du

Zashassar, Oudmey et Azourma accompagnés d'une grande cohorte de paladins ont réussi à vaincre Fragorox dans son antre sur l'île de Murenschi.

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.

De nos jours, les enfants de Fragorox sont une organisation secrète maléfique dont le quartier général est situé dans des cavernes non loin de l'antre de Fragorox. Allié avec les îles Ataphades, les cultistes ont récemment vu leurs plans se concrétiser grâce à une alliance avec un être puissant et maléfique commandant une armée de démons. Après le vol d'un bouclier fait des écailles de Fragorox, un rituel permit la résurrection du terrible dragon rouge sur l'île de Murenschi. Après cela, toutes les forces de l'alliance maléfique tentèrent de voler les reliques Bakluniennes, la Coupe et le Talisman, cachées dans un lieu pourtant secret. Il fallut l'alliance des forces de zeif, d'Ekbir et des Pinacles pour empêcher le vol de manière inéluctable. C'est après la bataille finale que les Saintes reliques d'Al'Akbar sont réapparues sur le sol Bakluni et plus précisément, elles tombèrent du ciel dans un village du Califat d'Ekbir.

Mais pour Fragorox même si le vol des reliques a échoué, c'est une grande victoire car dans la bataille il a réussi à tuer Argenbelizarac son ennemi intime, un vénérable dragon d'argent. Maintenant les disciples de Fragorox sont prêts à tout pour plaire à leur seigneur revenu à la vie, et c'est pourquoi, un groupe de cultistes est parti en quête de récupérer tous les anciens morceaux du dragon rouge « volés » après sa mort.

### La famille Hul'Shurik

Lorsque Fragorox fut vaincu, son antre fut méticuleusement nettoyée et son trésor pillé par les vainqueurs. Une rumeur veut que la tête de Fragorox serait conservée quelque part dans une pièce secrète du Zashassar mais ce qui est certain, c'est que divers trophées ont été pris par les Ekbiriens après la bataille. En plus de leur part du trésor, les plus valeureux ont eu l'autorisation de prélever quelques morceaux du dragon comme des écailles, dents ou griffes. Et ce fut le cas pour Turchek Hul'Shurik, un courageux paladin et compagnon d'Azourma.

Avec le morceau de dent qu'il ramena au pays et une petite partie de sa nouvelle fortune, il fit forger une nouvelle épée. Un magnifique cimenterre au pommeau d'ivoire. Cette arme est depuis transmise de génération en génération à l'héritier de la famille.

De nos jours, la famille Hul'Shurik est une petite famille noble mineur dont l'iqta se trouve dans la province de Regzar aux sud de la ville d'Atadikai. Ashap Hul'Shurik est le patriarche de la famille, il a nommé Zulman son petit-fils comme héritier à la mort de Joazim son fils (le père de Zulman). Lors de la

cérémonie officielle, Ashap a remis à son petit-fils l'épée ancestral, symbole du prestige de la famille. Mais cette épée n'est qu'une copie de la véritable épée qui a disparu avec Joazim. En effet, ce dernier contre l'avis de son père avait décidé de rejoindre un groupe d'aventurier à la recherche de trésor dans l'étrange ville morte au cœur des landes de Glendaloch. Il n'en est jamais revenu.

### Artaxoës

Artaxoës était un très puissant prêtre-mage Baklunien. La Dame du Destin lui donna le don de prescience, l'amenant à entrevoir une grande partie de l'avenir. Avant la Dévastation invoquée, il voyagea vers le nord et conquiert un vaste territoire pour y construire des refuges secrets. Après la dévastation invoquée lorsqu'Al'Akbar migra avec les survivants du cataclysme, le prêtre-mage s'allia avec le Prophète pour chasser de la région actuelle du Dezbai, le prince de Kazurka et ses troupes Ataphades. C'est dans cette région qu'il fit construire, après la victoire, sa capitale. C'est au sein même de son sanctuaire qu'il notifia ses visions des siècles à venir. Mais vint le conflit avec Al'Akbar où les Bakluniens se sont livrés à une guerre fratricide. Malgré sa puissance, le prêtre-mage fut vaincu mais toujours grâce à sa prescience il se replia à temps avec une majorité de ses fidèles dans son nouvel empire au-delà des refuges. Sa tour disparue et les quelques personnes qui restèrent périrent dans l'assaut final des forces d'Ekbir. La ville fut anéantie et bon nombre des anciens fidèles d'Artaxoës hantent encore les lieux. Mais sous les fondations de sa tour, reste l'ancien sanctuaire du prêtre-mage. Il savait qu'un jour des élus viendront à la recherche de son héritage cherchant la voie vers les refuges. Il laissa derrière lui des indices dont ses prédictions laissées dans son sanctuaire. Charge à son serviteur abandonné sur place de guider les élus s'ils s'en montrent dignes.

## RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

**Introduction :** Sur la route à une journée au sud de la ville d'Atadikaï, les personnages surprennent l'attaque d'un carrosse par d'étranges cultistes qui veulent s'emparer d'une épée au pommeau d'ivoire.

**Rencontre 1 :** Les personnages sont embauchés par un noble pour retrouver leur vieille épée familiale.

**Rencontre 2 :** Les personnages partent à la recherche de Defrek un ancien compagnon de Joazim. Ils tombent dans une embuscade dans l'Udgru.

**Rencontre 3 :** Pour pouvoir parler à Defrek, les PJ devront affronter des brigands du chevalier noir en pleine forêt de l'Udgru.

**Rencontre 4 :** Les personnages atteignent la ville morte où ils sont confrontés à des fantômes ou d'autres créatures.

**Rencontre 5 :** Des élémentaux morts-vivants attaquent les PJ.

**Rencontre 6 :** Pour parvenir jusqu'au sanctuaire d'Artaxoës, les PJ devront survivre à de puissants pièges.

**Rencontre 4 :** Les personnages devront passer des épreuves afin d'atteindre l'héritage du prêtre-mage.

**Conclusion :** Si les personnages ramènent l'épée, la famille Hul'Shurik sera généreuse, tout comme le clergé d'Istus s'ils lui offrent le parchemin avec les prédictions d'Artaxoës.

## PRÉPARATION DU JEU

Avant de débiter l'aventure, vous pouvez faire tirer des jets de dés à chaque joueur et les noter sur une feuille. Ils serviront plus tard au cours de l'aventure pour d'éventuels jets secrets. Exemple, les tests de Détection pour apercevoir les traits des rejets de Tiamat ou bien le test de sagesse de l'épreuve finale pour savoir si le personnage verse une larme ou non.

## INTRODUCTION

### A LA RESCOUSSE

L'aventure débute sur la grande route commerciale reliant la cité sainte d'Ekbir à Fashtri. Les personnages ont pu faire connaissance sur la route et les joueurs peuvent faire une rapide présentation de leur personnage. Les aventuriers cheminent en direction du nord désireux de trouver l'aventure dans la province du Darboz que l'on dit très propice à l'embauche de mercenaires ou de tous types d'aventuriers. Ils sont actuellement dans la province de Regzar et sont à environ 1 journée d'Atadikaï (une carte du califat d'Ekbir est disponible en *Annexe 3*).

*Décidé à rejoindre la province du Darboz que l'on dit fructueuse pour l'embauche d'aventuriers, vous cheminez sur la grande route en direction du nord. Vous avez fait la connaissance plus tôt de vos compagnons de route avec qui, il est plus sage de voyager.*

*Le renard est sorti de sa tanière et le temps est au beau fixe. Le voyage est agréable et vous n'êtes plus qu'à une bonne journée d'Atadikaï lorsqu'au détour d'un virage vous voyez au loin un carrosse se faire attaquer. Des créatures portant de longs manteaux à capuche encerclent le véhicule. Des hommes sont au sol laissant penser que l'attaque est déjà finie. L'une des créatures sort du carrosse avec dans sa main un cimenterre dans son foureau. Son regard se porte vers le virage vers lequel vous arrivez, ses lèvres bougent puis elle disparaît. Les autres créatures vous font face.*

C'est le carrosse de Zulman Hul'Shurik qui vient d'être attaqué. L'attaque vient juste de finir et le chef des cultistes s'enfuit par téléportation emportant avec lui ce qu'il croit être l'épée ancestrale de la famille Hul'Shurik. Le chauffeur ainsi que les deux compagnons de voyage de Zulman sortis de force sont morts au sol mais Zulman, encore dans le carrosse, n'est qu'agonisant à -1 points de vie mais heureusement stabilisé. Les personnages peuvent donc le sauver facilement.

La route fait 3 cases de large et le carrosse, qui occupe 2 cases de large, est à 36 mètres (24 cases, soit 120 pieds) sur l'un des cotés. Le bas coté est facilement accessible mais après la première case c'est un petit sous-bois clairsemé avec des broussailles, c'est donc du terrain difficile mais il n'y a aucun malus aux tirs à distance. Les PJ sont à la sortie d'un virage et les cultistes sont autour du carrosse et portent des manteaux à capuche. Pour les identifier, il faut les observer et réussir un test de détection [DD15]. Sinon, il faut être au corps à corps pour apercevoir facilement leurs traits. Demandez l'initiative aux joueurs.

#### APL 4 (EL7)

**Greenspawn Sneak (5)** : 11 pv chacun, cf Annexe 1.

#### APL 6 (EL9)

**Whitespawn hunter (4)** : 39 pv chacun, cf Annexe 1.

**Redspawn Arcaniss** : 52 pv, cf Annexe 1.

#### APL 8 (EL11)

**Whitespawn Berserker (4)** : 93 pv chacun, cf Annexe 1.

**Redspawn Arcaniss (2)** : 52 pv chacun, cf Annexe 1.

#### APL 10 (EL13)

**Advanced Whitespawn Berserker (4)** : 119 pv chacun en rage, cf Annexe 1.

**Advanced Redspawn Arcaniss (2)** : 62 pv chacun, cf Annexe 1.

#### APL 12 (EL15)

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

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

#### APL 14 (EL17)

**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 6 et 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 du carrosse dont l'effet dure encore 2 minutes. En APL10 à 14, les arcaniss ont bu une potion de flou dont l'effet dure encore 2 minutes et ils ont lancé des sorts de résistance au feu sur leurs alliés et de résistance au froid sur eux-mêmes, résistance de 20 qui dure encore 6 minutes (résistance de 30 dure encore 9 minutes 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 – 25 gp ; M – 0 gp.

**APL 6** : L – 165 gp ; C – 10 gp ; M – *Potion of cure moderate wounds* **X5** (25 gp each).

**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).

**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).

**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).

**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).

#### Développement

Une fois le combat gagné, les personnages peuvent accéder au carrosse et sauver Zulman si ce n'est pas déjà fait. Une fois conscient, il remerciera les PJ et leur demandera de l'escorter jusqu'à sa propriété à 1 heure de trajet. Un test de Connaissance noblesse/Knowledge nobility [DD10] permet de reconnaître le blason d'une petite famille noble de la région, la famille Hul'Shurik.

Si l'un des cultistes est capturé vivant, il ne parlera que contraint magiquement. Complètement fanatiques, ces créatures sont prêtes à donner leur vie pour leur cause. Voici les informations qu'elles peuvent révéler si on leur pose des questions :

Qui êtes vous ?

*Nous sommes les enfants de Fragorox.*

Que sont/ont les enfants de Fragorox ?

*Nous vouons notre vie à notre dieu revenu d'entre les morts : Fragorox.*

D'où venez-vous ?

*Nous vivons dans des cavernes sur l'île de Murenshi.*

Pourquoi avez-vous attaqué ce carrosse ?

*Nous devions aider le « seigneur des couvées » à s'emparer d'une épée avec un pommeau d'ivoire.*

Pourquoi deviez-vous vous emparer de cette épée ?

*Le « Seigneur des couvées » voulait l'offrir en offrande à notre dieu.*

Pourquoi cette épée ? Qu'a-t-elle de particulier ?

*Nous ne le savons pas.*

Qui est le seigneur des couvées ?

*L'un des leaders de notre ordre. Il est le fils de Fragorox.*

Pourquoi avez-vous plusieurs chefs ?

*Notre ordre est affilié à Tiamat, nous avons donc plusieurs factions.*

Qui était la créature qui a fuit avec l'épée ?

*Le seigneur des couvés lui-même.*

Où est-il allé ?  
Rejoindre notre dieu.

Que deviez-vous faire ensuite ?  
Nous devions vous tuer pour ne pas laisser de témoin puis repartir vers Murensi par nos propres moyens.

Un test de Connaissance histoire ou local VTF/Knowledge history or local VTF [DD15] permet de connaître les informations de base sur Fragorox et les derniers événements récents (comme le retour de la Coupe et du Talisman).

## RENCONTRE 1

### UNE FAUSSE EPEE

Zulman prend soin d'emporter les corps de son chauffeur et de ses deux compagnons qui sont son garde du corps et son secrétaire particulier. Il ne cache pas sa tristesse. Il ne comprend pas le sens de cette attaque. Son épée bien que magique (enchantement +1) ne valait pas ce déploiement de force. Il sait qu'elle est ancienne et dans sa famille depuis des générations, mais reste complètement perplexe. Le jeune noble demande donc aux personnages de l'accompagner à sa propriété où il pense que son grand-père voudra les remercier personnellement.

*En à peine une heure vous arrivez dans une grande propriété avec de beaux jardins. Il y a plusieurs petits bâtiments dont un magnifique manoir. Un domestique vient accueillir le carrosse puis c'est l'effervescence lorsque le jeune noble raconte ses déboires. Après plus de 15 minutes où tout va très vite, vous finissez dans un chaleureux salon où Zulman vous présente un homme d'au moins 60 ans : Son grand-père, Ashap Hul'Shurik.*

*- « Qu'Al'Akbar et Istus soient loués pour vous avoir placé sur le chemin de mon petit Zulman. Je ne sais pas comment vous remercier de lui avoir sauvé la vie. Vous pouvez rester ici le temps qu'il vous plaira »*

Ashap se montre amical avec les personnages. Si les aventuriers ne le questionnent pas sur l'épée, faites intervenir Zulman sur ce sujet.

Au premier abord, le patriarche se montrera frileux sur le sujet, ne donnant que quelques généralités :

Ce n'est que l'épée familiale

C'est le trésor de notre famille

Elle est très ancienne

Puis sur l'insistance des PJ ou de son petit fils, il révélera tous ce qu'il sait :

*- « En fait, je dois confesser que l'épée que détenait mon petit-fils n'était qu'une copie de l'arme originale. Selon la légende familiale notre épée serait un présent du grand Calife Oudmey pour notre ancêtre Turchek qui était l'un des compagnons d'arme du prestigieux paladin Azourma. Cette épée possède un pommeau en ivoire. Ivoire qui serait issu d'une dent du légendaire Dragon*

*Fragorox. Comme le veut la tradition, cette épée est confiée à l'héritier du domaine familial pour ses 18 ans. Je l'ai donc remise à mon fils Joazim. A cette époque Joazim ne cherchait que l'aventure. Je n'appréciais pas cette voie mais ne dit-on pas que les voyages forment le caractère. Joazim se débrouilla assez bien jusqu'au jour où l'on me rapporta sa mort. Zulman n'avait que 5 ans. Son compagnon d'aventure, seul survivant, me raconta à l'époque que Joazim et ses autres compagnons avaient perdu la vie en explorant des ruines, qu'ils disparurent avec leurs biens et que lui-même n'avait eu la vie sauve qu'en fuyant. L'épée ancestrale a donc disparu, gisant probablement près du cadavre de mon fils. Pour continuer la tradition de notre famille, j'ai fait faire une copie de l'épée et c'est cette copie de moindre valeur que Zulman s'est fait voler ».*

En racontant son histoire, Ashap a comme une révélation. Pourquoi ne pas embaucher les aventuriers pour retrouver les restes de son fils ainsi que l'épée ancestrale ?

*Alors qu'il termine sa phrase, le visage du grand-père de Zulman fronce les sourcils et vous regarde de manière plus insistante :*

*- « Une idée me vient tout d'un coup. Comme vous semblez être des personnes compétentes, seriez-vous d'accord pour retrouver l'épée de notre famille ? »*

Voici toutes les informations que Ashap Hul'Shurik peut donner en plus :

- Le survivant s'appelle Defrek Amalissad et c'est un guerrier qui faisait partie de « la compagnie implacable », un groupe d'aventuriers.
- Defrek était assez affecté par la perte de ses compagnons, il pensait se retirer et ouvrir une auberge ou une taverne dans la ville de Tchesmagur dans la province de Qaradol.
- L'épée familiale n'a pas de propriété particulière autre que d'être magique.

Tchesmagur est à environ 2 jours de voyage. Si les aventuriers accepte le travail, le noble garantit sa reconnaissance et propose 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.

## RENCONTRE 2

### RIEN N'EST FACILE

Le voyage dure environ 2 jours à cheval. Que les personnages utilisent des moyens magiques pour se déplacer plus rapidement où qu'ils soient à pied, cela ne change pas le timing des événements.

*Le voyage s'est passé sans incident et vous êtes maintenant aux abords de Tchesmagur. Plusieurs fumées sont visibles, elles partent de bâtiments incendiés qui viennent tout juste d'être éteints. Il n'y a pas de doute, la ville vient de subir une attaque.*

Il y a peu de blessés mais les femmes et des enfants sont en pleurs. Un Amir de 10 semble diriger les opérations pour finir d'éteindre le dernier bâtiment qui fume.

En se renseignant, les PJ apprennent ce qui s'est passé : Un groupe d'humanoïdes monstrueux sûrement aux ordres du Chevalier noir ont attaqué la ville 3 heures plus tôt. Un incendie s'est déclaré à l'Ouest de la ville servant de diversion à une attaque par l'Est. L'attaque a été rapide et ne semblait viser qu'à enlever quelques habitants.

En se renseignant plus particulièrement sur Defrek Amalissad, un témoin affirme l'avoir vu se porter au secours de personnes et qu'il a été lui-même assommé et capturé. En tout, une douzaine de personnes (femmes et hommes) dans la force de l'âge ont été enlevés.

Defrek est le patron de l'auberge des implacables mais elle est fermée depuis l'attaque. Les quelques voyageurs qui y séjournaient ont fui.

La seule possibilité pour les aventuriers est de rattraper les brigands du chevalier noir. Aucun Askar ne peut abandonner son poste car la protection de la ville est plus importante que quelques individus.

En quittant la ville, les traces sont faciles à suivre mais arrivées dans la forêt, cela est plus difficile. Si les personnages ont anticipé ce problème, ils ont pu embaucher un pisteur :

**Avrik** humain Bakluni, Survie +10.

Après 15 minutes en forêt, il est nécessaire de faire un test de pistage [DD 20] afin de ne pas perdre la trace des brigands. Evidemment, il est possible de prendre son temps pour retrouver leur piste.

La forêt de l'Udgru est naturellement très dangereuse. Des créatures peuvent surgir à tout moment. L'ambiance est à la vigilance. D'ailleurs, un détachement de l'armée ennemie a tendu une embuscade aux PJ pour couvrir la retraite du gros de la troupe. Disposez les créatures de part et d'autre de la piste, dissimulées ça et là dans la forêt. La rencontre a lieu peu de temps après l'entrée dans l'Udgru.

**APL 4 (EL 6)**

**Worg** : hp 30 ; Manuel des monstres256.

**Hobgobelins (4)** : hp 6 ; Manuel des monstres153.

**Gobelours (2)** : Bugbears (2) ; hp 16 ; Manuel des monstres29.

**APL 6 (EL 8)**

**Ettin** : hp 65 ; Manuel des monstres106.

**Ours brun** : hp 51 ; Manuel des monstres269.

**Ogres (2)** : hp 29 ; Manuel des monstres198.

**APL 8 (EL 10)**

**Ettins (2)** : hp 65 ; Manuel des monstres106.

**Ours bruns (2)** : hp 51 ; Manuel des monstres269.

**Ogre barbare** : hp 79 ; Manuel des monstres199.

**APL 10 (EL 12)**

**Ettins (2)** : hp 65 ; Manuel des monstres106.

**Ogre mage** : hp 37 ; Manuel des monstres200.

**Ogres barbares (2)** : hp 79 ; Manuel des monstres199.

**Tigre sanguinaire** : Dire Tiger ; hp 120 ; Manuel des monstres65.

**APL 12 (EL 14)**

**Chasseurs Trolls (2)** : Troll Hunter ; 130 pv chacun ; Manuel des monstres247.

**Tigre sanguinaire** : Dire Tiger ; hp 120 ; Manuel des monstres65.

**Ogres mages (2)** : hp 37 ; Manuel des monstres200.

**APL 14 (EL 16)**

**Trolls de guerre (4)** : pv 138 chacun ; voir Annexe 1.

## RENCONTRE 3

### LE CAMP

La poursuite est longue et il faut ensuite à nouveau réussir un test de pistage [DD 20] pour continuer. En fin de journée, les PJ arrivent près d'un camp qu'ils repèrent à l'odeur de viande en train de cuire, un léger vent souffle à leur avantage. Le soleil commence à se coucher, il ne reste qu'à peine vingt minutes de lumière diurne. C'est le camp des brigands qui se trouve à 150 pieds de leur position. Les aventuriers ont donc l'avantage.

*Le soleil ne va pas tarder à se coucher et vous progressez sur un petit sentier lorsqu'une odeur de viande grillée assaille vos narines. Vous scrutez attentivement à travers les feuillages et vous discernerez à environ une cinquantaine de mètres, la lueur de ce qui pourrait être un feu de camp.*

Le camp est dans une clairière (voir plan en annexe 4), il y a deux grosses paillasses où des monstres peuvent se reposer. Un enclos fait de gros pieux et de cordes permet de retenir les prisonniers qui sont attachés et entassés comme des bêtes. Un feu où un animal cuit éclaire une bonne partie de la clairière. Si les aventuriers font le tour de la clairière, ils pourront dénombrer 3 sentiers y menant. Certains monstres semblent monter la garde.

Autour de la clairière, la forêt est relativement clairsemée et faite uniquement d'arbres normaux et de petites broussailles. Donc en dehors de la clairière et



des sentiers, le terrain est considéré comme difficile. Les attaques à distance passant par deux cases de ce terrain ont 20% de chance de rater. La difficulté de la rencontre est réduite de 1 en faveur des monstres, compte tenu de la situation.

#### APL 4 (EL 6)

**Gobelour (4):** 16 pv chacun, cf Manuel des monstres.

**Ogre (2):** 29 pv chacun, cf Manuel des monstres.

#### APL 6 (EL 8)

**Ogre (4):** 29 pv chacun, cf Manuel des monstres.

**Géant des collines :** 102 pv, cf Manuel des monstres.

#### APL 8 (EL 10)

**Ogre (3):** 29 pv chacun, cf Manuel des monstres.

**Géant des collines (3) :** 102 pv chacun, cf Manuel des monstres.

**Ogre mage :** 37 pv, cf Manuel des monstres.

#### APL 10 (EL 12)

**Ogre mage :** 37 pv, cf Manuel des monstres.

**Géant des collines (4) :** 102 pv chacun, cf Manuel des monstres.

**Chasseur Troll :** 130 pv, cf Manuel des monstres.

#### APL 12 (EL 14)

**Ogre mage (2) :** 37 pv chacun, cf Manuel des monstres.

**Géant des collines (2) :** 102 pv chacun, cf Manuel des monstres.

**Chasseur Troll (3) :** 130 pv chacun, cf Manuel des monstres.

#### APL 14 (EL 16)

**Ogre mage (3) :** 37 pv chacun, cf Manuel des monstres.

**Géant des collines (2) :** 102 pv chacun, cf Manuel des monstres.

**Chasseur Troll (5) :** 130 pv chacun, cf Manuel des monstres.

#### Tactique

Il y a toujours 2 monstres qui se reposent sur les paillasses. Les autres sont de garde et sont donc placés près des zones de garde. Les ogres mages sont toujours invisibles et près des gardes sauf s'ils se reposent (uniquement après minuit). Tous les chasseurs troll disposent d'une potion de rapidité à la ceinture. A partir de l'APL8, le ou les ogres-mages menaceront de tuer les prisonniers avec leur cône de froid s'il y a dans le groupe d'aventuriers des membres des autorités d'Ekbir (Symbole religieux d'Al'Akbar, tabard des Faris, uniforme des Askars, etc.), ce qui laisserait à penser à une mission de sauvetage de leurs prisonniers.

**Defrek :** Guerrier 4, 32 pv, ref save +4.

Les autres prisonniers sont des gens du commun.

#### Trésor

**APL 4 :** L - 45 gp ; C - 5 gp ; M - 0 gp.

**APL 6 :** L - 60 gp ; C - 10 gp ; M - 0 gp.

**APL 8 :** L - 80 gp ; C - 20 gp ; M - 0 gp.

**APL 10 :** L - 65 gp ; C - 15 gp ; M - +1 Chain shirt (105 gp), +1 Battleaxe (193 gp), Potion of hast (62 gp).

**APL 12 :** L - 60 gp ; C - 10 gp ; M - +1 Chain shirt X3 (105 gp each), +1 Battleaxe X3 (193 gp each), Potion of hast X3 (62 gp each).

**APL 14 :** L - 70 gp ; C - 0 gp ; M - +1 Chain shirt X5 (105 gp each), +1 Battleaxe X5 (193 gp each), Potion of hast X5 (62 gp each).

#### Développement

Si les personnages font au moins 1 prisonnier, il est possible de le faire parler en l'intimidant, en lui promettant la liberté ou en le forçant par magie. Les brigands devaient simplement capturer quelques prisonniers en age de travailler car le Chevalier noir a ordonné de trouver de la main d'œuvre mais sans avoir plus de détail. Dans l'immédiat, il devait rejoindre d'autres bandes. Ces bandes réunies représentent un trop gros danger même pour les PJ.

En libérant les prisonniers, les aventuriers peuvent retrouver Defrek Amalissad parmi eux. Voici ce qu'il révélera sur les événements ayant coûté la vie à ses compagnons il y a 15 ans :

- « Cette histoire me hante parfois les nuits de brouillard. Nous étions partis dans le cœur même de la plaine de Glendaloch. Il s'y trouve une très ancienne ville en ruine que l'on disait hantée. Un brouillard entourait cette ville fantôme de manière presque permanente. Notre magicien disait qu'un puissant notable y vivait, qu'il était le seigneur de la région. Notre but était de retrouver sa demeure où des trésors pouvaient encore y être cachés. Joazim était le seul d'entre nous qui n'y allait que pour l'aventure. A cette époque le Dezbat se reconstruisait, 3 ans avant, des Ataphades avaient mis à feu et à sang la côte et tué la famille régnante avec la complicité de Faris traîtres. Enfin bref, nous explorions les ruines au milieu des plaintes que nous entendions au loin lorsqu'en face d'un temple d'Istus nous avons trouvé des fondations. Selon notre mage, une tour pouvait s'y trouver dans le temps mais c'est comme si elle avait disparu sans laisser de trace car il n'y avait aucun gravat montrant un éventuel effondrement. En fouillant nous avons trouvé une trappe dissimulée. Nous nous sommes enfoncés dans un sous-sol protégé par divers moyens magiques. Parfois des créatures apparaissaient et les combats s'enchaînaient rapidement puis j'ai été comme confus à ne rien pouvoir faire. D'ailleurs, je ne me souviens plus de ce petit moment de ma vie mais lorsque je retrouvais le contrôle de moi-même, tous mes compagnons étaient à terre sauf notre mage, qui me voyant, me cria de courir. Je ne suis même pas sûr de ce qu'ils affrontaient mais je lui obéis et il y eu une grande explosion derrière moi. Et lorsque je sortis de la tour, tout le sous-sol par lequel nous étions descendus s'effondra, enterrant morts ou vifs mes compagnons.



***J'ai peur que cela soit un travail de trop grande haleine que de tenter de retrouver un quelconque cadavre là-bas. »***

Un test de connaissance bardique ou de connaissance histoire [DD25] permet de savoir que juste avant l'exode du peuple Baklunien, un puissant Prêtre-Mage nommé Artaxoës se serait installé dans la région du Dezbat avec quelques fidèles et y aurait fondé une ville. Ils auraient par la suite tous disparus mystérieusement laissant la ville à l'abandon.

Voici quelques informations complémentaires que peut donner Defrek Amalissad :

- Son groupe était constitué de Magshuk (un magicien), Joazim (jeune paladin), Stajmek (un éclaireur) et lui-même.
- C'est à la suite de la perte de ses compagnons qu'il a décidé d'en finir avec l'aventure. Avec ses économies, il a ouvert une auberge à Tchesmagur.
- Les ruines sont relativement vastes, mais la cave de la tour et l'ancien temple d'Istus devaient se trouver dans la zone centrale.
- L'épée de Joazim ne le quittait pas. Il en était très fier. Elle ne peut être que sous les fondations de la tour là où ses compagnons sont morts.

Si les personnages souhaitent récupérer l'épée de la famille Hul'Shurik, ils ne leur restent plus qu'à aller voir par eux-mêmes à la ville morte.

## RENCONTRE 4

### LA VILLE MORTE

Le trajet dure environ 4 jours à cheval pour arriver dans le Dezbat.

***Cela fait une bonne heure que vous avez pénétré dans le Dezbat et jusqu'à présent le paysage n'avait presque pas changé. Puis soudainement, les arbres et les broussailles se font plus rares et le terrain devient plus aride. Vous savez que vous êtes maintenant dans la Lande de Glendaloch. Vous continuez ensuite à progresser vers le Nord-Ouest en direction du Morskmogil comme vous l'a indiqué Defrek. Tout en progressant, vous longez sur votre droite votre premier sous-bois depuis que vous êtes entrés dans la lande. Vous arrivez à y discerner de l'autre côté, les murs d'un monastère et un petit lac, confirmant que vous êtes dans la bonne direction. C'est le début d'après-midi, lorsque, étrangement, un brouillard se lève. Il n'est pas très épais mais il réduit considérablement votre ligne d'horizon et vous sentez que la température a baissé d'au moins 5 degrés. Vous avancez alors plus prudemment pendant encore une heure lorsque apparaît devant vous des ruines. De très vieilles ruines.***

Un test de connaissance architecture [DD20] permet de savoir que ces ruines ont au moins un millénaire.

La ville est assez étendue et 95% des bâtiments n'ont plus de toit. La végétation a envahi beaucoup de ruines, surtout sur la périphérie. Au centre de ces ruines, certains bâtiments sont en meilleur état.

Pendant les fouilles, les personnages vont découvrir le cadavre d'un homme.

***Cela ne fait qu'un quart d'heure que vous avez commencé les recherches dans les ruines lorsqu'un groupe de corbeaux s'envolent d'un muret à votre approche. En regardant plus attentivement dans cette direction, vous distinguez qu'un corbeau est encore perché sur le muret et regarde vers le sol. En faisant deux pas de plus, vous voyez une forme humaine allongée sur des pierres. Soudain le dernier corbeau s'envole en lâchant un croassement sonore qui brise le silence surnaturel qui règne dans ce brouillard omniprésent.***

L'homme est un humain Baklunien. Ses habits ressemblent à ceux d'un pêcheur ou d'un marin. A un mètre à côté de lui, se trouve le cadavre d'une créature au faciès d'un serpent. L'homme est en fait un espion au service du Califat. La créature est un Yuan-Ti Ataphade qui poursuivait l'espion pour le faire taire. L'espion a réussi à tuer son poursuivant mais il a succombé à ses blessures mais surtout à son venin. Juste avant de mourir, il a tenté de laisser un message. Avec son sang, il a écrit quelques mots sur une grande pierre plate :

Manque temps... poison... attention traite Dezbat... avertir autorité... ils reconst... (Le message est disponible en *Annexe 5*).

De part la nature particulière de la ville, il est impossible d'user de communication avec les morts sur ces cadavres. Leurs âmes sont maintenant prisonnières de cette ville et errent au loin dans le brouillard à la tombée de la nuit.

Peu après, les créatures suivantes attaquent les PJ alors qu'ils fouillent les ruines à la recherche du temple d'Istus (la recherche prend des heures car la ville est étendue, plongée dans le brouillard et les bâtiments sont très détériorés et difficilement reconnaissables). Si, pour une raison ou pour une autre, les PJ découvraient le temple d'Istus rapidement, les deux rencontres suivantes auraient quand même lieu, en chemin, en rapide succession. Les fantômes sont marqués par la prise de la ville par Rostam Ashir il y a 1000 ans et attaquent tout intru comme s'ils devaient encore défendre la ville. Ils sont particulièrement haineux envers tout PJ arborant un symbole d'Al'Akbar. Les feux follets attirent les PJ vers les autres créatures et attaquent dès que le combat avec celles-ci a commencé. Le combat a lieu alors que le brouillard s'est épaissi.

#### APL 4 (EL 6)

**Belker:** hp 38; Manuel des monstres27.

#### APL 6 (EL 8)

**Belker:** hp 38; Manuel des monstres27.

**Feu follet** : will-o'-wisp ; hp 40 ; Manuel des monstres255.

#### APL 8 (EL 10)

**Fantômes (3)**: ghosts (3); hp 32 chacun; Manuel des monstres117.

#### APL 10 (EL 12)

**Fantômes (3)**: ghosts (3); hp 32 chacun; Manuel des monstres117.

**Feux follets (4)**: will-o'-wisp (4); hp 40 chacun ; Manuel des monstres255.

#### APL 12 (EL 14)

**Nintara et Dashina (deux prêtresses d'Istus fantômes)**: humaines fantômes (2) Clr10 [Istus]; hp 65, 65 ; Annexe 1.

#### APL 14 (EL 16)

**Korg (géant de pierre fantôme)**: male ghost stone giant elder Sor4 ; hp 117 ; Annexe 1.

**Nintara (prêtresse d'Istus fantôme)**: humaine fantôme Clr10 [Istus]; hp 65 ; Annexe 1.

## RENCONTRE 5

### LES NECROMENTALS

Cette rencontre a lieu alors que les PJ cherchent le temple d'Istus. Ces élémentaux, invoqués il y a plus de 1000 ans par la puissante magie élémentaire des mages bakluniens d'alors, sont devenus des morts-vivants après leur destruction, en raison des effluves maudites qui imprègnent la terre du Dezbat (cf. **VTF 4-05 The Air Node**). Ils attaquent les PJ sans relâche en surgissant du sol. Le brouillard, comme dans le combat précédent, est assez dense.

#### APL 4 (EL 6)

**Large Earth Necromental**: hp; see Annexe 1.

#### APL 6 (EL 8)

**Huge Earth Necromental**: hp; see Annexe 1.

#### APL 8 (EL 10)

**Greater Earth Necromental**: hp; see Annexe 1.

#### APL 10 (EL 12)

**Elder Earth Necromental**: hp; see Annexe 1.

#### APL 12 (EL 14)

**Elder Earth Necromentials (2)**: hp; see Annexe 1.

#### APL 14 (EL 16)

**Elder Earth Necromentials (4)**: hp; see Annexe 1.

## RENCONTRE 6

### L'ANCIEN TEMPLE

Après de longues heures de fouille des ruines de la ville (sauf si moyen magique efficace) et les deux combats précédents, les personnages peuvent trouver, près du centre de la ville, un gros bâtiment partiellement en ruine. Il y a une sorte de place envahie par quelques mauvaises herbes mais au centre il y a plein de gravats dans une petite cuvette. Il est possible de lire sur un bout de la façade du bâtiment en face :

*Accepter son destin est le meilleur service que l'humanité puisse se rendre.*

C'est l'un des dogmes du clergé d'Istus (test de connaissance religion [DD10]).

A l'intérieur du temple, il y a une trappe secrète derrière l'autel qui mène dans le sous-sol de la tour (test de fouille [DD25]). Le plan du sanctuaire est disponible en *Annexe 6*.

[1] **Trappe en bois solide verrouillée** : Epaisseur 5 cm, solidité 5, résistance 15, défoncer [DD18], crochetage [DD20].

La trappe ouvre sur un escalier puis sur un couloir long de 12 mètres.

Sauf si c'est précisé autrement, l'ensemble du complexe souterrain est en :

**Maçonnerie**, Epaisseur 30 cm, solidité 8, résistance 60, défoncer [DD35], Escalade [DD15]. et les portes sont en **Bois normal** non verrouillée, Epaisseur 2,5 cm, solidité 5, résistance 10, défoncer [DD13], crochetage [DD15].

Le plafond est à 4,5 mètres de hauteur.

A partir du couloir, l'ensemble du complexe réagit à la détection de la magie par une aura forte d'Abjuration et d'Evocation. Tous les sorts de Divination (Scrutation) et téléportation ne fonctionnent pas.

[2] Le couloir abouti sur une herse en acier.

**Herse en acier verrouillée** : Epaisseur 5 cm, solidité 8, résistance 70, défoncer [DD28], crochetage [DD20].

[3] Une fois la herse passée, les personnages ont accès à une grande salle d'environ 10 mètres de coté. Il y a une autre herse sur le mur sud. Cette herse est relevée et endommagée, elle donne sur un couloir effondré qui menait au rez-de-chaussé de la tour. Une fouille rapide révélera qu'il y en a pour des heures à déblayer et qu'il n'y a étrangement aucune trace de corps ou d'arme laissée par les précédents visiteurs.

Dans la salle se trouve des dalles s'activant de manière indépendantes mais ne formant qu'un seul et même piège qui se déclenche autour de la dalle activée :

#### Piège A :

##### APL4

**Fire summoning trap**: CR5; magic and mechanical device; location trigger; manual reset;

alchemicale effect (5d6 fire, 20 foot radius for 10 rounds, DC14 reflex half) and spell effect (summoned Small fire elemental after 1 round, stays for 5 rounds) – Search DC28; Disable Device DC28.

#### APL6

**Fire summoning trap:** CR7; magic and mechanical device; location trigger; manual reset; alchemicale effect (8d6 fire, 20 foot radius for 10 rounds, DC15 reflex half) and spell effect (summoned Medium fire elemental after 1 round, stays for 9 rounds) – Search DC30; Disable Device DC30.

#### APL8

**Fire summoning trap:** CR9; magic and mechanical device; location trigger; manual reset; alchemicale effect (11d6 fire, 20 foot radius for 10 rounds, DC16 reflex half) and spell effect (summoned Large fire elemental after 1 round, stays for 11 rounds) – Search DC32; Disable Device DC32.

#### APL10

**Fire summoning trap:** CR11; magic and mechanical device; location trigger; manual reset; alchemicale effect (13d6 fire, 20 foot radius for 10 rounds, DC17 reflex half) and spell effect (summoned Huge fire elemental after 1 round, stays for 13 rounds) – Search DC34; Disable Device DC34.

#### APL12

**Fire summoning trap:** CR13; magic and mechanical device; location trigger; manual reset; alchemicale effect (15d6 fire, 20 foot radius for 10 rounds, DC18 reflex half) and spell effect (summoned Greater fire elemental after 1 round, stays for 15 rounds) – Search DC36; Disable Device DC36.

#### APL14

**Fire summoning trap:** CR15; magic and mechanical device; location trigger; manual reset; alchemicale effect (17d6 fire, 20 foot radius for 10 rounds, DC19 reflex half) and spell effect (summoned Elder fire elemental after 1 round, stays for 17 rounds) – Search DC38; Disable Device DC38.

Dans le coin nord-ouest, il y a le second piège (Spell turret) qui descendra du plafond dès qu'une personne pénètre dans la salle. Le piège prend un round pour s'activer. Il faut donc une arme à allonge pour l'atteindre ou réussir un test de saut [DD16] (DD pour un personnage de taille M utilisant 3 mètres d'élan).

#### Piège B :

##### APL4

**Spell turret:** CR2; Diminutive magic device; visual trigger (True Seeing); automatic reset; spells effects (see below) cast once per rounds in set order, no spell cast every fifth round but spell turret self-repairs 4d8+20 hp – Search DC26; Disable Device DC26; AC7 hardness 5; hp 200.  
*Cause fear, ray of enfeeblement, grease, summon monster 1.*

##### APL6

**Spell turret:** CR4; Diminutive magic device; visual trigger (True Seeing); automatic reset; spells effects (see below) cast once per rounds in set order, no spell cast every fifth round but spell turret self-repairs 4d8+20 hp – Search DC28; Disable Device DC28; AC7 hardness 5; hp 200.  
*Slow, deep slumber, dispel magic (targeted), summon monster 3.*

##### APL8

**Spell turret:** CR6; Diminutive magic device; visual trigger (True Seeing); automatic reset; spells effects (see below) cast once per rounds in set order, no spell cast every fifth round but spell turret self-repairs 4d8+20 hp – Search DC30; Disable Device DC30; AC7 hardness 8; hp 200.  
*Waves of fatigue, arc of lightning, prismatic ray, summon monster 5.*

##### APL10

**Spell turret:** CR8; Diminutive magic device; visual trigger (True Seeing); automatic reset; spells effects (see below) cast once per rounds in set order, no spell cast every fifth round but spell turret self-repairs 4d8+20 hp – Search DC32; Disable Device DC32; AC7 hardness 8; hp 200.  
*Waves of exhaustion, symbol of stunning, prismatic spray, summon monster 7.*

##### APL12

**Spell turret:** CR10; Diminutive magic device; visual trigger (True Seeing); automatic reset; spells effects (see below) cast once per rounds in set order, no spell cast every fifth round but spell turret self-repairs 4d8+20 hp – Search DC34; Disable Device DC34; AC7 hardness 10; hp 200.  
*Energy drain, meteor swarm, power word kill, summon monster 9.*

##### APL14

**Spell turret:** CR10; Diminutive magic device; visual trigger (True Seeing); automatic reset; spells effects (see below) cast once per rounds in set order, no spell cast every fifth round but spell turret self-repairs 4d8+20 hp – Search DC34; Disable Device DC34; AC7 hardness 10; hp 200.  
*Energy drain, meteor swarm, power word kill, summon monster 9.*

Dans le coin nord-ouest, il y a également un petit levier dissimulé, un test de Fouille [DD25] est nécessaire pour le trouver. Ce levier crée un portail magique au milieu de la pièce menant au salon du sanctuaire secret d'Artaxoës situé profondément sous les fondations de la tour.

**[4] Vous débouchez dans un splendide salon. Le sol est en marbre blanc veiné d'or et les murs sont**

*tapissés de velours. De confortables sofas sont disposés dans la pièce pour former un petit salon. Il y a une magnifique bibliothèque en bois sombre et verni derrière les sofas. Sur le mur du fond se trouve 2 portes et 3 portails magiques. La pièce est mystérieusement éclairée. C'est une voix désincarnée qui vous accueille dans la place :*

*- « Bonjour à vous, et bienvenue dans le sanctuaire de son éminence Artaxoës ! Êtes-vous les élus ? »*

Le serviteur est en fait Missad, un serviteur invisible permanent doté de la capacité *Vision véritable*. Artaxoës l'a laissé derrière lui pour accueillir d'éventuelles personnes à la recherche de son héritage. Selon ses instructions, seuls les élus pourront accéder au sanctuaire et venir à bout de l'épreuve pour accéder à ses prédictions.

Avant de répondre aux premières questions, le serviteur propose aux personnages de se mettre à l'aise et leur demande s'ils souhaitent du thé et des petits biscuits au miel. De plus, Il est possible de discuter avec Missad pour en savoir plus sur Artaxoës lui-même. Voici les quelques informations qu'il peut révéler (en plus des éléments mentionnés dans le contexte de l'aventure) :

- Il participa à l'invocation de la pluie de feu incolore à *Tovag Baragu* qui dévasta l'ancien empire Sulois.
- Il fut le seul survivant des puissants prêtres-mages de l'ancien empire.
- Il créa sur un autre plan les fondations d'un nouvel empire. Ce refuge possède plusieurs entrées maintenant scellées. Seuls les élus parviendront à ouvrir le passage et ainsi accéder à l'héritage d'Artaxoës.
- Il a combattu contre de nombreuses sources maléfiques à travers le monde dont l'un des grands temples du seigneur de l'obscurité éternelle. Avec l'aide du Prophète ils y vainquirent le seigneur Ataphade de Kazurka. A lui seul, Artaxoës triompha de la 4<sup>e</sup> fille de la Grande Pyramide, l'un des temples secondaires représentant le mal élémentaire de la terre.
- Il édifia sa capitale ici même sur les terres du Dezbat. Il pensait que sa puissance permettrait de protéger son peuple d'une terre que beaucoup pensait maudite ou corrompue.
- Hélas la paix ne dura pas. Des tensions naquirent avec le Prophète et la guerre éclata entre eux. Les raisons en sont assez obscures mais les combats furent féroces.
- Opposé au fils du Prophète, il invoqua à lui seul de terribles sortilèges des temps anciens. Mais ses adversaires étaient trop nombreux et avec le temps, il sut qu'il serait perdant. Il décida de s'exiler à tout jamais avec ses fidèles au sein de son refuge. Seul ceux qui n'ont pas voulu quitter leur foyer ont péri lors de l'assaut final des partisans du Prophète.
- Il laissa délibérément derrière lui ce petit sanctuaire qui renferme un parchemin avec les secrets de l'avenir du peuple Baklunien à condition que quelqu'un soit capable de l'atteindre.

Les bibliothèques sont vides de tout ouvrage d'importance excepté pour un traité sur d'anciens savoirs secrets. Il faut réussir un test de Fouille [DD25] pour le trouver

rapidement ou passer au moins 1 heure à compiler les ouvrages. Cet ouvrage donne accès à une faveur sur l'AR du scénario.

[5] Cette pièce est accessible par une porte non verrouillée. C'est une cuisine. Seul Missad est capable de l'utiliser correctement et ainsi de faire apparaître toutes sortes de mets délicats.

[6] Cette pièce est une salle du trésor fermée par une porte en **Bois normal verrouillée**, Epaisseur 2,5 cm, solidité 5, résistance 10, défoncer [DD13], crochetage [DD20]. Artaxoës l'avait presque vidé mais Missad l'a rempli au fur et à mesure avec les objets des défunts aventuriers ayant rejoint la salle piégée. Jusqu'à présent, personne ne l'avait franchi avec succès. Il est possible d'y récupérer l'épée de la famille Hul'Shurik plus quelques babioles. Missad peut laisser le libre accès à cette pièce car toutes ces choses ne lui appartiennent pas.

### Trésor

**APL 4 :** L – 236 gp ; C – 50 gp ; M – *Bracers of accuracy* (333 gp), *+1 wooden light shield* (96 gp), *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), *+1 Aquatic longbow* (175 gp), *infinite scrollcase* (233 gp).

**APL 6 :** L – 336 gp ; C – 50 gp ; M – *Bracers of accuracy* (333 gp), *+1 wooden light shield* (96 gp), *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), *+1 Aquatic longbow* (175 gp), *Sleep arrow* x5 (55 gp), *infinite scrollcase* (233 gp).

**APL 8 :** L – 320 gp ; C – 50 gp ; M – *Bracers of accuracy* (333 gp), *+1 wooden light shield* (96 gp), *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), *Bracers of archery lesser* (415 gp), *+1 Aquatic longbow* (175 gp), *Sleep arrow* x5 (55 gp), *infinite scrollcase* (233 gp).

**APL 10 :** L – 120 gp ; C – 0 gp ; M – *Bracers of accuracy* (333 gp), *+1 wooden light shield* (96 gp), *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), *Bracers of archery lesser* (415 gp), *+1 Aquatic longbow* (175 gp), *Sleep arrow* x5 (55 gp), *Helm of glorious recovery* (466 gp), *infinite scrollcase* (233 gp).

**APL 12 :** L – 20 gp ; C – 0 gp ; M – *+1 wooden light shield* (96 gp), *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), *Bracers of archery Greater* (2,083 gp), *+1 Aquatic longbow* (175 gp), *Sleep arrow* x5 (55 gp), *Helm of glorious recovery* (466 gp), *infinite scrollcase* (233 gp).

**APL 14 :** L – 620 gp ; C – 400 gp ; M – *Bracers of accuracy* (333 gp), *+1 wooden light shield* (96 gp), *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), *Bracers of archery lesser* (415 gp), *Bracers of archery Greater* (2,083 gp), *+1 Aquatic longbow* (175 gp), *Sleep arrow* x5 (55 gp), *Helm of glorious recovery* (466 gp), *infinite scrollcase* (233 gp), *Truelight lantern* (3000 gp).

## RENCONTRE 7

### L'ÉPREUVE

Missad explique ce que sont les Elus :

- « *Mon maître, le puissant Artaxoës, a laissé dans ce sanctuaire des prédictions, des avertissements destinés aux générations futures. Il m'expliqua avant de partir que seul des élus parviendront jusqu'à moi et que je devrais alors bien les accueillir et les confronter à l'épreuve finale.* »

Le serviteur fait une petite pause le temps que les personnages prennent conscience de ses paroles.

- « *Ceux qui souhaitent prendre connaissance des prédictions de mon maître doivent prendre l'un des portails ici présent. Un seul peut conduire au bon endroit, les deux autres ne sont que des pièges mortels. Pour que le portail s'active correctement, l' élu devra en être digne et donner mentalement le bon mot de passe au miroir ou le miroir deviendra un piège mortel. Alors, qui souhaite tenter sa chance ?* »

Les trois portails sont des arches en marbre au centre luminescent. Sur chacun des portails se trouve un symbole.

Il y a une étoile (classique) sur celui de gauche.

Il y a une tornade sur celui du centre.

Il y a une rose sur celui de droite.

Le bon portail à emprunter est celui de droite avec la rose car comme certains indices le précise dans les aventures antérieures du cycle, *Que la rose montre la voie !*

Quiconque passe dans les autres portails se retrouve dans le noir puis est soudain attaqué par un cône de lumière multicolore. Il subit les effets d'un *Pismatic Spray* puis est rejeté dans la salle [3] par le premier portail :

APL4 : *Pismatic Spray*[DD17]

APL6 : *Pismatic Spray*[DD18]

APL8 : *Pismatic Spray*[DD19]

APL10 : *Pismatic Spray*[DD20]

APL12 : *Pismatic Spray*[DD21]

APL14 : *Pismatic Spray*[DD22]

Quiconque passe dans le portail de la rose, se retrouve dans un espace étrange où tout est blanc luminescent. Une voix demande alors dans la tête de chaque personnage :

*Au bout d'un passage en pierres*

*Se trouve un trésor étincelant qui apaise tout le monde*

*Que suis-je ?*

La réponse est : un puits ! (L'énigme est disponible en *Annexe 7*). Une cheminée est également une réponse possible. Dans le cas de figure où la seule réponse valable donnée est la cheminée, adaptez la lecture du texte qui suit. Notez que si les deux réponses sont données, le puits est la réponse qui prévaut.

Quiconque donne une mauvaise réponse se retrouve soudain plongé dans le noir puis est attaqué par un cône de lumière multicolore. Il subit les effets d'un *Pismatic Spray* puis est rejeté dans la salle [3] par le premier portail avec l'impossibilité de retenter l'expérience, le miroir de la rose rejettera éternellement toute personne ayant échoué à l'épreuve.

Dès qu'un personnage donne la bonne réponse, un puits apparaît sur le sol à dix mètres du PJ. Si plusieurs personnages donnent la bonne réponse, ils apparaissent ensemble non loin du puits. En s'approchant et en regardant dans le puits, les aventuriers peuvent constater qu'il y a de l'eau presque à ras du bord. En y regardant

attentivement, des images se forment dans l'eau (Dans le cas de la cheminée, les personnages voient la vision dans les flammes d'un feu de cheminée que l'éventuelle larme éteindra) :

*Vous distinguez une sorte de fumée blanche, c'est comme si vous regardiez à travers les yeux de quelqu'un qui court à travers une nappe de brouillard. Puis vous transpercez ce qui était en fait un nuage et vous distinguez plus bas une grande ville. Une armée s'en approche et commence à prendre position sur trois fronts différents pour l'encercler.*

*La vision plonge et s'approche de la ville mais soudainement l'air devient trouble devant vous et vibre comme sous l'effet d'une onde de choc. Un instant après, l'air redevient normal et vous constatez que l'immense tour qui trônait au milieu de la ville a disparu.*

*La vision s'approche du centre ville de manière à voir que quelques personnes sont massées devant le parvis d'un temple ou sur la place entourant le vide laissé par la tour. Tous ont le visage triste et même quelques femmes sont en pleurs. Parmi tous ces gens, étrangement vous distinguez plus particulièrement un petit groupe sur les marches du temple. Il y a un homme avec une femme tenant un enfant dans ses bras et un petit garçon d'environ huit ans enserrant sa taille. La vision s'approche de cette petite famille et vous réalisez que vous pouvez entendre leur conversation :*

- « *Misham, avons-nous fait le bon choix ? Si nous avions suivi le seigneur Artaxoës, nous aurions été en sécurité !*

- *Oui, mais en abandonnant notre ville et en ayant dû quitter notre foyer ? Non ! Nous affronterons notre destin car c'est ici que nous avons construit notre maison et c'est ici que nous voulons voir grandir Jiroh et Yalas.* »

*La femme enserme dans sa main son pendentif ressemblant à un fuseau doré et lui répond :*

- « *Que la dame de notre destin t'entende !* »

*Le brouillard envahit la vision et quelques secondes après une nouvelle image apparaît. Vous voyez l'homme avec quelques compagnons protégeant une barricade. Devant lui les forces sont cent fois plus nombreuses. Un cavalier s'approche doucement d'eux. Son visage montre une grande détermination et son allure est celle d'un prince. Il arrête sa monture à une trentaine de mètres des défenseurs et leur dit d'une voix puissante :*

- « *Je suis Rostam Ashir, commandant en chef de cette armée ! Au nom du Grand Prophète nous venons réclamer ces terres afin de construire un nouvel empire Baklunien où règnera à jamais la lumière ! Rendez-vous à la raison, vous êtes vaincus ! Votre seigneur en fuite est coupable de grands crimes et sa magie corrompue ne pourra plus vous aider. Déposez les armes !*

- Ces maisons sont nos foyers et jamais nous ne les abandonnerons ! La mort ne nous effraie pas si cela doit être notre destin !

- Fous ! Beaucoup d'hommes sont déjà morts et beaucoup de soldats réclament vengeance pour leurs frères et pour le fils du Prophète. N'attendez pas de quartier car si... Et soudain les événements se précipitèrent et vous seul avec votre vue d'ensemble pouvez comprendre combien la destinée est parfois étrange :

Un serpent sortant de sous une grosse pierre affole le cheval du cavalier qui rue et le désarçonne. Dans le même moment, un jeune défenseur extrêmement nerveux se crispe sur son arbalète en voyant le cheval se cabrer et le carreau d'arbalète vient ricocher contre le casque du commandant Ashir pendant sa chute. Alors d'un seul élan, l'armée attaque et balaie les défenseurs. Rapidement la vision prend de l'altitude et vous voyez les deux autres armées se lancer à l'attaque de la ville voyant la première attaquée.

Le brouillard envahit à nouveau la vision et quelques secondes après une nouvelle image apparaît. Vous voyez la femme du temple et son jeune fils dans une petite maison. Ils semblent effrayés et la femme qui ne porte plus son symbole tient devant elle une épée courte. Son bras tremble et des larmes coulent sur son visage. Soudain la porte de la maison s'ouvre à la volée et un soldat armé de son cimeterre fait son entrée. Le petit garçon hurle pour se donner du courage et se précipite sur l'intrus sûrement pour protéger sa mère. Celle-ci crie à son tour :

- « Jiroh non ! »

Mais trop tard, la vue du soldat prend quelques secondes pour s'adapter à la pénombre. Voyant une forme se précipiter, ses reflexes prennent le dessus. Son cimeterre fend l'air tranchant quasiment en deux le cou du petit garçon. Le soldat comprend son erreur mais trop tard. Le visage de la femme devient résigné, elle tombe à genoux et sa voix est presque calme lorsqu'elle parle au soldat :

- « Je crois qu'il en devait être ainsi. Par pitié, ne tuez pas mon dernier enfant. Soyez bon et laissez lui une chance de grandir car je sais qu'il servira la dame du destin. »

Elle saisit alors son arme à deux mains et se l'enfonce dans le ventre mettant ainsi fin à ses jours. Le soldat se précipite vers la femme mais il est déjà trop tard. Choqué, il lâche son cimeterre et va s'asseoir à l'entrée de la maison, il semble complètement perturbé et dépité. Quelques minutes après, le commandant Rostam Ashir à la mine aussi sombre que le soldat passe devant la maison. Il l'interpelle et commence à le réprimander mais l'homme d'arme lui explique l'incident survenu dans la maison. Le cavalier met alors pied à terre pour discuter avec son soldat lorsque qu'un pleur de bébé se fait entendre depuis l'intérieur de la maison. Les deux hommes entrent et guidés par les sons, ils trouvent un petit enfant de moins d'un an dissimulé derrière une tenture. Le médaillon de sa mère est posé sur son ventre et l'on peut voir brodé sur sa couverture le nom de

Yalas. C'est le commandant qui le soulève et le prend dans ses bras, il dit alors au soldat :

- « Ne te sent pas trop coupable car en ce triste jour de nombreux fils étaient entremêlés sur la toile du destin. J'en ai été moi-même le témoin et la victime. La ligne qui sépare le juste et l'injuste est aussi large qu'une toile d'araignée. Cet enfant est peut être le seul survivant du drame qui s'est joué aujourd'hui alors je ferai en sorte que le souhait de sa mère soit exaucé. Je ferai construire sur cette terre qui était le foyer de sa famille un grand temple dédié à la gloire de l'étrange Dame du destin. Il sera tout de marbre blanc car sa voie est honnêteté. Il portera le nom de cet enfant qui y sera élevé pour servir les desseins de sa déesse ! »  
Le brouillard envahit à nouveau la vision puis l'eau devient normal et vous n'y voyez plus que vos reflets.

Demandez aux joueurs si cette histoire a ému leur personnage. Si la réponse est négative, il ne se passe rien et le PJ n'a plus qu'à sortir. Si la réponse est positive, demandez un test de Sagesse [DD12] avec les modificateurs suivants :

- +5 si le personnage est d'alignement Bon.
- +2 si le personnage est d'alignement Loyal.
- +2 si le personnage est un suivant d'Istus.
- +2 si le personnage est originaire d'Ekbir.

En cas d'échec, l'émotion n'était pas suffisante pour faire venir une larme. En cas de réussite, une larme coule sur le visage du personnage ému et tombe dans le puits.

Votre larme tombe dans le puits et les ondes qu'elle provoque s'accroissent jusqu'à ce que l'eau tremble carrément. Puis l'eau s'écarte contre le rebord révélant un étui à parchemin en ivoire jusque là invisible.

L'étui n'est pas piégé. Il contient un parchemin avec un message d'Artaxoës relatant ses visions de l'avenir (voir document en Annexe 8).

## CONCLUSION

Si les personnages ont réussi à récupérer l'épée de la famille Hul'Shurik, le grand-père de Zulman pourra lui remettre « à nouveau » et le confirmer en tant qu'héritier. Cette famille noble ayant quelques contacts, elle parlera en faveur des aventuriers afin qu'ils accèdent à une belle récompense.

Le parchemin avec les prédictions d'Artaxoës est une véritable relique pour le clergé d'Istus. Pensez à demander ce qu'ils comptent en faire. Si les personnages le remettent directement au clergé de la Dame du destin comme au grand temple de la ville sainte ou au temple de Yalas, le clergé leur en sera reconnaissant. De plus, ce parchemin sera à libre disposition des autorités donc nul besoin de le remettre aux autorités du Califat.

## 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](mailto:triadeekb@numericable.fr)

Des réponses reçues dépendront la version officielle de cette histoire.

- 1) L'épée de la famille Hul'Shurik a-t-elle été récupérée ?
- 2) Est-ce qu'au moins un personnage a eu accès aux visions du puits ?
- 3) Le parchemin d'Artaxoës a-t-il été récupéré ?
- 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 ramené l'épée de la famille Hul'Shurik, le patriarche use de ses contacts pour recommander le PJ qui reçoit la faveur suivante :

- ***Faveur de la Noblesse d'Ekbir (Famille Hul'Shurik)***

Si les personnages ont trouvé le traité sur d'anciennes connaissances dans la bibliothèque du sanctuaire, ils obtiennent la faveur suivante :

- ***Le Savoir du Passé***

Pour avoir remis le parchemin des prédictions d'Artaxoës au clergé d'Istus, le PJ obtient la faveur suivante :

- ***Faveur du clergé d'istus***

## EXPERIENCE

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

### Introduction : A la rescousse

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 2 : Rien n'est facile

Vaincre les créatures

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 : Le Camp

Vaincre les brigands (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 4 : La ville morte

Vaincre les créatures

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 5 : Les nécromentals

Vaincre les créatures

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 : L'Ancien Temple

Désamorcer ou subir les pièges (EL 5/7/9/11/13/15)

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

### Récompenses d'histoire

Assister à la vision du puits :

APL 4	135 xp
APL 6	180 xp
APL 8	225 xp
APL 10	270 xp
APL 12	315 xp
APL 14	360 xp

Récupérer le parchemin d'Artaxoës :

APL 4	135 xp
APL 6	180 xp
APL 8	225 xp
APL 10	270 xp
APL 12	315 xp
APL 14	360 xp

### Expérience totale possible

APL 4	1350 xp
APL 6	1800 xp
APL 8	2250 xp
APL 10	2700 xp
APL 12	3150 xp
APL 14	3600 xp



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

## RESUMÉ DU TRÉSOR

L : Looted gear from ennemi

C : Coins, gems, jewelry and other valuables

M : Magic item (sell value)

### Introduction : A la rescousse

Trésor des cultistes :

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

**APL 6** : L – 165 gp ; C – 10 gp ; M – *Potion of cure moderate wounds* **X5** (25 gp each).

**APL 8** : L – 415 gp ; C – 0 gp ; M – *Potion of cure moderate wounds* **X6** (25 gp each), *cloak of resistance* **+1 X4** (83 gp each).

**APL 10** : L – 415 gp ; C – 0 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).

**APL 12** : L – 415 gp ; C – 0 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).

**APL 14** : L – 415 gp ; C – 0 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).

### Rencontre 2 : Rien n'est facile

Trésor des brigands :

**APL 4** : L – 45 gp ; C – 5 gp ; M – 0 gp.

**APL 6** : L – 60 gp ; C – 10 gp ; M – 0 gp.

**APL 8** : L – 80 gp ; C – 20 gp ; M – 0 gp.

**APL 10** : L – 75 gp ; C – 15 gp ; M – **+1 Chain shirt** (105 gp), **+1 Battleaxe** (193 gp), *Potion of haste* (62 gp).

**APL 12** : L – 60 gp ; C – 10 gp ; M – **+1 Chain shirt X3** (105 gp each), **+1 Battleaxe X3** (193 gp each), *Potion of haste* **X3** (62 gp each).

**APL 14** : L – 70 gp ; C – 30 gp ; M – **+1 Chain shirt X5** (105 gp each), **+1 Battleaxe X5** (193 gp each), *Potion of haste* **X5** (62 gp each).

### Rencontre 3 : La ville morte

Trésor du sanctuaire d'Artaxoës :

**APL 4** : L – 236 gp ; C – 50 gp ; M – *Bracers of accuracy* (333 gp), **+1 wooden light shield** (96 gp), *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), **+1 Aquatic longbow** (175 gp), *infinite scrollcase* (233 gp).

**APL 6** : L – 336 gp ; C – 50 gp ; M – *Bracers of accuracy* (333 gp), **+1 wooden light shield** (96 gp), *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), **+1 Aquatic longbow** (175 gp), *Sleep arrow* x5 (55 gp), *infinite scrollcase* (233 gp).

**APL 8** : L – 320 gp ; C – 50 gp ; M – *Bracers of accuracy* (333 gp), **+1 wooden light shield** (96 gp), *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), *Bracers of archery lesser* (415 gp), **+1 Aquatic longbow** (175 gp), *Sleep arrow* x5 (55 gp), *infinite scrollcase* (233 gp).

**APL 10** : L – 120 gp ; C – 0 gp ; M – *Bracers of accuracy* (333 gp), **+1 wooden light shield** (96 gp), *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), *Bracers of archery lesser* (415 gp), **+1 Aquatic longbow** (175 gp), *Sleep arrow* x5 (55 gp), *Helm of glorious recovery* (466 gp), *infinite scrollcase* (233 gp).

**APL 12** : L – 20 gp ; C – 0 gp ; M – **+1 wooden light shield** (96 gp), *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), *Bracers of archery Greater* (2,083 gp), **+1 Aquatic longbow** (175 gp), *Sleep arrow* x5 (55 gp), *Helm of glorious recovery* (466 gp), *infinite scrollcase* (233 gp).

**APL 14** : L – 620 gp ; C – 400 gp ; M – *Bracers of accuracy* (333 gp), **+1 wooden light shield** (96 gp), *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), *Bracers of archery lesser* (415 gp), *Bracers of archery Greater* (2,083 gp), **+1 Aquatic longbow** (175 gp), *Sleep arrow* x5 (55 gp), *Helm of glorious recovery* (466 gp), *infinite scrollcase* (233 gp), *Truelight lantern* (3000 gp).

### Conclusion

Récompense de la famille Hul'Shurik pour la réussite de la mission :

**APL 4** : L – 0 po ; C – 250 po ; M – 0 po

**APL 6** : L – 0 po ; C – 300 po ; M – 0 po

**APL 8** : L – 0 po ; C – 350 po ; M – 0 po

**APL 10** : L – 0 po ; C – 400 po ; M – 0 po

**APL 12** : L – 0 po ; C – 450 po ; M – 0 po

**APL 14** : L – 0 po ; C – 600 po ; M – 0 po

### Trésor total possible :

**APL 4** : 1300 gp (1498 gp)

**APL 6** : 1800 gp (1973 gp)

**APL 8** : 2600 gp (2784 gp)

**APL 10** : 4600 gp (4920 gp)

**APL 12** : 6600 gp (7369 gp)

**APL 14** : 13200 gp (13849 gp)

## ITEMS FOR THE ADVENTURE RECORD

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

**Gratitude de la famille Hul'Shurik** : Le personnage obtient un bonus de circonstance de +2 à tous ses jets sociaux avec la noblesse du Califat d'Ekbir. La famille Hul'Shurik vous donne l'accès, une seule fois, à l'enchantement d'armure suivant : Commander (MIC 9). De plus, le personnage obtient un accès aux objets (mais pas au « craft ») marqués \*. Accès : régional si le

personnage appartient à la Noblesse. Accès : aventure sinon.

**Le Savoir du Passé :** Grâce à l'étude des vieux grimoires du prêtre-mage Artaxoës, vous avez accès à d'anciennes connaissances qui vous ouvrent de nouveaux horizons et savoirs :

- Vous avez maintenant accès aux Alternate class abilities : Divine Magician, Spontaneous Divination, Eclectic Learning.
- A 3 sorts de la liste suivante : *Benediction* (CC 116), *Lore of the Gods* (CC 124), *Surge of Fortune* (CC 128), *Disobedience* (CS 97), *True Casting* (CM 121), *Tenacious Dispelling* (CM 119), *Spellcaster's Bane* (CM 117), *Insight Good Fortune* (PHII 115), *Mirror Image, Greater* (PHII 120), *Mystic Surge* (PHII 120), *Circle dance* (SC 46), *Earth reaver* (SC 75), *Sound lance* (SC 196).

***Faveur du clergé d'istus :***

Le personnage obtient la reconnaissance du clergé d'Istus qui lui accorde gracieusement 3 *Divinations* dans n'importe quel temple du Califat d'Ekbir : •••. De plus, le personnage obtient un accès aux objets (mais pas au *craft*) marqués\*\*. Accès : régional si la divinité vénérée par le personnage est Istus. Accès : aventure sinon.

**Item Access**

**APL 4**

*Bracers of accuracy* (Adventure, MIC)

*Infinite scrollcase* (Adventure, Magic Item Compendium) 2,800 gp

*Ring of Arming\** (Adventure/Regional, MIC) 5,000 gp.

*Brooch of Stability\*\** (Adventure/Regional, MIC) 1,000 Gp

*Headband of the Lorebinder\*\** (Adventure / Regional, MIC) 1,600 gp

*+1 aquatic longbow* (Adventure, MIC)

**APL 6** (all of APL 4 and the following)

*Sleep arrows* (5) (Adventure, DMG)

**APL 8** (all of APLs 4-6 and the following)

*Bracers of archery lesser* (Adventure, DMG)

**APL 10** (all of APLs 4-8 and the following)

*Lesser metamagic rod of empower* (Adventure, DMG) 9,000 gp

*Mantle of Second Chance\*\** (Adventure / Regional, MIC) 12,000 Gp

**APL 12** (all of APLs 4-10 and the following)

*Bracers of quick strike* (Adventure, Magic Item Compendium)

*Runestaff of divination\*\** (Adventure / Regional, MIC; 21,000 Gp)

*Bracers of archery greater* (Adventure, DMG)

**APL 14** (all of APLs 4-12 and the following)

*Lesser metamagic rod of maximize* (Adventure, DMG)

*Bands of Fortune\*\** (Adventure/Regional, MIC)

*Truelight Lantern* (Adventure, MIC)

# ANNEXE 1 (DOCUMENT POUR LE MD)

## APL 4

### INTRODUCTION – A LA RESCOUSSE

#### GREENSPAWN SNEAK CR 2

Always LE Small monstrous humanoid (dragonblood)  
**Init** +3; **Senses** Darkvision (60 feet), 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

**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 granted 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 5: Les Nécromentals

#### LARGE EARTH NECROMENTAL CR 6

NE Large undead (augmented elemental, earth, extraplanar)

**Init** -1; **Senses** Listen +6, Spot +5

**Aura** moderate evil

**Languages** Terran

**AC** 20, touch 8, flat-footed 20

(-1 size, -1 Dex, +12 natural)

**hp** 52 (8 HD); fast healing 3; DR 5/-

**Fort** +12, **Ref** +1, **Will** +2

**Speed** 20 ft. (4 squares).;

**Melee** 2 slams +12/+12 (2d8+7)

**Space** 10 ft.; **Reach** 10 ft.

**Base Atk** +6; **Grp** +17

**Atk Options** create spawn, energy drain, earth mastery, push

**Abilities** Str 25, Dex 8, Con -, Int 1, Wis 10, Cha 1

**SQ** DR 5/-, earth glide, darkvision 60 ft., elemental traits, undead traits, fast healing 3

**Feats** Cleave, Great Cleave, Power Attack, Great Fortitude

**Skills** Listen +6, Spot +5

**Create Spawn (Su):** An elemental slain by a necromental's energy drain attack (see below) rises as a necromental 1d4 days after death.

**Earth Glide (Ex)** An earth necromental can glide through stone, dirt, or almost any sort of earth except metal as easily as fish swims through water. Its burrowing leaves behind no tunnel or hole, nor does it create any ripple or other signs of its presence. A move earth spell cast on an area containing a burrowing earth necromental flings the creature back 30 feet, stunning it for 1 round unless it makes a DC 15 Fortitude save.

**Earth Mastery (Ex)** MM 98

**Energy Drain (Su):** Living creatures hit by a necromental's natural weapon attack gain one negative level. A necromental can use its energy drain ability once per round, regardless of the number of natural weapon attacks the necromental possesses. The save DC to remove the negative level 24 hours later is 10+1/2 the necromental's HD (DC 14). When a necromental bestows a negative level on a victim, it gains 5 temporary hit points (10 on a critical hit). These temporary hit points last for up to 1 hour.

**Fast Healing (Ex):** An earth necromental heals 3 points of damage each round as long as it has at least 1 hit point and is within 5 feet of earth, stone, or metal.

**Push (Ex):** MM 98

## INTRODUCTION – A LA RESCOUSSE

**WHITESPAWN HUNTER CR 4**

Always CE Medium monstrous humanoid (cold, dragonblood)

**Init** +5; **Senses** Darkvision (60 feet), 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*

**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 Survival checks.

## INTRODUCTION – A LA RESCOUSSE

**REDSPAWN ARCANISS CR 6**

Always CE Medium monstrous humanoid (dragonblood, fire)

**Init** +1; **Senses** Darkvision (60 feet), 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*

**Sorcerer Spells Known** (CL6th)

3rd (4/day) — *fireball* (DC 16; CL 8th)

2nd (6/day) — *Melf'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 5: Les Nécromentals****HUGE EARTH NECROMENTAL CR 8**

NE Huge undead (augmented elemental, earth, extraplanar)

**Init** -1; **Senses** Listen +10, Spot +9

**Aura** strong evil

**Languages** Terran

**AC** 20, touch 7, flat-footed 20

(-2 size, -1 Dex, +13 natural)

**hp** 104 (16 HD); fast healing 3; DR 5/-

**Fort** +17, **Ref** +4, **Will** +7

**Speed** 30 ft. (6 squares).;

**Melee** 2 slams +19/+19 (2d10+9)

**Space** 15 ft.; **Reach** 15 ft.

**Base Atk** +12; **Grp** +29

**Atk Options** create spawn, energy drain, earth mastery, push

**Abilities** Str 29, Dex 8, Con -, Int 1, Wis 10, Cha 1

**SQ** DR 5/-, earth glide, darkvision 60 ft., elemental traits, undead traits, fast healing 3

**Feats** Cleave, Great Cleave, Power Attack, Great Fortitude, Awesome Blow, Improved Bull Rush, Iron Will

**Skills** Listen +10, Spot +9

---

**Create Spawn (Su):** An elemental slain by a necromental's energy drain attack (see below) rises as a necromental 1d4 days after death.

**Earth Glide (Ex)** An earth necromental can glide through stone, dirt, or almost any sort of earth except metal as easily as fish swims through water. Its burrowing leaves behind no tunnel or hole, nor does it create any ripple or other signs of its presence. A move earth spell cast on an area containing a burrowing earth necromental flings the creature back 30 feet, stunning it for 1 round unless it makes a DC 15 Fortitude save.

**Earth Mastery (Ex)** MM 98

**Energy Drain (Su):** Living creatures hit by a necromental's natural weapon attack gain one

negative level. A necromental can use its energy drain ability once per round, regardless of the number of natural weapon attacks the necromental possesses. The save DC to remove the negative level 24 hours later is 10+1/2 the necromental's HD (DC 18). When a necromental bestows a negative level on a victim, it gains 5 temporary hit points (10 on a critical hit). These temporary hit points last for up to 1 hour.

**Fast Healing (Ex):** An earth necromental heals 3 points of damage each round as long as it has at least 1 hit point and is within 5 feet of earth, stone, or metal.

**Push (Ex):** MM 98

## INTRODUCTION – A LA RESCOUSSE

### REDSPAWN ARCANISS CR 6

Always CE Medium monstrous humanoid (dragonblood, fire)

**Init** +1; **Senses** Darkvision (60 feet), Listen +0, Spot +0

**Languages** Common, Draconic

**AC** 18, touch 11, flat-footed 17; armored 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*

**Sorcerer Spells Known** (CL6th)

3rd (4/day) — *fireball* (DC 16; CL 8th)

2nd (6/day) — *Melf'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 buckler, masterwork heavy mace, Spell component pouch.

**Fire Spell Affinity (Ex)** A redspawn 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 redspawn arcaniss can wear light armor and use lights shields without an arcane spell failure chance.

## INTRODUCTION – A LA RESCOUSSE

### WHITESPAWN BERSERKER (Raging) CR 6

Male whitespawn hunter barbarian 2

CE Medium monstrous humanoid (cold, dragonblood)

**Init** +6; **Senses** Darkvision (60 feet), Listen +8, Spot +8

**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*

**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 5: Les Nécromentals

### GREATER EARTH NECROMENTAL CR 10

NE Huge undead (augmented elemental, earth, extraplanar)

**Init** -1; **Senses** Listen +14, Spot +14

**Aura** overwhelming evil

**Languages** Terran

**AC** 22, touch 7, flat-footed 22

(-2 size, -1 Dex, +15 natural)

**hp** 136 (21 HD); fast healing 3; DR 10/-

**Fort** +19, **Ref** +6, **Will** +9

**Speed** 30 ft. (6 squares);

**Melee** 2 slams +23/+23 (2d10+10)

**Space** 15 ft.; **Reach** 15 ft.

**Base Atk** +15; **Grp** +33

**Atk Options** create spawn, energy drain, earth mastery, push

**Abilities** Str 31, Dex 8, Con -, Int 1, Wis 10, Cha 1

**SQ** DR 10/-, earth glide, darkvision 60 ft., elemental traits, undead traits, fast healing 3

**Feats** Cleave, Great Cleave, Power Attack, Great Fortitude, Alertness, Awesome Blow, Improved Bull Rush, Improved Sunder, Iron Will

**Skills** Listen +14, Spot +14

---

**Create Spawn (Su):** An elemental slain by a necromental's energy drain attack (see below) rises as a necromental 1d4 days after death.

**Earth Glide (Ex)** An earth necromental can glide through stone, dirt, or almost any sort of earth except metal as easily as fish swims through water. Its burrowing leaves behind no tunnel or hole, nor does it create any ripple or other signs of its presence. A move earth spell cast on an area containing a burrowing earth necromental flings the creature back 30 feet, stunning it for 1 round unless it makes a DC 15 Fortitude save.

**Earth Mastery (Ex)** MM 98

**Energy Drain (Su):** Living creatures hit by a necromental's natural weapon attack gain one negative level. A necromental can use its energy

drain ability once per round, regardless of the number of natural weapon attacks the necromental possesses. The save DC to remove the negative level 24 hours later is 10+1/2 the necromental's HD (DC 20). When a necromental bestows a negative level on a victim, it gains 5 temporary hit points (10 on a critical hit). These temporary hit points last for up to 1 hour.

**Fast Healing (Ex):** An earth necromental heals 3 points of damage each round as long as it has at least 1 hit point and is within 5 feet of earth, stone, or metal.

**Push (Ex):** MM 98



## INTRODUCTION – A LA RESCOUSSE

**ADVANCED REDSPAWN ARCANISS CR 8**

Male redspawn arcaniss sorcerer 2\*

CE Medium monstrous humanoid (dragonblood, fire)

**Init** +1; **Senses** Darkvision (60 feet), 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***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 componet pouch, lesser metamagic rod of empower.**Fire Spell Affinity (Ex)** A redspawn 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 redspawn 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.

\* See Annex 2: New Rules Items

## INTRODUCTION – A LA RESCOUSSE

**ADVANCED WHITESPAWN BERSERKER****(Raging) CR 8**

Male whitespawn hunter barbarian 4

CE Medium monstrous humanoid (cold, dragonblood)

**Init** +6; **Senses** Darkvision (60 feet), 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***Abilities** Str 24, Dex 14, Con 22, Int 6, Wis 12, Cha 13**SQ** Fast movement, Ice step, Trap sense +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

\* See Annex 2: New Rules Items

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: Les Nécromentals****ELDER EARTH NECROMENTAL CR 12**

NE Huge undead (augmented elemental, earth, extraplanar)

**Init** -1; **Senses** Listen +29, Spot +29**Aura** overwhelming evil**Languages** Terran

---

**AC** 24, touch 7, flat-footed 22  
 (-2 size, -1 Dex, +17 natural)  
**hp** 156 (24 HD); fast healing 3; DR 10/-  
**Fort** +21, **Ref** +7, **Will** +10

---

**Speed** 30 ft. (6 squares).;  
**Melee** 2 slams +27/+27 (2d10+11/19-20)  
**Space** 15 ft.; **Reach** 15 ft.  
**Base Atk** +18; **Grp** +37  
**Atk Options** create spawn, energy drain, earth mastery, push

---

**Abilities** Str 33, Dex 8, Con -, Int 1, Wis 10, Cha 1  
**SQ** DR 10/-, earth glide, darkvision 60 ft., elemental traits, undead traits, fast healing 3  
**Feats** Cleave, Great Cleave, Power Attack, Great Fortitude, Alertness, Awesome Blow, Improved Bull Rush, Improved Sunder, Iron Will, Improved Critical (slam)  
**Skills** Listen +14, Spot +14

---

**Create Spawn (Su):** An elemental slain by a necromental's energy drain attack (see below) rises as a necromental 1d4 days after death.  
**Earth Glide (Ex)** An earth necromental can glide through stone, dirt, or almost any sort of earth except metal as easily as fish swims through water. Its burrowing leaves behind no tunnel or hole, nor does it create any ripple or other signs of it

presence. A move earth spell cast on an area containing a burrowing earth necromental flings the creature back 30 feet, stunning it for 1 round unless it makes a DC 15 Fortitude save.

**Earth Mastery (Ex)** MM 98

**Energy Drain (Su):** Living creatures hit by a necromental's natural weapon attack gain one negative level. A necromental can use its energy drain ability once per round, regardless of the number of natural weapon attacks the necromental possesses. The save DC to remove the negative level 24 hours later is 10+1/2 the necromental's HD (DC 22). When a necromental bestows a negative level on a victim, it gains 5 temporary hit points (10 on a critical hit). These temporary hit points last for up to 1 hour.

**Fast Healing (Ex):** An earth necromental heals 3 points of damage each round as long as it has at least 1 hit point and is within 5 feet of earth, stone, or metal.

**Push (Ex):** MM 98

## INTRODUCTION – A LA RESCOUSSE

**ADVANCED REDSPAWN ARCANISS CR 10**

Male redspawn arcaniss sorcerer 4\*  
 CE Medium monstrous humanoid (dragonblood, fire)  
**Init** +5; **Senses** Darkvision (60 feet), 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*

**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 componet pouch, lesser metamagic rod of empower.

**Fire Spell Affinity (Ex)** A redspawn 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 redspawn 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.

\* See Annex 2: New Rules Items

## INTRODUCTION – A LA RESCOUSSE

**ADVANCED WHITESPAWN BERSERKER**

**(Raging)** **CR 10**

Male whitespawn hunter barbarian 6  
 CE Medium monstrous humanoid (cold, dragonblood)  
**Init** +6; **Senses** Darkvision (60 feet), 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\**

**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

\* See Annex 2: New Rules Items

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 4: La ville morte**

NINTARA ET DASHINA (DEUX PRETRESSES D'ISTUS FANTOMES) **CR 12**

Female ghost human cleric 10  
N Medium undead (augmented humanoid, incorporeal)

**Init** +3; **Senses** Listen +11, Spot +11

**Languages** Common, Baklunish

---

**AC** 13, touch 13, flat-footed 13 or AC 9, touch 9, flat-footed 9 against ethereal creatures (-1 Dex, +4 deflection)

**Miss Chance** incorporeal

**hp** 65 (10 HD);

**Fort** +7, **Ref** +2, **Will** +12

---

**Speed** fly 30 ft (perfect).;

**Melee** incorporeal touch +6/+1 (1d4 ability drain, draining touch) or +9/+4 masterwork morningstar (1d8+1) against ethereal creatures

**Space** 5 ft.; **Reach** 5 ft.

**Base Atk** +7; **Grp** +8

**Atk Options** draining touch, malevolence (DC 21), manifestation, spells,

**Special Actions** turn undead 7/day (+6, 2d6+11, 10<sup>th</sup>)

**Combat Gear** masterwork morningstar

**Cleric Spells Prepared** (CL 10th):

5th—*insect plague*, *slay living* (+8 melee touch), *break enchantment*<sup>D</sup>

4th—*dimensional anchor* (+6 ranged touch), *order's wrath*<sup>D</sup>, *spell immunity*, *summon monster IV*

3rd—*dispel magic* (2), *invisibility purge*, *protection from energy*<sup>D</sup>, *searing light*

2nd—*aid*, *calm emotions*<sup>D</sup>, *darkness*, *hold person* (DC 16), *silence* (DC 16), *spiritual weapon*

1st—*command* (DC 15), *deathwatch*, *doom* (DC 15), *obscuring mist*, *entropic shield*<sup>D</sup>, *shield of faith*

0—*detect magic* (2), *light* (2), *read magic* (2)

**D:** Domain spell. Deity: Istus. Domains: Law (law spells +1 CL PH 187), Luck (power of good fortune 1/day PH 187)

---

**Abilities** Str 12, Dex 8, Con -, Int 13, Wis 17, Cha 18

**SQ** darkvision 60 ft., incorporeal traits, rejuvenation, +4 turn resistance, undead traits

**Feats** Ability Focus (malevolence), Combat Expertise, Improved Initiative, Negotiator, Iron Will

**Skills** Concentration +17, Diplomacy +14, Hide +1, Listen +11, Knowledge (religion) +9, Search +9, Sense Motive +11, Spot +11

**Possessions** combat gear plus

**Spellbook** spells prepared plus 0—

---

**malevolence** (MM 118) (DC 21)

**manifestation** (MM 118)

**draining touch** (MM 117)

**rejuvenation** (MM 118)

## Rencontre 5: Les Nécromentals

ELDER EARTH NECROMENTAL

CR 12

NE Huge undead (augmented elemental, earth, extraplanar)

**Init** -1; **Senses** Listen +29, Spot +29

**Aura** overwhelming evil

**Languages** Terran

---

**AC** 24, touch 7, flat-footed 22

(-2 size, -1 Dex, +17 natural)

**hp** 156 (24 HD); fast healing 3; DR 10/-

**Fort** +21, **Ref** +7, **Will** +10

---

**Speed** 30 ft. (6 squares).;

**Melee** 2 slams +27/+27 (2d10+11/19-20)

**Space** 15 ft.; **Reach** 15 ft.

**Base Atk** +18; **Grp** +37

**Atk Options** create spawn, energy drain, earth mastery, push

---

**Abilities** Str 33, Dex 8, Con -, Int 1, Wis 10, Cha 1

**SQ** DR 10/-, earth glide, darkvision 60 ft., elemental traits, undead traits, fast healing 3

**Feats** Cleave, Great Cleave, Power Attack, Great Fortitude, Alertness, Awesome Blow, Improved Bull Rush, Improved Sunder, Iron Will, Improved Critical (slam)

**Skills** Listen +14, Spot +14

---

**Create Spawn (Su):** An elemental slain by a necromental's energy drain attack (see below) rises as a necromental 1d4 days after death.

**Earth Glide (Ex)** An earth necromental can glide through stone, dirt, or almost any sort of earth except metal as easily as fish swims through water. Its burrowing leaves behind no tunnel or hole, nor does it create any ripple or other signs of its presence. A move earth spell cast on an area containing a burrowing earth necromental flings the creature back 30 feet, stunning it for 1 round unless it makes a DC 15 Fortitude save.

**Earth Mastery (Ex)** MM 98

**Energy Drain (Su):** Living creatures hit by a necromental's natural weapon attack gain one negative level. A necromental can use its energy drain ability once per round, regardless of the number of natural weapon attacks the necromental possesses. The save DC to remove the negative level 24 hours later is 10+1/2 the necromental's HD (DC 22). When a necromental bestows a negative level on a victim, it gains 5 temporary hit points (10 on a critical hit). These temporary hit points last for up to 1 hour.

**Fast Healing (Ex):** An earth necromental heals 3 points of damage each round as long as it has at least 1 hit point and is within 5 feet of earth, stone, or metal.

**Push (Ex):** MM 98

## INTRODUCTION – A LA RESCOUSSE

### ADVANCED REDSPAWN ARCANISS CR 12

Male redspawn arcaniss sorcerer 6\*

CE Medium monstrous humanoid (dragonblood, fire)

**Init** +5; **Senses** Darkvision (60 feet), 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*

**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), *solid 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 buckler, masterwork heavy mace, Spell component pouch, lesser metamagic rod of maximize.

**Fire Spell Affinity (Ex)** A redspawn 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 redspawn 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.

\* See Annex 2: New Rules Items

## INTRODUCTION – A LA RESCOUSSE

### ADVANCED WHITESPAWN BERSERKER (Raging) CR 12

Male whitespawn hunter barbarian 8

CE Medium monstrous humanoid (cold, dragonblood)

**Init** +6; **Senses** Darkvision (60 feet), 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\**

**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

\* See Annex 2: New Rules Items

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 2: Rien n'est facile**

### **TROLL DE GUERRE CR 12**

LE Large monstrous humanoid

**Init** +7; **Senses** Scent, Darkvision (90 feet), low-light vision, Listen +11, Spot +12

**Languages** Giant

**AC** 31, touch 12, flat-footed 28;

(-1 size, +3 Dex, +14 natural, +5 breastplate)

**hp** 138 (12 HD) **regeneration** 9

**DR** 5/adamantine

**SR** 20

**Fort** +13, **Ref** +11, **Will** +12

**Speed** in breastplate 30 ft. (6 squares) base 40 ft.

**Melee** masterwork greatsword +23/+18/+13 (2d8+15/19-20) and bite +19 (1d6+5); or 2 claws +21 (1d8+10) and bite +19 (1d6+5)

**Ranged** masterwork composite longbow (+10 Str bonus) +15/+10/+5 (2d6+10/x3)

**SA** dazing blow

**Space** 10 ft.; **Reach** 10 ft.

**Base Atk** +12; **Grp** +22

**Abilities** Str 31, Dex 16, Con 29 Int 8, Wis 15, Cha 10

**Feats** Alertness, Improved Initiative, Iron Will, Multiattack, Weapon Focus (greatsword)

**Skills** Listen +11, Spot +12

**Dazing Blow (Ex)** The force of a war troll's blow can be overwhelming. If a war troll hits with a weapon or claw attack, the opponent must make a DC 25 Fortitude save or be dazed for 1 round. The save DC is Constitution-based.

**Regeneration (Ex):** Unlike with their lesser cousins, acid (not fire) deals normal damage to a war troll. If a war troll loses a limb or a body part, the lost portion regrows in 2d4 minutes. The creature can reattach the severed member instantly by holding it to the stump.

## **Rencontre 4: La Ville morte**

NINTARA (PRETRESSE D'ISTUS FANTOME)  
**CR 12**

Female ghost human cleric 10

N Medium undead (augmented humanoid, incorporeal)

**Init** +3; **Senses** Listen +11, Spot +11

**Languages** Common, Baklunish

**AC** 13, touch 13, flat-footed 13 or AC 9, touch 9, flat-footed 9 against ethereal creatures (-1 Dex, +4 deflection)

**Miss Chance** incorporeal

**hp** 65 (10 HD);

**Fort** +7, **Ref** +2, **Will** +12

**Speed** fly 30 ft (perfect).;

**Melee** incorporeal touch +6/+1 (1d4 ability drain, draining touch) or +9/+4 masterwork morningstar (1d8+1) against ethereal creatures

**Space** 5 ft.; **Reach** 5 ft.

**Base Atk** +7; **Grp** +8

**Atk Options** draining touch, malevolence (DC 21), manifestation, spells,

**Special Actions** turn undead 7/day (+6, 2d6+11, 10<sup>th</sup>)

**Combat Gear** masterwork morningstar

**Cleric Spells Prepared** (CL 10th):

5th—*insect plague*, *slay living* (+8 melee touch), *break enchantment*<sup>D</sup>

4th—*dimensional anchor* (+6 ranged touch), *order's wrath*<sup>D</sup>, *spell immunity*, *summon monster IV*

3rd—*dispel magic* (2), *invisibility purge*, *protection from energy*<sup>D</sup>, *searing light*

2nd—*aid*, *calm emotions*<sup>D</sup>, *darkness*, *hold person* (DC 16), *silence* (DC 16), *spiritual weapon*

1st—*command* (DC 15), *deathwatch*, *doom* (DC 15), *obscuring mist*, *entropic shield*<sup>D</sup>, *shield of faith*

0—*detect magic* (2), *light* (2), *read magic* (2)

**D:** Domain spell. Deity: Istus. Domains: Law (law spells +1 CL PH 187), Luck (power of good fortune 1/day PH 187)

**Abilities** Str 12, Dex 8, Con -, Int 13, Wis 17, Cha 18

**SQ** darkvision 60 ft., incorporeal traits, rejuvenation, +4 turn resistance, undead traits

**Feats** Ability Focus (malevolence), Combat Expertise, Improved Initiative, Negotiator, Iron Will

**Skills** Concentration +17, Diplomacy +14, Hide +1, Listen +11, Knowledge (religion) +9, Search +9, Sense Motive +11, Spot +11

**Possessions** combat gear plus

**Spellbook** spells prepared plus 0—

**malevolence** (MM 118) (DC 21)

**manifestation** (MM 118)

**draining touch** (MM 117)

**rejuvenation** (MM 118)

KORG (GEANT DE PIERRE FANTOME) :

### **CR 15**

Male ghost stone gaint elder sorcerer 4

N large undead (augmented giant, earth, incorporeal)

**Init** +4; **Senses** Listen +10, Spot +21

**Languages** Common, Baklunish, Giant

**AC** 18, touch 18, flat-footed 14 or AC 24, touch 13, flat-footed 20 against ethereal creatures (-1size, +4 Dex, +5 deflection)

**Miss Chance** incorporeal

**hp** 117 (18 HD);

**Fort** +10, **Ref** +9, **Will** +10

**Speed** fly 30 ft (perfect).;

**Melee** +17/+12/+7 greatclub (2d8+10) against ethereal creatures

**Space** 5 ft.; **Reach** 5 ft.

**Base Atk** +7; **Grp** +8

**Atk Options** corrupting gaze (DC 24), manifestation, rock throwing, spell-like abilities, spells, telekinesis

**Special Actions**

**Combat Gear** greatclub

**Sorcerer Spells Known** (CL 4th):

2nd (4/day)—*mirror image*

1st (8/day)—*expeditious retreat*, *jump*, *shield*

0 (6/day)—*arcane mark*, *detect magic*, *ghost sound* (DC 15), *mage hand*, *open/close*, *ray of frost* (+16 ranged touch)

**Spell-Like Abilities** (CL10th):3rd—1/day *transmute rock to mud* (DC 20)2nd—1/day *stone tell*1st—1/day *stone shape*

---

**Abilities** Str 25, Dex 19, Con -, Int 12, Wis 14, Cha 20**SQ** darkvision 60 ft., incorporeal traits, low-light vision, rock catching, rejuvenation, +4 turn resistance, undead traits**Feats** Ability Focus (malevolence), Combat Expertise, Improved Initiative, Negotiator, Iron Will**Skills** Concentration +17, Diplomacy +14, Hide +1, Listen +11, Knowledge (religion) +9, Search +9, Sense Motive +11, Spot +11

---

**Corrupting Gaze** (MM 117) (DC 24)**manifestation** (MM 118)**Rejuvenation** (MM 118)

---

**Rencontre 5: Les Nécromentals****ELDER EARTH NECROMENTAL** **CR 12**

NE Huge undead (augmented elemental, earth, extraplanar)

**Init** -1; **Senses** Listen +29, Spot +29**Aura** overwhelming evil**Languages** Terran

---

**AC** 24, touch 7, flat-footed 22

(-2 size, -1 Dex, +17 natural)

**hp** 156 (24 HD); fast healing 3; DR 10/-**Fort** +21, **Ref** +7, **Will** +10

---

**Speed** 30 ft. (6 squares).;**Melee** 2 slams +27/+27 (2d10+11/19-20)**Space** 15 ft.; **Reach** 15 ft.**Base Atk** +18; **Grp** +37**Atk Options** create spawn, energy drain, earth mastery, push

---

**Abilities** Str 33, Dex 8, Con -, Int 1, Wis 10, Cha 1**SQ** DR 10/-, earth glide, darkvision 60 ft., elemental traits, undead traits, fast healing 3**Feats** Cleave, Great Cleave, Power Attack, Great Fortitude, Alertness, Awesome Blow, Improved Bull Rush, Improved Sunder, Iron Will, Improved Critical (slam)**Skills** Listen +14, Spot +14

---

**Create Spawn (Su):** An elemental slain by a necromental's energy drain attack (see below) rises as a necromental 1d4 days after death.**Earth Glide (Ex)** An earth necromental can glide through stone, dirt, or almost any sort of earth except metal as easily as fish swims through water. Its burrowing leaves behind no tunnel or hole, nor does it create any ripple or other signs of its presence. A move earth spell cast on an area containing a burrowing earth necromental flings the creature back 30 feet, stunning it for 1 round unless it makes a DC 15 Fortitude save.**Earth Mastery (Ex)** MM 98**Energy Drain (Su):** Living creatures hit by a necromental's natural weapon attack gain one negative level. A necromental can use its energy drain ability once per round, regardless of the number of natural weapon attacks the necromental possesses. The save DC to remove the negative level 24 hours later is 10+1/2 the necromental's HD (DC 22). When a necromental bestows a negative level on a victim, it gains 5 temporary hit points (10 on a critical hit). These temporary hit points last for up to 1 hour.**Fast Healing (Ex):** An earth necromental heals 3 points of damage each round as long as it has at least 1 hit point and is within 5 feet of earth, stone, or metal.**Push (Ex):** MM 98



## ANNEXE 2 : NEW RULES ITEMS

### Extend Rage [General]

(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

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

Two target creatures, of which you can be one, instantly swap positions. Both subjects must be within range. Objects carried by the creatures (up to the creature'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.

### Blast of Flame

Conjuration [Creation] [fire]

**Level:** Sorcerer/Wizard 4

**Components:** V, S, M

**Casting Time:** 1 standard action

**Range:** 60ft.

**Targets:** Cone shaped burst

**Duration:** Instantaneous

**Saving Throw:** Reflex half

**Spell Resistance:** No

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

**Material Component:** A bit of wick soaked in oil.

**Source:** *Spell Compendium*, page 31.

### Fire burst, greater

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 feet of you and deal 1d10 points of fire damage per caster level (maximum 15d10).

**Source:** *Spell Compendium*, page 94.

### Fire burst

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

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

**Material Component:** A bit of sulfur.

**Source:** *Spell Compendium*, page 93.

### Sound lance

Evocation [Sonic]

**Level:** Cleric 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

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.

### Bracers of quick strike

**Price (Item Level):** 1,400 gp (5<sup>th</sup>)

**Body Slot:** Arms

**Caster Level:** 5<sup>th</sup>

**Aura:** Faint; (DC17) transmutation

**Activation:** swift (command)

**Weight:** 1 lb

Each of these mithral bracers bears an image of a needle-sharp dagger.

When you activate bracers of quick strike, you can make one extra attack with any weapon you are holding if you already made a full attack on this turn. This attack is made at your full base attack bonus, plus any modifiers appropriate to the situation. This effect is not cumulative with any other effect that grants you an extra attack when making a full attack, such as the Rapid Shot feat, a speed weapon, or the haste spell.

Bracers of quick strike function once per day. You must wear bracers of quick strike for 24 hours before you can

access their abilities. If you take them off, they become inactive until worn for an additional 24 hours.  
*Prerequisites:* Wondrous Item, hast.

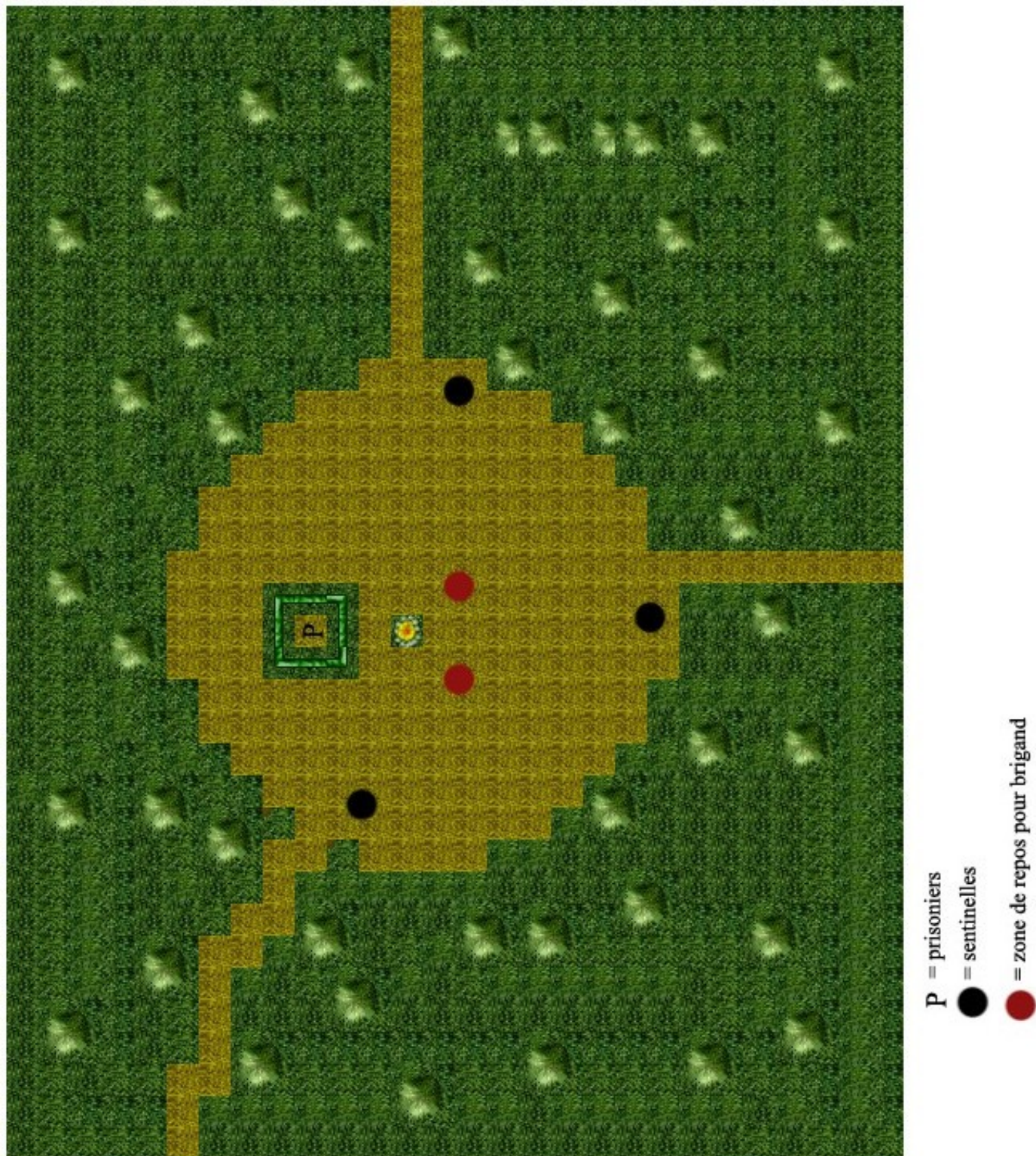
*Cost to create:* 700 gp, 56 XP, 2 days.

## CARTE DU CALIFAT D'EKBIR





## ANNEXE 4 CARTE DU CAMP DES BRIGANDS

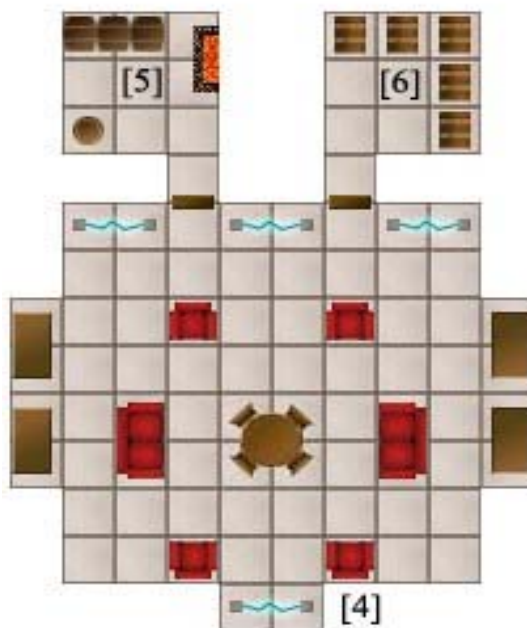
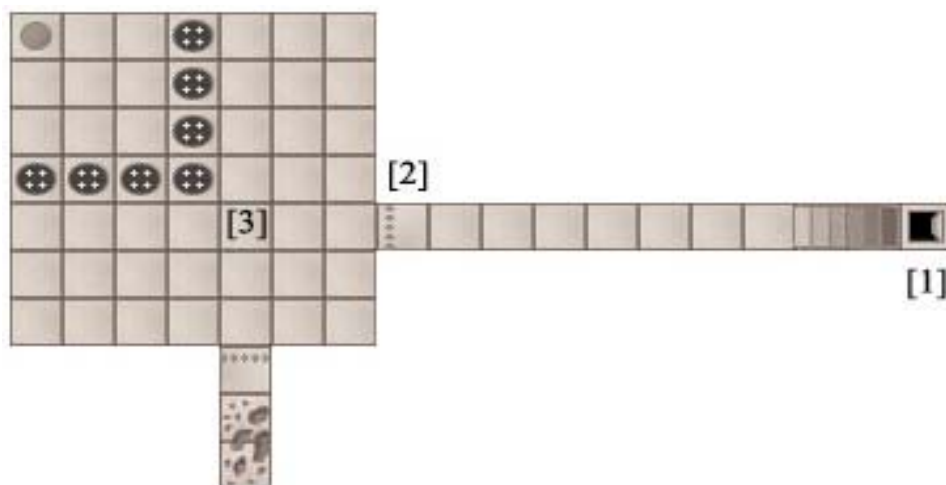


ANNEXE 5  
DOCUMENT POUR LES JOUEURS  
MESSAGE D'UN DEFUNT

*Manque temps... poison... attention traite Dezbāt...  
avertir autorités... ils reconst...*

## ANNEXE 6

### PLAN DU SANCTUAIRE



ANNEXE 7  
DOCUMENT POUR LES JOUEURS  
L'ENIGME DU PORTAIL

*Au bout d'un passage en pierres  
Se trouve un trésor étincelant qui apaise tout le monde  
Que suis-je ?*



## DOCUMENT POUR LES JOUEURS

## LE PARCHEMIN

*La Dame du destin est ma déesse, et par sa grâce j'ai pu de nombreuses fois entrevoir l'avenir du peuple baklunien. Lorsque je suis en méditation, les visions qui m'assaillent sont parfois floues et mes paroles énigmatiques mais heureusement j'ai toujours un apprenti qui m'accompagne pour en prendre note. Je les ai retranscrites sur ce parchemin et vous qui me lisez, usez de ces informations avec sagesse. Les filaments de la toile du destin sont parfois suffisamment souples pour qu'une âme forte puisse les altérer.*

*Du sud-ouest soufflera le vent  
Qui balayera tout sur son passage !  
La horde chassera dans le sang,  
Tigres et Loups au bout du voyage*

*Le preux une immortelle épousera  
Qui pour lui l'éternité sacrifiera  
De grand périls il vaincra  
Et longue descendance il aura.*

*Avec l'ennemi ancestral rejailliront les ténèbres  
Tant de batailles où vacillera la lumière  
Une seule chance, un seul moment pour les héros  
Et L'Ancien tournera son regard vers l'ouest  
Et apparaitront les symboles de la foi sur les têtes  
L'ultime affrontement commencera très haut  
Mais vigilance sur les terres des nains pâles  
Protéger les portails des assauts du Mal  
Le grand ténébreux par la trahison rejaillira  
Au cœur de sa maison verra le dernier combat  
Une seule chance, un dernier moment pour les héros*

*Ce que je fis sera défait  
Fillles rouvertes, fils libérés  
Mère rappelée et Ténèbres triomphantes  
Par un marchand mille maléfices  
Seront dans le Ponant perpétrés  
Or, bijoux, turban, soieries et belles paroles  
Cachent grande diablerie et crimes sans nom  
Clef de voûte de la noirceur  
Son bras très loin pourra s'étendre.*

*A nouveau des cieux tu surveilleras  
Où l'ennemi de la vallée volera.  
Avec les symboles de la foi disparus,*

*Dissension pour un prophète pourfendu.*

*Terres brûlées, ravagées et blessées.  
La mort écarlate venue du ciel,  
Sur des années déploiera ses ailes.  
Seule la lumière des justes pourra le tuer*

*Dans les cieux s'inscrira le moment  
Où les frères verront la chance de se réunir !  
Cherchez le refuge et la rose devant  
Que la larme sincère saura ouvrir !*

*Du conquérant les descendants  
Seront frappés par trahison  
Dans le combat ou en prison  
Les douze preux verront leur sang  
Seulement trois s'échapperont  
Le meurtrier les poursuivra  
Le loup sa vie sacrifiera  
Mais les espoirs demeureront  
Bien trop savant fut l'écureuil  
De vérités prématurées  
Puis, d'un long sommeil délivré,  
Pour le salut il prit le deuil.  
Cherra le tigre en la noirceur  
Martyre, oublis et sacrifice,  
Pourront le délivrer du vice.  
Après moi qui vaincra l'horreur ?  
L'ours en secret succombera  
L'ourson recevra l'héritage  
Qu'il cachera tout son jeune âge  
Qui le découvrira vaincra.*

*Le feu éteint, de ses cendres, renaîtra  
De ses ennemis se vengera*



*En son antre reviendra  
Et le Chaos triomphera !*

*L'Impie empereur se proclamera  
Grande ruse et cruauté fera  
L'alliance contre nature fissurée sera  
Un pied en mon pays posera  
Et ce que je brisai réveillera.*

*L'histoire se répètera  
Dans la brume un sourire  
Dans un jardin une rose*

*Feront naître l'amour du martyr  
Le preux connaîtra l'apothéose  
Alors la quête s'accomplira  
Les dragons aux humains  
Transmettront le témoin  
Aux croyants manquera la sagesse  
Et partout règnera la détresse.  
Un âge s'achèvera  
De terribles malheurs viendront  
De grands exploits s'accompliront  
Et le jeu s'arrêtera.*

## ANNEXE 9

### META—ORGS D'EKBITR

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

• .....

**Zashasar d'Ekbitr (grade d'initié ou supérieur) :** Depuis les origines d'Ekbitr, les terres du Dezbat ont un lien fort avec les racines du mal. Toute activité étrange dans cette région est à surveiller de près. La discrétion est de mise vis à vis des autorités locales.

• .....

**Clergé de la Foi Exaltée :** Les terres du Dezbat ont une histoire douloureuse. Une corruption maligne y est toujours présente engendrant d'étranges manifestations. L'un des exemples les plus connus est la présence d'une ville fantôme au cœur de la plaine de Glendaloch que des expéditions répétées des prêtres d'Al'Akbar n'ont jamais pu purifier.

• .....

**Faris ou askars d'Ekbitr :** Avec la perte de l'île de Murenschi, les Ataphades n'ont jamais été aussi proches. Les activités ennemies sont incessantes et l'on signale des mouvements suspects sur les côtes du Dezbat, parfois même dans les terres des autres régions.

• .....

**Marine d'Ekbitr :** La côte du Dezbat est difficile à surveiller, particulièrement à cause des récifs du Morsmogil. Pourtant on y signale parfois des activités étranges la nuit. Certains pensent à des contrebandiers tandis que d'autres parlent mouvements ennemis.

• .....

**Clergé d'Istus :** La Dame du destin arbitre le combat entre les ténèbres et la lumière depuis le commencement des temps. La présence du grand temple de Yalas sur les terres du Dezbat n'est évidemment pas le fruit du hasard. Son histoire douloureuse engendra de nombreuses prophéties. Les étoiles annoncent des combats décisifs que seul d'anciennes visions pourront éclairer !

• .....