

EKB8-01

La Relique

A Two-Round Dungeons & Dragons® Living Greyhawk™ Ekbir Regional Adventure

Version 1.1

by Alexandre Menard

Circle Reviewers: Tim Sech

Triad Edit: Gaël Richard

Playtesters: Gérald Colliou, David Concher, Gildas Guérin, Patrick Lebeuze, David Martinez

Des forces surnaturelles vous demandent d'accomplir une quête des plus dangereuses derrière les lignes des forces du Mal afin de retrouver une relique au pouvoir capable de changer le cours d'une bataille voire d'une guerre. Saurez-vous vous montrer assez purs, forts et courageux pour faire triompher les forces de la Lumière ?

Une aventure régionale en deux rounds avec rencontre optionnelle située en Ekbir pour des personnages de niveau 2-15 (APLs 4-14). Troisième et dernière aventure du cycle des Préceptes d'Azor'Alq (suite de EKB6-04 *Une Lumière dans la Nuit* et EKB 6-07 *Force et Honneur*). Il est préférable de jouer cette aventure avec un groupe plutôt orienté vers le bien. De même, cette aventure est fortement orientée combat et donc elle est recommandée pour un groupe de joueurs expérimentés. Néanmoins un diplomate sera un plus dans cette aventure.

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

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

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

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, GREYHAWK, Living Greyhawk, D&D Rewards, RPGA, *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide*, and *Monster Manual* are trademarks of Wizards of the Coast, Inc, in the US and other countries. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc. This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events is purely coincidental. © 2008 Wizards of the Coast, Inc.

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

RPGA® SANCTIONED PLAY

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

To sanction an RPGA event, you must be at least a HERALD-LEVEL™ gamemaster. The person who sanctions the event is called the senior gamemaster, and is in charge of making sure the event is sanctioned before play, runs smoothly on the date sanctioned, and then reported back to the RPGA in a timely manner. The person who runs the game is called the session Dungeon Master (or usually just DM). Sometimes (and almost all the time in the cases of home events) the senior gamemaster is also the session 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, players and DMs gain rewards for sanctioned RPGA play if they are members of the DUNGEONS & DRAGONS REWARDS program. Playing this adventure is worth two (2) points.

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

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

PLAYERS READ NO FARTHER

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

PREPARING FOR PLAY

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

Throughout this adventure, text in ***bold italics*** provides player information for you to paraphrase or read aloud when appropriate. Information on nonplayer characters (NPCs) and monsters appear in abbreviated

form in the adventure text. Refer to Appendix 1 for full information on NPCs and monsters. For your convenience, Appendix 1 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). You need one copy of this for each participating player.

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), use the table below to determine the number of levels you add to the sum of step one. Animals with different CRs are determined separately using the chart below; then, take the highest CR animal (or animals), and add 2 (drop fractions). A single PC may only bring four or fewer animals of this type.

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

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

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

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

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

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

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

TIME UNITS AND UPKEEP

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

PCs that fail to pay at least Standard Upkeep will retain temporary ability damage until the next adventure, must buy new spell component pouches and healer's kits, and may suffer other in-game penalties (or possibly gain in-game benefits) as may be detailed in this adventure.

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

(bowmaking). The player is allowed to Take 10 on this roll.

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

ADVENTURE BACKGROUND

Avant qu'Azor'Alq ne foule le sol des mortels, un terrible sorcier Ur-Flan tenta de créer un portail sur l'île de Murenshi vers les plans inférieurs afin de faire pénétrer une armée de fiélons afin de renforcer son pouvoir et de conquérir Taerre. Ayant eu vent de ces machinations, l'Empire Baklunien envoya une force de guerriers saints commandés par un prêtre touché par la grâce des dieux des paynims, Aktor El'Beha.

Le combat fut titanesque et Aktor, acculé dans ces derniers retranchements, se sacrifia à l'aide de la relique que lui avaient confié les anciens dieux des Paynims afin de terrasser le sorcier et son portail.

Pour lui rendre hommage, les rares survivants de ce combat lui érigèrent un mausolée à l'endroit même de son sacrifice et demandèrent aux dieux des Paynims de lui envoyer un gardien afin que sa tombe ne soit jamais profanée.

Les mois, les années, les siècles puis les millénaires passèrent voyant Azor'Alq devenir le Bannisseur des Ténèbres puis Al'Akbar devenir le Restaurateur de la Droiture ; la chute de l'Empire Baklunien et l'avènement d'Ekbir.

Puis récemment, suite à l'Exode de Murenshi après l'attaque surprise des Ataphades et les combats cataclysmiques qui en résultèrent, l'entrée du mausolée fut à nouveau exposée à l'air libre, suite à la destruction d'un lac qui inonda les mines remplies d'agents Ataphades.

La découverte du mausolée attira l'attention des forces du mal, et le gardien du mausolée, un Quesar (Appendice et Books of Exalted Deeds p.180), demanda l'aide des forces célestes. Ces dernières ne pouvant intervenir directement permirent à d'autres Quesars (suivant l'APL) de lui venir en aide, car au fils des éons, le mausolée devint un demi-plan céleste, mais la destruction du lac et de la mine le ramenèrent irréversiblement vers le plan matériel. Sachant cela, les forces de la lumière envoyèrent un message à leurs représentants sur Taerre, les Pinacles, afin que ceux-ci interviennent, ainsi qu'aux héros courageux et braves ayant déjà fait preuve de leur dévotion à la lumière (voir les deux précédant volets EKB6-04 *Une lumière dans la Nuit* et EKB6-07 *Force et Honneur*) via un messenger céleste, un Trumpet Archon.

De leur côté, les forces du mal veulent à tout prix détruire le mausolée et ce qu'il contient car la puissance de la

relique pourrait leur causer des complications dans leurs plans de conquête machiavéliques. C'est pourquoi en plus d'un assaut en règle, elles vont essayer de recruter ou de détourner les aventuriers de leur objectif.

ADVENTURE SUMMARY

Introduction: les aventuriers, suivant leur classe et leur dévotion envers les forces de la lumière et en particulier envers Azor'Alq, se voient contacter afin d'accomplir une mission pour certains, une quête pour d'autres.

Round 1 :

Rencontre 1 : Les aventuriers se voient proposer une quête par l'agent des Pinacles Aghon (un dragon d'argent déguisé en humain) ou bien un prêtre d'Al'Akbar (qui appartient à la Cour des Miracles). Bien sûr le temps joue contre eux.

Rencontre 2 : les PJ peuvent effectuer des recherches dans la ville sainte d'Ekbir, consulter leurs méta-organisations avant de se rendre au concile secret.

Rencontre 3 : enfin les PJ ont accès aux détails de leur mission. Ils rencontreront des PNJ récurrents aux modules d'Ekbir et pourront se préparer avant de se diriger vers l'île de Murenschi en empruntant un chemin aux travers des Abysses.

Rencontre 4 : les PJ se font attaquer par des démons lors de leur passage par l'un des plans des Abysses.

Rencontre 5 : les PJ arrivent à Murenschi dans un chaos complet car les forces du mal n'arrivent pas à s'allier et toutes cherchent à récupérer la relique pour leur propre compte. Ils doivent se frayer un chemin dans ce chaos et se font attaquer par des diables.

Rencontre 6 : les PJ rencontrent le (ou les) gardien(s) et doivent lui expliquer leur présence et le but de leur quête (ramener la relique aux pinacles). Ils doivent pour cela se soumettre à des tests prouvant leurs dires et leur pureté. S'ils s'en montrent dignes, alors le Quesar leur explique tout ainsi que les particularités de la relique. Sinon il refusera de la leur remettre. Les PJ n'auront alors pas d'autre choix que de combattre le (ou les) gardien(s). Ils peuvent alors se reposer.

Round 2 :

Rencontre 7 : Les Forces du Mal réveillent des morts-vivants afin d'éliminer les PJ

Rencontre 8 : Les forces du mal envoient des dragons, attaquer les PJ avant leur départ, afin de récupérer la relique, dans une ultime unification. Ils pourront toujours se battre après pour savoir qui détiendra la relique.

Rencontre 9 : Lors de leur retour dans les Abysses, les PJ se font à nouveau attaquer par des démons.

Rencontre 10 : Les PJ ont réussi à ramener la Relique en Ekbir. Ils se voient proposer, s'ils le souhaitent, de l'apporter maintenant aux Pinacles.

Rencontre optionnelle :

Rencontre 11 : De retour en Ekbir, les PJ se voient proposer d'escorter la relique vers les Pinacles. Pour cela ils doivent aller trouver un corsaire baklunien qui œuvre pour les forces du Bien afin qu'il puisse les emmener aux Pinacles.

Rencontre 12 : En chemin ils se font attaquer par des monstres errants.

Rencontre 13 : Les PJ rencontrent Ar'loq le corsaire.

Rencontre 14 : Sur le chemin les emmenant vers les Pinacles, ils croisent la route d'un dragon du Styx et doivent alors décider de le combattre ou non s'ils veulent être certains de pouvoir ramener la relique à destination.

Rencontre 15 : Arrivée aux Pinacles et célébration.

Conclusion : Grande Victoire pour les forces du bien... ou du mal.

PREPARATION FOR PLAY

Demandez aux joueurs ceux qui ont joué les modules précédents EKB6-04 *Une lumière dans la Nuit* et EKB6-07 *Force et Honneur*. Notez ceux qui ont la faveur *Gratitude de Faruk*, *Béni par le Fils de la Lumière*, *Protégé par le Fils de la Lumière* et *Faveur de Malik* dans le module EKB6-04 et ceux qui ont la *Faveur de Faruk*, *Protecteur des Innocents* et *Honorable* dans le module EKB6-07 et enfin ceux qui ont la faveur *Amira Al'Mofiss* (EKB5-03 *La Proie pour l'Ombre*)

De même demandez aux joueurs s'ils appartiennent à des organisations méta ludiques comme celles des Gardiens des Pinacles ou du Clergé d'Azor'Alq ou bien à des confréries secrètes comme la Confrérie Rautha (suite de la série Ekbir des Faris Rautha) ou Ami d'Argen (VTF7-03 *In the Arms of Angels*, suite de la série VTF Faith and Truth).

Enfin demandez aux joueurs s'ils ont des faveurs ou des malédictions ou des actes mauvais qui pourraient avoir un impact sur le scénario.

NEW RULE ITEMS

Ce module est pratiquement entièrement basé sur les livres de base. Néanmoins, il est important que le DM se focalise bien sur les dragons, et s'il le peut qu'il lise la partie consacrée aux DM sur le combat des dragons dans le Draconomicon.

Tous les monstres sont issus du Manuel des Monstres à l'exception du Quesar (Book of Exalted Deeds) et du Dragon du Styx (Draconomicon).

Enfin il est souhaitable que le DM ait une bonne connaissance du monde de Greyhawk en particulier au sujet d'Iuz, des événements récents arrivés en Ekbir et bien sur une bonne connaissance d'Ekbir, de son histoire et de son panthéon, consultez pour cela le [Living Greyhawk Deities \[v.2.0\]](#).

INTRODUCTION

Les PJ commencent ce module là où ils ont terminé le précédent module. Ils peuvent avoir décidé de rentrer chez eux entre temps où non. L'introduction est individuelle mais vous pouvez grouper les PJ ayant la même introduction ensemble si vous le souhaitez. Quoi qu'il en soit, la nuit est tombée et les PJ sont allés dormir.

Introduction 1.

Pour les PJ ayant les pré-requis suivants :

Lanceur de sort divin d'Azor'Alq ou d'Al'Akbar, personnage d'alignement bon ayant la faveur Protégé du Fils de la Lumière (EKB6-04) ou personnage membre des Gardiens des Pinacles (méta organisation d'Ekbir), ou ayant la faveur Ami d'Argen (VTF7-03).

Alors que vous étiez paisiblement en train de dormir, vous êtes réveillé par une vive lueur. Devant vous se trouve une créature ailée de presque deux mètres de haut, à la peau émeraude, d'une beauté sidérante et qui tient une trompette d'une finesse exquise dans les mains. Voyant qu'elle a capté votre attention, la créature déclame d'une voix assurée rassemblant la multitude des langages existants :

« Tu as par le passé montré ton allégeance à la Lumière et les forces du Bien ont remarqué ta dévotion. Elles t'ont choisi pour une quête d'une difficulté extrême afin de leur permettre de prendre un avantage contre les puissances du Mal. Tu dois te rendre dans la ville sainte d'Ekbir et y rencontrer notre représentant au Temple de la Flamme Eternelle. Il se nomme Aghon. Maintenant repose-toi car ta quête ne fait que commencer, ton voyage sera long, les tentations nombreuses et la tâche ardue. Puissent le Bannisseur des Ténèbres et le Restaurateur de la Droiture veiller sur toi. Pars demain à l'aube pour la ville sainte d'Ekbir. »

Et dans un flash de lumière la créature disparaît. Vous sombrez alors dans un sommeil réparateur.

Un jet de Connaissance (les plans) DD 22 permet de reconnaître la créature comme étant Trumpet Archon, le messager des Puissances du Bien.

Faites comprendre aux PJ que ce genre de 'convocation' ne se refuse pas...

Si le PJ décide de partir pour Ekbir le lendemain matin passez à la Rencontre 1, sinon remettez lui son AR. Fin de l'aventure.

Introduction 2.

Pour les PJ ayant les pré-requis suivants :

Faveur ou Gratitude de Faruk et/ou Béni par le Fils de la Lumière (EKB6-04 et/ou EKB7-06) ou Amira Al'Mofiss (EKB5-03 *La Proie pour l'Ombre*).

Adaptez le texte narratif suivant en fonction du PJ : dort-il à l'auberge ou chez lui ? Est-il seul ou accompagné ? Etc.

Alors que vous vous apprêtiez à aller vous coucher, vous êtes abordé par un homme qui semble avoir fait du chemin pour vous trouver. Oeridien, il est habillé simplement d'une robe de bure, de sandales et d'un bâton.

« Bonsoir, cela fait maintenant un bout de temps que je suis à votre recherche. J'ai un message oral de la part d'un ami à vous. Je m'appelle Eradimus et je suis un prêtre du Marcheur de l'Horizon. Souhaitez-vous écouter ce message ? »

Attendez la réponse du PJ avant de poursuivre. S'il décidait de ne pas écouter Eradimus, alors l'aventure est finie pour lui. Sinon poursuivez :

« Faruk (ou Amira en fonction des pré-requis de PJ) souhaite vous rencontrer sans plus tarder à l'auberge du Lion Valeureux dans le quartier du temple dans la ville d'Ekbir. Mon commanditaire a une mission à vous confier sans pour autant m'en dire plus. Si vous acceptez cette entrevue je peux lui envoyer immédiatement votre accord et il vous y attendra là-bas tous les matins à l'aube pendant un mois. Sinon je peux de la même manière lui signaler votre refus. Que décidez-vous ? »

Eradimus, ne sais rien de plus que ce qu'il vient de dire. Si on lui demande de décrire son interlocuteur, sa description correspond en tout point à celle inscrite dans le souvenir du PJ.

Si le PJ décide d'accepter l'entrevue passez à la Rencontre 1, sinon remettez lui son AR. Fin de l'aventure.

Introduction 3.

Pour tous les autres.

Alors que vous vous apprêtiez à aller vous coucher, vous êtes abordé par un homme qui semble avoir fait du chemin pour vous trouver. Baklunien, il est habillé de cuir et ressemble à un messager.

« Bonsoir, cela fait maintenant un bout de temps que je suis à votre recherche. J'ai un message oral à vous transmettre. Je m'appelle Nasri. Souhaitez-vous écouter ce message ? »

Attendez la réponse du PJ avant de poursuivre. S'il décidait de ne pas écouter Nasri, alors l'aventure est finie pour lui. Sinon poursuivez :

« Erguz, mon commanditaire souhaite vous rencontrer sans plus tarder à l'auberge du Marin borgne dans le quartier de l'Arsenal dans la ville d'Ekbir. Il a entendu le plus grand bien de vous et a une mission à vous confier sans pour autant m'en dire plus. Si vous acceptez cette entrevue je peux lui envoyer immédiatement votre accord et il vous y attendra là-bas tous les matins à l'aube pendant un mois. Sinon je peux de la même manière lui signaler votre refus. Que décidez-vous ? »

Nasri ne sait rien de plus que ce qu'il vient de dire. Si on lui demande de décrire son interlocuteur, sa description ne dit rien aux PJ. Les membres de l'organisation de la Cour des Miracles ont droit à un jet de Connaissance (Local-VTF) DD 25 afin de reconnaître un des leurs.

Si le PJ décide d'accepter l'entrevue passez à la Rencontre 1, sinon remettez lui son AR. Fin de l'aventure.

Les PJ ayant eu l'introduction 1 iront directement voir Aghon (un dragon d'argent déguisé, agent des Pinacles) au temple de la flamme éternelle en Ekbir, ceux qui ont eu l'introduction 2 iront directement voir Faruk (un Faris d'Azor'Alq, personnage récurrent de la série, en contact avec Aghon) qui sera accompagné d'Amira à l'auberge du lion valeureux en Ekbir et ceux qui ont eu la rencontre 3 iront directement voir Erguz (un agent de la Cour des Miracles qui est en contact avec Aghon) à l'auberge du marin borgne toujours en Ekbir.

Le but de ces introductions séparées est de parvenir à déterminer dans la rencontre 1 quels PJ vont travailler pour la Gloire des forces du Bien et lesquels vont travailler pour la Fortune.

Passez à la rencontre 1.

1: LA FORTUNE OU LA GLOIRE?

Le but de cette rencontre est de déterminer si les PJ vont œuvrer pour leur fortune personnelle ou pour la gloire du Bien.

En terme de jeu et de faveurs sur l'AR, ceux qui vont choisir la Gloire auront moult faveurs de la part des Plans

supérieurs, tandis que ceux ayant choisi la Fortune n'auront que la Faveur Pour la Fortune sur leur AR. Bien entendu les joueurs n'ont pas à savoir cela au moment du choix.

Si les personnages ont bénéficié de l'introduction 1, alors ils ne devraient pas trop rechigner à œuvrer pour la Gloire. En tout cas Aghon ne leur proposera pas la Fortune.

Les personnages ayant bénéficié de l'introduction 2 ou de l'introduction 3 peuvent être intéressés par l'un ou l'autre. Ainsi Faruk/Amira vont orienter les PJ soit vers Aghon s'ils choisissent la Gloire, soit vers Erguz s'ils choisissent la Fortune.

Néanmoins, Erguz leur proposera la Fortune mais leur laissera entendre qu'ils peuvent travailler pour la Gloire s'ils le désirent.

Au final, quelque soit le choix des PJ, ils seront orientés vers Gebril Al'Mofiss (le père d'Amira) que certains d'entre eux ont peut-être rencontré dans la série des Faris Rautha (EKB5-03 *La Proie pour l'Ombre* et ses suites) lors de la rencontre 2.

Nous commencerons donc par l'entrevue avec Faruk/Amira puis avec Erguz et enfin avec Aghon.

Entrevue avec Faruk/Amira.

Faruk et Amira vont orienter les PJ soit vers Aghon, soit vers Erguz.

L'entrevue est censée se dérouler individuellement. Néanmoins, les joueurs pourront souhaiter la faire ensemble en fonction de l'historique de leur personnage. Bien sûr, Faruk et/ou Amira appellent les PJ par leurs noms s'ils les ont déjà rencontrés. Adaptez le texte narratif suivant en fonction :

Suivant les directives données par Eradimus, vous arrivez à l'aube dans la salle principale du Lion Valeureux, dans le quartier du Temple dans la ville sainte d'Ekbir. A votre entrée dans l'auberge, deux bakluniens viennent vous accueillir : le premier est un jeune homme à la peau plus sombre que la moyenne qui doit être un Faris ou un Askar au vu de son port et de son armure ; le second est une belle jeune femme bien habillée et qui pourrait être de famille noble. Le jeune homme vous accueille.

« Bienvenu mes amis et pardonnez le mystère de notre demande, dit-il en désignant la femme à ses côtés. Je me nomme Faruk El'Alq et voici Amira Al'Mofiss. Nous vous demandons de nous suivre dans une alcôve où nous serons plus tranquilles pour discuter. »

Une fois bien installés, et les commodités d'usage échangées, Faruk entre dans le vif de la discussion :

« Il y a quelques nuits de cela, Amira et moi, qui ne nous connaissions pas à ce moment-là avons fait un rêve étrange où un envoyé du Fils de la Lumière pour moi, et un du Grand Prêtre pour elle, nous a demandé de trouver des héros afin de leur faire accomplir une quête hautement dangereuse pour les Forces du Bien. Cette quête va bien au-delà des rivalités territoriales ou religieuses. Avec l'aide du père d'Amira, le père Gebril, nous en avons conclu que les dieux bakluniens veulent faire appel à des héros pour combattre le mal à un niveau cosmologique. »

Amira continue : « Néanmoins, le messager des dieux nous a bien fait comprendre que la pureté des intentions des héros serait tout aussi importante que cette quête hautement périlleuse. C'est pourquoi nous désirons savoir si vous voulez effectuer cette quête par pure bonté d'âme sans rien attendre en retour ou bien si vous préférez une récompense sonnante et trébuchante ? »

Si le PJ est seul laissez-lui le temps de réfléchir, s'ils sont plusieurs, demandez à tout le monde de se taire et demandez son avis en premier à celui ayant le plus haut charisme et ainsi de suite.

Si un lanceur de sort divin d'un dieu bon hésite permettez-lui un jet de Connaissance (religion) afin de déterminer si son dieu est plus orienté vers la Gloire ou la Fortune.

Faruk et Amira ne donneront pas plus d'indications si ce n'est que les PJ sont là pour accomplir un dessein des forces du Bien.

N'attribuez pas de points d'expérience de Rôle-Play à un lanceur de sort divin de Heironeous, Pholtus, Rao ou Pelor (entre autres) qui choisirait la Fortune. De même n'attribuez pas de points d'expérience de Rôle-Play à un lanceur de sort divin de Mouqol ou de Zilchus qui choisirait la Gloire, car pour ces dieux neutres un contrat est sacré.

En cas de doute consultez le [Living Greyhawk Deities \[v.2.0\]](#).

Pour les PJ ayant choisi la Gloire, Faruk et Amira les orientent vers Aghon.

« Très bien nous vous demandons donc d'aller voir Aghon au Temple de la Flamme Eternelle. Il vous y attend. Et il vous y expliquera tout. »

Pour ceux qui ont choisit la Fortune, Faruk et Amira les orientent vers Erguz.

« Très bien nous vous demandons donc d'aller voir Erguz à l'auberge du Marin Borgne, dans le quartier de l'Arsenal. Il vous y attend. »

Entrevue avec Erguz

L'entrevue est censée se dérouler individuellement. Néanmoins, les joueurs pourront souhaiter la faire ensemble en fonction de l'historique de leur personnage. Adaptez le texte narratif suivant en fonction. Erguz est un agent de la Cour des Miracles. Je conseille au DM de faire l'entretien en tête à tête avec tout PJ membre de l'organisation de la Cour des Miracles. Erguz reconnaît, par un système de signes secrets, que le PJ est membre de la cour des miracles ; tout comme le PJ membre de la cour des miracles reconnaît Erguz comme un agent par le même procédé.

Si le PJ vient de la part d'Aghon (voir Entrevue avec Aghon), adaptez le texte narratif suivant.

Si les PJ viennent de la part de Nasri (ou d'Aghon):

Suivant les directives données par Nasri, vous arrivez à l'aube dans la salle principale du Marin Borgne, dans le quartier de l'Arsenal dans la ville sainte d'Ekbir. A votre entrée dans l'auberge, un baklunien vient vous accueillir: c'est un baklunien d'une trentaine d'années vêtu d'une armure de cuir et qui n'a aucun trait particulier: taille moyenne, corpulence moyenne, les yeux verts et les cheveux noirs mi-longs.

« Bienvenu mes amis et pardonnez le mystère de ma demande. Je me nomme Erguz. Pouvez-vous me suivre dans une alcôve où nous serons plus tranquilles pour discuter ? »

Une fois bien installés, et les commodités d'usage échangées, Erguz entre dans le vif de la discussion :

« J'ai été chargé par mes employeurs de trouver des héros afin d'accomplir une tâche particulièrement ardue. Apparemment une sorte de mission suicide que seul un Faris pourrait accepter. Je suis là afin de vous conduire à mon commanditaire. Bien sûr, vous serez largement récompensés pour vos actions qui je n'en doute pas seront héroïques. Pourtant avant que vous n'acceptiez cette mission, mon commanditaire m'a explicitement demandé de savoir si vous seriez prêts à effectuer ce travail gratuitement, me prétextant quelque chose au sujet du combat du Bien contre le Mal et d'une divination auprès du Temple de Yalas de la Dame du Destin. Que choisissez-vous ? La Fortune ou la Gloire ? »

Si le PJ est seul laissez lui le temps de réfléchir, s'ils sont plusieurs, demandez à tout le monde de se taire et demandez son avis en premier à celui ayant le plus haut charisme et ainsi de suite.

Si un lanceur de sort divin d'un dieu bon hésite permettez-lui un jet de Connaissance (religion) afin de

déterminer si son dieu est plus orienté vers la Gloire ou la Fortune.

Erguz ne donnera pas plus d'indications si ce n'est que les PJ sont là pour accomplir un dessein des forces du Bien.

A tout PJ membre de la cour des miracles, Erguz laissera sous-entendre sous le sceau du secret que le commanditaire en question serait un grand pontife du clergé d'Al'Akbar ou des Pinacles.

N'attribuez pas de points d'expérience de Rôle-Play à un lanceur de sort divin de Heironeous, Pholtus, Rao ou Pelor (entre autres) qui choisirait la Fortune. De même n'attribuez pas de points d'expérience de Rôle-Play à un lanceur de sort divin de Mouqol ou de Zilchus qui choisirait la Gloire, car pour ces dieux neutres un contrat est sacré.

En cas de doute consultez le [Living Greyhawk Deities \[v.2.0\]](#).

Pour les PJ ayant choisi la Gloire, Erguz les oriente vers Aghon.

« Très bien, nous allez donc voir Aghon au Temple de la Flamme Eternelle. Il vous y attend. »

Pour ceux qui ont choisi la Fortune, ou qui ont choisi la Fortune auprès de Faruk et Amira, Erguz les oriente vers Gebriel Al'Mofiss.

« Très bien, mon commanditaire vous propose la somme de [APLx100] pièces d'or par personne. La première moitié payée d'avance, la seconde moitié si le boulot est rempli, en plus bien sûr de tout ce que vous pourrez trouver lors de votre mission. Rendez-vous ici ce soir, j'apporterai la somme convenue et je vous conduirai vers mon commanditaire. »

Passez à la Rencontre 2.

Entrevue avec Aghon

L'entrevue est censée se dérouler individuellement. Néanmoins, les joueurs pourront souhaiter la faire ensemble en fonction de l'historique de leur personnage. Adaptez le texte narratif suivant en fonction. Aghon est un agent des Gardiens de Pinacles et un dragon d'argent adulte mature déguisé (cela va de soi !) en baklunien. Il est aussi un Ami d'Argen et reconnaîtra tout PJ membre de cette confrérie.

Si les PJ viennent de la part du Trumpet Archon, de Faruk ou d'Amira lisez ou paraphrasez le texte narratif suivant :

Comme indiqué, vous vous rendez au Temple de la Flamme Eternelle niché au sein du Grand Temple du

Restaurateur de la Droiture. Lorsque vous demandez à un prêtre d'Azor'Alq où vous pouvez trouver Aghon, celui-ci vous conduit vers le Temple de Geshtai, situé lui aussi dans l'enceinte du Grand Temple d'Al'Akbar afin que vous puissiez vous rafraîchir et vous purifier. Une fois cela fait il revient vous apporter des robes, car comme vous le savez, le port d'armes est interdit dans l'enceinte du Grand Temple à l'exception des templiers. Au lieu des habituelles robes blanches, celle-ci ont des reflets dorés et argentés et semblent plus fines et agréables à porter que de la soie.

Un jet de Connaissance (Arcanes) permet de reconnaître des robes en mue de peau de dragon chromatique qui confèrent à leur porteur l'équivalent d'un sort d'*Endurance des Eléments*.

Puis, le prêtre vous conduit dans une sorte de bureau en annexe du temple où vous attend un homme d'une beauté exceptionnelle et qui malgré ses cheveux gris-argentés semble ne pas avoir dépassé la trentaine d'années. Après avoir salué chaque personnage par son nom et offert quelques rafraîchissements il se présente :

« Bonjour prenez place. Je me nomme Aghon. Je suis un agent des Gardiens des Pinacles. Notre ordre a reçu pour mission de la part des Plans Supérieurs de récupérer une relique sacrée et m'a chargé de réunir des héros pour accomplir cette noble quête. Je ne vous cacherai pas que celle-ci sera périlleuse, et peut être même mortelle.

Malheureusement les délais pour préparer une mission de la sorte sont très courts et j'ai encore de nombreuses personnes à voir et à convaincre de nous aider aujourd'hui. C'est pourquoi je ne vais pas pouvoir m'étendre sur le sujet maintenant car encore trop de paramètres sont incertains.

Je vous propose donc de nous retrouver ce soir ici même où je pourrai vous expliquer plus à même ce qui vous attend avec mes alliés actuels et j'espère à venir, ainsi que certains héros un peu plus difficiles à convaincre que vous. Sachez que vous aurez à combattre les forces du mal représentées par des créatures de plans inférieurs, et que je mets tout en œuvre afin de vous faciliter la tâche. D'ici-là reposez vous, profitez de cette journée pour saluer vos proches. Si vous avez quelques questions je peux peut être y répondre maintenant, mais pour la plus part cela devra attendre ce soir. »

A la plus part des questions, Aghon répondra laconiquement :

« Cela devra attendre ce soir. »

Néanmoins, il répondra aux questions suivantes :

Etes-vous un dragon ?

« Oui, je suis un dragon d'argent et j'ai plus de 300 années humaines. »

Etes-vous un suivant d'Azor'Alq ?

« Oui, plus jeune j'ai combattu le Mal en son nom. Mais la Quête que je vous présente semble résulter de la concertation des puissances supérieures. »

Comment les Puissances Supérieures vous ont-elles contacté ?

« Mon ami Baliel, un Archange (Solar), est venu me voir afin de rassembler des héros car les forces du bien ne peuvent intervenir directement dans le plan des mortels. Il m'a demandé au nom des Anciens Dieux des Paynims et de leurs descendants que sont Azor'Alq et Al'Akbar de leur venir en aide par le biais de héros mortels comme vous qui ont maintes fois fais preuve de leur force, de leur courage et de leur pureté contre les forces du Mal. »

Et combien c'est payé ? (un jet de Psychologie DD 10 vous permet de savoir que ce n'est pas la question à poser. Le DM doit demander au joueur de faire le jet avant qu'il ne pose la question. Après le PJ est libre ou non de la poser et en subir les conséquences.)

Aghon se montre outré : « Lorsqu'il s'agit de défendre votre famille, vos amis, votre village, votre nation contre le plus terribles des Maux, demandez vous à être payé ? Je sais que les desseins des puissances supérieures sont insondables et mystérieuses, pourtant je commence à me demander ce que vous faites là. Je vous suggère de passer cette journée à vous purifiez et à méditer là-dessus. Je pensais que vous saviez que les forces du Bien ont toujours récompensé fidèlement leurs serviteurs. Vous me décevez beaucoup. Sortez, je vous prie. »

Si le PJ est un suivant d'un dieu mettant la fortune avant la Gloire, comme Zilchus ou Mouqol, lisez le texte narratif suivant :

« Allez voir Erguz à l'auberge du Marin Borgne dans le quartier de l'Arsenal de ma part, il pourra répondre à votre requête. Maintenant, laissez-nous. »

Le PJ(s) peut (peuvent) essayer de faire passer ça pour une mauvaise blague avec un jet de Diplomatie DD50 (de hostile à aidant). Si le(s) PJ(s) ayant posé cette question ne va pas s'amender par une confession ou une autre forme de repentir, il perd automatiquement (s'il est d'alignement bon) les faveurs *Protégé du Fils de la*

Lumière et Béni par le Fils de la Lumière (EKB6-04). De plus il ne bénéficiera pas des faveurs gagnées 'pour la gloire' ni de celles gagnées 'pour la fortune'. Enfin s'il est lanceur de sort d'un dieu Bon il devra payer un *Atonement* à la fin du scénario ou ne plus pouvoir lancer de sorts divins par la suite.

A l'exception bien sûr d'un PJ suivant un dieu faisant passer la Fortune avant la Gloire, tel Mouqol ou Zilchus. Pour celui-là adaptez la rencontre avec Erguz.

NB : normalement tout PJ censé aura compris que cette mission confiée par un Ange ou motivée par la Gloire ne peut être résumée à un contrat de mercenaire. Mais connaissant certains PJ...

NB : Tout PJ suivant d'un dieu faisant passer la Fortune avant la Gloire et qui se retrouverait à discuter avec Aghon (car il est bon et a reçu la faveur *Protégé du Fils de la Lumière* (EKB6-04)) et qui ne demanderait pas de paiement recevra quand même les récompenses pour la Gloire, et recevra les points d'expérience de Rôle-Play, car nous sommes ici dans un cas assez exceptionnel.

Enfin pour tous les PJ ayant le choix entre la Fortune et la Gloire d'après leur historique et leur philosophie ou leur religion, discutez en librement et ne soyez pas trop sévère quand à leurs motivations sauf si elles semblent plus dictées pas des motivations de Méta Jeu qu'à une réflexion de Rôle-Play

Passez à la rencontre 2.

2: INFORMATIONS

Les PJ ont maintenant la journée pour se reposer, s'interroger sur cette mission, voir leurs proches et bien sûr tenter de glaner des informations (et de démêler le vrai du faux)

Informations générales (avec un jet de Renseignement) :

DD5 : l'île de Murenshi a été prise par les forces Ataphades. (Vrai)

DD5 : Ket a déclaré une guerre sainte à Ekbir afin de récupérer les Saintes Reliques. L'Askar se mobilise afin de défendre le Califat. (Vrai)

DD10 : il paraîtrait qu'un membre d'une Famille Royale aurait bafoué les Quatre Piliers du Dragon (Honneur, Piété, Famille et Générosité) et aurait été renié ! (Vrai en partie, il n'a pas voulu suivre la voie d'Al'Akbar lui préférant celle d'Azor'Alq)

DD15 : des bateaux du Mouqollad seraient la cible d'un terrible pirate Ar'loq (vrai, Gebril Kalimbramallam) le Sanguinaire (faux), il serait lié aux terribles Princes

Ataphades (faux, il est indépendant mais œuvre pour les forces du bien).

DD20: la famille en question serait celle des Kalimbramallam ! (Vrai)

DD25: des démons auraient envahi l'île de Murenshi suite à la défaite de l'Askar. (Vrai)

DD30: le clergé d'Azor'Alq aurait déclaré une guerre sainte pour purifier l'île de Murenshi. (Vrai en partie, un culte dissident fanatique envoie en ce moment même une flotte pour reprendre l'île)

DD35: Fragorox serait de retour ! (Vrai)

Aghon

Un jet de Connaissance (histoire) ou de Connaissance (barde) DD30 permet de savoir qu'un célèbre Faris du nom d'Aghon Al'Arghen a combattu les ennemis du califat il y a presque 200 ans.

Sachant cela, un jet de Connaissance (Arcanes) ou Connaissance (barde) DD20 permet de savoir que les dragons chromatiques, et en particulier les dragons d'argent aiment se mêler aux humains pour combattre les forces du mal, souvent sous la forme d'un chevalier ou d'un Faris.

Erguz

Qui ça ?

Amira Al'Mofiss

Un jet de Connaissance (noblesse) ou (religion) DD10 permet de savoir que c'est la fille unique de Gebril Al'Mofiss

Gebril Al'Mofiss

Un jet de Connaissance (noblesse) ou (religion) DD25 permet de savoir que c'est un ancien Kadim qui s'est retiré afin de s'occuper de sa fille unique après la mort de sa femme

Faruk El'Alq

Un jet de Renseignements DD10 permet de savoir que c'est un jeune Faris de la Confrérie du Lion très prometteur.

PJ membre de l'Askar, de la Marine, de la Garde Sacré, des Faris, des Fils de Pelor ou du Clergé d'Al'Akbar (Foi Exalté)

Ket a déclaré la guerre sainte à Ekbir pour récupérer les Saintes Reliques. Tout le monde se mobilise et pour l'instant rien n'est prévu pour reprendre Murenshi.

PJ membre du Clergé d'Azor'Alq ou des Gardiens des Pinacles

Le clergé est divisé d'un côté il y a ceux qui prônent la défense du pays contre Ket qui était allié à Iuz lors des

guerres de Greyhawk, de l'autre il y a ceux qui prônent de déclarer une guerre sainte contre les forces du mal à Murenshi. Les Gardiens semblent quand à eux pour l'instant officiellement neutres dans ces décisions, soutenant les deux partis: ils ne peuvent pas combattre sur tous les fronts même si la présence toute proche des forces du mal et du retour de Fragorox les inquiètent.

PJ membre du Mouqollad

En plus des attaques Ataphades, voilà maintenant que des pirates attaquent nos navires ! Et la marine de fait rien !

Un jet de Diplomatie DD30 permet de savoir qu'apparemment certains membres du consortium seraient en affaire avec les Ataphades. Les affaires sont les affaires !

PJ membre des familles marchandes

Apparemment certains membres du Mouqollad seraient en affaire avec les Ataphades...

PJ membre de la Noblesse ou de la Noblesse Royale

Le chef de la famille Kalimbramallam aurait exclu de la famille son petit fils Gebril car il n'a pas voulu suivre la voie de la prêtrise envers le Restaurateur de la Droiture, il aurait préféré suivre les préceptes du Bannisseur des Ténèbres ! Comment peut-on oser faire un tel affront à sa famille et manquer ainsi aux Quatre Piliers du Dragon !

PJ membre du Zashassar ou de l'Inquisition du Zashassar

Un culte dissident du clergé d'Azor'Alq a décidé de prendre d'assaut l'île de Murenshi afin de récupérer une Relique récemment réapparue là-bas. Cette tentative est vouée à l'échec. Nous sommes en train de préparer un plan bien plus fiable avec nos alliés. La Relique ne doit absolument pas tomber dans les mains des Forces du Mal: vous devez soit la ramener aux Pinacles, soit à nous ou à nos alliés. Ces fous furieux risqueraient de vouloir l'utiliser contre les envahisseurs de l'île, et même si sa puissance est terrifiante, ils ne pourront rien en faire contre la multitude de créatures des plans inférieurs qui peuplent l'île en ce moment, si ce n'est attirer l'attention sur eux. Ne leur remettez en aucun cas la Relique. À ce soir !

PJ membre de la Cour des Miracles

Nous avons besoin de vous pour assister un 'conclave du bien' qui est chargé de porter un coup décisif contre les forces du mal. Vous en apprendrez plus ce soir.

PJ membre de la Confrérie Rautha ou Ami d'Argen

Rendez-vous ce soir, nous sommes en train de réunir les principaux acteurs d'un Conclave de la Lumière afin de combattre les ténèbres.

Passez à la rencontre 3.

3: LE CONCLAVE DE LUMIERE

Si les PJ ont choisi la Gloire, ils retrouvent Aghon le soir au Temple de la Flamme Eternelle ; s'ils ont choisi la Fortune, ils retrouvent Erguz le soir à l'auberge du Marin Borgne.

Si les PJ ont choisi la Gloire

Lisez ou paraphrasez le texte narratif suivant :

Comme convenu, vous vous rendez au Temple de la Flamme Eternelle, et un prêtre d'Azor'Alq vous conduit auprès d'Aghon. Celui-ci semble vous attendre dans le même bureau que ce matin, mais cette fois-ci il est accompagné d'un homme à la mine sévère habillé de robes noires.

« Mes amis, merci d'être venus. Nous allons pouvoir discuter des tenants et aboutissants de votre quête, mais pas ici. » Aghon fait alors un signe de tête à l'homme en robes noires et celui-ci écarte un rideau sur le mur dévoilant un miroir d'environ trois mètres de haut sur un mètre cinquante de large. Il prononce un mot de pouvoir et le miroir se met à onduler comme s'il était devenu liquide.

« Suivez-moi » déclare Aghon, et il s'engage dans le miroir comme un martin-pêcheur plonge dans l'eau. Vous le suivez avec un peu d'appréhension...

Si les PJ ont choisi la Fortune

Lisez ou paraphrasez le texte narratif suivant :

Comme convenu, vous vous rendez à l'auberge du Marin Borgne, et une serveuse vous conduit auprès d'Erguz. Celui-ci vous attend dans un bureau privé de l'auberge, mais cette fois-ci il n'est pas seul : à ses côtés se tiens un homme à la mine sévère habillé de robes noires.

« Mes amis, merci d'être venus. Nous allons pouvoir discuter des tenants et aboutissants de votre quête, mais pas ici. » Erguz fait alors un signe de tête à l'homme en robes noires et celui-ci écarte un rideau sur le mur dévoilant un miroir d'environ trois mètres de haut sur un mètre cinquante de large. Il prononce un mot de pouvoir et le miroir se met à onduler comme s'il était devenu liquide.

« Veuillez passer dans le miroir. Je ne peux moi-même m'y rendre » déclare Erguz, en vous désignant l'objet mystérieux.

Vous décider de répondre à sa demande avec un peu d'appréhension...

Continuez ensuite avec l'ensemble des joueurs. Il va de soit que si un PJ ne pénètre pas dans le portail, l'aventure est terminée pour lui. Remettez-lui alors son AR.

Les PJ ont été transportés dans une salle secrète du Zashassar via un portail.

Vous arrivez dans une salle octogonale d'environ trente mètres de diamètre et de six mètres de hauteur. Il n'y a ni portes ni fenêtres, à l'exception du miroir (au sud) par lequel vous venez d'arriver, d'une pièce par delà une ouverture dans le mur de droite (à l'est) et une alcôve d'environ douze mètres de diamètre par une ouverture dans le mur de gauche (à l'ouest) dans lequel quelque chose semble être gravé dans le sol. La pièce est sobre. Il n'y a aucune décoration à l'exception d'une somptueuse tapisserie voyant un Faris terrasser un dragon rouge.

Au centre de la pièce se tient une table ronde entourée de seize chaises. Une douzaine de personnes sont présentes.

Un homme en robe Rouge et Noire, d'une quarantaine d'années se lève :

« Bienvenu héros, et par les forces de la Lumière, soyez-en remerciés. Je me nomme Gebril Al'Mofiss. Veuillez prendre place, que je puisse faire les présentations. »

Laissez les PJ se présenter si ce n'avait pas été le cas auparavant, puis décrivez et présentez les PNJ suivants :

Haoktyar Yundilla, le Grand Vizir, représentant de Sa Sublime Magnificence le Calife Xargun ainsi que du Clergé du Restaurateur de la Droiture (Al'Akbar).

Alik Am'Iktar, Grand Maître des Arcanes du Zashassar. (Le même que certains PJ ont pu rencontrer dans des modules Ekbir ou VTF).

Le doyen de la famille Kalimbramallam, représentant des familles nobles.

Gerxes, Grand prêtre du Clergé du Fils de la Lumière (Azor'Alq).

Barash, Grand prêtre du clergé des Fils du Soleil (Pelor) (représentant officieux de la Cour des Miracles).

Malik Al Kayeb, Grand Sheikh de la Confrérie des Faris du Lion, représentant des Ordres de Faris d'Ekbir.

Yuzedalla, Grande prêtresse de la Dame du Destin (Istus) en provenance du Temple de Yalas.

Soliman Yundilla, Amir de Cent, représentant de l'Askar. Aghon, représentant des Pinacles (un dragon d'argent mature adulte déguisé en baklunien).

Gebril Al'Mofiss, Kadim du Grand Prêtre (Al'Akbar) à la retraite et 'organisateur' de l'assemblée.

Une fois les présentations effectuées, Haoktyar Yundilla, le Grand Vizir, se lève et commence son

exposé: « Comme vous le savez déjà, Sa Sublime Magnificence, le Calife Xargun a décrété une Sainte Croisade contre les Iles Ataphades. Malgré de nombreux contretemps dus aux Forces du Mal, nous avons réussi à prendre l'île du Sang mais à quel prix ! Les Ataphades se sont joués de nous et ils ont profité du fait que la plus grande partie de l'Askar et de la Marine soient éloignés pour s'emparer de l'île de Murenshi. Nous avons dû abandonner l'île malgré de farouches combats mais en sauvant une grande partie de la population de l'île. Des héros ont réussi à se faire déverser un lac de montagne dans les mines, noyant ainsi plusieurs bataillons ennemis, facilitant ainsi l'évacuation de l'île et permettant de ce fait de sauver de précieuses vies.

Puis les Forces du Mal, notamment les Ataphades, les suivant de l'Ancien (Iuz) et le culte de Fragorox, se sont alliés et ont bien failli voler à nouveau les Saintes Reliques du Prophète. Heureusement cela n'a pas été le cas et les démons qui tentaient de les emporter les ont laissées choir dans un champ où comme par hasard des pèlerins étaient présents et ont annoncé le retour des Reliques. Cela a eu pour effet notamment la déclaration d'une Guerre Sainte de la part de Ket envers Ekbir afin de s'approprier les Saintes Reliques. Les temps sont durs et les augures ne prévoient rien de bon. Le plus inquiétant étant que les divinations sont plus qu'incertaines, même pour les filles de la Dame du Destin du Temple de Yalas.

Nous pensons que l'Ancien (Iuz) se cache derrière tout cela afin que les Forces du Bien soient divisées et ce afin de servir ses desseins maléfiques.

C'est pourquoi nous devons faire en sorte d'unir les forces du bien pour l'affrontement final qui approche, et notamment en récupérant certaines reliques.

Pour en revenir à Murenshi et à votre quête, en détruisant le flanc de la montagne afin de déverser le lac dans la mine, les héros ont involontairement mis à jour un mausolée remontant à l'Empire Baklunien, bien avant la venue du Fils de la Lumière (Azor'Alq).

Ce mausolée est la tombe d'un Grand Prêtre des Anciens Dieux des Paynims, Aktor El'Beha qui se sacrifia afin d'empêcher un puissant sorcier Ur'Flan d'ouvrir un portail vers les Plans Inferieurs. Les Anciens Dieux confièrent à Aktor une puissante relique capable de venir à bout d'une armée de fielons à condition que son porteur se montre pur, fort et courageux et fasse respecter les Puissances du Bien et de la Lumière.

Aktor parti avec un Ost de Guerriers Saints et après un affrontement digne des plus grands poètes bakluniens, le sorcier fut terrassé, le portail détruit, les fielons bannis, mais Aktor dut faire don de sa vie

afin de libérer les puissances emmagasinées dans la Relique.

Cela se passa bien avant que le Bannisseur des Ténèbres ne foule le sol des mortels, et les rares survivants de cet affrontement lui érigèrent un Mausolée et y laissèrent la Relique, la seule chose restant d'Aktor, ne sachant pas qu'elle lui avait été confiée par les Anciens Dieux. Ils prièrent les Anciens Dieux afin que ce Mausolée soit préservé du temps et que le nom d'Aktor El'Beha ne soit jamais oublié. Les Anciens Dieux répondirent favorablement à cette demande et un Gardien fut envoyé protéger ce lieu saint.

Au fil des ans puis des siècles, puis des millénaires, le Mausolée fut oublié et peu à peu il se détacha du monde primaire afin de devenir un demi-plan céleste.

La destruction du flanc de la montagne l'a brutalement ramené dans le plan primaire et la puissance dégagée par la Relique a attiré les forces du Mal. Le Gardien a alors appelé à l'aide les plans célestes, mais ceux-ci ne peuvent intervenir directement ici-bas. Ils ont donc contacté les Pinacles afin que ces derniers puissent intervenir, et tenté de trouver des héros dignes de ce nom afin de servir la cause du Bien, soit par l'envoi d'un messager céleste, soit par un augure aux temples du Bien et à Notre Dame du Destin.

C'est la raison de votre présence ici. »

« En effet, poursuit Aghon, j'ai été contacté par mon ami Baliel, un Archange (Solar) du Mont Céleste, me demandant de monter une expédition afin de récupérer la Sainte Relique avant que celle-ci ne tombe aux mains des Forces du Mal. J'ai donc demandé toute l'aide possible et mon ami Gebril s'est chargé de tout coordonner. Comme vous pouvez vous en rendre compte, tous les représentants des Forces du Bien sont présents. Seule une partie dissidente du Clergé d'Azor'Alq a décidé de mener un assaut frontal sur l'île de Murenshi. Nous pensons que c'est suicidaire, car l'Ennemi a fortement consolidé ses défenses depuis sa prise de pouvoir là-bas. Nos devons agir plus subtilement. Avec l'aide du Zashassar, nous avons élaboré un plan, qui n'est pas dénué de risques, mais qui a, nous le pensons, plus de chances de réussir qu'un assaut frontal. »

« Effectivement, enchaîne Soliman, l'Askar se prépare à combattre Ket, donc nous ne pouvons nous permettre de diviser nos forces. De même, la Marine se tient prête à une contre-invasion ataphade. Nous ne pouvons donc y aller de force. »

« De plus, continue Alik Am'Iktar, le Zashassar estime que les protections magiques de l'île ont été renforcées. Il est donc hasardeux d'essayer de vous y téléporter. Néanmoins, il existe une faille dans toute cette belle protection. Apparemment, le culte de Fragorox a laissé ouvert le portail qui a permis au Dragon mille fois maudit de revenir dans le plan primaire. Ce portail se trouve dans le Plan des Portails Infinis, le Premier Niveau des Abysses. Il est donc possible de pénétrer sur l'île en empruntant ce passage. Nous avons réussi à pirater le flux d'énergie alimentant ce passage et nous pourrions le maintenir ouvert vingt-quatre heures. Le plan est donc des plus simples : pénétrer dans les Abysses, emprunter le passage, trouver le Mausolée, récupérer la Relique, et faire le chemin en sens inverse ! Pour les béotiens, nous allons créer un portail vers les Abysses qui vous amènera suffisamment prêt du portail utilisé par Fragorox. Pas à côté non plus, il va falloir marcher un peu et prendre garde à ne pas vous faire repérer. Le Plan des Portails Infinis est souvent le lieu de batailles titanesques au nom de la Guerre du Sang, guerre millénaire entre les forces démoniaques et les forces diaboliques, et donc vous ne devriez pas avoir trop de mal à vous frayer un chemin dans le chaos ambiant. Une fois le portail de Fragorox dans les Abysses en vue, vous pourrez utiliser le premier parchemin pour revenir dans le plan primaire non loin du portail de Fragorox, c'est-à-dire sur l'île de Murenshi. Vous devrez ensuite faire le chemin en sens inverse, une fois la Relique en votre possession, à l'aide du second parchemin. Ces parchemins combinent les effets d'un sort de portail, d'un sort de déplacement dans les plans et d'un sort de téléportation. Il nécessite une grande source d'énergie, c'est-à-dire l'énergie alimentant le portail de Fragorox. Et il ne marche qu'avec celui-ci. Il nécessite un temps d'incantation d'environ deux minutes. Rappelez-vous, vous n'avez que vingt-quatre heures pour revenir avec la Relique une fois que je vous aurai fait pénétrer dans les Abysses. N'importe lequel d'entre vous étant capable de lancer une lecture de la magie est capable d'utiliser les parchemins. Au pire je peux vous prêter un Heaume de Compréhension des Langages et de Lecture de la Magie. Cela risque de vous être utile car le Gardien de la Relique risque de ne parler que le Céleste. Enfin, je vous confie cette boussole magique qui vous permettra, une fois dans les Abysses, de vous diriger vers le portail de Fragorox à l'aller, et vers le notre au retour. Ne la perdez pas, elle sert aussi de clef pour utiliser le portail que je vais créer entre ici et les abysses. »

Haoktyar Yundilla reprend :

« Cela a l'air inconscient mais l'Ennemi ne s'attendra pas à vous voir arriver par un de ses portails ! Au sujet de la Relique, nous en savons peu à son sujet, si ce n'est qu'elle a la forme d'une arme, probablement un ciméterre.

Le Zashassar a donc conçu ce coffret afin de dissimuler la puissance de la Relique et a posé des sorts pour empêcher quiconque de se téléporter avec la Relique, mais permettant tout de même de se déplacer avec elle par le biais de portails. En aucun cas vous ne devez essayer de vous en servir, car même si sa puissance est phénoménale, elle ne ferait qu'attirer les fielons, vague après vague. Vous devrez faire preuve de discrétion et de rapidité. »

« Pour finir, continue Aghon, vous aurez certainement à convaincre le Gardien que vous êtes bien envoyés par les Forces du Bien. Je vous confie ce coffret. Il contient une plume d'Archange (Solar) qui m'a été offerte par mon ami Baliel. Cela devrait faciliter votre diplomatie. »

« Avant que nous ne puissions répondre à vos questions, termine Haoktyar Yundilla, sachez que pour éviter toute fuite, vous dormirez ici dans la pièce prévue à cet effet. Demain matin, Alik Am'Iktar ouvrira le portail vers les Abysses et vous aurez alors vingt-quatre heures pour accomplir votre quête. Soyez rapides et discrets. Ne vous arrêtez pas et évitez les profusions de magie ou de vous déplacer en volant. Si vous avez besoin de quoi que ce soit, nous vous l'apporterons demain avant votre départ. Préparez vos sorts, priez vos dieux, affutez vos armes et reposez-vous. Vous allez devoir combattre des démons, des diables, et que sais-je encore, peut être même des dragons ! »

Les PNJ ont donné l'intégralité des informations en leur possession. Gebril Al Mofiss prévient les PJ que le sort *Bannissement* ne fonctionne pas dans les Abysses. Pour le reste, si les PNJ peuvent fournir tout ce à quoi les PJ ont droit en fonction de leurs ARs suivant les règles du LGCS.

Le Coffret du Zashassar est protégé par des sorts empêchant celui-ci de se déplacer au moyen de sorts de type téléportation, hormis les portails. Il empêche aussi quiconque de pénétrer à l'intérieur soit par des moyens de divination, soit par des moyens de forme éthérée ou autres. Néanmoins, la puissance de la Relique est telle que des créatures à proximité peuvent en ressentir l'aura.

Laissez les PJ discuter avec les PNJ et préparer leur mission et leur liste de sort.

Une fois les PJ prêts, passez à la rencontre 4.

4: DANS LES ABYSSES

Après une nuit de repos, les PJ sont fin prêts à commencer leur quête. Consulter le passage sur les Abysses dans le DMG p.160 (ou dans tout autre manuel plus précis comme le *Planar Handbook* ou le *Fiendish Codex I: Hordes of the Abyss*, même si ce n'est pas nécessaire). Lisez ou paraphrasez le texte narratif suivant :

Vous avez préparé vos sorts, affuté vos armes, renforcé vos armures. Il est temps d'aller chercher la Relique. Alik Am'Tktar est en train de lancer une invocation dans la petite pièce située en face de votre dortoir. Vous réalisez que les gravures dans le sol sont en train de briller d'une énergie noire.

Soudain, Alik Am'Tktar prononce un dernier mot de pouvoir et une ellipse d'environ six mètres de hauteur sur trois de largeur, d'un noir opaque et ondulant apparaît, entourée d'un halo rougeâtre.

« Bien, dit Alik Am'Tktar, le portail est ouvert, toutes les pièces de notre plan sont en place, le reste est entre vos mains. N'oubliez pas, je ne pourrai maintenir ce portail ouvert que vingt-quatre heures, ne traînez pas. Bonne chance et que le Restaurateur de la Droiture vous aide dans votre quête. »

Vous pénétrez alors dans le portail...

Vous émergez dans un monde de cauchemar: des montagnes d'un rouge sombre, distordues émergent de-ci de-là au travers d'une plaine d'ocre, pointant vers un ciel rouge sang zébré d'éclairs verts de formes diverses. Vous apercevez au loin des masses innombrables de toutes tailles se ruer sur des phalanges plus petites mais bien mieux disciplinées. Des sorts fusent de part et d'autre, des créatures ailées survolent ce champ de bataille éternelle. Le tumulte assourdissant de cette lointaine bataille vous arrive aux oreilles aussi vite qu'il n'en repart, porté par des vents étranges et contradictoires. Vous décidez de ne pas rester là et partez à la recherche du Portail de Fragorox...

A l'aide de la boussole magique du Zashassar, vous vous dirigez vers votre objectif, en espérant que cet objet fonctionne correctement. Après une demi-heure de marche, vous apercevez de plus en plus de démons se diriger dans la même direction que vous. Vous remarquez qu'il y a aussi des créatures humanoïdes: mercenaires? Égarés? Damnés? Vous ne sauriez le dire, de toute façon vous n'avez pas le temps de vous en occuper. Au sommet d'une crête,

vous contemplez enfin un immense disque de lumière noire d'au moins vingt mètres de rayon.

Faites faire un jet de détection (spot) des PJ contre la dissimulation (hide) des démons afin de déterminer si les PJ sont surpris (notamment en APL8 où les babaus ont un bon score de dissimulation (hide)). Si au moins un PJ repère les assaillants, lisez le texte suivant (le round de surprise à quand même lieu, si lieu d'être).

Vous vous dites qu'il est temps d'utiliser le premier parchemin lorsque vous remarquez un groupe de créatures se diriger dans votre direction...

Si tous les PJ sont surpris, lisez le texte suivant :

Soudain, surgissant de nulle part, une figure grimaçante tente de vous éventrer...

Creatures: Décrivez les démons qui arrivent d'après la description du Manuel des Monstres. Laissez faire des jets de Connaissance (Plans) (DD10+HD) pour identifier les créatures.

Note : les démons sont sur leur propre plan : ils ne sont donc pas conjurés et ils peuvent utiliser leur capacité de conjuration de démon. Ils sont aussi insensibles au bannissement.

APL 4 (EL 4)

Dretch: hp 13; *Monster Manual* 42.

Quasit: hp 13; *Monster Manual* 46.

APL 6 (EL 6)

Dretch (3): hp 13, 13, 13; *Monster Manual* 42.

Quasit: hp 13; *Monster Manual* 46.

APL 8 (EL 8)

Babau (2): hp 66, 66; *Monster Manual* 40.

APL 10 (EL 10)

Bebilith: hp 150; *Monster Manual* 42.

APL 12 (EL 12)

Vrock (3): hp 115, 115, 115; *Monster Manual* 48.

APL 14 (EL 14)

Glabrezu: hp 174; *Monster Manual* 43.

Vrock (2): hp 115, 115; *Monster Manual* 48.

Tactiques: Les démons sont des créatures chaotiques, elles n'ont donc pas de tactiques particulières, si ce n'est d'utiliser au mieux leurs capacités .

APL4 et APL6 : le Quasit ordonne aux Dretchs d'attaquer les PJ à l'aide de leurs sorts puis au corps à corps. Au premier round, il lance un *Cause Fear*, puis si le combat tourne mal, il tente de s'enfuir au troisième round en devenant *invisible*. Si les PJ utilisent le parchemin (dix rounds d'incantation) pour partir des Abysses, le combat est fini, sinon il revient (rencontre gratuite) après dix rounds avec un Dretch (en APL4) ou trois Dretchs (en APL6).

NB : le Quasit ne commence pas le combat invisible. Par contre, il peut se rendre invisible à sa première action.

APL8 : Les Babaus attaquent simultanément le même PJ en commençant par celui qui a le plus haut charisme et la plus faible armure apparente (pas d'armure, puis légère, etc.)

APL10 : Le Bebilith se focalise en premier sur le PJ ayant le plus haut charisme. Au premier round il essaye de le piéger dans sa toile puis tente de le mordre afin de l'empoisonner au second round. S'il n'arrive pas à le mordre, il tente alors de détruire son armure. Puis il passe au personnage ayant le second plus haut charisme et ainsi de suite. Si un PJ lui fait plus de 30 points de dégâts en un round, alors il se focalise sur lui en essayant de l'engluer dans sa toile (s'il lui en reste), puis de le mordre et de détruire son armure. Il combat jusqu'à la mort.

APL12 : Au premier round, un Vrock tente de conjurer des Dretchs tandis que les deux autres tentent de conjurer chacun un autre Vrock. Puis les trois Vrocks les moins endommagés entament une danse de la ruine tandis que les autres se lancent héroïsme. Une fois le rituel achevé ou interrompu, ils se lancent *image miroir* et vont au contact.

APL14 : Les deux Vrocks se lancent *héroïsme* puis *image miroir* et vont au combat. Au premier round, le Glabrezu tente de conjurer un autre Glabrezu et ensuite il tente (éventuellement avec le second Glabrezu conjuré) d'arroser les PJ de sort en commençant par un *mot de pouvoir étourdissement* sur le prêtre (sinon le mage), puis *confusion* et enfin *renversement de la gravité*. Engagés au corps à corps ils tentent de prendre leur assaillant en lutte avant de le ruer de coups.

Une fois le combat fini (que les démons aient été détruits ou aient fui), les PJ peuvent utiliser leur parchemin pour se rendre sur l'île de Murenschi. Passez alors à la rencontre 5.

5: MURENSHI

Une fois arrivés sur l'île, les PJ doivent se dépêcher d'arriver au Mausolée dans le chaos ambiant qui règne sur l'île. Si les PJ traînent trop, font des effets pyrotechniques flamboyants ou toute autre idée farfelue capable d'attirer l'attention, comme voler, ils se font remarquer par un groupe de démon. Cette rencontre est gratuite et ne rapporte donc pas de points d'expérience. Reprenez la rencontre précédente (EL=APL).

Lisez ou paraphrasez le texte narratif suivant :

Apparemment le parchemin du Zashassar a fonctionné et vous n'êtes plus dans les Abysses. Devant vous se tient une lande désolée et rocailleuse sous un ciel bas, lourd de nuages noirs. A environ une centaine de mètres derrière vous se trouve l'entrée d'une gigantesque grotte, certainement l'ancre dans lequel se trouve le portail de Fragorox. Vous apercevez au loin des éclairs et entendez des bruits de combats. Les forces fanatiques des Pinacles sont elles en train de combattre les forces du Mal, ou bien ces dernières sont en train de guerroyer entre elles ? Vous ne vous aventurez pas plus loin dans vos pensées car vous pensez savoir où se trouve le Mausolée : à l'ouest une colonne de lumière transperce la voute nuageuse vers le firmament. Elle se trouve approximativement à une heure de marche. Vous commencez alors le plus discrètement et le plus rapidement possible votre voyage...

Si les PJ font tout pour se faire remarquer, la rencontre gratuite expliquée plus haut arrive. Sinon ils arrivent sans heurt devant le Mausolée. Quoi qu'il se passe, lisez ou paraphrasez le texte narratif suivant :

Vous arrivez enfin au pied de la montagne d'où provient cette colonne de lumière. Elle émerge d'une ouverture dans le flanc de la montagne à environ trente mètres de haut. La roche est escarpée, l'ascension ne devrait pas poser de problème, c'est alors que vous entendez des cris venant de votre gauche : apparemment vous vous êtes faits repérer...

Les PJ se sont faits repérer par une Erinyes en patrouille, qui grâce à son sort de *Vision Véritable* a pu démasquer les PJ. Elle a alors envoyé des renforts, participant ou non au combat suivant en fonction de l'APL.

Créatures: Décrivez les diables qui arrivent d'après la description du Manuel des Monstres. Laissez faire des jets de Connaissance (Plans) (DD10+HD) pour identifier les créatures.

Note : les diables présents sur l'île de Murenschi sont arrivés par un portail, ils ne sont donc pas conjurés et ils peuvent utiliser leur capacité de conjuration de diable.

APL4 (EL7)

Bearded Devil (Barbazou) (2): hp 45, 45; *Monster Manual* 52

APL6 (EL9)

Chain Devil (Kyton) (3): hp 52, 52, 52; *Monster Manual* 53

APL8 (EL11)

Erinyes: hp 85; *Monster Manual* 54

Chain Devil (Kyton) (4): hp 52, 52, 52, 52; *Monster Manual* 53

APL10 (EL13)

Barbed Devil (Hamatula): hp 126; *Monster Manual* 51

Erinyes (2): hp 85, 85; *Monster Manual* 54

Chain Devil (Kyton) (3): hp 52, 52, 52; *Monster Manual* 53

APL12 (EL15)

Ice Devil (Gelugon): hp 147; *Monster Manual* 56

Barbed Devil (Hamatula): hp 126; *Monster Manual* 51

Erinyes (2): hp 85, 85; *Monster Manual* 54

Chain Devil (Kyton) (3): hp 52, 52, 52; *Monster Manual* 53

APL14 (EL17)

Horned Devil (Cornugon): hp 171; *Monster Manual* 55

Barbed Devil (Hamatula) (2): hp 126, 126; *Monster Manual* 51

Erinyes (3): hp 85, 85, 85; *Monster Manual* 54

Tactiques: Les diables sont des créatures intelligentes et sournoises : elles utiliseront leurs capacités du mieux qu'elles peuvent et seront sans pitié.

Le combat commence alors que les diables et les PJ sont séparés de 100m (300 pieds).

En APL 4, au premier round, un diable barbu défendra le second qui tentera de *conjur*er un troisième diable barbu. Si les PJ ne sont pas au contact à la fin du premier round, alors les deux diables échangeront leurs rôles. Etant peu subtils et peu intelligents, les diables barbus attaqueront ensuite avec une *attaque en puissance* maximale (+6). Dès qu'un diable barbu aura perdu au moins 20 points de vie il lâchera son arme, entrera en *frénésie de bataille* et attaquera avec ses 2 griffes l'adversaire le plus proche et se

focalisera sur lui afin de pouvoir utiliser son attaque spéciale de *barbe*. Les diables barbus combattent jusqu'à la mort.

Note : pour soigner le saignement infligé par les armes des diables barbus, il faut réussir un jet de niveau de lanceur de sort DD 16 si on lance un sort de soin ou une guérison. Dans le cas où le soin magique est prodigué par un objet magique (potion, baguette, parchemin, etc.) excepté par un bâton (staff), le niveau de lanceur de sort est effectué en fonction du niveau de lanceur de sort de l'objet, pas du lanceur de sort utilisant l'objet.

En APL 6, les Kytons avanceront en formation vers les PJ en étant espacés de 12m (40 pieds) afin d'éviter les sorts de zone comme *boule de feu*. Ils avanceront lors de leur tour de leur vitesse normale afin d'être en action retardée (ready) sur le premier PJ arrivant au corps à corps. Une fois engagé au corps à corps, les Kytons se regrouperont afin de gêner les déplacements des PJ grâce à leur allonge et essayeront de se focaliser sur le même PJ afin de le tuer au plus vite. Si un des PJ possède une chaîne cloutée, les Kytons essayeront tour à tour de *contrôler* la chaîne (à condition d'être à moins de 6m (20 pieds) avec leur pouvoir de *chaînes dansantes*. Si le PJ possédant la chaîne cloutée s'en sépare ou devient inconscient, le Kyton le plus proche se déplacera si nécessaire à moins de 6m (20 pieds) de la chaîne cloutée pour en prendre le contrôle.

Tous les diables combattent jusqu'à la mort.

Note : les Kytons possèdent la compétence *régénération* qui leur permet de ne recevoir des dégâts normaux que d'armes en argent, alignées bonnes ou de sorts ou effets ayant le descriptif Bon. Il régénère toute autre forme de dégât au rythme de 2 points par round. Tenez-en compte lors du calcul des dégâts infligés au Kytons.

En APL 8 les Kytons agissent de la même manière qu'en APL 6. L'Erinyes tente au premier round de conjurer 1d4 diables barbus (50% de chances) qu'elle envoie au combat. Les diables barbus se comportent comme en APL 4. Elle se protège ensuite des PJ par l'écran des Kytons et tant qu'elle n'est pas menacée elle tire ses flèches en se focalisant sur le prêtre du groupe puis sur le magicien du groupe. Ses connaissances des mystères et de la religion à +14 combiné à son intelligence de 14 et son pouvoir de *Vision Véritable* lui permettent de se focaliser sur l'adversaire de son choix. Une fois le prêtre et le magicien tombés ou si elle est menacée physiquement, elle s'envolera et essaiera de charmer avec son pouvoir de *charme de monstres* le PJ semblant être la plus grosse brute pour lui demander de la protéger. Si les PJ sont regroupés elle utilisera son pouvoir de *Ténèbres Maudites*. Elle prendra un malin plaisir à attraper tout PJ isolé et/ou inconscient avec sa *corde* afin de le lâcher dans les airs d'une hauteur la plus haute possible.

Tous les diables combattent jusqu'à la mort.

Note : les Kytos possèdent la compétence *régénération* qui leur permet de ne recevoir des dégâts normaux que d'armes en argent, alignées bonnes ou de sorts ou effets ayant le descriptif Bon. Il régénère toute autre forme de dégât au rythme de 2 points par round. Tenez-en compte lors du calcul des dégâts infligés au Kytos.

En APL 10 les Kytos se comportent comme en APL 6 et 8. L'Hamatula passe le premier round à conjurer un autre Hamatula puis se *téléporte* ensuite à proximité du mage si celui-ci n'est pas en vol, sinon sur les créatures de taille petite ou inférieure (afin de bénéficier de son *improved grab*) ou sinon enfin sur le prêtre du groupe et tente de les attraper en lutte. Les deux Erinyes tentent au premier round de conjurer 1d4 barbes barbus chacune (50% de chances) qu'elles envoient au combat. Les diables barbus se comportent comme en APL 4. La première Erinyes attaque ensuite à distance à l'arc en se focalisant sur les lanceurs de sort et en se partageant le travail avec l'Hamatula (les deux diables ne se focalisent pas sur le même PJ). Elle attaquera à l'arc depuis le sol (en tir rapide) tout PJ volant (notamment les magiciens en vol). Si elle est attaquée au sol elle réagira comme en APL 8. La seconde Erinyes tentera de charmer la grosse brute du groupe et ensuite bombardera les PJ de *Ténèbres Maudites* tous les rounds en étant en vol.

Tous les diables combattent jusqu'à la mort et achèvent les blessés.

Note : les Kytos possèdent la compétence *régénération* qui leur permet de ne recevoir des dégâts normaux que d'armes en argent, alignées bonnes ou de sorts ou effets ayant le descriptif Bon. Il régénère toute autre forme de dégât au rythme de 2 points par round. Tenez-en compte lors du calcul des dégâts infligés au Kytos.

En APL 12 l'Hamatula, les Kytos et les Erinyes se comportent comme en APL 10.

Le Gelugon tentera au premier round de *conjur*er 2d4 diables d'os (Osyluth) qu'il enverra en piétaille aux PJ. Ces derniers se rendront *invisibles*, puis lanceront *vol* et iront lancer des *ancres dimensionnelles* sur les lanceurs de sort. Si un PJ est en vol, un diable d'os ira l'attaquer au corps à corps, surtout si se sont des lanceurs de sort. Enfin les diables d'os iront attaquer au corps à corps les PJ.

Au second round, le Gelugon se lancera un sort de *Vol* puis au troisième round un sort d'*Aura Maudite*. Ensuite il se téléportera prêt du combat et commencera à arroser la zone de sorts de Cône de Froid en évitant ses alliés mais pas les Kytos (qui sont immunisés au froid) et en prenant éventuellement un Hamatula si celui-ci n'est pas trop blessé (ils sont télépathes) et que cela permet au Gelugon de prendre plus de PJ (l'Hamatula à une bonne

résistance à la magie, de bons réflexes et des points de vie en plus d'une réduction au froid de 10). S'il se fait attaquer au corps à corps, le Gelugon arrêtera de lancer des sorts et ira utiliser sa pique au meilleur rendement en se focalisant sur les menaces ou les opportunités qu'il jugera les meilleures avec son intelligence de 22.

Tous les diables combattent jusqu'à la mort et achèvent les blessés.

Note : les Kytos et le Gelugon possèdent la compétence *régénération* qui leur permet de ne recevoir des dégâts normaux que d'armes en argent (Kytos uniquement), alignées bonnes ou de sorts ou effets ayant le descriptif Bon. Ils régénèrent toute autre forme de dégât au rythme de 5 (2 pour les Kytos) points par round. Tenez-en compte lors du calcul des dégâts infligés aux Kytos et au Gelugon.

En APL14, les Hamatulas, et les Erinyes se comportent comme en APL 12.

Le Cornugon tentera au premier round de *conjur*er 1d6 diables barbelés (Hamatula) qu'il enverra en piétaille aux PJ. Ceux-ci se comporteront alors comme les Hamatulas déjà présents, mais sans pouvoir faire de conjuration. Différenciez-bien les Hamatulas conjurés des autres pour les sorts de cercle de protection par exemple.

Au second round, le Cornugon se lancera un sort de *Cercle Magique contre le Bien*. S'il se fait attaquer au corps à corps, le Cornugon tentera de détruire l'arme de son assaillant, si personne ne vient l'attaquer, il tentera des sorts de *dissipation du bien* et utilisera ses *boules de feu* et ses *éclairs* avant de se ruer au combat. Il ira alors attaquer un lanceur de sort sans armure afin de pouvoir l'étourdir avec sa capacité spéciale.

Tous les diables combattent jusqu'à la mort et achèvent les blessés.

Note : le Cornugon possède la compétence *régénération* qui leur permet de ne recevoir des dégâts normaux que d'armes en argent et alignées bonnes ou de sorts ou effets ayant le descriptif Bon. Ils régénèrent toute autre forme de dégât au rythme de 5 points par round. Tenez-en compte lors du calcul des dégâts infligés au Cornugon, et au début de son tour de jeu. N'oubliez pas non plus les étourdissements provoqués par ses chaînes cloutés et les blessures infernales provoquées par sa queue.

Une fois le combat fini les PJ peuvent escalader la paroi et entrer dans le Mausolée. Passez alors à la rencontre 6.

6: LE GARDIEN

Les PJ peuvent maintenant commencer l'ascension de la montagne. La roche étant escarpée, deux jets d'Escalade DD10 suffisent. Une fois arrivés au bord de l'ouverture lisez ou paraphrasez le texte narratif suivant :

Devant vous s'ouvre une faille d'environ quinze mètres de haut sur trois de large. Du fond de cette ouverture dans la roche, une lumière blanche et éclatante, tel un phare dans le ciel noir et chargé de Murensi en provient. La destruction du flanc de la montagne lors de la retraite de l'île semble effectivement l'avoir créée : des éboulis et autres roches semble former un escalier, instable, pour s'y aventurer.

Un jet d'Escalade ou d'Acrobatie DD10 permet de descendre sans encombre.

Le bas de la crevasse est recouvert d'une dalle en marbre blanc et celle-ci débouche sur une sorte de corridor de six mètres de large et de douze mètres de hauteur. Les murs ne sont pas naturels, ainsi que le plafond, tous construits en pierre polie. Le style architectural semble très ancien et vous évoque le Grand Temple du Restaurateur de la Droiture mais avec une note archaïque. L'entrée est profanée de textes dans des langues impies, apparemment gravés dans la pierre ou peints avec du sang. Il semble émaner de ce lieu une paix et une quiétude qui vous fait défaut depuis le début de votre périple. Au dessus de l'entrée est gravé dans la pierre un texte très ancien que vous parvenez à lire malgré les profanations qui lui ont été infligées.

Les personnages doivent parler l'Ancien Baklunien ou le Céleste pour pouvoir le comprendre :

« Pèlerin, tu entres ici dans un Mausolée béni par les Dieux du Bien. Si ton cœur n'est pas pur comme la lumière ou si tu n'as pas la force et le courage d'assumer ton allégeance aux Forces du Bien retourne sur tes pas ou prend garde à toi. »

Un jet de Connaissance (Architecture) ou de Connaissance (Barde) DD25 permet d'identifier le style comme datant de bien avant la fondation d'Ekbir. Un nain avec la compétence Artisanat (Travail de la Pierre) ou Profession (Maçonnerie) peut arriver à la même conclusion avec un DD15.

Tout PJ parlant l'Infernal ou l'Abyssal peut traduire les textes comme des profanations ou des insultes aux forces du Bien. Je laisse au DM la liberté de tels propos en fonction des joueurs autour de la table.

En effet, les forces du mal ont commencé par envoyer les plus faibles d'entre eux tenter de récupérer la Relique. Mais ils s'en sont montrés incapables à cause des effets décrits plus loin. Les plus forts d'entre eux se chamaillent,

se combattent ou tout simplement hésitent à tenter de la récupérer par eux-mêmes de peur de succomber à la puissance de la Relique. Mais l'arrivée des PJ va accélérer les choses lors du Round 2.

Un sort de *détection du bien* ou de *détection de la magie* donne un effet surpuissant, tout PJ de niveau 10 ou moins qui lance un tel sort est étourdi pour un round.

Le mausolée est en effet entièrement recouvert par les sorts suivants permanents lancés par un lanceur de sort niveau 20 (un Solar) : *Consecrate*, *Hallow* (avec comme effet *dimensional anchor* contre les alignements non bons), *discern lies* (Volonté DD21), *calm emotions* (Volonté DD22) et *daylight*.

A ce stade, les PJ neutres se sentent mal à l'aise tandis que les bons sont aux anges. Si tous les PJ renoncent à entrer, passez à la rencontre 7 : ils n'auront pas la Relique. Si au moins un des PJ continue, lisez ou paraphrasez le texte narratif suivant :

Prudemment, vous avancez au travers du corridor en passant sous des arches en forme d'ogives. Les textes impies disparaissent assez rapidement. Au bout d'une centaine de mètre vous débouchez dans une salle octogonale parfaite de soixante mètres de rayon. Au centre du Mausolée se trouve un sarcophage d'environ trois mètres de long sur un mètre et demi de hauteur et de largeur. Sur son dessus se trouve un gisant qui semble représenter un homme d'église, pour ce que vous pouvez en voir depuis l'entrée. Au dessus de l'arche représentant l'entrée est gravé dans la pierre, à nouveau, un texte très ancien.

Les personnages doivent parler l'Ancien Baklunien ou le Céleste pour pouvoir le comprendre :

« Pèlerin, tu entres ici dans le cœur d'un Mausolée béni par les Dieux du Bien. Tu peux contempler la tombe d'un saint parmi les saints qui est tombé en se sacrifiant pour la cause du Bien. Son nom est Aktor El'Beha, Grand Prêtre des Dieux des Paynims. Que son nom ne soit jamais oublié. »

Que les PJ aient pu ou nom lire le texte suivant poursuivez :

Devant le sarcophage apparaît peu à peu une forme translucide représentant un homme d'une trentaine d'années et d'environ un mètre soixante-quinze de haut, bien bâti et portant une armure de plaque complète de facture admirable et très ancienne. Il tient en main un grand cimenterre et semble calme

mais déterminé. Il émane de lui un charisme indéniable.

Le Gardien commence à parler en Céleste. Si personne ne semble le comprendre, il s'adresse alors en Ancien Baklunien si des bakluniens sont présent, sinon il se présente en commun. Dans tous les cas il se présente comme suit :

«Je m'appelle Moshe Zgheib, Mudjadin des Dieux des Paynims. Je suis le Gardien de ce Mausolée pour l'éternité ou jusqu'à ce que les Dieux m'envoient un suppléant. Annoncez-vous que je sache si vous avez à subir mon courroux !»

Créatures: Le Gardien est décrit dans le texte narratif précédent. Laissez faire des jets de Connaissance (Religion) (DD10+HD) pour identifier le Gardien.

APL4 (EL7)

Moshe Zgheib, the Guardian: Sacred Watcher
Paladin 5; hp 40; Appendix 1.

APL6 (EL9)

Moshe Zgheib, the Guardian: Sacred Watcher
Paladin 7; hp 54; Appendix 1.

APL8 (EL11)

Moshe Zgheib, the Guardian: Sacred Watcher
Paladin 9; hp 68; Appendix 1.

APL10 (EL13)

Moshe Zgheib, the Guardian: Sacred Watcher
Paladin 11; hp 82; Appendix 1.

APL12 (EL15)

Moshe Zgheib, the Guardian: Sacred Watcher
Paladin 13; hp 96; Appendix 1.

APL14 (EL17)

Moshe Zgheib, the Guardian: Sacred Watcher
Paladin 15; hp 110; Appendix 1.

Laissez les PJ se présenter puis poursuivez soit par la voie diplomatique (hautement recommandée), soit par la voie du combat.

Diplomatie : Le Gardien est indifférent, c'est-à-dire qu'il faut réussir un jet de Diplomatie DD30 pour le rendre aidant (voir les règles de la compétence Diplomatie dans le Manuel du Joueur) ; sauf si un PJ a une aura maléfique, dans ce cas le Gardien est hostile (donc Diplomatie DD50).

Les PJ ont droit à deux jets. Le premier doit au moins amener le Gardien à devenir amical (DD15 ou DD35 si un PJ a une aura maléfique) pour avoir droit au suivant.

Les PJ doivent désigner un orateur qui bénéficie des bonus suivants (n'oubliez pas que les PJ sont sous l'effet d'un sort de *discern lies* (Volonté DD21):

- Il montre la plume du Solar +5
- Il décrit sa mission +1
- Il est envoyé par un Trumpet Archon (et il le mentionne) +2
- Il est porte un symbole religieux d'un dieu bon +2
- Il est paladin ou prêtre d'un dieu bon +2 (+4 si son dieu est Azor'Alq ou Al'Akbar)
- Ses bonus de coût d'entretien ne comptent pas (le gardien n'a que faire de la richesse)
- Par contre toute faveur donnant droit à un bonus de jet social envers un noble, ou un suivant d'un dieu bon, fonctionne normalement.
- Tout PJ portant un symbole religieux d'un dieu bon peut tenter de l'aider lui apportant un bonus de +2 à chaque fois
- Ajoutez un bonus (ou un malus) allant de -5 à +5 si son Rôle-Play est bon
- S'il mentionne les quatre piliers du dragon ou les préceptes d'Azor'Alq ajoutez lui un +2 ou un +4 s'il cite les deux
- S'il tente un bluff, il subit un malus de -20
- Une intimidation ne fonctionne pas

Ne soyez pas trop dur envers le groupe, surtout si celui-ci ne comporte pas de diplomate ou effectue des jets malchanceux mais que la bonne volonté et le Rôle-Play sont là. Par contre n'hésitez pas à pénaliser les joueurs qui se contentent de lancer les dés.

Si les PJ ratent (encore une fois soyez indulgent envers un bon Rôle-Play) leur diplomatie le Gardien leur dit alors :

«J'ai bien peur que vous ne soyez pas digne de protéger la Relique. Vous avez fait un long chemin pour rien. Partez maintenant.»

Les PJ ont le choix de repartir ou de combattre le Gardien. Passez à la rencontre 7 s'ils choisissent de partir sinon passez à la section combat.

Si les PJ réussissent leur diplomatie, le Gardien leur dit alors :

« Les Dieux ont entendu mon appel. Ils m'ont envoyé des émissaires dignes de protéger la Relique. Ma tâche touche à sa fin et je vais pouvoir m'en aller vers le Mont Céleste. Je vais donc vous remettre la Relique. Prenez garde à sa puissance, car elle a été forgée par les dieux, du temps où ceux-ci forgeaient de tels artefacts pour les mortels. Une fois que je vous l'aurai donné, dissimulez-la, ne la sortez pas de son fourreau et surtout, **SURTOUT**, ne l'utilisez pas. Elle a été conçue pour être portée par un élu des Dieux, pas par un simple mortel, aussi pur et vaillant soit-il à défendre les valeurs du Bien et de la Lumière. Elle est capable entre de bonnes mains d'anéantir des légions de fiélons, d'éradiquer des armées de mort-vivants et de détruire n'importe quelle créature mauvaise, aussi puissante soit-elle. Une créature maléfique qui toucherait cette arme serait immédiatement dissipée corps et âme, et même son porteur, aussi proche de la sainteté soit-il risque d'être consumé. De plus le fait de la brandir hors de ce sanctuaire attirerait irrémédiablement des hordes de fiélons prêts à tout pour s'en emparer et la détruire.

Maintenant que vous êtes avertis, je vous transmets l'objet dont j'étais le gardien et je vous en donne la charge et les responsabilités qui vont avec : **Emmaraliel**, le cimenterre confié par les Dieux du Bien à **Aktor El'Beha**, Grand Prêtre de la Lumière afin qu'il puisse terrasser les armées de fiélons invoqués par le maléfique **Viad'did Kresh'on**, le terrible sorcier **Ur'Flan**. »

Moshe fait alors passer son bras au travers du sarcophage et en ressort un cimenterre gainé dans son fourreau serti de gemmes et vous le remet.

Il le donne au personnage ayant été convoqué par le Trumpet Archon, paladin ou prêtre d'Azor'Alq ou d'Al'Akbar, ayant la faveur *Protégé par le Fils de la Lumière* et ayant le plus haut charisme.

Si aucun des PJ n'a les pré-requis précédents, il remet la Relique à un PJ prêtre ou paladin d'un dieu bon, de plus haut charisme, baklunien, appartenant à une organisation méta ludique des forces du bien etc. Trouvez le PJ le plus approprié.

Moshe ne connaît pas tous les pouvoirs de la Relique (voir l'appendice 2), mais il refusera d'en dire plus, de peur que les PJ ne soient soumis à la tentation de l'utiliser.

Sinon il répond au mieux à leurs questions avant de disparaître. Pour cela aidez vous du Background de l'Aventure. Moshe est mort, terrassé par un Balor alors qu'il protégeait Aktor El'Beha qui terminait le rituel de la Relique permettant d'anéantir les démons. Les Dieux lui

proposèrent de garder la Relique dans ce Mausolée en remerciement pour son sacrifice.

« Vous pouvez vous reposer ici, mais ne tardez pas car les effets protecteurs de ce sanctuaire vont se dissiper d'ici une journée. Ramenez la Relique en lieu sûr et puissent les Forces du Bien et de la Lumière veiller sur vous. »

Puis peu à peu Moshe se dissipe...

Une fois la Relique récupérée, les PJ peuvent sortir du Mausolée après s'être reposés. Passez alors à la rencontre 7. Fin du round 1. Huit heures (8h) se sont écoulées depuis leur entrée dans les Abysses.

Combat : Si vous en arrivez là c'est que vraiment vous le faites exprès !

Tactiques: Rien de particulier. Le Gardien tente de repousser de son mieux les PJ.

Etant sous l'effet d'un sort de *consecrate* et d'un sort de *hallow*, et avec la présence de la Relique, le Gardien bénéficie des bonus suivants (qui ne sont pas comptés dans l'EL car les PJ bons en bénéficient aussi et qu'ils ont été suffisamment prévenus) :

- Bonus Profane de +2 à ses jets d'attaque, de dommage et de sauvegarde
- +2 point de vie par dé de vie
- Cercle magique de protection contre le mal

Les PJ subissent un malus profane de -10 à leurs jets de repousser (prêtre 'mauvais') ou de contrôler (prêtre 'bon') les mort-vivants (voir l'appendice 1 pour le cas du type deathless).

Une fois détruit, le Gardien réapparaît 1d4 jours plus tard normalement, comme un fantôme.

Développement : Le Sarcophage est fait d'une pierre sombre extrêmement dure et scellé, magiquement traité et d'un seul bloc. On considère donc cela comme de la pierre non-travaillée. Pour la briser Force DD85, pour la détruire, dureté 8, 1800 points de vie. A l'intérieur se trouve la relique dans son fourreau sertie de gemmes. Les PJ n'ont bien sûr dans ce cas aucune information sur la relique. (Voir appendice 2).

Une fois la Relique récupérée, les PJ peuvent sortir du Mausolée après s'être reposés. Passez alors à la rencontre 7. Fin du round 1. Huit heures (8h) se sont écoulées depuis leur entrée dans les Abysses. Si les PJ se reposent, il leur faut huit heures. Il leur restera donc huit heures pour finir leur quête sur le chemin du retour.

7: LES MORTS SE REVEILLEN

La sortie du Mausolée se fait de la même manière : quatre jets d'escalade DD10. Une fois sortis, après quelques minutes de marche lisez ou paraphrasez le texte narratif suivant :

Alors que vous vous dépêchez de retourner au portail, vous apercevez des créatures sur votre gauche qui s'approchent de vous.

Creatures: Décrivez les morts-vivants qui arrivent d'après la description du Manuel des Monstres. Laissez faire des jets de Connaissance (Religion) (DD10+HD) pour identifier les créatures.

APL4 (EL4)

Ghouls (4): hp 14, 13, 13, 12; *Monster Manual* 119

APL6 (EL6)

Ghasts (3): hp 30, 29, 28; *Monster Manual* 119

APL8 (EL8)

Wraiths (3): hp 33, 32, 31; *Monster Manual* 258

APL10 (EL10)

Spectres (3): hp 46, 45, 44; *Monster Manual* 232

APL12 (EL12)

Dread Wraith: hp 104; *Monster Manual* 258

Spectres (2): hp 46, 45; *Monster Manual* 232

APL14 (EL14)

Dread Wraith (3): hp 104, 104, 104; *Monster Manual* 258

Tactiques: Les morts-vivants ne sont là que pour une chose : tuer les vivants et se nourrir d'eux. Ils ont été créés par les Forces du Mal pour empêcher les PJ de repartir de l'île tandis que les dragons de la rencontre suivante se préparent pour garder le portail.

Si les PJ utilisent la relique ne leur donnez pas les xp de la rencontre, de plus ils seront attaqués en trois vagues par des diables comme dans la rencontre 5, qui ne leur rapporteront pas de points d'expérience non plus. Prenez la rencontre de l'APL joué.

Une fois les morts-vivants détruits les PJ peuvent continuer leur retour vers le portail. Passez alors à la rencontre 8.

8: LE PORTAIL

Les PJ se dirigent vers le portail pour le voyage retour où les attendent deux dragons, un bleu loyal mauvais et un rouge chaotique mauvais, qui font une alliance peu commune afin de récupérer la relique. Décrivez une ambiance oppressante à la limite de la paranoïa : les PJ se sentent observés, épiés, menacés...

Vous vous dépêchez d'avancer dans le Malvallon afin de retourner au plus vite au portail. Vous vous sentez épiés, observés, scrutés, menacés... Vous distinguez des mouvements furtifs à la lisière de votre champ de vision, des sons étouffés vous parviennent de manière presque inaudible, des résidus de senteur de soufre ou d'ozone effleurent vos narines... Vous accélérez le pas, présentant un danger imminent. Heureusement l'endroit où actionner le parchemin n'est plus qu'à une centaine de mètres.

Les PJ ont raison, les Forces du Mal se sont rendu compte que la Relique avait bougé, et l'arrivée des PJ a été remarquée. Différentes créatures (Erinyes, Imps, Quasits etc...) ainsi que différents devins observent les PJ où tentent de les observer. Ainsi que les dragons ! Qui tels des chats tournent autour de leur proie avant de fondre. Suivant l'APL, les dragons se seront lancés les sorts suivants : Armure de Mage, Endurance du l'Ours et Force du Taureau.

Tout jet de Détection DD15, de Perception DD20 ou de Sagesse DD25 permet au PJ qui a réussi de se rendre compte que quelque chose vole au dessus de leur tête, sans toutefois savoir ce que c'est. Laissez deux rounds aux PJ paranoïaques pour se lancer des sorts d'une durée en minutes ou en heures. Puis lisez ou paraphrasez le texte narratif suivant :

Soudain surgissant des nuages, deux créatures volantes plongent sur vous !

Creatures: Décrivez les dragons qui arrivent d'après la description du Manuel des Monstres. Laissez faire des jets de Connaissance (Arcanes) (DD10+HD) pour identifier les créatures.

APL4 (EL7)

Malgarax: very young red dragon (10 HD); hp 105; Appendix 1.

Eturlos: very young blue dragon (11 HD); hp 104; Appendix 1.

APL6 (EL9)

Malgarax: young red dragon (13 HD); hp 135; Appendix 1.

Eturlos: young blue dragon (14 HD); hp 131; Appendix 1.

APL8 (EL11)

Malgarax: juvenile red dragon (16 HD); hp 181; Appendix 1.

Eturlos: juvenile blue dragon (15 HD); hp 162; Appendix 1.

APL10 (EL13)

Malgarax: juvenile red dragon (18 HD); hp 203; Appendix 1.

Eturlos: young adult blue dragon (18 HD); hp 203; Appendix 1.

APL12 (EL15)

Malgarax: young adult red dragon (21 HD); hp 257; Appendix 1.

Eturlos: young adult blue dragon (20 HD); hp 227; Appendix 1.

APL14 (EL17)

Malgarax: adult red dragon (22 HD); hp 269; Appendix 1.

Eturlos: adult blue dragon (23 HD); hp 282; Appendix 1.

Tactiques: La tactique des dragons est des plus simples : ils volent par-dessus les PJ en utilisant leur souffle et leur don de vol en attaque (Fly by Attack), attendent que leur souffle revienne (1d4 rounds après) et recommencent. Ils utilisent s'ils le peuvent un sort pendant leur souffle histoire d'affaiblir un peu plus les PJ. Si un PJ est trop menaçant pour cette tactique, comme un mage ou un archer, ils l'attaquent de concert. Si plus d'un PJ est menaçant ils choisissent chacun une cible.

En APL12 et 14, la tactique diffère légèrement puisque les dragons de taille très grande (Huge) commencent par leur attaque de Crush sur le plus grand nombre de PJ (uniquement sur les PJ qui sont de taille petite (small)) et au round d'après ils utilisent leur souffle maximisé encore une fois contre le plus grand nombre en évitant bien entendu leur congénère.

Les dragons sont impétueux, téméraires, trop sûrs d'eux mais pas suicidaires. Si le combat tourne trop rapidement en leur défaveur, ils s'enfuient. Si un PJ les poursuit, alors ils s'en prendront à lui.

Acculés, ils s'en prendront alors aux plus faibles afin de faire un maximum de victimes.

N'oubliez pas la présence terrifiante des dragons !

Les dragons ne portent pas leur trésor sur eux. Leur tanière n'est pas à côté puisqu'ils ont été envoyés. Si les PJ font passer leur avidité du gain avant leur mission,

envoyez-leur à nouveau les rencontres 7, 4 et 5 dans cet ordre une fois toutes les dix minutes. Ils n'ont aucun moyen de quitter l'île avec la Relique.

Une fois les dragons éliminés, les PJ peuvent utiliser le second parchemin et repartir vers les Abysses. Passez à la rencontre 9.

9: RETOUR DANS LES ABYSSES

Une fois les dragons éliminés ou en fuite, les PJ peuvent utiliser le parchemin pour repartir dans les Abysses.

Vous activez à nouveau le parchemin et dès que l'incantation est finie vous vous retrouvez à nouveau dans le même paysage de cauchemar qu'à l'aller. À l'aide de la boussole du Zashassar, vous partez à la recherche du portail pour rentrer chez vous.

Faites faire un jet de détection (spot) des PJ contre la dissimulation (hide) des démons afin de déterminer si les PJ sont surpris (notamment en APL6 où les babaus ont un bon score de dissimulation (hide)). Si au moins un PJ repère les assaillants, lisez ou adaptez en fonction du nombre de créatures le texte suivant.

Alors que vous vous rapprochez de votre destination, un groupe de créatures s'approche de vous.

Si les PJ sont tous surpris référez-vous aux tactiques pour décrire la situation.

Creatures: Décrivez les démons qui arrivent d'après la description du Manuel des Monstres. Laissez faire des jets de Connaissance (Plans) (DD10+HD) pour identifier les créatures.

Note : les démons sont sur leur propre plan : ils ne sont donc pas conjurés et ils peuvent utiliser leur capacité de conjuration de démon. Ils sont aussi insensibles au bannissement.

APL 4 (EL 7)

Succubus: hp 33; *Monster Manual* 47.

APL 6 (EL 9)

Babau (3): hp 66, 66, 66; *Monster Manual* 40.

APL 8 (EL 11)

Vrock (2): hp 115, 115; *Monster Manual* 48.

APL 10 (EL 13)

Retriever: hp 95; *Monster Manual* 46.

Bebilith: hp 150; *Monster Manual* 42.

Vrock: hp 115; *Monster Manual* 48.

APL 12 (EL 15)

Glabrezu (2): hp 174, 174; *Monster Manual* 43.

APL 14 (EL 17)

Marilith: hp 216; *Monster Manual* 44.

Tactiques: Les tactiques dépendent fortement de l'APL.

APL4 : Cette rencontre est certainement la plus délicate à faire jouer. Une Succube n'est pas un monstre taillé pour le combat. Elle ne va pas non plus jouer les vierges effarouchées pour séduire un PJ. Elle va s'approcher discrètement en vol des PJ à moins de 60 ft. (vingt mètres) au dessus d'eux sous forme éthérée (grâce à son sort *Ethereal Jaunt*) puis se matérialiser. Les PJ ont droit à un jet de détection (spot) contre son jet de dissimulation (hide). Le combat commence avec un round de surprise si au moins un des PJ ne la remarque pas, et elle lance son sort de *Charme des Monstres* (*Charm Monsters*) – Volonté DD22 – par télépathie, sur le PJ ayant l'air d'être le plus apte à succomber à son sort comme un PJ ressemblant à un barbare, un guerrier ou un voleur pour lui demander de s'emparer de la Relique. Sa prochaine action est de tenter de conjurer un Vrock afin qu'il aille exterminer les PJ. Sa troisième action est de lancer une *suggestion* (toujours par télépathie) sur le PJ charmé afin qu'il aide le Vrock à protéger la Relique. Elle continue alors de charmer puis de faire des suggestions jusqu'à ce qu'il ne reste plus que des PJ charmés. Si c'est le cas, elle va les récompenser par un baiser et elle les achève comme ça.

Si son plan machiavélique fonctionne, alors elle aura droit aux faveurs de son maître et gardera un PJ comme esclave.

Si son plan tourne court, elle se téléporte pour fuir le combat, et ce même au premier round. Par exemple si elle ne gagne pas l'initiative et a déjà perdu la moitié de ses points de vie ou bien que son charme ne marche pas etc. Elle fuit. Elle ne cherche pas à se suicider.

APL6 : Les Babaus attaquent simultanément le même PJ en commençant par celui qui a le plus haut charisme et la plus faible armure apparente (pas d'armure, puis légère, etc.).

APL8 : Au premier round, un Vrock tente de conjurer des Dretchs tandis que l'autre tente de conjurer un autre Vrock. Puis les Vrocks se lancent *héroïsme* puis *image miroir* et vont au contact.

APL10 : Le Bebilith se focalise en premier sur le PJ ayant le plus haut charisme. Au premier round il essaye de le piéger dans sa toile puis tente de le mordre afin de l'empoisonner au second round. S'il n'arrive pas à le mordre, il tente alors de détruire son armure. Puis il passe au personnage ayant le second plus haut charisme et ainsi de suite. Si un PJ lui fait plus de 30 points de dégâts en un round, alors il se focalise sur lui en essayant de l'engluer dans sa toile (s'il lui en reste), puis de le mordre et de détruire son armure. Il combat jusqu'à la mort.

Le Vrock tente de conjurer un autre Vrock puis il se lance *héroïsme* et enfin *image miroir* et va au contact sur le prêtre du groupe.

Le Retriever attaque le porteur de la Relique et utilise ses rayons de manière chaotique sur les PJ : lancez 1d4 pour savoir quel rayon il utilise puis désignez aléatoirement le PJ cible.

APL12 : Au premier round, le premier Glabrezu tente de conjurer un autre Glabrezu. Tandis que le second tente de conjurer des Vrocks. Les Vrocks attaquent directement les PJ sans lancer des sorts. Ils lanceront *héroïsme* ou *image miroir* si l'occasion se présente : ils sont là pour permettre au Glabrezu de lancer des sorts. Les Glabrezu quand à eux tentent (éventuellement avec Glabrezu conjuré) d'arroser les PJ de sorts en commençant par un *mot de pouvoir étourdissement* sur le prêtre (sinon le mage), puis *confusion* et enfin *renversement de la gravité*. Engagés au corps à corps ils tentent de prendre leur assaillant en lutte avant de le ruer de coups.

APL14 : La Marilith lance une barrière de lame au premier round pour se protéger des PJ puis tente de conjurer un Nalfeshnee. Ce dernier lance d'abord un *feeblemind* sur le mage puis un *greater dispel magic* sur le prêtre puis sur les guerriers. La Marilith quand à elle se rue sur le porteur de la Relique et tente de le découper en morceaux.

Une fois le combat fini (que les démons aient été détruits ou aient fuit), les PJ peuvent emprunter le portail du Zashassar et retourner en Ekbir. Passez à la rencontre 10.

10: RETOUR EN EKBIR

Les PJ ont terminé le premier round. Ils sont revenus dans la même salle secrète du Zashassar d'où ils sont partis la veille. Cette rencontre a pour but soit de les orienter vers la conclusion, soit de leur proposer une rencontre optionnelle.

Vous émergez du portail sombre et vous vous retrouvez dans la même petite salle d'invocation d'où

vous étiez partis la veille. Alik Am'Iktar vous y attend, ainsi qu'Aghon et Gebril Al'Mofiss.

« Bienvenus, nous sommes heureux de vous revoir ! Avez-vous pu ramener la Relique ? Comment cela s'est-il passé ? » Leur demande Gebril.

Laissez les PJ raconter leurs exploits et leurs malheurs.

Les PJ n'ont pas réussi à ramener la Relique de Murenshi : Aghon, Alik Am'Iktar et Gebril sont effondrés. Lisez ou paraphrasez le texte narratif suivant :

« La tâche était trop ardue, et les Forces du Mal trop puissantes, vous avez fait de votre mieux j'en suis sûr, mais ce jour est à marquer d'une pierre noire pour les Forces du Bien. Recevez ceci en dédommagements pour vos efforts. » Leur dit Aghon. Il ouvre alors un coffre rempli d'or et de bijoux.

Les PJ reçoivent le trésor suivant :

Trésor: Pour ne pas avoir rapporté la Relique en Ekbir, les PJ reçoivent le trésor suivant en dédommagement:

- APL 4: Coin 325 gp; Total 325 gp.
- APL 6: Coin 450 gp; Total 450 gp.
- APL 8: Coin 750 gp; Total 750 gp.
- APL 10: Coin 1150 gp; Total 1150 gp.
- APL 12: Coin 1650 gp; Total 1650 gp.
- APL 14: Coin 3300 gp; Total 3300 gp.

« Maintenant, nous vous laissons retourner à vos occupations. Puissent le Restaurateur de la Droiture et le Bannisseur des Ténèbres veillez sur vous dans les temps incertains qui arrivent. » Conclu Gebril. Alik Am'Iktar active alors le miroir magique et une fois passé au travers vous vous retrouvez à l'Auberge du Marin Borgne.

Passez alors à la conclusion.

Les PJ ont réussi à ramener la Relique de Murenshi: Lisez ou paraphrasez le texte narratif suivant :

« Merveilleux ! Vous vous êtes montrés encore plus braves que vos exploits ne le laissaient entendre. Recevez ceci en remerciement pour avoir ramener la Relique ici. » Leur dit Aghon. Il ouvre alors un coffre rempli d'or et de bijoux et vous tend des parchemins. « Ce sont des titres et des faveurs des différentes organisations des Forces du Bien qui veulent vous remercier pour avoir réussi à ramener la Relique. »

Les PJ reçoivent le trésor suivant :

Trésor: Pour avoir rapporté la Relique en Ekbir, les PJ reçoivent le trésor suivant:

- APL 4: Coin 1300 gp; Total 1300 gp.
- APL 6: Coin 1800 gp; Total 1800 gp.
- APL 8: Coin 2600 gp; Total 2600 gp.
- APL 10: Coin 4600 gp; Total 4600 gp.
- APL 12: Coin 6600 gp; Total 6600 gp.
- APL 14: Coin 13200 gp; Total 13200 gp.

Pour les PJ ayant œuvrés pour la Fortune, Gebril leur remet à chacun une bourse :

« Voici la somme convenue avec Erguz en complément de celle déjà avancée. »

Puis Aghon enchaîne :

Nous aurions une autre quête à vous proposer si vous le souhaitez : nous ne pouvons garder cette Relique ici à Ekbir. Déjà que le retour de la Coupe et du Talisman suscitent déjà toutes les convoitises, nous ne voudrions pas aggraver ce fait. C'est pourquoi nous devons l'emmenner aux Pinacles. Souhaitez-vous emmener la Relique aux Pinacles ? Cela doit-être fait rapidement, mais nous pouvons attendre demain matin que vous ayez un minimum de temps pour vous remettre de vos exploits et de vous préparer pour un voyage qui risque d'être tout aussi dangereux. Je me porte garant que les Pinacles sauront vous récompenser pour un tel acte. Malheureusement nous ne pouvons vous en dire plus pour le moment, afin d'éviter toute fuite d'information. »

Si les PJ n'acceptent pas d'escorter la Relique aux Pinacles, lisez ou paraphrasez le texte narratif suivant :

« Nous tenons tout d'abord à vous remercier pour votre exploit et votre dévouement envers les Forces de la Lumière. Nous comprenons aussi que cela a été dur et que vous préféreriez confier l'escorte de la Relique à un autre groupe car le temps imparti pour vous remettre de vos maux et peut être trop court ou votre fatigue trop importante. » Leur dit Aghon.

« Maintenant, nous vous laissons retourner à vos occupations. Puissent le Restaurateur de la Droiture et le Bannisseur des Ténèbres veillez sur vous dans les temps incertains qui arrivent. » Conclu Gebril. Alik Am'Iktar active alors le miroir magique et une fois passé au travers vous vous retrouvez à du Lion Valeureux.

Passez à la conclusion, sinon, si les PJ sont prêts à apporter la Relique aux Pinacles passez à la Rencontre 11 (les rencontres 11 à 15 sont optionnelles).

11: LA PROPOSITION

Les PJ ont accepté d'emmener la Relique jusqu'aux Pinacles.

« Bien, reprend Aghon, je vois que vous méritez amplement tout le bien que j'ai pu entendre de vous. Tout d'abord, sachez que vous allez devoir à nouveau passer la nuit ici afin de vous reposer. Vous partirez demain matin via un nouveau portail. Nous pouvons encore une fois vous faire apporter tout ce que vous désirez afin de vous rétablir de vos exploits passés et de vous préparer à vos exploits futurs, ceci afin de préserver un maximum le secret et la discrétion de votre mission. »

« Nous allons vous envoyer grâce aux talents d'Alík Am'Iktar dans le Morskogil, dans le Dezbát, où se trouve la planque d'un corsaire, cachée dans une crique. Son nom est Ar'loq. Il est connu des pinacles pour avoir aidé les elfes des mers et les tritons contre les créatures marines alliées aux Ataphades. De plus c'est un suivant du Fils de la Lumière. Remettez-lui cette lettre de ma part pour le convaincre de vous emmener aux Pinacles. Il connaît le chemin, et il est autorisé à y entrer. L'accès par la terre se trouve au fond d'une grotte. Nous allons vous téléporter près de la grotte demain matin grâce à un nouveau portail. Entrez dans la grotte, empruntez le passage secret en poussant sur la pierre gravée d'une flamme, rencontrez Ar'loq, puis emmenez la Relique aux Pinacles. Et faites vite. Les Forces du Mal doivent en ce moment même faire tout ce qui est possible pour la retrouver. »

Laissez les PJ poser des questions, et se remettre de leurs aventures sur Murenschi. Une fois prêts et reposés, passez à la rencontre 12.

12: LA GROTTTE

Les PJ se sont reposés. Ils ont pu récupérer leurs sorts et leurs capacités journalières. Lisez ou paraphrasez le texte narratif suivant :

Une fois reposés, vous vous préparez le matin suivant à emprunter une fois encore un portail du Zashassar. Cette fois-ci, l'ovale magique est bleu et cerclé d'or. Vous passez au travers et vous vous retrouvez sur une lande aride avec une forte odeur d'iode. Le ciel est couvert et la pluie ne devrait pas tarder à faire son

apparition. Un vent froid souffle du nord, amenant avec lui l'odeur et le son de l'océan Dramidj. Vous entendez les vagues de la mer s'abattre sur les rochers au nord. Vous êtes au sommet d'un plateau rocheux, à environ cinq cent mètres du bord de la falaise. A une cinquantaine de mètres sur votre gauche se trouve l'entrée d'une grotte, apparemment celle décrite par Aghon. Vous vous en approchez lorsqu'une créature en sort, menaçante.

Creatures: Décrivez le monstre qui sort de la grotte d'après la description du Manuel des Monstres. Laissez faire des jets de connaissance pour identifier les créatures.

APL4 : Connaissance (Donjons) DD15

APL6 : Connaissance (Donjons) DD15

APL8 : Connaissance (Arcanes) DD16

APL10 : Connaissance (Donjons) DD15

APL12 : Connaissance (Nature) DD20

APL14 : Connaissance (Nature) DD20

APL 4 (EL 3)

Ettercap: hp 27; *Monster Manual* 106.

APL 6 (EL 3)

Ettercap: hp 27; *Monster Manual* 106.

APL 8 (EL 4)

Displacer Beast: hp 51; *Monster Manual* 66.

APL 10 (EL 5)

Basilisk: hp 45; *Monster Manual* 24.

APL 12 (EL 6)

Ettin: hp 65; *Monster Manual* 106.

APL 14 (EL 6)

Ettin: hp 65; *Monster Manual* 106.

Tactiques: Les monstres défendent leur caverne. Arrivés au quart de leurs points de vie, ils s'enfuient.

Une fois le monstre en fuite ou éliminé, passez à la rencontre 13.

13: AR'LOQ LE CORSAIRE

Une fois le monstre vaincu les PJ peuvent pénétrer dans la grotte. Lisez ou paraphrasez le texte narratif suivant :

La grotte a une ouverture d'environ six mètres de large sur dix mètres de haut. L'intérieur est une surface relativement plane formant d'environ vingt-cinq mètres de large sur trente de long et d'environ

quinze mètres de hauteur. Au fond de la grotte se trouve une sorte de charnier, apparemment les restes du garde manger de la créature qui occupait ces lieux. Cette dernière ne devait pas être là depuis bien longtemps au vu de la propreté relative des lieux. Une fois que vous avez estimé tout danger écarté, vous vous mettez à la recherche du passage secret et de la pierre gravée d'une flamme qui en active le mécanisme.

Le passage se trouve au fond de la grotte. Un jet de Fouille (search) DD15 permet de trouver la pierre car les PJ sont au courant de son existence. Il n'y a aucune trace de magie.

Après quelques recherches vous parvenez enfin à localiser la pierre du mécanisme d'ouverture. Celle-ci était bien dissimulée et sans l'information de son existence, vos recherches auraient pu être vaines.

En tournant la pierre, celle-ci active un mécanisme qui fait pivoter un lourd pan du fond de la grotte, d'environ deux mètres de large sur trois mètres de hauteur, débouchant sur un petit escalier en colimaçon taillé dans la roche, apparemment de facture naine.

Vous vous engagez alors dans ce mince passage et après une dizaine de minutes de descente, vous arrivez dans une petite pièce d'environ trois mètres de large sur six de long. La pièce est vide et taillée dans la roche. En face de vous se trouve une lourde porte en bois renforcée de barres de fer. Une petite ouverture à hauteur de visage, fermée par un clapet, est tout ce qui distingue cette porte d'une autre.

Soudainement celui-ci s'ouvre et vous entendez une voix :

« Au nom du Bannisseur des ténèbres, identifiez-vous ! »

Les PJ doivent se présenter et dire qu'ils viennent voir Ar'loq de la part d'Aghon.

Dès que vous avez demandé à voir Ar'loq de la part d'Aghon, la porte s'ouvre après toute une série de bruits que vous assimilez à des barres de renfort que l'on retire. Un baklunien à la mine patibulaire, vêtu d'un pantalon de toile et d'une chemise apparaît dans l'encadrement de la porte :

« Suivez-moi » vous annonce-t-il.

Vous suivez le marin hors de la petite pièce pour déboucher sur une vaste crique souterraine. Au milieu de celle-ci se trouve un voilier élancé d'une vingtaine de mètres de long sur environ six mètres à sa plus large envergure. Ce qui vous frappe c'est qu'il possède deux flotteurs latéraux d'environ cinq mètres

de long chacun et une grande voile triangulaire attachée à un mat d'une hauteur de quinze mètres. Le tout vous donne une impression de vitesse incontestable. Le bassin est juste assez large pour contenir le voilier qui fait environ dix-huit mètres d'envergure avec ses flotteurs et débouche sur une ouverture donnant sur l'océan Dramidj mais masquée par un filet recouvert de feuillages et de tissus.

Tout le pourtour de la crique est constitué de passerelles en bois donnant sur des rochers sur lesquels sont construits différents baraquements en bois eux aussi. De-ci de-là se trouvent aussi des alcôves dans la roche de la caverne pour la plupart fermées par de lourdes portes comme celle qui vous a permis d'entrer ici.

Le marin vous conduit devant l'une de ces alcôves et frappe à la porte. Le même système d'ouverture à hauteur de visage est présente et une personne à l'intérieur l'ouvre et glisse quelques mots avec votre guide.

Après quelques bruits de loquets la porte s'ouvre et trois marins en sortent. Votre guide vous fait signe d'entrer.

La pièce est rustique et taillée dans la roche. Elle fait environ six mètres sur six et au milieu se trouve une table entourée de tabourets en bois. Au mur se trouvent différentes cartes et instruments de marin. Au fond de la pièce se trouvent trois personnes.

La première est debout : c'est un baklunien d'environ un mètre quatre-vingt, bien bâti portant une chemise de maille – en mithril apparemment – et un cimenterre au côté. La longue cicatrice qui lui barre le visage ne lui desserre pas son charisme de meneur, bien au contraire. Ses yeux gris acier et son sourire en coin terminent de vous convaincre que ce doit être le maître des lieux.

Le second est un baklunien tout petit, qui ne doit pas dépasser les un mètre cinquante, rondouillet avec des lunettes sur le nez et une mine joviale. Il est assis à la gauche du premier et sirote une boisson chaude.

La troisième est une femme, à la peau d'une blancheur d'albâtre, contrastant avec sa robe noire brodées de motifs gris semblant dessiner une sorte de toile. Ses longs cheveux noirs semblent lui arriver jusqu'aux mollets, mais comme elle est assise cela est donc difficile à évaluer. Mais le plus frappant chez elle est que, malgré le bandeau qu'elle porte sur les yeux, elle semble vous dévisager chacun tour à tour.

« Bonjour et bienvenu, annonce le grand baklunien. Mithra m'a prévenue de votre arrivée, bien avant le message d'Aghon. Mithra est la jeune fille à ma droite : c'est une élue de la Dame du Destin. Elle possède un don de préséance impressionnant.

L'homme à ma droite est mon fidèle navigateur et ingénieur en chef Haro Al'Fared. C'est grâce à ses talents que vous avez pu admirer l'Arcadie, mon fidèle coursier des mers qui me permet de combattre les ennemis du Bien. Enfin je suis moi-même Ar'loq le corsaire, au service du Bien.

Même si Mithra m'a tout dit de vous j'aimerais quand même l'entendre de votre bouche : qui êtes vous et pourquoi êtes vous là ? »

Laissez les PJ se présenter. Un jet de détection DD15 suivi d'un jet de psychologie DD15 permet de reconnaître en lui les traits de la famille Kalimbramallam. Si les PJ lui posent la question, il leur racontera son histoire : il s'appelle en réalité Gebril Kalimbramallam et a préféré suivre la voie d'Azor'Alq plutôt que celle d'Al'Akbar, ce qui a mis son père dans une colère noire et il a été chassé de sa famille. Pour ne pas continuer à déshonorer le nom de sa prestigieuse famille, il a pris ce nouveau nom. Il a rencontré Haro à Fashtri et ils ont décidé de combattre ensemble le mal. Tous deux ayant naturellement des qualités de marin, ils ont décidé de se lancer dans la piraterie, ou plus exactement de devenir corsaires – non officiels – des forces du Bien et d'Ekbir en pourchassant inlassablement les émissaires du Mal sur l'océan Dramidj. Ils ont sauvé Mithra d'un bateau esclavagiste Ataphade et depuis elle les aide, notamment en localisant les bateaux du Mouqollad qui transportent des marchandises illicites pour commercer avec les Ataphades. Tout cela lui a permis d'obtenir quelques faveurs auprès de la Cour des Miracles et des Pinacles mais aussi l'inimitié du Mouqollad.

Un jet de Connaissance (Plans) permet de savoir que l'Arcadie est un Plan Supérieur du Bien.

Laissez ensuite les PJ raconter leur histoire et lui donner la lettre d'Aghon.

« Bien, le voyage vers les Pinacles sera périlleux. Depuis le choc des Titans, de sombres créatures marines, certains parlent de dragons des plans inférieurs, rodent entre ici et les îles sacrées. Mais l'Arcadie est le plus rapide voilier de tout le Dramidj. De plus il possède quelques surprises pour surprendre ou semer nos assaillants. Donnez-moi une heure pour faire les préparatifs et nous pourrons y aller. »

A la fin de la conclusion, les PJ pourront aller voir le chef de la famille Kalimbramallam afin de lui expliquer ce que son petit-fils est devenu. Il souhaitera, après un jet de diplomatie de DD 20 + APL aider Gebril, alias Ar'loq, officieusement dans sa quête et remerciera les PJ par une faveur. Notez que ceci n'est possible que si les PJ effectuent la démarche par eux-mêmes.

Une fois le Corsaire convaincu, passez à la rencontre 14.

14: LE DILEMME

Les PJ sont prêts à embarquer sur l'Arcadie pour voguer vers les Pinacles. Leur voyage sera périlleux et ils devront choisir entre éradiquer une terrible créature du mal – un Dragon du Styx – ou bien amener leur cargaison à bon port de manière plus sûre. Un vrai dilemme.

Ar'loq a tenu parole et une heure plus tard, le magnifique voilier l'Arcadie quitte sa cachette. Après quelques manœuvres délicates entre les terribles Griffes du Morskmogil et ses éperons rocheux, le navire file comme le vent au travers du Dramidj. Le temps prête à l'orage ce qui permet au voilier d'aller vite sans apparemment utiliser une quelconque magie. En vous penchant par dessus bord vous remarquez que la coque du voilier flirte avec l'eau et que plus il prend de la vitesse, moins sa surface de contact avec l'eau est importante. Apparemment Haro est un véritable maître-ingénieur !

Après plusieurs heures de voyage, la vigie crie : « créature marine à bâbord ! » et vous apercevez alors une forme sombre sous les eaux se diriger vers vous. Elle est encore à plusieurs centaines de mètres mais elle avance très vite.

Ar'loq vient alors vous voir : « Mes amis, il semble qu'un serpent de mer ou une baleine ne nous ait pris en chasse. » A ce moment là, Mithra apparaît auprès du capitaine : « ce n'est pas une baleine : c'est un rejeton des Abysses, c'est un Dragon du Styx ! ».

Ar'loq semble soucieux un instant : « Nous avons le choix : soit nous pouvons le semer et arriver aux Pinacles sans encombres, mais en laissant cette terrible créature malfaisante rôder encore dans les Dramidj ; soit nous pouvons la combattre, mais nous prenons alors le risque de perdre votre précieuse cargaison. Je vous laisse le choix, car c'est de votre quête qu'il s'agit. »

Laissez les PJ décider – rapidement – de l'issue de la rencontre : soit ils affrontent le Dragon du Styx, soit ils fuient afin de préserver la relique.

Si les PJ décident de fuir le combat lisez ou paraphrasez le texte suivant :

« Accrochez-vous » vous prévient Ar'loq. Il donne alors l'ordre d'aller en avant toute et comme par magie, la voile triangulaire déjà fortement gonflée par le vent se gonfle encore et le navire semble faire un bon en avant. Vous vous retenez comme vous pouvez

à un cordage en vous sentant tomber en arrière. Lorsque vous parvenez à regarder par-dessus-bord, vous vous rendez compte que vous êtes à cinq mètres au dessus de l'eau ! L'Arcadie semble voler pendant quelques minutes avant d'amerrir en douceur. Le dragon n'est plus qu'un lointain souvenir. Votre voyage vers les Pinacles se termine quelques heures plus tard sans problème.

Passez à la rencontre 15.

Si les PJ décident de combattre le dragon lisez ou paraphrasez le texte suivant :

« Accrochez-vous » vous prévient Ar'loq. Il donne alors l'ordre de vire de bord afin d'intercepter le dragon. Celui-ci plonge alors sous le navire et un choc secoue le navire. « Capitaine, la quille semble endommagée ! »

« Préparez-vous à combattre cette abomination pendant que je continue de diriger mon navire » vous demande alors Ar'loq alors que le Dragon du Styx émerge à tribord.

Créatures: Un Dragon du Styx (*Draconomicon* p.187) est un dragon qui ressemble à un serpent de mer. Il vit naturellement dans le Styx et a donc une vitesse de natation, mais ne sait pas voler. Ses ailes ainsi que ses griffes ne lui permettent que de nager pas d'attaquer. Son arme la plus meurtrière est sa longue queue au bout fourchu, dont il se sert pour fouetter, découper ou attraper ses victimes. Laissez faire des jets de Connaissance (Arcanes) (DD10+HD) pour identifier les créatures.

APL4 (EL6)

Kerlatyx: young Styx dragon (11 HD); hp 104; Appendix 1.

APL6 (EL9)

Kerlatyx: juvenile Styx dragon (16 HD); hp 172; Appendix 1.

APL8 (EL11)

Kerlatyx: young adult Styx dragon (19 HD); hp 214; Appendix 1.

APL10 (EL13)

Kerlatyx: adult Styx dragon (22 HD); hp 269; Appendix 1.

APL12 (EL15)

Kerlatyx: mature adult Styx dragon (25 HD); hp XX; Appendix 1.

APL14 (EL18)

Kerlatyx: very old Styx dragon (29 HD); hp XX; Appendix 1.

Tactiques: Le Dragon du Styx apparaît à 2 cases du bord à tribord et commence par utiliser un de ses deux souffles (le plus approprié), puis, au second round il monte sur le voilier au milieu de côté tribord/droit (considérez le voilier comme un rectangle de 12 cases de long sur 4 de large) et attaque le plus proche PJ sa morsure et ses lames de queue afin de pouvoir obtenir la lutte et donc la constriction.

De taille très grande (huge) il effectue un saut afin de tomber sur les PJ et ainsi obtenir un crush (uniquement sur les PJ qui sont de taille petite (small)) puis au second round il utilise son souffle, en maximisé si il l'a et continue ensuite ses attaques de morsure et de lames de queue afin de tuer tout le monde et de récupérer la relique.

N'oubliez pas la présence terrifiante des dragons !

Pendant le combat, Ar'loq tentera de maintenir son bateau à flot et de motiver ses marins.

Une fois le dragon du Styx évité, éliminé ou en fuite, passez à la rencontre 15. Si les PJ ont perdu la Relique ou sont tous morts passez à la conclusion.

15: LES PINACLES

Les PJ arrivent aux Pinacles où un accueil digne des rois les attend.

L'Arcadie poursuit son voyage et arrive soudain devant un mur de brumes. Ar'loq donne quelques ordres et le navire s'y enfonce tout doucement. Quelques instants plus tard vous en émergez et naviguez maintenant sur une mer émeraude, transparente et calme. Tout autour de vous des îles en forme de piques pointent vers le ciel, certaines transpercent même les nuages.

Ar'loq fait naviguer son voilier jusqu'à l'entrée d'une petite grotte donnant sur une gigantesque crique souterraine au pied de l'un des plus grands pics.

Des hommes et des femmes, en robe blanche, sans âge, vous attendent. Ils ont en commun une beauté surnaturelle.

Une femme s'avance pour vous accueillir :

« Bienvenus, Héros du Bien, que le Fils de la Lumière et le Restaurateur de la Droiture puisse vous bénir ainsi que votre descendance à tout jamais. Veuillez me suivre afin que nous puissions mettre la Relique

dans son nouvel écrin et que nous puissions fêter votre victoire comme il se doit. »

Vous suivez la femme ainsi que toute sa cohorte vers un portail lumineux.

Une fois traversé, vous vous retrouvez dans une salle immense, aux murs recouverts d'or et d'argent, éclairée par des globes lumineux d'une pureté absolue et décorée avec un goût et un raffinement exquis.

Au milieu de cette salle qui doit faire plus de cent mètres de rayon, se trouvent des tables en bois précieux recouvertes de nappes faites dans les tissus les plus fins sur lesquelles reposent des mets qui vous n'en doutez pas une seconde vont ravir votre palais pour le restant de vos jours. Différents humanoïdes s'affairent à finaliser le banquet.

Une grande ouverture de plusieurs dizaines de mètres de large donne sur une grande terrasse surplombant les nuages.

Emerveillés par tant de raffinement, de beauté, de richesse et d'élégance, c'est à peine si vous remarquez Aghon s'approcher de vous.

« Bienvenu chez moi mes amis. A ce que je vois les Anciens Dieux ont veillé sur vous. Avant que nous ne célébrions votre victoire nous devons remettre la Relique en lieu sûr. »

Si au moins un des PJ a choisi l'option Pour la Gloire continuez comme suit. Seuls le ou les PJ(s) ayant choisi Pour la Gloire peuvent suivre Aghon avec la Relique.

« Suivez-moi, afin que vous puissiez par vous-même admirer et déposer la Relique dans son nouvel écrin. Nous revenons bientôt. »

Vous suivez alors Aghon à la périphérie de la salle, pour ensuite gravir un escalier en marbre blanc veiné d'or et d'argent qui semble sans fin. Après une ascension de plusieurs minutes vous débouchez au entre de ce qui semble être une terrasse d'une trentaine de mètres de rayon, pavée d'or et de platine, au sommet du pic.

Au bout de quelques instants, vous voyez une grande créature ailée descendre du ciel, entourée d'une cohorte de créatures ailées plus petites.

Laissez les PJ faire des jets de connaissance des plans DD32 pour identifier un Solar entouré de quatre Astral Deva (DD22) et de deux Trumpet Archon (DD22) et d'une douzaine de Lantern Archon (DD11).

La plus grande des créatures se pose devant Aghon. Elle mesure presque trois mètres de haut sans compter ses ailes en plume duveteuses. Sa peau est argenté et ses yeux sont deux topazes flamboyantes. Les autres créatures ailées ressemblent soit à des

humains d'une beauté saisissante dotés d'ailes duveteuses, soit à de magnifiques elfes androgynes à la peau émeraude, portant une trompette au long manche délicat. Ils sont eux-mêmes entourés de pleins de petites sphères de lumières virevoltantes. Aghon se met à genou.

Laissez les PJ décider s'ils se mettent à genou ou non.

« Bienvenus Parangons du Bien. Je me nomme Baliel, hérauts des Puissances Célestes. Celles-ci m'ont désigné la tâche de trouver de valeureux héros tels que vous afin de ramener une Sainte Relique. Vous avez accompli bien plus que votre devoir. C'est pour cela que je me présente directement à vous. Bien peu de mortels ont eu le privilège de rencontrer l'un des miens au cours de son existence. Veuillez, je vous prie, me remettre la Relique afin que je puisse la rendre à son créateur. Elle sera rapportée à un mortel béni par les Dieux le moment venu. Puissent les Puissances Célestes veiller sur vous et puissions-nous vous compter parmi nous lors du Grand Affrontement Final. »

Une fois la Relique remise, Baliel béni tous les PJ présents à l'aide d'un miracle, ce qui fait que tous les effets négatifs qu'ils ont pu recevoir au cours des combats de ce module sont annulés (cécité, drains, fatigue, paralysie, etc.) Ils sont aussi soignés de tous leurs points de vie perdus et reçoivent une bénédiction lancée par un prêtre de vingtième niveau.

Laissez les PJ discuter (dans la limite du raisonnable) avec Baliel (qui se montre taciturne) puis concluez :

« Recevez cette modeste récompense pour les sacrifices matériels que vous avez du consentir. » Un humanoïde ailé dépose alors un coffre au pied de Baliel.

« Puissent les Puissances Célestes veiller sur vous et puissions nous vous compter parmi nous lors du Grand Affrontement Final. » Et il s'envole vers le firmament suivi de sa cohorte. Vous redescendez au banquet précédés d'Aghon.

Les PJ ayant choisi Pour la Fortune ont droit au texte narratif suivant :

« Veuillez, je vous pris, me remettre la Relique afin que je puisse la ranger en lieu sûr. »

Vous regardez alors Aghon marcher jusqu'à la périphérie de la salle, pour pénétrer dans une cage d'escalier. Il en revient quelques minutes plus tard avec un coffret dans les mains.

« *Veillez recevoir ceci pour vous remercier de votre courage.* »

Bien entendu les PJ ont tout intérêt à remettre la Relique à Aghon ou à Baliel et à ne pas suivre Aghon dans l'escalier sans sa permission.

Si les PJ se montrent réticents voir belliqueux ils n'obtiennent aucune faveur.

S'il doit y avoir un combat considérez que les PJ sont renvoyés chez eux et complètement dépouillés.

Passez ensuite au banquet.

Aghon vous fait signe de le suivre et vous êtes installés aux places d'honneur du banquet. Les mets sont plus subtils, raffinés et délicats les uns que les autres tandis que les boissons sont les meilleures que vous n'avez jamais bues. S'ensuit une série de divertissements parmi lesquels de magnifiques poèmes, des odes grandioses, des chants épiques et oubliés sont présentés. La fête semble durer plusieurs jours.

Laissez les PJ faire du Rôle-Play. Les PJ peuvent tenter de percer encore une fois l'histoire d'Ar'loq de la rencontre 13. Reportez-vous à la rencontre 13 pour les détails. Une fois finie concluez :

Aghon vous remercie encore une fois pour tous vos efforts et Ar'loq vous propose de vous raccompagner en Ekbir.

Trésor: Pour avoir rapporté la Relique aux Pinacles, les PJ reçoivent le trésor suivant:

APL 4: Coin 325 gp; Total 325 gp.

APL 6: Coin 450 gp; Total 450 gp.

APL 8: Coin 650 gp; Total 650 gp.

APL 10: Coin 1150 gp; Total 1150 gp.

APL 12: Coin 1650 gp; Total 1650 gp.

APL 14: Coin 3300 gp; Total 3300 gp.

Passez à la Conclusion

CONCLUSION

Plusieurs conclusions sont possibles :

Les PJ n'ont pas réussi à ramener la Relique de Murenschi : Lisez ou paraphrasez le texte narratif suivant :

La mission était trop ardue pour vous, vous avez fait de votre mieux, mais trop c'est trop. Vous espérez que la balance entre le Bien et le Mal ne penche pas trop

du côté de ce dernier, mais vous n'arrivez pas à vous en convaincre.

Les PJ ont réussi à ramener la Relique de Murenschi, mais ne souhaitent pas escorter la Relique jusqu'aux Pinacles : Lisez ou paraphrasez le texte narratif suivant :

La Relique est récupérée, la mission est un succès. Il ne vaut mieux pas faire la mission de trop et de tout risquer. La Quête pour arracher la Sainte Relique a été suffisamment dure comme ça. Un tiens vaut mieux que deux tu n'auras. La Balance penche du côté du Bien ou en tout cas plus trop du côté du Mal : c'est déjà ça.

Les PJ ont réussi à ramener la Relique de Murenschi, puis l'ont escortée jusqu'aux Pinacles : Lisez ou paraphrasez le texte narratif suivant :

Le voyage de retour est paisible et au final, Ar'loq vous dépose sur une plage près de la ville d'Ekbir :

« Au revoir mes amis et à bientôt. Que les Anciens Dieux veillent sur vous maintenant et à jamais ».

Puis il repart en haute mer, vers de nouvelles aventures sous le soleil couchant. L'Arcadie n'est plus qu'un point à l'horizon lorsque vous décidez de retourner dans la Ville Sainte d'Ekbir, heureux d'avoir pu si bien servir les Puissances du Bien.

Les PJ n'ont pas réussi à ramener la Relique aux Pinacles car le Dragon du Styx s'en est emparée : Lisez ou paraphrasez le texte narratif suivant :

Dépité, Ar'loq vous ramène en Ekbir. Une victoire des Forces du Mal qui ne fait qu'assombrir encore plus l'horizon du futur. Votre témérité risque de coûter cher en vies dans les prochains mois...

Tous les PJ sont morts : Lisez ou paraphrasez le texte narratif suivant :

Votre esprit se détache de votre corps réduit à l'état de pulpe sanguinolente. Vous vous rendez compte alors que la perte de la Relique, maintenant entre les mains des Forces du Mal, aura des répercussions gravissimes, pas seulement sur Ekbir mais aussi sur l'ensemble de la Flanese. Mais cette partie de l'histoire s'écrira sans vous, où alors en d'autres lieux ou d'autres temps.

CONSEQUENCES

Faveurs:

- **Pour la Gloire**: les PJ ayant choisi *pour la Gloire* ont accès aux bénéfices marqués **for Glory** sur l'AR.
- **Pour la Fortune**: les PJ ayant choisi *pour la fortune* ont accès aux bénéfices marqués **for Gold** sur l'AR.

Faveur d'Ar'loq: tout PJ ayant au moins 5 rangs en profession (marin) peut accompagner Ar'loq pendant 24 TU (12 s'il a choisi pour la gloire) afin d'avoir accès à la classe de prestige **Legendary Captain**. Cette faveur n'est accessible que si le PJ a effectué la rencontre optionnelle.

Faveur de la Famille Kalimbramallam: 10% de réduction sur n'importe quel objet open. Cette faveur n'est accessible que si le PJ a effectué la rencontre optionnelle, a reconnu Ar'loq comme étant un membre de la famille Kalimbramallam et à convaincu le doyen de la famille d'aider Gebril/Ar'loq dans sa quête pour le bien (diplomatie DD 20+APL). Il faut que les PJ aient eu envie de le faire pour obtenir cette faveur. Cela ne peut venir ni de Gebril/Ar'loq ni du doyen des Kalimbramallam.

Hanté: Si vous avez tué le Gardien du Mausolée, vous êtes maudit et avez 50% de malchance de devenir paniqué à la vue d'une créature incorporelle. Peut être annulé par n'importe quel sort approprié lancé par un lanceur de sort de niveau APL+3

EXPERIENCE POINT SUMMARY

To award experience for this adventure, add up the values for the objectives accomplished. Then assign the experience award. Award the total value (objectives plus roleplaying) to each character.

Round 1:

1: La Fortune ou la Gloire?

RP: Faire le bon choix en fonction de l'histoire du PJ

APL 4	45 XP
APL 6	60 XP
APL 8	75 XP
APL 10	90 XP
APL 12	105 XP
APL 14	120 XP

2: Informations

RP: Interactions sociales

APL 4	45 XP
APL 6	60 XP
APL 8	75 XP
APL 10	90 XP
APL 12	105 XP
APL 14	120 XP

4: Dans les Abysses

Combat: Vaincre (ou faire fuir) les démons

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

5: Murenshi

Combat: Vaincre (ou faire fuir) les Diables

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

6: Le Gardien

Combat: Convaincre par la diplomatie ou la force le gardien à remettre aux PJ la Relique

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

RP: Etre en possession de la Relique et connaître son histoire et ses capacités

APL 4	45 XP
APL 6	60 XP
APL 8	75 XP
APL 10	90 XP
APL 12	105 XP
APL 14	120 XP

Round 2:

7: Les Morts se réveillent

Combat: Vaincre (ou faire fuir) les Morts-Vivants sans la Relique

APL 4	120 XP
APL 6	180 XP
APL 8	240 XP
APL 10	300 XP
APL 12	360 XP

APL 14 420 XP

8: Le Portail

Combat: Vaincre (ou faire fuir) les dragons sans la Relique

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

9: Retour dans les Abysses

Combat: Vaincre (ou faire fuir) les démons sans la Relique

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

10: Retour en Ekbir

Objectif: Avoir rapporté la Relique auprès du Conclave de Lumière

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

Rencontre Optionnelle:

12: La Grotte

Combat: Vaincre (ou faire fuir) les Monstres

APL 4 90 XP
APL 6 90 XP
APL 8 120 XP
APL 10 150 XP
APL 12 180 XP
APL 14 180 XP

14: Le Dilemme

Combat: Vaincre (ou faire fuir) le Dragon du Styx sans la Relique

APL 4 180 XP
APL 6 270 XP
APL 8 330 XP
APL 10 390 XP
APL 12 450 XP
APL 14 540 XP

15: Les Pinacles

Objectif: Avoir rapporté la Relique aux Pinacles

APL 4 67 XP
APL 6 90 XP
APL 8 112 XP
APL 10 135 XP
APL 12 157 XP
APL 14 180 XP

Total Possible Experience

Round 1 + Round 2:

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

Rencontre Optionnelle (Optional Encounter):

APL 4 337 XP
APL 6 450 XP
APL 8 562 XP
APL 10 675 XP
APL 12 787 XP
APL 14 900 XP

Total:

APL 4 1350 (1687) XP
APL 6 1800 (2250) XP
APL 8 2250 (2812) XP
APL 10 2700 (3375) XP
APL 12 3150 (3937) XP
APL 14 3600 (4500) XP

TREASURE SUMMARY

During an adventure, characters encounter treasure, usually finding it in the possession of their foes. Every encounter that features treasure has a "treasure" section within the encounter description, giving information about the loot, coins, and magic items that make up the encounter's treasure.

The loot total is the number of gold pieces each character gains if the foes are plundered of all their earthly possessions. Looting the bodies takes at least 10 minutes per every 5 enemies, and if the characters cannot take the time to loot the bodies, they do not gain this gold. If you feel it is reasonable that characters can go back to loot the bodies, and those bodies are there (i.e., not carted off by dungeon scavengers, removed from the scene by the local watch, and so on), characters may return to retrieve loot. If the characters do not loot the

body, the gold piece value for the loot is subtracted from the encounter totals given below.

The coin total is the number of gold pieces each character gains if they take the coin available. A normal adventuring party can usually gather this wealth in a round or so. If for some reason, they pass up this treasure, the coin total is subtracted from the encounter totals given below.

Next, the magic items are listed. Magic item treasure is the hardest to adjudicate, because they are varied and because characters may want to use them during the adventure. Many times characters must cast *identify*, *analyze dweomer* or similar spell to determine what the item does and how to activate it. Other times they may attempt to use the item blindly. If the magic item is consumable (a potion, scroll, magic bolts, etc.) and the item is used before the end of the adventure, its total is subtracted from the adventure totals below.

Once you have subtracted the value for unclaimed treasure from each encounter add it up and that is the number of gold pieces a characters total and coin value increase at the end of the adventure. Write the total in the GP Gained field of the adventure certificate.

Loot = Looted gear from enemy; Coin = Coin, Gems, Jewelry, and other valuables; Magic = Magic Items.

10: Retour en Ekbir

Les PJ n'ont pas pu ramener la Relique de Murenschi:

APL 4: Coin 325 gp; Total 325 gp.

APL 6: Coin 450 gp; Total 450 gp.

APL 8: Coin 750 gp; Total 750 gp.

APL 10: Coin 1150 gp; Total 1150 gp.

APL 12: Coin 1650 gp; Total 1650 gp.

APL 14: Coin 3300 gp; Total 3300 gp.

Les PJ ont ramené la Relique de Murenschi en Ekbir:

APL 4: Coin 1300 gp; Total 1300 gp.

APL 6: Coin 1800 gp; Total 1800 gp.

APL 8: Coin 2600 gp; Total 2600 gp.

APL 10: Coin 4600 gp; Total 4600 gp.

APL 12: Coin 6600 gp; Total 6600 gp.

APL 14: Coin 13200 gp; Total 13200 gp.

15: Les Pinacles

Les PJ ont réussi à rapporter la Relique aux Pinacles :

APL 4: Coin 325 gp; Total 325 gp.

APL 6: Coin 450 gp; Total 450 gp.

APL 8: Coin 650 gp; Total 650 gp.

APL 10: Coin 1150 gp; Total 1150 gp.

APL 12: Coin 1650 gp; Total 1650 gp.

APL 14: Coin 3300 gp; Total 3300 gp.

Treasure Cap

Round 1 + Round 2

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

Rencontre Optionnelle

APL 4	325 gp
APL 6	450 gp
APL 8	650 gp
APL 10	1,150 gp
APL 12	1,650 gp
APL 14	3,300 gp

Total Possible Treasure

APL 4	1,300 (1,625) gp
APL 6	1,800 (2,250) gp
APL 8	2,600 (3,250) gp
APL 10	4,600 (5,750) gp
APL 12	6,600 (8,250) gp
APL 14	13,200 (15,500) gp

ADVENTURE RECORD ITEMS

Reward from the organizations: Regional (*for Glory*) / Adventure (*for Gold*) Access to items marked with (*) and, only if *For Glory*, with (**).

Thanks of Baeliel (for Glory): you met a Solar and you have been blessed by him.

Blessed by Ancient Gods (for Glory): All spells and effects with [sacred], [electricity] and [good] are maximized for the next seven adventures.

Rewards from the Pinnacles: When the PC exercises this favor, powerful creatures from the Pinnacles of Azor'alq will upgrade any one magical weapon or armor or shield that the PC owns to add one of the following abilities: *Glamered*, *Defending*, *Keen*, *Shock*, *Shocking Burst*, *Spell Storing*. If *for Glory*, add to the list: *Ghost Touch*, *Bane (Dragon, Evil Outsider or Undead)*, *Disruption*, *Holy*. This favor counts only as a regional access.

Paragon of Good (for Glory): you can reroll a failed saving throw once.

Dragon Friend (for Glory): you get access to the feat *Dragonfriend* and to the prestige class *Dracolyle* from the *Draconomicon*.

Servant of the Heaven (for Glory): you get access to the prestige class *Hellreaver* from the *Fiendish Codex II: Tyrants of the Nine Hells*.

Mercenary (for Gold): you have at your disposal a sum of APLx100 gp. This gold can be used only during your next adventures and only to help you reaching the maximum treasure of the APL any time you don't get it. Deduce from the total any gp spent in this way.

Favor of Ar'loq: You get access to the Legendary Captain prestige class, by spending 12 / 24 TUs sailing with Ar'loq on the Dramidj Ocean.

Favor of the Kalimbramallam Family: You can buy one and once any open access item with a 10% reduction. Note the AR where the favor is spent (AR__) and the name of the item _____.

Haunted: You have a 50% chance to become panicked each time you meet any incorporeal creature with no save. This Curse can only be removed by a *break enchantment* spell casted by a spellcaster with __th caster level.

*Rod of Metamagic, Quicken** (Adventure/ Regional, DMG)

APL 14 (all of APLs 4-12 plus the following):
*Holy Avenger***(Adventure/Regional, DMG)
*Rod of Metamagic, Quicken, greater**
(Adventure/Regional, DMG)
*Staff of Life**(Adventure/Regional; DMG)

ITEM ACCESS

APL 4:
Helm of Comprehend Languages and Read Magic
(Adventure; DMG)
*Mithral shirt**(Adventure/Regional; DMG)

APL 6 (all of APL 4 plus the following):
*Celestial Armor***(Adventure/Regional; DMG)
*Flame Tongue**(Adventure/Regional; DMG)

APL 8 (all of APLs 4-6 plus the following):
*Frost brand**(Adventure/Regional; DMG)
*Rod of Splendor**(Adventure/Regional; DMG)
*Sun blade***(Adventure/Regional; DMG)

APL 10 (all of APLs 4-8 plus the following):
*Robe of the Archmagi***(Adventure/Regional; DMG)
*Rod of Metamagic, Silence Greater** (Adventure/ Regional; DMG)

APL 12 (all of APLs 4-10 plus the following):
*Mace of smiting***(Adventure/Regional; DMG)
*Rod of Metamagic, Maximize** (Adventure/ Regional; DMG)

APPENDIX 1: APL 4

6: LE GARDIEN

MOSHE ZGHEIB

CR 7

Male Sacred Watcher* human paladin 5

*from the *Book of Exalted Deeds* p.182

LG Medium Deathless* (Augmented Humanoid)

*from the *Book of Exalted Deeds* p.159; see also the text below;

Init +0; **Senses:** Darkvision (60 ft.); Listen +10, Spot +10

Aura Strong Aura of Good

Languages Common, Ancient Baklunish, Celestial

AC 19, touch 10, flat-footed 19 (against ethereal opponents)

(+9 *full plate* +1) or

AC 15, touch 15, flat-footed 15 (manifestation, against non ethereal opponents)

(+5 deflection)

Miss Chance: 50% (incorporeal);

hp 40 (5d12);

Immune: all mind-affecting effects (charms, compulsions, phantasms, patterns, and morale effects); poison, sleep effects, paralysis, stunning, disease and death effects; Critical hits, non lethal damage, ability drain; Strength, Dexterity and Constitution damage, fatigue and exhaustion; effects that require a Fortitude save, except for energy drain attacks and effects that also work on objects or harmless effects; massive damage; *Raise Dead* and *Reincarnate* spells or effects; non magical weapons; fear and magical disease;

Resist: +4 turn resistance;

Fort +9, **Ref** +6, **Will** +8

Weakness: energy drain; turn by evil cleric, rebuke by good cleric

Speed Fly 30 ft. (perfect) (6 squares); cannot run; always move silently;

Melee Incorporeal touch +5 (1d6 + positive energy) against non ethereal opponents or

Melee Incorporeal touch +7 (1d6 + positive energy) against ethereal opponents or

Melee +1 Falchion +9 (2d4+4, 18-20/x2) against non ethereal opponents

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

Base Atk +5; **Grp** +7

Atk Options: Combat Expertise, Power Attack; Manifestation, Positive Energy Touch; Detect Evil (Sp) at will, Turn Undead, Smite Evil, Lay on hands;

Special Actions: Turn undead (Su) 8/day (1d20+7, 2d6+7, 2nd); Smite Evil (Su) 2/day (+5/+5); Lay on hands (25 points);

Combat Gear +1 *full plate*, +1 *Falchion*

Paladin Spells Prepared (CL 2nd, DC12 + Spell Level):

1st— Bless Weapon

† Already cast

Spell-Like Abilities (CL 5th):

At Will— Detect Evil

† Already cast

Abilities Str 14, Dex 10, Con -, Int 14, Wis 14, Cha 20

SQ: harm by negative energy, healed by positive energy; use Charisma for Concentration checks; *Resurrection* and *True Resurrection* can work if willing; gains the benefits from *consecrate* and *hallow* spells; do not breath, eat or sleep; incorporeal; Rejuvenation; no Constitution score, Charisma score increases by +4; +8 racial bonus on Hide, Listen, Search, and Spot; Ward; Divine Grace (+5 to all saves); Special Mount; Aura of Courage, Divine Health;

Feats Combat Expertise, Power Attack, Weapon Focus (Falchion);

Skills: Diplomacy +17, Hide +8, Knowledge (Nobility) +10, Knowledge (Religion) +10, Listen +10, Ride +8, Search +10, Sense Motive +10, Spot +10;

Possessions combat gear

Manifestation (Su): see *Ghost's Manifestation*, MM p.118

Positive Energy Touch (Su): with an incorporeal touch attack to infuse a target with positive energy. Undead foes (even incorporeal ones) take an additional 2d8+5 points of damage. Living creatures are healed up to 2d8+5 points of damage. The Sacred Watcher can control this ability to avoid healing living foes. This power can be used up to five times per day.

Rejuvenation (Su): see *Ghost's Manifestation*, MM p.118

Ward (Su): a Sacred Watcher is constantly aware of her ward's precise location and status. She can move instantly to her ward's location as thought using greater teleport, except that this ability allows her to cross planar boundaries. She can only transport herself and up to 50 pounds of ethereal objects. She can also scry on her ward at will, with no saving throw allowed and success guaranteed.

Deathless and Spells: deathless creatures gain the same benefits from *consecrate* and *hallow* as undead do from *desecrate* and *unhallow* and they are hindered by *desecrate* and *unhallow* as undead are by *consecrate* and *hallow*. Hide from undead and undeath to death also works against deathless. *Detect undead* and *deathwatch* also reveals deathless, and allow the caster to distinguish deathless creatures from undead. Evil casters can be stunned by overwhelming auras of deathless creatures as good casters can be stunned by overwhelming undead auras. Use the 'undead' line in the *detect evil* spell description when deathless are in the area of a *detect good* spell. Deathless are healed by *disrupt undead* and damaged by unholy water as undead are by holy water. Deathless are not affected by disruptive weapons. Spells that have greater than normal effect against undead creatures – including *chill touch*, *magic stone*, *searing light*, *sunbeam*, *sunburst*, and *wall of fire* – do not have these enhanced effects

against deathless creatures. Deathless take only 1d6 points of damage per two caster levels from *searing light*. Spells such as *command undead*, *control undead*, *create undead*, *create greater undead*, and *halt undead* do not affect or create deathless creature.

8: LE PORTAIL

MALGARAX

CR 5

Male Very Young Red Dragon
CE Large Dragon (Fire)

Init +0; **Senses** Blindsight 60ft., Darkvision 120ft., Keen Senses; Listen +14, Spot +14

Languages Common, Draconic,

AC 18, touch 9, flat-footed 18
(-1 size, +9 natural)

hp 105 (10 HD);

Immune fire, sleep effects, paralysis effects

Fort +10 **Ref** +7, **Will** +8

Weakness cold

Speed 40 ft. (8 squares); Fly 150 ft. (poor, Fly by Attack);

Melee: 1 Bite +15 (3d6+5)
and 2 Claws +12 (1d8+2)
and 2 Wings +12 (1d6+2)
and 1 Tail Slap +12 (1d8+7)

Space 10 ft.; **Reach** 5 ft. (10ft. with bite)

Base Atk +10; **Grp** +19

Atk Options Fly by Attack; Breath Weapon (40ft. Cone, 4d10 DC18);

Special Actions Breath Weapon: Cone of Fire (40ft., 4d10 DC18);

Abilities Str 21, Dex 10, Con 17, Int 12, Wis 13, Cha 12

SQ: Keen Senses;

Feats Fly by Attack, Improved Natural Attack (Bite), Multiattack, Weapon Focus (Bite);

Skills Appraise +14, Bluff +14, Intimidate +14, Listen +14, Search +14, Sense Motive +14, Spot +14;

Breathe Weapon (Su): Cone of fire (40ft., 4d10 DC18). Once every 1d4 rounds;

Keen Senses (Ex): see four times as well as a human in shadowy illumination and twice as well in normal light;

ETURLOS

CR 5

Male Very Young Blue Dragon
LE Medium Dragon (Earth)

Init +0; **Senses** Blindsight 60ft., Darkvision 120ft., Keen Senses; Listen +14, Spot +14

Languages Draconic

AC 18, touch 10, flat-footed 18
(+8 natural)

hp 104 (11 HD);

Immune: Electricity

Fort +9, **Ref** +7, **Will** +7

Speed 40 ft. (8 squares), Fly 150 ft. (poor, Fly by Attack); Burrow 20ft.

Melee: 1 Bite +14 (2d6+2)

and 2 Claws +11 (1d6+1)
and 2 Wings +11 (1d4+1)

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

Base Atk +11; **Grp** +13

Atk Options Fly by Attack; Breath Weapon (60ft. Line, 4d8 DC17);

Special Actions Breath Weapon: Line of Lightning (60ft., 4d8 DC17); Create / Destroy Water (Sp);

Spell-Like Abilities (CL 2nd):

3/day— Create / Destroy Water (DC15);

‡ Already cast

Abilities Str 15, Dex 10, Con 15, Int 10, Wis 11, Cha 10

SQ Keen Senses;

Feats Fly by Attack, Improved Natural Attack (Bite), Multiattack, Weapon Focus (Bite);

Skills Bluff +14, Intimidate +14, Listen +14, Search +14, Sense Motive +14, Spot +14;

Breathe Weapon (Su): Line of lightning (60ft., 4d8 DC17). Once every 1d4 rounds;

Keen Senses (Ex): see four times as well as a human in shadowy illumination and twice as well in normal light;

14: LE DILEMME

KERLATYX

CR 6

Male Young Styx Dragon*

*from Draconomicon p.187

NE Medium Dragon (Aquatic, Extraplanar)

Init +0; **Senses** Blindsight 60ft., Darkvision 120ft., Keen Senses; Listen +15, Spot +15

Aura Frightful Presence 90ft. DC16

Languages Abyssal, Draconic

AC 20, touch 10, flat-footed 20
(+10 natural)

hp 104 (11 HD); DR 5/Magic

Immune poison and diseases,

SR 15

Fort +9, **Ref** +7, **Will** +8

Speed 60 ft. (12 squares), Swim 60 ft., Burrow 20ft.

Melee: 1 Bite +14 (1d8+3 and disease)
and 2 twin blades +13 (2d6+1 and disease)

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

Base Atk +11; **Grp** +18

Atk Options Improved Grapple; Breath Weapon (60ft. Line, 3d6 DC17; or 30ft. Cone, 3 INT damage, DC17), Constrict, improved grab

Special Actions Breath Weapon (60ft. Line, 3d6 DC17; or 30ft. Cone, 3 INT damage, DC17), Constrict, improved grab,

Abilities Str 17, Dex 10, Con 15, Int 12, Wis 13, Cha 12

SQ Amphibious, Styx adaptation, Natural Weapons treated as magic weapons for the purpose of overcoming damage reduction;

Feats Improved Grapple, Improved Natural Attack (twin blades), Multiattack, Weapon Focus (twin blades)

Skills Concentration +16, Intimidate +15, Knowledge (Planes) +15, Listen +15, Search +15, Sense Motive +15, Spot +15,

Amphibious (Ex): although Styx dragons are aquatic, they can survive indefinitely on land;

Breathe Weapon (Su): Line of Acid (60ft., 3d6 DC17) that persists for three rounds (half damage on the second and quarter damage on the third).

Or a Cone of stupefying (30ft., 3 INT damage, fortitude DC17);

Once every 1d4 rounds;

Constrict (Ex): With a successful grapple check, a Styx dragon can crush a grabbed opponent, dealing twice its tail blade damage (4d6+2) as bludgeoning damage;

Disease (Ex): Any creature hit by a Styx dragon's bite or tail attack must succeed on a Fortitude save DC17 or contract Stygian wasting (incubation period 1 day, 1d6 of charisma damage and the victim must make three successful fortitude saves in a row to recover from this disease). Symptoms are flesh rotting away and hair falling out;

Frightful Presence (Ex): 90ft radius, affect creatures with 10HD or less, Will DC16. In case of failure, creatures with 4HD or less become panicked for 4d6 rounds and those with 5HD or more become shaken for 4d6 rounds.

Improved Grab (Ex): a Styx dragon must hit a creature of small size or smaller with its tail blade attack. If it gets a hold, it can constrict in the same round. It can also attempt to start a grapple as a free action without provoking an attack of opportunity.

Keen Senses (Ex): see four times as well as a human in shadowy illumination and twice as well in normal light;

Styx Adaptation (Ex): Styx Dragons are immune to the harmful effects of the River Styx, and they can breathe water;

6: LE GARDIEN

MOSHE ZGHEIB

CR 9

Male Sacred Watcher* human paladin 7

*from the *Book of Exalted Deeds* p.182

LG Medium Deathless* (Augmented Humanoid)

*from the *Book of Exalted Deeds* p.159; see also the text below;

Init +0; **Senses:** Darkvision (60 ft.); Listen +10, Spot +10

Aura Strong Aura of Good

Languages Common, Ancient Baklunish, Celestial

AC 19, touch 10, flat-footed 19 (against ethereal opponents)

(+9 *full plate* +1) or

AC 15, touch 15, flat-footed 15 (manifestation, against non ethereal opponents)

(+5 deflection)

Miss Chance: 50% (incorporeal);

hp 54 (7d12);

Immune: all mind-affecting effects (charms, compulsions, phantasms, patterns, and morale effects); poison, sleep effects, paralysis, stunning, disease and death effects; Critical hits, non lethal damage, ability drain; Strength, Dexterity and Constitution damage, fatigue and exhaustion; effects that require a Fortitude save, except for energy drain attacks and effects that also work on objects or harmless effects; massive damage; *Raise Dead* and *Reincarnate* spells or effects; non magical weapons; fear and magical disease;

Resist: +4 turn resistance;

Fort +10, **Ref** +7, **Will** +11

Weakness: energy drain; turn by evil cleric, rebuke by good cleric

Speed Fly 30 ft. (perfect) (6 squares); cannot run; always move silently;

Melee Incorporeal touch +7/+2 (1d6 + positive energy) against non ethereal opponents or

Melee Incorporeal touch +9/+4 (1d6 + positive energy) against ethereal opponents or

Melee +1 *Falchion* +11/+6 (2d4+4, 18-20/x2) against non ethereal opponents

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

Base Atk +7; **Grp** +9

Atk Options: Combat Expertise, Power Attack; Manifestation, Positive Energy Touch; Detect Evil (Sp) at will, Turn Undead, Smite Evil, Lay on hands;

Special Actions: Turn undead (Su) 8/day (1d20+7, 2d6+9, 4th); Smite Evil (Su) 2/day (+5/+7); Lay on hands (35 points);

Combat Gear +1 *full plate*, +1 *Falchion*

Paladin Spells Prepared (CL 3rd, DC12 + Spell Level):

1st— *Bless Weapon*, *Divine Favor*;

‡ Already cast

Spell-Like Abilities (CL 7th):

At Will— Detect Evil

‡ Already cast

Abilities Str 14, Dex 10, Con -, Int 14, Wis 14, Cha 20

SQ: harm by negative energy, healed by positive energy; use Charisma for Concentration checks; *Resurrection* and *True Resurrection* can work if willing; gains the benefits from *consecrate* and *hallow* spells; do not breath, eat or sleep; incorporeal; Rejuvenation; no Constitution score, Charisma score increases by +4; +8 racial bonus on Hide, Listen, Search, and Spot; Ward; Divine Grace (+5 to all saves); Special Mount; Aura of Courage, Divine Health, Remove Disease 1/week;

Feats Combat Expertise, Iron Will, Power Attack, Weapon Focus (Falchion);

Skills: Concentration +5; Diplomacy +19, Hide +8, Knowledge (Nobility) +12, Knowledge (Religion) +12, Listen +10, Ride +10, Search +10, Sense Motive +12, Spot +10;

Possessions combat gear ;

Manifestation (Su): see *Ghost's Manifestation*, MM p.118

Positive Energy Touch (Su): with an incorporeal touch attack to infuse a target with positive energy. Undead foes (even incorporeal ones) take an additional 2d8+7 points of damage. Living creatures are healed up to 2d8+7 points of damage. The Sacred Watcher can control this ability to avoid healing living foes. This power can be used up to five times per day.

Rejuvenation (Su): see *Ghost's Manifestation*, MM p.118

Ward (Su): a Sacred Watcher is constantly aware of her ward's precise location and status. She can move instantly to her ward's location as thought using greater teleport, except that this ability allows her to cross planar boundaries. She can only transport herself and up to 50 pounds of ethereal objects. She can also scry on her ward at will, with no saving throw allowed and success guaranteed.

Deathless and Spells: deathless creatures gain the same benefits from *consecrate* and *hallow* as undead do from *desecrate* and *unhallow* and they are hindered by *desecrate* and *unhallow* as undead are by *consecrate* and *hallow*. *Hide from undead* and *undeath to death* also works against deathless. *Detect undead* and *deathwatch* also reveals deathless, and allow the caster to distinguish deathless creatures from undead. Evil casters can be stunned by overwhelming auras of deathless creatures as good casters can be stunned by overwhelming undead auras. Use the 'undead' line in the *detect evil* spell description when deathless are in the area of a *detect good* spell. Deathless are healed by *disrupt undead* and damaged by unholy water as undead are by holy water. Deathless are not affected by disruptive weapons. Spells that have greater than normal effect against undead creatures – including *chill touch*, *magic stone*, *searing light*, *sunbeam*, *sunburst*, and *wall of fire* – do not have these

enhanced effects against deathless creatures. Deathless take only 1d6 points of damage per two caster levels from *searing light*. Spells such as *command undead*, *control undead*, *create undead*, *create greater undead*, and *halt undead* do not affect or create deathless creature.

8: LE PORTAIL

MALGARAX

CR 7

Male Young Red Dragon
CE Large Dragon (Fire)

Init +0; **Senses** Blindsight 60ft., Darkvision 120ft., Keen Senses; Listen +17, Spot +17

Languages Common, Draconic,

AC 25, touch 9, flat-footed 25

(-1 size, +4 Armor (*Mage Armor*), +12 natural)

hp 135 (13 HD);

Immune fire, sleep effects, paralysis effects

Fort +11 **Ref** +8, **Will** +9;

Weakness cold

Speed 40 ft. (8 squares); Fly 150 ft. (poor, Fly by Attack);

Melee: 1 Bite +20 (3d6+7)
and 2 Claws +17 (1d8+3)
and 2 Wings +17 (1d6+3)
and 1 Tail Slap +17 (1d8+10)

Space 10 ft.; **Reach** 5 ft. (10ft. with bite)

Base Atk +13; **Grp** +24

Atk Options Fly by Attack; Breath Weapon (40ft. Cone, 6d10 DC19);

Special Actions Breath Weapon: Cone of Fire (40ft., 6d10 DC19);

Sorcerer Spells Known (CL 1st, DC11+ Spell Level):

1st (4/day) — *Breath Flare**, *Mage Armor* †;

0 (5/day) — *Acid Splash*, *Detect Magic*, *Ray of Frost*, *Read Magic*;

† Already cast

Abilities Str 25, Dex 10, Con 17, Int 12, Wis 13, Cha 12

SQ: Keen Senses;

Feats Fly by Attack, Improved Natural Attack (Bite), Multiattack, Recover Breath*, Weapon Focus (Bite);

Skills Appraise +17, Bluff +17, Intimidate +17, Listen +17, Search +17, Sense Motive +17, Spot +17;

Breathe Weapon (Su): Cone of fire (40ft., 6d10 DC19). Once every 1d4-1 rounds, minimum 1 round;

Keen Senses (Ex): see four times as well as a human in shadowy illumination and twice as well in normal light;

ETURLOS

CR 7

Male Young Blue Dragon
LE Medium Dragon (Earth)

Init +0; **Senses** Blindsight 60ft., Darkvision 120ft., Keen Senses; Listen +18, Spot +18

Languages Common, Draconic

AC 21, touch 10, flat-footed 21

(+11 natural)

hp 131 (14 HD);

Immune: Electricity

Fort +11, **Ref** +9, **Will** +10

Speed 40 ft. (8 squares), Fly 150 ft. (poor, Fly by Attack, Wingover); Burrow 20ft.

Melee: 1 Bite +18 (2d6+3)
and 2 Claws +15 (1d6+1)
and 2 Wings +15 (1d4+1)

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

Base Atk +14; **Grp** +17

Atk Options Fly by Attack; Breath Weapon (60ft. Line, 6d8 DC19);

Special Actions Breath Weapon: Line of Lightning (60ft., 6d8 DC19); Create / Destroy Water (Sp);

Spell-Like Abilities (CL 2nd):

3/day— *Create / Destroy Water* (DC18);

† Already cast

Abilities Str 17, Dex 10, Con 15, Int 12, Wis 13, Cha 12

SQ Keen Senses;

Feats Fly by Attack, Improved Natural Attack (Bite), Multiattack, Weapon Focus (Bite), Wingover;

Skills Bluff +18, Intimidate +18, Listen +18, Search +18, Sense Motive +18, Spot +18;

Breathe Weapon (Su): Line of lightning (60ft., 6d8 DC19). Once every 1d4 rounds;

Keen Senses (Ex): see four times as well as a human in shadowy illumination and twice as well in normal light;

14: LE DILEMME

KERLATYX

CR 9

Male Juvenile Styx Dragon*

*from *Draconomicon* p.187

NE Large Dragon (Aquatic, Extraplanar)

Init +0; **Senses** Blindsight 60ft., Darkvision 120ft., Keen Senses; Listen +21, Spot +21

Aura Frightful Presence 120ft. DC20

Languages Abyssal, Draconic, Infernal

AC 22, touch 9, flat-footed 22

(-1 size, +13 natural)

hp 172 (16 HD); DR 5/Magic

Immune poison and diseases,

SR 18

Fort +13, **Ref** +10, **Will** +12

Speed 60 ft. (12 squares), Swim 60 ft., Burrow 20ft.

Melee: 1 Bite +20 (3d6+5 and disease)
and 2 twin blades +21 (3d6+2 and disease)
or

Melee: 1 Bite +20 (3d6+5 and disease)
and 1 Tail Slap +20 (2d6+7 and disease)

Space 10 ft.; **Reach** 5 ft. (10ft. with bite)

Base Atk +16; **Grp** +29

Atk Options Improved Grapple; Breath Weapon (80ft. Line, 4d6 DC21; or 40ft. Cone, 4 INT damage, DC21), Constrict, improved grab

Special Actions Breath Weapon (80ft. Line, 4d6 DC21; or 40ft. Cone, 4 INT damage, DC21), Constrict, improved grab;

Spell-Like Abilities (CL 4th):

At Will—*curse water* (DC13);
3/day—*fog cloud*;
‡ Already cast

Abilities Str 20, Dex 10, Con 17, Int 14, Wis 15, Cha 14

SQ Amphibious, Styx adaptation, Natural Weapons treated as magic weapons for the purpose of overcoming damage reduction;

Feats Improved Grapple, Improved Multiattack, Improved Natural Attack (bite, twin blades), Multiattack, Weapon Focus (twin blades)

Skills Concentration +22, Intimidate +21, Knowledge (Planes) +21, Listen +21, Search +21, Sense Motive +21, Spot +21,

Amphibious (Ex): although Styx dragons are aquatic, they can survive indefinitely on land;

Breathe Weapon (Su): Line of Acid (80ft., 4d6 DC21) that persists for three rounds (half damage on the second and quarter damage on the third).

Or a Cone of stupefying (40ft., 4 INT damage, fortitude DC21);

Once every 1d4 rounds;

Constrict (Ex): With a successful grapple check, a Styx dragon can crush a grappled opponent, dealing twice its tail blade damage (6d6+4) as bludgeoning damage;

Disease (Ex): Any creature hit by a Styx dragon's bite or tail attack must succeed on a Fortitude save DC21 or contract Stygian wasting (incubation period 1 day, 1d6 of charisma damage and the victim must make three successful fortitude saves in a row to recover from this disease). Symptoms are flesh rotting away and hair falling out;

Frightful Presence (Ex): 120ft radius, affect creatures with 16HD or less, Will DC20. In case of failure, creatures with 4HD or less become panicked for 4d6 rounds and those with 5HD or more become shaken for 4d6 rounds.

Improved Grab (Ex): a Styx dragon must hit a creature of medium size or smaller with its tail blade attack. If it gets a hold, it can constrict in the same round. It can also attempt to start a grapple as a free action without provoking an attack of opportunity.

Keen Senses (Ex): see four times as well as a human in shadowy illumination and twice as well in normal light;

Styx Adaptation (Ex): Styx Dragons are immune to the harmful effects of the River Styx, and they can breathe water;

6: LE GARDIEN

MOSHE ZGHEIB

CR 11

Male Sacred Watcher* human paladin 9

*from the *Book of Exalted Deeds* p.182

LG Medium Deathless* (Augmented Humanoid)

*from the *Book of Exalted Deeds* p.159; see also the text below;

Init +0; **Senses:** Darkvision (60 ft.); Listen +10, Spot +10

Aura Strong Aura of Good

Languages Common, Ancient Baklunish, Celestial

AC 19, touch 10, flat-footed 19 (against ethereal opponents)

(+9 *full plate* +1) or

AC 15, touch 15, flat-footed 15 (manifestation, against non ethereal opponents)

(+5 deflection)

Miss Chance: 50% (incorporeal);

hp 68 (9d12);

Immune: all mind-affecting effects (charms, compulsions, phantasms, patterns, and morale effects); poison, sleep effects, paralysis, stunning, disease and death effects; Critical hits, non lethal damage, ability drain; Strength, Dexterity and Constitution damage, fatigue and exhaustion; effects that require a Fortitude save, except for energy drain attacks and effects that also work on objects or harmless effects; massive damage; *Raise Dead* and *Reincarnate* spells or effects; non magical weapons; fear and magical disease;

Resist: +4 turn resistance;

Fort +11, **Ref** +8, **Will** +12

Weakness: energy drain; turn by evil cleric, rebuke by good cleric

Speed Fly 30 ft. (perfect) (6 squares); cannot run; always move silently;

Melee Incorporeal touch +9/+4 (1d6 + positive energy) against non ethereal opponents or

Melee Incorporeal touch +11/+6 (1d6 + positive energy) against ethereal opponents or

Melee +1 *Ghost Touch Falchion* +13/+8 (2d4+4, 15-20/x2) against ethereal and non ethereal opponents

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

Base Atk +9; **Grp** +11

Atk Options: Combat Expertise, Power Attack; Manifestation, Positive Energy Touch; Detect Evil (Sp) at will, Turn Undead, Smite Evil, Lay on hands;

Special Actions: Turn undead (Su) 8/day (1d20+7, 2d6+11, 6th); Smite Evil (Su) 2/day (+5/+9); Lay on hands (45 points);

Combat Gear +1 *full plate*, +1 *Ghost Touch Falchion*

Paladin Spells Prepared (CL 4th, DC12 + Spell Level):

2nd— *Zone of Truth*;

1st— *Bless Weapon*, *Divine Favor*;

‡ Already cast

Spell-Like Abilities (CL 9th):

At Will— Detect Evil

‡ Already cast

Abilities Str 14, Dex 10, Con -, Int 14, Wis 14, Cha 21

SQ: harm by negative energy, healed by positive energy; use Charisma for Concentration checks; *Resurrection* and *True Resurrection* can work if willing; gains the benefits from *consecrate* and *hallow* spells; do not breath, eat or sleep; incorporeal; Rejuvenation; no Constitution score, Charisma score increases by +4; +8 racial bonus on Hide, Listen, Search, and Spot; Ward; Divine Grace (+5 to all saves); Special Mount; Aura of Courage, Divine Health, Remove Disease 2/week;

Feats Combat Expertise, Improved Critical (Falchion), Iron Will, Power Attack, Weapon Focus (Falchion);

Skills: Concentration +5; Diplomacy +21, Hide +8, Knowledge (Nobility) +14, Knowledge (Religion) +14, Listen +10, Ride +12, Search +10, Sense Motive +14, Spot +10;

Possessions combat gear ;

Manifestation (Su): see *Ghost's Manifestation*, MM p.118

Positive Energy Touch (Su): with an incorporeal touch attack to infuse a target with positive energy. Undead foes (even incorporeal ones) take an additional 2d8+9 points of damage. Living creatures are healed up to 2d8+9 points of damage. The Sacred Watcher can control this ability to avoid healing living foes. This power can be used up to five times per day.

Rejuvenation (Su): see *Ghost's Manifestation*, MM p.118

Ward (Su): a Sacred Watcher is constantly aware of her ward's precise location and status. She can move instantly to her ward's location as though using greater teleport, except that this ability allows her to cross planar boundaries. She can only transport herself and up to 50 pounds of ethereal objects. She can also scry on her ward at will, with no saving throw allowed and success guaranteed.

Deathless and Spells: deathless creatures gain the same benefits from *consecrate* and *hallow* as undead do from *desecrate* and *unhallow* and they are hindered by *desecrate* and *unhallow* as undead are by *consecrate* and *hallow*. *Hide from undead* and *undeath to death* also works against deathless. *Detect undead* and *deathwatch* also reveals deathless, and allow the caster to distinguish deathless creatures from undead. Evil casters can be stunned by overwhelming auras of deathless creatures as good casters can be stunned by overwhelming undead auras. Use the 'undead' line in the *detect evil* spell description when deathless are in the area of a *detect good* spell. Deathless are healed by *disrupt undead* and damaged by unholy water as undead are by holy water. Deathless are not affected by disruptive weapons. Spells that have greater than normal

effect against undead creatures – including *chill touch*, *magic stone*, *searing light*, *sunbeam*, *sunburst*, and *wall of fire* – do not have these enhanced effects against deathless creatures. Deathless take only 1d6 points of damage per two caster levels from *searing light*. Spells such as *command undead*, *control undead*, *create undead*, *create greater undead*, and *halt undead* do not affect or create deathless creature.

8: LE PORTAIL

MALGARAX

CR 10

Male Juvenile Red Dragon

CE Large Dragon (Fire)

Init +0; **Senses** Blindsight 60ft., Darkvision 120ft., Keen Senses; Listen +21, Spot +21;

Languages Abyssal, Common, Draconic;

AC 28, touch 9, flat-footed 28

(-1 size, +4 Armor (*Mage Armor*), +15 natural)

hp 181 (16 HD);

Immune fire, sleep effects, paralysis effects

Fort +14 **Ref** +10, **Will** +12;

Weakness cold

Speed 40 ft. (8 squares); Fly 150 ft. (poor, Fly by Attack, Hover);

Melee: 1 Bite +25 (3d6+9)
and 2 Claws +22 (1d8+4)
and 2 Wings +22 (1d6+4)
and 1 Tail Slap +22 (1d8+13)

Space 10 ft.; **Reach** 5 ft. (10ft. with bite)

Base Atk +16; **Grp** +29

Atk Options Fly by Attack; Breath Weapon (40ft. Cone, 8d10 DC22);

Special Actions Breath Weapon: Cone of Fire (40ft., 8d10 DC22);

Sorcerer Spells Known (CL 3rd, DC12 + Spell Level):

1st (6/day) — *Breath Flare**, *Mage Armor* †, *Shield*;

0 (6/day) — *Acid Splash*, *Arcane Mark*, *Detect Magic*, *Ray of Frost*, *Read Magic*;

† Already cast

Spell-Like Abilities (CL 4th):

4/day— *Locate Object*;

† Already cast

Abilities Str 29, Dex 10, Con 19, Int 14, Wis 15, Cha 14

SQ: Keen Senses;

Feats Fly by Attack, Hover, Improved Natural Attack (Bite), Multiattack, Recover Breath*, Weapon Focus (Bite);

Skills Appraise +21, Bluff +21, Intimidate +21, Listen +21, Search +21, Sense Motive +21, Spot +21;

Breathe Weapon (Su): Cone of fire (40ft., 8d10 DC22). Once every 1d4-1 rounds, minimum 1 round;

Keen Senses (Ex): see four times as well as a human in shadowy illumination and twice as well in normal light;

ETURLOS

CR 8

Male Juvenile Blue Dragon

LE Large Dragon (Earth)

Init +0; **Senses** Blindsight 60ft., Darkvision 120ft., Keen Senses; Listen +20, Spot +20

Languages Common, Draconic, Infernal

AC 27, touch 9, flat-footed 27

(-1 size, +4 armor (*Mage Armor*), +14 natural)

hp 162 (15 HD);

Immune: Electricity

Fort +12, **Ref** +9, **Will** +11

Speed 40 ft. (8 squares), Fly 150 ft. (poor, Hover, Fly by Attack, Wingover); Burrow 20ft.

Melee: 1 Bite +19 (3d6+4)
and 2 Claws +16 (1d8+2)
and 2 Wings +16 (1d6+2)
and 1 Tail Slap +16 (1d8+6)

Space 10 ft.; **Reach** 5 ft. (10ft. with bite)

Base Atk +15; **Grp** +23

Atk Options Fly by Attack; Breath Weapon (80ft. Line, 8d8 DC20);

Special Actions Breath Weapon: Line of Lightning (80ft. Line, 8d8 DC20); Create / Destroy Water (Sp); Sound Imitation (Will DC19);

Sorcerer Spells Known (CL 1st, DC12 + Spell Level):

1st (4/day) — *Breath Flare**, *Mage Armor* †;

0 (5/day) — *Acid Splash*, *Detect Magic*, *Ray of Frost*, *Read Magic*;

† Already cast

Spell-Like Abilities (CL 4th):

3/day— *Create / Destroy Water* (DC 19)

† Already cast

Abilities Str 19, Dex 10, Con 17, Int 14, Wis 15, Cha 14;

SQ Keen Senses;

Feats Fly by Attack, Hover, Improved Natural Attack (Bite), Multiattack, Weapon Focus (Bite), Wingover;

Skills Bluff +20, Intimidate +20, Listen +20, Search +20, Sense Motive +20, Spot +20;

Breathe Weapon (Su): Line of lightning (80ft. Line, 8d8 DC20). Once every 1d4 rounds;

Keen Senses (Ex): see four times as well as a human in shadowy illumination and twice as well in normal light;

Sound Imitation (Ex): you can mimic any voice or sound you had heard, anytime you like. Listeners must succeed on a Will save DC19 to detect the ruse.

14: LE DILEMME

KERLATYX

CR 11

Male Young Adult Styx Dragon*

*from Draconomicon p.187

NE Large Dragon (Aquatic, Extraplanar)

Init +0; **Senses** Blindsight 60ft., Darkvision 120ft., Keen Senses; Listen +21, Spot +21

Aura Frightful Presence 150ft. DC21

Languages Abyssal, Draconic

AC 25, touch 9, flat-footed 25

(-1 size, +16 natural)

hp 214 (19 HD); DR 10/Magic

Immune poison and diseases,

SR 20

Fort +15, **Ref** +11, **Will** +13

Speed 60 ft. (12 squares), Swim 60 ft., Burrow 20ft.

Melee: 1 Bite +25 (3d6+6 and disease)
and 2 twin blades +25 (3d6+3 and disease)
or

Melee: 1 Bite +25 (3d6+6 and disease)
and 1 Tail Slap +24 (2d6+9 and disease)

Space 10 ft.; **Reach** 5 ft. (10ft. with bite)

Base Atk +19; **Grp** +33

Atk Options Improved Grapple; Breath Weapon (80ft. Line, 5d6 DC23; or 40ft. Cone, 5 INT damage, DC23), Constrict, improved grab

Special Actions Breath Weapon (80ft. Line, 5d6 DC23; or 40ft. Cone, 5 INT damage, DC23), Constrict, improved grab;

Spell-Like Abilities (CL 5th):

At Will—*curse water* (DC13);

3/day—*fog cloud*;

‡ Already cast

Abilities Str 23, Dex 10, Con 19, Int 14, Wis 15, Cha 14

SQ Amphibious, Styx adaptation, Natural Weapons treated as magic weapons for the purpose of overcoming damage reduction;

Feats Improved Grapple, Improved Multiattack, Improved Natural Attack (bite, twin blades), Multiattack, Weapon Focus (bite, twin blades)

Skills Concentration +22, Intimidate +21, Knowledge (Planes) +21, Listen +21, Search +21, Sense Motive +21, Spot +21,

Amphibious (Ex): although Styx dragons are aquatic, they can survive indefinitely on land;

Breathe Weapon (Su): Line of Acid (80ft., 5d6 DC23) that persists for three rounds (half damage on the second and quarter damage on the third).
Or a Cone of stupefying (40ft., 5 INT damage, fortitude DC23);
Once every 1d4 rounds;

Constrict (Ex): With a successful grapple check, a Styx dragon can crush a grappled opponent, dealing twice its tail blade damage (6d6+6) as bludgeoning damage;

Disease (Ex): Any creature hit by a Styx dragon's bite or tail attack must succeed on a Fortitude save DC23 or contract Stygian wasting (incubation period 1 day, 1d6 of charisma damage and the victim must make three successful fortitude saves in a row to recover from this disease). Symptoms are flesh rotting away and hair falling out;

Frightful Presence (Ex): 150ft radius, affect creatures with 19HD or less, Will DC21. In case of failure, creatures with 4HD or less become panicked for 4d6 rounds and those with 5HD or more become shaken for 4d6 rounds.

Improved Grab (Ex): a Styx dragon must hit a creature of medium size or smaller with its tail blade attack. If it gets a hold, it can constrict in the

same round. It can also attempt to start a grapple as a free action without provoking an attack of opportunity.

Keen Senses (Ex): see four times as well as a human in shadowy illumination and twice as well in normal light;

Styx Adaptation (Ex): Styx Dragons are immune to the harmful effects of the River Styx, and they can breathe water;

6: LE GARDIEN

MOSHE ZGHEIB

CR 13

Male Sacred Watcher* human paladin 11

*from the *Book of Exalted Deeds* p.182

LG Medium Deathless* (Augmented Humanoid)

*from the *Book of Exalted Deeds* p.159; see also the text below;

Init +0; **Senses:** Darkvision (60 ft.); Listen +10, Spot +10

Aura Overwhelming Aura of Good

Languages Common, Ancient Baklunish, Celestial

AC 19, touch 10, flat-footed 19 (against ethereal opponents)

(+9 *full plate* +1) or

AC 15, touch 15, flat-footed 15 (manifestation, against non ethereal opponents)

(+5 deflection)

Miss Chance: 50% (incorporeal);

hp 82 (11d12);

Immune: all mind-affecting effects (charms, compulsions, phantasms, patterns, and morale effects); poison, sleep effects, paralysis, stunning, disease and death effects; Critical hits, non lethal damage, ability drain; Strength, Dexterity and Constitution damage, fatigue and exhaustion; effects that require a Fortitude save, except for energy drain attacks and effects that also work on objects or harmless effects; massive damage; *Raise Dead* and *Reincarnate* spells or effects; non magical weapons; fear and magical disease;

Resist: +4 turn resistance;

Fort +12, **Ref** +8, **Will** +12

Weakness: energy drain; turn by evil cleric, rebuke by good cleric

Speed Fly 30 ft. (perfect) (6 squares); cannot run; always move silently;

Melee Incorporeal touch +11/+6/+1 (1d6 + positive energy) against non ethereal opponents or

Melee Incorporeal touch +13/+8/+3 (1d6 + positive energy) against ethereal opponents or

Melee +1 *Ghost Touch Falchion* +15/+10/+5 (2d4+4, 15-20/x2) against ethereal and non ethereal opponents

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

Base Atk +11; **Grp** +13

Atk Options: Combat Expertise, Power Attack; Manifestation, Positive Energy Touch; Detect Evil (Sp) at will, Turn Undead, Smite Evil, Lay on hands;

Special Actions: Turn undead (Su) 8/day (1d20+7, 2d6+13, 8th); Smite Evil (Su) 3/day (+5/+11); Lay on hands (55 points);

Combat Gear +1 *full plate*, +1 *Ghost Touch Falchion*

Paladin Spells Prepared (CL 5th, DC 12 + Spell Level):

2nd— *Zone of Truth*, *Bull Strength*;

1st— *Bless Weapon*, *Divine Favor*;

‡ Already cast

Spell-Like Abilities (CL 9th):

At Will— Detect Evil

‡ Already cast

Abilities Str 14, Dex 10, Con -, Int 14, Wis 14, Cha 21

SQ: harm by negative energy, healed by positive energy; use Charisma for Concentration checks; *Resurrection* and *True Resurrection* can work if willing; gains the benefits from *consecrate* and *hallow* spells; do not breath, eat or sleep; incorporeal; Rejuvenation; no Constitution score, Charisma score increases by +4; +8 racial bonus on Hide, Listen, Search, and Spot; Ward; Divine Grace (+5 to all saves); Special Mount; Aura of Courage, Divine Health, Remove Disease 2/week;

Feats Combat Expertise, Improved Critical (Falchion), Iron Will, Power Attack, Weapon Focus (Falchion);

Skills: Concentration +5; Diplomacy +23, Hide +8, Knowledge (Nobility) +16, Knowledge (Religion) +16, Listen +10, Ride +14, Search +10, Sense Motive +16, Spot +10;

Possessions combat gear ;

Manifestation (Su): see *Ghost's Manifestation*, MM p.118

Positive Energy Touch (Su): with an incorporeal touch attack to infuse a target with positive energy. Undead foes (even incorporeal ones) take an additional 2d8+11 points of damage. Living creatures are healed up to 2d8+11 points of damage. The Sacred Watcher can control this ability to avoid healing living foes. This power can be used up to five times per day.

Rejuvenation (Su): see *Ghost's Manifestation*, MM p.118

Ward (Su): a Sacred Watcher is constantly aware of her ward's precise location and status. She can move instantly to her ward's location as though using greater teleport, except that this ability allows her to cross planar boundaries. She can only transport herself and up to 50 pounds of ethereal objects. She can also scry on her ward at will, with no saving throw allowed and success guaranteed.

Deathless and Spells: deathless creatures gain the same benefits from *consecrate* and *hallow* as undead do from *desecrate* and *unhallow* and they are hindered by *desecrate* and *unhallow* as undead are by *consecrate* and *hallow*. *Hide from undead* and *undeath to death* also works against deathless. *Detect undead* and *deathwatch* also reveals deathless, and allow the caster to distinguish deathless creatures from undead. Evil casters can be stunned by overwhelming auras of deathless creatures as good casters can be stunned by overwhelming undead auras. Use the 'undead' line in the *detect evil* spell description when deathless are in the area of a *detect good* spell. Deathless are healed by *disrupt undead* and damaged by unholy water as undead are by holy water. Deathless are not affected by disruptive weapons. Spells that have greater than normal

effect against undead creatures – including *chill touch*, *magic stone*, *searing light*, *sunbeam*, *sunburst*, and *wall of fire* – do not have these enhanced effects against deathless creatures. Deathless take only 1d6 points of damage per two caster levels from *searing light*. Spells such as *command undead*, *control undead*, *create undead*, *create greater undead*, and *halt undead* do not affect or create deathless creature.

8: LE PORTAIL

MALGARAX

CR 11

Male Juvenile Red Dragon

CE Large Dragon (Fire)

Init +0; **Senses** Blindsight 60ft., Darkvision 120ft., Keen Senses; Listen +23, Spot +23;

Languages Abyssal, Common, Draconic,

AC 28, touch 9, flat-footed 28

(-1 size, +4 Armor (*Mage Armor*), +15 natural)

hp 203 (18 HD);

Immune fire, sleep effects, paralysis effects

Fort +15 **Ref** +11, **Will** +13;

Weakness cold

Speed 40 ft. (8 squares); Fly 150 ft. (poor, Fly by Attack, Hover);

Melee: 1 Bite +27 (3d6+9)
and 2 Claws +24 (1d8+4)
and 2 Wings +24 (1d6+4)
and 1 Tail Slap +24 (1d8+13)

Space 10 ft.; **Reach** 5 ft. (10ft. with bite)

Base Atk +18; **Grp** +31

Atk Options Fly by Attack, Power Attack; Breath Weapon (40ft. Cone, 8d10 DC23);

Special Actions Breath Weapon: Cone of Fire (40ft., 8d10 DC23);

Sorcerer Spells Known (CL 3rd, DC12 + Spell Level):

1st (6/day) — *Breath Flare**, *Mage Armor* †, *Shield*;

0 (6/day) — *Acid Splash*, *Arcane Mark*, *Detect Magic*, *Ray of Frost*, *Read Magic*;

† Already cast

Spell-Like Abilities (CL 4th):

4/day— *Locate Object*;

† Already cast

Abilities Str 29, Dex 10, Con 19, Int 14, Wis 15, Cha 14

SQ: Keen Senses;

Feats Fly by Attack, Hover, Improved Natural Attack (Bite), Multiattack, Power Attack, Recover Breath*, Weapon Focus (Bite);

Skills Appraise +23, Bluff +23, Intimidate +23, Listen +23, Search +23, Sense Motive +23, Spot +23;

Breathe Weapon (Su): Cone of fire (40ft., 8d10 DC23). Once every 1d4-1 rounds, minimum 1 round;

Keen Senses (Ex): see four times as well as a human in shadowy illumination and twice as well in normal light;

ETURLOS

CR 11

Male Young Adult Blue Dragon

LE Large Dragon (Earth)

Init +0; **Senses** Blindsight 60ft., Darkvision 120ft., Keen Senses; Listen +23, Spot +23

Aura Frightful Presence 150ft. DC21

Languages Common, Draconic, Infernal

AC 30, touch 9, flat-footed 30

(-1 size, +4 armor (*Mage Armor*), +17 natural)

hp 203 (18 HD); **DR** 5/Magic

Immune: Electricity

SR 19

Fort +15, **Ref** +11, **Will** +13

Speed 40 ft. (8 squares), Fly 150 ft. (poor, Hover, Fly by Attack, Wingover); Burrow 20ft.

Melee: 1 Bite +24 (3d6+6)
and 2 Claws +21 (1d8+3)
and 2 Wings +21 (1d6+3)
and 1 Tail Slap +21 (1d8+9)

Space 10 ft.; **Reach** 5 ft. (10ft. with bite)

Base Atk +18; **Grp** +28

Atk Options Fly by Attack, Power Attack; Breath Weapon (80ft. Line, 10d8 DC23);

Special Actions Breath Weapon: Line of Lightning (80ft. Line, 10d8 DC23); Create / Destroy Water (Sp); Sound Imitation (Will DC21);

Sorcerer Spells Known (CL 3rd, DC12 + Spell Level):

1st (6/day) — *Breath Flare**, *Mage Armor* †, *Shield*;

0 (6/day) — *Acid Splash*, *Arcane Mark*, *Detect Magic*, *Ray of Frost*, *Read Magic*;

† Already cast

Spell-Like Abilities (CL 5th):

3/day— *Create / Destroy Water* (DC 21);

† Already cast

Abilities Str 23, Dex 10, Con 19, Int 14, Wis 15, Cha 14;

SQ Keen Senses, Natural Weapons treated as magic weapons for the purpose of overcoming damage reduction;

Feats Fly by Attack, Hover, Improved Natural Attack (Bite), Multiattack, Power Attack, Weapon Focus (Bite), Wingover;

Skills Bluff +23, Intimidate +23, Listen +23, Search +23, Sense Motive +23, Spot +23;

Breathe Weapon (Su): Line of lightning (80ft. Line, 10d8 DC23). Once every 1d4 rounds;

Frightful Presence (Ex): 150ft radius, affect creatures with 18HD or less, Will DC21. In case of failure, creatures with 4HD or less become panicked for 4d6 rounds and those with 5HD or more become shaken for 4d6 rounds.

Keen Senses (Ex): see four times as well as a human in shadowy illumination and twice as well in normal light;

Sound Imitation (Ex): you can mimic any voice or sound you had heard, anytime you like. Listeners must succeed on a Will save DC21 to detect the ruse.

14: LE DILEMME

KERLATYX

CR 13

Male Adult Styx Dragon*

*from Draconomicon p.187

NE Huge Dragon (Aquatic, Extraplanar)

Init +0; **Senses** Blindsight 60ft., Darkvision 120ft.,

Keen Senses; Listen +23, Spot +23

Aura Frightful Presence 180ft. DC24

Languages Abyssal, Draconic, Infernal

AC 27, touch 8, flat-footed 27

(-2 size, +19 natural)

hp 269 (22 HD); DR 10/Magic

Immune poison and diseases,

SR 22

Fort +18, **Ref** +13, **Will** +16

Speed 60 ft. (12 squares), Swim 60 ft., Burrow 20ft.

Melee: 1 Bite +29 (3d8+8 and disease)

and 2 twin blades +29 (3d8+4 and disease)

or

Melee: 1 Bite +29 (3d8+8 and disease)

and 1 Tail Slap +28 (2d8+12 and disease)

Space 15 ft.; **Reach** 10 ft. (15ft. with bite)

Base Atk +22; **Grp** +42

Atk Options Improved Grapple, Maximize Breath;

Breath Weapon (100ft. Line, 6d6 DC26; or 50ft.

Cone, 6 INT damage, DC26), Constrict, Crush

(2d8+12), Improved Grab;

Special Actions Breath Weapon (100ft. Line, 6d6

DC26; or 50ft. Cone, 6 INT damage, DC26),

Constrict, Crush (2d8+12), Improved Grab;

Spell-Like Abilities (CL 6th):

At Will—*curse water* (DC14);

3/day—*deeper darkness*, *fog cloud*;

1/day—*Stinking cloud* (DC16);

† Already cast

Abilities Str 27, Dex 10, Con 21, Int 16, Wis 17, Cha 16

SQ Amphibious, Styx adaptation, Natural Weapons

treated as magic weapons for the purpose of

overcoming damage reduction;

Feats Improved Grapple, Improved Multiattack,

Improved Natural Attack (bite, twin blades),

Maximize Breath, Multiattack, Weapon Focus (bite,

twin blades)

Skills Concentration +23, Intimidate +22, Jump +45,

Knowledge (Planes) +22, Listen +23, Search +22,

Sense Motive +22, Spot +23;

Amphibious (Ex): although Styx dragons are aquatic, they can survive indefinitely on land;

Breathe Weapon (Su): Line of Acid (100ft., 6d6 DC26) that persists for three rounds (half damage on the second and quarter damage on the third).

Or a Cone of stupefying (50ft., 6 INT damage,

fortitude DC26);

Once every 1d4 rounds;

Constrict (Ex): With a successful grapple check, a

Styx dragon can crush a grappled opponent,

dealing twice its tail blade damage (6d8+8) as

bludgeoning damage;

Disease (Ex): Any creature hit by a Styx dragon's bite or tail attack must succeed on a Fortitude save DC26 or contract Stygian wasting (incubation period 1 day, 1d6 of charisma damage and the victim must make three successful fortitude saves in a row to recover from this disease). Symptoms are flesh rotting away and hair falling out;

Frightful Presence (Ex): 180ft radius, affect creatures with 22HD or less, Will DC24. In case of failure, creatures with 4HD or less become panicked for 4d6 rounds and those with 5HD or more become shaken for 4d6 rounds.

Improved Grab (Ex): a Styx dragon must hit a creature of large size or smaller with its tail blade attack. If it gets a hold, it can constrict in the same round. It can also attempt to start a grapple as a free action without provoking an attack of opportunity.

Keen Senses (Ex): see four times as well as a human in shadowy illumination and twice as well in normal light;

Styx Adaptation (Ex): Styx Dragons are immune to the harmful effects of the River Styx, and they can breathe water;

6: LE GARDIEN

MOSHE ZGHEIB

CR 15

Male Sacred Watcher* human paladin 13

*from the *Book of Exalted Deeds* p.182

LG Medium Deathless* (Augmented Humanoid)

*from the *Book of Exalted Deeds* p.159; see also the text below;**Init** +0; **Senses:** Darkvision (60 ft.); Listen +10, Spot +10**Aura** Overwhelming Aura of Good**Languages** Common, Ancient Baklunish, Celestial**AC** 19, touch 10, flat-footed 19 (against ethereal opponents)(+9 +1 *Ghost Touch Full Plate*) or**AC** 26, touch 17, flat-footed 26 (manifestation, against non ethereal opponents)(+9 +1 *Ghost Touch Full Plate*, +7 deflection)**Miss Chance:** 50% (incorporeal);**hp** 96 (13d12);**Immune:** all mind-affecting effects (charms, compulsions, phantasms, patterns, and morale effects); poison, sleep effects, paralysis, stunning, disease and death effects; Critical hits, non lethal damage, ability drain; Strength, Dexterity and Constitution damage, fatigue and exhaustion; effects that require a Fortitude save, except for energy drain attacks and effects that also work on objects or harmless effects; massive damage; *Raise Dead* and *Reincarnate* spells or effects; non magical weapons; fear and magical disease;**Resist:** +4 turn resistance;**Fort** +15, **Ref** +11, **Will** +15**Weakness:** energy drain; turn by evil cleric, rebuke by good cleric**Speed** Fly 30 ft. (perfect) (6 squares); cannot run; always move silently;**Melee** Incorporeal touch +13/+8/+3 (1d6 + positive energy) against non ethereal opponents or**Melee** Incorporeal touch +15/+10/+5 (1d6 + positive energy) against ethereal opponents or**Melee** +1 *Ghost Touch Falchion* +17/+12/+7 (2d4+4, 15-20/x2) against ethereal and non ethereal opponents**Space** 5 ft.; **Reach** 5 ft.**Base Atk** +13; **Grp** +15**Atk Options:** Combat Expertise, Improved Disarm, Power Attack; Manifestation, Positive Energy Touch; Detect Evil (Sp) at will, Turn Undead, Smite Evil, Lay on hands;**Special Actions:** Turn undead (Su) 10/day (1d20+9, 2d6+17, 10th); Smite Evil (Su) 3/day (+7/+13); Lay on hands (91 points);**Combat Gear** +1 *Ghost Touch full plate*, +1 *Ghost Touch Falchion***Paladin Spells Prepared** (CL 6th, DC 12 + Spell Level):3rd—*Prayer*;2nd—*Zone of Truth*, *Bull Strength*;1st—*Bless Weapon*, *Divine Favor*;

‡ Already cast

Spell-Like Abilities (CL 9th):At Will—*Detect Evil*

‡ Already cast

Abilities Str 14, Dex 10, Con -, Int 14, Wis 14, Cha 24**SQ:** harm by negative energy, healed by positive energy; use Charisma for Concentration checks; *Resurrection* and *True Resurrection* can work if willing; gains the benefits from *consecrate* and *hallow* spells; do not breathe, eat or sleep; incorporeal; Rejuvenation; no Constitution score, Charisma score increases by +4; +8 racial bonus on Hide, Listen, Search, and Spot; Ward; Divine Grace (+5 to all saves); Special Mount; Aura of Courage, Divine Health, Remove Disease 3/week;**Feats** Combat Expertise, Improved Critical (Falchion), Improved Disarm, Iron Will, Power Attack, Weapon Focus (Falchion);**Skills:** Concentration +7; Diplomacy +27, Hide +8, Knowledge (Nobility) +18, Knowledge (Religion) +18, Listen +10, Ride +16, Search +10, Sense Motive +18, Spot +10;**Possessions** combat gear and *Cloak of Charisma* +2;**Manifestation (Su):** see *Ghost's Manifestation*, MM p.118**Positive Energy Touch (Su):** with an incorporeal touch attack to infuse a target with positive energy. Undead foes (even incorporeal ones) take an additional 2d8+13 points of damage. Living creatures are healed up to 2d8+13 points of damage. The Sacred Watcher can control this ability to avoid healing living foes. This power can be used up to five times per day.**Rejuvenation (Su):** see *Ghost's Manifestation*, MM p.118**Ward (Su):** a Sacred Watcher is constantly aware of her ward's precise location and status. She can move instantly to her ward's location as though using greater teleport, except that this ability allows her to cross planar boundaries. She can only transport herself and up to 50 pounds of ethereal objects. She can also scry on her ward at will, with no saving throw allowed and success guaranteed.**Deathless and Spells:** deathless creatures gain the same benefits from *consecrate* and *hallow* as undead do from *desecrate* and *unhallow* and they are hindered by *desecrate* and *unhallow* as undead are by *consecrate* and *hallow*. *Hide from undead* and *undeath to death* also works against deathless. *Detect undead* and *deathwatch* also reveals deathless, and allow the caster to distinguish deathless creatures from undead. Evil casters can be stunned by overwhelming auras of deathless creatures as good casters can be stunned by overwhelming undead auras. Use the 'undead' line in the *detect evil* spell description when deathless are in the area of a *detect good* spell. Deathless are healed by *disrupt undead* and

damaged by unholy water as undead are by holy water. Deathless are not affected by disruptive weapons. Spells that have greater than normal effect against undead creatures – including *chill touch*, *magic stone*, *searing light*, *sunbeam*, *sunburst*, and *wall of fire* – do not have these enhanced effects against deathless creatures. Deathless take only 1d6 points of damage per two caster levels from *searing light*. Spells such as *command undead*, *control undead*, *create undead*, *create greater undead*, and *halt undead* do not affect or create deathless creature.

8: LE PORTAIL

MALGARAX

CR 14

Male Young Adult Red Dragon
CE Huge Dragon (Fire)

Init +0; **Senses** Blindsight 60ft., Darkvision 120ft.,
Keen Senses; Listen +26, Spot +26;

Aura Frightful Presence 150ft. DC22

Languages Abyssal, Common, Draconic,

AC 30, touch 8, flat-footed 30

(-2 size, +4 Armor (*Mage Armor*), +18 natural)

hp 257/299 † (21 HD); DR 5/Magic

Immune fire, sleep effects, paralysis effects

SR 19

Fort +17/+19 † **Ref** +12, **Will** +14;

Weakness cold

Speed 40 ft. (8 squares); Fly 150 ft. (poor, Fly by Attack, Hover);

Melee: 1 Bite +30/32 † (3d8+10/3d8+12 †)
and 2 Claws +27/29 † (2d6+5/2d6+6 †)
and 2 Wings +27/29 † (1d8+5/1d8+6 †)
and 1 Tail Slap +27/29 † (2d6+15/2d6+18 †)

Space 15 ft.; **Reach** 10 ft. (15ft. with bite)

Base Atk +21; **Grp** +39/41 †

Atk Options Fly by Attack, Maximize Breath, Power Attack; Breath Weapon (50ft. Cone, 10d10, DC25/27 †), Crush (2d8+15);

Special Actions Breath Weapon: Cone of Fire (50ft. Cone, 10d10, DC25/27 †), Crush (2d8+15 / 2d8+18 †);

Sorcerer Spells Known (CL 5th, DC 12 + Spell Level):

2nd (5/day) — *Bear's Endurance* †, *Bull's Strength* †;

1st (7/day) — *Breath Flare**, *Mage Armor* †, *Ray of Enfeeblement* (1d6+2 Strength Damage), *Shield*;

0 (6/day) — *Acid Splash*, *Arcane Mark*, *Detect Magic*, *Mage Hand*, *Ray of Frost*, *Read Magic*;

† Already cast

Spell-Like Abilities (CL 5th):

5/day— *Locate Object*;

† Already cast

Abilities Str 31(35 †), Dex 10, Con 21(25 †), Int 14, Wis 15, Cha 14

SQ: Keen Senses, Natural Weapons treated as magic weapons for the purpose of overcoming damage reduction;

Feats Fly by Attack, Hover, Improved Natural Attack (Bite), Maximize Breath, Multiattack, Power Attack, Recover Breath*, Weapon Focus (Bite);

Skills Appraise +26, Bluff +26, Intimidate +26, Listen +26, Search +26, Sense Motive +26, Spot +26;

Breathe Weapon (Su): Cone of fire (50ft., 10d10, DC25/27 †). Once every 1d4-1 rounds, minimum 1 round;

Frightful Presence (Ex): 150ft radius, affect creatures with 21HD or less, Will DC22. In case of failure, creatures with 4HD or less become panicked for 4d6 rounds and those with 5HD or more become shaken for 4d6 rounds.

Keen Senses (Ex): see four times as well as a human in shadowy illumination and twice as well in normal light;

ETURLOS

CR 12

Male Young Adult Blue Dragon
LE Large Dragon (Earth)

Init +0; **Senses** Blindsight 60ft., Darkvision 120ft.,
Keen Senses; Listen +25, Spot +25

Aura Frightful Presence 150ft. DC22

Languages Common, Draconic, Infernal

AC 30, touch 9, flat-footed 30

(-1 size, +4 armor (*Mage Armor*), +17 natural)

hp 227 (20 HD); DR 5/Magic

Immune: Electricity

SR 19

Fort +16, **Ref** +12, **Will** +14

Speed 40 ft. (8 squares), Fly 150 ft. (poor, Hover, Fly by Attack, Wingover); Burrow 20ft.

Melee: 1 Bite +26 (3d6+6)
and 2 Claws +23 (1d8+3)
and 2 Wings +23 (1d6+3)
and 1 Tail Slap +23 (1d8+9)

Space 10 ft.; **Reach** 5 ft. (10ft. with bite)

Base Atk +20; **Grp** +30

Atk Options Fly by Attack, Power Attack; Breath Weapon (80ft. Line, 10d8 DC24);

Special Actions Breath Weapon: Line of Lightning (80ft. Line, 10d8 DC24); Create / Destroy Water (Sp); Sound Imitation (Will DC22);

Sorcerer Spells Known (CL 3rd, DC 12 +Spell Level):

1st (6/day) — *Breath Flare**, *Mage Armor* †, *Shield*;

0 (6/day) — *Acid Splash*, *Arcane Mark*, *Detect Magic*, *Ray of Frost*, *Read Magic*;

† Already cast

Spell-Like Abilities (CL 5th):

3/day— *Create / Destroy Water* (DC 22)

† Already cast

Abilities Str 23, Dex 10, Con 19, Int 14, Wis 15, Cha 14;

SQ Keen Senses, Natural Weapons treated as magic weapons for the purpose of overcoming damage reduction;

Feats Fly by Attack, Hover, Improved Natural Attack (Bite), Multiattack, Power Attack, Weapon Focus (Bite), Wingover;

Skills Bluff +25, Intimidate +25, Listen +25, Search +25, Sense Motive +25, Spot +25;

Breathe Weapon (Su): Line of lightning (80ft. Line, 10d8 DC24). Once every 1d4 rounds;

Frightful Presence (Ex): 150ft radius, affect creatures with 20HD or less, Will DC22. In case of failure, creatures with 4HD or less become panicked for 4d6 rounds and those with 5HD or more become shaken for 4d6 rounds.

Keen Senses (Ex): see four times as well as a human in shadowy illumination and twice as well in normal light;

Sound Imitation (Ex): you can mimic any voice or sound you had heard, anytime you like. Listeners must succeed on a Will save DC22 to detect the ruse.

14: LE DILEMME

KERLATYX

CR 15

Male Mature Adult Styx Dragon*

*from *Draconomicon* p.187

NE Huge Dragon (Aquatic, Extraplanar)

Init +0; **Senses** Blindsight 60ft., Darkvision 120ft., Keen Senses; Listen +27, Spot +27

Aura Frightful Presence 210ft. DC26

Languages Abyssal, Draconic

AC 30, touch 8, flat-footed 30 (-2 size, +22 natural)

hp 305 (25 HD); DR 15/Magic

Immune poison and diseases,

SR 25

Fort +19, **Ref** +14, **Will** +18

Speed 60 ft. (12 squares), Swim 60 ft., Burrow 20ft.

Melee: 1 Bite +34 (3d8+10 and disease) and 2 twin blades +34 (3d8+5 and disease) or

Melee: 1 Bite +34 (3d8+10 and disease) and 1 Tail Slap +33 (2d8+15 and disease)

Space 15 ft.; **Reach** 10 ft. (15ft. with bite)

Base Atk +25; **Grp** +47

Atk Options Improved Grapple, Maximize Breath, Power Attack; **Breathe Weapon** (100ft. Line, 7d6 DC27; or 50ft. Cone, 7 INT damage, DC27), **Constrict**, **Crush** (2d8+15), **Improved Grab**;

Special Actions **Breathe Weapon** (100ft. Line, 7d6 DC27; or 50ft. Cone, 7 INT damage, DC27), **Constrict**, **Crush** (2d8+15), **Improved Grab**;

Spell-Like Abilities (CL 7th):

At Will—*curse water* (DC15);

3/day—*deeper darkness*, *fog cloud*;

1/day—*stinking cloud* (DC17);

† Already cast

Abilities Str 30, Dex 10, Con 21, Int 18, Wis 19, Cha 18;

SQ Amphibious, Styx adaptation, Natural Weapons treated as magic weapons for the purpose of overcoming damage reduction;

Feats Improved Grapple, Improved Multiattack, Improved Natural Attack (bite, twin blades),

Maximize Breath, Multiattack, Power Attack, Weapon Focus (bite, twin blades)

Skills Concentration +26, Intimidate +26, Jump +50, Knowledge (Planes) +26, Listen +27, Search +26, Sense Motive +26, Spot +27;

Amphibious (Ex): although Styx dragons are aquatic, they can survive indefinitely on land;

Breathe Weapon (Su): Line of Acid (100ft., 7d6 DC27) that persists for three rounds (half damage on the second and quarter damage on the third). Or a Cone of stupefying (50ft., 7 INT damage, fortitude DC27); Once every 1d4 rounds;

Constrict (Ex): With a successful grapple check, a Styx dragon can crush a grappled opponent, dealing twice its tail blade damage (6d8+10) as bludgeoning damage;

Disease (Ex): Any creature hit by a Styx dragon's bite or tail attack must succeed on a Fortitude save DC27 or contract Stygian wasting (incubation period 1 day, 1d6 of charisma damage and the victim must make three successful fortitude saves in a row to recover from this disease). Symptoms are flesh rotting away and hair falling out;

Frightful Presence (Ex): 210ft radius, affect creatures with 25HD or less, Will DC26. In case of failure, creatures with 4HD or less become panicked for 4d6 rounds and those with 5HD or more become shaken for 4d6 rounds.

Improved Grab (Ex): a Styx dragon must hit a creature of large size or smaller with its tail blade attack. If it gets a hold, it can constrict in the same round. It can also attempt to start a grapple as a free action without provoking an attack of opportunity.

Keen Senses (Ex): see four times as well as a human in shadowy illumination and twice as well in normal light;

Styx Adaptation (Ex): Styx Dragons are immune to the harmful effects of the River Styx, and they can breathe water;

6: LE GARDIEN

MOSHE ZGHEIB

CR 17

Male Sacred Watcher* human paladin 15

*from the *Book of Exalted Deeds* p.182

LG Medium Deathless* (Augmented Humanoid)

*from the *Book of Exalted Deeds* p.159; see also the text below;**Init** +0; **Senses:** Darkvision (60 ft.); Listen +10, Spot +10**Aura** Overwhelming Aura of Good**Languages** Common, Ancient Baklunish, Celestial**AC** 19, touch 10, flat-footed 19 (against ethereal opponents)(+9 +1 *Ghost Touch Full Plate*) or**AC** 27, touch 18, flat-footed 27 (manifestation, against non ethereal opponents)(+9 +1 *Ghost Touch Full Plate*, +8 deflection)**Miss Chance:** 50% (incorporeal);**hp** 110 (15d12);**Immune:** all mind-affecting effects (charms, compulsions, phantasms, patterns, and morale effects); poison, sleep effects, paralysis, stunning, disease and death effects; Critical hits, non lethal damage, ability drain; Strength, Dexterity and Constitution damage, fatigue and exhaustion; effects that require a Fortitude save, except for energy drain attacks and effects that also work on objects or harmless effects; massive damage; *Raise Dead* and *Reincarnate* spells or effects; non magical weapons; fear and magical disease;**Resist:** +4 turn resistance;**Fort** +17, **Ref** +13, **Will** +17**Weakness:** energy drain; turn by evil cleric, rebuke by good cleric**Speed** Fly 30 ft. (perfect) (6 squares); cannot run; always move silently;**Melee** Incorporeal touch +15/+10/+5 (1d6 + positive energy) against non ethereal opponents or**Melee** Incorporeal touch +18/+13/+8 (1d6 + positive energy) against ethereal opponents or**Melee** +1 *Ghost Touch Falchion* +20/+15/+10 (2d4+5, 15-20/x2) against ethereal and non ethereal opponents**Space** 5 ft.; **Reach** 5 ft.**Base Atk** +15; **Grp** +18**Atk Options:** Combat Expertise, Improved Disarm, Power Attack; Manifestation, Positive Energy Touch; Detect Evil (Sp) at will, Turn Undead, Smite Evil, Lay on hands;**Special Actions:** Turn undead (Su) 11/day (1d20+10, 2d6+20, 12th); Smite Evil (Su) 4/day (+8/+15); Lay on hands (120 points);**Combat Gear** +1 *ghost touch full plate*, +1 *ghost touch falchion***Paladin Spells Prepared** (CL 7th, DC 12 + Spell Level):4th—*Holy Sword*;3rd—*Prayer*;2nd—*Zone of Truth*, *Resist Energy*;1st—*Bless Weapon*, *Divine Favor*, *Detect Undead*;

‡ Already cast

Spell-Like Abilities (CL 9th):At Will—*Detect Evil*

‡ Already cast

Abilities Str 16, Dex 10, Con -, Int 14, Wis 14, Cha 26**SQ:** harm by negative energy, healed by positive energy; use Charisma for Concentration checks; *Resurrection* and *True Resurrection* can work if willing; gains the benefits from *consecrate* and *hallow* spells; do not breathe, eat or sleep; incorporeal; Rejuvenation; no Constitution score, Charisma score increases by +4; +8 racial bonus on Hide, Listen, Search, and Spot; Ward; Divine Grace (+5 to all saves); Special Mount; Aura of Courage, Divine Health, Remove Disease 4/week;**Feats** Combat Expertise, Improved Critical (Falchion), Improved Disarm, Iron Will, Power Attack, Weapon Focus (Falchion);**Skills:** Concentration +8; Diplomacy +30, Hide +8, Knowledge (Nobility) +20, Knowledge (Religion) +20, Listen +10, Ride +18, Search +10, Sense Motive +20, Spot +10;**Possessions** combat gear and *cloak of charisma* +4, *gauntlets of ogre power*;**Manifestation (Su):** see *Ghost's Manifestation*, MM p.118**Positive Energy Touch (Su):** with an incorporeal touch attack to infuse a target with positive energy. Undead foes (even incorporeal ones) take an additional 2d8+15 points of damage. Living creatures are healed up to 2d8+15 points of damage. The Sacred Watcher can control this ability to avoid healing living foes. This power can be used up to five times per day.**Rejuvenation (Su):** see *Ghost's Manifestation*, MM p.118**Ward (Su):** a Sacred Watcher is constantly aware of her ward's precise location and status. She can move instantly to her ward's location as thought using greater teleport, except that this ability allows her to cross planar boundaries. She can only transport herself and up to 50 pounds of ethereal objects. She can also scry on her ward at will, with no saving throw allowed and success guaranteed.**Deathless and Spells:** deathless creatures gain the same benefits from *consecrate* and *hallow* as undead do from *desecrate* and *unhallow* and they are hindered by *desecrate* and *unhallow* as undead are by *consecrate* and *hallow*. *Hide from undead* and *undeath to death* also works against deathless. *Detect undead* and *deathwatch* also reveals deathless, and allow the caster to distinguish deathless creatures from undead. Evil casters can be stunned by overwhelming auras of deathless creatures as good casters can be stunned by overwhelming undead auras. Use the 'undead' line in the *detect evil* spell description

when deathless are in the area of a *detect good* spell. Deathless are healed by *disrupt undead* and damaged by unholy water as undead are by holy water. Deathless are not affected by disruptive weapons. Spells that have greater than normal effect against undead creatures – including *chill touch*, *magic stone*, *searing light*, *sunbeam*, *sunburst*, and *wall of fire* – do not have these enhanced effects against deathless creatures. Deathless take only 1d6 points of damage per two caster levels from *searing light*. Spells such as *command undead*, *control undead*, *create undead*, *create greater undead*, and *halt undead* do not affect or create deathless creature.

8: LE PORTAIL

MALGARAX

CR 15

Male Adult Red Dragon

CE Huge Dragon (Fire)

Init +0; **Senses** Blindsight 60ft., Darkvision 120ft.,

Keen Senses; Listen +29, Spot +29;

Aura Frightful Presence 180ft. DC24

Languages Abyssal, Common, Draconic,

AC 33, touch 8, flat-footed 33

(-2 size, +4 Armor (*Mage Armor*), +21 natural)

hp 269/313 † (22 HD); DR 5/Magic

Immune fire, sleep effects, paralysis effects

SR 21

Fort +18/+20 † **Ref** +13, **Will** +17;

Weakness cold

Speed 40 ft. (8 squares); Fly 150 ft. (poor, Fly by Attack, Hover);

Melee: 1 Bite +32/34 † (3d8+11/3d8+13 †)

and 2 Claws +29/31 † (2d6+5/2d6+6 †)

and 2 Wings +29/31 † (1d8+5/1d8+6 †)

and 1 Tail Slap +29/31 † (2d6+16/2d6+19 †)

Space 15 ft.; **Reach** 10 ft. (15ft. with bite)

Base Atk +22; **Grp** +41/43 †

Atk Options Fly by Attack, Maximize Breath, Power Attack; Breath Weapon (50ft. Cone, 12d10, DC26/28 †), Crush (2d8+16 / 2d8+19 †);

Special Actions Breath Weapon: Cone of Fire (50ft. Cone, 12d10, DC26/28 †), Crush (2d8+16 / 2d8+19 †);

Sorcerer Spells Known (CL 7th, DC 13 + Spell Level):

3rd (5/day) — *Blinding Breath**, *Haste*;

2nd (7/day) — *Bear's Endurance* †, *Bull's*

Strength †, *See Invisibility*;

1st (7/day) — *Breath Flare**, *Mage Armor* †, *Magic Missile*, *Ray of Enfeeblement* (1d6+3 Strength Damage), *Shield*;

0 (6/day) — *Acid Splash*, *Arcane Mark*, *Detect Magic*, *Mage Hand*, *Message*, *Ray of Frost*, *Read Magic*;

† Already cast

Spell-Like Abilities (CL 6th):

6/day— *Locate Object*;

† Already cast

Abilities Str 33(37 †), Dex 10, Con 21(25 †), Int 16, Wis 19, Cha 16

SQ: Keen Senses, Natural Weapons treated as magic weapons for the purpose of overcoming damage reduction;

Feats Fly by Attack, Hover, Improved Natural Attack (Bite), Maximize Breath, Multiattack, Power Attack, Recover Breath*, Weapon Focus (Bite);

Skills Appraise +28, Bluff +28, Intimidate +28, Listen +29, Search +28, Sense Motive +29, Spot +29;

Breathe Weapon (Su): Cone of fire (50ft., 12d10, DC26/28 †). Once every 1d4-1 rounds, minimum 1 round;

Frightful Presence (Ex): 180ft radius, affect creatures with 22HD or less, Will DC24. In case of failure, creatures with 4HD or less become panicked for 4d6 rounds and those with 5HD or more become shaken for 4d6 rounds.

Keen Senses (Ex): see four times as well as a human in shadowy illumination and twice as well in normal light;

ETURLOS

CR 15

Male Adult Blue Dragon

LE Huge Dragon (Earth)

Init +0; **Senses** Blindsight 60ft., Darkvision 120ft.,

Keen Senses; Listen +29, Spot +29

Aura Frightful Presence 180ft. DC24

Languages Common, Draconic, Infernal

AC 32, touch 8, flat-footed 32

(-2 size, +4 armor (*Mage Armor*), +20 natural)

hp 282/348 † (23 HD); DR 5/Magic

Immune: Electricity

SR 21

Fort +18/20 †, **Ref** +13, **Will** +16

Speed 40 ft. (8 squares), Fly 150 ft. (poor, Hover, Fly by Attack, Wingover); Burrow 20ft.

Melee: 1 Bite +30/32 † (3d8+8 / 3d8+10 †)

and 2 Claws +27/29 † (2d6+4 / 2d6+5 †)

and 2 Wings +27/29 † (1d8+4 / 1d8+5 †)

and 1 Tail Slap +27/29 † (2d6+12 / 2d6+15 †)

Space 15 ft.; **Reach** 10 ft. (15ft. with bite)

Base Atk +23; **Grp** +39/41 †

Atk Options Fly by Attack, Power Attack; Breath Weapon (100ft. Line, 12d8 DC26/28 †), Crush (2d8+12 / 2d8+15 †);

Special Actions Breath Weapon: Line of Lightning (100ft. Line, 12d8 DC26/28 †); Create / Destroy Water (Sp); Crush (2d8+12 / 2d8+15 †); Sound Imitation (Will DC24);

Sorcerer Spells Known (CL 5th, DC 13 + Spell Level):

2nd (5/day) — *Bear's Endurance* †, *Bull's*

Strength †;

1st (7/day) — *Breath Flare**, *Mage Armor* †, *Ray of Enfeeblement* (1d6+2 Strength Damage), *Shield*;

0 (6/day) — *Acid Splash*, *Arcane Mark*, *Detect Magic*, *Mage Hand*, *Ray of Frost*, *Read Magic*;

† Already cast

Spell-Like Abilities (CL 6th):

3/day— *Create / Destroy Water* (DC 24),

Ventriloquism (DC 14);

† Already cast

Abilities Str 27(29 †), Dex 10, Con 21(23 †), Int 16, Wis 17, Cha 16;

SQ Keen Senses, Natural Weapons treated as magic weapons for the purpose of overcoming damage reduction;

Feats Fly by Attack, Hover, Improved Natural Attack (Bite), Maximize Breath, Multiattack, Power Attack, Weapon Focus (Bite), Wingover;

Skills Bluff +29, Intimidate +29, Listen +29, Search +29, Sense Motive +29, Spot +29;

Breathe Weapon (Su): Line of lightning (100ft. Line, 12d8 DC26/28 †). Once every 1d4 rounds;

Frightful Presence (Ex): 180ft radius, affect creatures with 22HD or less, Will DC24. In case of failure, creatures with 4HD or less become panicked for 4d6 rounds and those with 5HD or more become shaken for 4d6 rounds.

Keen Senses (Ex): see four times as well as a human in shadowy illumination and twice as well in normal light;

Sound Imitation (Ex): you can mimic any voice or sound you had heard, anytime you like. Listeners must succeed on a Will save DC24 to detect the ruse.

14: LE DILEMME

KERLATYX

CR 18

Male Very Old Styx Dragon*

*from *Draconomicon* p.187

NE Huge Dragon (Aquatic, Extraplanar)

Init +0; **Senses** Blindsight 60ft., Darkvision 120ft., Keen Senses; Listen +38, Spot +38

Aura Frightful Presence 270ft. DC30

Languages Abyssal, Draconic

AC 36, touch 8, flat-footed 36
(-2 size, +28 natural)

hp 382 (29 HD); DR 20/Magic and DR 5/Good

Immune poison and diseases,

SR 28

Fort +22, **Ref** +16, **Will** +22

Speed 60 ft. (12 squares), Swim 60 ft., Burrow 20ft.

Melee: 1 Bite +39 (3d8+11 and disease)
and 2 twin blades +39 (3d8+5 and disease)
or

Melee: 1 Bite +39 (3d8+11 and disease)
and 1 Tail Slap +38 (2d8+16 and disease)

Space 15 ft.; **Reach** 10 ft. (15ft. with bite)

Base Atk +29; **Grp** +52

Atk Options Improved Grapple, Maximize Breath, Power Attack, Shape Breath; **Breathe Weapon** (100ft. Line or 50 ft. Cone, 9d6 DC30; or 50ft. Cone or 100ft. Line, 9 INT damage, DC30), **Constrict**, **Crush** (2d8+16), **Improved Grab**;

Special Actions **Breathe Weapon** (100ft. Line or 50 ft. Cone, 9d6 DC30; or 50ft. Cone or 100ft. Line, 9 INT damage, DC30), **Constrict**, **Crush** (2d8+16), **Improved Grab**;

Spell-Like Abilities (CL 9th):

At Will—*curse water* (DC17);

3/day—*deeper darkness*, *fog cloud*;

1/day—*Hold Monster* (DC21), *Mind Fog* (DC21), *Stinking cloud* (DC19);

† Already cast

Abilities Str 33, Dex 10, Con 23, Int 22, Wis 23, Cha 22;

SQ Amphibious, Styx adaptation, Natural Weapons treated as magic weapons for the purpose of overcoming damage reduction;

Feats Improved Grapple, Improved Multiattack, Improved Natural Attack (bite, twin blades), Maximize Breath, Multiattack, Power Attack, Shape Breath, Weapon Focus (bite, twin blades)

Skills Concentration +38, Intimidate +38, Jump +55, Knowledge (Planes) +38, Listen +38, Search +38, Sense Motive +38, Spot +38;

Amphibious (Ex): although Styx dragons are aquatic, they can survive indefinitely on land;

Breathe Weapon (Su): Line of Acid (100ft., 9d6 DC30) or Cone of Acid (50ft., 9d6 DC30) that persists for three rounds (half damage on the second and quarter damage on the third).
Or a Cone of stupefying (50ft., 9 INT damage, fortitude DC30) or Line of stupefying (100ft., 9 INT damage, fortitude DC30);
Once every 1d4 rounds;

Constrict (Ex): With a successful grapple check, a Styx dragon can crush a grappled opponent, dealing twice its tail blade damage (6d8+10) as bludgeoning damage;

Disease (Ex): Any creature hit by a Styx dragon's bite or tail attack must succeed on a Fortitude save DC30 or contract Stygian wasting (incubation period 1 day, 1d6 of charisma damage and the victim must make three successful fortitude saves in a row to recover from this disease). Symptoms are flesh rotting away and hair falling out;

Frightful Presence (Ex): 270ft radius, affect creatures with 29HD or less, Will DC30. In case of failure, creatures with 4HD or less become panicked for 4d6 rounds and those with 5HD or more become shaken for 4d6 rounds.

Improved Grab (Ex): a Styx dragon must hit a creature of large size or smaller with its tail blade attack. If it gets a hold, it can constrict in the same round. It can also attempt to start a grapple as a free action without provoking an attack of opportunity.

Keen Senses (Ex): see four times as well as a human in shadowy illumination and twice as well in normal light;

Styx Adaptation (Ex): Styx Dragons are immune to the harmful effects of the River Styx, and they can breathe water;

APPENDIX 2: NEW RULES ITEMS

FEATS

Improved Multiattack [Monstrous]

You are particularly adept at using all your natural weapons at once.

Prerequisites: three or more natural weapon, Multiattack.

Benefit: Your secondary attacks with natural weapons have no penalty on the attack roll. You still add only ½ your Strength bonus, if any, to damage dealt.

Normal: Without this feat, your secondary natural attacks are made at -5 penalty (or a -2 penalty if you have the Multiattack feat).

Source: *Draconomicon 70*

Maximize Breath [Metabreath]

You can take a full-round action to use your breath weapon to maximum effect.

Prerequisites: Con 17, breath weapon.

Benefit: If you use your breath weapon as a full-round action, all variable, numeric effects of the attack are maximized. A maximized breath weapon deals maximum damage, lasts for the maximum time, or the like. For example, an old silver dragon using a maximized cold breath weapon (damage 16d8) deals 128 points of damage. An old silver dragon using a maximized paralysis gas weapon (duration 1d6+8 rounds) paralyzes creatures for 14 rounds if their fail their saving throws.

The DCs for saving throws against your breath weapon are not affected.

When you use this feat, add +3 to the number of rounds you must wait before using your breath weapon again.

This feat stacks with the effects of breath weapons enhanced with other Metabreath feats, but does not maximize them. For example, a maximized breath weapon further enhanced by the Tempest Breath feat produces the type of wind effect noted in that feat description, but the velocity of the wind is not also maximized.

Special: You cannot use this feat and the Quicken Breath feat on the same breath weapon at the same time..

Source: *Draconomicon 71*

Recover Breath [Metabreath]

You wait less time before being able to use your breath weapon again.

Prerequisites: Con 17, breath weapon.

Benefit: You reduce the interval between uses of your breath weapon. You wait 1 round lesser than usual before breathing again, but always at least 1 round. The feat stacks with the effects of Metabreath feats, reducing the total time you must wait to use your breath weapon again by 1 round.

Special: If you have multiple heads with breath weapons, all breath weapons use the reduced interval.

Source: *Draconomicon 73*

Shape Breath [Metabreath]

You can make the area of your breath weapon a cone or a line, as you see fit.

Prerequisites: Con 13, breath weapon, size Small or larger.

Benefit: If you have a line-shaped breath weapon, you can opt to shape into a cone. Likewise, if you have a cone-shaped breath weapon, you can shape it into a line.

When you use this feat, add +1 to the number of rounds you must wait before using your breath weapon again.

Normal: Without this feat, the shape of your breath weapon is fixed.

Source: *Draconomicon 73*

SPELLS

Components with B descriptor mean Breath Weapon. That means that using the breath weapon is a part of casting the spell, just like making a touch attack is a part of casting a touch spell.

Blinding Breath

Transmutation [Light]

Level: Sor/Wiz 3

As *breath flare*, except that targets that fail their saving throws against your breath weapon are permanently blinded, rather than dazzled.

Source: *Draconomicon 77*

Breath Flare

Transmutation [Light]

Level: Sor/Wiz 1

Components: S, B

Casting Time: 1 standard action

Range: Personal

Target: Your breath weapon

Duration: Instantaneous

If your breath weapon uses fire or electricity, it is suffused with bright light. In addition to taking the normal fire or electricity damage, creatures that fail their saving throws against the breath weapon are dazzled for 1 minute per caster level. Sightless creatures are not affected by *breath flare*. The modification applies only to the breath produced as part of casting.

Source: *Draconomicon* 77

EMMARALIEL : LA RELIQUE DES ANCIENS DIEUX

Emmaraliel est une Relique forgée par les Anciens Dieux lors de leur guerre contre Tharizdun. Ils la confièrent à Aktor El'Beha, béni des dieux, afin qu'il puisse repousser les hordes de démons qu'un sorcier Ur'Flan tentait d'invoquer.

Elle ne peut être portée sans dommage que par une personne bénie par un représentant direct des Anciens Dieux, c'est-à-dire par un lanceur de sort divin d'un niveau 20 ou supérieur représentant des anciens dieux, et ce au travers d'un sort de *miracle*. Les personnages ayant reçu la faveur pour la Gloire pourront donc dans le futur, si besoin est, se servir de la Relique.

Toute créature qui tente de la toucher sans être béni au préalable subit les effets suivants :

- La Relique est tellement puissante qu'elle prend automatiquement le contrôle de son porteur s'il a moins de 20 dés de vie.
- Une créature d'alignement bon qui la touche se voit devenir *shaken* pendant 2d6 rounds s'il rate un jet de sauvegarde de Volonté DD20 puis il est pris d'une illumination pendant 1d4 minutes devant les visions célestes de la Relique, et ce de manière automatique, sans jet de sauvegarde. Il devient sans défense et complètement béat devant les visions qu'il contemple. Néanmoins, la Relique communique par télépathie avec la créature bonne et l'avertit des dangers qu'elle peut subir.
- Une créature d'alignement neutre qui la touche devient *nauseated* pendant 1d4 heures sans jet de sauvegarde, tellement il est incommodé par une telle concentration de Bien.
- Une créature d'alignement mauvais qui touche l'arme perd 5d8 points de vie par rounds et doit réussir un jet de Volonté DD30 ou bien son âme est détruite.
- Une créature d'alignement neutre ou mauvais qui tente de se servir de la Relique doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD40 par round ou bien se voir subir un sort de *pilier de feu* maximisé, infligeant uniquement des dégâts sacrés par round. L'effet est similaire à un lanceur de sort niveau 20.

Par contre, elle peut être portée dans son fourreau sans en subir les effets.

Les Pouvoirs de la Relique sont les suivants, et ils ne peuvent fonctionner que si la Relique le souhaite.

Si la Relique ne souhaite pas divulguer ses pouvoirs, elle est considérée comme un cimetière de maître (+1 au toucher, 1d6 aux dégâts, critique sur 18-20/x2)

Si elle a les pouvoirs suivants (qu'elle n'accorde qu'à un porteur d'alignement bon)

Caractéristiques : Intelligence 20, Sagesse 20, Charisme 20

Langues : Ancien Baklunien, Céleste, Draconique, Infernal, Abyssal

Télépathe

Alignement : Neutre Bon

Cimetière : la finesse de sa lame fait qu'il fait 2d6 de dégâts au lieu du 1d6 habituel et a un multiplicateur de critique de x3 au lieu de x2

Matériaux : un métal inconnu qui permet de passer toutes les réductions de dommage liées aux métaux (fer froid, argent ou adamantine)

Effet : elle cumule les effets suivants :

- +5 magique (+5 au toucher, +5 aux dégâts)
- Flaming + Flaming Burst (DMG)
- Shock + Shocking Burst (DMG)
- Bane (Evil Outsiders and Undead) (DMG)
- Holy (DMG)
- Keen (DMG)
- Vorpal (DMG)
- Confirme automatiquement les critiques contre les créatures mauvaises (donc sur 15+ au dé)

Grand Symbole Sacré (des Anciens Dieux et de leurs représentants actuels Al'Akbar et Azor'Alq) qui permet d'effectuer les effets suivants :

- 1 renvoi : un rayon de 4d6 équivalent a celui d'un sort de *scorching ray* lancé par le niveau de lanceur de sort divin du porteur
- 2 renvois : une boule de feu équivalente a celle d'un sort de *fireball* lancé par le niveau de lanceur de sort divin du porteur
- 3 renvois : un cône de feu équivalent a celui d'un sort de *blast of flame* lancé par le niveau de lanceur de sort divin du porteur
- 4 renvois : une nuée de météores équivalente a celle d'un sort de *meteor's swarm* lancé par le niveau de lanceur de sort divin du porte
- Utiliser un de ses effets produit un effet de feu, ou un effet sacré si le porteur possède le domaine de la Gloire (Glory). La Relique draine l'énergie de son porteur pour effectuer les effets de 1d6 points de vie par renvoi ou de 2d6 par renvoi si le porteur veut effectuer des effets sacrés au lieu d'effets de feu et qu'il ne possède pas le domaine de la Gloire (Glory)
- De plus son porteur peut repousser les créatures extérieures mauvaises comme il peut le faire avec les morts vivants : il doit pour cela dépenser deux renvois
- Il peut de la même façon détruire les morts vivants pour un coût de 2 renvois ou de bannir les créatures extérieures mauvaises pour 4 renvois
- Enfin le porteur peut utiliser 1 renvoi (en action swift) pour effectuer un smite evil comme le ferait un paladin du niveau de lanceur de sorts divins du porteur (+bonus de charisme au toucher, +niveau de lanceur de sorts divin aux dégâts

La relique émet en permanence une aura *consacrée* donnant un cercle de *protection contre le mal* de 10ft et elle brille de manière équivalente à un sort de *daylight* de 60ft.

Elle *détecte le mal* à une portée de 120ft en émanation et se met a briller si c'est le cas.

Elle permet à son porteur de bénéficier d'une résistance a la magie de 10+niveau de lanceur de sort divin du porteur.

Elle donne un bonus de +5 sacré en Force, Endurance et Charisme à son porteur, l'immunise aux maladies et à la peur ainsi qu'une immunité au feu et une résistance de 30 à l'acide, à l'électricité et au froid.

Enfin le porteur de la Relique peut se sacrifier corps et âme (son âme est absorbée par la relique et ne peut être ramené a la vie que par un sort de *Résurrection Véritable* ou de *Miracle*) et libérer toute sa puissance: l'effet est celui des sorts cumulés suivants : *holy word*, *banishment*, *meteor's swarm* en dégâts sacré d'une portée de 10ft par niveau de lanceur de sort divin du porteur et les effets sont ceux du double du niveau de lanceur de sort divin du porteur.

Les créatures bonnes sont immunisés à cet effet, les créatures neutres prennent la moitié des dégâts sans jet de sauvegarde ni de résistance à la magie et les créatures mauvaises la totalité des dégâts, toujours sans jet de sauvegarde ni de résistance à la magie.

Il va de soi qu'une telle relique n'a rien à faire sur le plan des mortels, et c'est pourquoi les anciens dieux veulent la récupérer.